

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan *The Surfer's Journal* yang ditulis oleh Phil Jarratt, olahraga *surfing* atau selancar pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 1930, seorang warga Amerika yang bernama Robert Koke memperkenalkan olahraga ini pertama kali di Bali. Olahraga selancar tergolong olahraga ekstrem yang dapat memacu adrenalin. Olahraga ini dilakukan dengan cara bermanuver di atas ombak menggunakan papan selancar atau *surfboard*. Olahraga selancar merupakan olahraga yang menarik dan dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat baik pria maupun wanita. Saat ini olahraga selancar bukan hanya sebagai sebuah olahraga tetapi sudah berkembang menjadi sebuah gaya hidup. Selain itu di Indonesia memiliki banyak pantai yang strategis untuk berselancar, namun Bali merupakan salah satu lokasi terbaik untuk melakukan olahraga selancar. Bali bahkan menjadi tempat menyelenggarakan kejuaraan selancar Nasional maupun Internasional yang sudah diakui dunia, salah satunya adalah *World Surf League (WSL) Champions Tour 2019*, dimana Bali terpilih menjadi tuan rumah kejuaraan selancar dunia. Di Indonesia olahraga selancar memang kurang populer dibandingkan dengan olahraga lain, namun beberapa tahun belakangan, olahraga selancar mulai memiliki banyak peminatnya. Hal tersebut dapat dilihat dengan munculnya komunitas selancar di berbagai daerah di Indonesia.

Kondisi ombak di laut tidak dapat diprediksi, hal tersebut merupakan salah satu kendala bagi para peselancar untuk bermanuver di atas papan saat berselancar. Lokasi untuk berselancar di Bali sangat beragam karena memiliki ombak yang besar dan kuat serta terkenal dengan pantainya yang indah, sehingga menjadi daya tarik bagi para peselancar lokal dan mancanegara. Selain keindahan pantai, kualitas ombak yang bagus merupakan hal terpenting bagi para peselancar. Hal tersebut menjadi alasan dan tujuan peselancar saat mengunjungi pantai untuk berselancar. Jika kondisi ombak tidak bagus, biasanya para peselancar melakukan olahraga serupa yaitu *skateboard* sembari menunggu kondisi ombak kembali

bagus untuk berselancar. Dibandingkan dengan peselancar ahli yang lebih mudah mengendalikan ombak, para peselancar pemula tidak semuanya memiliki keberanian untuk menggerakkan papan di laut dengan ombak yang besar dan kuat. Hal tersebut menjadi kendala bagi para peselancar pemula yang memiliki ketertarikan untuk berselancar tetapi terhalang dengan rasa takut akan tenggelam tergulung ombak. Kekuatan fisik dan kesiapan mental yang baik sangat memengaruhi performa saat berselancar. Kondisi tersebut menjadi sebuah hal yang penting untuk dibahas, karena mengarah pada kesiapan peselancar untuk menghadapinya melalui suatu pelatihan selancar.

Menurut informasi dari *Bali Surf Advisor*, Canggu adalah daerah di Bali yang sedang populer saat ini, dikenal dengan salah satu pantainya yaitu *Echo Beach*, yang merupakan pantai dengan titik selancar terbaik karena ombaknya yang besar dan kuat, sehingga cocok untuk petualangan berselancar. *Echo Beach* merupakan pantai berbatu dan berpasir putih dengan pemandangan panorama Samudera Hindia. Selain ombaknya yang besar, bergulung, dan menantang, para peselancar dari mancanegara maupun lokal menjadikan *Echo Beach* sebagai tempat berselancar favorit karena akses ke pantai yang baik dan mudah serta terdapat lebih dari dua titik selancar yang bisa dinikmati oleh peselancar, sehingga memberikan banyak kesempatan untuk petualangan berselancar. Di Canggu terdapat beberapa tempat pelatihan selancar, namun hanya sebagai pelengkap dari tempat penginapan yang merupakan bisnis utama, sehingga ketersediaan fasilitas pelatihan yang dimiliki kurang memadai.

