

## BAB III

### TINJAUAN KHUSUS

#### III. 1. Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta

##### III.1. 1. Kondisi Fisik Daerah Istimewa Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta yang lebih dikenal sebagai kota pendidikan dan kota wisata pada umumnya dalam dua dekade terakhir semakin berkembang dengan pesat, hal ini mengakibatkan kota semakin padat. Pertumbuhan penduduk dan ekonomi daerah serta tuntutan hidup masyarakat semakin nampak perkembangannya yang terwujud dalam pertumbuhan sarana dan prasarana perkotaan.

##### a. Kondisi Geografis

Letak geografis Yogyakarta terletak antara 7°33'-8°11' lintang selatan, 110°5'-110°50' bujur timur. Ujung sebelah utara Yogyakarta merupakan puncak Gunung Merapi dengan ketinggian ± 2920 meter di atas permukaan laut ([www.yogyatourism.com](http://www.yogyatourism.com); akses: 1 Oktober 2005).

Luas Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta ± 3.186 km<sup>2</sup> (0,17 % luas Indonesia), berpenduduk 3.188.400 jiwa (sumber: Biro Pusat Statistik 2003) dan terbagi kedalam 5 Daerah Tingkat II, yakni (Pemda DIY & Yogya Urban Development Project 2002) :

- Kotamadya Yogyakarta, yang merupakan ibukota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).
- Kabupaten Sleman, dengan ibukota Beran
- Kabupaten Gunungkidul, dengan ibukota Wonosari

- Kabupaten Bantul, dengan ibukota Bantul
- Kabupaten Kulonprogo, dengan ibukota Wates



Gambar 3.1. Pembagian Wilayah DIY  
(Pemda DIY, Yogya Urban Development Project, 2002)

Selain terbagi kedalam 4 Kabupaten dan 1 Kotamadya, DIY terdiri dari 75 kecamatan, 438 kelurahan/desa dan 5122 dusun (Pemda DIY & Yogya Urban Development Project 2002).

Propinsi Yogyakarta berbatasan dengan beberapa wilayah antara lain :

- Timur : Kabupaten Wonogiri
- Utara : Kabupaten Klaten
- Barat : Kabupaten Purworejo
- Selatan : Laut Selatan (Samudra Hindia)

### b. Kondisi Klimatologis

Sebagai wilayah yang berada di daerah garis Khatulistiwa maka Yogyakarta beriklim tropis (sebagaimana iklim Indonesia secara umum), dengan kelembaban tinggi, dan curah hujan yang cukup. Suhu udara rata-rata di Yogyakarta adalah 26°C, namun di beberapa bagian daerah Yogyakarta suhu udara dapat bisa lebih rendah, misalnya di daerah Kaliurang suhu dapat mencapai 10 °C, sedangkan untuk daerah pantai suhu dapat mencapai diatas 28 °C.

### c. Kondisi Kependudukan

Propinsi Yogyakarta dibagi kedalam 4 Kabupaten dan 1 Kotamadya yang ditempati oleh para penduduk kota Yogyakarta. Dari tiga kali sensus penduduk mulai tahun 1980, 1990, 2000 jumlah penduduk Yogyakarta rata-rata mengalami peningkatan.

Penyebaran penduduk di beberapa daerah di Yogyakarta cukup bervariasi yang dipengaruhi oleh letak, kondisi geografis, perekonomian, tingkat kemajuan daerah dan sebagainya, hal ini mempengaruhi tingkat konsentrasi penduduk pada suatu daerah.

No	<u>Kabupaten / Kotamadya</u>	Luas Wilayah (Km <sup>2</sup> )	Persentase(%)
1.	Kulon Progo	568,27	18,4
2.	Bantul	506,85	15,9
3.	Gunung Kidul	1.485,36	46,6
4.	Sleman	574,82	18,1
5.	Yogyakarta	32,50	1,0
	<b>Total</b>	<b>3.185,50</b>	<b>100</b>

Tabel 3.1. Kondisi Kependudukan Kabupaten di Yogyakarta  
(Biro Pusat Statistik 2003)

Daerah	Jumlah Populasi (x1000)			Pertumbuhan (%)	
	1980	1990	2000	1980-1990	1990-2000
Kulonprogo	380,7	372,3	371,0	-0,22	-0,04
Bantul	634,4	696,9	781,0	0,94	1,19
Gunungkidul	659,5	651,0	670,4	-0,13	0,30
Sleman	677,3	780,3	901,4	1,43	1,50
Yogyakarta	398,2	412,1	396,7	0,34	-0,39
DIY	2.750,1	2.912,6	3.120,5	0,58	0,72

Tabel 3.2. Pertumbuhan Penduduk /Kabupaten di Yogyakarta

(www.pemda-diy.go.id, akses: 1 Oktober 2005)

Tahun	Laki-laki	Perempuan	Total
1997	1 480.2	1 504.1	2 984.3
1999	1 513.1	1 539.0	3 052.1
2001	1 545.1	1 575.0	3 120.1
2003	1 576.3	1 612.1	3 188.4
2005	1 606.5	1 650.5	3 257.0

Tabel 3.3. Jumlah Penduduk DIY (x 1000) + Prediksi Tahun 2005

(Biro Pusat Statistik 2003)

Untuk persentase penduduk, jumlah wanita lebih banyak dari total 3.188.400 orang penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta (Biro Pusat Statistik 2003).

### III.1.2. Kondisi Daerah Istimewa Yogyakarta Berkaitan dengan Dunia Otomotif

Pemilihan kota Yogyakarta sebagai lokasi proyek terutama berdasarkan keberadaan kota Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan pariwisata. Perkembangan kota Yogyakarta sangat pesat dalam segala bidang, termasuk dalam bidang otomotif. Masyarakat Yogyakarta yang sebagian besar adalah mahasiswa lebih memilih menggunakan kendaraan pribadi (mobil dan motor) sebagai alat transportasi utama. Dilihat dari pertumbuhan jumlah sepeda motor di Yogyakarta termasuk dalam jumlah yang sangat besar.

	2000	2001	2002
Sepeda motor	159.259	168.468	179.813

Tabel 3.4. Jumlah Sepeda Motor di Yogyakarta  
(Samsat Daerah Istimewa Yogyakarta, 2005)

Seiring dengan pertumbuhan jumlah kendaraan pribadi (mobil dan motor), kegiatan yang mengandung unsur-unsur otomotif pun semakin marak. Secara langsung ataupun tidak langsung keberadaan kendaraan bermotor ini mempengaruhi kehidupan masyarakat Yogyakarta.

Banyaknya kendaraan bermotor tersebut tentunya membawa pengaruh, baik itu pengaruh positif ataupun pengaruh negatif. Dalam hal positif, semakin banyaknya penggunaan kendaraan bermotor (mobil dan motor) maka semakin banyak pula kebutuhan akan perawatan, suku cadang, modifikasi dan bahkan hal tersebut menunjukkan bahwa Yogyakarta mampu untuk menjadi salah satu barometer perkembangan otomotif di Indonesia. Hal ini membuka banyak peluang

kerja, seperti bengkel (baik bengkel resmi ataupun tidak resmi), toko-toko suku cadang dan variasi, serta berkembangnya kreativitas dalam menghasilkan karya-karya dalam bidang otomotif. Selain sisi positif, keberadaan kendaraan bermotor juga menimbulkan sisi negatif, yaitu seperti tingginya angka kecelakaan lalu lintas dan kebut-kebutan di jalan umum.

Di Yogyakarta memerlukan adanya suatu wadah sebagai penampung kegiatan-kegiatan otomotif yang bersifat positif, tetapi juga berguna untuk mengurangi efek-efek negatif yang timbul. Sirkuit *drag* beserta bangunan-bangunan pendukungnya menjadi salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam sirkuit *drag* beserta bangunan-bangunan pendukungnya, beberapa jenis kegiatan otomotif yang lazim dilakukan dicoba untuk diwadahi. Seperti dalam bidang olah raga, dengan adanya sirkuit *drag* (sebagai kegiatan yang utama) dan sirkuit standar untuk mewadahi *road race*. Dalam bidang teknologi dan edukasi dengan adanya museum tentang otomotif, khususnya perkembangan drag. Dalam hal ekonomi dan sosial dengan adanya ruang pameran untuk contest dan pameran otomotif. Selain itu dalam bidang entertain dan rekreasi diakomodasi dengan adanya *game centre* dan *open space* untuk *nongkrong* para hobiis otomotif khususnya di Yogyakarta. Disamping fungsi-fungsi tersebut masih ada juga fasilitas-fasilitas yang bersifat sebagai penunjang lainnya seperti café, layanan medis, *amusement* dan fungsi pendukung lainnya.

### III. 1. 3. Potensi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Bidang Otomotif

Yogyakarta sebagai barometer pendidikan dan budaya di Indonesia memiliki begitu banyak remaja (kaum muda). Yogyakarta salah satu kota besar di Indonesia yang kegiatan otomotif juga berkembang dengan sangat pesat, segala kegiatan yang berbau otomotif (baik modifikasi ataupun balap) sangat banyak diminati oleh kaum muda yang sebagian besar adalah pelajar dan mahasiswa, dapat dilihat dari banyaknya aktivitas *tune up*, ditambah dengan menjamurnya komunitas-komunitas atau klub otomotif (mobil dan motor) yang muncul. Komunitas-komunitas motor mendirikan suatu persatuan dari klub-klub yang ada di Yogyakarta yaitu JAC (Jogja Automotive Community), Adapun anggota-anggota dari JAC ini antara lain :

	Nama Klub	Thn Berdiri	Jenis Kendaraan	Tempat Berkumpul	Anggota
1	Jogja Punya Ninja	2003	Sport	Jln. Urip Sumoharjo	SMU-Mhs
2	Jogja Kings Club	2001	Sport	Jln. Urip Sumoharjo	SMU-Mhs
3	RX-Z / RZR Owners Community	2003	Sport	Jln. Urip Sumoharjo	SMU-Mhs
4	F1Z-R Club	2000	Underbone	Jln. Colombo	SMU-Mhs
5	Jupiter Club	2002	Underbone	Jln. Urip Sumoharjo	SMU-Mhs
6	RG-R Club	2000	Sport	Jln. Adi Sucipto	SMU-Mhs
7	Jogja Cool Club	2002	Underbone	Jln. Urip Sumoharjo	SMU-Mhs
8	Jogja Kaze Klub	2002	Underbone	Alun-alun Utara	SMU-Mhs
9	Jogja Moto-X Club	2000	Trail	Jln. Malioboro	Umum
10	Ikatan Pro/Max Jogja	2000	Sport-Touring	Jln. Malioboro	SMU-Mhs
11	Ikatan Motor Tiger Yogyakarta	1998	Sport-Touring	Jln. Jend Sudirman	Umum
12	Ikatan Motor Besar	-	Sport	Jln. Jend Sudirman	Umum
13	Mataram Vespa Club	-	Scooter	Jln. Jend Sudirman	Umum
14	Mercy Owners	-	Sport	Alun-alun	Umum
15	Motor Antique	1993	Antique	Jln. Kaliurang	Umum
16	Honda Classic	-	Honda	Jln. Malioboro	Umum
17	Jogja Pitung Club	-	Underbone	Jln. Malioboro	Umum
18	Motor Daiheyo	2001	Daiheyo	-	Umum
19	Astrea Jogja Cycle	2001	Underbone	Jln. Malioboro	Umum

