

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan modernisasi budaya yang tidak bisa dihindari menuntut manusia untuk terus bergerak dan disibukkan dengan aktivitasnya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Hal ini kerap kali dapat membuat kurangnya gerak atau bahkan salah gerak pada manusia, kurangnya gerak ini semakin diperparah seiring dengan berkembangnya *gadget* yang membuat manusia asik sendiri dengan fitur-fitur yang ada, sehingga mereka malas untuk bergerak.

Apabila kebiasaan tersebut dibiarkan berlangsung dalam jangka waktu lama maka akan berdampak negatif pada tubuh, tubuh akan menjadi semakin lemah dikarenakan daya tahan tubuh menurun karena kurangnya gerak. Untuk menghindari hal tersebut kita harus menjaga pola hidup sehat, dari segi makanan yang kita konsumsi, dan diimbangi dengan olahraga teratur.

Olahraga itu sendiri merupakan aktivitas fisik atau serangkaian gerak raga yang dilakukan secara sistematis, teratur, terencana, dan berlanjut sehingga mencapai tujuan tertentu. Seperti halnya makan, olahraga juga merupakan suatu kebutuhan hidup yang sifatnya periodik, artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan yang tidak dapat ditinggalkan. Selain itu, olahraga merupakan alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kesehatan jasmani, rohani, dan sosial.

Sesuai dengan fungsi dan tujuan olahraga, kita mengenal berbagai bentuk kegiatan olahraga, seperti olahraga pendidikan untuk bertujuan bersifat mendidik, olahraga rekreasi bertujuan yang bersifat rekreatif, olahraga kesehatan untuk tujuan pembinaan kesehatan, olahraga rehabilitasi yang bertujuan untuk rehabilitasi, olahraga kompetitif untuk tujuan untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya.

Olahraga yang digemari semua orang dan dapat dilakukan oleh berbagai kalangan adalah olahraga yang bersifat rekreasi karena memperoleh kegembiraan, kepuasan, jati diri, dan juga meningkatkan kesegaran jasmani. Kegiatan yang menyenangkan sering kali dilakukan masyarakat untuk meningkatkan kebugaran jasmani. *Jogging*, jalan santai, atau *out-bound* merupakan sedikit contoh dari aktivitas olahraga rekreasi yang dapat dilakukan oleh semua kalangan masyarakat. Mudahnya pelaksanaan aktivitas yang sederhana ini, membuat masyarakat memilih melakukan olahraga ini daripada aktivitas olahraga lain yang membutuhkan sarana prasarana yang memadai dan *roul of game* yang menyulitkan masyarakat yang awam tentang peraturan suatu cabang olahraga seperti bola basket.

Berolahraga adalah salah satu cara yang paling sederhana yang dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh sembari mengimbangi rutinitas pekerjaan yang sering dilakukan masyarakat saat ini. Olahraga bukan lagi sebagai sarana pemenuhan kebutuhan agar tubuh menjadi sehat, lebih dari itu olahraga sekarang bisa menjadi gaya hidup sehat.

