

## DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| Halaman Judul   | I         |
| Halaman Pengesahan  | II        |
| Kata Pengantar  | III       |
| Halaman Persembahan   | IV        |
| Daftar Isi  | V         |
| Daftar Gambar   | VIII      |
| Daftar diagram  | X         |
| Daftar Tabel  | XI        |
| Abstraksi   | XII       |
| <br>  |           |
| <b>1. BAB 1</b>   | <b>1</b>  |
| <b>Pendahuluan</b>  |           |
| 1.1. Latar belakang   | 1         |
| 1.1.1. Pengertian <i>Extreme sport</i>  | 1         |
| 1.1.2. Faktor penyebab perkembangan <i>extreme sport</i>  | 2         |
| 1.1.3. Perkembangan ekstrim sport dunia, Indonesia ,Bali ,<br>Pantai Pandawa sebagai potensi wisata | 5         |
| 1.2. Permasalahan   | 8         |
| 1.2.1. Umum   | 8         |
| 1.2.2. Khusus   | 8         |
| 1.3. Tujuan & sasaran   | 9         |
| 1.3.1. Tujuan   | 9         |
| 1.3.2. Sasaran  | 9         |
| 1.4. Lingkup pembahasan   | 9         |
| 1.5. Metode pembahasan  | 10        |
| 1.6. Sistematika pembahasan   | 10        |
| 1.7. Kerangka pemikiran   | 12        |
| 1.8. Keaslian penulisan   | 13        |
| <br>  |           |
| <b>2. BAB II</b>  | <b>14</b> |
| <b>Kajian extreme sport center secara teoritis dan factual</b>                                      |           |
| 2.1. Kajian teoritis mengenai extreme sport   | 14        |
| 2.1.1. Jenis-jenis extreme sport  | 14        |
| 2.1.1.1. Skate Boarding   | 14        |
| 2.1.1.2. Wall Climbing  | 15        |
| 2.1.1.3. Parkour  | 16        |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.1.1.4. Bmx Trial                                    | 17        |
| 2.1.2. Komunitas extreme sport bali                   | 18        |
| 2.1.2.1. Bali parkour & free running                  | 18        |
| 2.1.2.2. Persatuan skateboarder Bali                  | 19        |
| 2.1.2.3. Bali climber                                 | 20        |
| 2.1.2.4. Bali BMX                                     | 20        |
| 2.1.3. Event extreme sport                            | 21        |
| 2.1.3.1. Jamming Nasional Parkour Nasional            | 21        |
| 2.1.3.2. Walikota cup skateboarding                   | 21        |
| 2.1.3.3. Smarapura skate festival                     | 22        |
| 2.1.3.4. Street league skateboarding                  | 23        |
| 2.1.3.5. Kejurda Bali BMX                             | 23        |
| 2.1.3.6. Eiger wall climbing championship             | 24        |
| 2.1.4. Pengguna fasilitas extreme sport center        | 25        |
| 2.1.4.1. Free Runner                                  | 25        |
| 2.1.4.2. Skateboarder                                 | 25        |
| 2.1.4.3. Wall climber                                 | 25        |
| 2.1.4.4. BMX rider                                    | 25        |
| 2.1.5. Kebutuhan fasilitas extreme sport center       | 26        |
| 2.2. Kajian teoritis mengenai community center        | 27        |
| 2.2.1. Pengertian community center                    | 27        |
| 2.2.2. Kegiatan dalam community center                | 28        |
| 2.2.3. Kebutuhan ruang community center               | 29        |
| 2.3. Kajian teoritis mengenai wisata ekstrim          | 30        |
| 2.3.1. Pengertian wisata ekstrim                      | 30        |
| 2.3.2. Jenis wisata ekstrim                           | 30        |
| 2.3.3. Pengguna fasilitas wisata ekstrim              | 31        |
| 2.4. Kajian teoritis mengenai Struktur <i>tensile</i> | 31        |
| 2.5. Kajian factual mengenai extreme sport center     | 36        |
| 2.5.1. Kajian factual mengenai arena extreme sport    | 36        |
| <br>  |           |
| <b>3. BAB III</b>                                     | <b>46</b> |
| <b>Pendekatan Konsep Perancangan</b>                  |           |
| <br>  |           |
| 3.1. Analisis site                                    | 46        |
| 3.1.1. Lokasi site                                    | 46        |
| 3.1.1.1. Analisis makro                               | 46        |
| 3.1.1.2. Analisis meso                                | 48        |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.1.1.3. Analisis mikro                          | 50        |
| 3.1.2. Potensi & karakteristik site              | 51        |
| 3.1.3. Batasan site                              | 52        |
| 3.2. Analisis kebutuhan ruang                    | 53        |
| 3.2.1. Analisis variabele aktivitas              | 53        |
| 3.2.2. Analisis standar tiap Jenis extreme sport | 55        |
| 3.2.2.1. Skateboarding & BMX Trial               | 55        |
| 3.2.2.2. Parkour                                 | 57        |
| 3.2.2.3. Wall climbing                           | 61        |
| 3.2.3. Program ruang                             | 62        |
| 3.3. Analisis programatik                        | 64        |
| 3.3.1. Orientasi bangunan                        | 64        |
| 3.3.2. Zonasi ruang                              | 66        |
| 3.3.3. Tata ruang                                | 67        |
| 3.3.4. Tata ruang luar ( lansekap)               | 69        |
| 3.3.5. Bentukan massa bangunan                   | 70        |
| 3.3.6. Sirkulasi                                 | 71        |
| 3.3.7. Tata pencahayaan                          | 73        |
| 3.3.8. Analisa struktur & material               | 73        |
| <b>4. BAB IV</b>                                 | <b>75</b> |
| <b>Konsep perancangan &amp; Perencanaan</b>      |           |
| 4.1. Konsep perancangan                          | 75        |
| 4.2. Konsep programatik                          | 77        |
| 4.2.1. Konsep program ruang                      | 77        |
| 4.2.2. Konsep zonasi                             | 78        |
| 4.2.3. Konsep tata ruang                         | 79        |
| 4.2.4. Konsep tata ruang luar (lansekap)         | 81        |
| 4.2.5. Konsep bentukan                           | 81        |
| 4.2.6. Konsep sirkulasi                          | 82        |
| 4.2.7. Konsep pencahayaan                        | 83        |
| 4.2.8. Konsep Struktu & Material                 | 84        |