20	Yogyakarta Thunder Club	2001	Sport-Touring	-	Umum
21	Supra Club Yogya	2003	Underbone	Jln. Malioboro	SMU-Mhs
22	Jogja CB Club	-	Sport	Jln. Malioboro	Umum
23	Jogja Shogun Club	2002	Underbone	Jln. Urip Sumoharjo	SMU-Mhs
24	Satria Jogja Club	2002	Underbone	Jln. Urip Sumoharjo	SMU-Mhs
25	ZX- Community	2003	Sport	Boulevard UGM	Umum

Tabel 3.5. Klub-klub Motor di Yogyakarta

(Pengamatan Penulis, 2006)

Sedangkan klub-klub mobil yang ada di Yogyakarta di antaranya adalah :

	Nama Club	Thn Berdiri	Jenis Kendaraan	Tempat Berkumpul	Anggota
1	Street Legal	2001	Umum	UGM	Umum
2	Kobal	2005	Umum	Kedai Kopi Gejayan	Umum
3	Great Corolla	2000	Corolla	UGM	Umum
4	Jogja Jazz Club	2005	Jazz	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
5	Experience	2005	Umum	UGM	Umum
6	Holden Club	-	Holden	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
7	Mitsubishi Lancer	2003	Lancer	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
8	Hurricane	2001	Umum	Kedai Kopi Gejayan	Umum
9	Corokakuz	1998	Umum	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
10	Freedom	2003	Umum	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
11	Limited	2003	Umum	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
12	Option	1998	Umum	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
13	Simple Technology	2005	Umum	Jln. Urip Sumoharjo	Umum
14	Jogja Feroza Club	2001	Feroza	Snap Café Gejayan	Umum
15	BJG Indonesia	2001	Umum	Jln. Urip Sumoharjo	Umum

Tabel 3.6. Klub-klub Mobil di Yogyakarta

(Pengamatan Penulis, 2006)

Latar belakang dari berdirinya klub-klub otomotif tersebut dikarenakan kesamaan pada jenis maupun merk kendaraan yang mereka pakai, karakter dari anggota yang rata-rata adalah sederajat, dan juga hobi pada dunia otomotif (mobil atau motor), serta adanya kemudahan dalam bertukar informasi akan kendaraan yang mereka gunakan, misalnya suku cadang, bengkel yang dianggap bagus.



Selain banyaknya klub otomotif yang berdiri, kegiatan olah raga otomotif di Yogyakarta juga mengalami kemajuan yang tidak kalah dengan Jakarta. Hal itu terlihat dengan banyaknya agenda kegiatan otomotif yang sudah terlaksana selama beberapa tahun belakangan, antara lain:

Waktu Pelaksanaan	Event	Taraf
23 Maret	Caltex Yamaha Road Race Championship	Nasional
13 April	Pancasila Road Race Championship	DIY
11 Mei	Venture Sport Club Road Race I	DIY
15 Mei	Endro Produktama Road Racing I	DIY
22 Juni	Endro Produktama Road Racing II	DIY
29 Juni	Venture Sport Club Road Race II	DIY
27 Juli	Venture Sport Club Road Race III	DIY
10 agustus	Kejuaraan Daerah Road Race	DIY&Sekitar
7 September	Venture Sport Club Road Race IV	DIY
22 September	Endro Produktama Road Racing III	DIY
26 Oktober	Venture Sport Club Road Racing	DIY
30 November	Irmscher Racing	DIY
7 Desember	Venture Sport Club Road Race V	DIY
31 Desember	Old & New Road Race Championship	DIY

Tabel 3.7. Kalender Kegiatan Road Race 2003 Yogyakarta (Ikatan Motor Indonesia, 2005)

Waktu Pelaksanaan	Event	Taraf
12 Juli 03	Top One Oil GO Drag Bike 03	DIY
2004	Star Mild Drag Maniac	DIY
2005	Star Mild Drag Maniac	DIY

Tabel 3.8. Kalender Kegiatan Drag Race dan Drag Bike di Yogyakarta (Ikatan Motor Indonesia, 2005)

Selain dalam bidang olah raga otomotif, keberadaan mobil dan motor dalam hal gaya hidup di Yogyakarta pun ikut berkembang. Klub-klub otomotif tersebut meramaikan suasana kota Yogyakarta. Berangkat dari potensi-potensi tersebut, maka kota Yogyakarta dianggap merupakan tempat yang potensial untuk sebuah keberadaan Sirkuit Drag Tingkat Nasional dan sarana-sarana pendukungnya.

### III. 1. 4. Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi site ditentukan oleh kebutuhan utama dari fasilitas sirkuit drag dan fasilitas pendukungnya, sehingga pilihan lokasi yang mungkin memiliki beberapa pertentangan dari sudut pandang yang berbeda. Fasilitas ini tidak dimaksudkan untuk segera menyatu dengan lingkungan fisiknya. Fasilitas ini dapat menjadi *landmark* yang dapat memicu pengembangan area sekitar dan justru meningkatkan nilai tanah disekitarnya. Ini suatu hal yang positif dilihat dari nilai ekonomi (tanah).

Lokasi kawasan yang dipilih berada di lingkungan yang memang mempunyai karakter yang mendukung proyek yang direncanakan. Karakter dari area yang dimaksud adalah dapat mendukung pola kegiatan yang akan terwadahi dalam sirkuit drag dan fasilitas pendukungnya yang secara umum memiliki hubungan dengan pergerakan baik bagi pengguna maupun pendukung lainnya. Dari berbagai tempat (site) yang akan dipilih, tetap harus memperhatikan rencana pengembangan wilayah di Yogyakarta, yaitu :

- Kodya Yogyakarta

Diarahkan untuk berfungsi secara mantap sebagai pusat pemerintahan, perdagangan, industri, perusahaan, kerajinan, pendidikan, dan pengembangan pariwisata.

- Kabupaten Sleman

Diarahkan sebagai daerah pertanian tanaman pangan, tanaman perdagangan dan hortikultura, pengembangan pendidikan, industri dan pariwisata.

- Kabupaten Bantul  
Diarahkan sebagai daerah pertanian, perdagangan dan pariwisata.
- Kabupaten Gunung Kidul  
Diarahkan sebagai daerah pertanian, pengembangan, tenaga kerja, tanaman perdagangan, pariwisata, peternakan dan kerajinan.
- Kabupaten Kulon Progo  
Diarahkan sebagai daerah pertanian, perdagangan dan hortikultura, pertambangan, pariwisata dan industri.

Adapun beberapa alasan penempatan lokasi adalah karena Dati II Bantul memiliki potensi-potensi sebagai pusat pemukiman dan pusat pelayanan wilayah pengembangan kabupaten Bantul, yang telah memiliki berbagai fasilitas pelayanan, baik berskala regional maupun lokal. Tetapi di sisi lain Dati II Bantul juga memiliki beberapa kekurangan yaitu kurangnya fasilitas hiburan dan rekreasi seperti gedung bioskop, tempat pentas seni, taman-taman kota, pusat perbelanjaan, rumah makan dan pompa bensin. Keadaan ini menjadikan Bantul kurang promotif, kurang menarik penduduk untuk bermukim dan menanamkan investasinya di kota ini. Kondisi umum Dati II Bantul :

#### 1. Geografis

Kota Bantul merupakan simpul pergerakan dari dan ke Yogyakarta di sebelah Utara, Brosot di sebelah Barat, Parangtritis di sebelah Selatan serta Pleret dan Imogiri di sebelah Timur

## 2. Aspek Fisik Dasar

Bantul memiliki topografi relatif datar, jenis tanah bertekstur dengan dominasi pasir dan drainase alami yang cukup baik. Air tanah yang ada di wilayah perencanaan cukup potensial, termasuk dalam sistem akifer Merapi bagian selatan yang tergolong produktif, namun demikian secara kualitatif kondisi akifer di kota Bantul mempunyai kerentanan yang tinggi terhadap zat pencemar. Kondisi fisik dasar ini menunjukkan tidak adanya hambatan bagi pengembangan kota Bantul.

## 3. Ketersediaan Lahan

Saat ini Bantul masih banyak lahan pekarangan yang kosong dan juga lahan pertanian yang bisa dikonversi. Dengan demikian dilihat dari ketersediaan lahan menunjukkan tidak adanya hambatan untuk pengembangan fisik seperti perumahan, tempat usaha, pelayanan masyarakat, dan hiburan, serta jaringan pergerakan.

