

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur

2.1.1 *Bicycle Motocross* (BMX)

Bicycle motocross atau BMX merujuk pada olahraga dimana tujuannya adalah balapan ekstrim dengan sepeda seperti gaya *motorcross* pada lintasan dengan *start* sejajar dengan rintangan yang menantang. BMX ekstrim sebuah olahraga dengan menggunakan sepeda BMX dan dilakukan dengan menaiki sepeda BMX serta melakukan gaya-gaya tertentu. Dengan menaiki sepeda BMX, pemain melakukan putaran, melompat, dan gerakan-gerakan atraktif lainnya.

2.1.2 Sejarah *Bicycle Motocross* (BMX)

BMX dimulai pada awal tahun 1970 yang mengisahkan cerita tentang para pemuda mulai memakai sepeda untuk balapan di tanah berlumpur di California selatan, pada masa itu mereka terinspirasi dari superstar *motorcross*. Pada tahun 1963, pabrikan *Schwinn* menghadirkan sebuah sepeda berjenis *Sting Ray* yang didasari atas observasi yang dilakukan oleh utusan dari *The Bicycle Company* bernama Al Fritz pada anak-anak California atas fenomena maraknya anak muda yang memodifikasi sepedanya untuk melakukan balapan sepeda agar terlihat seperti *motocross* yang dipakai oleh pembalap *motocross* idolanya (Apep, 2007: 17).

Sepeda jenis ini mempunyai bentuk *frame* yang mirip *motocross*, ban berukuran 20 inci, stang yang tinggi, tempat duduk yang panjang, tinggi pedal sepeda berukuran 4,5 inci. Model sepeda BMX pada tahun 1973 merupakan modifikasi dari sepeda *Schwinn Sting Ray*, bagian-bagian yang dimodifikasi di antaranya memindahkan siku atas dan bawah pipa dan diganti dengan pipa yang lebih lurus dan panjang, merotasi bagian belakang dari struktur *frame* untuk meraih siku tanda duduk, mengganti pedal sepeda berukuran 4,5 inci dengan pedal sepeda berukuran 6,5 agar menambah daya dan kecepatan (Apep, 2007: 19).

Sementara itu, pada dekade awal tahun 1980-an perkembangan BMX menyebar ke berbagai belahan dunia termasuk Indonesia (*validnews*, diakses 10 Januari 2023). Eksistensi BMX sempat mengalami pasang surut karena stigma negatif masyarakat. Seiring berjalannya

waktu, dunia sepeda mulai digandrungi masyarakat dan nama BMX mulai tumbuh kembali. Peran anak-anak muda maupun komunitas mulai mengangkat kembali nama BMX.

2.1.3 BMX *Freestyle*

Istilah kata "*freestyle*" didefinisikan sebagai kebiasaan mengendarai BMX yang menyenangkan dan bergaya dengan bebas. Dalam bukunya Apep (2007: 43) menjelaskan BMX *Freestyle* muncul ketika anak-anak muda California mengalami kebosanan dengan BMX *racing*, awalnya mereka bermain di sebuah kolam renang kosong, gudang kosong, dan saluran air lalu melakukan sebuah gaya atau trik. Teknik yang dipakai untuk BMX *freestyle* berasal dari pengaruh *skateboard*. Pada saat peminat BMX *freestyle* menjadi semakin banyak, beberapa pabrikan sepeda berpikir bahwa BMX *freestyle* dapat mengungguli popularitas BMX *racing*, maka dari itu pabrikan-pabrikan sepeda itu turut membuat desain secara eksklusif untuk aksi *freestyle*.

Pada tahun 1984, banyak hal yang terjadi dalam dunia *freestyle*, di antaranya yaitu munculnya *Potts Mod*. Steve Potts menemukan sebuah sistem *hollow-bolt* untuk rem depan yang memungkinkan para pengendara untuk memutar setang sepeda mereka tanpa membuat kabel rem depan mereka menggulung. Beberapa perusahaan sepeda pun meluncurkan sepeda baru dengan desain yang dikhususkan untuk *freestyle*, seperti perusahaan *Schwinn*, *Free Agent*, *Hutch*, *Haro* dan perusahaan lainnya (Apep, 2007: 24).

Beragam media dengan informasi mengenai tren BMX *freestyle* mulai bermunculan, salah satunya yaitu majalah *Free-stylin`*, yang mengawali debutnya dengan menuliskan mengenai perusahaan-perusahaan yang mulai membuat sepeda untuk *freestyle*. Kemudian pada tahun 1984, *Free-stylin`* mengulas informasi mengenai beberapa trik, yang mana hal tersebut menjadi sebuah gelombang baru yang menyebar di seantero Amerika.

BMX *Freestyle* mencapai puncaknya pada tahun 1985, mulai dari terbentuknya asosiasi *Freestyle* BMX yang bernama *The National Freestyle Association* (NFA) yang didanai oleh pemilik dari perusahaan *Hutch*. Munculnya sebuah acara komersial yang berlangsung sepanjang musim panas dengan judul "*Mountain Dew*" yang menampilkan tokoh-tokoh besar *Freestyle* BMX, seperti Ron Wilkerson, Eddie Fiola, dan R.L. Osborn. Hingga terlaksanakannya serangkaian kejuaraan dan gelar pertama yang diperebutkan, walau diselenggarakannya acara ini hanya di sekitar California (Apep, 2007: 25).

Di berbagai negara, *BMX Freestyle* lebih populer dan berkembang dibandingkan dengan *BMX racing*. *BMX freestyle* terdiri dari beberapa kategori lain, di antaranya *BMX Dirt*, *BMX Street*, *BMX Park*, *BMX Ramps* atau *Vert*, dan *BMX Flatland*.

a. *BMX Dirt*

BMX Dirt ini hampir mirip dengan kegiatan motor *trail*, tetapi *BMX Dirt* membutuhkan gundukan-gundukan tanah yang ukurannya bervariasi sehingga pengendara dapat melompat dan melakukan atraksi di udara. Gundukan tanah ini terdiri dari dua bagian, bagian pertama disebut *take off* yang berfungsi sebagai tempat untuk melakukan lompatan. Bagian kedua disebut *landing* yang berfungsi sebagai tempat pendaratan dengan bentuk lebar dan panjang.



Gambar 2. 1 BMX Dirt

Sumber: xgames.com

b. *BMX Street*

Penggemar kategori ini biasa memainkan sepedanya di jalanan atau tempat umum lainnya. Melewati berbagai rintangan yang ditemui sepanjang jalan seperti anak tangga, jalur pedestrian, *handrail*, lengkungan dinding, dan rintangan lain dengan keterampilan akrobatik yang tinggi dan kreatif. Menurut Apep (2007: 116) *BMX street* banyak disukai kalangan anak muda di seluruh dunia, meskipun dianggap kerap merusak fasilitas umum dan sering berurusan dengan pihak keamanan.

Namun hal tersebut merupakan sebuah tantangan untuk kepuasan ataupun pengalaman yang dianggap keren. Bermain *BMX Street* dapat memunculkan suatu perasaan yang lain dan berbeda. Suatu perasaan tentang arti kebebasan tanpa aturan dan kebebasan mengekspresikan diri yang tidak terbatas meskipun banyak resiko yang harus ditanggung.



Gambar 2. 2 BMX Street

Sumber: redbull.com

c. *BMX Park*

Seiring dengan kepopuleran *BMX racing* sekitar tahun 1970-an, berkembang pula olahraga *skateboard*. Dalam perkembangannya, olahraga *skateboard* menginspirasi para penggemar BMX yang akhirnya memunculkan kategori baru dalam BMX dan lahirlah *BMX Park* (Apep, 2007:105). Kategori ini merupakan sebuah permainan yang membutuhkan tempat yang disebut dengan *skaterpark*.

Rintangan yang terdapat di *skaterpark* beraneka ragam, salah satunya yaitu *ramp*. Terdapat struktur *ramp* yang terbuat dari semen ataupun kayu, dan pada pinggiran permukaan *ramp* dipasang besi profil berdiameter 2 inci yang disebut *coping* untuk melindungi sudut permukaan dari manuver pengendara BMX ketika meluncur untuk beraksi.



Gambar 2. 3 BMX Park

Sumber: redbull.com

d. *BMX Ramp* atau *Vert*

Nama *Vert* diambil dari kata “*vertical*” yang menunjukkan jalur yang berhadapan berbentuk *vertical*. *BMX Vert* adalah kategori yang melakukan atraksi pada *ramp* berbentuk setengah pipa dengan menggunakan *frame* yang terbuat dari kayu dan dibentuk seperti huruf U yang berukuran lebar. Pengendara akan mengayuh sepedanya pada tanjakan melengkung sampai melompat ke udara lalu melakukan variasi trik sebelum mendarat.



