

**FASILITAS REKREASI OTOMOTIF
PADA SARANA PENDIDIKAN DAN
PELATIHAN BALAP MOTOR
DI YOGYAKARTA**

LANDASAN KONSEPSUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

~~~~~



*Disusun Oleh :*

**PRIYOMBODO**

**No. MHS : 5424/TA**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**1997**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

---

**Mata Kuliah : TUGAS AKHIR** **MA 8058**  
**Periode : Periode I Semester Gasal Tahun 1997 / 1998**  
**Judul : FASILITAS REKREASI OTOMOTIF PADA SARANA  
PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR  
DI YOGYAKARTA**  
**Penyusun : Priyambodo**  
**No. Mhs. : 5424 / TA**  
**NIRM : 89 0051 053116120099**

---

**Menyetujui :**

**Pembimbing I**



**Ir. H. Tjokronegoro, M. Arch.**

**Pembimbing II**



**Ir. Lucia Asdra B., M. Phil**

**Mengesahkan :**

**Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



  
**Ir. M.A. Wiwik Purwati, MSA.**

*Karyaku ini kupersembahkan untuk:*

*Bapak dan Ibu, yang kubanggakan atas segala pengorbanan dan  
dorongannya, sebagai tanda baktiku  
Adikku Joko, Hari dan Iyok, yang kusayangi sebagai api semangat  
menuju sukses  
Tercinta, Sri Pawitraningsih, SE. yang senantiasa berpijar,  
demi janjiku*

**Motto:**

*Kesucian, kesabaran, keuletan, kemauan, dan kesungguhan hati  
merupakan bekal menggapai sukses  
dan di atas semua ini adalah cinta kasih*

*Setiap jiwa adalah bagaikan seekor burung rajawali muda yang terbang  
makin lama makin tinggi, makin lama makin mendapat kekuatan  
sampai ia mencapai matahari yang agung  
(Swami Vivekananda)*

*Biar seribu Dewa turun dari Kahyangan tidak akan dapat memberikan apa-apa,  
kecuali kita berusaha meraihnya  
(Bung Karno)*

## KATA PENGATAR

*Dalam sebuah perjalanan seorang manusia dengan segala keberadaan dan keterbatasannya, maka berkat kasih dan karunia Tuhan merupakan anugerah yang sangat besar artinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir menuju jenjang kesarjanaan ini.*

*Dalam menyusun tugas akhir yang berjudul "Fasilitas Rekreasi Otomotif pada Sarana Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta", ini sangat besar bantuan yang telah penulis terima dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:*

- 1. Ir. Hoedroto Tjokronegoro, M. Arch., untuk bimbingan, masukan dan perhatiannya.*
- 2. Ir. Lucia Asdra Rudwiati, M. Phil., untuk bimbingan, koreksi dan masukannya.*
- 3. Ir. M.A. Wiwik Purwati, MSA., selaku Ketua Program Studi.*
- 4. Ir. Sf. R. Budihardjo, MSA., selaku dosen wali.*
- 5. Agus ,ST dan Rudi Sunar, ST., atas segala bimbingan dan masukan serta kesahabatannya.*
- 6. Segenap dosen Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan.*
- 7. Segenap staf dan karyawan Fakultas Teknik UAJY, atas bantuannya.*

8. *Segenap staf dan karyawan Kabupaten Sleman, atas bantuannya.*
9. *Segenap staf dan karyawan Pengda IMI Yogyakarta, atas data-datanya.*
10. *Drs. Nadjib M. Saleh, selaku Ketua Pengurus Harian IMI Yogyakarta, atas informasinya.*
11. *Satya Sunarso, selaku pengasuh balap motor di Yogyakarta, atas informasinya.*
12. *Keluarga di rumah yang selalu memberikan spirit.*
13. *Teman-teman semua dan pihak-pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, untuk segala dorongan dan bantuannya.*

*Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan, demi kemajuan bersama.*

*Akhir kata, penulis berharap semoga tugas akhir ini berguna bagi almamater tercinta dan semua pihak.*

*Yogyakarta, Desember 1997*

*Penulis*

*Priyombodo*

## ABSTRAKSI

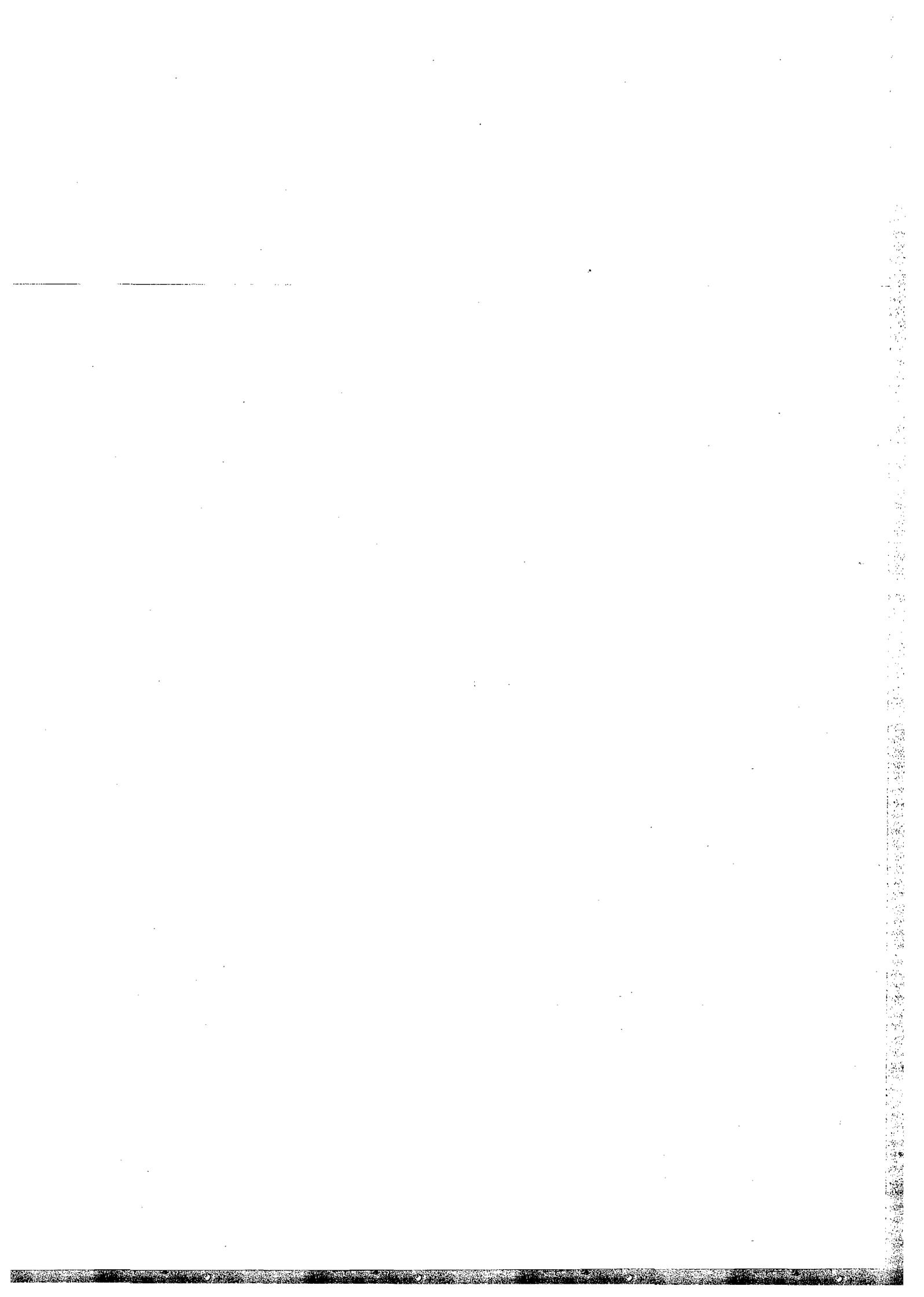
Otomotif sebagai sarana transportasi dalam perkembangannya menumbuhkan hobi bagi kalangan tertentu sebagai cabang olah raga dan rekreasi. Kegiatan otomotif yang mencakup keduanya seperti penyelenggaraan kejuaraan, dimana atlet balap yang sedang berlaga untuk mengejar prestasi menjadi obyek rekreasi yang sangat menarik dan sekaligus mendatangkan devisa. Yogyakarta sebagai kota wisata telah dipercaya dalam menyelenggarakan kejuaraan balap motor tingkat nasional hingga tingkat internasional, hal ini dapat menambah eksistensi kota Yogyakarta untuk menarik wisatawan. Dari penyiapan atlet khususnya balap motor, kota ini telah membuka sarana pendidikan dan pelatihan yang dikelola secara serius oleh pengda IMI (Ikatan Motor Indonesia).

Untuk menambah eksistensinya dan mempromosikan produk wisata yang dimiliki Yogyakarta, area ini sangat potensial ditambahkan fasilitas rekreasi yang menampilkan dunia otomotif yang sekaligus sebagai ajang pengenalan dan mengarahkan kreatifitas bidang otomotif sehingga mampu membuka wawasan dunia otomotif yang mengandung nilai edukatif.

Untuk mewujudkan wadah rekreasi otomotif yang meliputi kegiatan rekreasi edukatif sekaligus sebagai bagian dari pengembangan olah raga balap motor dalam satu wadah yang

*selaras, diperlukan suatu tata ruang dan perletakan unit obyek atraksi yang ada, yang dapat memberikan kemudahan pengunjung untuk memperoleh gambaran obyek atraksi yang ditampilkan.*

*Dengan melalui pengolahan tata ruang dan pola sirkulasi, diharapkan akan dapat memberikan kenyamanan visual dan keleluasaan pandangan, serta kenyamanan bagi pergerakan pengunjung dalam berinteraksi didalamnya. Disamping tuntutan pewadahan yang dapat memenuhi standart kegiatan olah raga balap motor yang ditetapkan PP IMI.*



## DAFTAR ISI

### BAB I. PENDAHULUAN

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| I.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek ..... | 1  |
| I.2. Latar Belakang Permasalahan .....     | 11 |
| I.3. Rumusan Permasalahan .....            | 13 |
| I.4. Tujuan dan Sasaran .....              | 13 |
| I.5. Lingkup Studi .....                   | 14 |
| I.6. Metode Studi .....                    | 15 |
| I.7. Sistematika Pembahasan .....          | 17 |

### **BAB II. TINJUAN UMUM OLAH RAGA OTOMOTIF, PENDIDIKAN, PELATIHAN BALAP MOTOR, DAN REKREASI OTOMOTIF**

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| II.1. Olah raga Otomotif .....                         | 18 |
| II.1.1. Pengertian .....                               | 18 |
| II.1.2. Bentuk Olah Raga Otomotif .....                | 20 |
| II.2. Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor .....       | 24 |
| II.2.1. Pengertian .....                               | 24 |
| II.2.2. Macam Pendidikan dan Pelatihan .....           | 25 |
| II.2.3. Karakteristik Pendidikan dan Pelatihan .....   | 27 |
| II.2.4. Kebutuhan Wadah Pendidikan dan Pelatihan ..... | 28 |

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| II.3. Fasilitas Rekreasi Otomotif .....                                 | 30 |
| II.3.1. Rekreasi Otomotif .....                                         | 30 |
| 1. Pengertian .....                                                     | 30 |
| a. Pariwisata dan Wisatawan .....                                       | 30 |
| b. Rekreasi .....                                                       | 30 |
| c. Rekreasi Edukatif .....                                              | 32 |
| d. Rekreasi Otomotif .....                                              | 32 |
| 2. Potensi Otomotif sebagai Modal Kepariwisataaan .....                 | 33 |
| 3. Peranan Rekreasi Terhadap Fungsi Sosial, Ekonomi dan Budaya .....    | 35 |
| a. Fungsi Sosial .....                                                  | 35 |
| b. Fungsi Ekonomi .....                                                 | 36 |
| c. Fungsi Budaya .....                                                  | 37 |
| 4. Fungsi Rekreasi Otomotif, Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor ..... | 37 |
| 5. Tujuan dan Manfaat .....                                             | 38 |
| II.3.2. Macam Fasilitas Rekreasi Otomotif .....                         | 39 |
| II.4. Status dan Struktur Organisasi .....                              | 40 |
| II.4.1. Status .....                                                    | 40 |
| II.4.2. Struktur Organisasi .....                                       | 40 |

### **BAB III. TINJUAN KAWASAN LOKASI PROYEK**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| III.1. Letak Geografis .....       | 42 |
| III.2. Iklim .....                 | 43 |
| III.3. Kondisi Sosial Budaya ..... | 44 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| III.3.1. Yogyakarta sebagai Kota Pendidikan .....  | 44 |
| III.3.2. Yogyakarta sebagai Kota Budaya .....      | 46 |
| III.3.3. Yogyakarta sebagai Kota Pariwisata .....  | 50 |
| III.3.4. Karakteristik Kota Yogyakarta .....       | 50 |
| III.4. Potensi Kawasan .....                       | 51 |
| III.4.1. Kondisi Lokasi .....                      | 51 |
| III.4.2. Kebijakan Pemerintah.....                 | 52 |
| III.4.3. Program Pengda IMI DIY .....              | 54 |
| III.5. Pengembangan Rekreasi Otomotif di DIY ..... | 56 |
| III.5.1. Potensi DIY untuk Rekreasi Otomotif ..... | 56 |
| III.5.2. Prospek DIY untuk Rekreasi Otomotif ..... | 57 |
| III.5.3. Program PP IMI .....                      | 58 |

## **BAB IV. ANALISIS PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

### **FASILITAS REKREASI OTOMOTIF, PENDIDIKAN DAN**

### **PELATIHAN BALAP MOTOR**

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| IV.1. Analisis Lokasi dan Site .....              | 61 |
| IV.1.1. Analisis Lokasi .....                     | 61 |
| IV.1.2. Analisa Site .....                        | 62 |
| IV.2. Analisis Pendekatan Tata Ruang .....        | 63 |
| IV.2.1. Kegiatan dan Karakteristik Kegiatan ..... | 69 |
| 1. Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan .....        | 69 |
| 2. Kegiatan Rekreasi .....                        | 70 |
| 3. Kegiatan Pengelola .....                       | 72 |

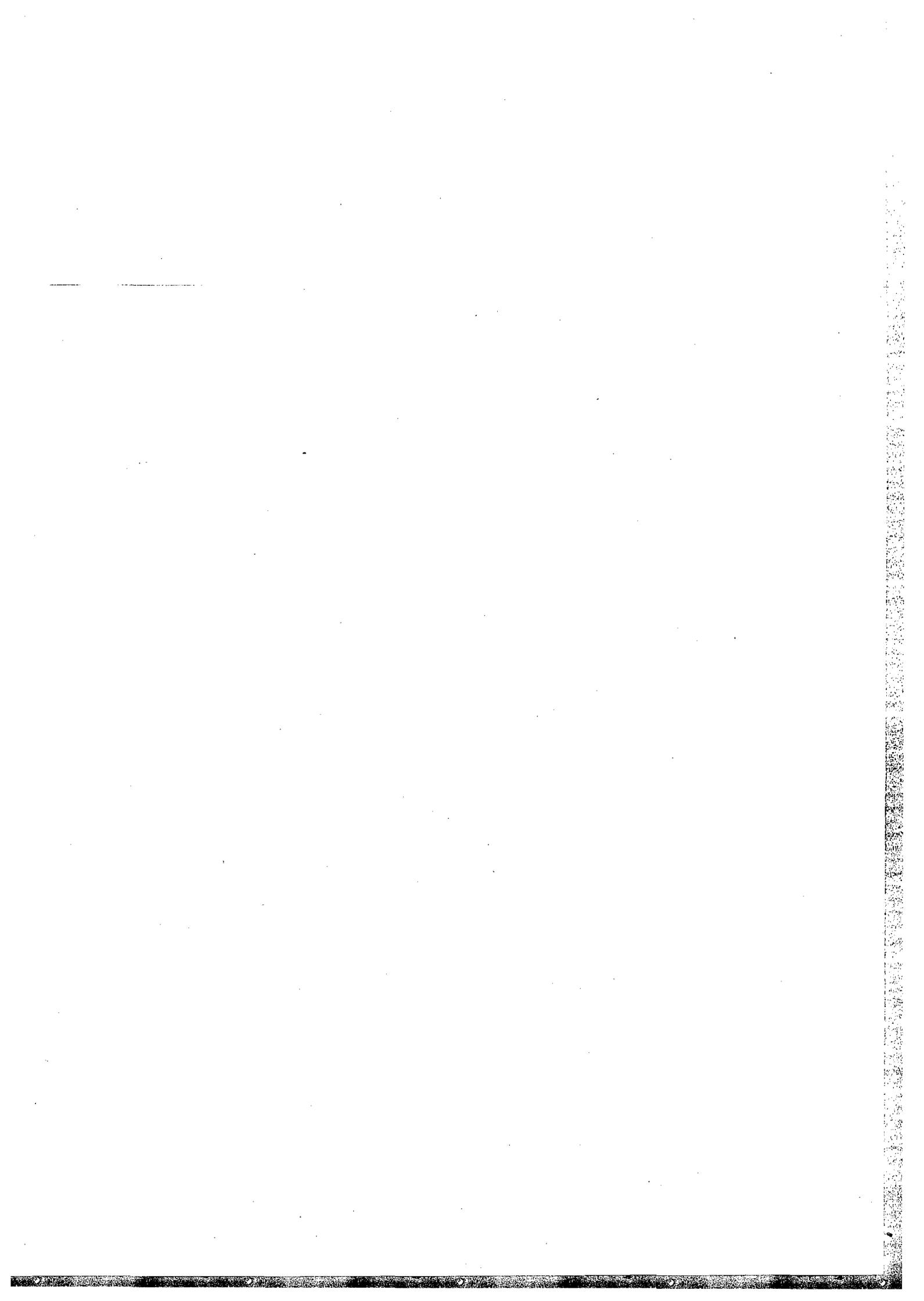
|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| 4. Kegiatan Service .....                           | 73  |
| IV.2.2. Studi Ruang .....                           | 74  |
| 1. Pola Kegiatan .....                              | 74  |
| 2. Kebutuhan Ruang .....                            | 78  |
| a. Pendidikan dan Pelatihan .....                   | 78  |
| b. Rekreasi .....                                   | 80  |
| c. Pengelola .....                                  | 84  |
| d. Service .....                                    | 84  |
| 3. Program Ruang .....                              | 85  |
| a. Program Ruang Makro .....                        | 86  |
| b. Program Ruang Mikro .....                        | 87  |
| 4. Hubungan Ruang .....                             | 93  |
| a. Hubungan Ruang Makro .....                       | 93  |
| b. Hubungan Ruang Mikro .....                       | 95  |
| 5. Besaran Ruang .....                              | 101 |
| 6. Organisasi Ruang .....                           | 123 |
| IV.3. Analisis Kenyamanan Kegiatan Berekreasi ..... | 128 |
| IV.3.1. Landasan dan Titik Tolak .....              | 128 |
| IV.3.2. Jenis dan Karakteristik .....               | 129 |
| IV.3.3. Sirkulasi .....                             | 132 |
| IV.3.4. Kenyamanan Visual .....                     | 137 |
| IV.3.5. Pendekatan Pembentuk Suasana .....          | 142 |
| 1. Suasana Interior .....                           | 142 |

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| 2. Suasana Eksterior .....                      | 144 |
| a. Studi Bentuk Massa .....                     | 144 |
| b. Jenis Massa .....                            | 146 |
| c. Pola Massa .....                             | 147 |
| IV.3.6. Pendekatan Sistem Teknis Bangunan ..... | 148 |
| 1. Pendekatan Sistem Struktur .....             | 148 |
| 2. Pendekatan Sistem Utilitas .....             | 152 |

## **BAB V. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS**

### **REKREASI, PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR**

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| V.1. Konsep Perencanaan .....                            | 155 |
| V.1.1. Lokasi .....                                      | 155 |
| V.1.2. Site .....                                        | 156 |
| V.2. Konsep Perancangan .....                            | 156 |
| V.2.1. Organisasi Ruang .....                            | 156 |
| V.2.2. Pola Hubungan Antar Unit Fasilitas .....          | 159 |
| V.2.3. Besaran ruang .....                               | 159 |
| V.2.4. Prinsip Rekreatif .....                           | 160 |
| 1. Suasana Interior .....                                | 160 |
| 2. Gubahan Massa Bangunan .....                          | 160 |
| V.2.5. Kenyamanan Pergerakan dan Kenyamanan Visual ..... | 161 |
| V.2.6. Sistem struktur .....                             | 162 |
| V.2.7. sistem Utilitas .....                             | 164 |



**BAB I**

**PENDAHULUAN**

#####

FASILITAS REKREASI OTOMOTIF  
PADA SARANA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR  
DI YOGYAKARTA

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek**

Sejalan dengan perkembangan pembangunan, saat kesejahteraan masyarakat berangsur membaik, tuntutan hidup terus membumbung, alat angkut sebagai sarana transportasi yang diiringi perkembangan teknologi tergeser menghadirkan kendaraan masinal ( bermesin ) maka masyarakat segera beralih menggunakan kendaraan bermotor sementara pemakai sepeda dan alat angkut non masinal lainnya terus menurun jumlahnya.

Semarak mengendara melahirkan golongan tertentu yang menganggap kendaraan bukan semata-mata sebagai sarana transportasi, tetapi lebih daripada itu yaitu sebagai hobby (titihan kelangenan = berkendara suatu kegemaran). Kegemaran mengendara ini diwujudkan dengan berbagai cara, dari memoles penampilan kendaraan, memodifikasikan mesin sampai gaya mengendara misal : pakaian/asesoris tertentu, unjuk ketrampilan mengendara dan berkecepatan tinggi.

Bahkan dengan munculnya merek yang bermacam-macam menimbulkan persaingan baik kualitas produknya maupun harganya yang seiring pula dengan meningkatnya taraf hidup masyarakat yang semakin meningkat, maka kendaraan bermotor semakin memadati jalan raya.

Jumlah kendaraan yang makin tinggi dan rata-rata berkecepatan tinggi menimbulkan efek samping, yaitu tingginya angka kecelakaan di jalan raya. Dari kenyataan ini akhirnya golongan tertentu membuka ajang tersendiri untuk menyalurkan kegemaran pengendara yang di kelola secara serius dan pada akhirnya menjadi cabang olah raga khusus. Hal ini dinilai positif dari berbagai pihak yaitu :

- Mengalihkan kebut-kebutan di jalan umum yang banyak menimbulkan kecelakaan ke ajang yang dikhususkan.
- Sebagai ajang mengembangkan olah raga.
- Sebagai ajang mengembangkan kreatifitas seni otomotif
- Sebagai ajang promosi merek dagang.
- Sebagai wisata / rekreasi olah raga.

Berangkat dari adanya ajang khusus ini, ternyata mendapat dukungan penuh dari produsen dengan meluncurkan kendaraan khusus untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang sesuai dengan hobi masing-masing.

Dari para penggemar otomotif ini penyaluran hobinya secara positif yang dikelola FIM (*Federation International Motor*) pada tingkat Internasional, sedang di Indonesia oleh IMI (Ikatan Motor Indonesia). Dari berbagai macam kegiatan otomotif di Indonesia, dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

2. Sejalan dengan kewajiban pemerintah untuk menambah pemasukan devisa dari sektor pariwisata, maka arena ini dapat pula sebagai komodite wisata olah raga dan sekaligus mempromosikan potensi pariwisata Indonesia<sup>2</sup>.
3. Bagi perusahaan swasta dapat dimanfaatkan sebagai media promosi<sup>3</sup>.
4. Grand Prix Bike dan Super Bike sebagai tangga puncak Road Race merupakan ajang balap motor paling bergengsi dimata Internasional<sup>4</sup>.
5. Marlboro Yamaha Team Robert salah satu team perkasa bertaraf internasional membuka kesempatan pada pembalap Indonesia yang berprestasi untuk diasuh dan bernaung dibawah benderanya<sup>5</sup>.

Dukungan produsen sepeda motorpun secara tidak langsung mengarahkan konsumennya dalam mengolahragakan otomotif. Hal ini dapat dilihat dari hasil produksinya yang mengacu pada motor sport bahkan antar merk sepeda motor bersaing dalam kecepatan, dan desain sport yang dinamis serta body aerodinamis. Dalam lima tahun terakhir ini persaingan antar merk makin menonjol.

Pihak-pihak swasta baik yang bergerak dalam bidak otomotif maupun non otomotif memanfaatkan kesempatan ini untuk ajang promosi dengan memberi judul kejuaraan dengan merk dagangnya, baik kejuaraan sri maupun non sri, seperti :

1. Marlboro Yamaha Cup,
2. Suzuki One make Race Championship.

---

<sup>2</sup> Ibid (1)

<sup>3</sup> Ibid (1)

<sup>4</sup> Asa Bob Nasution, Arah Kita Adalah GP Bike, Tabloid Sirkuit Sentul, 29 September 1996, Hal 4

<sup>5</sup> Ibid (4)

3. Bantoel Road Racing
4. Sampoerna Road Racing
5. Gudang Garam Motocross Nusantara Championship
6. Lucky Strike Motocross Championship

Sedang Daerah Istimewa Yogyakarta juga dipercaya mendapat giliran dari seri Nasional ini disamping itu juga sering menyelenggarakan even-even Regional maupun nasional non seri misal :

1. Paku Alam Cup Race
2. Medan sport Club
3. Dirgantara Cup
4. Piala Golkar
5. Venture Sport Club

Dari seringnya penyelenggaraan tersebut, PP IMI mencatat 234 pembalap Road Race dan 191 penmbalap Motocross tingkat nasional dengan perincian:

| PENGDA      | KATEGORI PEMBALAP<br>ROAD RACE |          | KATEGORI PEMBALAP<br>MOTOCROSS |          |
|-------------|--------------------------------|----------|--------------------------------|----------|
|             | SEEDED A                       | SEEDED B | SEEDED A                       | SEEDED B |
|             | (senior)                       | (junior) | (senior)                       | (junior) |
| DKI JAYA    | 9                              | 23       | 8                              | 33       |
| JAWA BARAT  | 3                              | 9        | 4                              | 23       |
| JAWA TENGAH | 4                              | 21       | 5                              | 10       |
| YOGYAKARTA  | 2                              | 11       | 7                              | 12       |
| JAWA TIMUR  | 5                              | 106      | 7                              | 32       |
| BALI        | 1                              | -        | 1                              | 4        |
| KALSEL      | -                              | 17       | -                              | 16       |
| KALTIM      | -                              | 4        | -                              | 13       |
| SUMSEL      | -                              | 7        | -                              | 8        |
| LAMPUNG     | -                              | 2        | -                              | 28       |

Tabel I.-2. Daftar Pembalap Nasional  
Sumber : Daftar Pembalap, PP IMI tahun 1997.

Disamping itu masing-masing Pengda masih mencatat Pembalap Pemula tingkat regional.

Penyelenggaraan di DIY tiap tahunnya 6 sampai 9 kali, sedang jadwal kegiatan balap motor 1997 meningkat hingga 17 kali dan merupakat jadwal terpadat di seluruh Indonesia,<sup>6</sup> dengan seringnya diselenggarakan acara ini Yogyakarta berhasil melahirkan pembalap-pembalap handal yang mampu berprestasi ditingkat Nasional, namun sayangnya nasib mereka belum didukung fasilitas yang memadai yaitu tempat latihan rutin untuk meningkatkan prestasi, karena hampir setiap kejuaraan hanya

meminjam halaman parkir stadion Mandala Krida, dan hanya dibuka selama dua hari yaitu satu kali untuk latihan dan satu kali untuk berlomba, Itupun sebenarnya belum memenuhi standard yang ditentukan PP IMI (Pengurus Pusat Ikatan Motor Indonesia), bahkan kondisi tracknyapun sekedar dipaksakan, lintasan yang berpasir, pembatas track dengan "bagor" (bekas bungkus pupuk diisi sekam), dan dalam pelaksanaannya sangat merugikan pembalap. Disamping mudah tergelincir pasir juga "bagor" sering tersangkut kendaraan peserta yang mengakibatkan kecelakaan.

Yang lebih memprihatinkan lagi adalah persiapan menjelang lomba, pertama Pembalap tidak mempunyai tempat untuk latihan secara resmi, kedua tidak adanya jalur khusus untuk mengetes mesin yang telah dipersiapkan khusus untuk menghadapi lomba. Sehingga untuk latihan dan mengetes kecepatan dilakukan dijalan umum. Sudah barang tentu sangat membahayakan pemakai jalan umum (lalu lintas) bahkan di tahun 1993 Yogyakarta kehilangan Nurcahyo seorang pembalap handal yang meninggal di Ring Road selatan ketika berlatih dengan rekan satu teamnya bertabrakan dengan pemakai jalan lain. Hal ini menjadi perhatian pihak yang berwajib. Akibatnya menjadi dilema bagi pembalap dan mekaniknya. Disatu sisi dituntut berlatih karena harus mempertanggungjawabkan prestasi terhadap sponsornya, sisi lain harus menanggung resiko tinggi dan harus berurusan dengan pihak yang berwajib, maka tak jarang terjadi kucing-kucingan antara pembalap dengan petugas (Polisi lalu lintas) yang dampaknya negatif. Padahal peminat untuk olah raga ini

---

<sup>6</sup> Drs. Nadjib M. Saleh, TVRI Yogyakarta, Rabu, 19 Februari 1997, 18. 00 WIB.

jumlahnya sangat besar tetapi karena kesulitan untuk berlatih haruskah para pembalap berlatih melalui jalan negatif yang membahayakan diri sendiri dan orang lain ?

Sebagai jalan keluarnya di beberapa kota besar telah menyediakan sirkuit khusus walau penanganannya masih kurang serius seperti sirkuit Tawang Mas di Semarang Jawa Tengah, sirkuit Darmo dan Kenjeran di Surabaya Jawa Timur, dan sirkuit Ancol dan Serpong di Jakarta kecuali sirkuit Sentul Jawa Barat yang bertaraf internasional dengan manajemen yang serius.