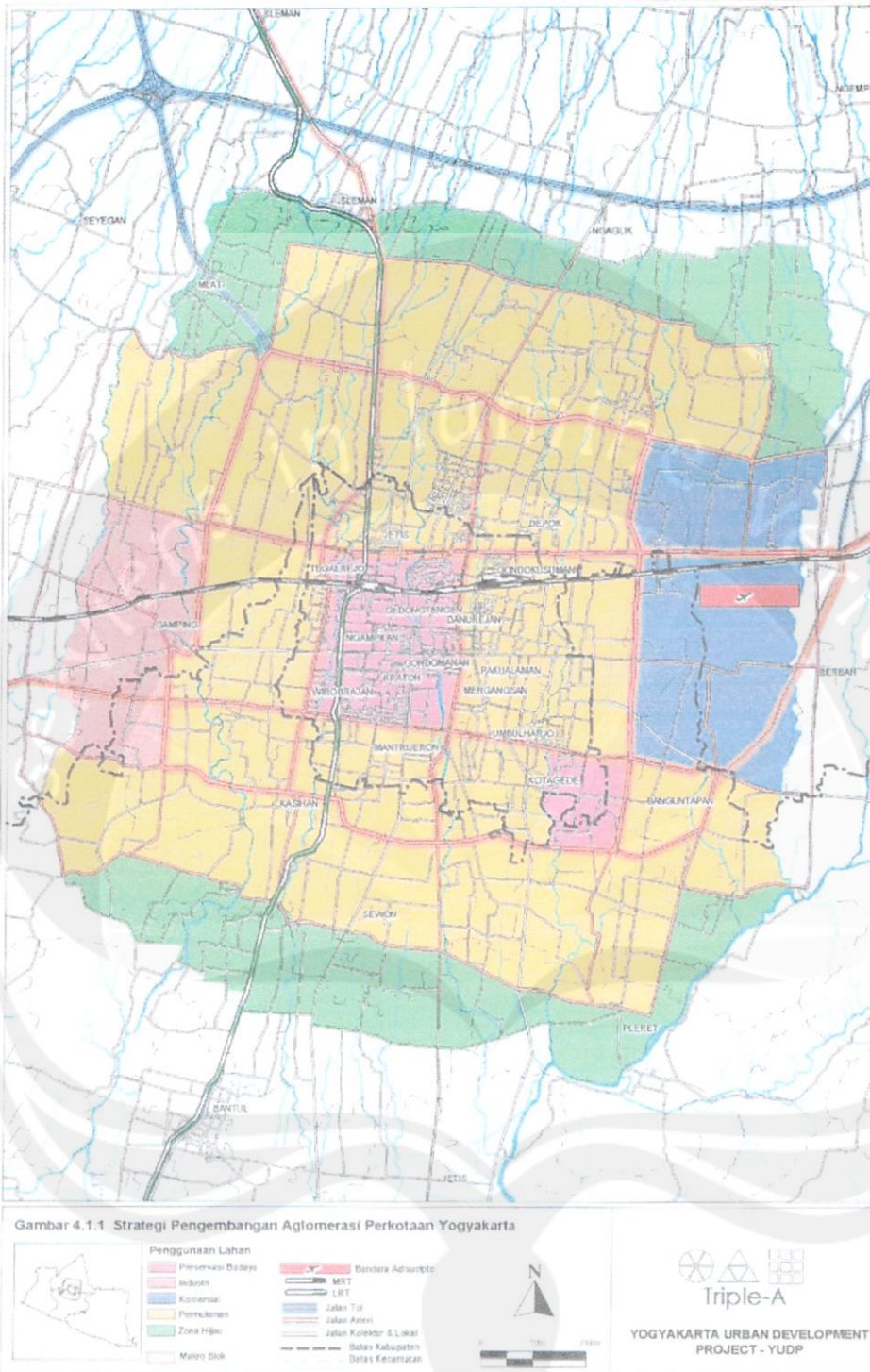
## 4. Kepadatan Penduduk

Sampai dengan tahun 1994, jumlah penduduk Bantul adalah 48.482 jiwa dengan kepadatan 25 jiwa / ha. Kondisi populasi Bantul saat ini di dominasi oleh angka kelahiran dan kematian, sedang proporsi migrasi yang ada relatif kecil. Apabila Bantul dapat menciptakan faktor penarik masyarakat, maka perkembangan kota akan dapat diwujudkan. Memperhatikan dinamika kependudukan yang ada di DIY untuk masa akan datang maka akan terjadi pelimpahan jumlah penduduk dari Kota Madya Yogyakarta ke wilayah sekitarnya, salah satunya adalah Bantul.

## 5. Aglomerasi Perkotaan Yogyakarta wilayah Bantul

Peran saat ini dan yang diproyeksikan disandang oleh APY Wilayah Bantul adalah sebagai bagian dari pusat pengembangan perkotaan di regional DIY. Kawasan perkotaan dimana-mana merupakan generator bagi pengembangan fungsi-fungsi pembangunan. Mengingat kumulasi penduduk di perkotaan, simpul-simpul pelayanan dan kegiatan ekonomi, sosial dan budaya bertemu, serta perhatian pengelolaan lingkungan mendapatkan persyaratan. Berangkat dari kenyataan tersebut, pengembangan fungsi-fungsi selayaknya menjadi pertimbangan utama dalam pengembangan kawasan perkotaan.

Sebagai pusat pengembangan perkotaan dregional DIY, APY wilayah Bantul memerlukan perencanaan dan pengelolaan tata ruang yang lebih fungsional. Sinergi pengembangan antar kota disekitarnya yang tercakup dalam APY, sangat diperlukan guna mendukung dan menunjang pengembangan fungsi yang berkonteks aglomerasi.



Gambar 3.2. Aglomerasi Perkotaan Yogyakarta (Triple A Daerah Isimewa Yogyakarta, 2002)

Berdasarkan fungsi pengembangannya maka wilayah yang sesuai dengan kebutuhan adalah Kabupaten Bantul Yogyakarta.

### III. 2. Sirkuit Drag Tingkat Nasional

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 :

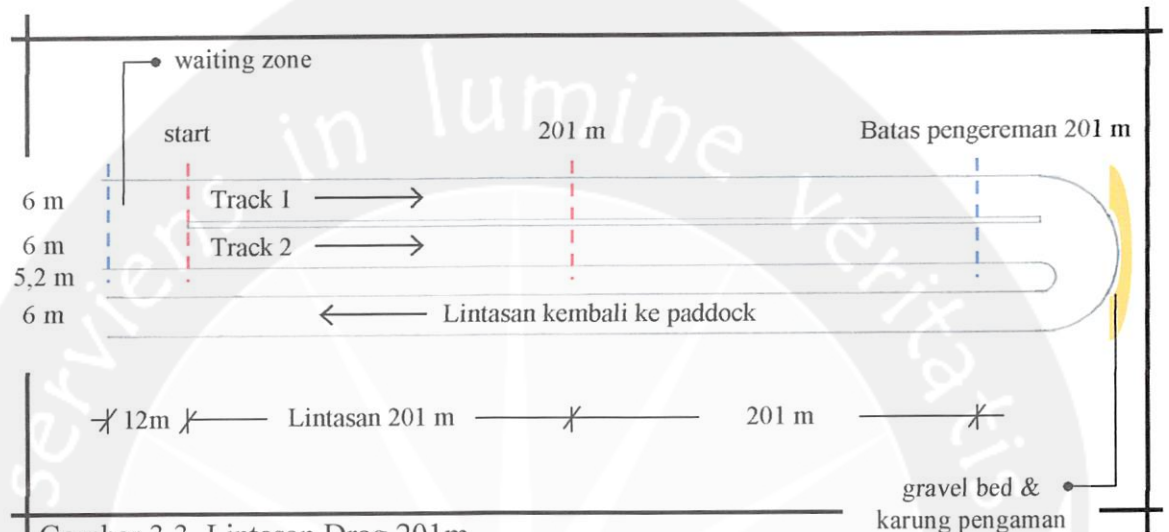
#### 1. Track :

- 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 jalur pengereman (breaking area). Panjang lintasan pacu dalam sirkuit drag tingkat nasional meliputi 201 m dan atau 402 m, tergantung dari event organizer yang mengadakannya dan ketersediaan track. Jalur pengereman minimal 150 m. pada waiting zone yang merupakan jalur untuk menunggu pembalap sebelum heat berlangsung mempunyai panjang 12 m.

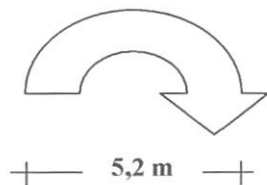
Lebar lintasan pacu 6 m untuk satu jalur, lebar jalur pengereman mengikuti lebar lintasan pacu, dan lebar jalur hijau 6 m. Pada Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta menggunakan panjang lintasan pacu 201 m.



Gambar 3.3. Lintasan Drag 201 m (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.



Radius perputaran mobil

Sumber : Data Arsitek

- 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 3.4. Lampu Start X-Mas Tree  
([www.yahoo.com](http://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.



### III. 3. Kegiatan pada Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta

#### III. 3. 1. Tuntutan Kegiatan

Dalam Sirkuit drag tingkat nasional selain fungsi utamanya sebagai wadah kegiatan olah raga otomotif (balap drag) juga mewadahi kegiatan-kegiatan penunjang yang diwadahi, antara lain :

No	Nama Kegiatan	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	Event balap	Kegiatan yang berhubungan dengan adu kemampuan mesin dan persiapan setting motor	Ruang yang berhubungan dengan keperluan sirkuit, seperti : <i>track, paddock</i> , tribune penonton, <i>open space</i> , area parkir dan pendukung lainnya.
2	Klub otomotif	Kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas pecinta otomotif seperti nongkrong, adu kebut, <i>free style</i> .	<i>Open space</i> yang mendukung aktifitas kegiatan pecinta otomotif tersebut.
3	Bengkel	Kegiatan yang berhubungan dengan perbaikan atau servis kendaraan, penggantian suku cadang mobil / motor.	Ruang yang dapat digunakan untuk reparasi mobil / motor dan segala kebutuhannya.
4	Pameran dan <i>Modification Contest</i>	Kegiatan yang berhubungan dengan memamerkan suatu produk ataupun hasil karya dalam bidang otomotif	Ruang yang dapat mendukung pameran dan contest, misalnya hall.
5	Museum	Kegiatan mendisplay barang koleksi, penerangan mengenai jenis koleksi serta perkembangannya.	Ruang yang dapat digunakan sebagai media display, khususnya indoor, audio visual, curator, perpustakaan.
6	Rekreasi	Kegiatan untuk aktivitas santai dan menyenangkan seperti bermain-main	Ruang yang mendukung tujuan rekreasi, misal <i>open space</i> , ruang permainan simulasi dan video game.
7	Penunjang		
	▪ Layanan kesehatan	Pertolongan pertama pada kecelakaan, pemeriksaan, perawatan dan peristirahatan sementara	Ruang yang berhubungan dengan kegiatan pelayanan medis.