Olahraga yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai

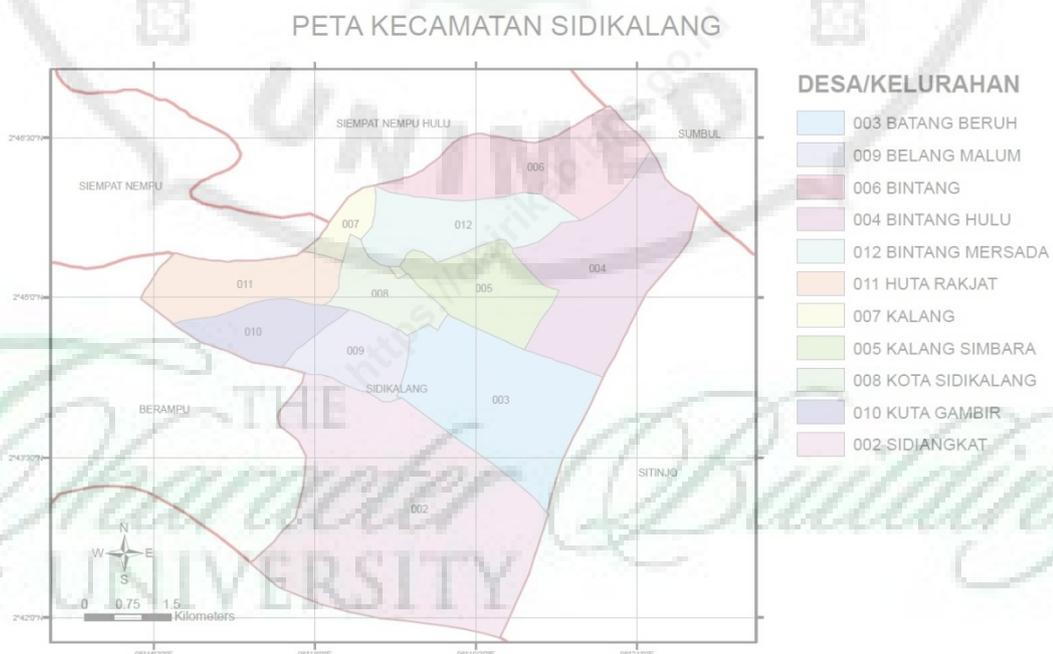
kegiatan dalam rangka memperoleh kualitas hidup yang lebih sehat akan mampu memberikan dampak positif lebih dari yang diharapkan.

Masyarakat haruslah sadar akan pentingnya kesehatan agar mampu memberikan kontribusi positif bagi diri sendiri dan lingkungan. Dalam olahraga terdapat kesenangan dan dalam olahraga juga terdapat kesehatan, hal tersebut yang sekarang menjadikan olahraga dapat menjadi gaya hidup. Manusia sebagai makhluk sosial dalam kesehariannya akan dihadapkan dengan tanggung jawab dan kewajiban untuk mempertahankan kehidupannya sendiri, kehidupan orang lain, maupun lingkungannya. Oleh karena itu, pengembangan aspek jasmaniah khususnya aspek kebugaran sangat penting untuk menunjang kehidupan individu maupun sosial.

Budaya berolahraga di masyarakat harus ditumbuhkan, hal ini sesuai dengan semboyan yang mengatakan didalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat. Berhubungan dengan itu maka kegiatan olahraga erat kaitannya dengan sarana dan prasarana olahraga yang merupakan tempat untuk melakukan aktivitas olahraga, oleh sebab itu sarana dan prasarana yang ada haruslah tercukupi agar masyarakat dapat melakukan aktivitas olahraga. Akan tetapi minimnya ketersediaan sarana dan prasarana ini menjadi kendala bagi masyarakat.

Kecamatan Sidikalang merupakan salah satu dari 15 kecamatan yang terdapat di wilayah Kabupaten Dairi dengan luas wilayah sebesar 70,67 km² yang terletak di sebelah barat laut provinsi Sumatera Utara. Menurut data Badan Pusat Statistik Kabupaten Dairi tahun 2016 Jumlah penduduk Kecamatan Sidikalang pada tahun 2016 adalah 50.265 jiwa, yang terdiri dari

