

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Olah raga ekstrim seperti *wall climbing* semakin trend di kalangan anak muda bahkan orang dewasa karena memiliki daya tarik tersendiri dalam hal memacu adrenalin. *Wall climbing* (panjat dinding) adalah salah satu cabang olahraga hasil perkembangan dari olahraga panjat tebing yang menggunakan peralatan dan teknik *mounteneering*. Menurut artikel majalah *Magic Wall* (2016 : 10), *wall climbing* sendiri telah menjadi salah satu cabang olahraga yang diperlombakan tingkat nasional hingga internasional.

Jika olahraga *wall climbing* sangat identik dengan laki-laki dewasa yang kuat, pendapat itu sudah tidak berlaku karena kini anak-anak dan wanita sudah banyak yang menaruh minat pada olahraga ini. Hal ini dibuktikan dengan adanya panjat dinding yang telah menjadi salah satu wahana di beberapa tempat rekreasi, dan tentu saja dengan perlengkapan dan peralatan yang telah diuji keamanannya. Hampir di seluruh provinsi di Indonesia, *wall climbing* sudah menjadi salah satu ekstrakurirer di sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa olahraga panjat dinding sudah menjadi olahraga yang diminati walaupun panjat dinding tergolong dalam olahraga yang memacu adrenalin.

Pada tanggal 23 Agustus 2018 lalu salah satu atlet panjat dinding Indonesia Aries Susanti Rahayu, berhasil menyabet medali emas dari nomor *speed* putri di ajang Asian Games 2018 (www.idntimes.com), dan Alfian M. Fajri atlet panjat tebing asal Solo yang merebut medali perak di *speed relay* putra pada Asian Games 2018 (sport.solopos.com). Dan masih banyak atlet panjat dinding terutama di Surakarta yang mendapatkan penghargaan melalui kejuaran panjat dinding mulai dari tingkat daerah sampai nasional. Dengan prestasi yang didapat, olahraga *wall climbing* semakin populer, terutama di golongan anak-anak dan wisatawan asing, baik sebagai olahraga prestasi, edukasi, maupun rekreasi.

Penyediaan fasilitas panjat dinding di kawasan Stadion Manahan walaupun cukup berhasil untuk menarik minat banyak pelajar untuk menekuni olahraga panjat dinding, namun suasana dan kondisi fasilitas kurang menarik bagi

masyarakat umum yang belum mengenal panjat dinding. Sebagai tempat berlatih dan kompetisi pun seluruh fasilitas papan panjat dinding di Surakarta dinilai kurang memberikan kenyamanan terutama bagi atlet yang berlatih. Pelatihan dan kompetisi juga sering kali tidak bisa berjalan karena kendala cuaca. “Hingga saat ini belum terdapat sebuah fasilitas *wall climbing* dalam ruangan dengan fasilitas yang lengkap dan mewadahi berbagai kegiatan panjat dinding di Surakarta” (Her Suprabu : Ketua Umum Pengkot FPTI Solo). Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan suatu sarana yang dapat mengenalkan dan menarik minat masyarakat untuk mencoba olahraga *wall climbing* sehingga mereka dapat mengapresiasi rasa dan keingintahuan mereka.

Dengan fasilitas *indoor wall climbing* yang dapat memberikan rasa aman bagi pengunjung, sehingga kegiatan pelatihan dan kompetisi juga tidak akan terhalang oleh hujan, panas, dan hari gelap. Sehingga prestasi olahraga panjat dinding Kota Surakarta dapat dicapai dengan lebih baik dan lebih optimal. Lebih dari itu, *indoor wall climbing* di Kota Surakarta juga diharapkan menjadi wadah bagi para masyarakat penggelut olahraga panjat dinding, atlet dan komunitas baik yang ada di kota Surakarta maupun yang berasal dari kota lain.

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan batasan-batasan masalah perancangan *Indoor Climbing Center* di Surakarta adalah :

- 1) Merancang interior bangunan fasilitas umum yang berupa *Indoor Climbing Center* seluas 800 – 1500 m².
- 2) Merupakan bangunan public space berupa *Indoor Climbing Center*
- 3) Obyek yang dikerjakan dibatasi oleh ruang loby dan resepsionis, Area Tunggu, *Warming Up Area*, *Climbing Area*, *Training Area*, *Caffetaria*, *Shop*, dan *Office*.

1.3. RUMUSAN MASALAH

- 1) Bagaimana mendesain interior *Indoor Climbing Center* yang dapat diperuntukan sebagai sarana prestasi, sarana edukasi, dan sarana rekreasi untuk pengunjung?
- 2) Bagaimana mendesain interior *Indoor Climbing Center* yang memberikan suasana dan kesan yang menyenangkan?

- 3) Bagaimana mendesain interior, furniture, serta fasilitas *Indoor Climbing Center* dengan memperhatikan faktor ergonomis, material, dan finishing yang baik, nyaman, aman, dan estetik?