	▪ Cafe	Kegiatan pelayanan makan, minum, santai dengan live music sebagai pendukung kegiatan utama	Bar, open space, dan stage untuk pertunjukan music.
8	Pelengkap		
	▪ Pengelola	Kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan Sirkuit drag tingkat nasional secara keseluruhan	Ruang yang dapat menampung kegiatan pengelolaan, kesekretariatan
	▪ Servis	Kegiatan yang berhubungan dengan pemeliharaan dan perawatan baik mekanis dan lingkungan	Ruang servis utama, servis sekunder, utilitas, mekanikal elektrik, fire protection, generator
	▪ Peturasan dan basuh	Kegiatan membasuh diri dan membersihkan diri secara fisik baik pria ataupun wanitadengan tempat terpisah	Lavatory
	▪ Pengaman	Kegiatan pengawasan oleh petugas untuk kelancaran dan keamanan saat ada event ataupun tidak	Ruang yang mendukung tugas pengaman
	▪ Sirkulasi dan parkir	Kegiatan yang mewadahi sirkulasi baik kendaraan maupun manusia dan tempat penitipan kendaraan	Ruang sirkulasi dan area parkir
	▪ Mushola	Kegiatan beribadah sholat	Ruang mushola

Tabel 3.9. Tuntutan Kegiatan dalam Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta (Analisis Penulis, 2006)

### III. 3. 2. Waktu Kegiatan

Berdasarkan fleksibilitas fungsi pada *Sirkuit Drag Tingkat Nasional* yang mencoba mengakomodasi kegiatan otomotif dan kegiatan event balap, maka durasi waktu kegiatan fungsi secara umum diatur sebagai berikut :

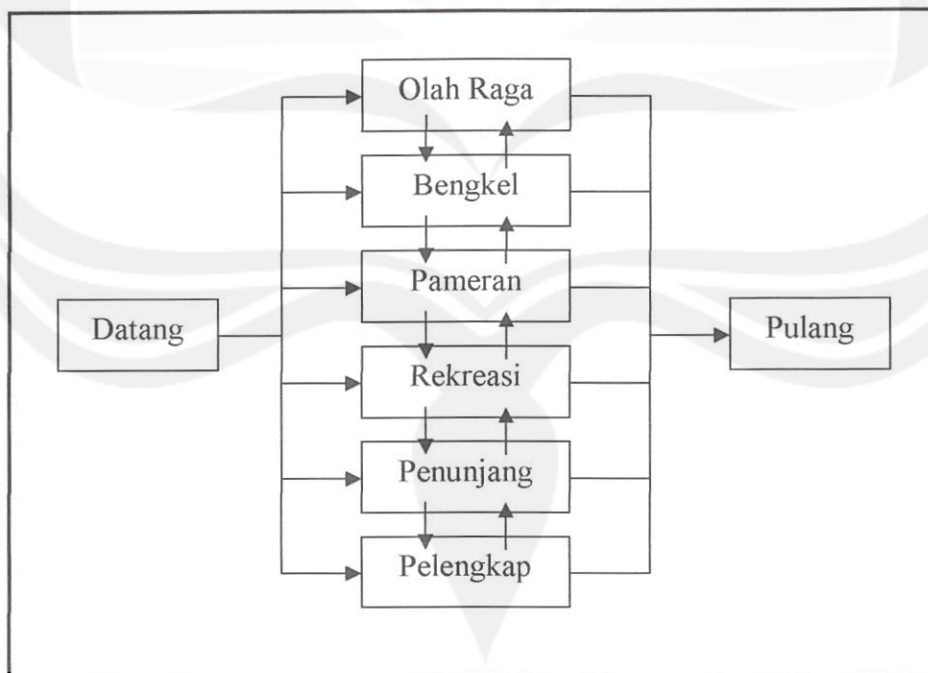
	Fungsi	Waktu Kegiatan
1	Event Balap - Balap - Ceremonial	- fleksibel - fleksibel
2	Klub Motor	fleksibel
3	Bengkel	09.00 s/d 16.00 WIB
4	Pameran dan <i>modification contest</i>	Fleksibel (eventual)
5	Museum	09.00 s/d 16.00 WIB
6	Rekreasi	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- simulation</li> <li>- game centre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 09.00 s/d 17.00 WIB</li> <li>- 09.00 s/d 21.00 WIB</li> </ul>
7	Penunjang <ul style="list-style-type: none"> <li>- Layanan kesehatan</li> <li>- Café</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fleksibel (eventual)</li> <li>- 17.00 s/d 02.00 WIB (eventual)</li> </ul>
8	Pelengkap <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengelolaan</li> <li>- Servis</li> <li>- Peturasan dan basuh</li> <li>- Pengamanan</li> <li>- Sirkulasi dan parkir</li> <li>- Mushola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 08.00 s/d 17.00 WIB</li> <li>- 24 jam</li> <li>- 24 jam</li> <li>- 24 jam</li> <li>- 24 jam</li> <li>- 24 jam</li> </ul>

Tabel 3.10. Waktu Kegiatan dalam Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta (Analisis Penulis, 2006)

### III. 3.3. Kelompok, Pelaku, dan Alur Kegiatan

Dalam Sirkuit Drag Tingkat Nasional terdapat beberapa kelompok fungsi dimana pengunjung dapat dengan bebas memilih / menentukan tujuannya.



Skema 3.1. Kelompok, Pelaku dan Alur Kegiatan (Analisis Penulis, 2006)

Dari alur kegiatan secara umum diatas, masih dapat dibagi lagi menjadi alur kegiatan tiap-tiap kelompok fungsi antara lain :

Nama Kegiatan	Macam Kegiatan	Pelaku	Alur Kegiatan
1. Olah Raga	Event balap	Panitia	Datang → persiapan lomba → lomba → penutupan lomba → pulang
		Peserta	Datang → persiapan → test mesin → Persiapan lomba → balap → selesai → pulang
		Penonton	Datang → tiket → keliling / persiapan nonton → nonton → selesai → pulang
		Pengelola	Datang → kerja → pulang
2. Klub Otomotif	Nongkrong, adu kebut, free style	Klub	Datang → kumpul → nongkrong / adu motor / free style → pulang
		Umum	Datang → nongkrong / adu motor / free style → pulang
3. Bengkel	Servis dan setting mobil / motor	Pengelola	Datang → persiapan → buka bengkel → kerja → tutup → pulang
		Pelanggan	Datang → tunggu → servis → selesai → pulang
4. Pameran dan <i>Modification Contest</i>	Pameran produk dan karya	Panitia	Datang → persiapan pameran → pameran → selesai → pulang
		Peserta	Datang → persiapan pameran → pameran → selesai → pulang
5. Museum	Display koleksi, lihat koleksi	Pengelola	Datang → periksa koleksi → kerja → selesai → pulang
		Pengunjung	Datang → beli tiket → lihat koleksi → pulang
6. Rekreasi	Bermain simulasi, video game, nonton	Pengelola	Datang → persiapan → buka → Persiapan tutup → tutup → pulang
		Pengunjung	Datang → lihat / main → pulang
7. Penunjang	Layanan kesehatan	Petugas medis	Datang → persiapan → kerja → selesai → pulang
		Karyawan	Datang → persiapan → kerja → selesai → pulang
		Pengguna	Datang → tunggu → periksa → rawat → selesai → pulang

	Cafe	Pengelola	Datang → persiapan → buka → persiapan tutup → tutup → pulang
		Pengunjung	Datang → makan / minum / relaks → selesai → pulang
8. Pelengkap	Pengelolaan	Pengelola	Datang → kerja → pulang
		Tamu	Datang → tunggu → keperluan → selesai → pulang
	Servis	Petugas	Datang → persiapan alat → kerja → selesai → pulang
	Peturasan dan basuh	Pengguna	Datang → pakai → selesai
	Sirkulasi dan parkir	Pengelola	Datang → persiapan → kerja → selesai → pulang
		Pengguna	Datang → parkir → keperluan → selesai → pulang
Mushola	Pengguna	Datang → wudhu → sholat → selesai	

Tabel 3.11. Alur Kegiatan Ttiap-tiap Kelompok Fungsi (Analisis Penulis, 2006)

### III. 3.4. Karakteristik Kegiatan

Dalam Sirkuit Drag Tingkat Nasional terdapat beberapa macam jenis fungsi dengan kegiatan yang berbeda-beda. Disamping itu setiap kegiatan juga mempunyai karakteristik yang berbeda satu dengan yang lain. Adapun karakter dari masing-masing fungsi dan kegiatan adalah sebagai berikut :

No	Jenis Kegiatan	Karakteristik Kegiatan
1	Event Balap	Balap merupakan olah raga yang berhubungan dengan kecepatan dan keterampilan dalam mengendalikan mobil/motor. Orientasi pembalap sangat jelas yaitu menuju finish dengan waktu tercepat untuk meraih kemenangan. Kegiatan ini sangat dinamis dan atraktif karena terjadi pergerakan yang terus menerus. Kemajuan teknologi dalam balap juga menjadi salah satu hal yang menarik untuk ditonton.
2	Klub Otomotif	Kegiatan yang lebih bersifat <i>social activity</i> dan <i>style</i> , diperlukan suatu ruang bersama ( <i>communal space</i> ) untuk melakukan kegiatannya.