Kota Yogyakarta itu sendiri sudah dikenal dunia otomotif internasional karena Indonesia yang pernah mendapatkan jatah penyelenggaraan kejuaraan seri bertaraf internasional empat kali berturut-turut di selenggarakan di Yogyakarta yaitu pada tahun 1995 sampai 1998 dan tepatnya tahun 1997 akan diselenggarakan dua kelas Kejuaraan Dunia Motocross, masing-masing 125 cc pada tanggal 23 Maret 1997 dan 250 cc pada tanggal 3 Agustus 1997<sup>7</sup>. Disamping itu pada bulan September 1994 juga di selenggarakan Supercross World Championship.

Kejuaraan dunia motocross setiap tahunnya digelar dalam 12 rangkaian. Dari jumlah tersebut 11 seri dilaksanakan di daratan Eropa. Dengan begitu, hanya Indonesia yang dipercaya FIM ( Federation International Motorcycliste ) untuk mementaskan lomba akbar tersebut di luar negara-negara Eropa. FIM juga mencatat bahwa sirkuit Pugeran memegang rekor jumlah penonton, yakni hingga 35.000 orang.

---

<sup>7</sup> Kalender Motocross Dunia, (Tabloid Otomotif No. 36/VI/13 Januari 1997), Hal. 14

Selain itu, FIM telah memberikan Homologasi sirkuit pugeran sepanjang 1.820 m telah memenuhi persyaratan kejuaraan dunia<sup>8</sup>.

Disamping itu Yogyakarta sudah memiliki sarana pendidikan dan pelatihan motocross yang dikelola oleh Satya Sunarso pembalap senior yang mengasuh 20 siswa baik yang berasal dari Yogyakarta sendiri maupun dari luar Yogyakarta seperti Surakarta, Semarang, Temanggung, Magelang. Dengan adanya sarana ini pembalap Yogyakarta berhasil mendominasi gelar juara tingkat nasional, yaitu: Irwan Ardiansyah peringkat I sedeed A (senior), Andi Suryanto peringkat I sedeed B (junior) dan Hendriansyah (pemula 80 cc)

Bahkan dua diantara pembalap tersebut dipercaya mewakili Indonesia pada Grand Prix motor 125 cc di sirkuit Pugeran Yogyakarta, 23 maret 1997 dan masing-masing menduduki peringkat 25 dan 26 yang bersaing dengan 48 pembalap dari 19 negara<sup>9</sup>.

Dari uraian diatas Yogyakarta cukup potensial dengan tersedianya sarana pendidikan dan pelatihan olah raga otomotif khususnya motocross yang sudah ada dan untuk melengkapi olah raga cabang balap motor diperlukan sirkuit road race sebagai ajang berlatih dan menyelenggarakan kejuaraan (lomba) yang mendapat perhatian besar dari masyarakat Yogyakarta dengan besarnya animo penonton sehingga lomba ini menjadi ajang rekreasi yang besar manfaatnya. Dan untuk menambah daya tarik serta mewedahi minat dan bakat tersebut diperlukan fasilitas

<sup>8</sup> Motocross International Yogyakarta, (Majalah Mobil-Motor No. 06/XXVI/07 Juli 1996), Hal. 52

<sup>9</sup> Minimnya Stamina, (Tabloid Otomotif No. 47/VI/31 Maret 1997), Hal. 33-34

penunjang yang diharapkan dapat membantu perkembangannya yaitu berupa Fasilitas Rekreasi Otomotif, tetapi perlu dipertimbangkan bahwa lomba hanya diselenggarakan dalam waktu-waktu tertentu atau bersifat sementara oleh sebab itu diupayakan fasilitas lain yang dapat mendukungnya dan dapat memberikan nilai lebih dalam memberikan gambaran dunia otomotif dalam bentuk rekreasi. mengingat Yogyakarta sendiri merupakan kota wisata, dengan pertimbangan :

1. Besarnya minat pembalap Yogyakarta untuk berprestasi dan banyaknya masyarakat yang tertarik dengan kegiatan otomotif,
2. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai diharapkan mampu meningkatkan prestasi dan menjadikan wahana hiburan bagi masyarakat umum,
3. Membantu perkembangan olah raga otomotif ke dunia internasional,
4. Membuka kawasan wisata sebagai rekreasi khususnya otomotif,
5. Mengenalkan segala bentuk kegiatan otomotif dan perkembangannya.
6. Menambah pendapatan daerah.

## **I.2 Latar Belakang Permasalahan**

Perencanaan komprehensif fasilitas rekreasi otomotif pada sarana pendidikan dan pelatihan balap motor diupayakan untuk menjawab kebutuhan sarana wisata dan olah raga, bagi penggemar olah raga ini baik pembalap beserta timnya yang hendak menekuni dunia balap tersebut, dan sebagai obyek rekreasi saat dilangsungkannya lomba maupun pengunjung sebagai penggemar sekaligus berekreasi dan mengamati perkembangan dunia otomotif sebagai obyek rekreasi.

Oleh sebab itu dalam perencanaan kawasan ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan tersebut diatas sesuai dengan tuntutan masing-masing pemakai. Mengingat balap motor suatu olah raga yang beresiko tinggi maka faktor keamanan sangat diutamakan.

Keberadaan fasilitas rekreasi pada sarana pendidikan dan pelatihan balap motor di Yogyakarta dengan didukung penataan lingkungan bernuansa otomotif dengan mempertimbangan segi-segi kenyamanan berekreasi akan berperan sangat luas dalam pengembangan pendidikan khususnya otomotif, selain sebagai fasilitas hiburan. Pengunjung yang datang dapat melakukan kegiatan wisata yang sekaligus akan memperoleh tambahan wawasan pengetahuan tentang otomotif dan perkembangannya.

Fasilitas rekreasi ini selain sebagai upaya dari penyediaan sarana rekreasi edukatif bagi wisatawan di Yogyakarta, juga sekaligus merupakan upaya memperkenalkan perkembangan otomotif dengan kegiatan koleksi kendaraan masinal dari yang sudah ada sampai prediksi masa yang akan datang. Pada kegiatan koleksi otomotif dan spesifikasi yang berkaitan dengannya, kegiatan yang dilakukan antara lain memperkenalkan berbagai jenis dan olah raga otomotif, ruang pameran otomotif, simulasi dan pewadahan kreatifitas otomotif.

Dengan pewadahan yang memberikan kebebasan cara pengamatan, arah pandang yang baik bagi wisatawan dan memberikan keleluasaan ruang gerak, merupakan hal penting dalam desain fasilitas pendidikan dan pelatihan sekaligus rekreasi. Hal tersebut diharapkan dapat tercemin melalui integrasi dalam desain

bentuk dan peruangan wadah kegiatan penggemar otomotif sehingga dapat mendukung faktor keamanan, kenyamanan visual dan pergerakan pengunjung didalam kawasan.

### **I.3. Rumusan permasalahan**

Permasalahan utama yang harus diselesaikan adalah pada unit fasilitas rekreasi otomotif dari suatu kawasan pendidikan, pelatihan dan rekreasi otomotif. Adapun rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut :

*Bagaimana wujud rancangan fasilitas rekreasi otomotif pada sarana pendidikan dan pelatihan balap motor sebagai wadah rekreasi edukatif yang menekankan pada faktor kenyamanan visual dan pergerakan serta menciptakan suasana rekreasi yang bermuansa otomotif.*

### **I.4. Tujuan dan Sasaran Studi**

#### **I.4.1. Tujuan**

Mewujudkan wadah rekreasi edukatif yang meliputi rekreasi otomotif, kegiatan pendidikan dan kegiatan balap motor dalam satu wadah secara selaras dan memudahkan pengunjung untuk memperoleh gambaran obyek atraksi yang ditampilkan, melalui pengolahan tata ruang dan sirkulasi untuk mendukung faktor kenyamanan visual dan pergerakan pengunjung.

#### **I.4.2. Sasaran**

- Menerapkan konsep lintasan sepeda motor sesuai standart PP IMI dengan mempertimbangkan efisiensi lahan sebagai sarana pendidikan, pelatihan dan perlombaan untuk meningkatkan prestasi, mengairahkan dan mewedahi minat masyarakat berolah raga khususnya balap motor.
- Menambah fasilitas rekreasi otomotif yang mendukung konstansi dalam pengamatan dan pandangan pengunjung dengan memperhatikan faktor kenyamanan visual dan kenyamanan pergerakan yang bernuasnsa otomotif sehingga dapat menjaring wisatawan domestik atau mancanegara untuk menunjang sarana pendidikan dan pelatihan tersebut.

## **I.5. Lingkup Studi**

### **I.5.1. Materi Studi**

Materi studi yang dibahas secara mendasar adalah elemen-elemen ruang untuk fasilitas rekreasi otomotif, yang meliputi :

- 1) Standar gerak dan pengamatan manusia
- 2) Jarak dan kemampuan pengamatan
- 3) Karakter obyek dan kegiatan otomotif sebagai pembentuk suasana
- 4) Sirkulasi dalam wadah kegiatan
- 5) Perletakan unit fasilitas, yang terkait dengan sirkulasi site.

Disamping hal diatas materi yang perlu disinggung secara garis besar adalah konsep lintasan balap motor sesuai standar PP IMI.

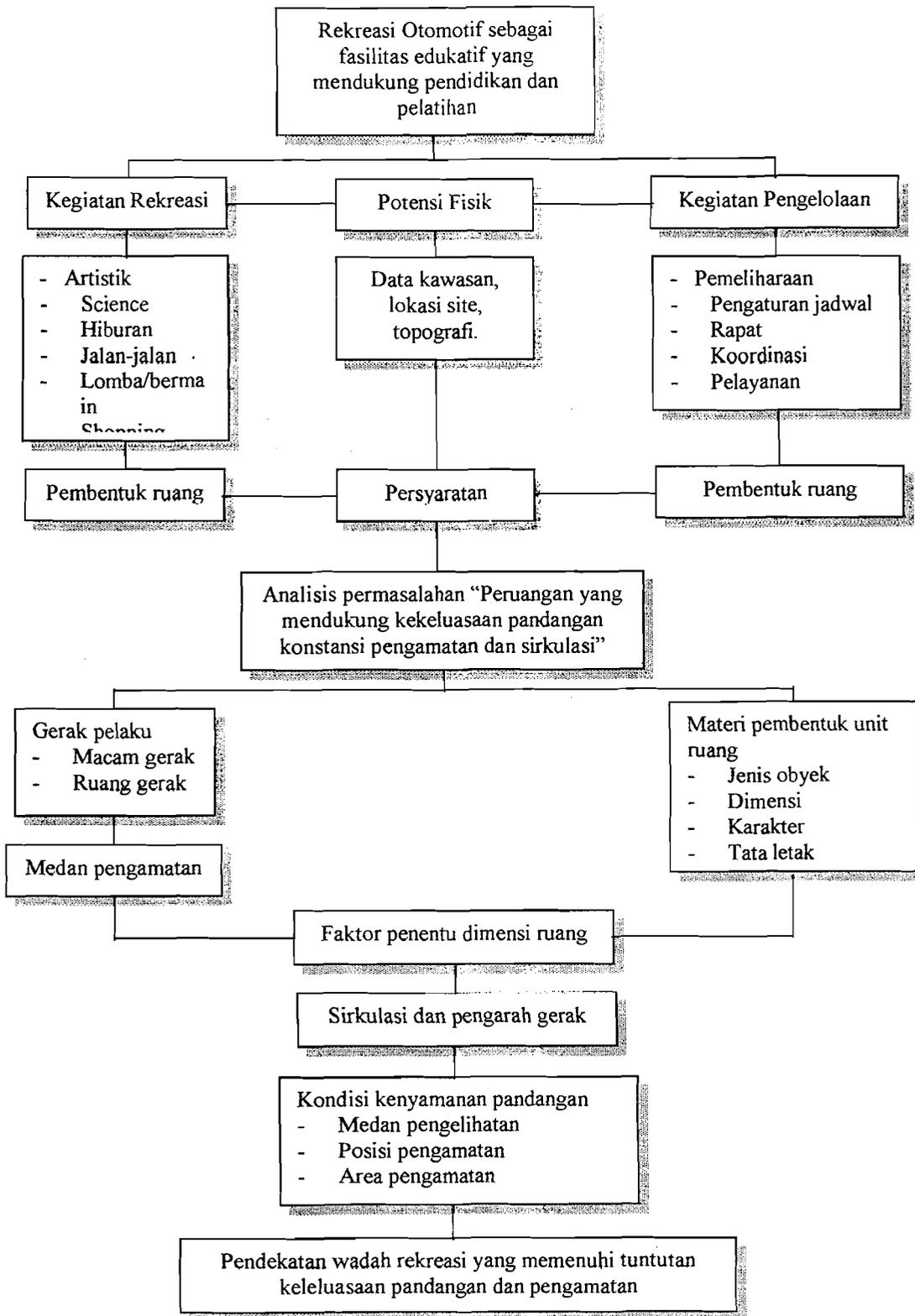
### **I.5.2. Pendekatan studi**

Pendekatan pada disiplin ilmu arsitektur yang terkait dengan pengolahan prinsip ruang rekreasi otomotif dan segi penampilan obyek atraksi yang ditampilkan, atas dasar kenyamanan pergerakan, kenyamanan dan kemampuan pengamatan pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai obyek serta memberikan orientasi tentang tempat dari kegiatan penglihatan, pendengaran dan perabaan.

#### **I.6. Metode Studi**

Pola Prosedural :

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan metode pola pikir deduktif, yaitu telaah dilakukan berdasarkan teori-teori dasar pengamatan dan pandangan untuk mendapatkan kesimpulan yang dipakai sebagai acuan dalam mencari alternatif penyelesaian masalah.



### **I.7. Sistematika Pembahasan**

- BAB I. Menguraikan latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi serta sistematika pembahasan.
- BAB II. Meninjau dasar-dasar teori yang berkaitan dengan pengadaan proyek seperti masalah olah raga sepeda motor, pendidikan, pelatihan dan rekreasi secara umum, dari pengertian, fungsi dan kedudukan, tujuan dan manfaat, kegiatan yang ada, tinjauan fisik dan lain-lain.
- BAB III. Mengungkapkan tinjauan khusus kawasan olah raga bermotor dan rekreasi otomotif dengan penyajian data Yogyakarta atas potensinya sebagai wadah kegiatan serta tuntutan kegiatan yang ada di dalam pendidikan, pelatihan balap motor dan rekreasi otomotif.
- BAB IV. Melakukan pendekatan perencanaan dan perancangan dengan jalan menganalisis prinsip tata ruang terhadap lahan atas dasar kenyamanan dan keleluasaan pergerakan dan pengamatan pengunjung untuk menyelesaikan permasalahan sebagai wadah rekreasi otomotif dengan performance spesifik.
- BAB V. Mengemukakan konsep perencanaan dan perancangan Fasilitas Rekreasi Otomotif Pada Sarana Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor yang siap ditransformasikan ke dalam prarancangan.



**BAB II**

**TINJAUAN UMUM OLAH RAGA OTOMOTIF,  
PENDIDIKAN DAN PELATIHAN  
BALAP MOTOR**

#####

FASILITAS REKREASI OTOMOTIF  
PADA SARANA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR  
DI YOGYAKARTA

## BAB II TINJAUAN UMUM OLAH RAGA OTOMOTIF, PENDIDIKAN, PELATIAHAN DAN REKREASI OTOMOTIF

---

### II.1. Olah Raga Otomotif

#### II.1.1. Pengertian

- Olah raga: berasal dari kata asing *sport*<sup>9</sup> yang berarti latihan gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan badan.
- Otomotif: dilihat dari terminologinya berasal dari kata benda *oto*<sup>10</sup>, yang berarti kendaraan (kereta) yang dijalankan dengan mesin sebagai tenaga penggerak.

*Oto*<sup>11</sup> berarti: sendiri,

*otomotif*, berhubungan dengan sesuatu yang berputar dengan sendirinya (seperti motor), dikalangan industri yaitu adanya lonjakan permintaan untuk mobil dan kendaraan bermesin.

Jadi *olah raga otomotif* mengandung arti: latihan atau kegiatan gerak badan yang menggunakan kendaraan bermesin sebagai sarana utama.

Adapun beberapa pengertian dari cabang olah raga otomotif adalah sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1983), Hal. 634 dan Kamus Inggris (PT. Balai Buku ICHTIAR, Jakarta) Hal. 332.

<sup>10</sup> Anton M. Moeliana, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1990), Hal. 605.

<sup>11</sup> Anton M. Moeliana, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1995), Hal. 709.

1. Road Race: Pacuan mobil atau sepeda motor yang diselenggarakan dengan lintasan jalan raya bebas hambatan dengan kombinasi lintasan lurus dan tikungan.  
Misal: Formula, Grand Prix Bike, Super bike.
2. Slalom Test: Kejuaraan ketangkasan mengemudi mobil pada suatu area jalan raya dengan rintangan-rintangan balok vertikal dengan susunan tertentu.
3. Drag Race: Kejuaraan yang mutlak mengadu kecepatan kendaraan di jalan raya jalur lurus dan datar jarak dekat (400 meter), baik mobil maupun motor.
4. Rally (sprint rally): Kejuaraan balap mobil atau motor menempuh jarak jauh atas keterampilan mengemudi dan ketahanan mesin di lintasan alam (jalan tanah) maupun jalan raya (aspal)
5. Wisata (wisata rally): Kegiatan rekreasi dengan menggunakan mobil atau motor menempuh jarak jauh, baik dilintasan alam maupun jalan raya. Biasanya tidak merupakan suatu kejuaraan.
6. Off Road: Kejuaraan ketrampilan mengemudi dengan mesin mobil khusus (misal: 4x4 Jeep) di lintasan jalan mati, misal tebing, menyeberang sungai, sawah, hutan dan sebagainya, yang lebih menitik beratkan *adventure* menempuh jarak jauh atau dekat.
7. Grasstrack, Motocross dan Supercross: Kejuaraan keterampilan mengendarai sepeda motor pada suatu arena khusus berlandas tanah (tanah berumput) dengan rintangan-rintangan tertentu.
8. Karting: Kejuaraan balap mobil mini (go kart) di lintasan jalan raya seperti road race.

## II.1.2. Bentuk Olah Raga Otomotif

Untuk mengenal kegiatan olah raga otomotif, sebelumnya dapat ditinjau dari beberapa hal, sebagai berikut:

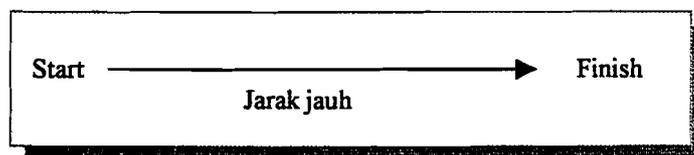
### 1. Ditinjau dari jenis arenanya

Terdiri dari 2 jenis arena untuk menyelenggarakan kegiatan otomotif, yaitu:

#### a. Arena Terbuka

Kegiatan yang diselenggarakan bukan pada sirkuit khusus, melainkan di lahan umum, dimana lintasannya berupa kurva terbuka dan hanya ditentukan atas jalur dan jarak yang cukup panjang antara start dan finish, sehingga antar keduanya sudah tidak satu jangkauan pengamatan lagi. Sitiap lintasannya biasanya hanya dilewati satu kali oleh setiap peserta. Kegiatan otomotif di arena terbuka ini lebih menekankan nilai adventure.

Kegiatan yang diselenggarakan di arena terbuka ini adalah: Rally, Wisata, Off Road.

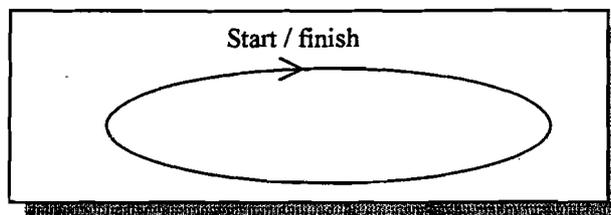


#### b. Arena Tertutup

Kegiatan otomotif yang diselenggarakan pada sirkuit khusus baik sirkuit permanen maupun sirkuit remanen yang dirancang khusus berbentuk kurva tertutup atau kurva terbuka tetapi jarak antara start dan finish masih dalam

satu jangkauan pengamatan. Adapun pada sirkuit yang berbentuk kurva tertutup setiap lintasan biasanya dilalui sampai beberapa kali sesuai dengan ketentuan penyelenggara. Kejuaraan di arena ini lebih menekankan nilai keterampilan peserta.

Adapun jenis kegiatan otomotif yang termasuk disini adalah: Road Race, Grasstrack, Motocross, Supercross, Drag Race, Go kart.



## 2. Ditinjau dari jenis lintasannya

Dari jenis lintasannya dapat dibedakan menjadi dua jenis lintasan, yaitu:

### a. Lintasan alam (off road)

Yang dimaksud dengan lintasan alam adalah jenis lintasan (track) yang digunakan untuk penyelenggaraan kegiatan otomotif berupa tanah atau lapangan tanpa lapisan (aspal).

Adapun yang termasuk kegiatan di track alam ini ialah: Grasstrack, Motocross, Supercross, Off road, Rally.

### b. Lintasan jalan raya (on the road)

Lintasan (track) sebagai landas pacu kegiatan otomotif berupa aspal halus sebagaimana jalan raya pada umumnya.

Kegiatan yang dilaksanakan disini yaitu: Road Race, Slalom Test, Rally, Drag Race, Go Kart.

3. Ditinjau dari jenis kendaraannya

Dari jenis kendaraannya sebagai sarana utama mengikuti kegiatan otomotif dapat dibedakan menjadi 3 jenis kendaraan, yaitu:

a. Jenis Mobil

Mobil merupakan jenis kendaraan yang beroda empat atau lebih dengan kapasitas mesin sebagai tenaga penggerak relatif lebih besar, sehingga tenaga yang dihasilkanpun akan lebih besar juga.

Kegiatan otomotif yang menggunakan kendaraan jenis mobil adalah: Rally mobil, Road Race Mobil, Drag Race, Slalom Test, Wisata.

b. Jenis Sepeda Motor

Sepeda motor adalah jenis kendaraan sebagaimana sepeda yang beroda dua namun bermesin. Dengan kapasitas mesin relatif lebih kecil dibanding jenis mobil. Dalam perkembangannya sepeda motor lebih sering disebut motor.

Motor dalam suatu penyelenggaraan kegiatan terdiri dari: Grasstrack, Motocross, Supercross, Road Race Motor, Rally Motor, Wisata.

c. Jenis Go Kart

Go Kart seakan-akan merupakan kombinasi dari kedua jenis kendaraan di atas, Bila dilihat dari fisiknya menyerupai mobil balap yang beroda empat

dengan pengoperasionalan juga menyerupai mobil, namun kapasitas mesinnya sama dengan sepeda motor, bahkan go kart ini biasa menggunakan mesin sepeda motor yang dirangkai dan dimodifikasi menjadi mobil mini. Adapun penyelenggaraan go kart atau lebih dikenal Karting dilaksanakan di sirkuit road rase (jalan raya beraspal).

#### 4. Ditinjau dari karakteristik kendaraannya

Karakter kendaraan yang digunakan dalam suatu kegiatan otomotif dapat dibedakan menjadi dua karakter, yaitu:

##### a. Kendaraan khusus

Adalah jenis kendaraan tertentu yang hanya dapat dipergunakan pada arena balap atau biasa disebut dengan motor balap maupun mobil balap. Kendaraan ini sengaja tidak diijinkan untuk dipakai di jalan umum dan tanpa dilengkapi perlengkapan jalan raya seperti lampu, sains, kaca spion dan lain-lain.

##### b. Kendaraan umum

Kendaraan yang dipergunakan untuk mengikuti kejuaraan adalah kendaraan yang biasa dipakai di jalan raya sebagai angkutan harian, hanya dimodifikasi bagian tertentu untuk menyesuaikan dengan jenis arena, maupun lintasannya.

Dari beberapa cabang olah raga otomotif di atas, untuk mendapatkan hasil pembinaan altit (pembalap) yang benar-benar berkualitas, maka perlu didukung dengan sarana latihan yang sesuai dengan spesifikasi masing-masing.

Adapun Sarana Pendidikan dan Pelatihan ini dipilih cabang sepeda motor, dengan pertimbangan:

1. Jumlah team (club) balap sepeda motor lebih besar dari balap mobil
2. Kejuaraan seri Nasional baru diselenggarakan untuk jenis motor, baik Motocross maupun Road Race
3. Biaya penyelenggaraan maupun altit yang ingin menekuni karier lebih ringan sehingga banyak yang memilih jenis sepeda motor.
4. Minat penonton lebih cenderung memilih balap motor yang dianggap lebih atraktif.

## **II.2. Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor**

### **II.2.1. Pengertian**

#### ▪ Pendidikan<sup>12</sup>

Berasal dari kata dasar didik yang berarti: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Kemudian mendapatkan imbuhan menjadi pendidikan yang artinya: proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perubahan, cara mendidik.

#### ▪ Pelatihan<sup>13</sup>

Berasal dari kata dasar latih yang berarti: belajar dan membiasakan diri agar mampu atau dapat melakukan sesuatu. Setelah mendapatkan imbuhan menjadi pelatihan mengandung arti: proses melatih, kegiatan melatih

---

<sup>12</sup> Anton M. Moeliana, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1990), Hal. 204.

- Balap<sup>14</sup>

Pacuan, lomba adu cepat

- Motor<sup>15</sup>

Mesin yang menjadi tenaga penggerak

Konotasi motor mengalami pergeseran yang identik dengan sepeda motor yang artinya: Sepeda yang dijalankan oleh mesin (sepeda motor),

Jadi secara keseluruhan Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor dapat diartikan sebagai: Suatu kegiatan yang memberikan pembinaan mental dan keterampilan dalam pacuan sepeda motor sebagai cabang olah raga otomotif baik untuk menuju profesionalisme maupun hobby.

## II.2.2. Macam Pendidikan dan Pelatihan

Pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan di sisi ini adalah kegiatan pembinaan yang berkaitan dengan kegiatan otomotif khususnya cabang sepeda motor. Adapun dalam suatu kejuaraan terdiri dari beberapa unsur untuk mendukung keberhasilan dari suatu team balap. Oleh sebab itu penyelenggaraan pembinaan ini meliputi segala unsur yang berkaitan erat dari kegiatan balap motor dan menambah sarana dan prasarana sesuai dengan cabangnya masing-masing. Dalam hal ini adalah:

---

<sup>13</sup> Ibid (12), Hal. 502.

<sup>14</sup> W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1976), Hal. 91

### 1. Atlit (Pembalap)

Pembinaan atlit (pembalap) pada cabang balap sepeda motor, mengingat cabang tersebut paling pesat perkembangannya di Indonesia dan paling banyak peminatnya dari setiap penyelenggaraan kejuaraan, di samping Yogyakarta sendiri telah menyelenggarakan pelatihan yang menjanjikan ke profesional hingga taraf Internasional. Dalam hal ini untuk mendukung pelatihan tersebut perlu peningkatan pengelolaan dengan sarana dan prasarana yang lebih memadai serta fasilitas pendidikan teoritis.

Dalam proses pembinaannya meliputi:

- *Pendidikan*, ditekankan pada pembangunan dan penyiapan mental atlit dan memberikan teori-teori yang berkaitan dengan balap motor sesuai dengan bidangnya masing-masing.
- *Pelatihan*, merupakan praktek berpacu sepeda motor dari hasil pembekalan teori yang telah diberikan sebelumnya di arena pacuan sesuai dengan standart yang telah ditentukan oleh PP IMI.

### 2. Crew (mekanik)

Peran mekanik pada suatu team tidak bisa dianggap kecil, oleh sebab itu perlu juga diadakan pembinaan khusus terhadap mekanik untuk mendukung keberhasilan bagi seorang atlit, maka dalam proses pelaksanaanyapun tidak jauh berbeda dengan materi yang diberikan terhadap atlit. Adapun dalam adalah:

---

<sup>15</sup> Drs. Peter Salim dan Yeni Salim, Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, ( Modern English Press, Jakarta, 1991), Hal. 997.

- *Pendidikan*, membina dan menyiapkan mental sebagai seorang mekanik yang baik, yang dapat melayani pembalapnya sesuai dengan karakteristik dan sifat masing-masing. Disamping itu memberikan materi pelajaran berupa teori-teori yang berkaitan dengan kendaraan baik mesin, fisik kendaraan dan kaidah-kaidah yang berhubungan dengannya.
- *Pelatihan*, merupakan penerapan dari hasil teori dan kesempatan membangun kreatifitas di laboratorium mesin guna mendukung pengembangan teknologi motor balap.

### II.2.3. Karakteristik Pendidikan dan Pelatihan

#### 1. Pendidikan

Proses pendidikan yang diterapkan adalah dengan sistem:

##### a. Sistem satu arah

- Pengetahuan bersifat pasif, misal: bimbingan teoritis, ceramah.
- Pengetahuan dari peragaan atau demonstrasi, percobaan model atau pelajaran teknik mengendara dan perbengkelan.

##### b. Sistem dua arah

Dalam bentuk diskusi, tukar pikiran dan evaluasi.

untuk mendapatkan hasil yang optimal, sebagaimana ruang (in door) atau bangun-an pendidikan umumnya maka disini sangat menuntut ketenangan agar para siswa maupun pengajar dapat berkonsentrasi sehingga dapat menyampaikan materi dengan baik.

## 2. Pelatihan

Proses pelaksanaannya dilakukan di sirkuit (out door) bagi atlit (pembalap) untuk mempraktekkan teori yang telah didapat. Sedang bagi mekanik dilakukan di ruang bengkel (laboraturium mesin). Pada sirkuit maupun bengkel ini tidak terlalu menuntut ketenangan, karena bagaimanapun deru mesin selalu menggaung disini.

### II.2.4. Kebutuhan Wadah Pendidikan dan Pelatihan

#### 1. Wadah pendidikan (in door)

- a. Ruang kelas
- b. Ruang koordinasi / rapat
- c. Ruang pertemuan / aula
- d. Ruang service

#### 2. Wadah pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dibutuhkan wadah berupa sirkuit sesuai dengan standart yang ditetapkan oleh PP IMI, dimana sirkuit yang layak untuk menyelenggarakan kejuaraan yang dituangkan dalam 'Kumpulan Peraturan- Peraturan balap Sepeda Motor 1996', adalah sebagai berikut:

##### a. Sirkuit Motocross

- Sirkuit berupa kurva tertutup dengan landas lintasan tanah mentah.
