

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu cara untuk menyeimbangkan kesehatan tubuh manusia. Dengan berolahraga dapat merangsang otot-otot, sirkulasi darah dan oksigen menjadi lancar sehingga metabolisme tubuh menjadi lebih optimal. Tidak hanya itu, olahraga telah menjadi gaya hidup bagi sebagian masyarakat. Berbagai macam bentuk olahraga, baik menggunakan alat maupun tanpa alat, tradisional hingga modern, olahraga menjadi sarana untuk mengatasi kejenuhan dari aktivitas sehari-hari. Kini berolahraga bukan hanya soal kesehatan, melainkan menjadi gaya hidup bahkan hiburan bagi masyarakat urban.

Berdasarkan hasil laporan Nasional *Sport Development Index* (SDI) 2021 Kementerian Pemuda dan Olahraga mengatakan (5,85%) masyarakat dikategorikan sangat bugar, (76%) masyarakat dikategorikan tidak bugar, dan (53,63%) masyarakat sangat tidak bugar. Meski begitu, antusiasme dan kesadaran masyarakat tentang berolahraga kembali meningkat sejalan dengan aktivitas yang mulai normal kembali pasca Covid-19 (*astralife.co.id*, diakses pada 10 Januari 2023).

Saat ini, modernisasi merambah pada dunia olahraga dengan perkembangan yang cukup pesat. Berdasarkan sifatnya, olahraga dikategorikan menjadi beberapa bagian yakni olahraga ringan, olahraga berat, olahraga otak, dan olahraga ekstrim. Pada perkembangannya, muncul istilah populer yaitu olahraga ekstrim yang dapat diartikan sebagai olahraga yang cukup berbahaya, menantang, dan memerlukan nyali keberanian. Berbeda dengan jenis olahraga pada umumnya, olahraga ekstrim memiliki tingkat resiko lebih tinggi. Makna dari kata ekstrim ini artinya tidak semua orang dapat melakukannya.

Meski begitu, olahraga ekstrim mampu menarik banyak perhatian masyarakat dunia. Peminatnya menyebar luas dengan cepat, salah satunya negara Indonesia sejak tahun 1976 (Adi, 2020: 2). Kegiatan olahraga ekstrim seringkali berhubungan dengan alam untuk dijadikan arena permainan. Joe Tomlinson mengklasifikasikan olahraga ekstrim menjadi tiga kategori yakni darat, udara, dan air (Syuhada, 2022: 152). Dengan itu, arena permainan biasanya dekat dengan lingkungan alam untuk memanfaatkan unsur kecepatan, ketinggian, peralatan khusus dan juga aktivitas fisik tingkat tinggi.

Olahraga terbagi menjadi dua kategori umum yakni *indoor* dan *outdoor*. Kategori *indoor* merupakan olahraga yang dilakukan di dalam ruangan atau suatu bangunan. Biasanya olahraga *indoor* menyediakan fasilitas penunjang bagi para penggunanya. Keunggulan dari olahraga *indoor* yakni fleksibilitas waktu dapat dimanfaatkan oleh pengguna serta terhindar dari kendala cuaca. Sementara itu, olahraga *outdoor* dilakukan di luar ruangan atau fasilitas publik seperti taman kota, lapangan, dan jalanan. Meski cakupannya lebih luas, olahraga *outdoor* ini lebih sering terkendala cuaca yang tidak menentu.

BMX menjadi salah satu olahraga ekstrim yang peminatnya cukup banyak. Berawal dari cerita yang mengisahkan para pemuda di California, berinisiatif memodifikasi sepedanya dan membuat trek secara mandiri untuk melakukan trik seperti putaran, melompat, dan gerakan atraktif lainnya (Apep, 2007: 17). Hal ini dilatar belakangi oleh popularitas fenomena *motocross* pada saat itu. Para pemuda ini memanfaatkan sepeda BMX untuk meniru selayaknya olahraga *motocross*.

Istilah BMX *freestyle* muncul sebagai teknik dari pengaruh *skateboard*. *Freestyle* artinya sebagai gaya bebas. Dapat diartikan pemain atau riders BMX melakukan gaya bebas yang sulit untuk ditiru oleh orang lain dengan mudah. Di tengah maraknya peminat BMX *freestyle*, beberapa pabrikan sepeda membuat desain secara eksklusif untuk aksi *freestyle*. Jenis sepeda BMX yang digunakan pada kegiatan atraksi ekstrim sering dipertandingkan dalam acara kejuaraan olahraga ekstrim dunia.