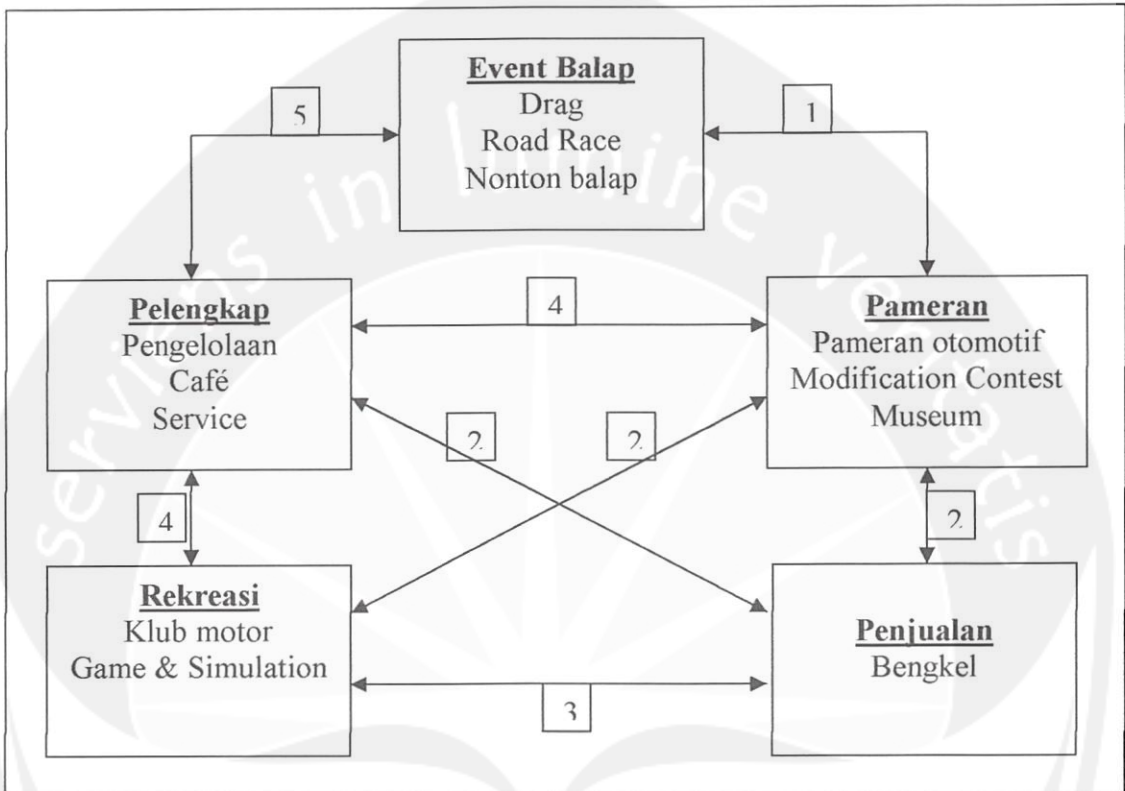
3	Bengkel	Kegiatan dalam bengkel selalu berhubungan dengan mesin yang tidak lepas dari permasalahan teknologi. Aktivitas dari kegiatan ini cenderung tidak banyak pergerakan yang terjadi, karena para penggunanya lebih banyak duduk dan menunggu servis kendaraannya.
4	Pameran dan Modification Contest	Dalam kegiatan ini unsur yang ditonjolkan adalah bagaimanapengunjung dapat tertarik untuk melihat bahkan membeli barang yang dipamerkan. Karakter atraktif dan teknologi lebih ditonjolkan sebagai penarik pengunjung. Dalam orientasinya pun mereka lebih fokus terhadap suatu benda yang dilihat.
5	Museum	Karakter dari kegiatan ini cenderung lebih <i>dinamis</i> , dimana pengunjung coba dibawa untuk menikmati koleksi dengan bergerak berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Dan <i>atraktif</i> dalam penataan benda-benda koleksi supaya lebih menarik untuk dilihat.
6	Rekreasi	Karakter dari kegiatan ini sangat <i>dinamis, atraktif dan futuristik</i> , sehingga dapat menarik pengunjung untuk bermain di <i>arena amusement</i> ini
7	Penunjang	
	Layanan Kesehatan	Aktifitas yang terjadi lebih stabil dan tidak banyak pergerakan.
	Cafe	Aktivitas yang terjadi di café cenderung lebih relaks dan santai, karena café sebagai tempat untuk beristirahat, makan, minum dan bersantai. Sehingga harus menampilkan suasana non formal, relaks, dan intim.
8	Pelengkap	
	Pengelolaan	Dari kegiatan ini, aktifitas yang bersifat formal lebih dominan
	Servis	Kegiatan servis merupakan jenis kegiatan yang hanya dilakukan oleh beberapa orang karyawan untuk mengontrol sistem-sistem pendukung.
	Peturasan dan basuh	Aktifitas yang terjadi bersifat pribadi
	Sirkulasi dan parkir	Kegiatan ini mempunyai tingkat pergerakan yang tinggi dan memerlukan ruang tersendiri sebagai wadah untuk aktivitasnya

Tabel 3.12. Karakteristik Kegiatan  
(Analisis Penulis, 2006)



### III. 3. 5. Hubungan Kegiatan

Berikut ini adalah diagram hubungan kegiatan berdasar karakteristik yang menonjol dari masing-masing kelompok kegiatan :



Skema 3.2. Hubungan Kegiatan pada Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta (Analisis Penulis, 2006)

Keterangan :

1. Karakteristik *Dinamis* dan *Atraktif*
2. Karakteristik *Atraktif* dan *Teknologi*
3. Karakteristik *Teknologi*
4. Karakteristik *Social Activity*
5. Karakteristik *Social Activity*

### III. 4. Program Ruang

#### III. 4. 1. Karakter Ruang

Penyusunan ruang-ruang berdasarkan pola kegiatan yang dilakukan oleh para pengguna Sirkuit Drag Tingkat Nasional. Setiap ruang atau kegiatan yang ada mempunyai karakteristik yang berlainan antara satu dengan yang lainnya, sehingga untuk dapat membedakan tiap jenis kegiatan diadakan pengelompokan kegiatan seperti yang telah dibahas, yaitu :

Hand  
Kori

Tabel 3.

No	Kelompok Kegiatan	Karakter Ruang
1	Event Balap	Dalam fungsi ini kegiatan yang diwadahi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan olah raga otomotif, khususnya drag (drag race dan drag bike). Ruang-ruang dalam kelompok ini mempunyai karakter yang harus mengakomodasi kenyamanan secara <i>visual</i> bagi penonton serta faktor keamanan baik bagi pembalap maupun para penonton. Selain itu sirkulasi juga menjadi salah satu hal yang harus diatur.
2	Pameran	Pada kelompok fungsi pameran, kegiatan yang ada antara lain ruang pameran otomotif dan <i>modification contest</i> serta museum motor. Dari ketiga fungsi ini memiliki persamaan yaitu memamerkan atau menunjukkan suatu hal yang berhubungan dengan otomotif. Untuk itu karakteristik dari ruang-ruang yang ada memiliki kebutuhan untuk <i>display</i> dari barang-barang otomotif yang akan ditunjukkan.
3	Penjualan	Dalam kelompok penjualan ini (bengkel motor) hal yang dianggap utama adalah pada segi ekonomi dan pelayanan terhadap konsumen. Sehingga ruang-ruang yang ada diarahkan pada segi pelayanan yang optimal untuk konsumen. Dalam hal ini sifat yang ada adalah kemudahan, serta cepat dalam pelayanan.
4	Rekreasi	Dari kelompok rekreasi, fungsi-fungsi yang diwadahi antara lain klub motor, game centre dan simulation. Dari ketiga fungsi tersebut memiliki persamaan sifat kegiatan yang santai, dan sebagai suatu refreshing. Untuk itu, ruang-ruang yang ada harus mampu menampung kegiatan santai, dan sebagai tempat untuk berkumpul selain itu juga dapat menyalurkan hobby terhadap otomotif.

5	Pelengkap	Dalam kelompok ini fungsi yang ada lebih berhubungan dengan pelayanan secara umum di <i>Sirkuit Drag Tingkat Nasional</i> . Seperti untuk dalam pelayanan sirkulasi, parkir, dan untuk hubungan dengan pengelolaan <i>Sirkuit Drag Tingkat Nasional</i> .
---	-----------	---

Tabel 3.13. Karakter Ruang  
(Analisis Penulis, 2006)

### III. 4. 2. Kebutuhan Ruang

#### a. Event Balap

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jml Unit	Kapasitas
Pengelola	Rg Pimpinan	1	1 org
	Sekretaris	1	2 org
	Administrasi	2	8 org
	R. Rapat	1	50 org
	Humas	1	8 org
	Cleaning Service	1	20 org
	Lavatory	10	2,6 m <sup>2</sup>
Racing	Lobby	1	50 org
	Ticketing	2	8 org
	Informasi	1	5 org
	Retail	9	4 m x 5 m
	Café & resto	1	20 m x 25 m
	Mini Market	2	8 m x 10 m
	Tribune	6	2500 org
	Track	1	-
	Paddock	20	24 m <sup>2</sup> 250 motor
	Persiapan	20	8 org
	Panitia	2	8 org
	Juri	1	8 org
	Pengawas lomba	2	16 org
	Safety Car	2	24 m <sup>2</sup>
	Control Tower	1	8 org
	Peralatan	2	4 m x 4 m
	Conference Room	1	30 org
Lavatory	6	20 org	
Ceremonial	Podium	1	8 org
	Open Space	1	40 m <sup>2</sup>
	Lavatory	4	6 org
	R. Periksa	2	2 org

Medical Center	R. Tunggu	1	6 org
	Rawat & istirahat	1	3 bed
	Staff Perawat	1	10 org
	IGD	1	3 org
	R. Peralatan	1	12 m <sup>2</sup>
	Gudang	2	12 m <sup>2</sup>
	Lavatory	1	4 org
Pendukung	R. Kontrol MEE	1	3 m x 3 m
	Gudang Peralatan	2	3 m x 4 m
	R. Security	1	6 m x 8 m
	Pos Jaga	10	4 org
	Parkir Pengunjung	1	1000 motor
		1	200 mobil
	Parkir Pengelola	1	80 motor
		1	15 mobil
	Loading Paddock	1	20 mobil
			50 motor

Tabel 3.14. Kebutuhan Ruang Event Balap  
(Analisis Penulis, 2006)

**b. Klub Otomotif**

Untuk kegiatan klub otomotif disediakan open space yaitu berupa sebuah plaza sebagai tempat untuk berkumpul.

**c. Bengkel**

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jml Unit	Kapasitas
Pengelola	R. Pimpinan	1	2 org
	Karyawan	2	30 org
	R. Ganti	1	30 org
	R. Istirahat	1	30 org
	R. Arsip	1	20 m <sup>2</sup>
R. Service	Bengkel	1	16 motor
	Parkir Kendaraan Service	1	10 motor
	R. Peralatan	1	20 m <sup>2</sup>
	R. Spare Parts	1	30 m <sup>2</sup>
	R. Tunggu AC	1	25 org
	R. Tunggu Non AC	1	15 org
	R. Final Checking	1	5 motor
	Café	1	30 m <sup>2</sup>

Pendukung	R. Tunggu Outdoor	1	20 m <sup>2</sup>
	Pantry	1	5 m <sup>2</sup>
	Parkir	1	40 motor
		1	5 mobil

Tabel 3.15. Kebutuhan Ruang Bengkel  
(Analisis Penulis, 2006)

#### d. Pameran dan *Modification Contest*

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jml Unit	Kapasitas
Pengelola	R. Sekertariat	1	20 org
	R. Rapat	1	30 org
	R. Humas	1	10 org
	R. Penjaga	1	6 org
	R. Cleaning Service	1	8 org
R. Pameran	R. Pamer Indoor	1	2000 m <sup>2</sup>
	R. Pamer Outdoor	1	800 m <sup>2</sup>
Pendukung	Retail	9	8 m <sup>2</sup>
	Gudang Alat	1	10 m <sup>2</sup>
	R. MEE	1	5 m <sup>2</sup>
	R. Kontrol Utilitas	1	6 m <sup>2</sup>
	Parkir	1	80 motor
		1	25 mobil
	Lavatory	15	2,6 m <sup>2</sup>
	Pantry	1	5 m <sup>2</sup>