Gambar 2. 4 BMX Vert

Sumber: deseret.com

e. *BMX Flatland*

BMX Flatland banyak digemari karena dianggap tidak terlalu berbahaya dibandingkan kategori lain dalam permainannya. Kategori ini tidak membutuhkan medan atau infrastruktur lainnya, cukup mencari tempat dengan permukaan yang rata selain permukaan tanah. *BMX Flatland* hanya mengandalkan kreatifitas yang tinggi dan keseimbangan dalam melakukan suatu trik. Aliran ini disebut juga sebagai *breakdancing bike*, pengendara menyeimbangkan dirinya pada sepeda dengan melakukan aksi atau trik.



Gambar 2. 5 BMX Flatland

Sumber: uci.org

2.1.4 Macam Trik BMX Freestyle

Trik BMX adalah gaya atau aksi yang dilakukan sebagai bukti dari kreativitas para pemain BMX. Dalam kejuaraan atau turnamen, terdapat penilaian terhadap trik yang dilakukan oleh pengendara BMX dalam kemampuan untuk mempertahankan koordinasi dan keseimbangan. Biasanya terdapat beberapa kategori untuk menilai trik-trik yang dilakukan, antara lain seperti:

- Jumlah trik dalam waktu yang ditentukan.
- Kesulitan trik yang dilakukan.
- Kecakapan memainkan sebuah trik untuk diperlihatkan kepada banyak orang
- Orisinalitas suatu trik
- Kesalahan-kesalahan yang terjadi pada saat melakukan trik, seperti kegagalan sebuah trik dan kaki pengendara menginjak tanah.

Nama Trik	Deskripsi	Gambar
<i>Bunny Hop</i>	Pengendara menekan beban ke bagian bawah sepeda terlebih dahulu untuk menekan ban, lalu memanfaatkan pantulan dari ban untuk menarik sepeda ke udara. Biasanya trik ini dilakukan untuk melompati atau menaiki sesuatu.	 <p>Sumber: <i>bmxonline.com</i></p>
Manual dan <i>Nose Manual</i>	Pengendara mengangkat sedikit roda bagian depan lalu membiarkan sepeda berjalan sendiri akibat dari tekanan yang dipusatkan pada bagian pedal sepeda. Sebaliknya pada trik <i>nose manual</i> pengendara mengangkat sedikit roda belakang dengan meletakkan salah satu kaki dibagian peg/step depan.	 <p>Sumber: <i>idntimes.com</i></p>

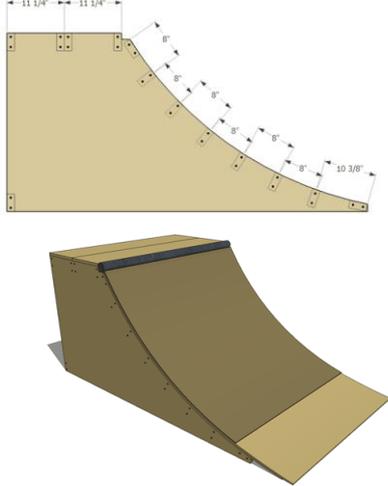
		 <p><i>Sumber: alamy.com</i></p>
<i>Wheelie</i>	Tujuan utama dari trik ini adalah menyeimbangkan tubuh dengan cara mengangkat bagian depan sepeda sembari terus mengayuh sepeda.	 <p><i>Sumber: tablesandfable.com</i></p>
<i>Barspin</i>	Pengendara mengayuh sepeda lalu melakukan trik <i>bunny hop</i> sembari memutar <i>bar</i> atau stang sepeda yang terpasang sebanyak 360 derajat.	 <p><i>Sumber: vitalbmx.com</i></p>
<i>Grind</i>	Pengendara merayap atau melaju ke bawah di rintangan apapun tanpa menyentuh tanah.	 <p><i>Sumber: bmxtimes.com</i></p>
<i>Backflip</i> dan <i>Frontflip</i>	Pengendara menekan kebawah untuk mendapatkan pantulan ban yang dimanfaatkan ketika melompat, lalu tarik stang sepeda dengan kuat dan lengkungkan punggung sembari membuat sebuah putaran 360 derajat di udara. Sebaliknya pada trik <i>Frontflip</i> pengendara mengangkat	 <p><i>Sumber: redbull.com</i></p>

	<p>bagian belakang lalu membuat sebuah putaran 360 derajat ke arah depan.</p>	 <p><i>Sumber: flickr.com</i></p>
<p>180 dan 360</p>	<p>Pengendara melakukan trik <i>bunny hop</i> terlebih dahulu, lalu saat melompat putar 180 derajat badan anda dan diikuti dengan sepeda yang ditunggangi ke arah samping, kemudian seimbangkan badan saat mendarat di tanah. Sedangkan pada trik 360, pengendara bmx melakukan langkah-langkah yang sama tetapi pengendara harus memutar 360 derajat.</p>	 <p><i>Sumber: youtube.com</i></p> <p><i>Sumber: youtube.com</i></p>
<p><i>Walltap</i></p>	<p>Pengendara melakukan lompatan terlebih dahulu lalu menempelkan ban ke arah tembok.</p>	 <p><i>Sumber: vitalbmx.com</i></p>
<p><i>Tabletop</i></p>	<p>Pengendara melakukan lompatan terlebih dahulu, lalu miringkan sepeda dan belokan setang sepeda 90 derajat.</p>	 <p><i>Sumber: vitalbmx.com</i></p>

Tabel 2. 1 Macam Trik BMX Freestyle

2.1.5 Rintangan BMX *Freestyle*

Dalam permainannya, olahraga BMX *Freestyle* membutuhkan rintangan dan medan khusus untuk melakukan trik-trik yang membutuhkan keseimbangan, ketangkasan, dan tentunya kecepatan yang terbuat dari material kayu ataupun beton. Berikut merupakan rintangan atau *obstacles* yang diperlukan.

Nama Trik	Deskripsi	Gambar
<i>Quarterpipes</i>	<p>Berbentuk seperempat lingkaran yang berfungsi untuk melakukan transisi secara vertikal. Rangka <i>quarterpipes</i> dapat terbuat dari material kayu ataupun beton. Biasanya rintangan ini memiliki tinggi 1,2 hingga 1,8 meter</p>	 <p>Sumber: diyskate.com</p>
<i>Halfpipes</i>	<p>Merupakan gabungan dari dua <i>quarterpipes</i> yang saling berhubungan yang mirip seperti huruf U.</p>	 <p>Sumber: teamextreme.co.uk</p> <p>Sumber: angelfire.com</p>
<i>Spine</i>	<p>Rintangan yang merupakan gabungan dari dua <i>quarterpipes</i> yang membelakangi.</p>	

	Rintangan ini memiliki tinggi antara 1 dan 1,7 meter, dan lebar minimal 2,5 meter.	<i>Sumber: vitalbmx.com</i>
<i>Bank</i>	Berbentuk bidang datar yang dapat digunakan untuk melakukan variasi trik dengan kemiringan dan ukurannya yang bervariasi.	 <i>Sumber: max-extreme.be</i>
<i>Funbox</i>	Merupakan kombinasi dari beberapa rintangan yang ukurannya bervariasi.	 <i>Sumber: skatein.com</i>
<i>Handrail</i>	Rintangan berupa pipa besi yang berada di tangga yang berfungsi untuk melakukan trik <i>grinding</i> . Rintangan ini dapat berbentuk landai, datar, ataupun melengkung. Tinggi <i>handrail</i> biasanya 40 cm dari permukaan tanah	 <i>Sumber: skate.in</i>

Tabel 2. 2 Rintangan BMX Freestyle

2.1.6 Perlengkapan Keamanan BMX Freestyle

Olahraga BMX *Freestyle* melibatkan aktivitas fisik yang tinggi, kecepatan, dan ketinggian. Oleh karena itu BMX *Freestyle* termasuk kedalam jenis olahraga ekstrim. Olahraga ekstrim sendiri cenderung menyimpang dari jalur olahraga pada umumnya, baik dari peralatan ataupun persyaratannya. Olahraga ekstrim juga dapat diartikan sebagai olahraga yang menantang bahaya atau olahraga yang memicu adrenalin. Dimana olahraga ini mempunyai resiko kecelakaan yang cukup besar yang dapat mengakibatkan resiko cedera bahkan

kehilanganan nyawa. Maka dari itu berikut merupakan perlengkapan keamanan standar untuk bermain BMX *Freestyle*.

