

BAB II

TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang olah raga otomotif, macam-macam olah raga otomotif, apakah itu drag, sejarah dan perkembangannya, wujud dan standart teknis sirkuit drag, beserta kegiatan dan bangunan pendukungnya, seperti hall untuk pameran, museum dan sarana rekreasi.

II.1. Olah raga otomotif

Dalam dunia otomotif bidang olah raga yang biasa dilakukan adalah dalam hal balapan (racing). Berasal dari kata *race*, yang mengacu pada kamus Inggris-Indonesia, memiliki pengertian berlomba dengan, membalap, mengejar, menjalankan cepat-cepat.

Sedangkan *racing* berarti perlombaan balap dengan menggunakan kendaraan bermotor dalam suatu track sirkuit berupa lintasan atau jalan yang telah ditentukan dengan kriteria tertentu.

Adapun olah raga balap otomotif yang dikenal antara lain : *Road Race*, *Moto Cross*, *Drag*, *Grass Track*, *Speed Way*, *Moto Trial*, *Down Hill*, *Free Style*, *Endurance*. Tapi untuk di Indonesia, jenis balap motor yang dikenal baru sebatas *Road Race*, *Motor Cross*, *Drag*, dan *Grass Track*, karena biaya pengadaan kendaraan dan sarana yang dibutuhkan lebih terjangkau dibandingkan dengan jenis olah raga bermotor lainnya.

Jenis balapan yang akan diwadahi dalam Sirkuit Drag ini selain *drag* juga *road race*, karena dalam *road race* pun tetap memerlukan lintasan lurus, tetapi dengan penekanan pada sirkuit dragnya.

II.1.1. Drag Race

a. Awal mula drag

Awalnya berasal dari Amerika saat terjadinya perang dunia ke-II. Para penggemar otomotif yang sebagian besar adalah para serdadu atau tentara yang sedang tidak bertugas berkumpul di gurun Mojave, bagian timur Los Angeles. Mereka berkumpul untuk saling mengadu kecepatan kendaraan masing-masing, ada yang berupa mobil dan ada yang berupa sepeda motor. Sirkuit drag pertama dibangun pada bulan Juli 1959 di St. Anna, California dengan panjang lintasan $\frac{1}{4}$ mil.

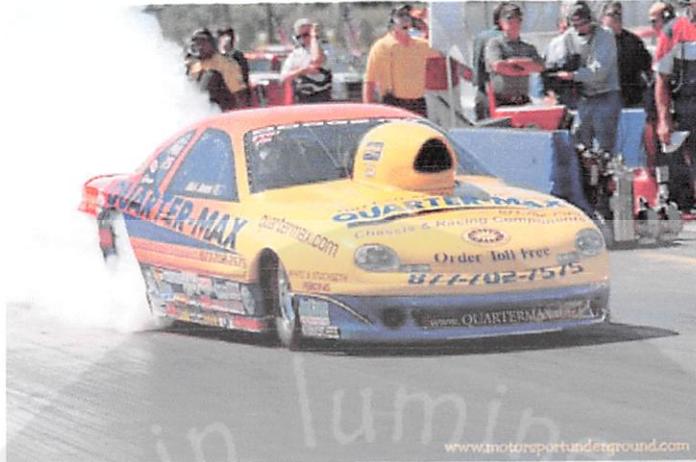
Jenis olah raga bermotor ini relatif lebih simpel dibanding olah raga bermotor lainnya. Adapun jenis balap motor ini hanya dilakukan diatas track aspal lurus tanpa rintangan dengan jarak tertentu. Selain itu dalam sekali balapan, motor yang beradu kecepatan hanya dua kendaraan.

Spesifikasi kendaraan yang digunakan adalah kendaraan yang telah dimodifikasi sesuai dengan regulasi kelas yang akan diikuti, meliputi drag bike dan drag race.

b. Kelas-kelas Drag Race

Adapun kelas-kelas yang diperlombakan dalam drag race adalah:

- 1) Untuk kelas FFA, mobil dengan modif pada mesin dan rangka yang dilakukan bebas. Besar isi silinder dan jumlah silinder tidak dibatasi dan diperbolehkan memakai komponen racing.



Gambar 2.1. Drag Race Kelas FFA
(www.yahoo.com; picture search: drag ,race, 2005)

2) Kelas 2

Kendaraan semerk, modif pada mesin dan rangka bebas, tidak boleh menggunakan komponen racing

- Kelas VW
- Sedan sd 1500cc
- Minibus sd 1800cc
- Pick up sd 1800cc

3) Kelas 3

Kendaraan campuran, modif pada mesin atau rangka bebas, boleh menggunakan komponen racing.