Peminatnya yang semakin menjamur, tak jarang komunitas-komunitas BMX pun bermunculan salah satunya BDGBMX. Komunitas ini menebar kejuaraan BMX baik dalam negeri hingga luar negeri. Bandung BMX berhasil meraih peringkat ke-26 pada sebuah kompetisi X-Games di Singapura kategori PRO (*merdeka.com*, diakses pada 10 Januari 2023).

Komunitas BMX tidak hanya dari Kota Bandung, adapula BMX *freestyle* dari Kota Jakarta, Medan, Bali, Yogyakarta, Surabaya dan masih banyak lagi. Seluruh komunitas ini berkiblat pada Asosiasi BMX Indonesia (ABI) yang berpusat di Jakarta. Berdiri sejak 24 Februari 2003 atas dukungan Ikatan Sport Sepeda Indonesia (ISS), asosiasi ini bertujuan untuk menjalin komunikasi dalam hal pengembangan bakat keterampilan penggemar dan pengguna BMX di seluruh Indonesia (*asosiasibmx.com*, diakses pada 10 Januari 2023).

BMX *freestyle* memerlukan trek yang dibuat khusus karena sarana untuk melakukan aktivitasnya perlu memperhatikan aspek keamanan. Pada dasarnya, olahraga BMX memiliki kesamaan dengan *in-line skate* dan papan luncur di antaranya *pool*, *vert*, *street*, adapun *race*,

*dirt bike*, dan *flatland*. Untuk bagian *race* dan *dirt bike* memanfaatkan arena berupa gundukan tanah dan area berkontur membentuk sebuah jalur. Sementara untuk bagian *flatland* menggunakan arena dengan permukaan rata mengandalkan keseimbangan dan *freestyle* (Darmawan, 2015: 23).

BMX menjadi salah satu olahraga ekstrim yang dapat dimainkan di kategori *indoor* dan *outdoor*. Jenis kegiatan berkaitan dengan BMX dapat berbentuk olahraga, kesenangan, hingga kompetisi. Secara praktiknya, BMX masih kekurangan wadah yang terstandarisasi untuk mengembangkan bakat para pemain BMX. Seperti kasus kecelakaan pemain BMX pada sebuah turnamen di Bandung Tahun 2015, sepeda BMX yang digunakan tidak mendarat dengan mulus sebabkan setang sepeda mengenai bagian ulu hati (*Tempo.co*, diakses pada 10 Januari 2023). Tragedi ini menjadi bukti bahwa pentingnya memperhatikan aspek keamanan yang sesuai standar internasional demi menjaga keselamatan para pemain BMX.

Kurangnya wadah khusus bagi olahraga BMX, tak jarang sebagian mereka memanfaatkan fasilitas publik seperti lapangan, jalanan, bahkan taman kota sebagai arena berlatih. Padahal cara ini justru dapat membuat distraksi yang buruk bagi masyarakat sekitar seperti kemacetan arus lalu lintas hingga tebaran polusi berbahaya. Penggunaan arena *outdoor* dapat semakin berbahaya karena rintangan atau *obstacles* yang ada tidak memenuhi standar aman. Suatu tempat yang bukan dikhususkan arena BMX seperti taman kota, akan mengubah fungsi tempat dan mengganggu aktivitas masyarakat lainnya. Belum lagi, kendala cuaca yang sulit diprediksi akan menghalangi kelangsungan kegiatan BMX.

Dari berbagai permasalahan yang diuraikan di atas, diperlukan sebuah perancangan fasilitas olahraga khususnya olahraga BMX untuk memfasilitasi keberlangsungan kegiatan BMX. Perancangan ini untuk mendukung perkembangan aktivitas dan kegiatan olahraga dengan sebuah tempat khusus untuk berlatih maupun kompetisi, bagi atlet hingga non-atlet. Perancangan ini juga memperhatikan faktor keamanan dari fasilitas olahraga dengan standar internasional. Fasilitas untuk para atlet ini nantinya akan disesuaikan dengan rentan usia peminat olahraga ekstrim mulai dari usia 15 tahun hingga 30 tahun. Pada usia ini manusia cenderung memiliki keinginan untuk bergerak bebas dan tanpa batas. Pada tugas akhir ini, penulis membuat judul “Perancangan Interior Fasilitas Olahraga BMX *Freestyle Indoor* di Bandung”.