No	Perlengkapan	Deskripsi	Gambar
1	<i>Helmet stunt</i>	Berfungsi sebagai pelindung kepala untuk meminimalisir cedera pada saat terjadinya kecelakaan.	 <p>Sumber: <i>thecutbmx.com</i></p>
2	<i>Helmet full face</i>	Berfungsi melindungi bagian kepala dengan lebih baik daripada <i>helmet stunt</i> .	 <p>Sumber: <i>thebikedads.com</i></p>
3	<i>Gloves</i>	Berfungsi melindungi tangan ketika terjatuh dan menjaga pengendalian setang dengan lebih baik.	 <p>Sumber: <i>ridemoreprotection.com</i></p>
4	<i>Elbow guard</i>	Berfungsi sebagai pelindung siku untuk meminimalisir cedera patah tulang.	 <p>Sumber: <i>luxbmx.com</i></p>
5	Sepatu	Berfungsi melindungi bagian kaki dan membantu dalam keseimbangan.	 <p>Sumber: <i>thebmxdude.com</i></p>

6	<i>Shin guard</i>	Berfungsi meminimalisir adanya benturan dengan tulang kering.	 <p>Sumber: <i>luxbmx.com</i></p>
7	<i>Knee guard</i>	Berfungsi sebagai pelindung lutut untuk mencegah terjadinya cedera	 <p>Sumber: <i>stillbmx.com</i></p>

Tabel 2. 3 Perlengkapan Keamanan BMX Freestyle

2.1.7 Rangka Sepeda BMX

A. Handlebars atau Stang

Stang sepeda BMX sangatlah bervariasi, mulai dari bentuk, ukuran, warna, dan bahan. Pemilihan stang yang tepat akan membuat kontrol dan penggunaan sepeda akan lebih baik untuk melakukan trik dan menghindari cedera. Terdapat beberapa hal yang membedakan handlebars sepeda BMX, di antaranya:

- *Rise* dan *Width*

Rise adalah tinggi dari dasar stang sampai titik tertinggi stang sepeda, sedangkan *wide* adalah lebar ukuran stang. *Rise* dan *width* dari stang banyak sekali mengalami perkembangan, bentuknya terus berubah mengikuti *trend* dan teknologi.

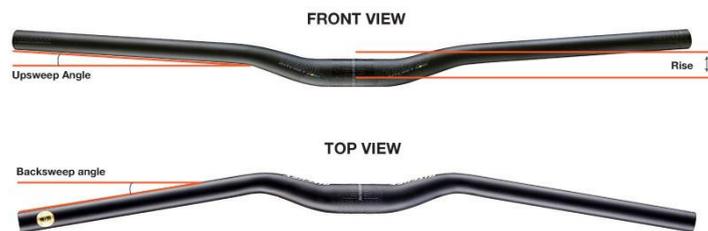


Gambar 2. 6 Highrise dan Lowrise

Sumber: sepeda.me

- *Upsweep dan Backsweep*

Upsweep adalah perubahan sudut tegak dari tengah stang sampai ujung stang. *Backsweep* adalah sudut stang membengkok mendatar ke arah pesepeda. Hal ini akan berpengaruh pada posisi tangan, jika akan banyak mengangkat stang sebaiknya pilih yang posisi tangan yang optimum untuk mengangkat, tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh.



Gambar 2. 7 *Upsweep dan Backsweep*

Sumber: sepeda.me

- *Two Pieces dan Four Pieces*

Two pieces bars artinya stang terbuat dari dua komponen yang kemudian disatukan, begitu juga dengan *four pieces bars* menggunakan empat komponen yang digabung menjadi satu.



Gambar 2. 8 *Two Piece dan Four Piece*

Sumber: sepeda.me

B. Frame

Rangka sepeda atau *frame* sepeda BMX adalah hal yang penting dalam penentuan karakter sepeda. Perbedaan bentuk *frame* mengakibatkan perbedaan *feel* atau rasa dalam mengendara sepeda BMX.



Gambar 2. 9 Frame

Sumber: supercrossbmx.com

C. Fork

Bagian ini berfungsi untuk menghubungkan *frame*, stang, stem dengan roda sepeda. *Fork* mempengaruhi langsung handling sepeda, dan kemampuannya untuk berakrobatik. *Fork* adalah salah satu bagian yang paling banyak menahan beban pada saat *BMX riders* melakukan trik.



Gambar 2. 10 Fork

Sumber: supercrossbmx.com

D. Ban Sepeda

Ukuran standar ban sepeda BMX adalah 20 inci, lebih kecil daripada sepeda gunung dan sepeda balap.



Gambar 2. 11 Ban

Sumber: supercrossbmx.com

E. Velg, Jari-jari, dan Hub Roda

Lebar standard rim pada sepeda BMX adalah 32mm untuk *freestyle*. Rim sepeda BMX biasanya terbuat dari aluminium; memiliki pilihan *single*, *double*, atau *triple wall*, semakin banyak wall membuat velg lebih kuat tetapi lebih berat.

Jari-jari sepeda menghubungkan rim dan hub pada roda, yang gunanya sebagai penopang pada roda sepeda. Jumlah jari-jari akan berpengaruh pada kekuatan dan berat roda. BMX *Freestyle* biasanya cukup memiliki 36 jari-jari. Untuk pesepeda yang lebih berat ataupun yang melakukan aksi lebih ekstrem bisa memakai 48 jari-jari. Sedangkan hub adalah pusatnya roda sepeda, memiliki bearing dan as untuk memutar roda dan menahan roda pada tempatnya.



Gambar 2. 12 Velg

Sumber: supercrossbmx.com

2.1.8 Kompetisi BMX *Freestyle*

Antusiasme kaum pemuda terhadap olahraga ekstrim, menarik perhatian Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia untuk menyelenggarakan kompetisi kejuaraan olahraga ekstrim *Indonesia Open X-Sports Championship* (IOXC). Event berskala internasional ini berjalan sejak tahun 2007 dikenal sebagai event terbesar di Asia dan Asia Tenggara.

Kompetisi IOXC ke-12 digelar di Arena Candi Borobudur, Kota Magelang, Jawa Tengah pada tanggal 22 – 24 Oktober 2021. Setiap tahunnya event IOXC diikuti lebih dari 300 peserta baik dalam negeri maupun luar negeri seperti Eropa, Amerika, Chili, Canada, Perancis, Jerman, Australia, Jepang, Malaysia, Thailand, Singapura, dan tentunya Indonesia (*Suara.com*, diakses pada 15 Februari 2023).

Rangkaian kompetisi IOXC diawali dengan event launching IOXC ke-12 di Jababeka Golf and Country Club Bekasi. Jababeka mempersiapkan lahan untuk fasilitas olahraga *outdoor* seluas 1 hektar yang salah satunya untuk pembuatan arena X-Sport terbesar di Asia standar olimpiade. Tahap ini sebagai rangkaian untuk menyeleksi para pemain olahraga ekstrim dari 6 cabang yaitu *BMX freestyle*, *Soccer Freestyle*, *Agresive Inline Skate*, *Skateboard*, *B-Boys Battle*, dan *Parkour*. Teknis seleksi dilakukan secara virtual, para pemain terpilih akan mengikuti event *grand final* IOXC di Borobudur. Kelebihan event ini, dalam satu arena disebut *park course* melombakan 3 jenis cabang olahraga yaitu *BMX freestyle*, *Agresive Inline Skate*, dan *Skateboard* (*Deputi3.kemempora.go.id*, diakses pada 15 Februari 2023).

Proses menuju *grand final* IOXC ke-12 dilakukan secara berjenjang pada *event local hero*, dan pada setiap tahap itu akan muncul pemenang-pemenang, sehingga pemenang yang terbaik dalam *local hero* itulah yang akan hadir di event puncak IOXC. Selanjutnya para *riders* terbaik dari IOXC akan diikuti sertakan pada kejuaraan dunia di *Festival Olahraga Ekstrem Internasional World Series* (FISE) di Prancis (*Deputi3.kemempora.go.id*, diakses pada 15 Februari 2023).

Tahun 1985 merupakan masa puncak dari olahraga *BMX freestyle*, selain memiliki sebuah acara komersial berjudul “*Mountain Drew*”, Disneyland pun memiliki pertunjukan *BMX freestyle* tersendiri yakni seseorang memakai kostum Goofy yang sedang melakukan suatu trik di rintangan *quarter pipes* (Apep: 2007). Dengan peningkatan popularitas ini, berbagai industri lain pun mulai memunculkan suatu pertunjukan, salah satunya X-games.

X-Games edisi perdana digelar pada musim panas 1995 di Rhode Island, Amerika Serikat. Ajang ini diinisiasi oleh saluran TV kabel berbasis olahraga bernama ESPN. Berhasil menuai kesuksesan terutama target pasarnya mengarah pada kalangan generasi X atau kaum muda. Popularitas Winter X Games pun makin meningkat pada edisi keenam tahun 2002 karena mulai disiarkan langsung di televisi untuk kali pertama.