- Sedan sd 1400cc
- Sedan 1401-1800cc
- Sedan 1800cc keatas
- Minibus sd 1800cc
- Jip sd 130cc
- Jip 1301-2500cc.

c. Kelas-kelas Drag Bike

Adapun kelas-kelas yang diperlombakan dalam drag bike adalah :

- Under Bone Tune-Up 2 tak s/d 116 cc
- Under Bone Tune-Up 2 tak s/d 125 cc
- Under Bone Tune-Up 4 tak s/d 116 cc
- Under Bone Tune-Up 4 tak s/d 125 cc
- Sport Tune-Up 2 tak s/d 155 cc
- Sport Tune-Up 4 tak s/d 160 cc
- Sport Tune-Up 4 tak s/d 250 cc
- Free for All s/d 250 cc



Gambar 2.2. Drag Bike Kelas FFA
(www.yahoo.com; picture search: drag ,race, 2005)

Jenis balap drag ini banyak digemari oleh para penggemar balap liar, karena tidak membutuhkan banyak perlengkapan, cukup dengan kendaraan, jalan lurus panjang, dan tingkat kecepatan yang tinggi.

Adapun dalam regulasi standar untuk mengikuti balap drag resmi, pembalap harus memiliki Kartu Ijin Start (KIS) yang dikeluarkan oleh Ikatan Motor Indonesia (IMI). Untuk mendapatkan KIS, pembalap harus memiliki Surat Ijin Mengemudi (SIM) A atau C, sesuai dengan perlombaan drag yang akan diikuti.

d. Sirkuit Drag

Untuk standart teknis dari lintasan drag tingkat nasional adalah :

- Lebar lintasan minimum 6 m / lintasan , dan pembatas lintasan minimum 1 m. Jadi lebar total lintasan minimum 13 m.
- Panjang lintasan terdiri dari empat bagian yaitu :
 - Pre-Stage : panjang lintasan \pm 10 m
 - Stage : panjang lintasan \pm 1 m
 - Race Line : panjang lintasan 201 m atau 402 m
 - Breaking Area : panjang lintasan \pm 150 m

Dalam event drag resmi, ketentuan standar yang harus ada adalah :

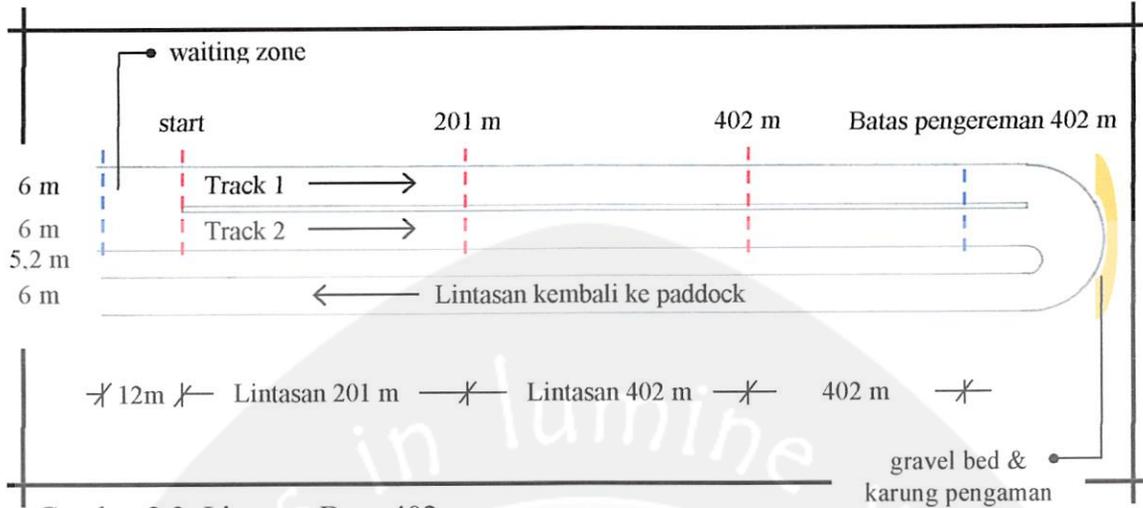
1. Track :

- Lintasan Lurus

Terdiri dari tiga jalur, dua jalur digunakan untuk lomba yang disebut lintasan pacu dan satu jalur hijau, yang berguna untuk kembalinya pembalap dari lintasan pacu ke paddock. Pada lintasan lomba antara dua jalur pacu dipisahkan oleh pembatas lintasan dengan lebar minimal 1 m.

Lintasan terdiri dari lintasan pacu dan jalu pengereman (breaking area). Panjang lintasan pacu 402 m, dan jalur pengereman minimal 150 m. pada waiting zone yang merupakan jalur untuk menunggu pembalap sebelum heat berlangsung mempunyai panjang 12 m.