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| 1.1 Tayangan <i>X-Games</i> pada televise                    | 3  |
| 1.2 Ilustrasi Action cam                                     | 4  |
| 1.3 Situasi Pantai Pandawa                                   | 8  |
|  |    |
| 2.1 Olahraga <i>skateboarding</i>                            | 14 |
| 2.2 Papan yang digunakan dalam olahraga <i>Skateboarding</i> | 15 |
| 2.3 Olahraga <i>wallclimbing</i> & perlengkapan              | 16 |
| 2.4 Parkour  | 16 |
| 2.5 Gerakan dasar <i>parkour</i>                             | 17 |
| 2.6 BMX trial  | 18 |
| 2.7 Salah satu trik <i>BMX trial</i>                         | 18 |
| 2.8 Bali <i>Parkour &amp; freerunning</i>                    | 19 |
| 2.9 Persatuan skateboarder Bali                              | 20 |
| 2.10 Bali <i>Climber</i>                                     | 20 |
| 2.11 Bali BMX  | 21 |
| 2.12 Jamnas Parkour  | 22 |
| 2.13 Walikota cup skateboarding                              | 22 |
| 2.14 Smarapura Skate Festival                                | 23 |
| 2.15 <i>Street league skateboarding</i>                      | 24 |
| 2.16 Kejurda Bali BMX  | 24 |
| 2.17 Eiger wall climbing competition                         | 27 |
| 2.18 <i>Community center</i>                                 | 32 |
| 2.19 <i>Membrane structure</i>                               | 32 |
| 2.20 <i>Cable net structure</i>                              | 33 |
| 2.21 <i>Cable net structure</i>                              | 33 |
| 2.22 <i>Anticlastic surfaces</i>                             | 34 |
| 2.23 <i>Synclastic surfaces</i>                              | 34 |
| 2.24 <i>simple paraboloid</i>                                | 35 |
| 2.25 <i>Edge condition</i>                                   | 35 |
| 2.26 <i>Point Support</i>                                    | 36 |
| 2.27 <i>Aerial view</i> Guangzhou extreme sports center      | 36 |
| 2.28 Fasilitas <i>velodrome</i>                              | 37 |
| 2.29 Struktur atap   | 38 |
| 2.30 Chiang Mai X center                                     | 38 |
| 2.31 Chiang Mai X center                                     | 39 |
| 2.32 <i>Outdoor area</i>                                     | 40 |
| 2.33 <i>Indoor area</i>                                      | 40 |
| 2.34 <i>Floor plan</i>                                       | 42 |
| 2.35 Resepsionis   | 42 |
| 2.36 <i>Floor plan</i>                                       | 43 |
| 2.37 Gambar Potongan   | 43 |