X-Games merupakan ajang olahraga ekstrim yang diselenggarakan setiap dua kali dan dibagi menjadi dua, yaitu kompetisi musim panas dan kompetisi musim dingin. Dua tahun kemudian, kompetisi musim dingin berlangsung di Big Bear Lake, California. Kompetisi yang diadakan oleh *X-games* meliputi beberapa cabang olahraga, salah satunya yaitu BMX dengan berbagai macam kategorinya.

ESPN pun mulai mengadakan *roadshow* atau tontonan olahraga keliling diberbagai kota untuk melaksanakan acara X-games, dengan menampilkan berbagai macam acara sebelum kompetisi dimulai. Hadiah yang diberikan untuk pemenang kompetisi ini sebanding dengan yang ditawarkan di acara olahraga lainnya. Sebuah medali emas diberikan kepada juara, sedangkan urutan kedua dan ketiga menerima medali perak dan perunggu. Hadiah lainnya yang diberikan untuk pemenang yaitu uang sebesar 50.000 dollar.

Beragam merek pun menjadi sponsor untuk acara ini, seperti Monster Energy, Vans, Red bull, dan lain-lain. Bahkan merek-merek tersebut menjadi sponsor untuk para atlet BMX profesional. Selayaknya BMX *Freestyle* dengan ciri khasnya yang merepresentasikan kesenangan, hiburan, kompetensi, dinamis, olahragawan, dan persahabatan. Beberapa unsur ini memiliki kedekatan dengan citra dari merek-merek di atas sebagai berikut:

1. *Monster Energy*

Salah satunya *Monster Energy* yaitu produk minuman berenergi dari *Monster Beverage*. Perusahaan ini dikenal seringkali mendukung berbagai olahraga ekstrim seperti snowboarding, *motocross*, *skateboard*, eSports, serta BMX. Bahkan, *Monster Energy* diiklankan terutama melalui sponsor untuk acara olahraga yang salah satunya olahraga BMX. *Monster Energy* ingin memunculkan bakat dan memberikan kesempatan untuk mewujudkan hasrat mereka menjadi seorang yang berprestasi dan terkenal, baik itu atlet, olahragawan ataupun penyanyi.



Gambar 2. 13 Minuman Monster Energy

Sumber: monsterenergy.com

Monster Energy memiliki logo khas dengan elemen visual sederhana namun tetap unik. Huruf “M” yang dibuat menyerupai goresan cakar binatang buas dengan penggunaan warna hijau neon. Warna ini melambangkan fokus, keberanian, kemauan keras, dan keinginan untuk mencapai tujuan hidup. Bagian “*Monster*” menggunakan warna putih sebagai arti keamanan, kesederhanaan, dan kebersihan. Sementara bagian latarnya berwarna hitam melambangkan kekuatan, keanggunan, dan kekayaan.

Pemaknaan warna pada produk *Monster Energy* ini merepresentasikan citra atau gaya hidup seorang atlet BMX. Sebagai olahraga ekstrim, setiap atlet BMX memiliki kebiasaan dihadapkan dengan rintangan yang menantang. Rintangan ini dapat diartikan sebagai tujuan yang harus dilewati atau diselesaikan. Ketika seorang atlet BMX berkompetisi, yang menjadi tujuannya adalah memenangkan kompetisi itu. Dengan keberanian, fokus, dan kemauan keras untuk mengasah keterampilan tentunya setiap atlet dapat mencapai tujuan tersebut.

2. Vans

Selain produk minuman, adapun produk sepatu dikenal dengan nama Vans. Pada tahun 1979, Vans #44 Shoe atau sekarang dikenal Vans Slip-on diperkenalkan oleh bantuan para pemain *skateboard* dan BMX. Vans mulai merajai *action sport* industri di dunia dengan mensponsori Triple Crown of *skateboarding* dengan event *skateboarding*, BMX, *surfing*, *wakeboarding*, *snowboarding*, *motocross* dan *supercross*. Kepopuleran sepatu Vans, terletak pada filosofi mereknya yang berfokus pada orang-orang dengan gaya hidup aktif, seperti pemain *skateboard*.



Gambar 2. 14 Logo Vans

Sumber: pngwing.com

Logo Vans menampilkan huruf V bergaya akar kuadrat dipadukan dengan strip vertikal panjang diartikan sebagai garis cepat, menekankan energi gerakan. Pada tahun 2016, para pengembang membuat kata “Vans” menjadi merah. Warna cerah melambangkan kegembiraan, energi gerakan dan gairah. Kata *Off The Wall* diadopsi dari kebiasaan *skateboarders* menggunakan istilah off the wall saat bermain *skateboard* di kolam-kolam kering. Kata ini memiliki arti lainnya yang disesuaikan dengan gaya hidup anak muda, yaitu prinsip atau dasar untuk fokus berpikir berbeda, kreatif dan menjadi diri sendiri.

Makna yang terkandung pada produk Vans ini, memiliki kesamaan dengan gaya hidup para atlet BMX. Tentunya, olahraga BMX termasuk pada olahraga ekstrim menantang bahaya yang memicu adrenalin. Prinsip untuk menjadi diri sendiri, kreatif, dan selalu fokus menjadi sikap dasar yang mencirikan para atlet BMX.

3. Redbull

Berbicara mengenai gaya hidup seorang atlet BMX tidak hanya soal keberanian, melainkan kekuatan untuk unggul menjadi pemenang. Makna ini ditampilkan pada logo produk minuman berenergi yakni Red Bull. Produk minuman berenergi ini tidak merubah logo sejak awal berdiri. Logo Red Bull menampilkan dua banteng petarung di depan cincin emas yang mencirikan energi, stamina, dan aksi. Seekor banteng diartikan sebagai kekuatan, kepercayaan diri, stabilitas, dan stamina. Lingkaran berwarna kuning pada bagian belakang banteng artinya cahaya, kehidupan, keabadian, serta pengaruh pertumbuhan kekuatan.



Gambar 2. 15 Logo Red Bull

Sumber: pngwing.com

Pada bagian skema warna logo Red Bull lebih menonjolkan merah sebagai lambang bahaya, antusiasme, memiliki kemauan keras. Makna lainnya yaitu banteng akan menerjang apapun yang bergerak. Begitupun kehidupan para atlet BMX meski olahraga ini ekstrim dan terbilang berbahaya, ketika keberanian dan kekuatan terpaut maka rintangan menjadi hal yang biasa bagi atlet BMX.

2.2 Fasilitas Olahraga

Fasilitas adalah sarana untuk melancarkan fungsi atau kemudahan. Fasilitas secara umum adalah fasilitas yang disediakan untuk kepentingan umum seperti: jalan raya, alat penerangan, dan lain-lainnya. Fasilitas olahraga di sekolah masih merupakan masalah di negara Indonesia. Ditinjau dari kuantitasnya masih sangat terbatas dan tidak merata. Masih terlalu jauh dari batas ideal minimal atau standar minimal.

Fasilitas olahraga adalah semua prasarana olahraga yang meliputi lapangan dan bangunan olahraga beserta perlengkapannya untuk melaksanakan program kegiatan olahraga. Fasilitas merupakan suatu bentuk yang permanen, baik untuk ruangan di dalam maupun diluar misalnya: gymnasium, kolam renang, lapangan permainan dan lain-lainnya.

Semua prasarana olahraga yang meliputi seluruh lapangan dan bangunan olahraga beserta perlengkapannya untuk melaksanakan dan menyelenggarakan program kegiatan olahraga. Berdasarkan batasan diatas, istilah fasilitas olahraga sudah mencakup pengertian prasarana dan sarana perlengkapan. Dalam pembicaraan sehari-hari istilah fasilitas olahraga ini sudah populer, sehingga tidak ada kesulitan jika pada pembicaraan selanjutnya istilah ini kadang-kadang digunakan.

Fasilitas olahraga mempunyai beberapa fungsi di antaranya: (1) Sebagai sarana pembinaan dan peningkatan prestasi olahraga dan daya apresiasi olahraga terhadap masyarakat, sehingga tercipta iklim yang baik bagi kehidupan olahraga, (2) Fasilitas olahraga berfungsi sebagai media pertemuan antara tuntutan perkembangan kebutuhan dan kehidupan berolahraga.