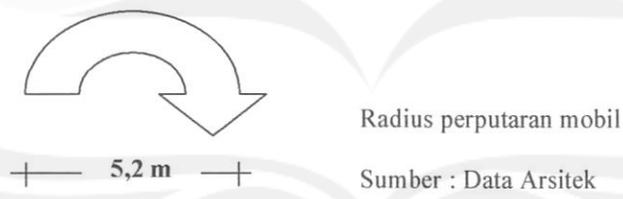
Lebar lintasan pacu 6 m untuk satu jalur, lebar jalur pengereman mengikuti lebar lintasan pacu, dan lebar jalur hijau 6 m.



Gambar 2.3. Lintasan Drag 402m (Ikatan Motor Indonesia, "Peraturan Drag Race", 2005)

- Lintasan untuk berputar

Jalur untuk berputar kendaraan setelah berpacu pada lintasan lurus, terletak pada ujung lintasan pengereman, sebagai penghubung menuju paddock. Memiliki radius putar minimal 5,2 m.



- Turn bank

Pembatas di sisi lintasan yang berfungsi sebagai pembatas antara lintasan dengan tanah dan berfungsi sebagai pengaman bagi pembalap.

- Gravel bed

Karung pasir yang diletakkan di akhir lintasan pengereman berfungsi sebagai penahan bila ada yang gagal melakukan pengereman.

2. Fasilitas pendukung :

- Paddock

Ruang untuk melakukan setting kendaraan.

- Timer

Sebagai pencatat waktu yang ditempuh oleh racer.

- Transponder

Untuk memantau waktu dan kecepatan dari kendaraan.

- Lampu start

Lampu start yang konvensional terdiri dari dua warna, merah dan hijau, yang disusun secara vertical maupun horizontal, sedangkan lampu start yang modern, dinamakan x-mas tree, terdiri dari tiga warna lampu, merah kuning dan hijau yang disusun seperti pohon natal. Diletakan pada garis start dengan posisi yang mudah dilihat oleh pembalap.



Gambar 2.4. Lampu Start X-Mas Tree
(www.yahoo.com; picture search: drag ,race, 2005)

- **Waiting tent**

Tempat untuk mengatur pembalap yang akan mengikuti heat berikutnya, terletak pada area waiting zone, yang merupakan area menunggu pembalap sebelum dilepas pada garis start, terletak antara paddock dan garis start.

II.1.2. Road Race

a. Kelas-kelas Road Race

Batasan-batasan yang terdapat dalam road race, antara lain :

1. Kendaraan

Kendaraan yang digunakan dalam perlombaan ini adalah kendaraan yang sudah atau yang ada di pasaran, merupakan motor 2-tak atau motor 4-tak.

Adapun jenis / kelas yang diperlombakan adalah :

- Under Bone Tune-up 110 cc 2-tak
- Under Bone Tune-up 115 cc 4-tak
- Under Bone Tune-up 125 cc 2-tak
- Under Bone Tune-up 125 cc 4-tak
- Under Bone Standart 2-tak
- Under Bone Standart 4-tak
- Sport Standart 135 cc 2-tak
- Sport Standart 150 cc 2-tak
- Sport Standart 200 cc 4-tak
- Sport Tune-up 2-tak

2. Pembalap

Untuk peserta yang diperbolehkan mengikuti adalah masyarakat umum yang memiliki SIM C dan KIS (Kartu Izin Start), pembagian kelas dari kategori peserta adalah sebagai berikut :

- Pemula : merupakan peserta pembalap yang belum pernah juara dan mengikuti kejuaraan road race.
- Seeded : merupakan peserta yang telah lama mengikuti kejuaraan dan pernah meraih juara minimal 5 kali.

3. Penyelenggara

- Kejuaraan nasional : merupakan kejuaraan tingkat nasional yang diadakan oleh PP IMI
- Kejuaraan terbuka : kejuaraan yang diselenggarakan oleh organisasi dengan sponsor tertentu dan telah memiliki izin dari IMI
- Kejuaraan daerah : merupakan kejuaraan di daerah-daerah yang diselenggarakan oleh Pengurus Daerah IMI

b. Standart Teknis Sirkuit Road Race

Ditinjau dari segi lintasan :

- Lintasan aspal keras (permanen)
- Lebar lintasan minimal 6 m, kemudian pada lintasan garis start dan finish harus memiliki kelebaran minimum 8 m, sehingga dapat menampung 4 motor secara berjajar dengan aman.

