

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wushu adalah sebuah seni bela diri berasal dari China, yang telah menjelma menjadi daya tarik khusus di Indonesia. Memanfaatkan beragam teknik fisik, termasuk tendangan, pukulan, lemparan, dan penggunaan seluruh tubuh, wushu bertujuan menggali potensi fisik dan mengembangkan keterampilan senjata tradisional. Lebih dari sekadar bela diri atau pencapaian, wushu juga sebagai olahraga rekreasi dan kebugaran yang tidak hanya meningkatkan kesehatan fisik tetapi juga membawa nilai-nilai disiplin, kontrol diri, dan pengembangan aspek mental. Sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia, seni bela diri ini membawa makna dan keindahan tersendiri.



Gambar 1.1. Kungfu Surabaya Bersatu juara umum Bali Internasional Kungfu Championship
Sumber: Antara News, 2018

Jawa Timur, terutama di Surabaya menjadi pusat utama minat wushu di Indonesia. Meskipun popularitas wushu terus berkembang, terutama di kalangan generasi muda, masih terdapat sejumlah tantangan, seperti kurangnya infrastruktur pelatihan yang memadai, kesadaran masyarakat yang perlu ditingkatkan, kurangnya koordinasi, dan kurangnya perhatian terhadap keselamatan atlet.



Gambar 1.2. Mahasiswa-Alumni UK Petra Sabet Medali Emas dan Perak PON Papua Wushu
Sumber: Detik News, 2021

Dalam konteks ini, perancangan fasilitas pelatihan dan pertandingan wushu di Surabaya menjadi langkah yang penting. Pemilihan di kota Surabaya sebagai lokasi proyek ini didasarkan pada popularitas wushu yang

tinggi di kota tersebut dan potensi besar untuk menghasilkan atlet berkualitas. Proyek ini tidak hanya akan memberikan fasilitas pelatihan yang memadai tetapi juga akan menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan olahraga wushu di Indonesia secara menyeluruh. Dengan demikian, perancangan ini dapat menjadi tonggak penting dalam memperkuat posisi Indonesia dalam dunia wushu serta merangsang perkembangan bakat-bakat lokal.

1.2. Fungsi Bangunan

Dapat disimpulkan bahwa fasilitas pelatihan dan pertandingan wushu diperlukan untuk memberikan dukungan yang optimal kepada para atlet, memungkinkan mereka berlatih dan mengembangkan potensi dengan semangat tinggi. Serta memberikan informasi dan mempertunjukkan wushu itu sebenarnya, kepada para pengunjung terutama pada generasi muda. Dimana dapat menarik minat mereka untuk menjadi salah satu atlet yang membawa nama baik Surabaya.

Dalam perancangan fasilitas ini, menjadi krusial untuk melakukan studi khusus terkait kebutuhan dan karakteristik pengguna, serta merinci kegiatan yang dapat meningkatkan potensi mereka. Untuk menciptakan fasilitas pelatihan dan pertandingan wushu dibutuhkan beberapa jenis fasilitas, antara lain:

a. Fasilitas Pelatihan dan Pertandingan Wushu

Fasilitas yang menyediakan tempat pelatihan yang dapat digunakan juga sebagai tempat pertandingan wushu dalam skala kota sampai skala national. Ruangan ini dibuat dengan bebas struktur agar atlet dapat latihan dengan leluasa tanpa adanya gangguan. Selain itu, fasilitas ini mengakomodasi ruang untuk pengelola fasilitas seperti direktur, sekretariat, administrasi dan lainnya.

b. Fasilitas Galeri

Fasilitas yang memperkenalkan dan mempertunjukkan tentang wushu kepada pengunjung. Dimana ruangan menjelaskan sejarah tentang perjalanan perkembangan wushu sebagai seni bela diri yang digunakan di China, perkembangan wushu di Indonesia, serta memperlihatkan semua pergerakan jurus dan senjata yang digunakan.

c. Fasilitas GYM

Fasilitas yang dibuka untuk umum, agar dapat meningkatkan kesadaran dalam kesehatan tubuh. Fasilitas ini juga digunakan untuk atlet, agar dapat mengembangkan fisik badan untuk mencapai performa terbaik mereka dalam kompetisi.

d. Fasilitas Penginapan

Fasilitas ini disediakan untuk atlet di luar kota Surabaya, sebagai area penginapan pada saat terdapat kompetisi national yang dilaksanakan. Namun jika tidak ada kegiatan kompetisi, dapat di sewakan untuk umum.

e. Fasilitas Klinik

Fasilitas yang disediakan untuk menangani suatu kecelakaan yang terjadi di area fasilitas. Dimana hanya diperuntukkan untuk kecelakaan ringan, namun jika terjadi luka berat maka fasilitas ini digunakan untuk ruang istirahat darurat hingga sampai dapat dibawa ke rumah sakit.