Perancangan fasilitas pelatihan *surfing* bertujuan untuk mendukung para peselancar pemula maupun madya dalam meningkatkan kemampuan serta menguasai teknik-teknik khusus dan pengendalian keamanan untuk berselancar di laut. Penyediaan fasilitas pelatihan yang memadai diupayakan melalui pengelolaan bentuk ruang serta kehadiran pengalaman dan suasana ruang yang dapat mendukung para peselancar agar siap secara teknik dan mental ketika terjun langsung ke laut. Hal tersebut menjadi pembahasan dalam perancangan penulis untuk dapat meningkatkan kemampuan berselancar secara teknik dan mental di dalam fasilitas pelatihan *surfing* Canggu, Bali.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah:

Bagaimana merancang fasilitas pelatihan *surfing* Canggu, Bali, yang dapat meningkatkan kemampuan berselancar secara kinetik maupun visual terhadap nuansa alam, sehingga dapat meningkatkan performa peselancar dalam mencapai keterampilan teknik, kesiapan mental, dan pengendalian keamanan saat terjun langsung ke laut?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Dapat menyediakan dan merancang fasilitas pelatihan yang memadai untuk meningkatkan kemampuan berselancar secara kinetis maupun visual terhadap nuansa alam di dalam fasilitas pelatihan *surfing* Canggu, Bali.
2. Dapat memberikan pemahaman, pelatihan, dan pengalaman berselancar secara baik, sehingga peselancar memiliki peningkatan keterampilan teknik, kesiapan mental, dan pengendalian keamanan saat terjun langsung ke laut.

1.4 Kontribusi Perancangan

Hasil perancangan fasilitas pelatihan *surfing* Canggu, Bali, ditujukan untuk memberikan kesadaran bahwa olahraga selancar memiliki potensi yang tinggi dan pentingnya menyediakan fasilitas pelatihan yang memadai, sehingga terbentuk intuisi peselancar yang tinggi dimana penulis mengartikan intuisi sebagai seni. Perancangan ini diharapkan dapat mendukung para peselancar pemula maupun madya dalam meningkatkan performa berselancar, sehingga memiliki kesiapan teknik dan mental saat terjun langsung ke laut.

1.5 Batasan Perancangan

1.5.1 Batasan Area Perancangan

Perancangan fasilitas pelatihan *surfing* Canggu, Bali, berlokasi di Jl. Pantai Batu Mejan, Canggu, Kabupaten Badung, Bali, tepatnya berada di dalam

gang *surf* yang berjarak 100 meter dari Jl. Pantai Batu Mejan sebagai jalan utama. Lokasi tapak berada pada jarak 400 meter dari *Echo Beach* dan luas tapak sebesar 1.120 meter persegi dengan kontur tanah relatif datar. Perancangan dibangun di atas tanah kosong, sehingga arsitektur yang dibuat oleh penulis tidak menjadi fokus utama karena penulis berfokus pada perancangan interior. Ruang dan fasilitas yang akan dirancang sebagai perwakilan dari kompleksitas perancangan adalah:

1. Ruang *lobby* di lantai satu yang terhubung dengan fasilitas pendukung pelatihan yaitu *shop*, *cafe*, serta *surf gallery* dan *surfboard repair* di lantai dua yang dapat diakses melalui tangga.
2. Ruang transisi koridor di lantai satu yang berfungsi sebagai penghubung antara *lobby* dengan fasilitas *indoor training* dan *outdoor training*, dengan fasilitas *locker* untuk menyimpan barang dan kamar mandi untuk membersihkan diri.
3. Fasilitas *indoor training* di lantai satu yang terdiri dari *gym*, *fly ride*, dan kelas teori di lantai dua yang dapat diakses melalui tangga.
4. Fasilitas *roof top cafe* di lantai dua yang dapat diakses melalui tangga dari *cafe* di lantai satu dan *outdoor training*.
5. Fasilitas *surf gallery* dan *surfboard repair* di lantai dua yang dapat diakses melalui tangga dari *lobby*.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam merancang fasilitas pelatihan *surfing* Canggu, Bali, penulis akan melakukan pengumpulan data yang didukung dengan berbagai sumber informasi terkait olahraga selancar, sejarah dan perkembangannya, berbagai teknik khusus dalam berselancar, jenis fasilitas pelatihan yang dibutuhkan, dengan cara melakukan studi dari tinjauan literatur, melakukan survei dan observasi, serta melakukan wawancara dengan peselancar ahli Jansen Nababan anggota dari komunitas *Weekend Warriors Surfer*.