- Panjang lintasan balap untuk skala nasional minimum adalah 800 m dari garis start hingga garis finish.
- Jenis tikungan pada lintasan balap motor road race adalah :
 - Fast Moving (tikungan cepat)

Tikungan terbuka dan lebar yang dapat dilalui pembalap dengan kecepatan tinggi
 - Slow Moving (tikungan lambat)

Tikungan yang rapat dengan sudut belok yang kecil
 - Chicane

Tikungan kanan-kiri atau kiri-kanan dalam jarak yang rapat, biasanya ditempatkan pada jalur lurus dan panjang sebagai upaya untuk mengurangi laju kendaraan
 - Hair Pin

Tikungan dengan bentuk memutar hingga 180^0 dan tajam. Di Indonesia tikungan seperti ini dikenal dengan tikungan tusuk konde.
 - L60, L90 atau R60, R90

Merupakan kepanjangan dari left 60^0 , left 90^0 atau right 60^0 , right 90^0 , yang berarti belok ke kiri atau ke kanan sesuai dengan besarnya angka derajat yang ada di belakangnya.
 - Tikungan Kombinasi

Merupakan jenis tikungan yang menggabungkan dua atau lebih dari jenis tikungan diatas.

- Home Straight

Merupakan lintasan lurus tanpa hambatan dan biasanya ditempatkan di garis start dan finish, serta tribun penonton

Berupa daerah berpasir yang cukup luas, diletakkan pada daerah tikungan bagian luar, sebagai pengaman pada saat kendaraan keluar lintasan

- Turn Bank

Batas antara aspal dan gravel bed, berupa gundukan yang lebih tinggi dari aspal, sebagai pembatas antara bidang lintasan dengan bidang luar

II.2. Klub Otomotif

Klub : Perkumpulan orang yang mengadakan persekutuan karena maksud yang sama.

Otomotif : segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia mesin (mobil dan motor) dan perlengkapannya.

Klub otomotif adalah suatu kelompok yang terdiri dari banyak orang yang mempunyai satu hobi yang sama terhadap satu jenis, maupun suatu merk kendaraan bermotor (mobil dan motor) yang sama.

Klub otomotif di Indonesia sebenarnya sudah dikenal cukup lama, mulai sekitar tahun 1988-an. Tapi untuk di Yogyakarta baru mulai ramai sekitar tahun 1995-an. Klub motor yang ada di Yogyakarta memiliki wadah sendiri yaitu *Jogjakarta Automotive Community* yang sampai saat ini belum memiliki kantor sekretariat yang tetap.

Selain acara nongkrong, klub-klub motor tersebut juga mempunyai kebiasaan mengadakan acara adu kebut tiap rabu malam dan sabtu malam di jalan masuk pabrik susu SGM. Ajang ini selain untuk mengadu kecepatan mobil atau motor juga dianggap ikut menaikkan gengsi dari klub tersebut apabila sering menang dalam adu kebut liar itu. Disamping itu, adu kebut juga merupakan penyaluran adrenalin dari para pembalap liar.

II.3. Bengkel

Bengkel : tempat untuk memperbaiki sesuatu.

Bengkel otomotif adalah sebagai tempat untuk memperbaiki atau menservis mobil / motor. Bengkel secara garis besar dapat dibedakan menjadi :

- Bengkel resmi

Bengkel yang mempunyai atau sudah mendapat lisensi dari ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) dari suatu merk kendaraan tertentu. Biasanya bengkel ini mempunyai banyak pegawai dan mekanik.

- Bengkel umum

Bengkel yang tidak mempunyai ikatan dengan salah satu ATPM yang ada. Bengkel ini adalah yang paling sering kita temui, karena tempatnya dapat dimana saja, tidak tergantung dengan aturan-aturan dari agen resmi.

Dilihat dari cara kerja kedua jenis bengkel ini tidak banyak perbedaan, hanya pada pengorganisasian kinerjanya saja. Bengkel resmi cenderung lebih formal, sedang bengkel umum lebih bersifat kekeluargaan.

	Bengkel Resmi	Bengkel Umum
Pegawai	- mekanik berlisensi ATPM	- mekanik umum
Bengkel	- ada susunan organisasi	- ditangani perorangan
	- hanya merk sesuai ATPM	- menerima semua merk
	- Ada pembagian ruang dan teratur	- tidak ada pembagian ruang dan kurang teratur
	- Peralatan modern	- peralatan kebanyakan manual

Tabel 2.1. Perbedaan Bengkel Resmi dan Bengkel Umum (Analisis Penulis, 2006)

Selain bengkel resmidan bengkel umum masih ada bengkel modifikasi atau lebih sering disebut *rumah modifikasi*. Jenis bengkel ini sekarang sedang populer. Bengkel ini tidak semata menerima servis atau perbaikan kendaraan pada sektor mesin dan perangkatnya saja, tapi juga menerima perbaikan pada sektor penampilan kendaraan (modifikasi). Jadi selain mereparasi, bengkel ini juga menjual asesoris guna mempercantik penampilan kendaraan.