f. Area Amphitheater

Area terbuka yang dimana atlet dapat menggunakannya sebagai tempat latihan, beristirahat, bersosialisasi dan lainnya. Serta pengunjung dapat melakukan aktifitas di area terbuka seperti berolahraga, bersosialisasi, dan kegiatan sehari-hari lainnya. Jika terdapat *event* yang terlaksana dalam fasilitas, *amphitheater* dapat dijadikan sebagai tempat pertunjukkan maupun sebagai area bazaar.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan Perancangan

Perencanaan ini bertujuan menciptakan fasilitas yang dapat memberikan dukungan optimal bagi para atlet wushu, memungkinkan untuk mengembangkan potensi atlet secara maksimal. Selain itu, fasilitas ini diharapkan menjadi tempat yang menginspirasi generasi muda untuk ikut serta dalam olahraga wushu yang semakin berkembang di Indonesia, dengan tujuan menarik minat dan membentuk atlet wushu yang berbakat di masa depan.

1.3.2. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan fasilitas pelatihan dan pertandingan wushu di Surabaya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

- **Bagi atlet**
Dapat memberikan lingkungan yang terfokus dan terlindungi agar atlet dapat meningkatkan kualitas latihan mereka tanpa terganggu oleh faktor eksternal.
- **Bagi masyarakat**
Dapat mengedukasi masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan fisik serta melatih kedisiplinan untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik.
- **Bagi kota Surabaya**
Dapat mengidentifikasi, mengembangkan, dan melatih atlet wushu di Surabaya yang memiliki potensi besar untuk meraih prestasi tingkat tinggi, dengan tujuan membawa nama kota Surabaya bersinar dalam dunia olahraga wushu.
- **Bagi Cabang Olahraga Wushu Indonesia**
Dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan dan kemajuan cabang olahraga wushu di Indonesia.

1.4. Masalah Desain

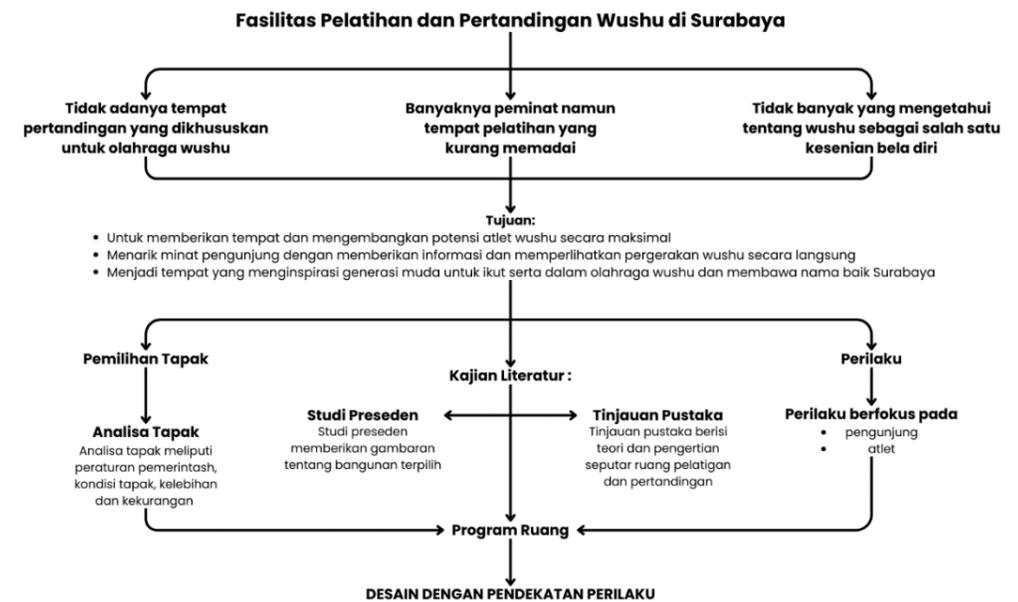
1.4.1. Masalah Utama

- Bagaimana atlet dapat meningkatkan fokus mereka pada saat latihan di ruangan.
- Bagaimana ruangan dapat terventilasi dengan baik agar bau keringat tidak terperangkap di ruangan.
- Bagaimana agar pencahayaan tidak mengganggu pandangan atlet saat sedang performa atau berkompetisi.

1.4.2. Masalah Khusus

- Bagaimana pengunjung menarik perhatian mereka untuk belajar secara nyaman, agar dapat lebih mengetahui tentang Wushu.

1.5. Kerangka Berpikir



Gambar 1.3. Kerangka Berpikir
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024

Pada Gambar 1.3. terdapat kerangka berpikir pada keseluruhan desain. Kerangka berpikir menjelaskan proses berpikir yang terjadi. Proses berpikir dimulai dari objek dan permasalahan yang menghasilkan cara berpikir dengan pendekatan perilaku. Setelah itu, dapat ditemukan ide-ide yang dapat dikembangkan dan diterapkan dengan desain serta menghasilkan desain yang mampu mengatasi permasalahan yang ada.