## 1.2 Fokus Permasalahan Perancangan

Dari uraian latar belakang di atas, adapun beberapa poin yang menjadi fokus permasalahan dalam perancangan BMX *Freestyle Indoor* di antaranya:

- BMX merupakan olahraga luar ruang, yang memerlukan sebuah perancangan interior namun tetap memiliki kesan *outdoor*.
- BMX merupakan bagian dari olahraga ekstrim yang secara teknisnya memiliki tingkat resiko lebih tinggi, dibandingkan jenis olahraga lainnya.
- Pada kasus BMX yang berlangsung di tipe *outdoor* lebih banyak mendapatkan kendala atau kesulitan. Sehingga, hambatan ini akan mempengaruhi keselamatan daripada pemain atau *riders* BMX.
- Memfasilitasi para pemain BMX dalam menggelar suatu kompetisi.

## 1.3 Permasalahan Perancangan

- Bagaimana merancang sebuah fasilitas olahraga *indoor* tetapi tetap menampilkan suasana *outdoor*?
- Bagaimana merancang ruang latihan yang aman untuk dapat menunjang pemain atau *riders* BMX yang bersifat dinamis?
- Bagaimana merancang suatu fasilitas olahraga yang menggelar suatu kompetisi?

## 1.4 Ide atau Gagasan Perancangan

Ide pada judul “Perancangan Interior Fasilitas Olahraga BMX *Freestyle Indoor* di Bandung” ini muncul karena dibutuhkannya suatu fasilitas olahraga BMX *Freestyle* yang sesuai guna membantu para pemain BMX untuk berlatih dengan nyaman dan aman. Perancangan fasilitas olahraga ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan bagi para pemain BMX yaitu berlatih ditempat yang nyaman dan segala sesuatunya mengikuti standar dari badan organisasi sepeda dunia (UCI).

Gagasan perencanaan fasilitas olahraga BMX *Freestyle Indoor* ini muncul ketika para pemain bmx biasa berlatih dengan memanfaatkan fasilitas publik seperti di lapangan, jalanan dan taman kota. Akan tetapi hal tersebut dapat mengakibatkan dampak buruk bagi pemain bmx, karena rintangan atau *obstacles* yang ada tidak memenuhi standar aman, Belum lagi jika suatu tempat yang bukan dikhususkan sebagai tempat berlatih BMX seperti trotoar akan mengubah fungsi tempat dan mengganggu aktivitas masyarakat lainnya. Kendala lain seperti cuaca yang tidak diprediksi akan menghalangi kegiatan berlatih para pemain.

Perancangan ini menjadi sebuah tempat berkumpulnya para atlet bmx, komunitas bmx, dan masyarakat umum yang menggemari olahraga ini. Fasilitas olahraga ini terdapat dua arena untuk berlatih yakni kategori berjenis *street* dan *pool*. Pemilihan ini dikarenakan kedua kategori tersebut menjadi pilihan banyak penggemar dari olahraga bmx. Selain untuk berlatih, fasilitas ini dapat dijadikan sebagai tempat untuk berkompetisi, dikarenakan rintangan-rintangan yang ada telah disesuaikan dengan standar dari UCI baik dimensi maupun material.

Pada perancangan fasilitas olahraga BMX *freestyle indoor* ini berjudul “*Metropolis City*” yakni suatu kota yang menjadi pusat kegiatan perdagangan, industri dan pemerintahan, didukung dengan konsep “*Urban Street Art*” yang akan menyuguhkan karya seni jalanan dengan suasana perkotaan.

### **1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan**

- A. Maksud dari Perancangan Interior Fasilitas Olahraga BMX *Freestyle Indoor* ini adalah merancang suatu fasilitas olahraga *indoor* yang dapat menjadi wadah bagi para pemain dari olahraga BMX untuk berlatih dengan nyaman dan tidak terkendala oleh apapun.
- B. Tujuan dari Perancangan ini adalah menyediakan sebuah fasilitas olahraga untuk para pemain dan penggemar dari olahraga BMX *Freestyle*. Sekaligus menjadi tempat untuk berkompetisi antar penggemar dengan menerapkan standar internasional untuk melindungi dan menjaga para pemain yang menggunakan fasilitas ini.