II.4. Pameran dan Modification Contest

II.4.1. Pameran

Salah satu kegiatan dari bidang otomotif yang lain adalah pameran. Pameran dalam dunia otomotif adalah salah satu cara untuk menunjukkan produk hasil karya baik yang bersifat umum maupun khusus, dalam hal ini adalah dalam bidang otomotif. Pameran yang bersifat umum seperti pameran produk kendaraan, *spare parts*, maupun hal-hal yang mempunyai kaitan erat dengan pemakaian

kendaraan bermotor pada umumnya. Sedangkan untuk pameran yang bersifat khusus, adalah pameran-pameran yang mempunyai tujuan khusus, seperti pameran sepeda motor khusus produksi balap.

Diluar negeri, pameran-pameran produk kendaraan bermotor sangat sering diadakan. Hal ini supaya masyarakat mengetahui perkembangan otomotif yang ada. Selain itu, pameran-pameran tersebut juga mempunyai nilai ekonomi bagi suatu perusahaan otomotif untuk memperkenalkan produk mereka kepada masyarakat. Adapun pameran-pameran yang cukup terkenal tersebut antara lain :

Di Eropa :

- Milan Motor Show, di Milan Italia.
- Frankfurt Motor Show, di Frankfurt.

Di Asia :

- Bangkok Motor Show, di Bangkok.
- Tokyo Motor Show, di Tokyo.



Gambar 2.5. Motor Show
(Indonesia Tuner, TopGear Indonesia, Motor, 2005)

Selain di kota-kota tersebut masih ada lagi tempat lain yang sering dijadikan tempat pameran. Pameran-pameran itu selalu menjadi agenda tahunan bagi para produsen otomotif di dunia.

Untuk di Indonesia sendiri pameran otomotif yang menjadi agenda tahunan adalah acara Gaikindo Expo. Di kota Yogyakarta juga pernah diadakan pameran otomotif dengan skala yang cukup besar, yaitu pada acara Pesta Otomotif 1995 dan 2001, Auto Show 2003. Disamping itu para produsen ATPM (Agen Tunggal Pemegang Merk) juga membuka show room kendaraan yang cukup banyak tersebar di Yogyakarta. Selain dengan membuka show room, ATPM tersebut juga mulai menggunakan fasilitas-fasilitas perdagangan umum, seperti mall, dengan membuka stand-stand pameran di mall-mall.

Untuk memamerkan suatu obyek memerlukan suatu ruang, yaitu ruang pameran. Adapun yang disebut ruang pameran adalah ruang yang merupakan tempat untuk mempresentasikan dan memamerkan suatu objek dalam hal ini adalah produk otomotif.

Dalam sebuah pameran, diperlukan modul ruang pameran yang dipengaruhi oleh sistem presentasi dan pameran. Beberapa macam sistem presentasi dalam pameran adalah :

- Stand Pameran Sistem Statis

Modul di ruang pameran dengan sirkulasi mengitari objek. Sistem ini membutuhkan luasan, dan tiap standnya adalah luasan untuk produk otomotif ditambah sirkulasi pengunjung.

- Stand Pameran Sistem Dinamis

Modul panggung stand dapat bergerak otomatis dan sirkulasi pengunjung dapat statis maupun mengelilingi objek tersebut.

- Stand Pamer Assesories

Berupa stand pameran dengan benda yang ditempatkan diatas meja, rak, ataupun dalam etalase.



Gambar 2.6. Stand Pameran
(Indonesia Tuner, TopGear Indonesia, Motor, 2005)

II.4.2. Modification Contest

Modification : modifikasi atau melakukan perubahan terhadap sesuatu yang sudah ada.

Contest : kontes, perlombaan

Secara umum *modification contest* dapat diartikan sebagai kontes dalam mengubah kendaraan untuk mendapatkan tampilan atau performa kendaraan yang menarik, inovatif serta memiliki ciri tersendiri.

Kegiatan *modification contest* memiliki karakteristik yang sama dengan pameran. Hanya saja dalam *modification contest* lebih mengutamakan unsur sosial dan *entertainment*, dan tidak mengutamakan unsur komersialnya, walaupun sama-sama memamerkan kendaraan bermotor.

Dalam *modification contest* terdapat beberapa kelas, antara lain :

- Sport : lebih dikenal dengan motor laki-laki.
- Under Bone : lebih dikenal dengan motor bebek.