2.2.1 Persyaratan dan Standar Bangunan Fasilitas Olahraga

Dalam melakukan proses perencanaan perancangan sebuah bangunan olahraga, terdapat syarat dan ketentuan khusus yang perlu diperhatikan. Instansi keolahragaan pemerintah menetapkan ukuran atau dimensi untuk standar keolahragaan internasional maupun nasional, serta yang bersifat hiburan atau rekreatif untuk pembangunan bangunan *sport center*. Pertimbangan utama dalam mendesain bangunan *sport center* atau fasilitas olahraga lainnya, di antaranya:

1. Lokasi yang didukung dengan sarana transportasi,
2. Area parkir yang dapat memuat kendaraan secara maksimal,
3. Kontrol banjir penonton/ arus manusia yang keluar pada saat bersamaan harus jelas sehingga meminimalisir kerusuhan,
4. Keterpaduan antara ruang olahraga dan fasilitas olahraga,
5. Keterkaitan dengan lingkungan.

Persyaratan dalam pembangunan gedung olahraga *indoor* harus tersedia beberapa fasilitas, antara lain:

1. Area olahraga utama: terdiri dari lapangan olahraga, area penonton (tribun), area official (wasit, hakim garis, pelatih, dan lainnya), ruang peralatan olahraga, ruang teknik, ruang ganti, kamar mandi, toilet, janitor, dan sebagainya.
2. Area olahraga *indoor*: meliputi tempat latihan BMX dan latihan kebugaran (fitness).
3. Area administrasi: meliputi ruang resepsionis, kantor pengelola, ruang rapat pengelola, *pantry*, gudang, ruang arsip, dan sebagainya.
4. Area penerimaan tamu: meliputi *front office*, loket pendaftaran keanggotaan dan penyewaan, *entrance hall*, *lobby*, toilet umum, dan sebagainya.
5. Area rekreasi meliputi *café* dan *sport shop* atau retail.

6. Area keamanan: faktor keamanan dari api (*fire hydrant, sprinkler*), faktor keamanan dari kecelakaan, keributan, dan sebagainya.
7. Area ibadah: mushola dan tempat wudhu.

Standar gedung olahraga telah ditentukan oleh lembaga-lembaga, baik nasional maupun internasional, yang berwenang mengurus masalah olahraga. Persyaratan standar gedung olahraga di Indonesia sudah dibakukan ke dalam Standar Nasional Indonesia. Standar tersebut antara lain:

Ukuran Minimum (meter)				
Klasifikasi	Panjang (Termasuk Daerah Bebas)	Lebar (Termasuk Daerah Bebas)	Tinggi Langit-langit Permainan	Tinggi Langit-langit Daerah Bebas
Tipe A	50	30	12,5	5,5
Tipe B	32	22	12,5	5,5
Tipe C	24	16	9	5,5

Gambar 2. 16 Ukuran Minimal Ruang Matra Gedung Olahraga

Sumber: *Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, 2012*

1. Tata Cahaya

Tingkat penerangan, pencegahan silau, serta sumber cahaya lampu harus memenuhi ketentuan berikut: (1) Tingkat penerangan horizontal pada area 1 meter di atas permukaan lantai untuk semua tipe bangunan gedung olahraga, (2) Latihan dibutuhkan minimal 200 lux, (3) Pertandingan dibutuhkan minimal 300 lux. (4) Pengambilan video dokumentasi dibutuhkan minimal 1000 lux, (5) Penerangan buatan dan/atau penerangan alami tidak boleh menimbulkan penyilauan bagi para pemain, (6) Pencegahan silau akibat matahari harus sesuai dengan SK SNI T-051999- F tentang pencahayaan pada bangunan,

(7) Sumber cahaya lampu atau bukaan harus diletakkan dalam satu area pada langit-langit sedemikian rupa sehingga sudut yang terjadi antaragaris yang dihubungkan sumber cahaya tersebut dengan titik terjauh area setinggi 1,5 m garis horizontalnya minimal 30, (8) Apabila gedung olahraga digunakan untuk menyelenggarakan lebih dari satu kegiatan cabang olahraga, maka untuk masing-masing kegiatan harus tersedia tata lampu yang sesuai untuk kegiatan yang dimaksud,

(9) Masing-masing tata lampu harus merupakan instalasi satu dengan yang lainnya, (10) Apabila menggunakan tata cahaya buatan, harus disediakan generator set yang kapasitas daya minimum 60% dari terpasang, generator set harus dapat bekerja maksimum 10 detik pada saat aliran PLN padam.

2. Tata Warna

Koefisien refleksi dan tingkat warna langit-langit, dinding, dan lantai arena harus memenuhi ketentuan seperti yang tercantum pada tabel berikut:

No.	Komponen	Koefisien dan Refleksi	Tingkat Warna
1.	Langit-langit	0,5 – 0,7	Cerah
2.	Dinding dalam arena	0,4 - 0,6	Sedang
3.	Lantai arena	0,1 – 0,4	Agak Gelap

Gambar 2. 17 Koefisien Refleksi dan Tingkat Warna

Sumber: *Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, 2012*

3. Tata Udara

Tata udara dapat menggunakan ventilasi alami atau ventilasi mekanis, serta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut: (1) Apabila menggunakan ventilasi alami, maka harus memenuhi, (2) Luas bukaan minimum adalah 6% dari luas lantai efektif, (3) Peletakan ventilasi alami harus diatur mengikuti pergerakan udara silang, (4) Apabila menggunakan ventilasi buatan, maka harus memenuhi: Volume pergantian udara minimum sebesar 10-15 m³/jam/orang dan alat ventilasi buatan tidak menimbulkan kebisingan di dalam arena dan tempat penonton.

2.2.2 Fasilitas Pendukung Fasilitas Olahraga

Proses mendesain dan merencanakan bangunan olahraga memiliki syarat dan ketentuan khusus yang harus diperhatikan. Instansi keolahragaan pemerintah menetapkan ukuran atau dimensi untuk standar keolahragaan internasional maupun nasional, serta yang bersifat hiburan atau rekreatif untuk pembangunan bangunan *sport center*.

1. Ruang Primer

Ruang primer merupakan ruangan utama yang harus disediakan pada perencanaan sebuah fasilitas olahraga. Ruang-ruang ini meliputi ruang khusus bagi pengelola dan pengguna bangunan. Ruang ini terbagi atas:

- a. Tribun: Tribun merupakan bagian yang penting pada Fasilitas Olahraga. Saat diadakan kegiatan lomba atau *event* tertentu sangat dibutuhkan tribun penonton agar penonton dapat menyaksikan lomba baik berdiri maupun duduk dari sisi lapangan atau arena lomba. Kapasitas penonton di tribun bermacam-macam, mulai dari kapasitas yang kecil hingga ke kapasitas yang besar.
- b. Pengelola: Dalam perencanaan sebuah *sport center* pasti terdapat ruang-ruang bagi pengelola bangunan. Hal ini di berikan agar memberikan ruang untuk istirahat, makan atau bekerja bagi para pengelola yang bertugas untuk menjaga perawatan dan pemeliharaan bangunan baik dari sisi dalam maupun luar bangunan menyesuaikan dengan besar dan kapasitas ruangan yang disediakan.

2. Ruang Sekunder

Ruang sekunder merupakan ruangan yang disediakan pada perencanaan sebuah fasilitas olahraga untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan yang berlangsung di dalam bangunan. Ruang-ruang ini meliputi ruang pemain, toilet, ruang juri, ruang medis/P3K, ruang rapat/pertemuan, ruang mesin & panel, loket, dan gudang.

- a. Ruang Pemain: Dalam ruang pemain masih terdapat beberapa ruangan lagi, antara lain adalah ruang ganti pemain, ruang teknis, dan toilet. Ruangan-ruangan tersebut harus ada dalam ruang pemain terdiri dari ruang ganti pemain untuk *sport center* tipe A dan tipe B direncanakan minimal 2 unit, sedangkan untuk tipe C minimal 1 unit, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Lokasi ruang ganti harus dapat diakses langsung menuju lapangan melalui koridor yang berada di bawah tribun.
- Ruang ganti harus dilengkapi dengan tempat menyimpan barang-barang (loker) minimal 20 box dan dilengkapi dengan kursi panjang dengan kapasitas 20 orang.

Toilet Pemain terdiri dari ruang mandi/bilas (*shower*), ruang mandi / bilas (bak), dan WC. Ketentuan dari toilet adalah sebagai berikut:

- Toilet pria harus dilengkapi minimal 2 buah bak cuci tangan 9 (wastafel), 4 buah urinoir, dan 2 buah kamar mandi.
- Toilet wanita harus dilengkapi minimal 4 buah kamar mandi, dan 4 buah bak cuci tangan (wastafel) yang dilengkapi cermin.