Tabel 3.16. Kebutuhan Ruang Pameran dan *Modification Contest*  
(Analisis Penulis, 2006)

#### e. Museum

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jml Unit	Kapasitas
Unit Pelayanan Umum	Lobby	1	30 org x 3 m <sup>2</sup>
	Ticketing	1	3 org
	R. Informasi	1	8 org
	R. Pamer / Galeri	1	2000 m <sup>2</sup>
	Audio Visual	1	40 org
	R. Perpustakaan	1	280 m <sup>2</sup>
	Cinderamata	1	48 m <sup>2</sup>
	Lavatory	8	2,6 m <sup>2</sup>
Unit Pelayanan Administrasi	R. Kepala Museum & Staff	1	10 org
	R. Tata Usaha	1	8 org

	R. Keuangan	1	5 org	
	R. Rapat	1	30 org	
	R. Arsip	1	20 m <sup>2</sup>	
	Pantry	1	5 m <sup>2</sup>	
	Mushola	1	20 m <sup>2</sup>	
Unit Pelayanan Teknis	R. Penerimaan Barang	1	60 m <sup>2</sup>	
	R. Registrasi	1	30 m <sup>2</sup>	
	R.Sortir&Pemeriksaan	1	40 m <sup>2</sup>	
	R. Kuratorial	1	50 m <sup>2</sup>	
	R.Karantina Koleksi	1	40 m <sup>2</sup>	
	R.Penyimpanan Sementara	1	36 m <sup>2</sup>	
	Bengkel & Reparasi	1	40 m <sup>2</sup>	
	Gudang Alat	1	20 m <sup>2</sup>	
	R. Tamu	1	20 m <sup>2</sup>	
	Lavatory	2	4 org	
	Unit Pelayanan Servis	R. Kontrol Bangunan	1	20 m <sup>2</sup>
		R. Kendaraan Servis	1	10 motor
			1	5 mobil
R. Diesel		1	5 m <sup>2</sup>	
R. Mesin AC		1	5 m <sup>2</sup>	
R. Pompa		1	5 m <sup>2</sup>	
Parkir		1	60 motor	
	1	15 mobil		

Tabel 3.17. Kebutuhan Ruang Museum (Analisis Penulis, 2006)

**f. Rekreasi**

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jml Unit	Kapasitas
Pengelola	Pimpinan	1	3 org
	Staff & Karyawan	1	25 org
	Administrasi	1	6 org
	Humas	1	10 org
	R. Rapat	1	30 org
	R. Tamu	1	6 org
Game Centre	R. Peralatan Game	1	900 m <sup>2</sup>
	R. Penyimpanan Alat	1	30 m <sup>2</sup>
	Reparasi Alat	1	25 m <sup>2</sup>
	R. Pengawas	1	4 org
	Kasir & Penukaran Hadiah	1	6 org
	Café	1	24 m <sup>2</sup>
	R. Tunggu	1	20 m <sup>2</sup>
	Lavatory	3	4 org

Simulation	Track Motor Kecil	1	400 m <sup>2</sup>
	Track Mini ATV	1	500 m <sup>2</sup>
	Track Bom-bom Car	1	250 m <sup>2</sup>
	Track Pee-Wee	1	400 m <sup>2</sup>
	R.tunggu	1	25 m <sup>2</sup>
	Kasir	1	6 org
	Café	1	24 m <sup>2</sup>
	R. Ganti Pakaian Pemain	4	6 org
	Bengkel Alat	1	20 m <sup>2</sup>
	Pendukung	R. MEE	1
R. AC		1	5 m <sup>2</sup>
R. Generator		1	5 m <sup>2</sup>
Gudang		1	15 m <sup>2</sup>
Parkir		1	100 motor x 2,5 m <sup>2</sup>
		1	20 mobil x (2,5 x5,5)
Mushola		1	12 m <sup>2</sup>

Tabel 3.18. Kebutuhan Ruang Rekreasi  
(Analisis Penulis, 2006)

#### g. Penunjang

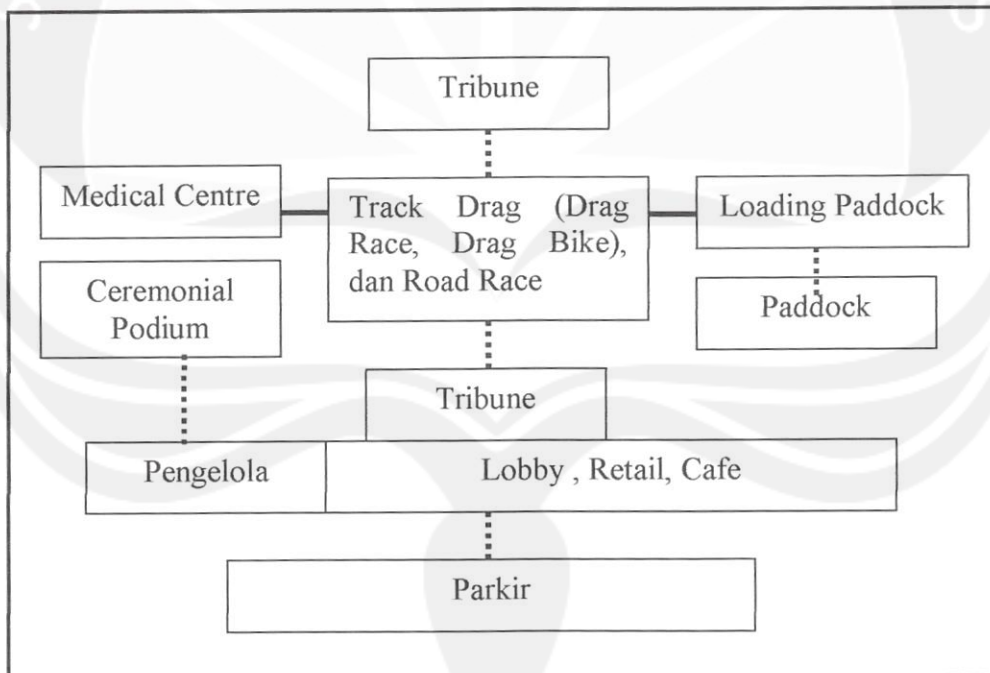
Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jml Unit	Kapasitas
Pengelola	R. Pimpinan	1	2 org
	Staff & Karyawan	1	2 org
	Administrasi	1	5 org
	R. Humas	1	5 org
	R. Rapat	1	25 org
	R. Karyawan	1	15 org
	R. Tamu	1	8 org
	R. Istirahat	1	15 org
	Lobby	1	20 m <sup>2</sup>
	Lavatory	4	3 org
	Dapur	1	8 m <sup>2</sup>
	Gudang	1	12 m <sup>2</sup>
	Parkir	1	50 motor 15 mobil
Layanan Kesehatan	R. Dokter & Periksa	1	9 m <sup>2</sup>
	R. Perawat	1	3 org
	R. Istirahat	1	3 bed
	R. Alat	1	10 m <sup>2</sup>
	R. Tunggu	1	4 org
	Gudang	1	8 m <sup>2</sup>
	Lavatory	1	4 org
	Parkir	1	10 motor

		1	3 mobil
Cafe	R. Pimpinan	1	4 org
	R. Karyawan	1	20 org
	R. Ganti Karyawan	2	7 org
	R. Humas	1	5 org
	Cafeteria Indoor	1	100 m <sup>2</sup>
	Cafeteria Outdoor	1	40 m <sup>2</sup>
	Bar	1	10 m <sup>2</sup>
	Mini Stage	1	12 m <sup>2</sup>
	Dapur	1	15 m <sup>2</sup>
	Gudang	1	10 m <sup>2</sup>
	Dance Floor	1	20 m <sup>2</sup>

Tabel 3.19. Kebutuhan Ruang Penunjang (Analisis Penulis, 2006)

### III. 4. 3. Hubungan Ruang

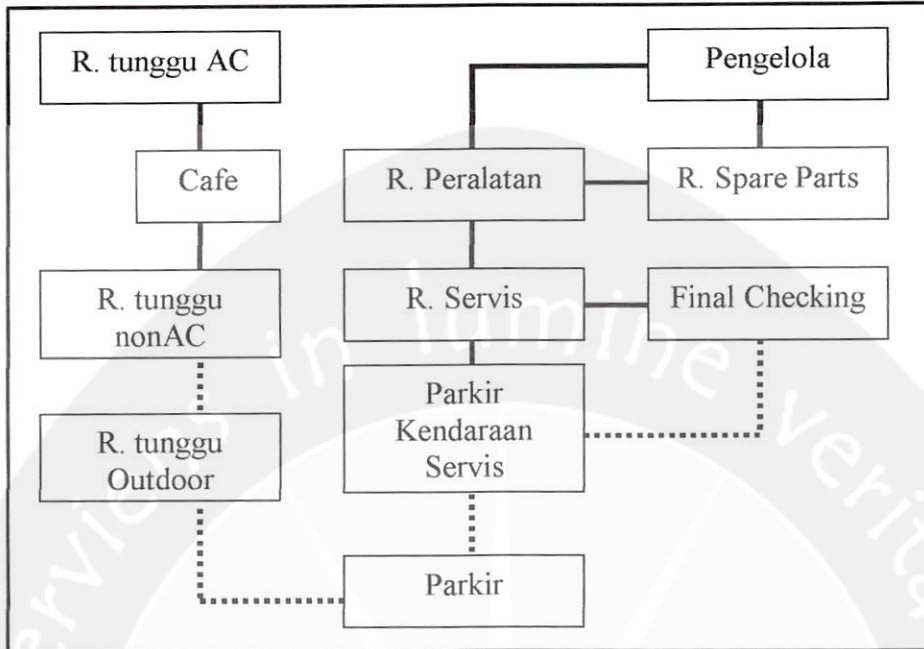
#### a. Event Balap



Skema 3.3. Hubungan Ruang pada Event Balap (Analisis Penulis, 2006)