- Scooter
- Ayam Jago : motor bebek yang kemudi depan diubah menjadi seperti motor sport

Dalam kelas yang dilombakan, terdapat kategori penilaian, antara lain :

- Air Brush
Jenis kendaraan yang dimodifikasi dengan laburan cat dengan pola tertentu, dengan penilaian pada finishing, tingkat kerumitan gambar, dan harmonisasi pengkombinasian warna.
- Kinclong
Jenis kendaraan yang dimodifikasi dengan efek pewarnaan atau pelapisan dengan menggunakan bahan-bahan baru, seperti : *anodize*, sepuh, krom, atau polesan. Bukan dengan *air brush* atau *sticker*.
- Ceper
Jenis kendaraan yang dimodifikasi sehingga memiliki *ground clearance* kurang dari 50 mm (5 cm).
- Trondol
Jenis kendaraan yang dimodifikasi dengan maksimal hanya menggunakan satu cover body, menggunakan kaki-kaki serta permainan garis body menjadi faktor utama.

- Extreme

Jenis modifikasi kendaraan yang mengalami ubahan body atau chassis secara extreme, mengutamakan ide dan trik dalam modifikasinya.



Gambar 2.7. Modification Contest
(Indonesia Tuner, TopGear Indonesia, Motor, 2005)

II.5. Museum Otomotif

Museum dalam bahasa Yunani kuno “ Museion” yang berarti kuil para “mouse” yaitu rumah kesembilan dewi Yunani yang menguasai seni murni dan ilmu pengetahuan. Definisi museum menurut ICOM (International Council of Museum) pasal tiga dan empat yang berbunyi : “Museum adalah lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi”.

Otomotif yang berarti sesuatu yang berhubungan dengan kendaraan yang digerakkan dengan mesin dan alat-alat pendukungnya. Sehingga dari gabungan kedua kata tersebut Museum Otomotif mempunyai pengertian suatu

tempat untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti dan memamerkan barang-barang otomotif (mobil dan motor) yang memiliki nilai-nilai khusus sebagai bukti kemajuan teknologi manusia dalam bidang otomotif.

Menurut jenisnya museum dapat dibedakan menjadi :

- Museum Internasional
- Museum Nasional
- Museum Lokal
- Museum Regional

Sedang menurut tema dan koleksinya, menurut ICOM dibedakan menjadi :

- Museum Seni Rupa

Museum yang memamerkan seni murni dan seni terapan seperti seni patung, fotografi, arsitektur dan lain-lain.

- Museum Arkeologi dan Sejarah

Koleksinya meliputi benda-benda temuan ekskavasi dan menyajikan sejarah perkembangan suatu daerah dalam kurun waktu tertentu.

- Museum Pengetahuan dan Teknologi

Museum ini berhubungan dengan satu atau beberapa disiplin ilmu pengetahuan eksakta dan teknologi, misalnya : astronomi, geografi, fisika.

- Museum Sejarah Alam dan Ilmu Pengetahuan

Berhubungan dengan disiplin ilmu pengetahuan, misalnya biologi, geologi, zoologi.

- Museum Ethnography dan Antropology
Museum yang memamerkan benda-benda kebudayaan, struktur sosial, kepercayaan dan adat istiadat.
- Museum Khusus
Menyajikan koleksi khusus dari salah satu bahasa disiplin ilmu.
- Museum Umum
Menyajikan aneka ragam koleksi dimana koleksinya tidak diidentifikasi pada salah satu bidang prinsip dasar.
- Museum Regional
Menggambarkan kesatuan sejarah kebudayaan, etnis, sosial dari suatu wilayah.
- Monumen Situs Sejarah dan Arkeologi
Sebagian besar koleksinya merupakan karya arsitektur atau seni patung dan topografi wilayah yang menjadi perhatian khusus dari sudut pandang ilmu arkeologi, sejarah, etnografi, dan antropologi.
- Taman Margasatwa, Kebun Raya, Akuarium dan Cagar Alam
Memamerkan spesies hidup.

Untuk museum otomotif ini sifatnya adalah museum lokal dengan koleksi khusus menyangkut otomotif (mobil dan motor).