- Garis start yang diasumsikan memenuhi jumlah peserta berbaris satu
- Sepanjang lintasan dilengkapi dengan rintangan- rintangan yang berupa: camel, triple jump, single jump, super bawl, table top, berm dan lain sebagainya

- Lebar track minimum 6 meter
  - Lintasan lurus tidak boleh lebih dari 200 meter
  - Lintasan yang dianggap membahayakan harus di lengkapi pengaman
  - Garis finish
  - Tower pengamat
  - Peddock (persiapan pengaman, garasi)
  - Service
- b. Sirkuit Road Race
- Sirkuit berupa kurva tertutup dengan landas lintasan aspal.
  - Garis start yang diasumsikan memenuhi jumlah peserta berpola grid
  - Lebar track minimum 6 meter
  - Lintasan lurus tidak boleh lebih dari 200 meter
  - Lintasan yang dianggap membahayakan harus di lengkapi pengaman (lintasan lurus dengan ketinggian 60 cm dan tikungan 75 cm)
  - Garis finish
  - Tower pengamat
  - Peddock (persiapan pengaman, garasi)
  - Service

Adapun dari jenis sirkuit motocross yang menggunakan lintasan alam tersebut bersifat tidak permanen, maksudnya dengan model lintasan yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengan tuntutan penyelenggara untuk mendapatkan variasi lintasan dengan tetap berpatokan pada peraturan-peraturan yang telah ditetapkan PP IMI.

### **II.3. Fasilitas Rekreasi Otomotif**

#### **II.3.1. Rekreasi Otomotif**

##### **1. Pengertian**

###### **a. Pariwisata dan wisatawan**

Istilah pariwisata Sebagai padanan kata dari istilah asing *torism*. Pariwisata sendiri mengandung arti segala kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan.

Berbagai kegiatan pembangunan pusat rekreasi, pembangunan hotel, pemugaran obyek budaya, penyelenggaraan pekan pariwisata, penyelenggaraan angkutan, penyediaan pasar seni, atraksi obyek tertentu dan lain sebagainya, dapat disebut kegiatan kepari-wisataan sepanjang dengan kegiatan-kegiatan tersebut berorientasi untuk menarik wisatawan agar berdatangan.

Yang disebut wisatawan itu ialah orang yang mengadakan perjalanan atau kunjungan dari tempat kediamannya tanpa menetap ditempat yang didatanginya, atau hanya untuk sementara waktu tinggal ditempat yang didatanginya. Arti wisatawan sendiri secara konseptual adalah pengunjung (*visitor*).

###### **b. Rekreasi**

Rekreasi ditinjau dari termologinya, berasal dari kata benda "*Recreation*", yang berarti <sup>16</sup> :

- (a) Hal penciptaan kembali
- (b) Hal bersuka ria
- (c) Hal melepaskan lelah

Arti lain dari rekreasi adalah usaha penyegaran kembali badan dan pikiran, berhubungan dengan sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti piknik atau hiburan <sup>17</sup> .

Ditinjau secara umum, rekreasi adalah kebutuhan manusia untuk memulihkan dan meningkatkan kondisi jasmani serta rohani melalui kegiatan yang dilakukan pada waktu-waktu enggang dan dapat memberikan kesenangan serta kepuasan bagi si pelaku.

Berdasarkan fungsinya, rekreasi dapat digolongkan atas :

- 1) Rekreasi yang hanya berfungsi sebagai sarana hiburan.
- 2) Kegiatan rekreasi yang memiliki fungsi sebagai sarana hiburan dan mengandung unsur-unsur edukatif/ pendidikan.

Berdasarkan sifatnya rekreasi dapat digolongkan atas :

- 1) Kegiatan rekreasi yang bersifat permainan.
- 2) Kegiatan rekreasi yang menimbulkan kesenangan.

---

<sup>16</sup> W.J.,S. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1976), Hal. 172.

<sup>17</sup> Drs. Peter Salim dan Yeni Salim, Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, (Modern English Press, Jakarta, 1991), Hal. 997

3) Kegiatan rekreasi yang berifat santai.

Berdasarkan sifat ruang, rekreasi dapat digolongkan atas :

- 1) Rekreasi indoor, yaitu rekreasi yang dilakukan di dalam bangunan /ruang.
- 2) Rekreasi outdoor, yaitu rekreasi yang dilakukan di luar bangunan /ruang atau di alam bebas.

c. Rekreasi Edukatif

Pengertian edukatif ditinjau secara terminologi bahasa, adalah jenis kata sifat yang berasal dari kata educational (Inggris), mengandung arti sesuatu hal yang berhubungan dengan pendidikan<sup>18</sup>.

*Rekreasi Edukatif* dapat dijabarkan sebagai:

"Sesuatu hal yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan manusia untuk memulihkan dan meningkatkan kondisi jasmani dan rohani melalui kegiatan yang dapat memberikan kesenangan serta hiburan yang menggembirakan hati, yang mana di dalam kegiatan tersebut juga terkandung unsur pendidikan yang bersifat memperluas wawasan dan pengetahuan pelakunya."

d. Rekreasi otomotif

Pengertian otomotif ditinjau secara terminologi bahasa, adalah jenis kata benda yang berasal dari kata oto yang artinya kendaraan (kereta) yang

---

<sup>18</sup> John M. Echols dan Hassa Shadily, Kamus Inggris – Indonesia, (PT. Gramedia, Jakarta, 1989), Hal. 207.

dijalankan dengan mesin sebagai tenaga penggerak. tang Obyek Wisata, Tahun 1984.

Rekreasi otomotif atau wisata otomotif merupakan bagian dari wisata buatan, yang menyajikan segala sesuatu hasil rekayasa manusia, perkembangan ilmu pengetahuan dan benda-benda teknologi khususnya bidang otomotif sebagai obyek wisata untuk melakukan rekreasi.

Dalam kegiatan rekreasi ini para wisatawan disamping menikmati obyek atraksi sebagai hiburan, mereka diharapkan juga dapat memperoleh nilai edukatif dalam penghayatan dan pengenalan teknologi otomotif serta mengembangkan kreatifitas untuk mendukung perkembangan otomotif di tanah air.

Pengertian obyek rekreasi otomotif sendiri adalah suatu tempat yang dibangun dan dikembangkan dengan menampilkan benda-benda otomotif, kegiatan yang berkaitan dengan otomotif baik profesi maupun sekedar kesenangan, simulasi otomotif, informasi otomotif dan perkembangannya, yang ditata berdasarkan konsep rekreati sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

## 2. Potensi Otomotif sebagai Modal Kepariwisataaan

Yang dimaksud dengan otomotif disini ialah mobil dan motor serta segala aktivitas atau benda-benda yang mendukungnya sebagai modal kepariwisataan yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi sebuah atraksi wisata.

Atraksi wisata yang bermodalkan unsur otomotif, dapat dikembangkan sebagai atraksi wisata ditempat aslinya, dimana kegiatan itu diadakan (in situ) ataupun ex situ, yaitu diluar tempatnya yang asli namun ditampilkan sebagaimana aslinya, misal: museum, pameran dan lain sebagainya.

Atraksi-atraksi wisata otomotif tersebut potensial untuk dikembangkan dan sangat menarik bagi wisatawan, mengingat:

- Banyak wisatawan tertarik dengan kegiatan otomotif, terbukti dari setiap diadakannya even-even, seperti wisata, atraksi dan kejuaraan selalu diminatai banyak pesertadengan terpenuhinya jumlah peserta sebelum batas pendaftaran berakhir, dengan penonton pada Kejuaraan Nasional mencapai 30.000 orang, bahkan pada Kejuaraan Dunia Motocross FIM mencatat bahwa sirkuit Pugeran, Yogyakarta memegang rekor jumlah penonton hingga 35.000 orang dengan pengelolaan yang memenuhi syarat kejuaraan dunia, oleh sebab itu Indonesia dipercaya untuk menyelenggarakan 1 seri, yang merupakan satu- satunya dari 12 seri Kejuaraan Intrnasional tiap tahunnya di luar daratan Eropa selama 4 tahun berturut-turut<sup>19</sup>.
- Dari data Penda IMI DIY tercatat ada 14 club otomotif di Yogyakarta.
- Setiap diselenggarakannya pameran otomotif selalu mendapat sambutan antusias dari masyarakat.
- Di Yogyakarta banyak bermuculan pertokoan yang me-nyediakan assesories mobil dan motor yang dipergunakan untuk memperidah

penampilan kendaraan yang sekaligus sebagai ajang kreatifitas menghias kendaraan bermotor, bahkan dalam hal ini juga sering dilombakan modifikasi otomotif.

- Simulasi (vedio games) yang bertema otomotif sangat diminati dari anak-anak hingga orang dewasa.
- Otomotif mampu mendukung perkembangan kota Yogyakarta sebagai kota pariwisata untuk melengkapi koleksi kawasan wisata dan sebagai sarana mempromosikan wisata yang lain.

### 3. Peranan Rekreasi Terhadap Fungsi Sosial, Ekonomi dan Budaya

#### a. Fungsi sosial

##### 1) Kesehatan

Persaingan yang timbul dalam kehidupan manusia menyebabkan manusia dituntut untuk bekerja keras dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika ini dilakukan secara rutin tanpa diimbangi dengan istirahat akan menimbulkan gangguan fisik dan mental manusia. Istirahat dilakukan di sela-sela rutinitas tersebut, misalnya dengan melakukan rekreasi. Melalui kegiatan timbal balik berupa pemulihan dan peningkatan fisik dan mental manusia agar diperoleh peningkatan produktifitas dan daya kreatifitas dalam bekerja dan belajar. Bentuk-bentuk kegiatan rekreasi untuk tujuan kesehatan dapat berupa kegiatan

---

<sup>19</sup> Majalah Mobil Motor, No. 06/XXVI/07 Juli 1996, Hal. 52

yang sifatnya permainan, olah raga, pengenalan atau melihat hal-hal baru dan sebagainya.

## 2) Pendidikan

Salah satu tujuan dalam rekreasi adalah mendidik perkembangan pribadi dan watak seseorang. Hal ini merupakan unsur penting yang dapat dikembangkan melalui program-program rekreasi edukatif yang tepat. Unsur yang edukatif antara lain: mengembangkan seni budaya, memelihara dan bertanggung jawab atas kelestarian alam, pengenalan dan pemahaman sejarah, adat istiadat suatu daerah, menampung aspirasi dan mengembangkan kreatifitas, serta pengenalan perkembangan teknologi.

## 3) Hubungan antar manusia

Peranan rekreasi sangat penting dalam mengurangi rasa individualistik, hingga dengan demikian berekreasi akan dapat menciptakan dan membina hubungan antar manusia. Tujuannya adalah menciptakan keuntungan bagi kehidupan yang dinamis dalam suasana damai dan kerja sama.

### b. Fungsi Ekonomi

Pengembangan tempat-tempat rekreasi akan menjamin ketersediaan lapangan kerja, peningkatan devisa, peningkatan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat setempat, dan memungkinkan pengembangan sarana jalan-jalan baru sehingga akan mempengaruhi kegiatan ekonomi dalam suatu daerah.

c. Fungsi Budaya

Rekreasi merupakan sarana yang penting dalam usaha membina dan mengembangkan bakat seni dan kreatifitas manusia, membina, meningkatkan apresiasi dan penghayatan pada nilai-nilai warisan budaya bangsa, juga sebagai usaha membina dan meningkatkan pemantapan kepribadian sebagai bangsa yang berbudaya. Rekreasi merupakan salah satu sarana yang memperkenalkan kehidupan budaya, kekayaan alam, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Fungsi Rekreasi Otomotif, Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor

Rekreasi otomotif, pendidikan dan pelatihan balap motor sebagai wahana rekreasi edukatif sekaligus sebagai sarana membina mental dan ketrampilan penggemar olah raga otomotif khususnya balap motor untuk meniti jejang karier yang dapat mempromosikan Indonesia sebagai tujuan wisata dan memajukan prestasi pembalap ke mata internasional,

Rekreasi otomotif sebagai wahana rekreasi edukatif yang representatif akan memberi peluang pada pengunjung yang datang untuk melakukan kegiatan wisata dengan nyaman. Dimana pengunjung yang datang akan memperoleh tampilan atraksi yang menarik dan spesifik, dengan sekaligus akan mendapat tambahan wawasan tentang pengetahuan penemuan dan perkembangan otomotif.

## 5. Tujuan dan Manfaat

### a. Tujuan Rekreasi Otomotif, Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor

Secara umum pengadaan rekreasi otomotif, pendidikan dan pelatihan balap motor bertujuan untuk:

- Penyediaan sarana rekreasi buatan yang bersifat edukatif berwawasan lingkungan.
- Sebagai wadah penyaluran minat, bakat dan kreatifitas khususnya bidang otomotif.
- Penyediaan sarana wisata sebagai rekreasi alternatif.

### b. Manfaat Rekreasi Otomotif, Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor

#### 1) Bagi Pengunjung

- Memberikan pengalaman wisata baru yang unik dan representatif.
- Memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai otomotif dan perkembangannya.

#### 2) Bagi Pembalap dan Teknisi

- Mendapatkan wahana berlatih dan menyiapkan mental untuk membangkitkan prestasi olah raga khususnya balap motor.
- Menjadikan sarana laboratorium lapangan untuk menghasilkan temuan dalam ilmu dan teknologi otomotif.

#### 3) Bagi Pemerintah

- Sebagai sarana pengembangan pariwisata dan pengenalan potensi wilayah.

- Menambah pendapatan daerah.

### II.3.2. Macam Fasilitas Rekreasi Otomotif

Fasilitas-fasilitas yang disediakan untuk mewadahi kegiatan rekreasi adalah didasarkan pada kelompok- kelompok kegiatan yang terbentuk, pelaku kegiatannya dan tuntutan serta persyaratan minimal akan kebutuhan wadah kegiatan tersebut, yang antara lain dapat dijabarkan pada bagian di bawah ini.

1. Fasilitas rekreasi, terdiri dari:
  - a. Museum otomotif
  - b. Pameran otomotif
  - c. Perlombaan otomotif
  - d. Simulasi otomotif
  - e. Perpustakaan
2. Fasilitas rekreasi pendukung primer, terdiri dari:
  - a. Penyediaan variasi otomotif
  - b. Bursa otomotif
3. Fasilitas rekreasi pendukung sekunder, terdiri dari:
  - a. Kedai dan restoran
  - b. Pengelolaan
  - c. Service

## **II.4. Status dan Struktur Organisasi**

### **II.4.1. Status**

Status pengelolaan Fasilitas Rekreasi Otomotif, Sarana Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor adalah dikuasai oleh Pemerintah Daerah, yang dalam hal ini menyangkut koordinasi manajemen maupun pengembangannya menjadi hak badan Ikatan Motor Indonesia, Dinas Pariwisata dan Pemerintah Daerah Dati II Sleman.

Keberadaan investor swasta dimungkinkan untuk melakukan investasi sektor-sektor penunjang, dalam hal ini pengelolaan manajemennya merupakan kerja sama antar kedua belah pihak.

### **II.4.2. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi yang dimaksud di sini adalah sistem kelembagaan pengelolaan Fasilitas Rekreasi Otomotif, Saran Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta, yang pada intinya dibagi dalam beberapa personil, yang memiliki fungsi dan tugas yang berbeda, diantaranya:

#### **1. Manager**

· Adalah person yang menjadi kepala dari semua bagian pengelolaan, yang bertanggung jawab atas pengaturan semua langkah administratif maupun operasional.

#### **2. Wakil Manager**

Person yang membantu manager dalam merencanakan, melaksanakan dan mengendalikan pelaksanaan teknis pengelolaan. Secara khusus Wakil Manager

memiliki tanggung jawab untuk mengkoordinasikan pelaksanaan administrasi dan mengantisipasi tugas manager bila berhalangan.

### 3. Staff

Bagian-bagian yang melaksanakan administrasi dan operasional menurut bidang atau kelompok kegiatannya. Terdiri dari Manager dan Wakil Manager ke bawah hingga staff masing-masing sub-bagian ataupun kelompok kegiatannya.

Bidang-bidang kegiatan yang dikelola antara lain:

a. Kelompok Administrasi terdiri dari:

- Koordinator Administrasi,
- Sub koordinator Keuangan,
- Sub koordinator Personalia, Pelayanan umum dan arsip,
- Sub koordinator logistik.

b. Kelompok Operasional terdiri dari:

- Bagian Pendidikan dan Pelatihan,
- Bagian Museum, Pameran dan Perputakaan,
- Bagian Pemeliharaan,
- Bagian Teknik,
- Bagian Keamanan.



**BAB III**

**TINJAUAN KAWASAN LOKASI PROYEK**

#####

FASILITAS REKREASI OTOMOTIF  
PADA SARANA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR  
DI YOGYAKARTA

### **BAB III TINJAUAN KAWASAN SEBAGAI LOKASI PROYEK**

#### **III.1. Letak geografis**

Daerah Istimewa Yogyakarta sebaga lokasi proyek Fasilitas Rekreasi Otomotif pada Sarana Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor, secara astronomi berada pada posisi: 110°24'19" BT - 110°28'53" BT dan 7°49'25" LS - 7°51'24" LS.

Pembangunan proyek ini merupakan pengembangan dari Sirkuit Internasional Motocross, satu-satunya sirkuit Motocross bertaraf Internasional milik Indonesia, yang secara administratif termasuk dalam wilayah Desa Pugeran, Kecamatan Maguwoharjo, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di jalur ring road utara.

Kawasan ini sejak diselenggarakannya Kejuaraan Dunia Motocross pertama kali tahun 1995 dikelola oleh PP IMI yang secara langsung ditangani Pengda IMI Yogyakarta, yang mana PP IMI sendiri telah ditunjuk dan dipercaya oleh FIM (Federasi International Motor), sehingga sirkuit ini telah dikenal sampai ke taraf internasional yang otomatis mampu menambah eksistensi Kota Yogyakarta.

Untuk mencapai kawasan ini dapat ditempuh melalui berbagai arah, yaitu dari:

- Yogyakarta kota - Ring road Utara - Pugeran.
- Arah barat

Magelang / Kolon Progo - Ring Road Utara - Pugeran.

- Arah Timur

Surakarta / Klaten - Maguwoharjo - Ring Road Utara - Pugeran.

### III.2. Iklim

Secara umum suhu udara rata-rata  $\pm 26,2^{\circ}\text{C}$ , maksimum mencapai  $\pm 31,5^{\circ}\text{C}$  dan minimum  $\pm 23,3^{\circ}\text{C}$ , keadaan seperti ini terutama terdapat pada tempat-tempat yang terletak  $\pm 200$  m di atas permukaan laut, sedang yang lebih tinggi suhu udara makin berkurang.

Yogyakarta terletak pada daerah iklim hujan tropis, yang mempunyai 2 musim, dengan ciri-ciri antara lain:

1. Suhu udara rata-rata  $\pm 26,2^{\circ}\text{C}$ ,
2. Banyak turun hujan,
3. Pengertian 2 musim, yaitu:
  - a. Musim hujan

Umumnya terjadi pada bulan Oktober sampai April, bertiup angin muson barat laut dengan arah  $22^{\circ}$  yang bersifat basah dan mendatangkan hujan, hujan tertinggi umumnya terjadi pada bulan Desember dan Januari.

- b. Musim kemarau

Umumnya terjadi pada bulan April sampai Oktober, bertiup angin muson tenggara yang bersifat kering dengan arah  $\pm 90^{\circ}$  -  $140^{\circ}$  dan kecepatan  $\pm 5$  -  $16$  knot/jam, curah hujan terendah umumnya terjadi pada bulan Juni dan Juli.

Disamping itu terdapat pula angin bersifat lokal, misalnya terjadi di daerah pantai atau pegunungan.

Sedang kelembaban udara umumnya berkisar antara 96% (maksimal) dan 70% (minimal) yang dalam hal ini dipengaruhi pula tinggi tempat dan topografi.

(Sumber: Kantor Statistik Propinsi DIY, 1987)

### **III.3. Kondisi Sosial Budaya**

#### **III.3.1. Yogyakarta sebagai Kota Pendidikan**

Distribusi penduduk usia muda dari penjuru kota Indonesia ke Yogyakarta sangat besar yang terutama berkaitan dengan dunia pendidikan. Kini tiap awal tahun ajaran baru sebesar  $\pm 20.000$  orang datang untuk mencari kesempatan pendidikan di 70 Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta di luar SMTP maupun SMU. Dari sini dapat diperhatikan besarnya usia muda (kaum pelajar) yang selalu berambisi untuk berkembang dan menambah ilmu baik secara akademis maupun non akademis. Secara akademis, mereka sudah jelas untuk mendapatkan pendidikan di bangku pendidikan formal, namun dalam mengembangkan kepribadian guna mencari jati diri rata-rata menambah ketrampilan atau pengetahuan di luar jam sekolah, misalnya melalui kursus, berorganisasi dan mengikuti kegiatan diluar sekolah. Kegiatan di luar sekolah ini dilakukan atas dua faktor sebagai penyebab, yaitu: faktor dari dalam dan dari luar,

1. Faktor dari dalam, yaitu: suatu hasrat yang timbul dari hati seseorang yang kemudian mencari tempat untuk mewadahnya sesuai dengan keinginannya, misal: hobi,
2. Faktor dari luar, yaitu: suatu kegiatan yang diikuti karena terbawa arus lingkungan atau suatu pengaruh dari pergaulan, dalam hal ini seseorang mulanya tak mengenal kegiatan tersebut dan akhirnya jatuh cinta oleh karenanya. Pengaruh pergaulan ini tidak menutup kemungkinan mengarah ke hal-hal yang negatif, untuk itu sangat perlu dicermati agar tidak menjatuhkan citra kota Yogyakarta.

Di Yogyakarta yang memang sebagai kota ngangsu kawruh telah banyak menyediakan wahana baik yang bersifat formal maupun non formal untuk mengarahkan para pemuda ke jalan yang positif, seperti di perguruan tinggi umumnya dibuka kegiatan ekstrakurikuler, gelanggang remaja, tempat kursus, berbagai kejuaraan yang diharapkan dapat memacu semangat berprestasi sesuai dengan bidang yang diminati, bahkan suatu kegiatan yang banyak dipersepsikan ke arah negatif dengan diselenggarakannya pembinaan dan kejuaraan diharapkan dapat membukakan jalan ke arah positif, misal: bela diri (silat, karate, tinju) yang berlatar belakang perkelahian, pacuan (balap motor, balap mobil) yang berlatar belakang ugal-ugalan atau kebut-kebutan yang berbahaya di jalan raya.

Yogyakarta sudah dapat membuktikan diri dengan sarana pelatihan motocross yang ditangani oleh Satya Sunarso seorang pembalap senior Yogyakarta yang menyandang predikat sebagai *embahnya Motocross*<sup>19</sup> ini membuka kesempatan bagi para pemuda yang hendak menekuni bidang ini, telah melahirkan tiga pembalap motocross yang menduduki peringkat teratas (peringkat 1 Nasional) dari tiga kategori, yaitu; Irwan Ardiansyah (senior), Andy Suryanto (junior), Hendrick Ardiansyah (pemula) yang masih berusia 14 tahun.

### III.3.2. Yogyakarta sebagai Kota Budaya

Citra kota Yogyakarta sebagai kota budaya, mempunyai faktor-faktor pendukung, yaitu:

1. Adanya beberapa tokoh seniman yang hidup di Yogyakarta, seperti: Affadi (lukis), Bagong Kusudihardjo (tari), Amri Yahya (lukis dan batik), Edi Sunarso (patung) dan banyak lagi seniman berupa Candi Prambanan, Candi Sambisari, Candi Kalasan, Kraton, Tamansari dan lain sebagainya.
2. Organisasi seni maupun grup-grup kesenian yang tersebar di seluruh pelosok Yogyakarta.
3. Adanya muiseum sebagai upaya pelestarian sejarah.
4. Adanya sekolah-sekolah yang secara langsung mempelajari bidang seni, seperti ISI, ADRAFI, SMKI dan lain-lain.

---

<sup>19</sup> Satya Sunarso Embahnya Motocross, (Tabloid Bola, Minggu Ketiga, Februari 1992), Hal . 13.

Sejak jaman dahulu kesenian yang merupakan bagian dari budaya Yogyakarta sudah dikenal dan diakui keberadaannya melalui seniman besar yang menunjukkan kualitas dan popularitasnya dengan didapatnya beberapa penghargaan dan beberapa fasilitas kesenian yang ada. Selain itu ditandai pula dengan hadirnya berpuluh-puluh seniman, munculnya berbagai organisasi seni serta majalah seni dan budaya, sehingga dari sisilah perkembangan seni di DIY mulai berkembang.

Dengan adanya tokoh dan organisasi seni ini mendorong, membina dan mengembangkan perkembangan seni selanjutnya di Yogyakarta lebih-lebih didukung oleh kuatnya nilai-nilai budaya yang mengakar dalam masyarakat.

Perkembangan jaman secara langsung atau tidak langsung ikut mempengaruhi nuansa tema kesenian. Adapun untuk membina dan pengembangannya ditangani selain masing-masing organisasi juga oleh bidang kesenian Depdikbud propinsi DIY.

Perkembangan yang terjadi ini juga diikuti kalangan penduduk sekolah lanjutan dan sekolah tinggi bidang seni, bahkan mendapat tanggapan yang serius antara lain: adanya festival-festival seni. Sehingga tidak berlebihan jika segala bentuk aktivitas dan pola hidup di Yogyakarta selalu diiringi dengan nuansa seni yang tidak lepas dari ungkapan dan tuntutan kreatifitas.

Nafas seni inipun hadir pula dalam dunia otomotif di Yogyakarta yang dapat dilihat dengan tampilnya grup-grup otomotif yang dilihat lebih menarik dengan dukungan kreatifitas nuansa seni otomotif yang unik, beberapa contohnya sebagai berikut:

1. KMCI Yogyakarta (Kawasaki Motor Club Indonesia)

Sepeda motor merk Kawasaki (Binter Merzi, AR-125, Joy), karena citra tertentu jenis sepeda motor ini ditinggalkan oleh masyarakat sehingga menjatuhkan pasarannya. Dalam kondisi ini dimanfaatkan oleh kalangan menengah kebawah yang membutuhkan sarana transportasi, dengan kreatifitas modifikasi, mereka menyumbangkan ide yang berlatar belakang seni dan membentuk club sepeda motor, sehingga hal ini memberikan pesona tersendiri yang terkesan nyentrik dan unik serta mengangkat pasaran, bahkan beberapa kali diselenggarakan kejuaraan modifikasi.

2. MAC Yogyakarta (Motor Antik Club Yogyakarta)

Sepeda motor kuno yang oleh umumnya masyarakat dianggap sebagai besi tua mendapat perhatian penggemar otomotif, juga diiringi dengan nuansa seni mengalami proses dan perkembangan seperti KMCI.

3. HDCI Yogyakarta (Harley Davidson Club Indonesia)

Organisasi ini umumnya beranggotakan kalangan menengah keatas yang pada saat kegiatan bermotor identik dengan asesoris unik yang berkesan jantan, dimana Harley Davidson yang berkiblat terhadap Amerika, di Yogyakarta nuansa ke-Amerika-anya cenderung diwarnai budaya setempat.

#### 4. Helemann<sup>20</sup>

Istilah unik helemann ini kronologisnya sederhana saja, yaitu berasal dari kata 'helmet' yang diterjemahkan 'helem' mendapat akhiran 'an' (bahasa Jawa) berarti memakai, sehingga menjadi memakai helem. Istilah yang terkesan jenaka ini telah melekat di kalangan anak muda Yogyakarta khususnya usia pelajar SMTP dan SMTA. Ide ini diprakarsai oleh siswa De Britto, yang mengaku tak kuat membeli helem mahal, sehingga kompensasinya membuat helem biasa yang murah dibuat lain agar menarik dengan cara memberikan hiasan berbagai stiker sesuai selera pemakai, misal bertema basket (NBA), kartun (Doraemon, Dinosaurus), otomotif, musik dan lain-lain. Disamping itu aksesoris setengah wajib yaitu pet (pelindung sinar matahari) helem standart yang dipasang menghadap ke belakang, sedang yang lebih menarik lagi ikut tampilnya berbagai hiasan lain berbentuk tanduk, kaca mata las atau renang dan sbagainya. Kepedulian terhadap kreatifitas remaja ini sempat menarik perhatian hingga beberapa kali diselenggarakan festifal dan pameran helem berhias di Yogyakarta ini.

#### 5. PPMKI (Persatuan Penggemar Mobil Kuno Indonesia) Yogyakarta

Mobil tua yang oleh sebagian orang dianggap besi tua oleh persatuan ini dihidupkan dan menjadi barang menarik yang memiliki nilai ual tinggi terutama bagi wisatawan dan dipergunakan untuk touring rombongan.

---

<sup>20</sup> Trend Helm Yogya, Kantong Pas-pasan Timbul Ide Menggelikan, (Ototrend, Tabloid Otomotif, No. 43/VI/03 Maret 1997), Hal.16

Dari beberapa contoh tersebut di atas membuktikan, bahwa kondisi budaya Yogyakarta ikut menyumbangkan nilai seninya di dunia otomotif.

### III.3.3. Yogyakarta sebagai Kota Pariwisata

Efek citra kota budaya, Yogyakarta menjadi kota tujuan wisata yang sangat populer, bahkan sampai manca negara, dengan demikian kekayaan budaya tersebut perlu terus digali guna meningkatkan kualitas dan kuantitas obyek wisata yang banyak mendatangkan devisa bagi Pemda DIY dan masyarakat. Dari kajian sosial budaya yang ikut andil dalam memperkaya kreatifitas bidang otomotif ini dapat dimanfaatkan sebagai kekayaan pariwisata dengan disediakannya fasilitas rekreasi otomotif, yang secara kebetulan diupayakan untuk melengkapi sirkuit motocross Internasional yang berada di Pugeran, Yogyakarta.