Ruang Teknis merupakan ruang yang digunakan oleh para pemain dan pelatih untuk menyampaikan dan membahas strategi atau permasalahan tim sebelum atau sesudah pertandingan. Ruang teknis disediakan di *sport center* yang digunakan untuk pertandingan skala besar seperti sepakbola dan basket.

b. Toilet Umum

Toilet merupakan sarana yang harus ada pada setiap bangunan, termasuk bangunan olahraga. Toilet bagi penonton direncanakan untuk tipe A, B, C dengan perbandingan penonton wanita dan pria adalah 1:4.

c. Ruang Pelatih dan Juri

Ruang pelatih yang direncanakan pada tipe A minimal 2 unit dan ruang wasit minimal 1 unit yang lokasinya harus berada di bawah tribun penonton dengan fasilitas tiap unit minimal 1 wastafel, 1 wc, 1 ruang bilas, dan 1 ruang simpan yang dilengkapi 2 loker dan 2 bangku.

d. Ruang Medis/P3K

Direncanakan untuk *sport center* tipe A, B, dan C minimal 1 unit dengan luas minimal 15 m². Kelengkapan minimalnya ialah 1 buah tempat tidur untuk pemeriksaan, 1 buah tempat tidur untuk perawatan.

e. Loket

Loket biasa terdapat pada gedung olahraga yang menyediakan penjualan tiket untuk pertandingan seperti sepakbola, basket, bulutangkis, dll. Gedung olahraga yang biasa memiliki loket penjualan tiket yang berskala cukup besar dan dapat digunakan untuk pertandingan-pertandingan nasional.

f. Gudang

Gudang alat olahraga gedung olahraga tipe A berfungsi sebagai tempat penyimpanan peralatan atau perlengkapan pertandingan dengan luasan minimal 120 m², dan gudang alat kebersihan sebesar 20 m². Gudang terdapat pada satu bangunan dengan massa bangunan olahraga atau juga dapat terpisah dari massa bangunan utama.

3. Ruang Penunjang

Ruang penunjang merupakan ruang-ruang pelengkap yang merupakan fasilitas tambahan yang dapat digunakan pelaku kegiatan pada perencanaan sebuah gedung olahraga. Ruang-ruang tersebut meliputi:

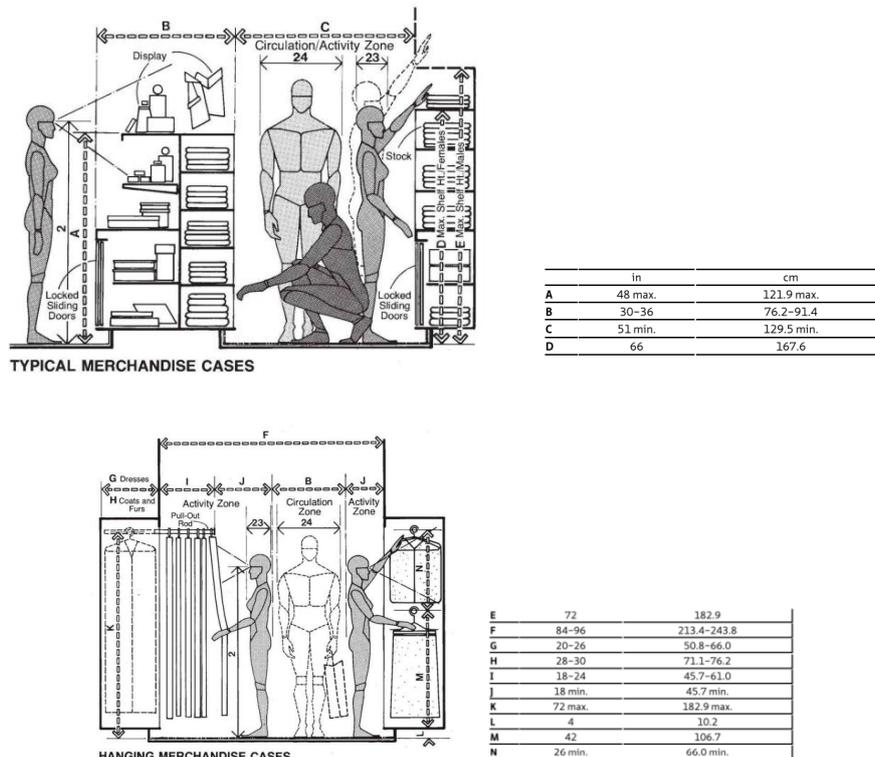
- a. Tempat Parkir merupakan tempat yang disediakan untuk kendaraan yang ditinggalkan sementara oleh pengemudinya. Penyediaan ruang parkir sangat penting untuk memenuhi fasilitas pemakai gedung olahraga saat berolahraga. Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis berwarna (putih atau kuning) yang terletak di samping dan di depan dengan lebar antara 12 – 20 cm. Posisi dinding pembatas ditinggikan terhadap dataran sekitar sampai 1,0 m agar area parkir dan luar terpisah dengan baik.
- b. Retail/*Sport Station* merupakan sarana perbelanjaan berhubungan dengan kegiatan olahraga, baik jenis olahraga yang difasilitasi oleh *sport center* ini maupun jenis olahraga lainnya. Tentunya hal ini dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan aksesoris untuk olahraga yang diinginkan atau dibutuhkannya.
- c. Café seperti pada tujuan awalnya, yakni *sport center* yang akan direncanakan adalah yang bersifat rekreasional, sehingga penambahan fasilitas restaurant / café merupakan suatu daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Biasanya para pengguna fasilitas olahraga akan pergi makan bersama rekan-rekannya setelah mereka berolahraga atau berlatih. Hal ini memudahkan mereka agar tidak perlu lagi pergi ke tempat lain untuk makan atau sekedar bersantai minum sambil mengobrol bersama teman-temannya.
- d. Tempat Ibadah seperti halnya fasilitas atau bangunan publik yang ada, penambahan sarana ibadah merupakan suatu hal yang tidak lepas dari pemikiran dalam perancangan. Biasanya sarana ibadah yang disediakan ialah mushola. Hal ini dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan ibadah tepat waktu, tanpa harus mencari tempat ibadah di luar lingkungan *sport center*.

2.3 Studi Antropometri

Antropometri berasal dari kata “*anthro*” yang berarti manusia dan “*metri*” yang berarti ukuran. Dapat disimpulkan bahwa studi antropometri yaitu sebuah ilmu yang mempelajari mengenai pengukuran tubuh manusia. Studi mengenai antropometri sangatlah penting dalam suatu proses perancangan suatu fasilitas atau produk, hal tersebut bertujuan supaya para pengunjung dapat menikmati sarana fasilitas yang terdapat di dalam suatu perancangan dengan nyaman. Berikut ini beberapa data studi antropometri yang dijadikan sebagai patokan perancangan, di antaranya:

- Area retail

Pada gambar 2.28 merupakan standar tentang ukuran sebuah display rak penyimpanan yang sangat berpengaruh terhadap para pengunjung. Jika ukuran yang digunakan mengikuti ukuran standar yang telah ditentukan, maka akan sangat memudahkan pengunjung dalam hal melihat dan memilih suatu produk yang berada dalam pajangan display.

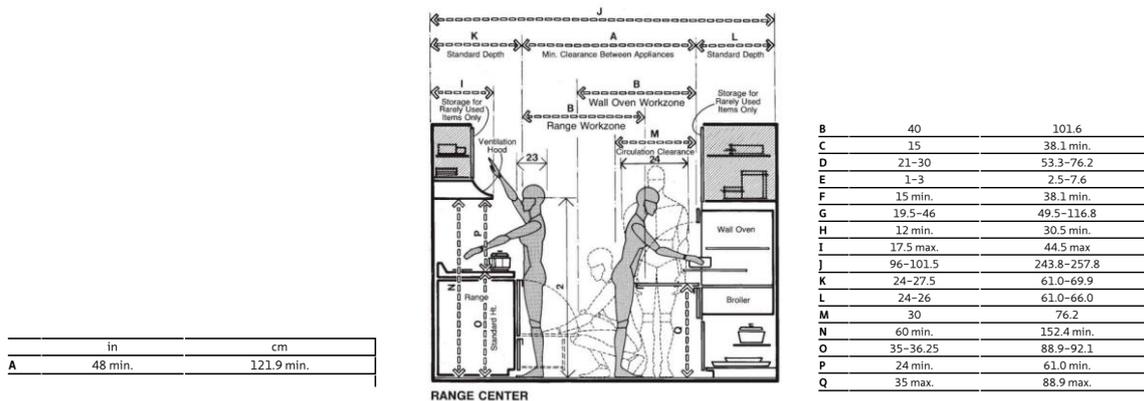


Gambar 2. 18 Antropometri Rak display pada area Retail

Sumber: Panero, 1979

- Area Café

Pada gambar 2.29 merupakan studi ukuran standar *kitchen set* terhadap seorang staff yang akan menyiapkan makanan atau minuman yang telah dipesan oleh pengunjung. Gambar tersebut juga menjelaskan tentang sirkulasi ketika berada di area *kitchen set*, sehingga staff yang akan menyiapkan hidangan tidak akan merasa kelelahan ketika berkegiatan.