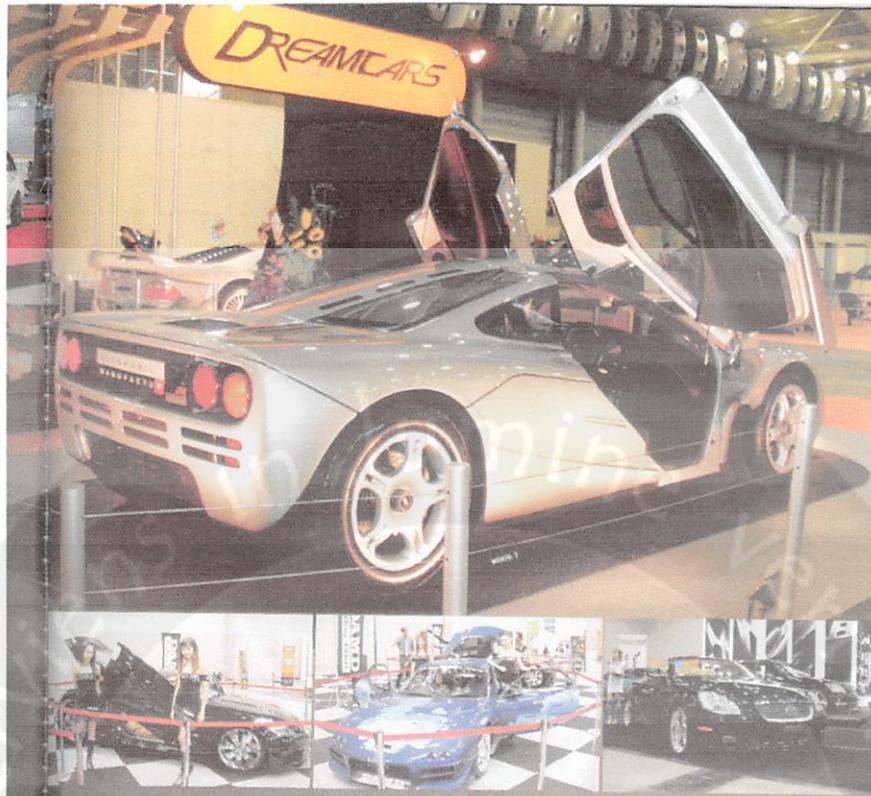
Museum mempunyai peran dan fungsi antara lain :

- Peran : - sebagai wadah komunikasi sosial
- pendidikan dan perkembangan peradaban
- pariwisata

- Fungsi :
 - mengumpulkan dan mengamankan benda-benda koleksi
 - dokumentasi
 - preservasi dan konservasi
 - visualisasi
 - apresiasi masyarakat tentang manfaat serta hakekat otomotif sebagai ungkapan teknologi.

Dalam museum, benda-benda koleksi didisplay dan dipamerkan untuk ditonton oleh para pengunjung museum. Adapun pengadaan sarana pameran dalam penataan museum tersebut sangat penting. Sarana pameran tersebut dapat meliputi :

- Panel, berfungsi untuk menggantung maupun menempelkan obyek 2 dimensi.
- Virtin, sarana paling pokok dalam meletakkan benda koleksi 3 dimensi, berfungsi melindungi obyek koleksi.
- Pedestal, sebagai alas dari obyek koleksi.



Gambar 2.8. Display pada Sebuah Museum Otomotif (Indonesia Tuner, TopGear Indonesia, Motor, 2005)

Sarana penunjang lainnya yang dapat membuat pengunjung merasa nyaman dalam menikmati koleksi, antara lain :

- Label, sebagai petunjuk informasi tertulis mengenai obyek.
- Koleksi Penunjang, memudahkan pengunjung memperoleh gambaran yang berkaitan dengan koleksi pokok. Koleksi penunjang dapat berupa foto, miniatur, dll.
- Sarana Pengaman, bisa berbentuk pagar pembatas obyek koleksi.
- Sarana Publikasi
- Sarana Pengaturan Udara
- Sarana Pengaturan Cahaya
- Audio Visual

II.6. Rekreasi

“ Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh perorangan, kelompok, atau semua umur secara suka rela pada waktu yang luang untuk memulihkan kesegaran jasmani, rohani dan mendapat kesenangan dan hiburan “ (Poerwadarminta, 1976)

“ Arti rekreasi mencakup pengertian bermain bagi anak-anak yang merupakan kegiatan kreatif yang mempunyai sifat-sifat fungsional bagi orang dewasa, kegiatan main-main itu dinamakan rekreasi “ (Joseph Loe, 1953)

Aktifitas manusia bisa dikatakan sebagai rekreasi, apabila mempunyai ciri-ciri rekreasi yaitu :

- Tidak mempunyai bentuk dan macam tertentu, mempunyai tujuan rekreasi dan dilakukan pada waktu senggang.
- Aktifitas rekreasi dilakukan karena terdorong oleh motif rekreasi yang menentukan gerak atau bentuk dan macam aktivitas yang akan dilakukan.
- Aktifitas rekreasi dilakukan pada waktu senggang dan tidak mengganggu aktifitas harian.
- Aktifitas rekreasi dilakukan dalam suasana bebas tanpa adanya paksaan.
- Rekreasi bersifat universal, dilakukan sepanjang jaman.
- Rekreasi dilakukan secara sungguh-sungguh untuk mendapat kesenangan dan kepuasan.
- Rekreasi bersifat fleksibel, tidak terbatas oleh tempat, kemampuan dan peralatan.