### III.3.4. Karakteritik Kota Yogyakarta

Kekayaan Kota Yogyakarta atas fasilitas pendidikan dan kebudayaan selain banyak mendatangkan wisatawan juga mengundang warga kota lain untuk tinggal di Yogyakarta dengan berbagai tujuan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap karakteristik Kota Yogyakarta yang penduduknya menjadi heterogen. Namun demikian para pendatang umumnya tidak mencemari budaya, karena disamping idealisme budaya yang sudah mengakar bagi penduduk pribumi, pendatang cenderung menyesuaikan diri dengan warga pribumi dan justru lebih memperkaya potensi sosial budaya. Dengan demikian karakteristik kota Yogyakarta menjadi sangat bervariasi,

baik ditinjau dari suku, ras, agama, tingkat ekonomi, tingkat intelegensi dan lain sebagainya. Namun karakter yang lebih menonjol adalah sifat merakyat, yang maksudnya memiliki kesetia kawan yang tinggi dalam kondisi akrab, terbuka dan menghormati.

### **III.4. Potensi Kawasan**

#### **III.4.1. Kondisi Lokasi**

Pada perencanaan dan perancangan Fasilitas Rekreasi Otomotif Pada Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor site yang dipergunakan berada di jalur ring road utara, tepatnya di sirkuit Internasional Motocross Desa Pugeran, Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. Adapun kondisi site yang ada memiliki kriteria sebagai berikut:

#### **1. Luas Site**

Luas lahan keseluruhan  $\pm$  35 ha.

#### **2. Kondisi Fisik**

- a. Di dalam site terdapat sirkuit motocross yang tiap tahun untuk menyelenggarakan kejuaraan baik tingkat Nasional, maupun Internasional dan diluar sirkuit tersebut masih berupa tanah tegalan yang relatif datar.
- b. Sebelah utara ladang tegalan penduduk yang dibatasi jalan desa .
- c. Sebelah timur perumahan penduduk dan ladang tegalan yang dibatasi jalan desa (tanah).
- d. Sebelah selatan adalah jalan raya (ring road utara) yang merupakan jalan raya penghubung antara Jalan Laksda Adisucipto Km 9 (pertigaan Maguwoharjo)

- Jalan Gejayan - Jalan Kaliurang - Monumen Yogya Kembali - sampai Jalan Magelang Km 7 dan menuju ring road barat.

e. Sebelah barat Sungai Kluwe.

3. Jarak dengan tempat-tempat rekreasi di Yogyakarta

a. Monumen Yogya Kembali  $\pm$  3 Km

b. Tugu Yogyakarta  $\pm$  7 Km

c. Malioboro  $\pm$  8 Km

d. Kraton Yogyakarta  $\pm$  10 Km

e. Gembira Loka  $\pm$  5 Km

#### III.4.2. Kebijakan Pemerintah

Kebijakan Nasional atas pembangunan dan pengembangan pariwisata, mengarah pada pencerminan ciri khas budaya dan lingkungan, sebagai upaya pemeliharaan kekayaan budaya, sejarah dan lingkungan.

Pengaturan pemerintah tentang penyerahan sebagian urusan pemerintah di bidang kepariwisataan kepada Pemda Tk II (PP No 24 th 1979) menyerahkan 12 urusan kepada Pemda Tk II. Diantaranya terdapat obyek wisata dan usaha kawasan pariwisata.

Penyerahan urusan diterima oleh Pemerintah DIY dalam Keputusan DPRD Propinsi DIY No 7/K/DPRD/1980, dalam pasal 1 dijelaskan, bahwa:

“Urusan kawasan pariwisata adalah setiap usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan prasarana dan sarana untuk mengembangkan pariwisata di suatu kawasan”.

Dalam pasal 23 Perda DIY No 9 Th 1981, tentang:

- Menginventarisasi potensi wisata,
- Mengembangkan potensi wisata untuk siap dipasarkan sebagai produk wisata,
- Membina / mengembangkan dan mengelola kawasan wisata.

Hal tersebut merupakan tidak lanjut atas Ketetapan MPR No II/MPR/1988 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN).

Dengan demikian Yogyakarta yang merupakan daerah tujuan wisata, mampu mengembangkan pelayanan pariwisata secara terpadu dalam upaya mengenalkan budaya Yogyakarta, memperluas lapangan pekerjaan dan usaha komersial.

Demikian juga dalam hubungannya dengan Rekreasi Otomotif atas pertimbangan tentang peraturan-peraturan tersebut, dapat dijelaskan merupakan suatu usaha komersial yang menyediakan prasarana dan sarana untuk mengembangkan pariwisata, dimana hal ini dapat ikut menambah pendapatan daerah, pendapatan masyarakat, memperluas lapangan pekerjaan dan memperkenalkan budaya bangsa.

### III.4.3. Program Pengda Ikatan Motor Indonesia (IMI) DIY

#### 1. Pengelola Pengda IMI DIY<sup>21</sup>.

Yogyakarta sudah mampu menunjukkan prestasinya di dunia olah raga otomotif, baik dari segi pembalap maupun penyelenggara. Hal ini dapat dibuktikan dengan besarnya jumlah pembalap di setiap penyelenggaraan kejuaraan olah raga otomotif di Yogyakarta, bahkan Pembalap Yogyakarta tidak hanya mampu menunjukkan kebolehannya di kandang sendiri, tetapi selalu berhasil menjuarai di berbagai kota di Indonesia. Sedangkan pembalap yang belum mampu berprestasi tinggi atau dalam jenjang meniti karier rata-rata berambisi untuk meningkatkan prestasinya. Dari sini pihak Pengda IMI. DIY. merasa sebagai penampung minat mereka dengan menyediakan sarana berlatih yang permanen dari pada berlatih di jalan raya yang membahayakan pemakai jalan (lalu lintas). Di samping itu Yogyakarta yang selalu dipercaya ikut ambil bagian dalam kejuaraan berseri Nasional (mendapatkan jadwal penyelenggaraan Kejuraraan Nasional Seri), namun Yogyakarta sendiri belum mempunyai sarana yang memadai sehingga penyelenggaraan itu terkesan dipaksakan pada sirkuit yang *asal jadi* (khususnya balap jalan raya) misalnya:

- Road race motor, slalom test, karting, test drive diselenggarakan di halaman parkir Stadion Mandala Krida,

---

<sup>21</sup> Drs. Najib M. Saleh, Pengurus Harian Pengda IMI. DIY. (Wawancara di Ruang Kerja, 23 Mei 1997)

- Drag race motor dan mobil diselenggarakan di ring road barat (Demak Ijo, Godean)

Pengda IMI DIY memang sudah merencanakan dan akan merealisasikan pengadaan sirkuit tersebut, tetapi yang menjadi kendala adalah segi biaya. Namun demikian usaha ini terus akan diperjuangkan oleh Pengda IMI, baik melalui IMI Pusat, maupun Pemerintah daerah dalam rangka pengembangan atlet khususnya balap motor, mengingat minat pembalap Yogyakarta lebih berminat pada jenis motor yang relatif lebih kecil pembiayaannya.

## 2. Pelatih Motocross Yogyakarta<sup>22</sup>

Satya Sunarso seorang pembalap senior Yogyakarta bertekad membantu karier pembalap muda untuk meneruskan generasinya, bahwa atas namanya yang telah mengharumkan Yogyakarta di bidang Motocross janganlah padam begitu saja, oleh sebab itu beliau menyediakan sirkuit yang dikelola bersama IMI. DIY. dan dilatihnya sendiri yang mana tujuan utamanya adalah untuk mengarahkan dan meningkatkan keterampilan memacu sepeda motor di ajang yang positif, mengingat peminat olah raga ini sangat besar diminati masyarakat, khususnya kaum muda Yogyakarta. Dari sirkuit ini beliau telah melahirkan 3 juara nasional yang semuanya peringkat pertama dari masing-masing klasifikasi. Hingga kini tercatat 10 pembalap yang masih aktif mengikuti latihan setiap sore usai jam sekolah dan jam kerja. Dengan ini membuktikan bahwa dengan adanya latihan rutin prestasi atlet akan lebih

---

<sup>22</sup> Satya Sunarso, Pembalap dan Pelatih motocross Yogyakarta, (Wawancara di arena latihan, 19 Juni 1997)

meningkat. Bahkan beliau masih berambisi untuk meningkatkan sarana yang lebih memadai dan bila mendapatkan kesempatan hendak mengembangkannya pada cabang lain (selain motocross), misal road race yang lebih besar peminatnya.

Dalam membantu penggemar balap ke arah yang positif Satya Sunarso seorang pembalap senior Yogyakarta membuka kesempatan berlatih untuk menekuni menjadi altit balap

### **III.5. Pengembangan Rekreasi Otomotif di DIY**

#### **III.5.1. Potensi DIY Untuk Rekreasi Otomotif**

Rekreasi merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdiri dari beberapa unsur penting, setiap unsur mempunyai sifat tersendiri. Untuk mewujudkan suatu kawasan rekreasi yang berhasil, perlu diketahui unsur- unsur yang terlibat dalam terjadinya suatu bentuk rekreasi, yaitu:

1. Harus ada pelaku rekreasi baik individu maupun kelompok yang berminat, ada waktu luang dan berpenghasilan cukup untuk melakukan kegiatan rekreasi.

Dalam hal ini, Yogyakarta menunjukkan eksistensinya pada setiap diselenggarakannya kegiatan otomotif, seperti olah raga (kejuaraan), Pameran dan Club otomotif selalu menghadirkan banyak peminat baik peserta maupun penonton.

2. Harus ada aktivitas atau alat sebagai atraksi obyek rekreasi.

Dalam hal ini Yogyakarta sangat potensial, dibuktikan dengan besarnya penggemar otomotif, seperti pembalap, mekanik, kreator otomotif, tingginya frekwensi kejuaraan dan pameran di Yogyakarta.

### 3. Harus ada wadah yang dapat menampung kegiatan tersebut.

Di atas telah disampaikan beberapa kegiatan otomotif yang diselenggarakan di Yogyakarta, tetapi untuk mewadahnya masih belum terpadu yang dikelola secara serius dikarenakan beberapa kegiatan hanya meminjam tempat umum dan dikelola hanya pada even tertentu, selebihnya dilepas begitu saja. Oleh sebab itu perlu diupayakan wadah rekreasi otomotif yang mampu menampungnya.

#### III.5.2. Prospek DIY untuk Rekreasi Otomotif

Secara umum dunia otomotif Indonesia menunjukkan kemajuan yang cukup pesat, baik olah raga, perdagangan, industri, maupun penemuan-penemuan, dengan demikian masyarakat secara langsung atau tidak akan tertarik dengannya. Hal ini ditandai dengan beberapa perilaku manusia yang mengarah kecintaannya terhadap otomotif, seperti:

- Membaca tabloid, koran, majalah yang bertema otomotif,
- Menghias ruangan rumah atau kamar dengan gambar-gambar otomotif,
- Hadirnya Mobil Nasional yang menjadi perhatian dari berbagai kalangan,
- Besarnya minat pada even-even otomotif,

Dengan demikian dapat menunjukkan, bahwa otomotif semakin dekat di hati masyarakat, sedangkan rekreasi otomotif yang menjanjikan berbagai atraksi dan informasi otomotif diproyeksikan akan menarik banyak peminat.

Sedangkan obyek sebagai atraksi rekreasi di masa kini mempunyai berbagai koleksi yang siap menjadi hal menarik, misalnya: informasi atau pertunjukan

olahraga otomotif, simulasi otomotif, bursa otomotif, variasi otomotif dan lain sebagainya.

### III.5.3. Program Ikatan Motor Indonesia (IMI)

Ikatan Motor Indonesia (IMI) sebagai wahana segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan kendaraan bermotor (otomotif), badan ini membantu kepada pihak- pihak baik perorangan maupun kelompok yang menekuni bidang otomotif untuk menyalurkan aspirasi atau kegemarannya menuju prestasi maupun profesionalisme. Adapun beberapa hal yang pernah dilaksanakan PP IMI adalah sebagai berikut:

- Menyelenggarakan kejuaraan olah raga otomotif baik mobil maupun sepeda motor yang menghadirkan pembalap- pembalap manca negara untuk ekspedisi,
- Menyelenggarakan Kejuaraan Tingkat Asia, seperti: Asia Pacific Road Racing,
- Menyelenggarakan Kejuaraan Dunia (tingkat internasional) seperti: Grand Prix Motocross (125 cc dan 250 cc), Grand Prix Bike (125 cc, 250 cc, 500 cc) dan Super Bike serta Formula,
- Mengirimkan pembalap-pembalap Indonesia untuk mengikuti kejuaraan di manca negara,
- Mengirimkan pembalap-pembalap muda yang berbakat untuk belajar di manca negara,

- Meregenerasi pembalap dengan menggalakkan pembinaan pembalap-pembalap berusia muda (di bawah 10 tahun) dengan menggunakan motor PW 50 cc<sup>23</sup>,
- Memberi kesempatan dan menyalurkan pembalap-pembalap Indonesia bergabung dengan team balap internasional,

Dalam pelaksanaan program-program tersebut, PP IMI banyak bekerja sama dengan pihak swasta, seperti perusahaan rokok, produsen otomotif dan lain-lain

#### Jenjang Pembalap Kita<sup>24</sup>

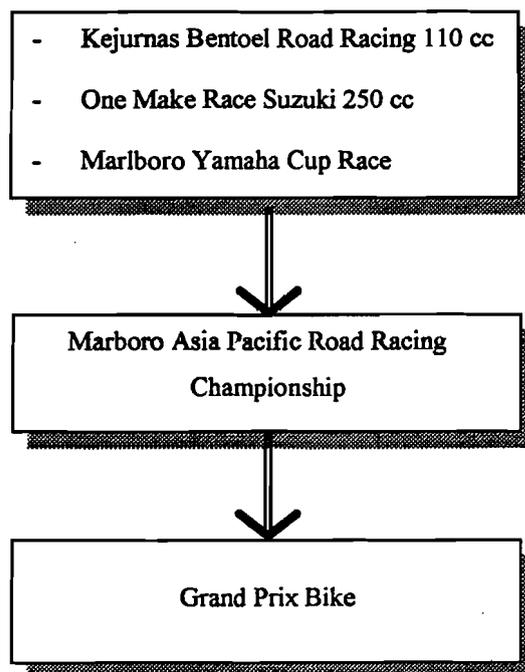
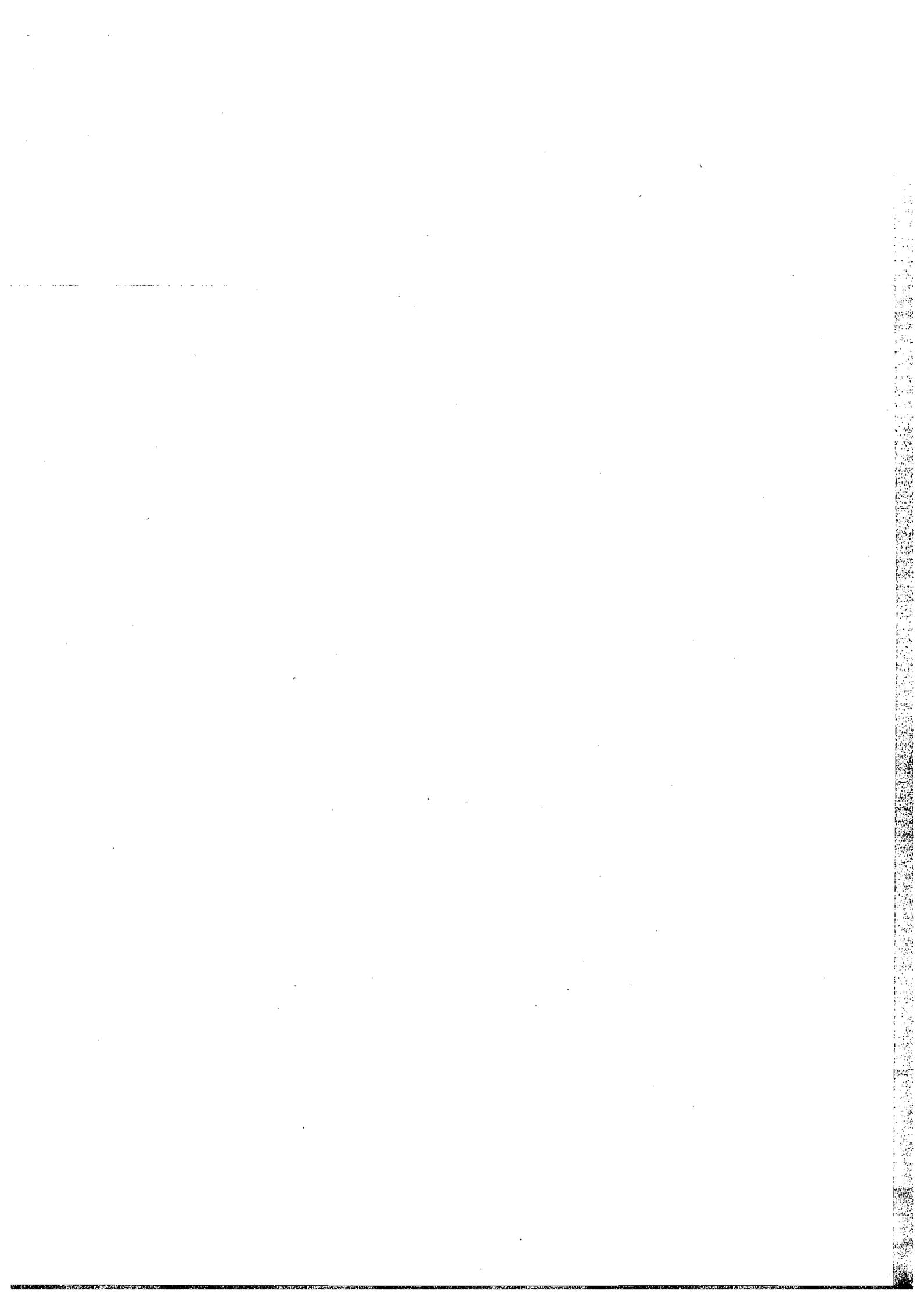


Diagram III - 1

<sup>23</sup> Motocross Internasional Yogyakarta, (Majalah Mobil – Motor, No. 06/XXV/07 Juli 1996), Hal. 53.

<sup>24</sup> Jenjang Pembalap Kita, (Tabloid Sirkuit Sentul, 29 September 1996), Hal 5.

Dari program tersebut diharapkan dapat memajukan olah raga otomotif di tanah air yang sekaligus menjadi ajang rekreasi (tontonan) menarik bagi masyarakat, sedang Yogyakarta sendiri sudah memiliki pembalap potensial dan penggemar yang sangat besar.



**BAB IV**

**ANALISIS PENDEKATAN PERENCANAAN  
DAN PERANCANGAN REKREASI OTOMOTIF,  
PENDIDIKAN DAN PELATIHAN  
BALAP MOTOR**

#####

FASILITAS REKREASI OTOMOTIF  
PADA SARANA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR  
DI YOGYAKARTA

**BAB IV**  
**ANALISIS PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**  
**FASILITAS REKREASI OTOMOTIF,**  
**PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR**

---

**V.1. Analisis Lokasi dan Site**

**IV.1.1. Analisis Lokasi**

Perencanaan dan perancangan Fasilitas Rekreasi Otomotif pada Fasilitas Pendidikan dan Peletihan Balap Motor lokasi yang dipergunakan terletak di Dusun Pugeran, Desa Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. (*gambar IV-1, IV-2 dan IV-3*)

Lokasi ini berada di jalur ring road utara, dimana jalur ringroad merupakan jalur alternatif bebas hambatan sehingga lalu lintas pemakai jalur ini rata-rata berkecepatan sedang sampai tinggi, tetapi ring road dilengkapi jalur lambat sebagai jalur perpindahan dari jalur cepat menuju ke arah jalur lain (jalur kampung).

Lokasi yang dipergunakan adalah lahan pekarangan, kebun dan sawah, dengan topografi relatif datar. Sekitar site sebagian besar berupa sawah dengan arah view ke utara adalah pemandangan Gunung Merapi, sebelah selatan jalur ring road dan barat Sungai Kruwe.

Untuk mencapai lokasi tersebut dapat dilihat posisi dari pusat kota berikut (*gambar IV-4*).

#### IV.1.2. Analisis Site

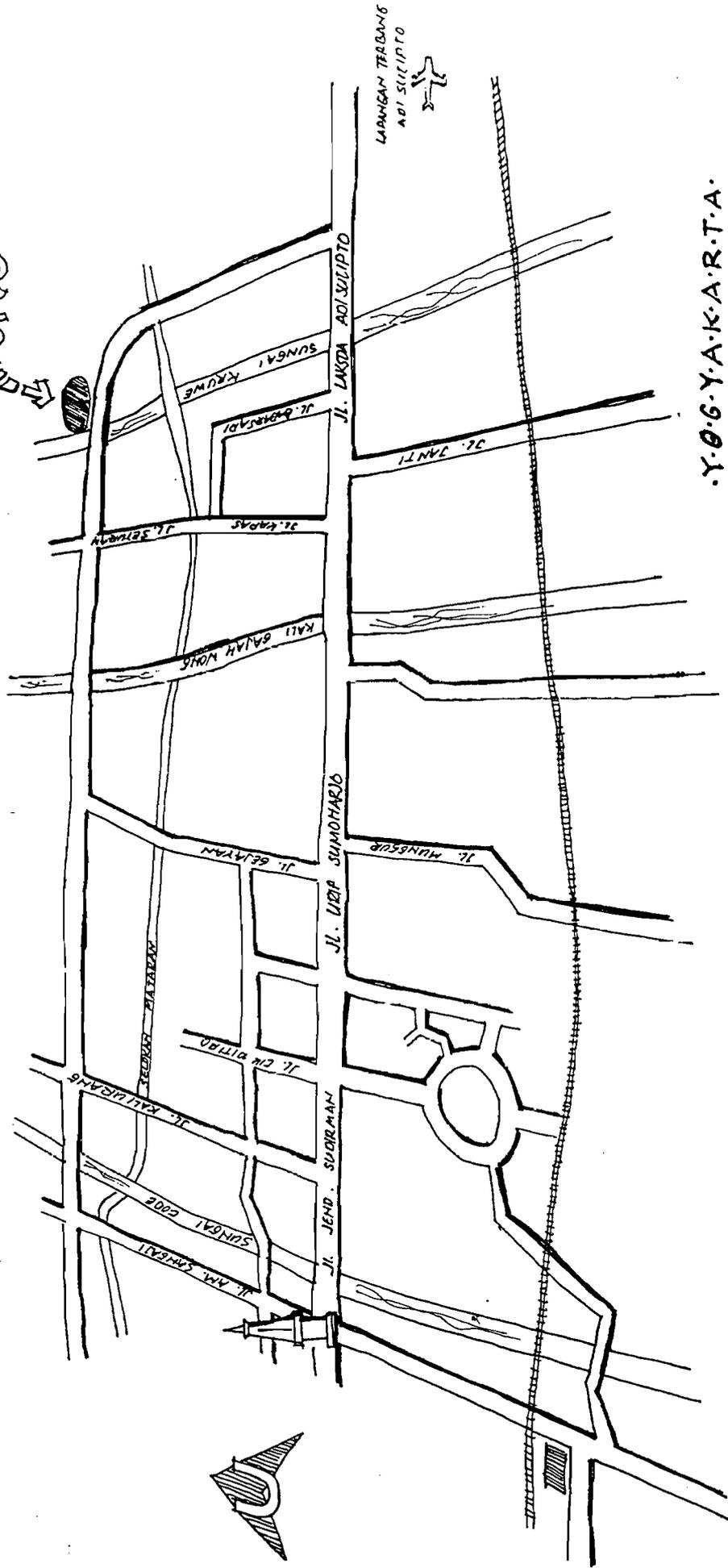
Kondisi fisik site merupakan lahan yang relatif datar yang di dalamnya terdapat Sirkuit Internasional Motocross yang sudah lengkap dengan fasilitas pendukungnya. Namun karakteristik sirkuit motocross dapat dikategorikan suatu bangunan yang non permanen, sehingga pada setiap diselenggarakan kejuaraan penataan dan pola-pola peruangannya selalu berubah-ubah menyesuaikan rancangan model lintasan yang dipakai. Sedang di sebelah barat dan utara masih berupa lahan kosong yang siap sebagai zona pengembangan.

Pengadaan proyek ini adalah sebagai pengembangan lebih lanjut dari sirkuit internasional motocross. Untuk mendukung keberadaan sirkuit, dimungkinkan untuk membuatnya sebagai suatu kawasan rekreasi baru, yaitu rekreasi otomotif. Melihat keadaan site yang memungkinkan untuk dikembangkan dengan mempertimbangkan potensi yang ada, site dapat dimanfaatkan secara optimal dengan pendekatan melalui:

- Orientasi bangunan dan tata letak disesuaikan dengan kondisi lahan yang ada,
- Pemanfaatan faktor-faktor alami site sehingga dapat membentuk suatu kawasan yang terpadu dan menyatu,
- Perletakan zona kegiatan disesuaikan dengan kondisi alam sekitar.

(gambar IV-5, IV-6 dan IV-7)

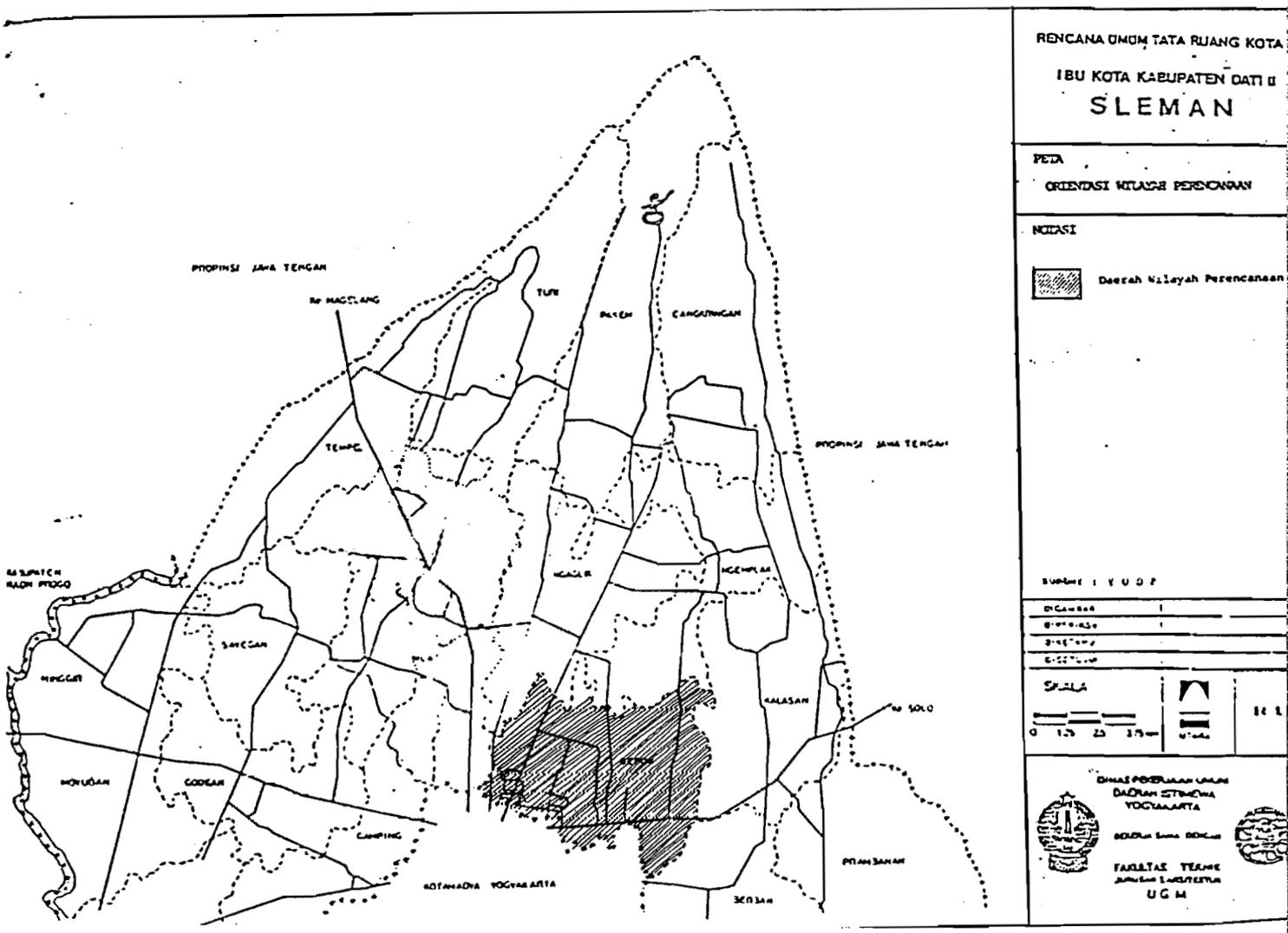
FAKULTAS



.Y.O.G.Y.A.K.A.R.T.A.