1.6.1 Tinjauan Literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan melakukan analisis terhadap beberapa literatur atau jurnal institusi maupun individu mengenai olahraga selancar melalui internet atau *electronic books*, untuk mencari berbagai fakta dan teori yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam perancangan sebuah tempat pelatihan dan penempatan fasilitas yang sesuai di dalamnya.

1.6.2 Survei dan Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan survei ke beberapa lokasi yang memiliki fasilitas pelatihan olahraga selancar, sehingga dapat dilihat dan diamati secara langsung sebagai pembandingan dalam perancangan sebuah tempat pelatihan. Selain itu juga melakukan survei ke lokasi yang berpotensi untuk menjadi tempat perancangan fasilitas pelatihan *surfing*. Observasi secara langsung melalui kunjungan ke beberapa lokasi di Jakarta merupakan cara penulis dalam mengumpulkan data.

1.6.3 Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai peselancar ahli Jansen Nababan anggota dari komunitas *Weekend Warriors Surfer*, untuk memperoleh informasi yang mendukung dan data yang objektif dalam perancangan fasilitas pelatihan *surfing*. Penulis melakukan wawancara secara tidak langsung melalui aplikasi kirim pesan dan email untuk menyesuaikan kondisi yang ada.

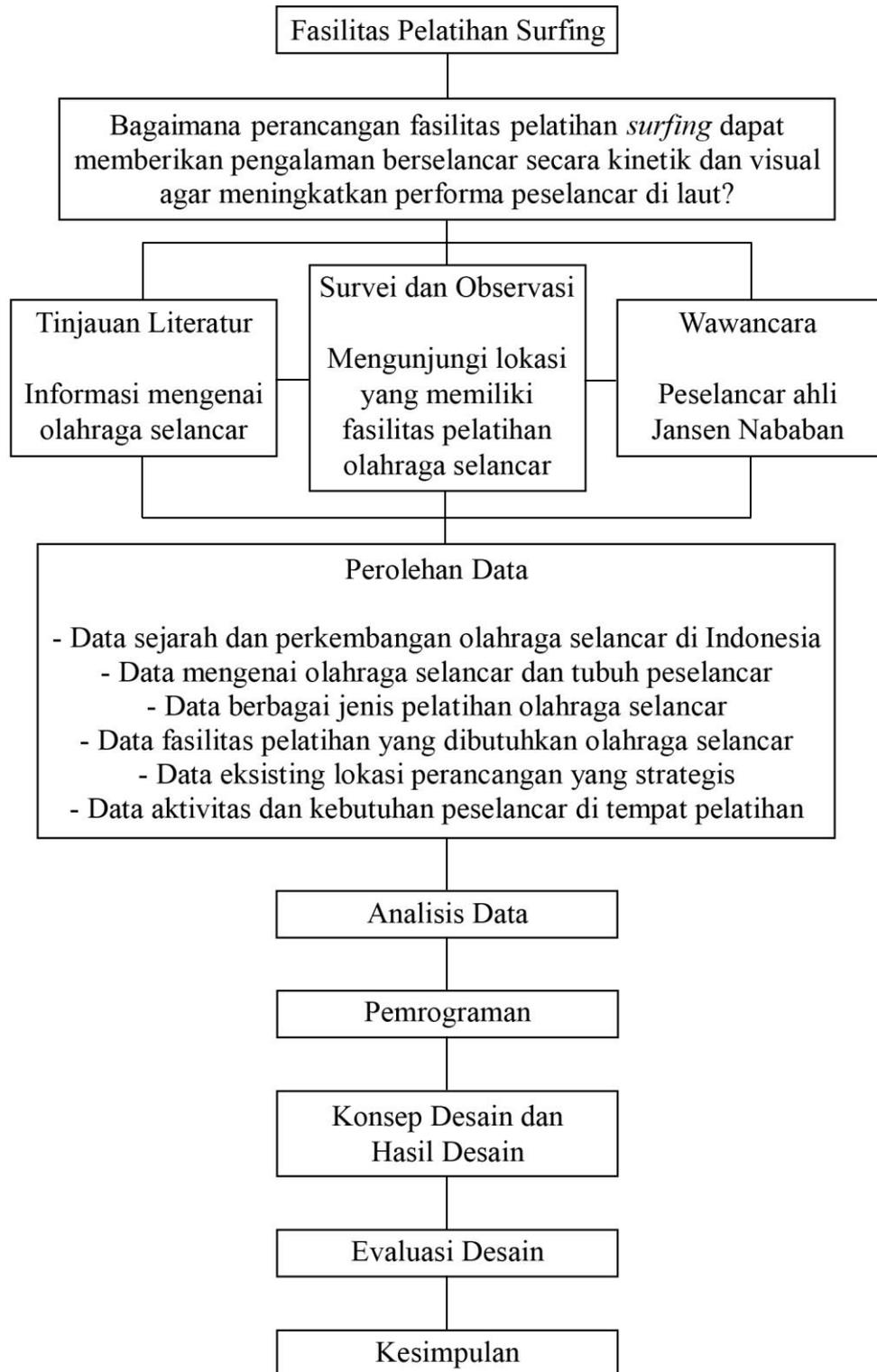
1.7 Pendekatan

Penggunaan pendekatan riset desain dengan metode studi literatur dan observasi dilakukan penulis terhadap hubungan gerak kinetik dengan olahraga selancar. Gerakan berselancar di laut menimbulkan gerak kinetik yang memperlihatkan kedinamisan tubuh manusia. Menurut penelitian Yang, T. dan Chen, X. di *Journal of Coastal Research* (2019), dampak ombak pada tubuh

merupakan tindakan yang khas dalam olahraga selancar di laut, dan juga merupakan tindakan yang dapat menyebabkan tubuh menjadi rusak. Gerak kinetik yang ditimbulkan oleh ombak akan menghasilkan sebuah gaya pada anggota tubuh untuk berusaha mempertahankan keseimbangan dari tekanan ombak. Gaya yang dihasilkan akan menghindari risiko cedera pada saat berselancar, hal tersebut telah dibuktikan oleh Yang, T. dan Chen, X. dengan menggunakan metode *autoregressive moving average model* untuk menganalisis pergerakan gaya pada anggota tubuh dalam berselancar yang berfokus pada pernyataan bahwa kaki adalah bagian anggota tubuh yang paling penting dalam pengendalian olahraga selancar.