1.4. TUJUAN MASALAH

- 1) Dapat mendesain interior *Indoor Climbing Center* yang dapat diperuntukan sebagai sarana prestasi, sarana edukasi, dan sarana rekreasi untuk pengunjung.
- 2) Dapat mendesain interior *Indoor Climbing Center* yang memberikan suasana dan kesan yang menyenangkan.
- 3) Dapat mendesain interior, furniture, serta fasilitas *Indoor Climbing Center* dengan memperhatikan faktor ergonomis, material, dan *finishing* yang baik, nyaman, aman, dan estetik.

1.5. MANFAAT DESAIN

- 1) Bagi Desainer
Memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta serta digunakan sebagai program desain interior.
- 2) Bagi Masyarakat
Memberikan alternatif desain interior sarana edukasi dan menambah pengetahuan serta wawasan mengenai *climbing* (pemanjatan) bagi masyarakat yang berdampak pada terbukanya lapangan kerja baru dan destinasi rekreasi yang pada akhirnya meningkatkan pendapatan bagi pemerintah Kota Surakarta.
- 3) Bagi Akademisi
Desain interior *Indoor Climbing Center* di Surakarta ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi akademisi mengenai sebuah pusat keolahragaan yang berfokus pada *wall climbing* dengan pendekatan terstruktur.

1.6. METODOLOGI DESAIN

Metodologi yang akan digunakan sebagai dasar penyusunan sehingga mencapai hasil sesuai dengan tujuan dari desain interior *Indoor Climbing Center* di Surakarta adalah:

1.6.1. Programming

1) Survei

Survei terhadap obyek-obyek yang terkait dengan aktivitas pengguna, kebutuhan ruang, serta fasilitas yang diperlukan.

2) Wawancara

Wawancara atau interview dilakukan untuk mendapat data secara langsung dari para pemangku kepentingan, pengelola, dan pengguna dari fasilitas *wall climbing* dan sebagainya.

3) Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan untuk mendapatkan data lapangan terkait proyek sejenis yang telah ada termasuk untuk menangkap suasana interior yang terwujud.

4) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar dengan kamera maupun sketsa pada ruang-ruang yang tidak diperkenankan diabadikan dengan peralatan.

1.6.2. Analisis Data

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisa untuk disusun konsep skematik yang terdiri dari:

1) Zoning

2) Grouping

3) Besaran ruang

4) Organisasi ruang

5) Alur sirkulasi

6) Pola hubungan antar ruang

1.6.3. Pengembangan Ide Gagasan

Setelah dibuat desain skematik, maka selanjutnya dilakukan eksplorasi ide secara visual. Eksplorasi ini dilakukan untuk mendapatkan tampilan spesifik dari desain interior atau elemen-elemen interiornya. Tahap inilah yang membedakan penampilan visual desain pada proyek ini dengan desain yang lain. Dapat disebut juga bahwa tahap inilah “*essence*” atau “ruh” dari keseluruhan desain yang nantinya terwakili dalam istilah “atmosfer”. “tema”, atau gaya.