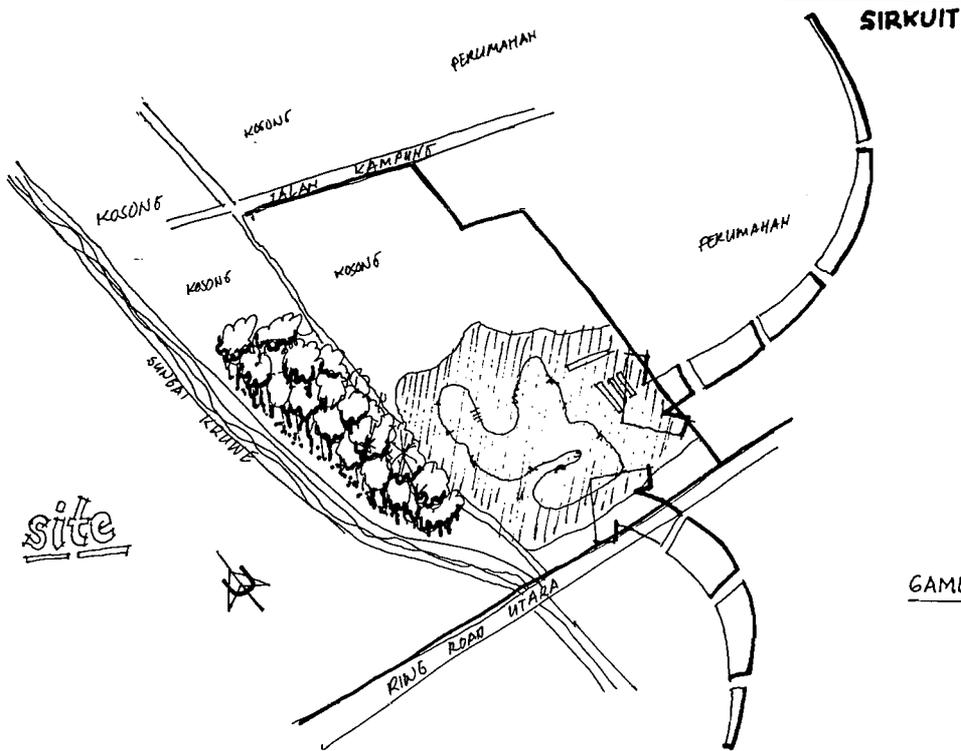
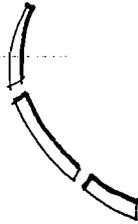
SUMBER : BROSUR YOGYAKARTA

GAMBAR . IV - 1



GAMBAR . IV-20



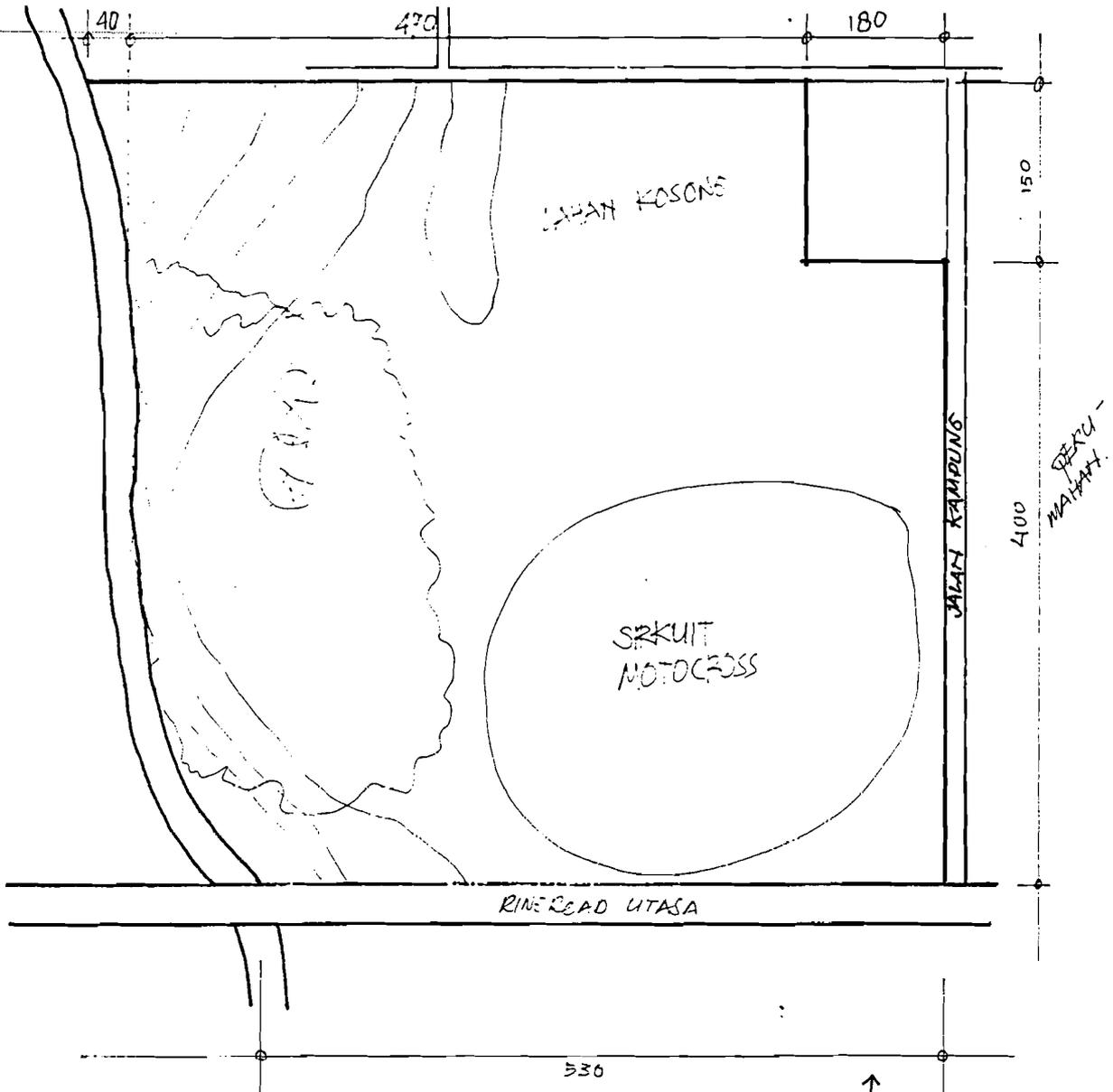


GAMBAR IV-4



SUMBER : SURVEY, 25.5.1997

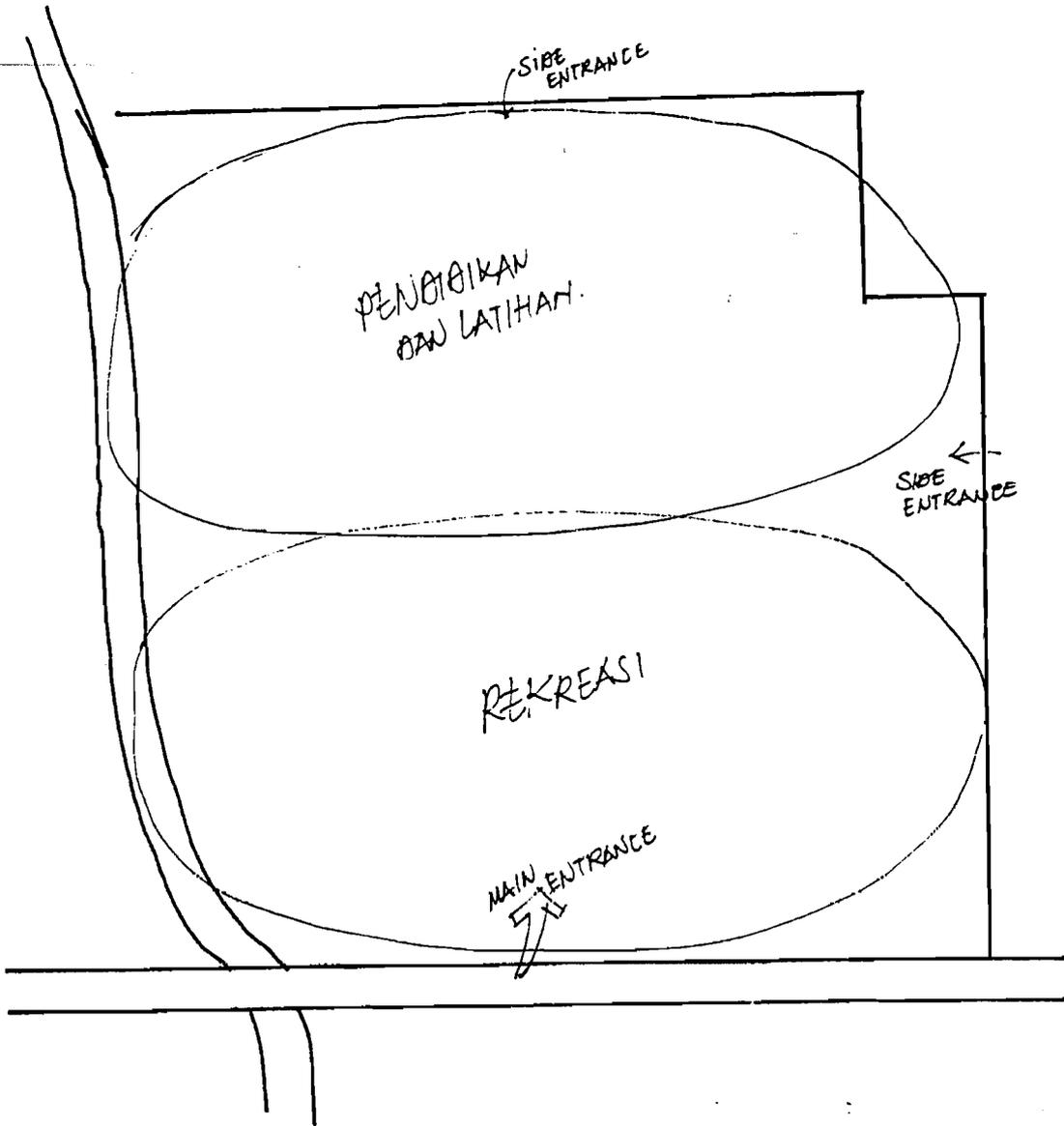
LAHAN KOSONG



site ↑

GAMBAR IV-5a

SUMBER : SURVEY



## **IV.2. Analisis Pendekatan Tata Ruang**

### **IV.2.1. Kegiatan dan Karakteristik Kegiatan**

Secara garis besar kegiatan yang terjadi pada pengadaan proyek ini dibedakan menjadi beberapa kelompok, yaitu:

#### **1. Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan**

##### **a. Pendidikan**

Adalah suatu proses, di mana pengajar menyampaikan materi berupa teori yang disampaikan kepada anak didik dari ketidak tahuan menjadi mengerti hingga menguasai materi tersebut (menjadi ahli). Kegiatan pendidikan ini berlangsung dalam 2 tahap utama, yaitu:

- Kegiatan utama (serius, tenang), ialah kegiatan yang berlangsung di dalam ruang kelas, ruang audio / video (audiovisual)
- Kegiatan penunjang (santai, ramai) ialah kegiatan di luar ruang, duduk santai, berbincang- bincang, istirahat.

Kegiatan pendidikan tidak dapat berdiri sendiri karena perlu ditunjang dengan praktek atau latihan rutin agar anak didik lebih menguasai ilmu yang telah dipelajari, oleh sebab itu diperlukan saran berlatih yang berhubungan dengan pendidikan tersebut.

##### **b. Pelatihan**

Merupakan kegiatan lanjutan dari pendidikan yang bersifat praktek (uji coba ilmu yang telah didapat dari teori). Kegiatan latihan ini terdiri dari 3 tahap, yaitu:

- Pralatihan, ialah ganti pakaian, persiapan kendaraan dan perlengkapan, latihan beban (fitnes), senam ritmik (pemanasan),
- Latihan, ialah kegiatan yang dilakukan pada sirkuit balap sesuai dengan bidang masing-masing (standart PP IMI) dan bengkel (laboratorium mesin) bagi mekanik,
- Pasca latihan, ialah ganti pakaian, mengembalikan kendaraan dan perlengkapan, istirahat (santai, makan dan minum).

## 2. Kegiatan Rekreasi

Merupakan fasilitas penunjang guna menghidupkan suasana kawasan, memberikan informasi otomotif kepada masyarakat yang sekaligus sebagai tempat hiburan dan mengembangkan hobi di bidang otomotif. Adapun pada rekreasi otomotif ini dapat dibedakan atas beberapa hal, yaitu:

### a. Jenis kegiatan

#### (a) Kegiatan rekreasi pasif

Merupakan kegiatan rekreasi yang memanfaatkan atraksi-atraksi berbentuk visual/natural, yang dapat menimbulkan rasa/penghayatan pribadi. Kegiatan rekreasi pasif ini cenderung tidak menggunakan tenaga dan pelakunya tidak aktif terlibat secara fisik dalam obyek rekreasi. Kegiatan ini terutama untuk penyegaran dari kesibukan dan

ketegangan jiwa akibat rutinitas keseharian dan bersifat santai, aktifitas fisik hanya terbatas pada penggunaan panca indra, seperti: menonton, menikmati pemandangan atau obyek atraksi buatan, mendengar musik.

(b) Kegiatan rekreasi aktif

Kegiatan yang dilakukan dengan mengekspresikan sikap, mental, emosi dan dorongan fisik pelakunya. Kegiatan ini lebih disukai oleh individu yang memiliki tenaga dan kemampuan yang cukup, ingin mengembangkan kesanggupannya atau mereka yang sekedar melepas ketegangan fisik dan mental. Kegiatan rekreasi aktif membutuhkan garak fisik atau pikiran, seperti: petualangan, permainan, berkreasi, mempelajari suatu kegemaran dan mengembangkannya.

b. Macam kegiatan

(a) *Exhibition*

Adalah kegiatan rekreasi yang melihat suatu koleksi benda pameran yang atau atraksi kegiatan yang menarik perhatian. Kegiatan rekreasi ini meliputi: pameran, simulasi, museum,

(b) Lomba

Kegiatan rekreasi yang menonton jalannya suatu kejuaraan, dalam hal ini adalah kejuaraan balap otomotif.

c. Jangka waktu kegiatan

(a) Jangka panjang

Kegiatan rekreasi, dimana obyek rekreasi tersebut bersifat tetap yang berlangsung dalam waktu yang tidak terbatas, misal: museum, simulasi

(b) Jangka pendek / periodik

Obyek rekreasi yang diselenggarakan secara berkala / musiman dalam jangka waktu tertentu, misal: pameran, lomba.

d. Teknis pelaksanaan kegiatan

(a) Umum

Yang dimaksud rekreasi umum, dimana pengunjung dapat secara langsung mencapai fasilitas rekreasi tersebut tanpa adanya persyaratan tertentu, yaitu tiket tanda masuk.

(b) Khusus

Fasilitas rekreasi yang mensyaratkan pengunjung menggunakan tiket tanda masuk.

3.- Kegiatan Pengelola

Adalah kegiatan yang menangani pengelolaan segala kegiatan yang ada pada Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor serta Rekreasi Otomotif. Jenis kegiatan pengelolaan ini meliputi:

a. Kegiatan Administrasi

Adalah kegiatan yang berkaitan dengan urusan intern.

b. Kegiatan Operasional

Adalah kegiatan menyagkut pengelolaan pelayanan jasa dan fisik.

Pelaku kegiatan pengelolaan ini adalah:

- a. Menejer
  - b. Wakil menejer
  - c. Koordinator bagian
  - d. Staff dan karyawan
4. Kegiatan service

Merupakan kegiatan yang pada prinsipnya memberi layanan kepada pemakai / pengunjung fasilitas rekreasi Otomotif.

Kegiatan service meliputi, unit fasilitas layanan bidang:

- a. Parkir
- b. Kebersihan
- c. Keamanan
- d. Mekanikal, elektrikan, utilitas dll.

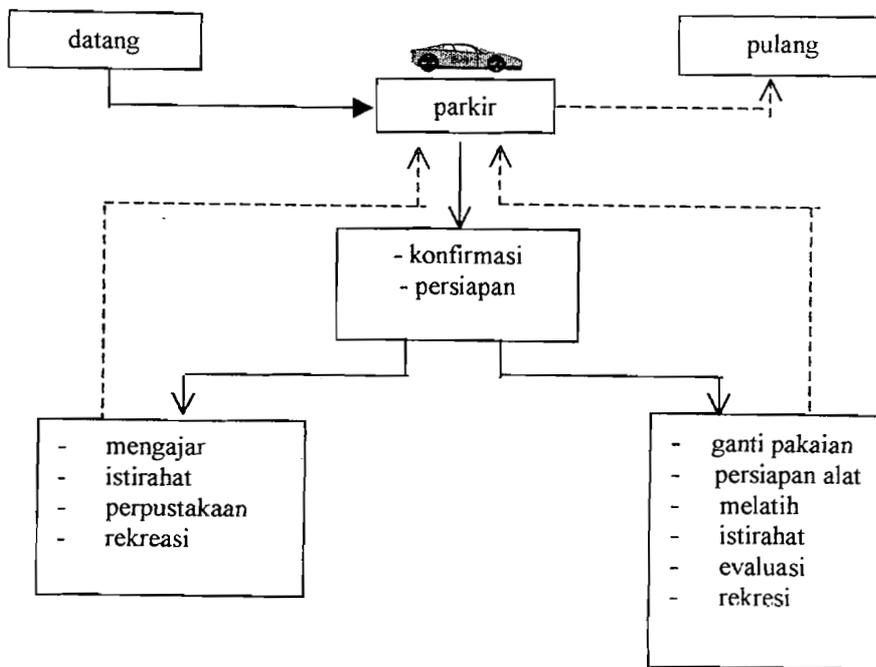
Semua kegiatan service ini dilakukan sepenuhnya olch staff dan karyawan.

IV.2.2. Studi ruang

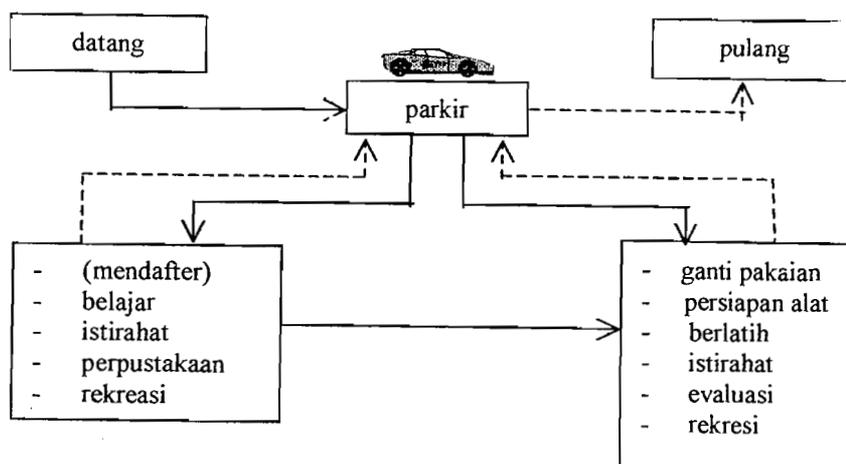
1. Pola Kegiatan

a. Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan

(a) Pengajar



(b) Siswa



b. Kegiatan Rekreasi

(a) Pengunjung

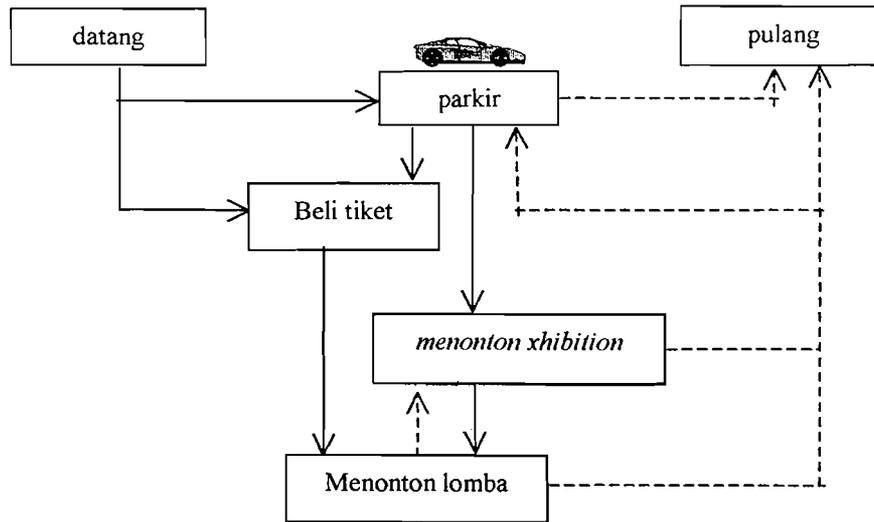


DIAGRAM IV-3

(b) Pengisi Acara

▪ Peserta lomba

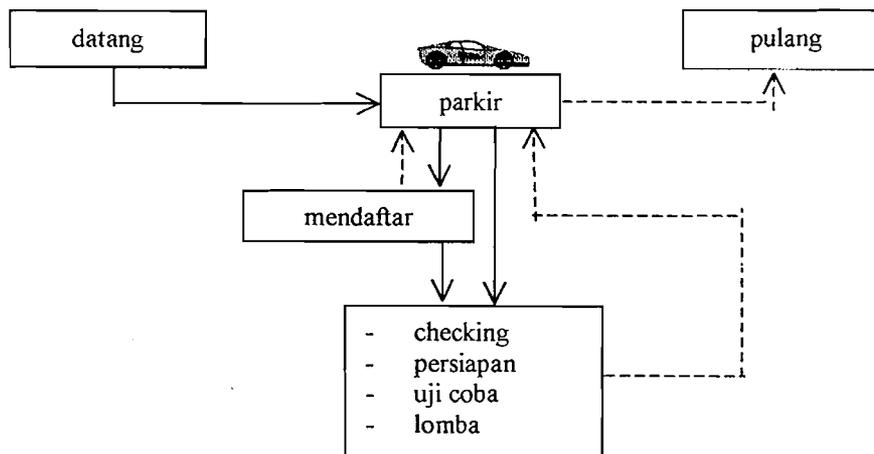


DIAGRAM IV-4

▪ Peserta *exhibition*

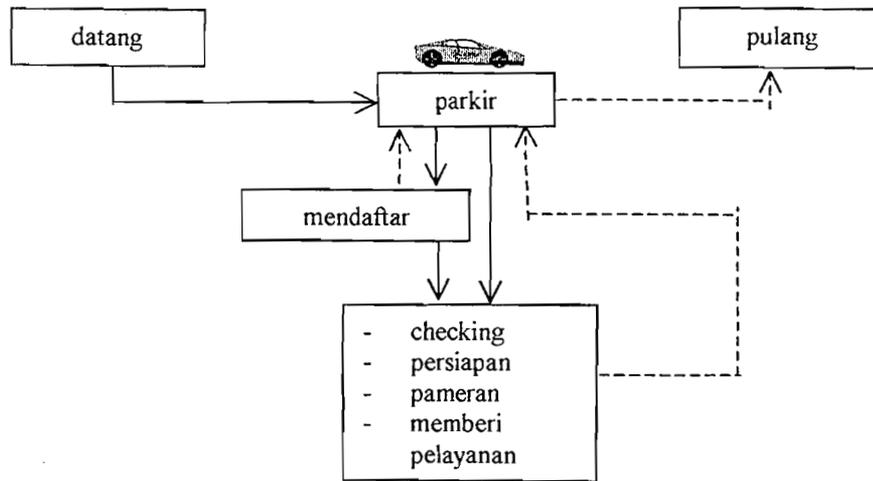


DIAGRAM IV-5

c. Kegiatan Pengelolaan

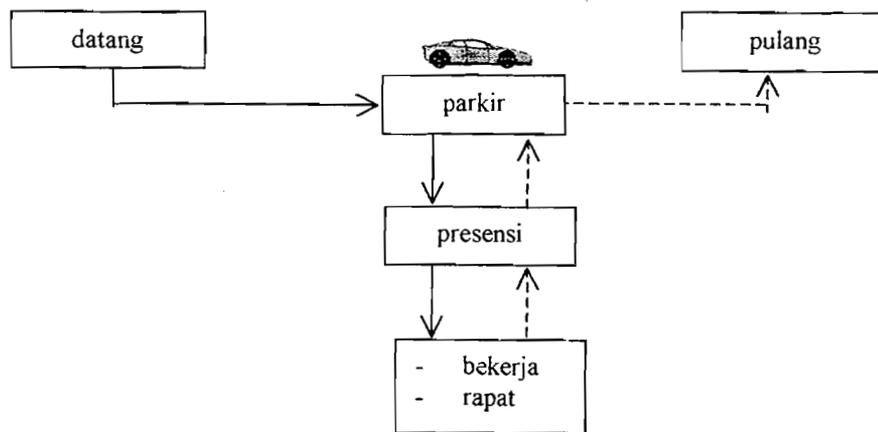


DIAGRAM IV-6

d. Kegiatan Service

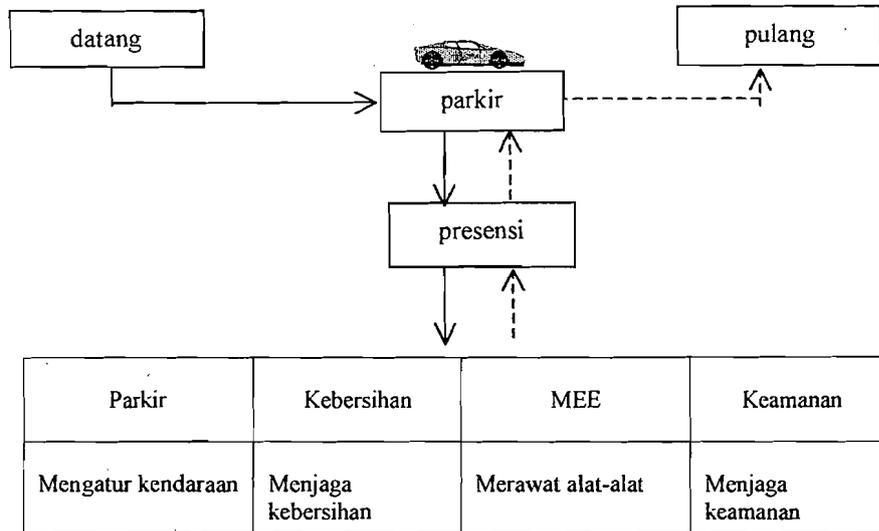


DIAGRAM IV-7

2. Kebutuhan Ruang

a. Pendidikan dan Pelatihan

(a) Pendidikan

▪ Kelompok Kegiatan Pendidikan

| PELAKU                | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                                       | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                                                             |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Petugas/<br>Pengajar  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- konfirmasi</li> <li>- persiapan</li> <li>- penyiapan data</li> <li>- penyiapan alat</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- kantor</li> <li>- rg. arsip</li> <li>- gudang</li> </ul>                                                                           |
| Siswa<br>pengajar dan | <ul style="list-style-type: none"> <li>- proses belajar -- mengajar</li> <li>- istirahat</li> <li>- pertemuan</li> <li>- minim,snack</li> <li>- buang air</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. Kelas</li> <li>- audiovisual</li> <li>- plaza / gazebo</li> <li>- rg. Pertemuan</li> <li>- café</li> <li>- lavatory</li> </ul> |

## (b) Pelatihan

▪ *Kelompok Kegiatan Latihan Balap motor*

| PELAKU            | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Siswa dan pelatih | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ganti pakaian</li> <li>- persiapan kendaraan</li> <li>- persiapan fisik</li> <li>- latihan (motocross, road race)</li> <li>- kesehatan</li> <li>- istirahat</li> <li>- pembagian hadiah</li> <li>- minum, snack</li> <li>- penyimpanan alat</li> <li>- buang air</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. ganti</li> <li>- garasi / paddock</li> <li>- rg. pemanasan</li> <li>- sirkuit (motocross, road race)</li> <li>- rg. PPPK</li> <li>- rg. duduk</li> <li>- podium</li> <li>- café</li> <li>- gudang</li> <li>- lavatory</li> </ul> |

▪ *Kelompok Kegiatan Perbengkelan*

| PELAKU             | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                                                                                                                                | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                                                                                 |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Siswa dan pengajar | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ganti pakaian</li> <li>- persiapan alat</li> <li>- praktek mesin dan konstruksi kendaraan</li> <li>- istirahat</li> <li>- evaluasi</li> <li>- minum, snack</li> <li>- menyimpan alat</li> <li>- buang air</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. ganti</li> <li>- rg. persiapan</li> <li>- laboratorium mesin</li> <li>- rg. duduk</li> <li>- café</li> <li>- gudang</li> <li>- lavatory</li> </ul> |
| Petugas            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- pemeliharaan</li> </ul>                                                                                                                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- gudang</li> </ul>                                                                                                                                      |

▪ *Kelompok Kegiatan Senam dan Fitnes*

| PELAKU            | MACAM KEGIATAN                                                                                       | KEBUTUHAN RUANG                                                                                          |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Siswa dan pelatih | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ganti pakaian</li> <li>- senam</li> <li>- fitnes</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. ganti</li> <li>- rg. senam</li> <li>- rg. fitnes</li> </ul> |
| Petugas           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- pemeliharaan alat</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- gudang</li> </ul>                                               |

b. Kegiatan Rekreasi

(a) *Exhibition*

▪ *Pameran dan Bursa*

| PELAKU     | MACAM KEGIATAN                                                                                                                               | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                          |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> <li>- melihat koleksi otomotif</li> <li>- istirahat</li> <li>- buang air</li> </ul>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- hall</li> <li>- rg. pameran</li> <li>- rg. duduk</li> <li>- lavatory</li> </ul> |
| Petugas    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- melayani pengunjung</li> <li>- menjaga keamanan</li> <li>- memelihara dan menyimpan alat</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- counter petugas</li> <li>- rg. keamanan</li> <li>- gudang</li> </ul>            |

▪ *Kelompok Kegiatan Museum Otomotif*

| PELAKU     | MACAM KEGIATAN                                                                                                             | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                       |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> <li>- membeli tiket</li> <li>- melihat koleksi otomotif</li> <li>- istirahat</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- loket</li> <li>- hall</li> <li>- rg. pameran</li> <li>- rg. duduk</li> </ul> |

|         |                                                                                |                                                 |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|         | - buang air                                                                    | - lavatory                                      |
| Petugas | - melayani pengunjung<br>- menjaga keamanan<br>- memelihara dan menyimpan alat | - counter petugas<br>- rg. keamanan<br>- gudang |

▪ *Kelompok Kegiatan Simulasi Otomotif*

| PELAKU     | MACAM KEGIATAN                                                                                                 | KEBUTUHAN RUANG                                                                     |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung | - melihat-lihat dan memilih<br>- mendaftar (coin)<br>- bermain<br>- istirahat<br>- minum, snack<br>- buang air | - hall<br>- counter petugas<br>- rg. bermain<br>- rg. duduk<br>- café<br>- lavatory |
| Petugas    | - melayani pengunjung<br>- menjaga keamanan<br>- memelihara alat                                               | - counter petugas<br>- rg. keamanan<br>- gudang                                     |

▪ *Kelompok Kegiatan Perpustakaan Otomotif*

| PELAKU              | MACAM KEGIATAN                                                                          | KEBUTUHAN RUANG                                                                   |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung          | - titip barang<br>- cari katalog<br>- cari referensi<br>- baca / catat<br>- pinjam buku | - rg. penitipan<br>- rg. katalog<br>- rg. buku<br>- rg. baca<br>- counter petugas |
| Petugas / pengelola | - melayani pengunjung<br>- menyimpan data<br>- memelihara alat dan koleksi pustaka      | - counter petugas<br>- rg. arsip<br>- gudang                                      |

## (b) Rekreasi lomba

▪ *Kelompok Kegiatan Lomba*

| PELAKU     | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                                                               | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                                                         |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> <li>- beli tiket</li> <li>- menonton</li> <li>- minum, snack</li> <li>- buang air</li> </ul>                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- loket</li> <li>- rg. penonton</li> <li>- café</li> <li>- lavatory</li> </ul>                                                   |
| Peserta    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- mendaftar</li> <li>- cecking dan persiapan</li> <li>- mengikuti lomba road race / motocross</li> <li>- minum, snack</li> <li>- buang air</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>counter petugas</li> <li>- rg. persiapan</li> <li>- sirkuit road race / motocross</li> <li>- café</li> <li>- lavatory</li> </ul> |
| Petugas    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- persiapan acara</li> <li>- persiapan teknis</li> <li>- menjaga keamanan</li> <li>- pengawasan</li> </ul>                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. panitia</li> <li>- rg. keamanan</li> <li>- rg. petugas</li> </ul>                                                          |

## (c) Rekreasi Pendukung

▪ *Kelompok Kegiatan Bursa*

| PELAKU     | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                                        | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                                       |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melihat dan membeli bursa</li> <li>- minum, snack</li> <li>- buang air</li> </ul>                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. bursa</li> <li>- café</li> <li>- lavatory</li> </ul>                                                     |
| Peserta    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- mendaftar</li> <li>- cecking dan persiapan</li> <li>- melayani bursa</li> <li>- minum, snack</li> <li>- buang air</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- counter petugas</li> <li>- rg. persiapan</li> <li>- rg. bursa</li> <li>- café</li> <li>- lavatory</li> </ul> |

|         |                                                                                                                                                   |                                                                                                                |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Petugas | <ul style="list-style-type: none"> <li>- persiapan acara</li> <li>- persiapan teknis</li> <li>- menjaga keamanan</li> <li>- pengawasan</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. panitia</li> <li>- rg. keamanan</li> <li>- rg. petugas</li> </ul> |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

▪ *Kelompok Kegiatan Variasi Otomotif*

| PELAKU     | MACAM KEGIATAN                                                                                                                       | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                    |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> <li>- melihat, memilih, membeli</li> <li>- menunggu</li> <li>- membayar</li> </ul>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- selasar</li> <li>- toko</li> <li>- rg. tunggu</li> <li>- kassa</li> </ul> |
| Petugas    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- melayani pengunjung</li> <li>- memasang</li> <li>- memelihara dan menyimpan alat</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- counter petugas</li> <li>- rg. bengkel</li> <li>- gudang</li> </ul>       |

▪ *Kelompok Kegiatan Kedai dan Restoran*

| PELAKU     | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                       | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                       |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Makan, minun</li> <li>- Bayar</li> <li>- Buang air</li> </ul>                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. makan</li> <li>- kassa</li> <li>- lavatory</li> </ul>                                    |
| Petugas    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- memasak</li> <li>- meracik makan</li> <li>- memncuci</li> <li>- simpan alat</li> <li>- buang air</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- dapur</li> <li>- pantry</li> <li>- rg. cuci</li> <li>- gudang</li> <li>- lavatory</li> </ul> |

## c. Pengelola

▪ *Kelompok Kegiatan Pengelola*

| PELAKU            | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Petugas pengelola | <ul style="list-style-type: none"> <li>- memberi informasi</li> <li>- menerima tamu</li> <li>- administrasi               <ul style="list-style-type: none"> <li>~ menejer</li> <li>~ wakil menejer</li> <li>~ sekretaris</li> <li>~ koordinator administrasi</li> <li>~ stff administrasi</li> </ul> </li> <li>- operasional               <ul style="list-style-type: none"> <li>~ koordinator operasional</li> <li>~ staff operasional</li> </ul> </li> <li>- menyimpan arsip</li> <li>- rapat</li> <li>- menyimpan barang</li> <li>- istirahat</li> <li>- mandi, ganti pakaian</li> <li>- buang air</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- front office</li> <li>- rg. tamu</li> <li>- rg. menejer</li> <li>- rg. wakil menejer</li> <li>- rg. sekretaris</li> <li>- rg. koord. Administrasi</li> <li>- rg. staff administrasi</li> <li>- rg. koord. Operasional</li> <li>- rg. staff operasional</li> <li>- rg. arsip</li> <li>- rg. rapat</li> <li>- gudang / rg. elektrik</li> <li>- rg. duduk / istirahat</li> <li>- kamar mandi, locker</li> <li>- lavatory</li> </ul> |

## d. Service

▪ *Kelompok Kegiatan Service*

| PELAKU          | MACAM KEGIATAN                                                                                                                                         | KEBUTUHAN RUANG                                                                                                                             |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Petugas service | <ul style="list-style-type: none"> <li>- pekerjaan MEE</li> <li>- menjaga keamanan</li> <li>- mengatur parkir</li> <li>- menjaga kebersihan</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- rg. MEE</li> <li>- pos keamanan</li> <li>- pos parkir</li> <li>- gudang alat kebersihan</li> </ul> |

### 3. Program Ruang

Program ruang diupayakan untuk mendapatkan pemakaian ruang yang optimal, dengan pertimbangan atas:

- ruang-ruang yang berkarakter sama
- ruang yang dapat menampung beberapa kegiatan dalam waktu yang berbeda
- frekwensi pemakaian
- teknis pemakaian ruang

Dengan ini dapat menentukan pemakaian ruang fleksibel (multi fungsi ruang) atau dapat menjadikan ruang di dalam ruang dan menentukan pendaerahan.