Penggunaan pendekatan gerak kinetik sebagai '*spirit to survive*' menjadi sebuah landasan konsep dalam perancangan fasilitas pelatihan *surfing*. Gerak kinetik dari ombak yang menghasilkan sebuah gaya dari manusia menunjukkan bahwa adanya usaha untuk mengendalikan keseimbangan, yang sangat dipengaruhi oleh kesiapan fisik dan mental di laut. Semakin besar gerak kinetik yang dihasilkan maka semakin besar juga usaha yang dikeluarkan untuk keseimbangan, dimana kemampuan untuk bertahan menjadi hal yang penting, sehingga perancangan fasilitas pelatihan *surfing* merupakan bakal awal terbentuknya '*spirit to survive*' sebagai konsep.

1.8 Alur Perancangan



Gambar 1.1 Skema Alur Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

1.9 Sistematika Penulisan

Bab 1 mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, kontribusi perancangan, batasan perancangan, teknik pengumpulan data, pendekatan, dan alur perancangan. Cakupan tersebut akan penulis jadikan sebagai dasar alur berpikir dalam sebuah proses perancangan.

Bab 2 mencakup tinjauan literatur mengenai selancar dan tubuh peselancar, kekuatan kaki sebagai faktor kesuksesan peselancar, pengalaman ruang, jenis pelatihan selancar, energi kinetik dalam tubuh manusia, dan etika desain. Perolehan data berguna bagi penulis sebelum melakukan analisis desain.

Bab 3 mencakup desain yang merupakan hasil analisis berupa konsep desain, yang penulis implementasikan ke dalam perancangan fasilitas pelatihan *surfing*, Canggu, Bali, dalam bentuk gambar kerja dan gambar presentasi sebagai hasil desain.

Bab 4 mencakup analisis implementasi dan pembahasan terhadap keberhasilan hasil desain penulis yang akan dihubungkan dengan rumusan masalah.

Bab 5 mencakup penutup yang berupa kesimpulan dan saran terhadap perancangan serta manfaatnya bagi klien, masyarakat Indonesia, maupun penulis sendiri.