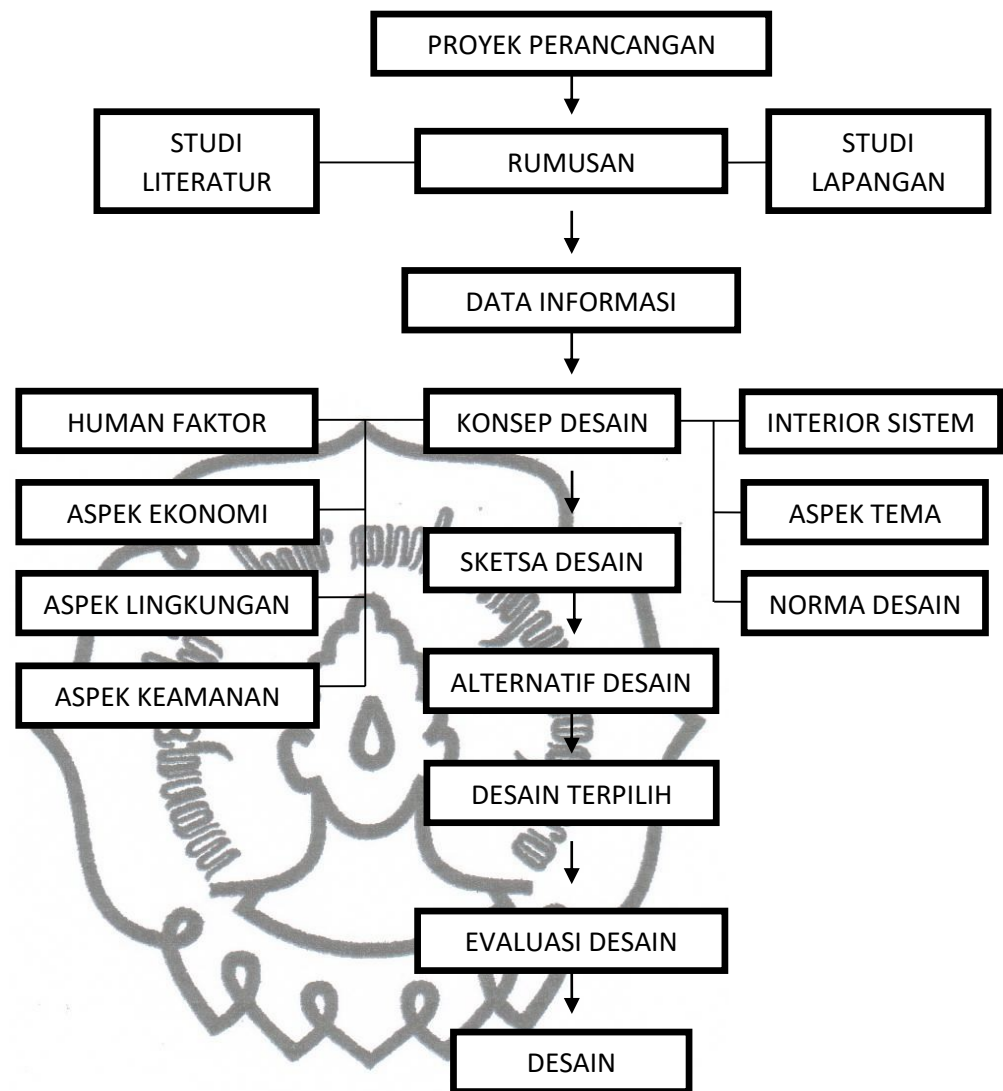
1.6.4. Metode Desain

Metode desain diartikan sebagai “cara” seorang desainer mengembangkan ide desainnya. Pada tahap inilah proses kreasi (*creative process*) seorang desainer dilakukan.

Pengembangan desain pada proyek ini dilakukan dengan menggunakan media gambar sketsa freehand dan komputer dengan aplikasi SketchUp/3DsMax. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat gambar sketsa interior atau furnitur dengan pensil pada kertas.
- 2) Memindah gambar ke dalam komputer dengan aplikasi SketchUp/3DsMax.
- 3) Membuat variasi bentuk dan ukuran komponen ruang atau furnitur dengan aplikasi dalam beberapa alternatif.
- 4) Memilih dan menerapkan material.
- 5) Memilih salah satu alternatif untuk dikonsultasikan kepada pembimbing proyek.

1.6.5. Pola Pikir



Bagan 1.1. Skema Metode Desain

Sumber : Panduan Menyusun BAB I TA Desain Interior UNS.pdf_2

Data fisik dan non fisik serta permasalahan yang terdapat dalam kasus yang akan ditentukan konsep dalam desain ruang serta mengacu pada *literature* (sumber dari pustaka) dan parameter berupa gambar foto sebagai pembanding dengan desain *Indoor Climbing Center* lainnya. Permasalahan yang akan dipecahkan melalui analisi serta sintesis dan nantinya akan menghasilkan gagasan ide atau alternatif desain. Hasil akhir berupa desain akhir yang akan diwujudkan.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Penyusunan perencanaan dan perancangan interior dilakukan dengan sistematika sebagai berikut:

1) BAB I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir.

2) BAB II Kajian Literatur

Menguraikan tentang kajian teori dan pendekatan desain. Pada kajian teori yaitu mengkaji karakter dan standar bangunan yang relevan dengan proyek *Indoor Climbing Center* di Surakarta. Sedangkan pendekatan desain yaitu mengkaji teori atau pendekatan yang akan digunakan dalam penyelesaian masalah pada proyek *Indoor Climbing Center* di Surakarta.

3) BAB III Kajian Lapangan

Menguraikan tinjauan umum dan khusus yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan *Indoor Climbing Center* di Surakarta, antara lain tinjauan studio animasi, alur kegiatannya, dan ruang-ruangan lain yang mendukung.

4) BAB IV Analisa Desain

Menguraikan analisa dari pelaku dan jenis kegiatan, materi koleksi, kebutuhan ruang, studi kapasitas dan besaran ruang. Juga menguraikan dasar-dasar pendekatan aspek fungsional, kontekstual, teknis, kinerja, dan perancangan Interiornya. Untuk konsep desain membahas mengenai program perancangan yang meliputi program ruang dan lokasi tapak terpilih dan konsep perancangan interior.

5) BAB V Kesimpulan

Merupakan kesimpulan dari proses analisis yang sekaligus merupakan konsep Desain Interior *Indoor Climbing Center* di Surakarta.