Konsep dasar program ruang tersebut adalah:

a. Program Ruang Makro

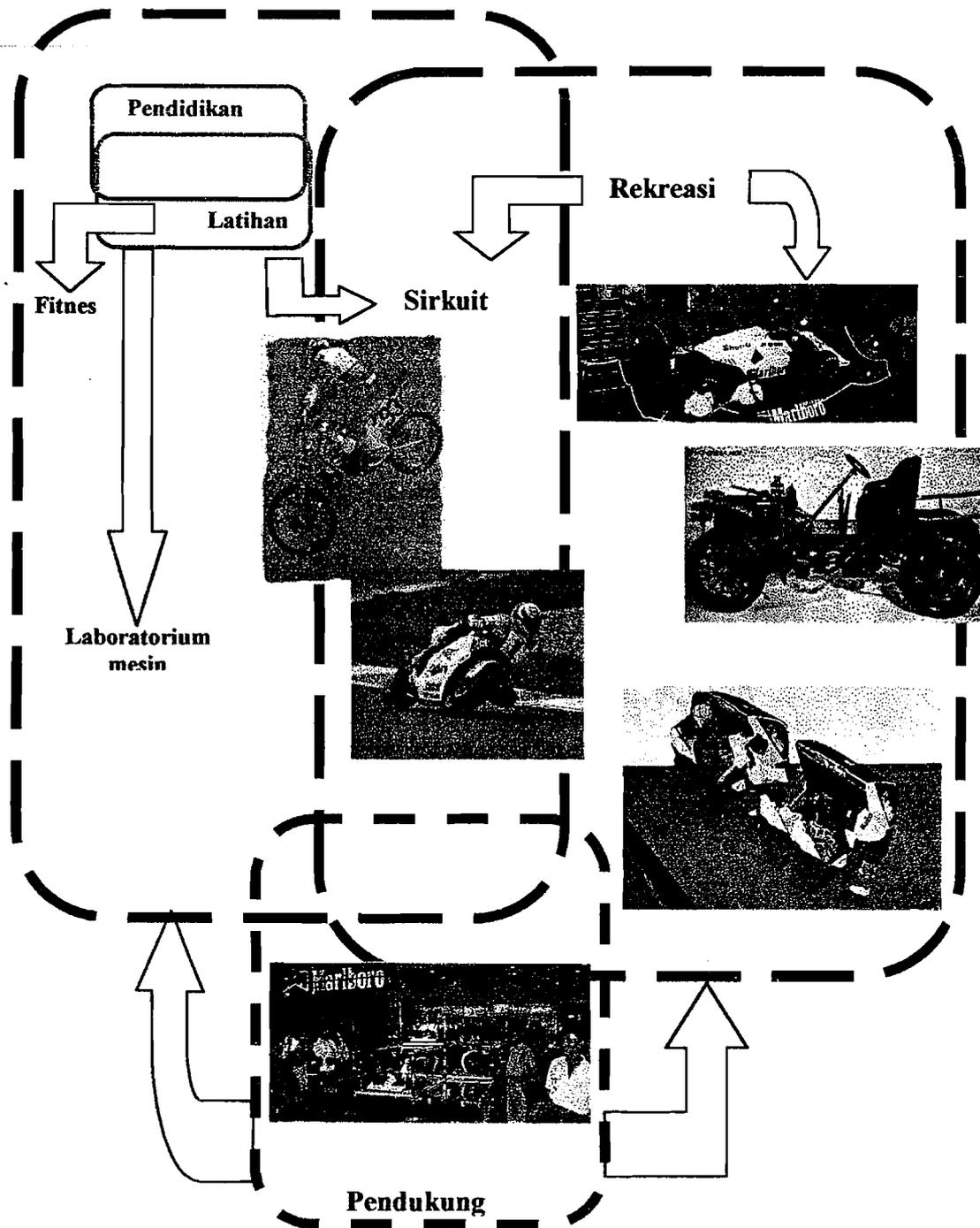


DIAGRAM IV-8

## b. Program Ruang Mikro

## (a) Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan

| KEBUTUHAN RG.            | PENGADAAN RG.                          | JML.   | KETERANGAN                                                 |
|--------------------------|----------------------------------------|--------|------------------------------------------------------------|
| Kantor<br>rg. arsip      | Kantor                                 | 1      |                                                            |
| rg. kelas<br>rg. rapat   | Rg. kelas                              | 3      | Pembatas kelas non permanene yang dapat dibuka untuk rapat |
| Audiovisual              | Audiovisual                            | 1      |                                                            |
| Gudang                   | Gudang                                 | 3      |                                                            |
| Lavatory                 | Lavatory                               | 1      |                                                            |
| rg. ganti                | Rg. ganti                              | 2      |                                                            |
| Garasi/peddock           | Garasi/peddock                         | 1      |                                                            |
| Sirkuit<br>Tower<br>PPPK | Sirkuit Road Race<br>Sirkuit Motocross | 1<br>1 | Ruang dalam ruang                                          |
| Café                     | Café                                   | 2      |                                                            |
| rg. penonton             | - Tribun<br>- Festifal                 | 1<br>~ |                                                            |
| rg. senam                | Rg. senam                              | 1      |                                                            |
| gr. Fitnes               | Rg. fitnes                             | 1      |                                                            |
| Laboratorium mesin       | Laboratorium mesin                     | 1      |                                                            |

## (b) Fasilitas Rekreasi

▪ *Pameran dan Bursa*

| KEBUTUHAN RG.                           | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN                        |
|-----------------------------------------|---------------|------|-----------------------------------|
| Hall                                    | Hall          | 1    |                                   |
| Rg. bursa<br>Rg. pameran<br>Ct. petugas | Rg. pameran   | 1    | Ruang dalam ruang<br>Multi fungsi |
| Gudang                                  | Gudang        | 1    |                                   |
| Lavatory                                | Lavatory      | 1    |                                   |

▪ *Museum*

| KEBUTUHAN RG.                              | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN                                          |
|--------------------------------------------|---------------|------|-----------------------------------------------------|
| Loket                                      | Loket         | 1    |                                                     |
| Rg. pameran<br>Ct. petugas<br>Ct. keamanan | Rg. museum    | 1    | Ruang semu di dalam<br>ruang pameran pada<br>museum |
| Gudang                                     | Gudang        | 1    |                                                     |

2011  
P. 1/11  
120

- *Simulasi Otomotif*

| KEBUTUHAN RG.                                                       | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN                                 |
|---------------------------------------------------------------------|---------------|------|--------------------------------------------|
| Hall<br>Ct. petugas<br>Rg. bermain<br>Rg. duduk<br>Café<br>Keamanan | Rg. bermain   | 1    | Ruang semu sebagai pendukung ruang bermain |
| Gudang                                                              | Gudang        | 1    |                                            |
| Lavatory                                                            | Lavatory      | 1    |                                            |

- *Perpustakaan Otomotif*

| KEBUTUHAN RG.            | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN |
|--------------------------|---------------|------|------------|
| Rg. penitipan            | Rg. penitipan | 1    |            |
| Rg. katalog              | Rg. katalog   | 1    |            |
| Rg. buku                 | Rg. buku      | 1    |            |
| Rg. baca                 | Rg. baca      | 1    |            |
| Ct. petugas<br>Rg. arsip | Rg. petugas   | 1    |            |
| Gudang                   | Gudang        | 1    |            |
| Lavatory                 | lavatory      | 1    |            |

- *Lomba*

| KEBUTUHAN RG. | PENGADAAN RG.                     | JML.   | KETERANGAN                               |
|---------------|-----------------------------------|--------|------------------------------------------|
| Loket         | Loket                             | 4      |                                          |
| Rg. penonton  | Tribun tertutup<br>Tribun terbuka | 1<br>~ | Penonton terbuka road race dan motocross |
| Café          | Café                              | 4      |                                          |
| Lavatory      | Lavatory                          |        |                                          |

- *Variasi Otomotif*

| KEBUTUHAN RG. | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN |
|---------------|---------------|------|------------|
| Selasar       | Selasar       | ~    |            |
| Toko Kassa    | Toko          | 12   |            |
| Bengkel       | Bengkel       | 12   |            |
| Rg. tunggu    | Rg. tunggu    | 12   |            |
| Gudang        | Gudang        | 12   |            |

▪ *Kedai dan Restoran*

| KEBUTUHAN RG.   | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN        |
|-----------------|---------------|------|-------------------|
| Rg. makan Kassa | Rg. makan     | 1    | Ruang dalam ruang |
| Dapur           | Dapur         | 1    |                   |
| Pantry          | Pantry        | 1    |                   |
| Rg. cuci        | Rg. cuci      | 1    |                   |
| Gudang          | Gudang        | 1    |                   |
| Lavatory        | Lavatory      | 1    |                   |

(c) Fasilitas Pengelola

| KEBUTUHAN RG.                | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN |
|------------------------------|---------------|------|------------|
| - front office<br>- rg. tamu | front office  | 1    |            |
| - Rg. meneger                | rg. meneger   | 1    |            |
| - rg. wakil mj               | rg. wakil mj  | 1    |            |
| - rg. sekret.                | rg. sekret    | 1    |            |
| - rg. krd. Adm               | rg. krd. Adm  | 1    |            |
| - rg. staff adm              | rg. staff adm | 1    |            |

|                   |                 |   |  |
|-------------------|-----------------|---|--|
| - rg. kdr. Opr.   | rg. kdr. Opr.   | 1 |  |
| - rg. staff. Opr. | rg. staff. Opr. | 1 |  |
| - rg. arsip       | rg. arsip       | 1 |  |
| - rg. foto copy   | rg. foto copy   | 1 |  |
| - rg. rapat       | rg. rapat       | 1 |  |
| - gudang          | Gudang          | 1 |  |
| - rg. santai      | rg. santai      | 1 |  |
| - lavatory        | Lavatory        | 1 |  |
| - rg. ganti       | rg. ganti       | 1 |  |

*(d) Fasilitas Service*

| KEBUTUHAN RG.  | PENGADAAN RG. | JML. | KETERANGAN |
|----------------|---------------|------|------------|
| - rg. MEE      | Rg. MEE       | 2    |            |
| - rg. keamanan | Pos keamanan  | 1    |            |
| - gudang       | Gudang        | 1    |            |
| - area paerkir | Area parkir   | ~    |            |

#### 4. Hubungan Ruang

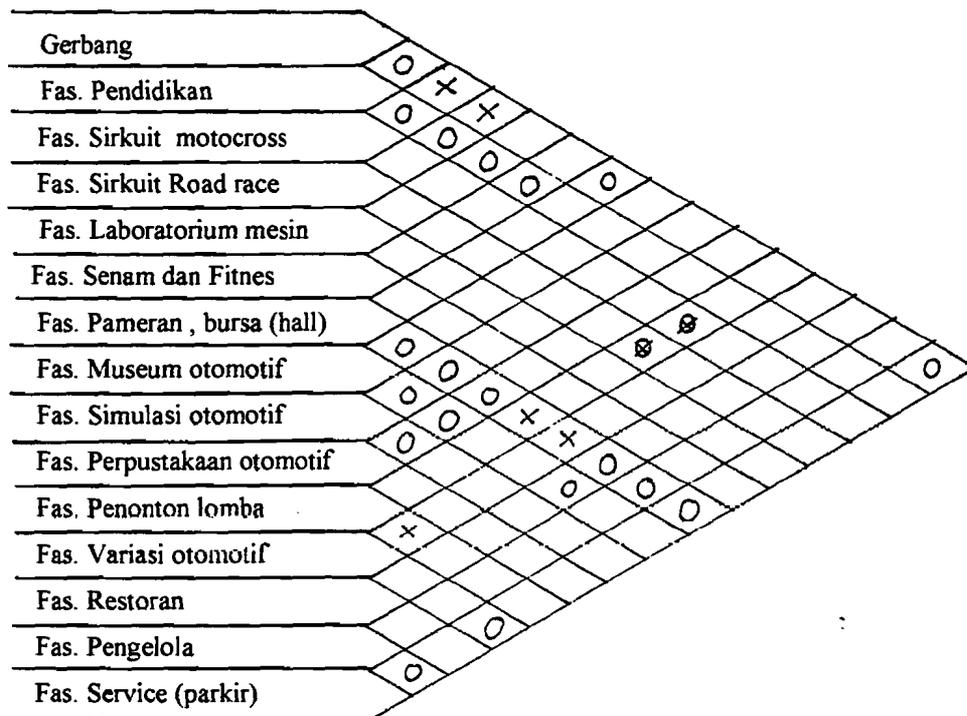
Dalam melakukan pendekatan hubungan ruang dan pola hubungan ruang, yang menjadi dasar pertimbangan adalah:

- Bentuk kegiatan
- Pengelompokan fasilitas kegiatan
- Kebutuhan ruang

Pola hubungan ruang tersebut didasarkan atas pengelompokan kegiatan, yaitu:

##### a. Hubungan Ruang Makro (Antar Fasilitas)

**Matrik Hubungan ruang**



Keterangan:

- O hubungan langsung
- X hubungan tak langsung

**Diagram hubungan antar kelompok fasilitas kegiatan:**

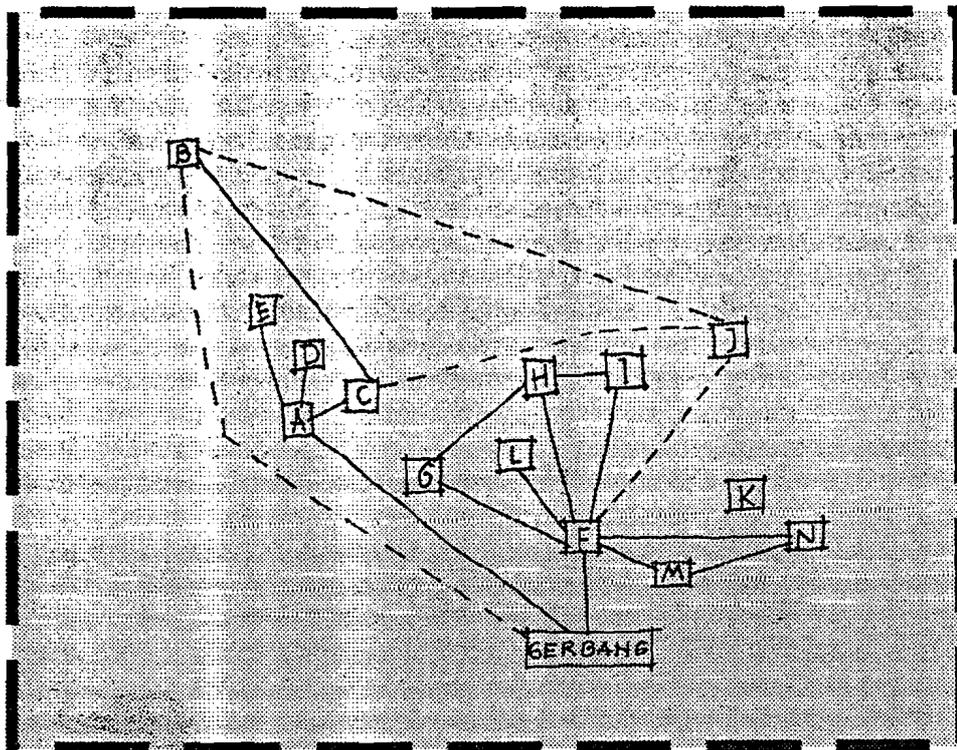


Diagram IV - 9

Notasi: ————— saling berhubungan erat  
 - - - - - hubungan kurang erat dan terdapat pencapaian

**Keterangan:**

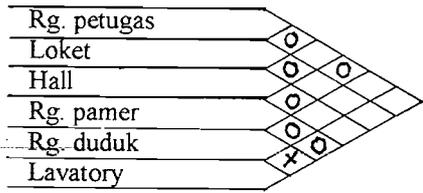
Gerbang

- A- Fas. Pendidikan
- B- Fas. Sirkuit Motocross
- C- Fas. Sirkuit Road race
- D- Fas- Laboratorium Mesin
- E- Fas. Senam dan Fitnes
- F- Fas. Pameran , bursa (hall)
- G- Fas. Museum otomotif

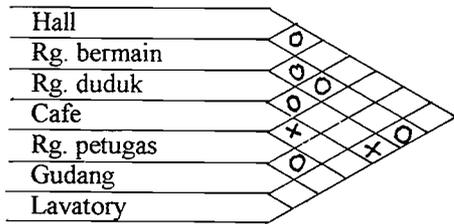
- H- Fas. Simulasi otomotif
- I- Fas. Perpustakaan otomotif
- J- Fas. Penonton lomba
- K- Fas. Variasi otomotif
- L- Fas. Restoran
- M- Fas. Pengelola
- N- Fas. Service



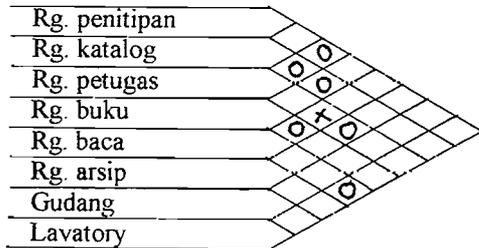
G. Fas. Museum otomotif



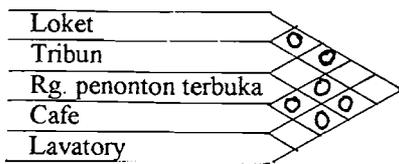
H. Fas. Simulasi otomotif



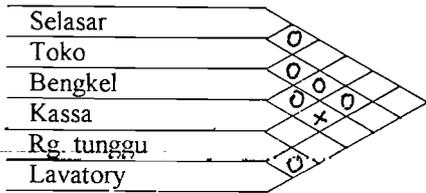
I. Fas. Perpustakaan otomotif



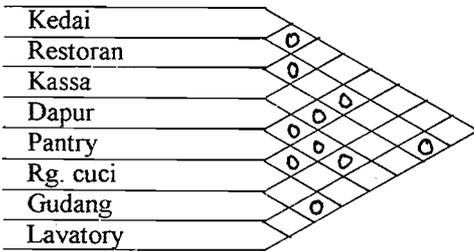
J. Fas. Penonton lomba



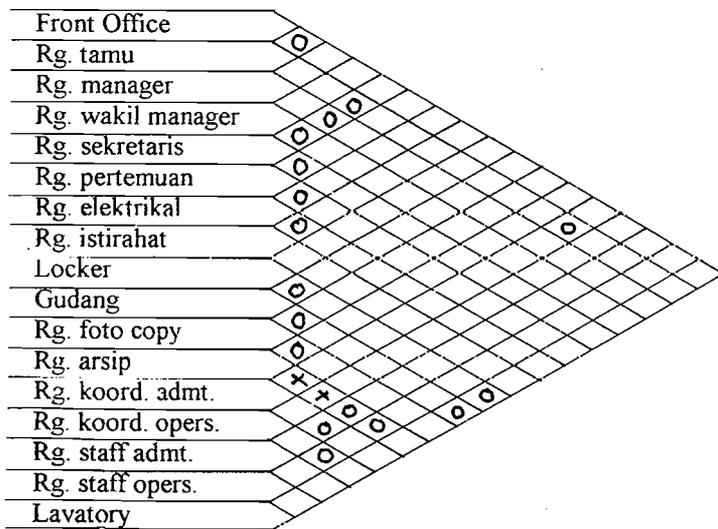
K. Fas. Variasi otomotif



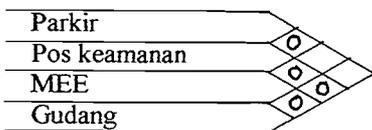
L. Fas. Kedai dan restoran



M. Fas. Pengelola



N. Fas. Service



Fasilitas service merupakan pelayanan umum, maka untuk tata ruangnya lebih dimungkinkan dengan penyesuaian terhadap fasilitas yang lain

Keterangan:

○ hubungan erat

× hubungan tak erat

### Diagram Hubungan Kegiatan

Kelompok besar Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan

A. Kelompok Fasilitas Pendidikan

B. Kelompok Fasilitas Sirkuit Road race

C. Kelompok Fasilitas Sirkuit motocross

D. Kelompok Fasilitas Laboratorium Mesin

E. Kelompok Fasilitas Senam dan Fitnes

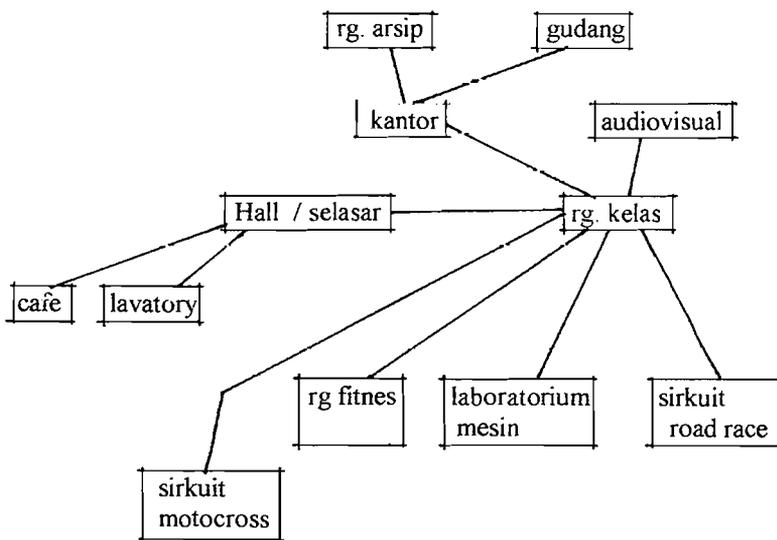


DIAGRAM IV-10

F. Kelompok Fasilitas Pameran dan Bursa

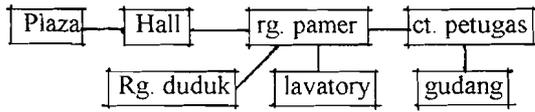


DIAGRAM IV-11

G. Kelompok Fasilitas Museum

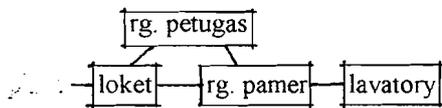


DIAGRAM IV-12

H. Kelompok Fasilitas Simulasi

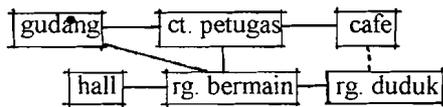


DIAGRAM IV-13

I. Kelompok Fasilitas Perpustakaan

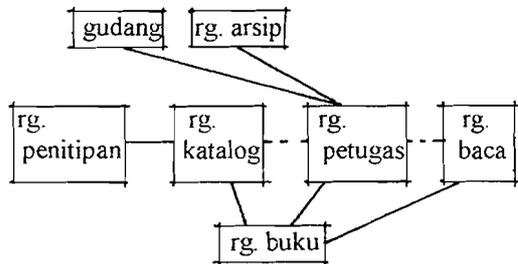


DIAGRAM IV-14

J. Kelompok Fasilitas Penonton Lomba

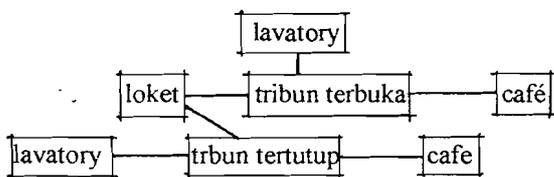


DIAGRAM IV-15

K. Kelompok Fasilitas Variasi Otomotif

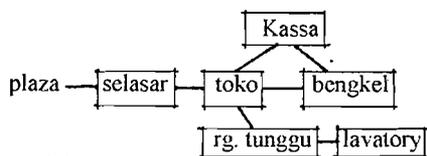


DIAGRAM IV-16

L. Kelompok Fasilitas Kedai dan Restoran

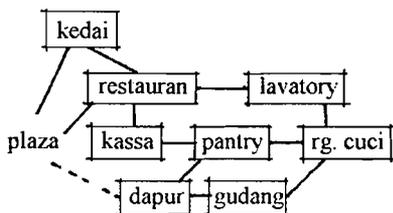


DIAGRAM IV-17

M. Kelompok Fasilitas Pengelola

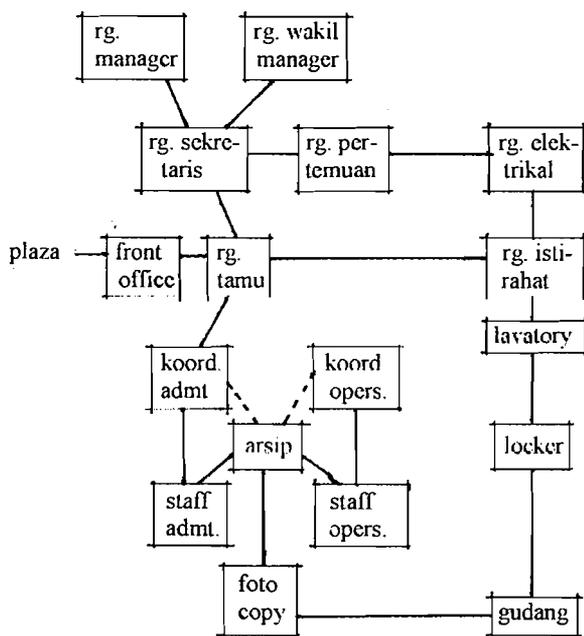


DIAGRAM IV-18

N. Kelompok Fasilitas Service

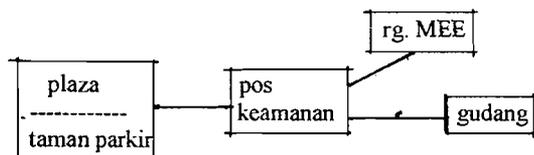


DIAGRAM IV-19

## 5. Besaran ruang

### A. Kelompok Fasilitas Pendidikan

#### 1) Kantor

~ Kapasitas : terdiri dari 3 bagian masing- masing 5 staff

~ Standart : Time Saver Standards

$$5,8 \times 6,11 \text{ m}^2 = 35,44 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $3 \times 35,44 \text{ m}^2 = 106,32 \text{ m}^2$

#### 2) Ruang arsip

~ Kapasitas : diasumsikan 3 almamari arsip diasumsikan 3 unit komputer

~ Standart : rg. arsip

Neufert Arch. Data

$$0,9 \times 2,03 \text{ m}^2 = 1,83 \text{ m}^2 \approx 2 \text{ m}^2$$

rg. komputer

Time Saver Standard

$$1,83 \times 2,34 \text{ m}^2 = 4,3 \text{ m}^2 \approx 5 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $3 \times 2 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$

$$\begin{array}{r} 3 \times 5 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2 \\ \hline 21 \text{ m}^2 \end{array} +$$

#### 3) Gudang

Diasumsikan  $12 \text{ m}^2$

## 4) Ruang kelas

~ Kapasitas : terdiri dari 3 unit ruang kelas masing-masing 20 orang

~ Standart : Neufert Data Arch,

$$0,46 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $60 \times 0,46 \text{ m}^2 = 27,6 \text{ m}^2$

$$\begin{aligned} \text{flow } 60 \% &= 16,56 \text{ m}^2 + \\ &\underline{\hspace{1.5cm}} \\ &44,16 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

## 5) Audiovisual

~ Kapasitas : 1 pengajar dan 20 siswa

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$2 \text{ m}^2 / \text{orang}$$

~ Luasan :  $11 \times 2 \text{ m}^2 = 22 \text{ m}^2$

$$\begin{aligned} \text{sirkulasi } 60 \% &= 13,2 \text{ m}^2 + \\ &\underline{\hspace{1.5cm}} \\ &35,2 \text{ m}^2 \approx 36 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

## 6) Lavatory

~ Kapasitas : wanita 1 lavatory, 1 wastafel pria 3 lavatory, 3 urine dan

3 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$\text{lavatory} = 2,56 \text{ m}^2$$

$$\text{wastafel} = 0,8 \text{ m}^2$$

$$\text{urinoir} = 0,72 \text{ m}^2$$

$$\begin{aligned}
 \sim \text{Luasan} & : 4 \times 2,56 \text{ m}^2 = 10,24 \text{ m}^2 \\
 & 4 \times 0,8 \text{ m}^2 = 3,2 \text{ m}^2 \\
 & 3 \times 0,72 \text{ m} = 2,16 \text{ m} \quad + \\
 & \qquad \qquad \qquad \underline{\hspace{1.5cm}} \\
 & 15,6 \text{ m}^2 \approx 16 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

## 7) Plaza dan Gazebo

Diasumsikan

## B. Kelompok Fasilitas Sirkuit

## 1) Ruang ganti / locker

~ Kapasitas : diasumsikan 40 orang

~ Standard : Time Saver Standards

$$1,3 \text{ m}^2 / \text{orang}$$

~ Luasan :  $40 \times 1,3 \text{ m}^2 = 43 \text{ m}^2$ 

## 2) Garasi / peddock

~ Kapasitas : diasumsikan 400 sepeda motor

~ Standard : Neufert Data Arch.