Gambar 2. 19 Antropometri *kitchen set*

Sumber: Panero, 1979

2.4 Urban Street Art

1. Urban

Urban memiliki arti makna yang bersifat kekotaan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), urban diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan kota, bersifat kekotaan, atau tentang perkembangan kota. Urban merupakan terminologi untuk menyebut sifat-sifat perkotaan. Masyarakat urban lahir sebagai konsekuensi dari modernitas yang mempengaruhi gaya hidup dengan mobilitas tinggi. Modernitas yang bersifat perkotaan mengarah pada peranan teknologi yang mengubah suasana perkotaan terlihat lebih mudah, canggih, dan praktis.

Masa modern kini peran teknologi semakin memudahkan aktivitas manusia. Terdapat beberapa hal yang mencirikan suasana perkotaan. Pertama, teknologi multimedia yakni LED *Screen* atau disebut videotron. Videotron adalah panel layar yang menggunakan teknologi lampu LED untuk menampilkan gambar, video, *chart*, diagram di kendalikan oleh sebuah prosesor yang mengatur rangkaian LED menjadi sebuah layer besar dengan gambar yang terstruktur (*Pustaka.unand.ac.id*, diakses pada 19 Februari 2023).

Tidak hanya videotron, adapun istilah billboard yang juga disebut reklame papan terbuat dari rangka seperti besi, kayu, atau sejenisnya. *Billboard* merupakan media iklan luar ruang atau *outdoor advertising* yang paling banyak digunakan. Reklame jenis *billboard* bentuknya seperti poster berukuran besar sering diletakkan tinggi di tempat yang ramai seperti tengah kota (*Kompas.com*, diakses pada 19 Februari 2023).

Berbicara soal jalanan kota, tentunya terdapat trotoar dan marka jalan yang menjadi ciri khas suasana jalanan kota. Trotoar merupakan jalan yang disediakan dan digunakan untuk berjalan kaki, berada di pinggir jalan dengan ketinggian tertentu, terpisah dari jalur lalu lintas oleh struktur fisik. Dapat dikatakan bahwa segala sesuatu bangunan yang berada di trotoar tidak diperkenankan karena tidak sesuai dengan fungsi dan tempatnya (Maruf, 2022: 36). Sedangkan marka jalan merupakan suatu tanda yang berada di permukaan jalan yang berfungsi untuk mengarahkan arus lalu lintas serta membatasi daerah kepentingan lalu lintas.

Empat poin yang disebutkan di atas yakni videotron, *billboard*, trotoar dan marka jalan akan diimplementasikan pada perancangan interior ini. Sesuai dengan fungsinya, videotron dan *billboard* akan digunakan sebagai media iklan untuk suatu *brand* dan juga media promosi pada suatu kompetisi BMX *freestyle* dengan tingkat nasional. Tata letak videotron dan *billboard* akan dipasang di beberapa titik seperti koridor, arena, dinding dan lainnya. Implementasi trotoar dan marka jalan pada perancangan interior ini berfungsi sebagai pola desain yakni sebagai pembatas antar *furniture*, pembatas ruang dan jalan.

Latar belakang munculnya urban *art* digagas oleh Jean Michael Basqiat berkembang di Amerika tahun 1970-an. Menurut Bambang Wijatmoko, urban *art* merupakan seni yang mencirikan perkembangan kota, hal itu melahirkan sistem di masyarakat yang secara struktur dan kultur berbeda dengan kehidupan di desa. Sementara menurut Ary Sutedja, urban *art* berasal dari kata urban yang artinya kota dan *art* berarti seni (Sukayasa, 2010). Jadi urban *art* menggambarkan bagaimana masyarakat kota berkesenian ditengah hiruk-pikuk sebuah kota metropolitan.

Urban *art* biasanya menggunakan ruang publik untuk menyampaikan ungkapan visual terhadap suatu gagasan, pemikiran dan harapan. Identik dengan berkarya di ruang publik atau jalanan, urban *art* dapat dikatakan sebagai media berekspresi tentang dinamika kehidupan perkotaan. Menurut Farah Wardhani, urban *art* muncul dan berkembang seiring perkembangan ruang urban dan masyarakat modern. Hal ini mencakup seni rupa publik seperti graffiti dan mural pada sebuah monumen atau jalanan (Sukayasa, 2010).

Menurut Laine Berman, idealnya urban *art* harus ada komunikasi, kaitannya dengan jalanan, serta memakai simbolisme jalanan seperti mural dan graffiti yang memiliki hubungan dengan publik termasuk masyarakat (Sukayasa, 2010). Tidak hanya merefleksikan masyarakat pada umumnya, tapi juga untuk diterima oleh masyarakat setempat.

2. *Street Art*

Street art berasal dari dua kata “*street*” yang berarti jalan, dan “*art*” yang berarti seni atau kreatifitas. Syamsul Barry (2008: 19) menjelaskan bahwa seni jalanan yaitu suatu kecenderungan dalam menciptakan sebuah karya seni di jalanan (dalam Buhori dkk, 2018). *Street art* dapat diartikan sebagai seni yang lahir dari problematika masyarakat perkotaan yang kompleks dengan menggunakan ruang publik sebagai media berekspresi.

Street art merupakan salah satu bentuk seni publik yang tidak hanya terbatas pada bentuk mediumnya, namun lebih dari itu kehadirannya memberi makna yang berbeda. *Street art* menunjukkan seni yang memang tak bisa dipisahkan dengan realitas kehidupan sosial di masyarakat. Bahasa, warna, gaya yang berkarakter menampilkan seni jalanan seakan mampu berbicara dengan bahasa sendiri. Banyak orang memanfaatkan *street art* sebagai bentuk komunikasi karena mengandung pesan tertentu yang ingin disampaikan kepada publik.

Dengan *street art* setiap orang dapat mengekspresikan segala bentuk pemikiran sebagai wujud kebebasan. Arti kebebasan sendiri memiliki kedekatan makna dengan prinsip olahraga BMX. Salah satu olahraga yang mampu menciptakan ruang kebebasan bagi pemainnya. Kebebasan dalam hal memainkan suatu trik hingga melakukannya secara berulang-ulang, kebebasan memilih tempat yang dikunjungi untuk mencoba tantangan dari sebuah rintangan, kebebasan memakai pakaian dengan warna apapun senyaman mungkin, dan membentuk pertemanan sesama penggemar BMX tidak peduli dengan umur, ras dan lainnya.

Street art pertama kali dikenal di New York, akhir tahun 1960-an salah satunya yaitu Graffiti dan muncul dalam coretan pertama dengan cat semprot ini dilakukan pada sebuah subway atau kereta bawah tanah (dalam Buhori dkk, 2018). *Street Art* ini berkembang semakin luas dan mulai muncul dengan berbagai bentuk. karya seni tradisional graffiti, mural, seni stiker, dan lainnya. Terdapat berbagai macam jenis *street art*, namun yang paling populer yaitu graffiti dan mural sebagai berikut:

A. Graffiti

Graffiti adalah coretan-coretan pada dinding menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Graffiti berasal dari kata Italia “*Graffito*” yang berarti goresan atau guratan (Susanto, 2002: 47).

Alat yang digunakan pada masa kini adalah cat semprot kaleng. Sebelum cat semprot tersedia, graffiti umumnya dibuat dengan sapuan cat menggunakan kuas atau kapur. Meskipun graffiti pada umumnya bersifat merusak dan menyebabkan tingginya biaya pemeliharaan kebersihan kota, namun graffiti tetap merupakan ekspresi seni yang harus dihargai karena terdapat konsep dan arti tersendiri dari setiap karyanya.



Gambar 2. 20 Grafitti

Sumber: deviantart.com

B. Mural

Mural berasal dari bahasa latin yaitu *murus* yang berarti dinding. Mural memiliki arti sebagai gambar pada dinding dalam bentuk besar yang diciptakan dan menyesuaikan ruang arsitektur. Mural dikategorikan sebagai ungkapan seni masyarakat urban karena visualnya seringkali mengungkap konteks sosial, estetika, dan lainnya.

Mural ini pada dasarnya merupakan salah satu bentuk seni rupa, namun terdapat pesan-pesan yang terkandung di dalamnya, yang ditujukan kepada khalayak umum. Mural tidak hanya berdiri sendiri tanpa kehadiran ribuan makna. Bagi pembuatnya ada pesan yang ingin disampaikan melalui mural. Mural dikelompokkan sebagai seni ruang publik. Mural memiliki beberapa fungsi, di antaranya:

- Politik

Mural dijadikan salah satu media untuk menegaskan ataupun menyuarakan aspirasi rakyat, biasanya berisikan dukungan kepada pemerintah bahkan ajakan untuk melawan pemerintah.