|      |  |    |
|------|--|----|
| 2.38 | Street dome  | 44 |
| 2.39 | Street dome <i>floor plan</i>  | 44 |
| 2.40 | Skematik konsep  | 45 |
| 3.1  | Peta kecamatan Kuta Selatan  | 48 |
| 3.2  | Citra satelit Pantai Pandawa   | 50 |
| 3.3  | Lokasi Site  | 51 |
| 3.4  | Foto Sekitar Site  | 51 |
| 3.5  | Batasan site   | 53 |
| 3.6  | Standar arena <i>skateboarding</i>   | 56 |
| 3.7  | <i>Precision block</i>   | 57 |
| 3.8  | <i>Vault Alley</i>   | 58 |
| 3.9  | <i>Swing roof</i>  | 58 |
| 3.10 | <i>Break through</i>   | 59 |
| 3.11 | <i>Monkey gap</i>  | 59 |
| 3.12 | <i>Combination wall</i>  | 60 |
| 3.13 | <i>Roadshow combination wall</i>   | 60 |
| 3.14 | <i>Combination wall</i>  | 61 |
| 3.15 | Contoh konfigurasi dinding panjang   | 62 |
| 3.16 | Modul template <i>wall climbing</i>  | 62 |
| 3.17 | <i>Bukaan maksimal pada area tidak terkena matahari secara langsung</i>                | 63 |
| 3.18 | Orientasi Bangunan   | 63 |
| 3.19 | Tatanan ruang <i>Allez UP rock climbing</i>  | 67 |
| 3.20 | Bentukan skematik bangunan   | 68 |
| 3.21 | Integrasi ruang luar dan dalam pada street dome Denmark                                | 69 |
| 3.22 | Street dome  | 71 |
| 3.23 | <i>Indoor area</i>   | 71 |
| 3.24 | <i>Floor plan</i>  | 72 |
| 3.25 | Kombinasi pencahayaan alami dan buatan ( <i>Allez UP rock Climbing Gym</i> )           | 73 |
| 3.26 | Penggunaan struktur bentang lebar pada <i>Skaterhall, Stuttgart</i>                    | 74 |
| 3.27 | Penggunaan struktur Tensil yang dapat mengakomodasi struktur bentang lebar dengan baik | 74 |
| 4.1  | Skema pembagian fungsi ruang   | 76 |
| 4.2  | Skema struktur tensil  | 77 |
| 4.3  | Perakitan elemen rintangan   | 80 |
| 4.4  | Skema bentukan   | 82 |
| 4.5  | Efek lampu pada membran  | 83 |
| 4.6  | Ilustrasi penggunaan <i>floodlight</i>   | 84 |
| 4.7  | Penutup atap membrane  | 84 |
| 4.8  | <i>Ilustrasi Aplikasi material sling dan baja</i>                                      | 85 |

## DAFTAR DIAGRAM

|  |    |
|--|----|
| 1.1 Diagram periode perkembangan Extreme sport               | 6  |
| 1.2 Kerangka pemikiran                                       | 12 |
| 2.1 Skema Pengguna Fasilitas                                 | 25 |
| 2.2 Skema Pengguna Fasilitas                                 | 31 |
| 3.1 Alur Kegiatan pengguna                                   | 54 |
| 3.2 Skema zonasi   | 66 |
| 3.3 Skema Tata ruang dalam                                   | 68 |
| 3.4 Integrasi ruang luar dan dalam pada extreme sportscenter | 70 |
| 3.5 Sirkulasi <i>extreme sportscenter</i>                    | 72 |
| 4.1 Skema penjabaran konsep                                  | 77 |
| 4.2 Skema zonasi   | 79 |
| 4.3 Skema tata ruang dalam                                   | 80 |
| 4.4 Skema tata ruang luar                                    | 81 |
| 4.5 Diagram konsep sirkulasi                                 | 82 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| 1.1 Keaslian Penulisan  | 13 |
| 2.1 Kebutuhan Ruang dalam Community Center                      | 29 |
| 3.1 Daftar pengguna dan kegiatan fasilitas Extreme sport center | 53 |
| 3.2 Kebutuhan luasan ruang extreme sports center                | 63 |