$$0,6 \times 1,6 \text{ m}^2 = 9,8 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $40 \times 0,96 \text{ m}^2 = 384 \text{ m}^2$ 

$$\begin{aligned}
 \text{flow } 200 \% & = 768 \text{ m}^2 \quad + \\
 & \qquad \qquad \qquad \underline{\hspace{1.5cm}} \\
 & 1152 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

## 3) Ruang pemanasan

~ Kapasitas : 20 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

2,89 m<sup>2</sup> / orang

~ Luasan : 20 x 2,89 m<sup>2</sup> = 57,8 m<sup>2</sup>

flow 20 % =  $\frac{11,56 \text{ m}^2}{69,36 \text{ m}^2} +$

4) Sirkuit Motocross atau Road Race

~ Kapasitas : diasumsikan 50 pembalap berpacu

~ Standard : PP IMI, Sirkuit Motocross dan Road Race

Panjang lintasan minimal 1,8 km

Lebar lintasan minimal 6 m

Pola menyesuaikan lahan dengan lintasan lurus

maksimal 200 m

~ Luasan : diasumsikan 4 000 m<sup>2</sup> (masing-masing)

5) PPPK

~ Kapasitas : diasumsikan 4 ruang pemeriksaan dan pengobatan

~ Standard : Neufert Arch. Data

10,15 m<sup>2</sup>

~ Luasan : 4 x 10,15 m<sup>2</sup> = 40,60 m<sup>2</sup>  $\leq$  41 m<sup>2</sup>

6) Lavatory

~ Kapasitas : wanita 20 lavatory, 4 wastafel pria 30 lavatory, 30 urine  
dan 6 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$\text{lavatory} = 2,56 \text{ m}^2$$

$$\text{wastafel} = 0,8 \text{ m}^2$$

$$\text{urinoir} = 0,72 \text{ m}^2$$

$$\sim \text{Luasan} : 50 \times 2,56 \text{ m}^2 = 110,3 \text{ m}^2$$

$$10 \times 0,8 \text{ m}^2 = 80 \text{ m}^2$$

$$30 \times 0,72 \text{ m}^2 = 21,6 \text{ m}^2 +$$

$$\underline{\hspace{1.5cm}} \\ 111,9 \text{ m}^2 \approx 112 \text{ m}^2$$

### C. Kelompok Fasilitas Laboratorium Mesin

#### 1) Ruang ganti / locker

~ Kapasitas : diasumsikan 10 orang

~ Standard : Time Saver Standards

$$1,3 \text{ m}^2 / \text{orang}$$

$$\sim \text{Luasan} : 10 \times 1,3 \text{ m}^2 = 13 \text{ m}^2$$

#### 2) Laboratorium mesin

~ Kapasitas : diasumsikan 40 sepeda motor

~ Standard : Neufert Data Arch.

$$0,6 \times 1,6 \text{ m}^2 = 0,96 \text{ m}^2$$

$$\sim \text{Luasan} : 40 \times 0,96 \text{ m}^2 = 38,4 \text{ m}^2$$

$$\text{flow } 200 \% = 76,8 \text{ m}^2 +$$

$$\underline{\hspace{1.5cm}} \\ 115,2 \text{ m}^2$$

## 3) Gudang

~ Kapasitas : 1 unit gudang alat dan 1 unit gudang suku cadang

~ Standard : 18 m<sup>2</sup> dan 30 m<sup>2</sup>

~ Luasan : 18 m<sup>2</sup> + 30 m<sup>2</sup> = 48 m<sup>2</sup>

## 4) Lavatory

~ Kapasitas : wanita 1 lavatory, 1 wastafel pria 3 lavatory, 3 urine dan  
3 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

lavatory = 2,56 m<sup>2</sup>

wastafel = 0,8 m<sup>2</sup>

urinoir = 0,72 m<sup>2</sup>

~ Luasan : 4 x 2,56 m<sup>2</sup> = 10,24 m<sup>2</sup>

4 x 0,8 m<sup>2</sup> = 3,2 m<sup>2</sup>

3 x 0,72 m<sup>2</sup> = 2,16 m<sup>2</sup> +

15,6 m<sup>2</sup> ≈ 16 m<sup>2</sup>

## D. Kelompok Fasilitas Senam dan Fitnes

## 1) Ruang ganti

~ Kapasitas : diasumsikan 10 orang

~ Standard : Time Saver Standards

1,3 m<sup>2</sup> / orang

~ Luasan : 10 x 1,3 m<sup>2</sup> = 13 m<sup>2</sup>

## 2) Ruang senam

~ Kapasitas : 20 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

2,89 m<sup>2</sup> / orang~ Luasan : 20 x 2,89 m<sup>2</sup> = 57,8 m<sup>2</sup>

$$\text{flow 20 \%} = \frac{11,56 \text{ m}^2}{69,36 \text{ m}^2} +$$

## 3) Ruang fitness

~ Kapasitas : 20 macam latihan dengan alat

~ Standard : diasumsikan (alat bervariasi)

~ Luasan : 60 m<sup>2</sup>

## 4) Lavatory

~ Kapasitas : 2 unit lavatory, 2 urine dan 2 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

lavatory = 2,56 m<sup>2</sup>wastafel = 0,8 m<sup>2</sup>urinoir = 0,72 m<sup>2</sup>~ Luasan : 2 x 2,56 m<sup>2</sup> = 5,2 m<sup>2</sup>2 x 0,8 m<sup>2</sup> = 1,6 m<sup>2</sup>2 x 0,72 m<sup>2</sup> = 1,44 m<sup>2</sup> +
$$\underline{\hspace{1.5cm}} \\ 8,24 \text{ m}^2 \approx 9 \text{ m}^2$$

## E. Kelompok Fasilitas Pameran

## 1) Hall

Diasumsikan 20 m<sup>2</sup>

## 2) Rg. Pamer

Exhibition hall diasumsikan luasan 1.000 m<sup>2</sup>

## 3) Lavator

~ Kapasitas : wanita 6 lavatory, 4 wastafel

pria 6 lavatory, 6 urine dan 4 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

lavatory = 2,56 m<sup>2</sup>

wastafel = 0,8 m<sup>2</sup>

urinoir = 0,72 m<sup>2</sup>

~ Luasan : 12 x 2,56 m<sup>2</sup> = 30,72 m<sup>2</sup>

8 x 0,8 m<sup>2</sup> = 6,4 m<sup>2</sup>

4 x 0,72 m<sup>2</sup> = 2,88 m<sup>2</sup> +

40 m<sup>2</sup>

## F. Kelompok Fasilitas Museum Otomotif

## 1) Loket

~ Kapasitas : 2 unit kassa

~ Standard : Neufert Arch. Data

1,2 x 2,5 m<sup>2</sup> = 3 m<sup>2</sup>

~ luasan :  $2 \times 3 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$

2) Ruang koleksi / pameran

~ Kapasitas : 60 unit

~ Standard : diasumsikan  $20 \text{ m}^2 / \text{unit}$

~ luasan :  $30 \times 20 \text{ m}^2 = 1.200 \text{ m}^2$

$$\text{flow } 20 \% = \frac{240 \text{ m}^2}{1.440 \text{ m}^2} +$$

3) Counter Petugas

~ Kapasitas : 4 petugas

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$2,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 5,5 \text{ m}^2$$

~ luasan :  $4 \times 5,5 \text{ m}^2 = 22 \text{ m}^2$

4) Pos Keamanan

~ Kapasitas : 4 orang petugas

~ Standard :  $1,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$

~ luasan :  $4 \times 3 = 12 \text{ m}^2$

5) Gudang

Diasumsikan  $12 \text{ m}^2$

G. Kelompok Fasilitas Simulasi Otomotif

1) Counter Petugas

~ Kapasitas : 3 unit counter masing-masing 2 petugas

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$1,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$$

~ luasan :  $6 \times 3 \text{ m}^2 = 18 \text{ m}^2$

## 2) Ruang bermain

~ Kapasitas : alat bermain simulasi otomotif / video game  
dengan 50 pemain

~ Standard : diasumsikan  $2 \text{ m}^2$  / orang dengan alat

~ luasan :  $50 \times 2 \text{ m}^2 = 100 \text{ m}^2$

$$\text{flow } 200 \% = 200 \text{ m}^2 +$$


---


$$300 \text{ m}^2$$

## 3) Ruang duduk

~ Kapasitas : 20 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$0,46 \text{ m} / \text{orang}$$

~ luasan :  $20 \times 0,46 \text{ m}^2 = 9,2 \text{ m}^2 \approx 9 \text{ m}^2$

## 4) Café

Diasumsikan  $20 \text{ m}^2$

## 5) Lavatory

~ Kapasitas : wanita 2 lavatory, 2 wastafel

pria 2 lavatory, 2 urine dan 2 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$\text{lavatory} = 2,56 \text{ m}^2$$

$$\text{wastafel} = 0,8 \text{ m}^2$$

$$\text{urinoir} = 0,72 \text{ m}^2$$

$$\sim \text{Luasan} : 4 \times 2,56 \text{ m}^2 = 10,24 \text{ m}^2$$

$$4 \times 0,8 \text{ m}^2 = 3,2 \text{ m}^2$$

$$2 \times 0,72 \text{ m}^2 = 1,44 \text{ m}^2 +$$

$$\underline{\hspace{1.5cm}} \\ 14,88 \text{ m}^2 \approx 15 \text{ m}^2$$

6) Gudang

Diasumsikan  $12 \text{ m}^2$

#### H. Kelompok Fasilitas Perpustakaan

1) Ruang penitipan

~ Kapasitas : diasumsikan 2 rak buku

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$1,0 \times 1,5 \text{ m}^2 = 1,5 \text{ m}^2$$

$$\sim \text{luasan} : 2 \times 1,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$$

2) Ruang katalog

~ Kapasitas : 2 rak katalog

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$0,5 \times 2,1 \text{ m}^2 = 1,05 \text{ m}^2$$

$$\sim \text{luasan} : 2 \times 1,05 \text{ m}^2 = 2,1 \text{ m}^2$$

## 3) Ruang buku

~ Kapasitas : diasumsikan 20 rak buku

~ Standard : Time Save Standards

$$1,22 \times 1,01 \text{ m}^2 = 1,23 \text{ m}^2$$

~ luasan :  $20 \times 1,23 \text{ m}^2 = 24,6 \text{ m}^2$

$$\text{flow } 20 \% = 4,92 \text{ m}^2 +$$

$$\underline{\hspace{1.5cm}} \\ 29,52 \text{ m}^2 \approx 30 \text{ m}^2$$

## 4) Ruang baca

~ Kapasitas : diasumsikan 25 orang

~ Standard : neufert Arch. Data

$$2,32 \text{ m / orang}$$

~ luasan :  $25 \times 2,32 \text{ m}^2 = 58 \text{ m}^2$

## 5) Counter petugas

~ Kapasitas : 3 petugas

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$2,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 5,5 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $3 \times 5,5 \text{ m}^2 = 16,5 \text{ m}^2$

## 6) Ruang pengelola

~ Kapasitas : 3 staff

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$2,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 5,5 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $3 \times 5,5 \text{ m}^2 = 16,5 \text{ m}^2$

7) Ruang komputer

~ Kapasitas : 2 unit

~ Standard : Time Save Standards

$1,83 \times 2,34 \text{ m}^2 = 4,3 \text{ m}^2$

~ luasan :  $2 \times 4,3 \text{ m}^2 = 8,6 \text{ m}^2 \_ 9 \text{ m}^2$

8) Gudang

Diasumsikan :  $9 \text{ m}^2$

I. Kelompok Fasilitas Lomba (penonton)

1) Loket

~ Kapasitas : 20 unit kassa

~ Standard : Neufert Arch. Data

$1,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$

~ luasan :  $20 \times 3 \text{ m}^2 = 60 \text{ m}^2$

2) Tribun Tertutup

~ Kapasitas : diasumsikan 5000 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$0,46 \text{ m}^2 / \text{orang}$

~ Luasan :  $5000 \times 0,46 \text{ m}^2 = 2300 \text{ m}^2$

sirkulasi 10 % =  $\frac{230 \text{ m}^2 +}{2530 \text{ m}^2}$

## 3) Tribun Terbuka

~ Kapasitas : diasumsikan 30 000 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$0,46 \text{ m}^2 / \text{orang}$$

~ Luasan :  $30\,000 \times 0,46 \text{ m}^2 = 13\,800 \text{ m}^2$

$$\text{sirkulasi } 10\% = \frac{1\,380 \text{ m}^2}{1\,5180 \text{ m}^2}$$

## 4) Lavatory

~ Kapasitas : wanita 20 lavatory, 4 wastafel, pria 30 lavatory, 30 urine  
dan 6 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$\text{lavatory} = 2,56 \text{ m}^2$$

$$\text{wastafel} = 0,8 \text{ m}^2$$

$$\text{urinoir} = 0,72 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $50 \times 2,56 \text{ m}^2 = 110,3 \text{ m}^2$

$$10 \times 0,8 \text{ m}^2 = 80 \text{ m}^2$$

$$30 \times 0,72 \text{ m}^2 = 21,6 \text{ m}^2 +$$

$$111,9 \text{ m}^2 \approx 112 \text{ m}^2$$

## J. Kelompok Kegiatan Variasi Otomotif

## 1) Selasar

Diasumsikan (menyesuaikan)

2) Ruang penjualan

~ Kapasitas : 12 unit penjualan

~ Standard : diasumsikan  $24 \text{ m}^2 / \text{unit}$

~ luasan :  $12 \times 24 \text{ m}^2 = 288 \text{ m}^2$

3) Ruang bengkel

~ Kapasitas : 12 unit bengkel terdiri dari:

6 unit bengkel mobil, masing- masing untuk 2 mobil

6 unit bengkel sepeda motor, masing-masing

6 sepeda motor

~ Standard : Neufert Arch. Data

mobil =  $4,2 \times 1,8 \text{ m}^2 = 7,56 \text{ m}^2$

sp.motor  $0,6 \times 1,6 \text{ m}^2 = 0,96 \text{ m}^2$

~ luasan :  $12 \times 7,56 \text{ m}^2 = 90,72 \text{ m}^2$

$36 \times 0,96 \text{ m}^2 = 34,56 \text{ m}^2 +$

$= 125,28 \text{ m}^2 +$

flow 60 % =  $75,17 \text{ m}^2 +$

$200,55 \text{ m}^2 \approx 200 \text{ m}^2$

4) Ruang tunggu

~ Kapasitas : 100 orang

~ Standard : neufert Arch. Data

0,42 m / orang

~ luasan :  $100 \times 0,42 \text{ m}^2 = 42 \text{ m}^2$

5) Kassa

~ Kapasitas : 12 kassa, masing-masing 1 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$1,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$

~ Luasan :  $3 \times 12 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2$

6) Lavatory

~ Kapasitas : 12 unit lavatory 12 unit wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

lavatory =  $2,56 \text{ m}^2$

wastafel =  $0,8 \text{ m}^2$

~ Luasan :  $12 \times 2,56 \text{ m}^2 = 30,72 \text{ m}^2$

$12 \times 0,8 \text{ m}^2 = 9,6 \text{ m}^2 +$

$40,32 \text{ m}^2 \approx 40 \text{ m}^2$

7) gudang

~ Kapasitas : 12 unit

~ Standard : diasumsikan  $20 \text{ m}^2$

~ luasan :  $12 \times 20 \text{ m}^2 = 240 \text{ m}^2$

## K. Kelompok Kegiatan Restoran

### 1) Kedai

~ Kapasitas : 10 unit

~ Standard : diasumsikan  $12 \text{ m}^2 / \text{unit}$

~ Luasan :  $10 \times 12 \text{ m}^2 = 120 \text{ m}^2$

### 2) Restoran

~ Kapasitas : diasumsikan menampung 200 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$1,9 \text{ m}^2 / \text{orang}$

~ Luasan :  $200 \times 1,9 \text{ m}^2 = 380 \text{ m}^2$

### 3) Kassa

~ Kapasitas : 1 orang petugas

~ Standard : neufert Arch. Data

$1,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$

~ Luasan :  $1 \times 3 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$

### 4) Pantry

~ Standard : Neufert Arch. Data

15 % luas restoran

~ Luasan :  $15 \% \times 380 \text{ m}^2 = 57 \text{ m}^2$

### 5) Dapur

~ Standard : Neufert Arch. Data

15 % luas restoran

$$\sim \text{Luasan} : 15 \% \times 380 \text{ m}^2 = 57 \text{ m}^2$$

6) Lavatory

~ Kapasitas : wanita 2 lavatory, 2 wastafel,

pria 2 lavatory, 2 urine dan 2 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$\text{lavatory} = 2,56 \text{ m}^2$$

$$\text{wastafel} = 0,8 \text{ m}^2$$

$$\text{urinoir} = 0,72 \text{ m}^2$$

$$\sim \text{Luasan} : 4 \times 2,56 \text{ m}^2 = 10,24 \text{ m}^2$$

$$4 \times 0,8 \text{ m}^2 = 3,2 \text{ m}^2$$

$$2 \times 0,72 \text{ m}^2 = \underline{1,44 \text{ m}^2} +$$

$$14,88 \text{ m}^2 \approx 15 \text{ m}^2$$

7) Gudang

Diasumsikan  $9 \text{ m}^2$

L. Kelompok Fasilitas Pengelola

1) Front office / operator

~ Kapasitas : 2 orang petugas

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$2,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 5,5 \text{ m}^2$$

$$\sim \text{Luasan} : 2 \times 5,5 \text{ m}^2 = 11 \text{ m}^2$$

2) Ruang Tamu

Diasumsikan 20 m<sup>2</sup>

3) Ruang manager

~ Kapasitas : 1 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$3 \times 5 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$$

~ Luasan : 1 x 15 m<sup>2</sup> = 15 m<sup>2</sup>

4) Ruang wakil manager

~ Kapasitas : 1 orang

~ Standard : neufert Arch. Data

$$3 \times 5 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$$

~ Luasan : 1 x 15 m<sup>2</sup> = 15 m<sup>2</sup>

5) Ruang sekretaris

~ Kapasitas : 2 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$2,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 5,5 \text{ m}^2$$

~ Luasan : 2 x 5,5 m<sup>2</sup> = 11 m<sup>2</sup>

6) Ruang foto copy

~ Kapasitas : 2 mesin foto copy

~ Luasan : diasumsikan 9 m<sup>2</sup>

7) Ruang koordinator administrasi

~ Kapasitas : 1 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$3 \times 3,6 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $1 \times 10,8 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2 \approx 11 \text{ m}$

8) Ruang staff administrasi

~ Kapasitas : 2 orang

~ Standard : Time Saver Standards

$$5,8 \times 6,11 \text{ m}^2 = 35,44 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $2 \times 35,44 \text{ m}^2 = 70,88 \text{ m}^2 \approx 71 \text{ m}^2$

9) Ruang koordinasi operasional

~ Kapasitas : 1 orang

~ Standard : neufert Arch. Data

$$3 \times 3,6 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $1 \times 10,8 \text{ m}^2 = 10,8 \text{ m}^2$

10) Ruang staff operasional

~ Kapasitas : terdiri dari 3 bagian masing- masing 5 staff

~ Standard : Time Saver Standards

$$5,8 \times 6,11 \text{ m}^2 = 35,44 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $3 \times 35,44 \text{ m}^2 = 106,32 \text{ m}^2 \approx 107 \text{ m}^2$

11) Ruang arsip

~ Kapasitas : diasumsikan 3 almari arsip dan 4 unit komputer

~ Standard : ruang arsip

Neufert Arch. Data

$$0,9 \times 2,03 \text{ m}^2 = 1,83 \text{ m}^2 \approx 2 \text{ m}^2$$

ruang komputer

Time Saver Standards

$$1,83 \times 2,34 \text{ m}^2 = 4,3 \text{ m}^2 \approx 5 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $3 \times 2 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$

$$4 \times 5 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2 +$$


---


$$26 \text{ m}^2$$

12) Ruang pertemuan

~ Kapasitas : 20 orang

~ Standard : neufert Arch. Data

$$5,7 \times 5,7 \text{ m}^2 = 32,47 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $1 \times 32,49 \text{ m}^2 = 32,49 \text{ m}^2 \approx 33 \text{ m}^2$

13) Ruang istirahat

Diasumsikan  $20 \text{ m}^2$

14) Ruang ganti / locker

~ Kapasitas : diasumsikan 50 orang

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$1,5 \times 0,25 \text{ m}^2 = 0,375 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $50 \times 0,375 \text{ m}^2 = 18,75 \approx 19 \text{ m}^2$

## 15) Ruang elektrik / gudang

Diasumsikan 20 m<sup>2</sup>

## 16) Lavatory

~ Kapasitas : wanita 2 lavatory, 2 wastafel,

pria 2 lavatory, 2 urine dan 2 wastafel

~ Standard : Neufert Arch. Data

lavatory = 2,56 m<sup>2</sup>

wastafel = 0,8 m<sup>2</sup>

urinoir = 0,72 m<sup>2</sup>

~ Luasan : 4 x 2,56 m<sup>2</sup> = 10,24 m<sup>2</sup>

4 x 0,8 m<sup>2</sup> = 3,2 m<sup>2</sup>

2 x 0,72 m<sup>2</sup> = 1,44 m<sup>2</sup> +

14,88 m<sup>2</sup> ≈ 15 m<sup>2</sup>

## O. Kelompok Kegiatan Service

## 1) Taman parkir

~ Kapasitas : 400 mobil keluarga

800 sepeda motor

~ Standard : Neufert Arch. Data (parkir sudut 90°)

mobil = 2,4 x 5,5 m<sup>2</sup> = 13,2 m<sup>2</sup>

spd. motor = 1,0 x 2,0 m<sup>2</sup> = 2,0 m<sup>2</sup>

~ Luasan : 400 x 13,2 m<sup>2</sup> = 5 280 m<sup>2</sup>

$$800 \times 02,0 \text{ m}^2 = \underline{1.600 \text{ m}^2} +$$

$$6.880 \text{ m}^2$$

$$\text{sirkulasi } 60 \% \quad \underline{4.128 \text{ m}^2} +$$

$$11.008 \text{ m}^2$$

2) Unit pos keamanan

~ Kapasitas : 4 orang petugas

~ Standard : Neufert Arch. Data

$$1,2 \times 2,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$$

~ Luasan :  $4 \times 3 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$

3) Ruang MEE

Diasumsikan  $20 \text{ m}^2$

4) Gudang alat-alat

Diasumsikan  $16 \text{ m}^2$

## 6. Organisasi Ruang

### Pendekatan Sistem Organisasi

Dasar pertimbangan pemilihan sistem organisasi ruang ditekankan terutama pada aspek rekreatif, dimana sistem yang terpilih diharapkan akan dapat memenuhi kriteria pertimbangan:

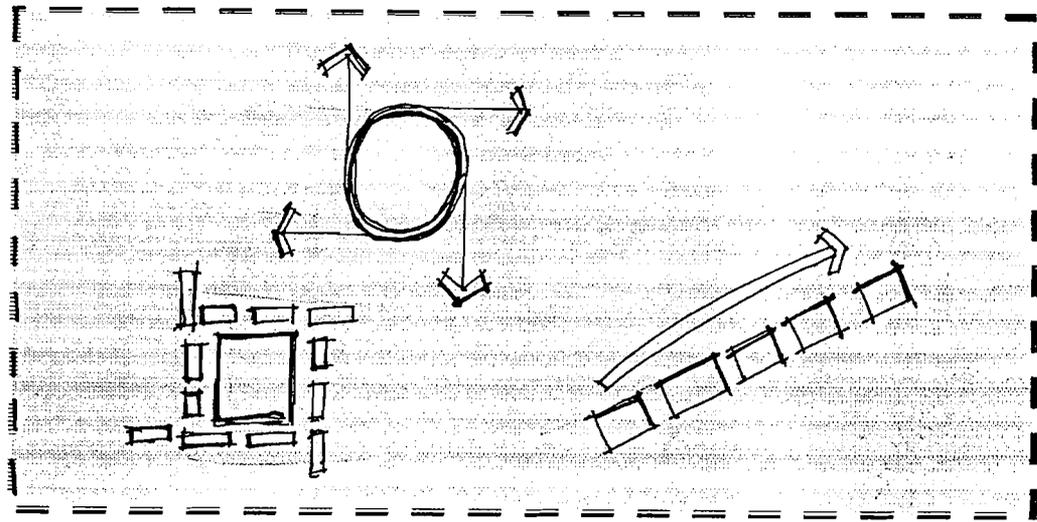
- Sistem organisasi mendukung pengunjung untuk menikmati tampilan materi atraksi secara menyeluruh dan terarah.