Gambar 2. 21 Mural Politik

Sumber: liputan6.com

- Sosial budaya

Menjadi media untuk memunculkan kultur khas dari suatu daerah, sehingga mural tidak hanya sekedar media seni rupa tetapi mampu untuk memunculkan identitas suatu daerah.



Gambar 2. 22 Mural Sosial Budaya

Sumber: jawapos.com

- Ekonomi

Mural dengan kepentingan ekonomi biasanya dijumpai di jalanan yang bertujuan untuk mempromosikan suatu produk.



Gambar 2. 23 Mural Ekonomi

Sumber: google.com

Pada perancangan interior ini, penulis akan menggunakan konsep urban *art* dengan ciri Kota Bandung. Urban memiliki arti yang bersifat kekotaan. Urban melahirkan *street art* sebagai media untuk berekspresi tentang problematika masyarakat perkotaan. Unsur bahasa, warna, gaya, dan karakter mempengaruhi visual pada *street art*. Penulis akan memfokuskan konsep urban *street art* dikemas dengan teks atau komunikasi persuasif mengarah pada BMX

freestyle, khususnya dalam bentuk grafiti dan mural. Meski sedikit menuangkan kalimat kritik, hal ini sama dengan gaya karakter *street art* yang ada di jalanan Kota Bandung.

Beberapa contoh *street art* yang ada di Kota Bandung sebagai berikut:

No	Lokasi	Foto/Gambar	Jenis Media
1	Taman Pasupati	 <p>(sumber: <i>dreamstime.com</i>)</p>	Grafiti -Pilok -Spidol Permanen
		 <p>(sumber: <i>tempo.co</i>)</p>	Stencil Graffiti -Cat -Pilok
		 <p>(sumber: <i>ayobandung.com</i>)</p>	Mural -Pilok -Cat
2	Jl Ir Juanda	 <p>(sumber: <i>detik.com</i>)</p>	Mural -Pilok -Cat

		 <p>(sumber: <i>detik.com</i>)</p>	Grafitti -Cat -Pilok -Spidol Permanen
--	--	---	--

Tabel 2. 4 Street Art di Kota Bandung

2.5 Analisa Studi Banding Fasilitas Sejenis

Sebelum melakukan suatu perancangan, terdapat beberapa data pendukung mengenai perbandingan yang bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan dalam suatu perancangan. Berikut merupakan data studi banding yang dilakukan di “Apocalypse *Skatepark*” yang berlokasi di Jalan Industri Wendit Barat, Keduwo, Mangliawan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

No	Aspek	Dokumentasi studi banding fasilitas sejenis	Potensi	Kendala
1	Lokasi		Berlokasi di di Jalan Industri Wendit Barat, Keduwo, Mangliawan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang, Jawa Timur.	
2	Fungsi bangunan		Memiliki fungsi sebagai tempat berlatih <i>skateboard</i> , bmx, dan inline skate	

3	Akses masuk		Akses masuk menuju area berlatih berdekatan dengan tempat parkir	Akses masuk terlalu kecil
4	Kondisi bangunan		Bangunan untuk area berlatih di Apocalypse skatepark ini dirancang semi indoor	
6	Fasilitas Apocalypse		Memiliki fasilitas beragam diantaranya skatepark, skate shop, kantin, dan penginapan	
7	Fasilitas skatepark		Memiliki rintangan dengan beragam tingkat kesulitan	Jarak antar rintangan terlalu berdekatan
8	Fasilitas skate shop		Skate shop ini menyediakan perlengkapan yang lengkap	Fasilitas skate shop dan kantin dijadikan satu ruangan
9	Fasilitas penginapan		Memiliki beberapa tipe kamar	

10	Sistem pencahayaan		<p>Pencahayaan di area <i>skatepark</i> menggunakan pencahayaan buatan yaitu lampu sorot dan led strip</p>	
11	Sistem penghawaan		<p>Penghawaan alami menjadi penghawaan utama dari <i>skatepark</i> ini karena dirancang semi <i>indoor</i></p>	<p>Penggunaan penghawaan alami terkadang dapat mengganggu pengunjung dikarenakan bangunan ini berada di pinggir jalan sehingga debu dan asap kendaraan masuk ke dalam area berlatih</p>
12	Sistem keamanan		<p>Apocalypse <i>skatepark</i> dibangun dengan</p>	

			fasilitas yang memenuhi standar internasional	
--	--	--	---	--

Tabel 2. 5 Analisa Studi Banding Fasilitas Sejenis

Sumber: Dokumentasi pribadi

2.6 Studi *Image*



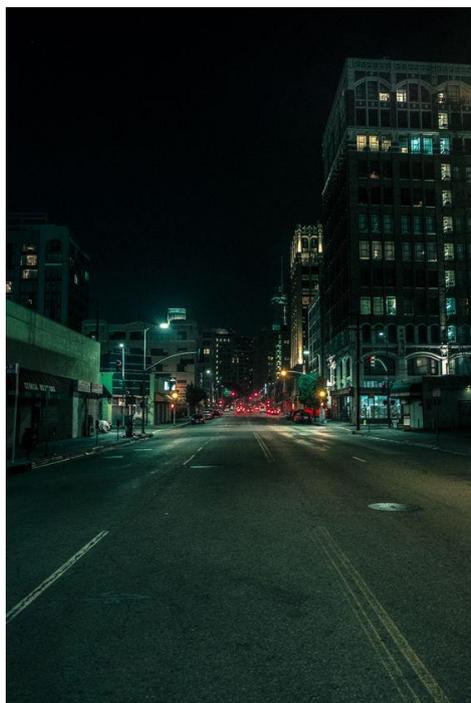
Gambar 2. 24 Cahaya Lampu Kota

Sumber: Pinterest.com



Gambar 2. 25 Sorot Marka Jalan

Sumber: Pinterest.com



Gambar 2. 26 Jalanan Kota

Sumber: Pinterest.com



Gambar 2. 27 Jalanan Kota

Sumber: Pinterest.com

2.7 Studi Preseden

1. Skatelab

Skatelab adalah sebuah *skatepark indoor* dan *outdoor* yang berdiri sejak tahun 1997 dan tutup secara permanen pada tahun 2019. Berlokasi di Simi Valley, California, Amerika Serikat. Skatelab mempunyai dua *skatepark indoor* dan salah satunya yakni *Blue Room*.

Blue Room	
<p>1</p> <p>Gambar di samping memperlihatkan bagian area permukaan ramp dicat berwarna biru yang bertujuan agar pemain melihat batas antara rintangan dan permukaan tanah</p>	<p style="text-align: center;"><i>Sumber: roadtrippers.com</i></p>

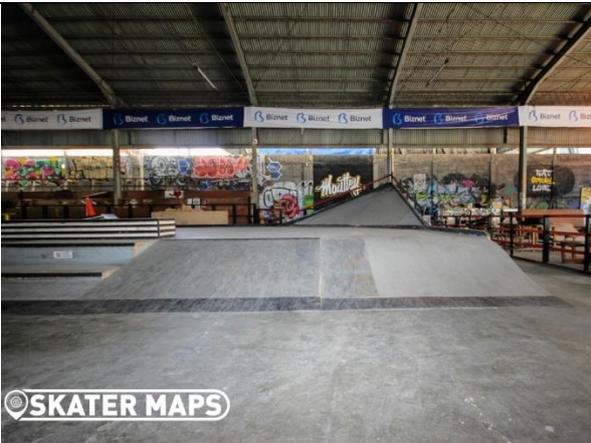
2	Terdapat pagar besi sebagai jarak aman dan pemisah ruang antara area berlatih dan area menonton	
		Sumber: <i>teampain.com</i>

Tabel 2. 6 Analisis Skatelab

2. *Donkey Skatepark Indoor*

Donkey Skatepark memiliki bentuk bangunan yang memanjang dengan luas bangunan 1241,36 m². Berlokasi di Jl. Sunset Road no.88 Kuta, Badung Bali. *Skatepark* ini mempunyai fasilitas seperti tribun untuk penonton, *skateshop*, café dan *lounge*.

Donkey Skatepark		
1	<p><i>Skatepark</i> ini menempatkan seni graffiti di area dinding. Dan penggunaan garis berwarna hitam putih pada rintangan ramp.</p>	
		Sumber: <i>skatermaps.com</i>

2	<p>Donkey <i>Skatepark</i> ini menggunakan lampu tl yang digantung pada ceiling.</p>	 <p>Sumber: skatermaps.com</p>
3	<p>Logo sponsor ditempatkan di bagian atas area <i>skatepark</i>.</p>	 <p>Sumber: skatermaps.com</p>

Tabel 2. 7 Analisis Donkey Skatepark