25.258 jiwa laki-laki dan 25.007 jiwa perempuan. Dari komposisi jumlah laki-laki dan perempuan tersebut, Kecamatan Sidikalang memiliki nilai jenis kelamin rasio sebesar 101, hal ini menunjukkan bahwa dalam 100 jiwa perempuan terdapat 101 jiwa laki-laki. Dengan luas wilayah 70,67 km² dan jumlah penduduk 50.265 jiwa, ternyata menghasilkan kepadatan penduduk sebesar 711, yang artinya dalam setiap 1 km² dihuni oleh sekitar 711 orang. Kecamatan Sidikalang mempunyai 11.145 jumlah keluarga dengan rata-rata jumlah warga dalam keluarga adalah empat orang. Jumlah tersebut hampir merata di semua desa/kelurahan.. di kecamatan ini terdapat 11 Kelurahan/Desa yaitu Kelurahan Sidiangkat, Kelurahan Batang Beruh, Kelurahan Bintang Hulu, Desa Kalang Simbara, Desa Bintang, Desa Kalang, Kelurahan Kota Sidikalang, Desa Belang Malum, Kelurahan Kuta Gambir, Desa Huta Rakjat, Desa Bintang Mersada.



Gambar 1.1 Peta Kecamatan Sidikalang

Kota Sidikalang yang merupakan ibu kota dari kabupaten Dairi memiliki sebuah tempat untuk melakukan aktivitas olahraga yang dimana disebut dengan Taman Rekreasi Sidikalang, taman ini mengambil konsep ruang hijau terbuka. Semenjak diresmikan pada tahun 2016 taman rekreasi ini sudah memiliki banyak pengunjung terkhusus pada saat hari sabtu dan minggu. Taman rekreasi ini memiliki arena *jogging track* , lapangan futsal dan juga sarana dan prasarana yang mendukung masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan, aktifitas olahraga yang dilakukan masyarakat sidikalang untuk arena *outdoor* adalah jalan santai dan *jogging* juga menggunakan sarana dan prasarana yang telah tersedia, namun penulis merasa bahwa sarana dan prasarana yang terdapat di taman rekreasi ini masih belum sesuai dengan kebutuhan masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga dan juga masih banyak lahan kosong yang seharusnya bisa di manfaatkan. Oleh sebab itu penulis ingin meneliti tentang **“Desain *Layout* Prasarana Olahraga Berdasarkan Kebutuhan Masyarakat Di Taman Rekreasi Sidikalang Tahun 2018 ”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya adalah :

1. Apa saja prasarana olahraga yang dibutuhkan masyarakat di Taman Rekreasi Sidikalang ?
2. Desain *layout* prasarana olahraga seperti apa yang diinginkan masyarakat di Taman Rekreasi Sidikalang ?
3. Apakah prasarana yang tersedia sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masyarakat ?
4. Apakah prasarana yang memadai dapat mempengaruhi minat masyarakat untuk melakukan olahraga ?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dan untuk menghindari pemahaman yang berbeda dan masalah yang lebih luas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “ Desain *Layout* Prasarana Olahraga Berdasarkan Kebutuhan Masyarakat Di Taman Rekreasi Sidikalang”

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan maka disimpulkan rumusan masalah berupa pertanyaan peneliti yaitu “Apakah Desain *Layout* prasarana olahraga berdasarkan kebutuhan masyarakat di Taman Rekreasi Sidikalang memberikan dampak positif

terhadap minat masyarakat untuk berolahraga dan memberikan perubahan pada pemerintah daerah untuk mengembangkan hal tersebut”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prasarana olahraga berdasarkan kebutuhan masyarakat di Taman Rekreasi Sidikalang tahun 2018.
2. Untuk mendesain prasarana olahraga yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat di Taman Rekreasi Sidikalang

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat antara lain :

1. Dapat memberikan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan bagi peneliti mengenai desain *layout* prasarana olahraga berdasarkan kebutuhan masyarakat di taman rekreasi Sidikalang
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada pemerintah dalam meningkatkan serta memenuhi kebutuhan masyarakat akan prasarana di taman rekreasi Sidikalang
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain, yang ingin mengembangkan penelitian dengan variabel yang lebih luas lagi
4. Bagi lembaga pendidikan Unimed, sebagai literature kepustakaan di bidang penelitian mengenai Desain *Layout* Prasarana Olahraga Berdasarkan Kebutuhan Masyarakat Di Taman Rekreasi Sidikalang Tahun 2018.