Berdasarkan aktivitas utamanya rekreasi dapat dibedakan menjadi :

- Rekreasi fisik

Jenis rekreasi yang menggunakan tenaga fisik, misal : arung jeram, renang, dll.

- Rekreasi sosial

Rekreasi dengan interaksi sosial yang menjadi aktivitas utamanya, misal: makan bersama keluarga.

- Rekreasi kognitif

Rekreasi yang berhubungan dengan mental seseorang.

- Rekreasi yang berhubungan dengan alam

Rekreasi yang menggunakan alam, seperti outbound.

Berdasar jenis aktivitas yang dilakukan :

- Entertainment (Kesukaan)
- Amusement (Kesenangan)
- Recreation (Bermain dan Hiburan)
- Relaxation (Santai)

Berdasar sifat kegiatannya :

- Rekreasi Aktif

Rekreasi yang memerlukan tenaga fisik, pelaku aktif dan berhubungan secara langsung dengan kegiatan.

- Rekreasi Pasif

Pelaku melakukan kegiatan secara pasif.

Berdasar bentuknya :

- Rekreasi Tertutup

Kegiatan rekreasi dilakukan dalam ruangan.

- Rekreasi Terbuka

Kegiatan rekreasi dilakukan diluar ruangan ataupun di alam terbuka.

Berdasar tingkat usia pelaku dan jenis kegiatannya :

- 3 – 15 tahun

Kegiatan yang dilakukan adalah bermain.

- 16 – 24 tahun

Kegiatan bersifat aktif.

- 25 – 54 tahun

Kegiatan lebih cenderung hobi.

- ≥ 55 tahun

Kegiatan lebih bersifat pasif.

Sebagai kegiatan pendukung pada Sirkuit Drag, rekreasi yang ada adalah rekreasi fisik, baik aktif maupun pasif yang berupa *entertainment*, *amusement* dan *relaxation* yang dilakukan di dalam ruang untuk kegiatan *game centre* dan ruang luar untuk relaksasi.

II.6.1. Game Centre

Game : Permainan

Centre : Pusat dari,...

Game Centre adalah pusat untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan segala bentuk permainan (yang berhubungan dengan dunia otomotif).

Game atau yang lebih familiar dengan sebutan "*Video Game*" adalah jenis hiburan yang menggunakan peralatan elektronik seperti video, televisi dan alat elektronik lainnya.

Permainan video game sudah banyak kita jumpai di mall dan pusat-pusat hiburan lainnya. Jenis permainan ini dapat disebut sebagai "*Rekreasi Amusement*".

Menurut kategori / jenis permainannya, video game dapat dibedakan menjadi :

- Arcade

Jenis permainan yang membutuhkan dua atau lebih pemain. Permainan ini bersifat saling mengadu keterampilan antar pemain. Jenis *arcade* ini dapat dibagi lagi menjadi :

- *racing*

- *fighting*

- *shooting*

- Adventure

Permainan ini berupa permainan petualangan, dimana pemainnya bisa dua atau lebih dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan permainan.

Dalam memainkan video game, banyak faktor yang ikut terlibat, mulai dari faktor visual, keterampilan tangan, juga kecepatan berpikir dari pemain.

II.6.2. Simulation

Simulation atau simulasi merupakan jenis rekreasi fisik yang aktif. Dengan kata lain, simulasi adalah kegiatan atau aktivitas yang sengaja dibuat dan dilakukan dengan mengacu pada suatu hal yang sesungguhnya.

Dalam permainan ini, pelaku dikondisikan berada dalam suatu keadaan yang dibuat hampir menyerupai keadaan aslinya. Dalam simulasi ada beberapa hal yang perlu ditunjukkan, seperti :

- Efek Visual

Adalah efek yang berkaitan dengan indera pengelihatan, serta efek sensorik lain, sehingga pelaku dapat merasakan keadaan yang sebenarnya

- Ruang

Berhubungan dengan kondisi dan keadaan yang hampir sama dengan aslinya.

- Alat

Merupakan sarana yang paling utama dalam permainan, karena membantu pelaku untuk dapat mengenal secara langsung bentuk permainan tersebut.

Permainan simulasi yang berhubungan dengan dunia *otomotif* antara lain :

- Simulasi balap

Pelaku dibawa untuk ikut merasa berada dalam kondisi balapan

- Riding

Permainan yang membawa pelaku untuk mencoba mengendarai kendaraan yang berhubungan dengan jenis kegiatan tersebut.