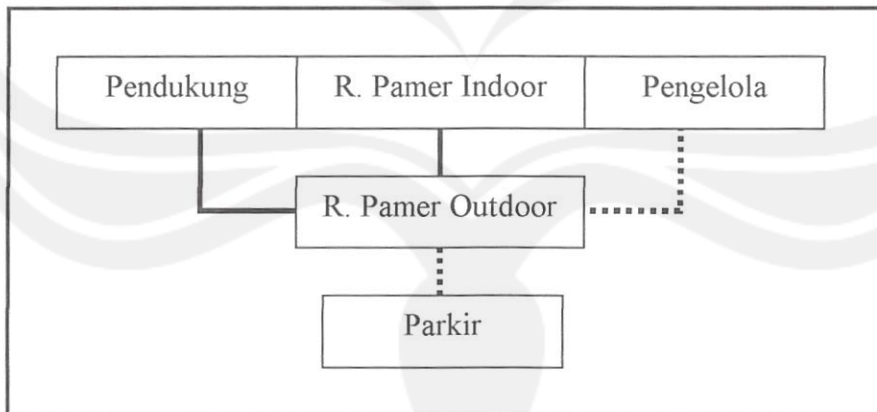


**b. Bengkel**



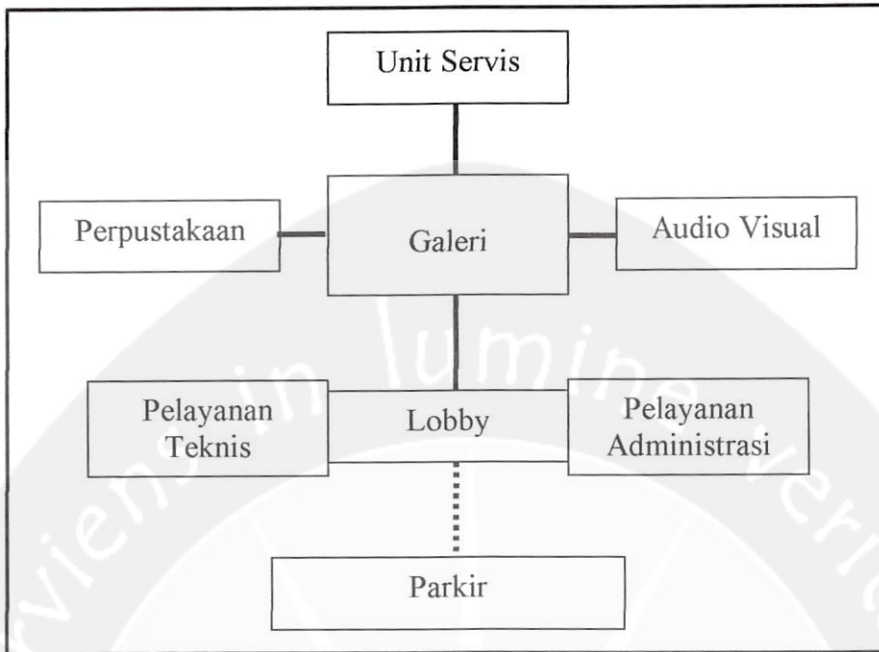
Skema 3.4. Hubungan Ruang pada Bengkel  
(Analisis Penulis, 2006)

**c. Pameran dan Modification Contest**



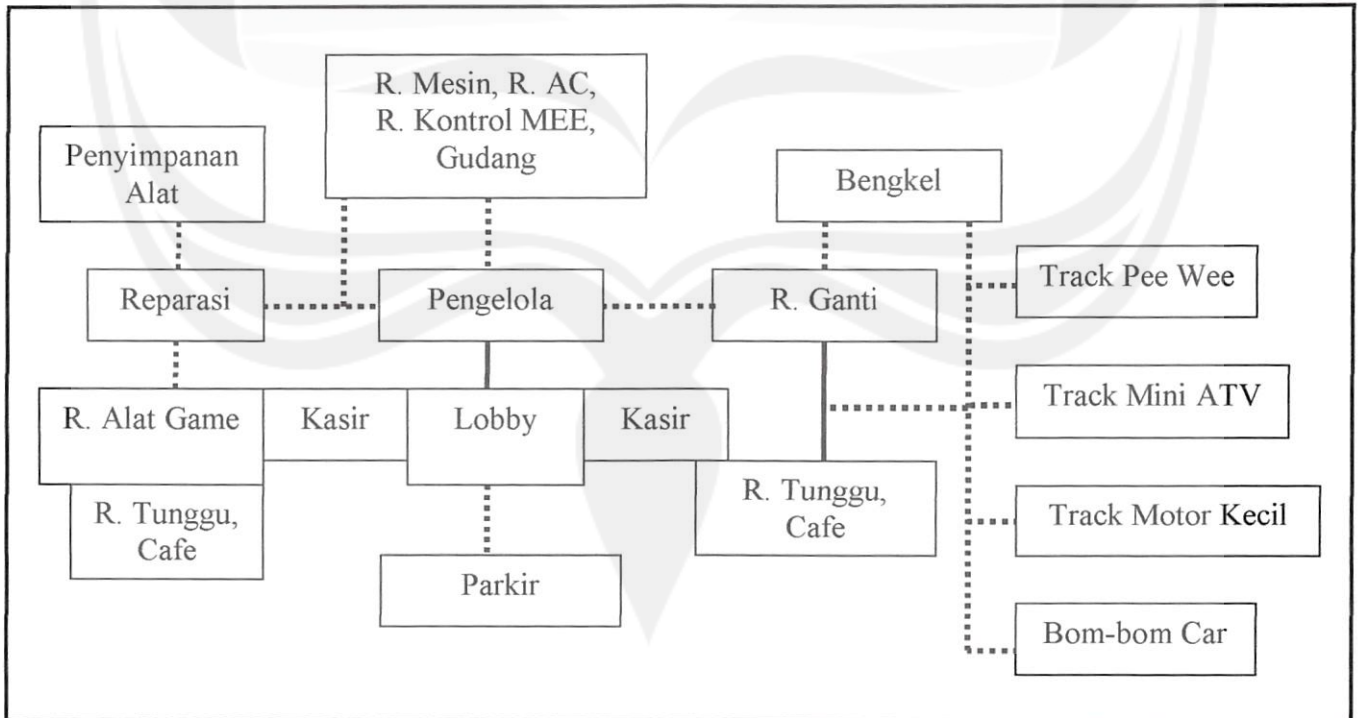
Skema 3.5. Hubungan Ruang pada Pameran dan Modification Contest  
(Analisis Penulis, 2006)

d. Museum



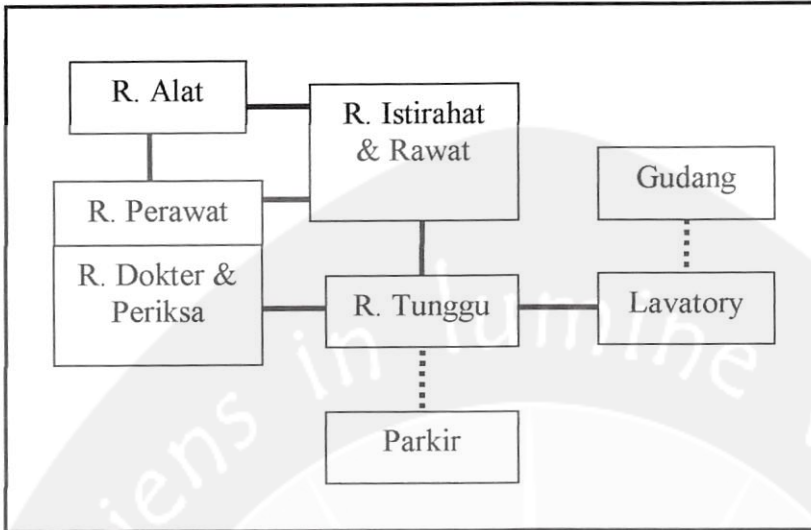
Skema 3.6. Hubungan Ruang pada Museum (Analisis Penulis, 2006)

e. Rekreasi



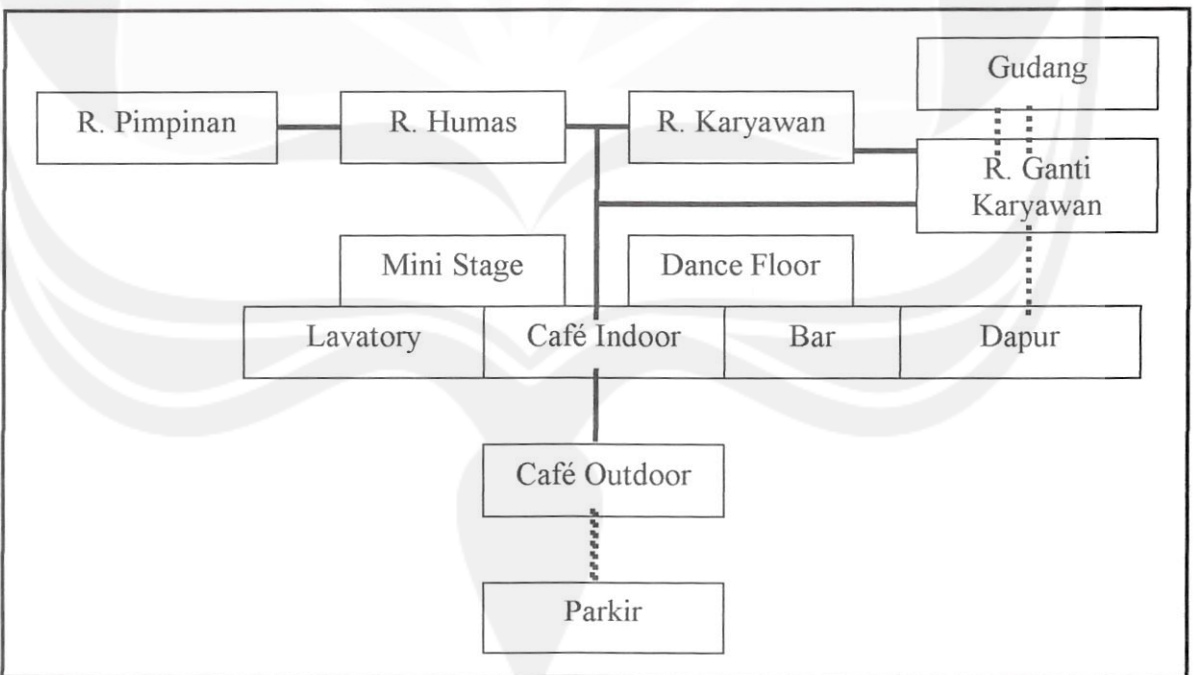
Skema 3.7. Hubungan Ruang pada Rekreasi (Analisis Penulis, 2006)

f. Layanan Kesehatan



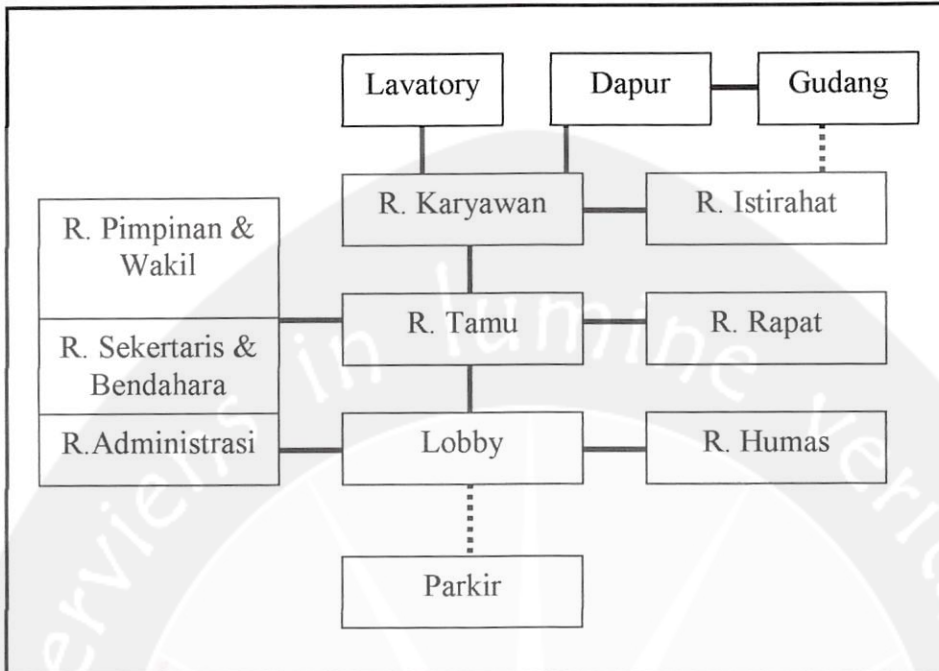
Skema 3.8. Hubungan Ruang pada Layanan Kesehatan (Analisis Penulis, 2006)

g. Cafe



Skema 3.9. Hubungan Ruang pada Cafe (Analisis Penulis, 2006)

**h. Pengelola Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta**



Skema 3.10. Hubungan Ruang pada Pengelola Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta (Analisis Penulis, 2006)

- Hubungan Langsung
- ..... Hubungan Tidak Langsung

**III. 5. Struktur Organisasi Pelaku**

Pelaku pada Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi :

a. Kelompok Pengunjung

Yaitu pelaku yang datang untuk melihat balapan, servis mobil / motor ataupun sekedar main dan *nongkrong*

b. Kelompok Pengelola

Yaitu pelaku yang bertugas mengelola secara administratif. Umumnya untuk organisasi fungsional suatu bangunan komersial, menggunakan tenaga-tenaga

untuk menangani bidang-bidang yang sesuai dengan keahliannya. Pelaku aktivitas pengelola Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta terdiri dari :

#### 1. General Manager

- Bertanggung jawab atas perkembangan/kehidupan perusahaan secara keseluruhan.
- Memimpin operasional secara keseluruhan.
- Menentukan keputusan dan kebijaksanaan perusahaan.
- Mengadakan dan memimpin rapat.

#### 2. Asisten General Manager

- Bertanggung jawab terhadap General Manager
- Membantu General Manager dalam melaksanakan tugas-tugasnya.
- Mengontrol dan memelihara investasi umum perusahaan.
- Mengurus dan melaksanakan tugas administrasi pegawai.
- Mengurus segala keperluan dan kebutuhan alat-alat perusahaan.

#### 3. Seketaris

- Mengurus kelancaran administrasi, dokumen, dan korespondensi.
- Membantu General Manager dalam surat-menyurat
- Membuat laporan tertulis hasil-hasil rapat.

#### 4. Manager Akuntansi

- Mengatur sistem keuangan perusahaan
- Membuat laporan pertanggung jawaban keuangan untuk pengeluaran biaya operasional perusahaan kepada pimpinan.

#### 5. Marketing Manager

- Mengatur pemasaran stand-stand toko dan sebagainya.
- Melaksanakan publikasi melalui promosi, pameran atau kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran.

#### 6. Manager Operasional

- Memimpin jalannya operasi seluruh kompleks.
- Menyusun segala keperluan dan kebutuhan untuk kelengkapan perusahaan sehari-hari.
- Mengatur sistem operasional pada bangunan.

#### 7. Manager Personalia

- Mengurus penerimaan dan pengaturan penugasan karyawan secara umum.
- Mengontrol dan mengawasi karyawan dalam melaksanakan tugas masing-masing.
- Mengurus dan melaksanakan administrasi kepegawaian.

#### 8. Kepala Bagian Maintenance

- Bertanggung jawab terhadap operasional bangunan.
- Mengatur sistem pada bangunan.

#### 9. Kepala Bagian Security

- Mengkoordinir sistem keamanan perusahaan.
- Menjaga ketertiban, baik intern maupun ekstern bangunan.
- Berhubungan dengan aparat negara dan instansi terkait.

10. Bagian Mekanikal

- Bertanggung jawab terhadap pengoperasian terhadap semua sarana yang ada.
- Memelihara sarana dan mekanikal elektrikal bangunan.

11. Bangian Building Service

- Memelihara bangunan baik dalam hal perbaikan maupun penambahan bangunan dan fasilitas lainnya.
- Melakukan pengoperasian sarana-sarana dan fasilitas pada bangunan.

12. Bagian Genset

- Bertanggung jawab terhadap sistem operasional, sistem listrik bangunan secara keseluruhan.

13. Karyawan AC

- Melakukan kontrol dan reparasi terhadap sistem AC bangunan.

14. Karyawan Soun dan Telepon

- Melakukan kontrol dan reparasi terhadap sistem soun dan telepon.

15. Karyawan Sanitasi

- Melakukan kontrol dan reparasi terhadap sistem-sistem sanitasi bangunan, meliputi pemadam kebakaran, air bersih, air kotor, dan plumbing.

17. Karyawan Kebersihan

- Bertanggung jawab terhadap kebersihan secara umum.

18. Operator

- Mengatur/menangani operasional dari sistem suara.

19. Karyawan Keamanan Intern

- Bertanggung jawab terhadap keamanan di dalam bangunan.
- Melakukan pengawasan dan penjagaan terhadap aktifitas di dalam bangunan.

20. Karyawan Keamanan Ekstern

- Mengatur pusat dagangan dalam hubungan ke luar.

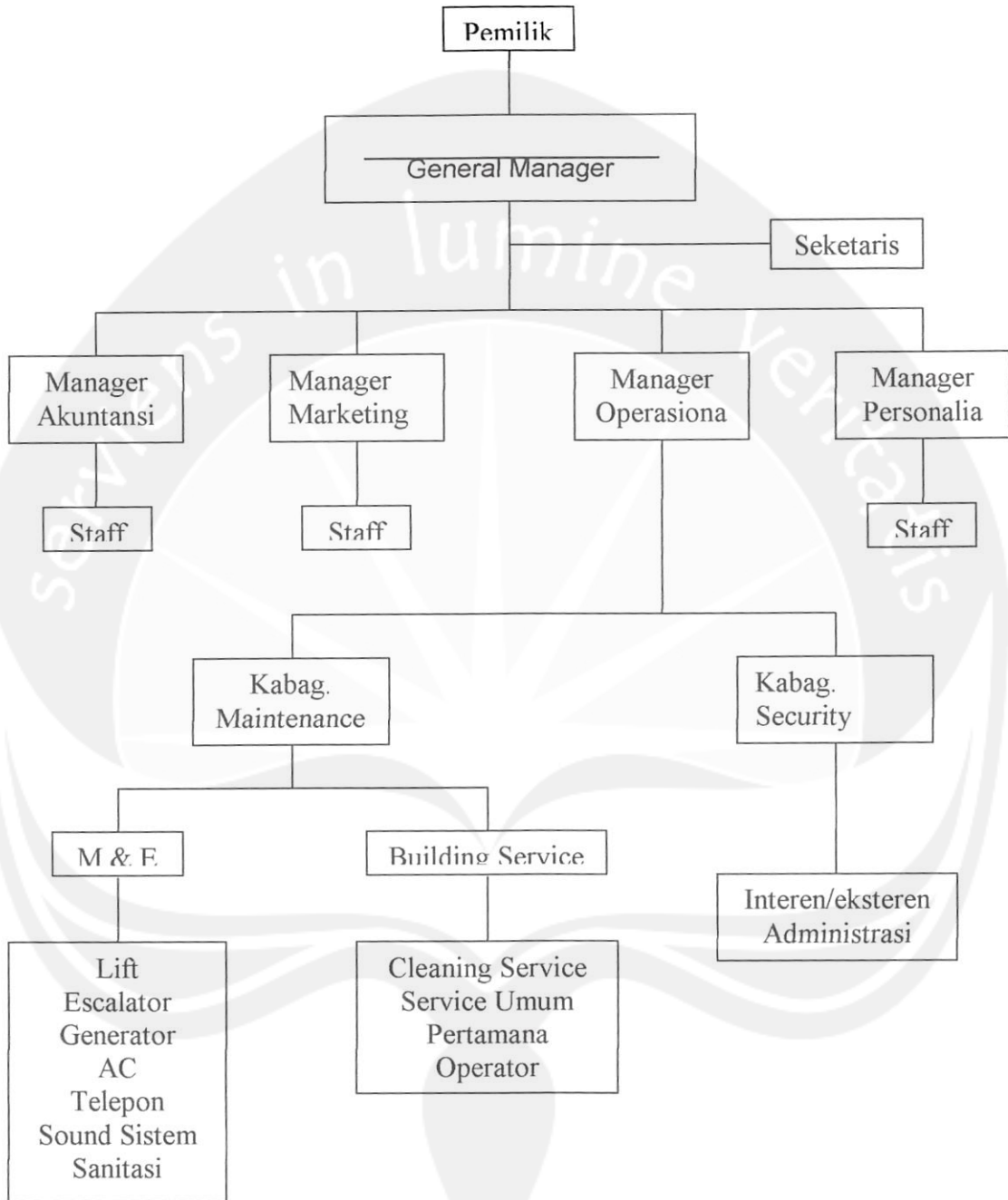
21. Karyawan Administrasi Keuangan

- Melakukan absensi dan pengawasan terhadap anggota keamanan pusat perbelanjaan.





## Struktur Organisasi Pengelola Sirkuit Drag Tingkat Nasional di Yogyakarta



Skema 3.11. Hubungan Ruang pada Event Balap  
(Analisis Penulis, 2006)