- Pola sirkulasi yang terjadi dan kemudahan pencapaian, jelas dan dikenali oleh para pengunjung, dengan memberikan pengarahannya dalam menikmati seluruh tampilan atraksi.
- Hubungan antar kelompok kegiatan dan juga koordinasi antar kegiatan yang ada.
- Efisiensi pada penataan ruang

Dari pertimbangan tersebut sistem yang paling dimungkinkan adalah sistem radial atau penggabungan linier<sup>1</sup>, yaitu:

- Merupakan sistem organisasi dimana penataan ruang-ruang sekunder tersebar keluar dari sebuah ruang terpusat.
- Sistem ini menggabungkan unsur-unsur organisasi terpusat dan linier

---

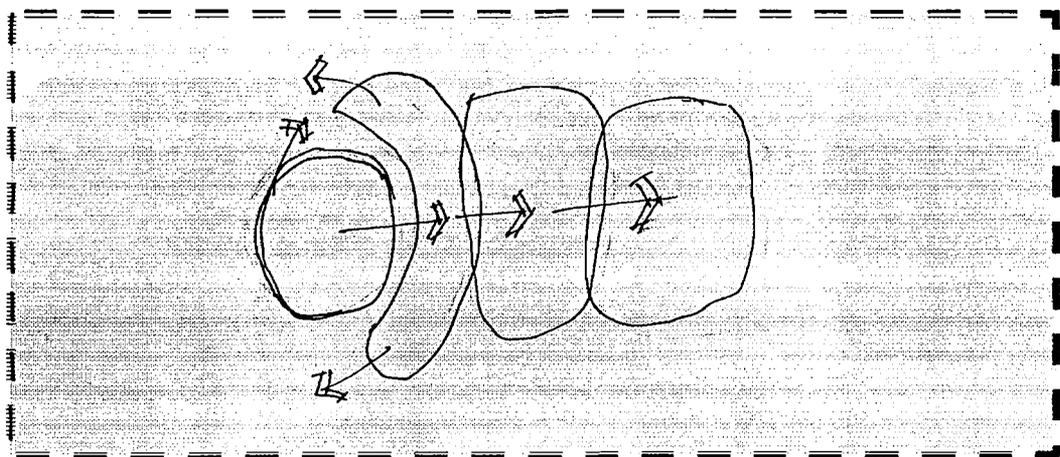
<sup>1</sup> Ir. Paulus Hartono Adji (penerjemah), *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya*, (Penerbit Erlangga, Jakarta, 1985), Hal. 224



GAMBAR 1Y-6

Penempatan unit kegiatan dan ruang-ruangnya sesuai dengan pendekatan rekreatif, dimana unit-unit *fasilitas public oriented* diharapkan paling mudah dicapai / dituju pengunjung.

Sebagai fasilitas rekreasi, pola tata ruang yang dibentuk dipengaruhi oleh usaha untuk dapat menciptakan *visual comfort* dan *psicological comfort*. Pengolahan potensi site adalah bagian dari usaha untuk mendapatkan optimalisasi pola tata letak unit-unit fasilitas yang ada.



GAMBAR 1Y-7

Dalam optimalisasi penempatan tata letak unit fasilitas rekreasi pada kawasan pendidikan dan pelatihan balap motor ini sebagai pertimbangan dasar yang mendukung ungkapan rekreatif antara lain:

- Kebutuhan kemudahan pada pencapaian antar unit fasilitas,
- Kenyaman dan keleluasaan sirkulasi,
- Tuntutan pengkondisian yang spesifik terhadap macam, jenis dan jangka waktu kegiatan

Berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan di atas, maka pendekatan optimalisasi unit fasilitas rekreasi otomotif adalah sebagai berikut:

- Fasilitas Rekreasi *Exhibition*
  - ~ Pameran dan Bursa
  - ~ Museum Otomotif
  - ~ Simulasi otomotif
  - ~ Perpustakaan Otomotif

Fasilitas-fasilitas tersebut merupakan kelompok fasilitas utama, oleh sebab itu memiliki sifat kebutuhan pencapaian yang mudah dan cepat, sehingga penempatan yang sesuai adalah pada zona area site terdepan dan berhubungan langsung dengan lingkungan luar serta terbuka yang diharapkan mampu mempromosikan kandungan didalamnya dan fasilitas yang lain. Dilihat dari kebutuhan pencapaian dan sifat kegiatannya, maka kelompok fasilitas tersebut bersifat **publik**.

- Fasilitas Rekreasi Perlombaan

- ~ Lomba Road Race

- ~ Lomba Motocross

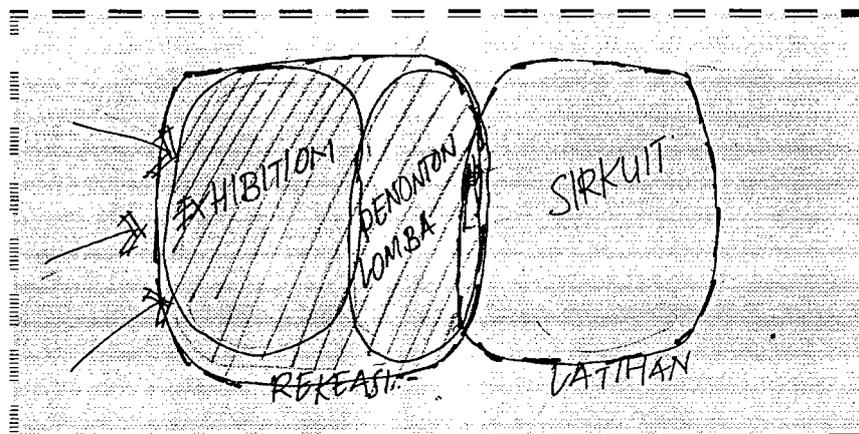
Dalam kelompok fasilitas lomba ada dua pelaku kegiatan, yaitu penonton dan peserta lomba, dalam pengertian penonton adalah pengunjung umum yang dapat mencapai fasilitas tersebut dengan tuntutan tertentu atau bersyarat, maka fasilitas penonton lomba ini bersifat **semi publik**, sedang peserta lomba dengan adanya tuntutan dan persyaratan lebih tinggi, maka peserta lomba bersifat **privat**

- Fasilitas Rekreasi Pendukung

- ~ Variasi Otomotif

- ~ Kedai dan Restoran

Kelompok fasilitas rekreasi pendukung diharapkan mendukung segala fasilitas yang ada dan lebih cenderung untuk mendukung fasilitas publik, maka perlu adanya interaksi yang dekat dengan fasilitas publik



GAMBAR IV-8

### **IV.3. Analisis Kenyamanan Fasilitas Rekreasi**

#### **IV.3.1. Landasan dan Titik tolak**

##### **1. Permasalahan**

Permasalahan yang dibahas pada bagian ini merupakan permasalahan utama yang berhubungan dengan keterpaduan desain secara keseluruhan dari unit ruang-ruang Fasilitas Rekreasi Otomotif dalam lingkungan Pendidikan dan Pelatihan Balap Motor. Dalam hal ini unit-unit fasilitas rekreasi dan ruang- ruang pendukungnya akan dibahas secara mendasar.

Menjadi permasalahan utama, yang harus diselesaikan ialah: menemukan ungkapan wujud fasilitas rekreasi edukatif otomotif yang dipadukan dengan pola taman, simbolisme massa bersuasana otomotif dan memenuhi tuntutan persyaratan kenyamanan pandangan dan pergerakan pengunjung.

##### **2. Tujuan Analisis**

- Menentukan dimensi ruang gerak dan sirkulasi
- Menentukan dimensi unit-unit ruang pendukung
- Menentukan zona masing-masing fasilitas dan keterpaduan antar unit ruang pendukung
- Menentukan suasana dan penampilan bangunan

##### **3. Faktor Penentu**

- Standard gerak manusia
- Jenis kegiatan yang berlangsung
- Pengelompokan kegiatan yang ada
- Pola sirkulasi yang terjadi
- Standar kenyamanan visual manusia
- Pendukung suasana

#### IV.3.2. Jenis dan Karakteristik

Selaras dengan tujuan dan prinsipnya sebagai lembaga yang salah satu peranannya menampung minat dan bakat pecinta otomotif, fasilitas rekreasi otomotif di sini mengemban suatu misi.

Selain penyediaan fasilitas rekreasi baru sebagai sarana hiburan, juga memiliki peranan sebagai pendukung perkembangan otomotif dengan menyalurkan dan memberi motivasi para pecinta olah raga bermotor, khususnya pacuan motor yang hila tidak tersalur dengan benar berefek negatif (menggiring pemacu kebut-kebutan ke arah yang positif) . Fasilitas yang diupayakan untuk mendukungnya diwujudkan melalui penyediaan sarana dan desain arsitektural dalam suatu lingkungan terpadu. Fasilitas tersebut berupa:

##### 1. Fasilitas Rekreasi Exhibition

###### a) Pameran dan Bursa

Ruang pameran dan bursa disediakan untuk menambah wawasan, informasi, dan perkembangan teknologi otomotif yang berkala dalam jangka waktu

tertentu dan berfifat serba guna, di mana ruang ini ditekankan pada faktor fleksibilitas agar mampu menampung berbagai kegiatan yang silih berganti dengan tuntutan yang berbeda, namun penataan pola sirkulasi interiornya tetap diupayakan untuk mendapatkan sistem yang jelas dengan mengacu pada salah satu jenis pameran.

b) Museum Otomotif

Museum berarti: gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum<sup>2</sup>. Dalam hal ini benda otomotif menjadi obyek pameran tetap yang diantaranya menampilkan kendaraan-kendaraan masa silam dan sejarah olah raga otomotif. Penekanan interior dari masing-masing obyek ditampilkan sebagaimana aslinya kendaraan berada dan kehidupan pada jamannya.

c) Simulasi Otomotif

Simulasi merupakan bentuk permainan yang mempunyai tujuan tertentu. Dalam hal ini simulasi otomotif adalah ajang permainan olah raga balap mobil atau motor dengan menggunakan suatu alat bermain (video game) yang menampilkan layar bagaikan suatu arena balap yang dapat dikendalikan sebagaimana kendaraan balap sesungguhnya namun bersifat statis. Para pemain diupayakan untuk merasa menjadi seorang pembalap, yang sedang berlomba di arena. Untuk menggalakkan para pemain, interior dari masing-

---

<sup>2</sup> Anton M. Moeliana, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1995), Hal. 675.

masing jenis permainan ini diusahakan bersuasana seperti arena sesungguhnya.

d) Perpustakaan Otomotif

Merupakan penyediaan buku-buku dan informasi media cetak (visual) tentang perkembangan otomotif baik di tanah air maupun di manca negara guna menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat.

Adapun untuk mendukung keberadaan dari fasilitas tersebut, dalam suatu lingkungan ini perlu disediakan fasilitas pendukung yang mampu mengangkat keberadaan fasilitas rekreasi otomotif dan menambah nilai edukatif, seperti:

a) Gerbang

Merupakan penerima dari semua pendatang sebagai pelaku aktifitas, oleh sebab itu gerbang diupayakan mampu menunjukkan dan mencerminkan kegiatan dan fasilitas yang ada di dalamnya, yaitu otomotif.

b) Plaza

Merupakan lahan kosong serba guna, untuk pertimbangan optimalisasi lahan Plaza sebagai ajang kegiatan non permanan yang dilakukan secara berkala. Dalam hal ini diperlukan penataan plaza yang mengacu atau diasumsikan atas segala kegiatan yang diselenggarakan di plaza secara berkala. Kegiatan otomotif yang memungkinkan diselenggarakan di plaza ini, misalnya:

- Slalom test
- Tamiya (radio control)

- Bursa mobil / sepeda motor bekas
- Pameran otomotif (out door)

c) Taman

Merupakan kebun yang ditanami dengan bunga-bunga yang ditata dengan baik, tempat yang indah tempat orang beristirahat yang ditanami pohon-pohon rindang, rumput yang bagus dan dilengkapi dengan tempat-tempat duduk, tempat orang bersenang-senang, tempat tertentu untuk berekreasi<sup>3</sup>.

Guna menyatukan keberadaan fasilitas ini, maka taman sebagai dekorasi out door diharapkan mampu menghadirkan nuansa otomotif.

d) Peyediaan variasi otomotif

Merupakan tempat penjualan barang-barang hiasan otomotif, karena sifatnya penawaran barang dagangan, maka fasilitas ini disajikan dengan pertimbangan pengenalan dan pencapaian yang mudah guna merangsang minat pembeli.

e) Kedai dan restoran

Merupakan tempat peristirahatan dan santai sambil menikmati makanan dan minuman.

### IV.3.3. Sirkulasi

#### 1 Sifat gerak pengunjung

---

<sup>3</sup> Prof. DR. J.S. Badudu dan Prof. Sutan Muhammad Zainm Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Sinar Harapan, Jakarta, 1994), Hal. 786.

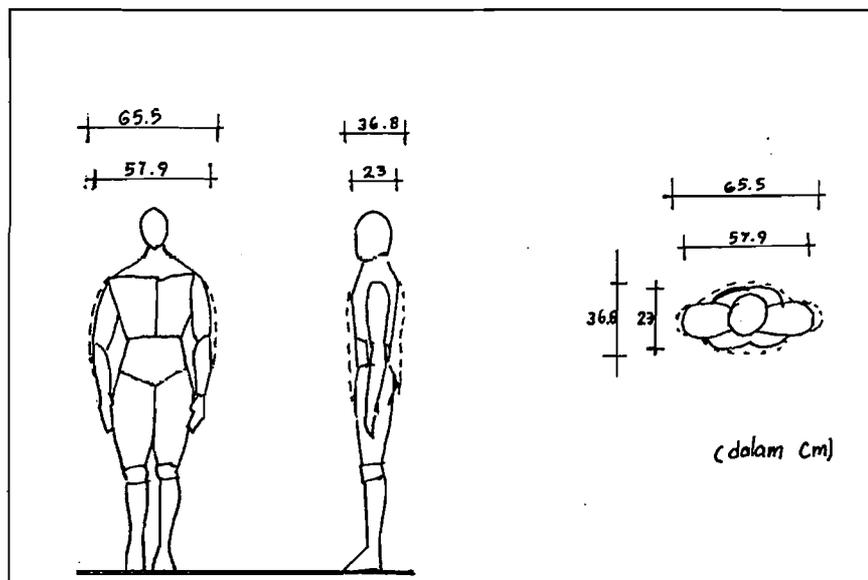
Dalam menikmati obyek pada suatu atraksi yang ditampilkan di suatu area rekreasi, pengunjung melakukan pergerakan / perpindahan sesuai dengan keinginannya akan kebebasan dalam menikmati atraksi tersebut

#### a. Macam gerak pengunjung

- Gerak tetap (stasioner)

Adalah gerakan untuk mengamati obyek atraksi, yang dilakukan di tempat secara duduk atau berdiri, dengan berkelompok atau sendirian.

Demi mencapai tingkat kenyamanan, maka perlu dipertimbangkan standar gerak, dalam hal ini diambil standar gerak orang dewasa <sup>4</sup>

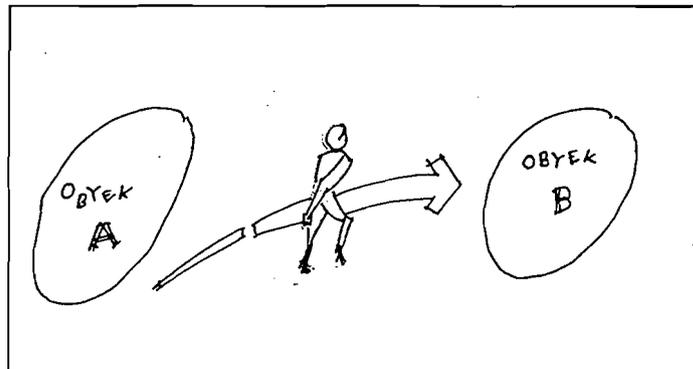


GAMBAR 1Y-9

<sup>4</sup> Julius Panero dan Martin Zelnik, Human Dimension and Interior Space ( The Architectural Press, London, 1990), Hal. 266

- Gerak berpindah tempat (mobiler)

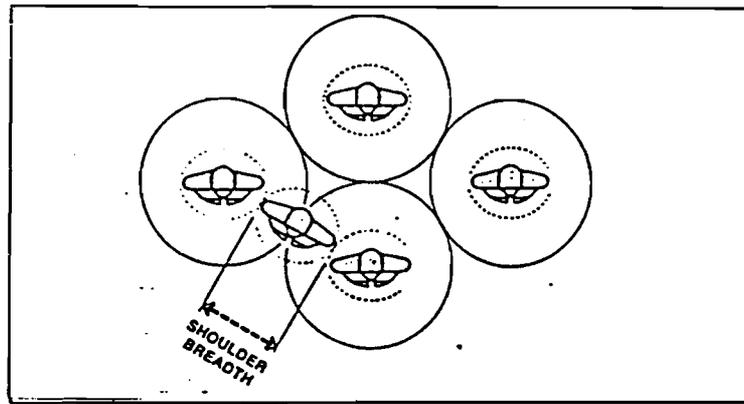
Adalah pergerakan pengunjung dari satu obyek atraksi menuju ke obyek atraksi yang lain atau dari suatu unit menuju ke unit yang lain.



GAMBAR 1Y-10

b. Ruang gerak

Tingkatan kenyamanan ruang gerak tersebut pada fasilitas rekreasi ini akan dipilih tingkat yang paling nyaman demi memperoleh kelonggaran dan menghindari gangguan pandangan, Teori Julius Panero dan Martin Zelnik tiap orang membutuhkan area seluas  $1,21 \text{ m}^2$  atau dengan radius 61 cm. Kepadatan didapat dengan memperhitungkan jarak antar orang ialah selebar tubuh manusia (jarak antar bahu). Pada tingkat ini orang dimungkinkan bergerak bebas tanpa saling mengganggu



GAMBAR IV-11

## 2. Pendekatan pola sirkulasi terhadap kenyamanan gerak

### a. Pola Sirkulasi

Untuk mendapatkan kenyamanan sirkulasi yang didapat dari pembentukan pola, didasarkan atas pertimbangan:

- Mendukung kelancaran kegiatan
- Memberikan kemudahan dan kejelasan arah penca- paian serta hubungan antar kegiatan berdasar prioritasnya
- Standar persyaratan kenyamanan ruang gerak untuk sirkulasi kegiatan

### b. Pengarahan Sirkulasi Pergerakan

Pengarahan pergerakan diharapkan untuk mendukung terciptanya suasana rekreatif yang dapat dilakukan dengan:

- Mengubah pergerakan horizontal <sup>5</sup>

Yang dapat dilakukan dengan gerakan menyempit, di mana gerakan menyempit akan memberikan efek terpusat, merangsang pengunjung untuk bergerak cepat sehingga membawa pengunjung melaju ke obyek di depannya,

<sup>5</sup> John Ormsbee Simonds, Landscape Architecture (Mc Graw Hill Book Company, New York, 1961), Hal. 14

atau gerakan melebar yang akan memberikan efek keleluasaan, melambatkan arus, sehingga memungkinkan pengamatan lebih lama.

- Mengubah pergerakan vertikal

Dapat dilakukan dengan gerakan ke bawah / turun yang akan memberikan kesan terlindung, privacy dan memberikan penekanan orientasi pandangan yang kuat pada bidang dasar, atau dengan gerakan ke atas / naik yang akan memberi kesan menggemhirakan, keleluasaan, dan memberi dimensi baru dalam pergerakan

- Mengubah arah pada jalur lurus

Akan memberikan arah yang jelas pada point yang dituju, menghindari kebosanan,

- Percabangan jalur

Dapat menghindari kebosanan, memecah perhatian dan merangsang untuk mengetahui obyek yang ada di sisi lain.

Penentuan pola sirkulasi dan pengarahannya diutamakan pada unit fasilitas rekreasi dan pelengkapannya. Untuk dapat memberi dukungan pada pengunjung dalam menikmati seluruh tampilan obyek atraksi dengan bebas, nyaman dan leluasa, maka pola sirkulasi pada fasilitas rekreasi ini sebaiknya adalah:

- memberi arah yang jelas pada jalur utama sehingga dapat memberikan orientasi

- memberikan suasana rekreatif

- menyesuaikan dengan urutan prioritas obyek atraksi
- menghindari kebosanan pengunjung dengan penataan yang tidak monoton

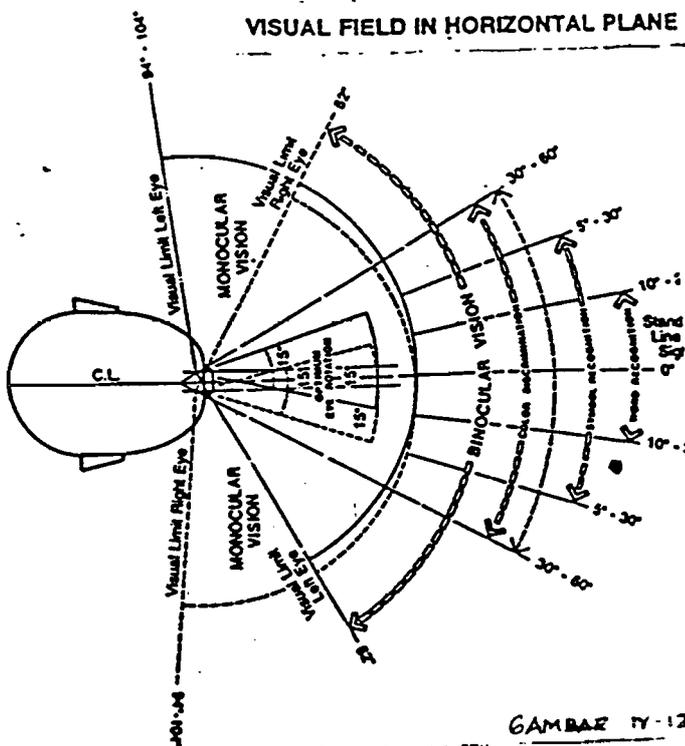
#### IV.3.4. Kenyamanan Visual

##### 1. Kemampuan dasar pengelihatannya manusia

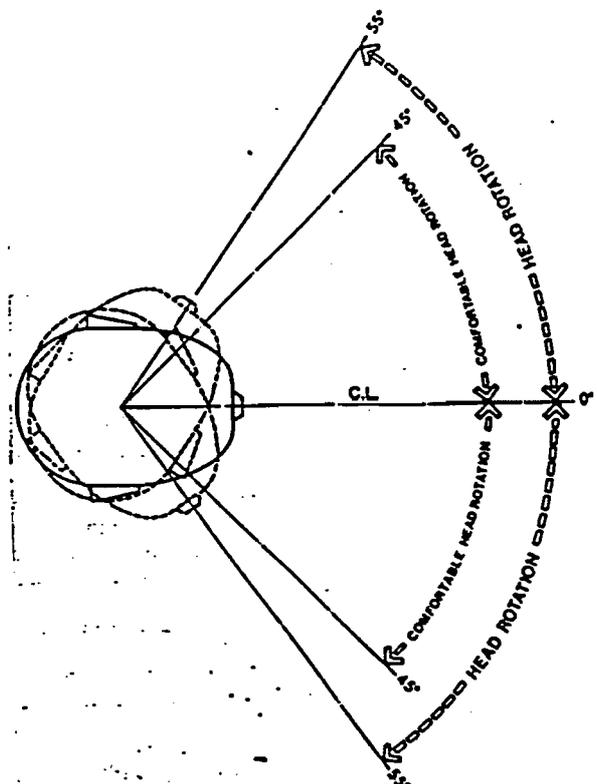
Merupakan batas kenyamanan sudut pandang manusia dalam melihat suatu obyek dengan diam atau dengan menggerakkan kepala

##### a. Sudut pandang horizontal

Batas kenyamanan sudut pandang manusia dalam keadaan diam adalah  $30^\circ$  ke samping kanan dan kiri dari garis normal pandangan, sedang dengan menggerakkan kepala adalah  $45^\circ$  ke kanan dan ke kiri dari garis normal pandangan.

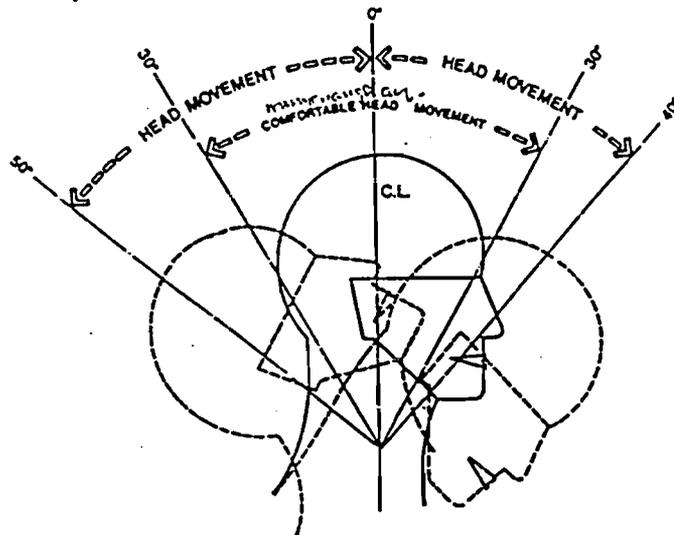


GAMBAR IV-12



GAMBAR .IV-13

HEAD MOVEMENT IN HORIZONTAL PLANE

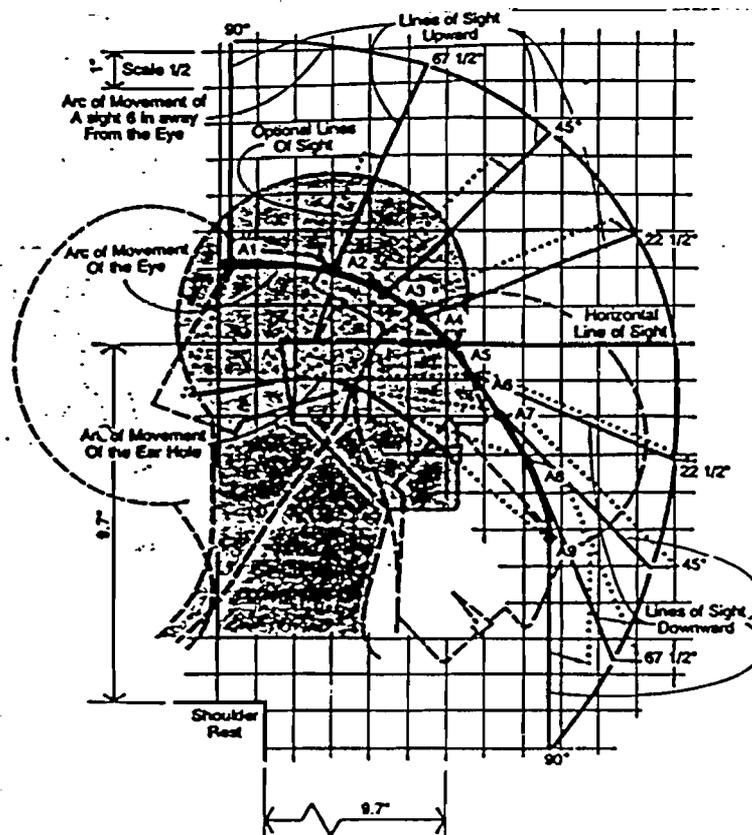


HEAD MOVEMENT IN VERTICAL PLANE

GAMBAR IV-14

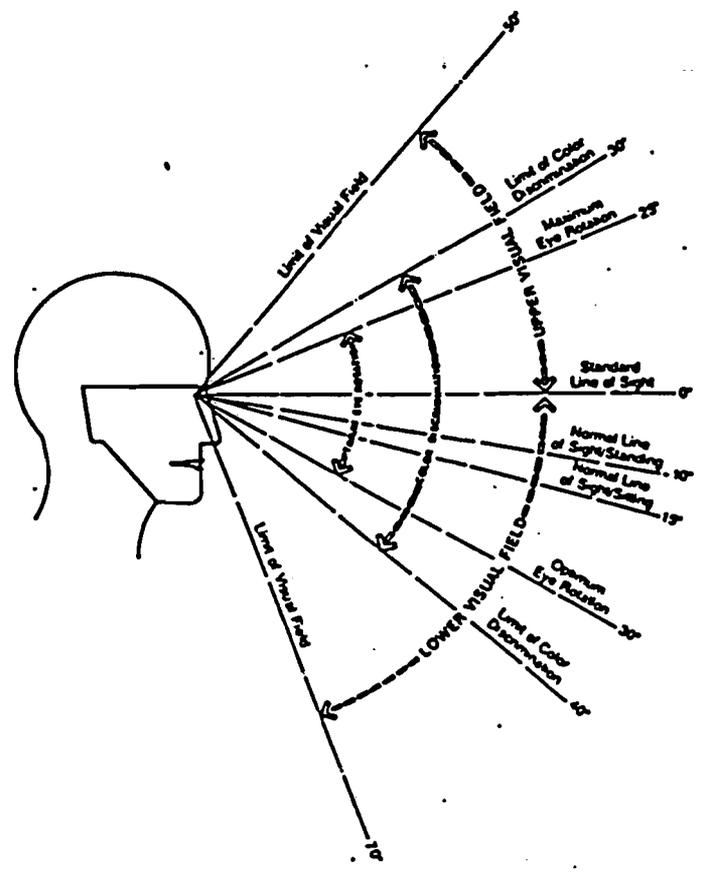
b. Sudut pandang vertikal

Batas kenyamanan sudut pandang untuk pengamat dalam keadaan diam adalah  $30^\circ$  ke atas dan  $40^\circ$  ke bawah dari garis normal pandangan, sedangkan gerakan kepala dalam batas nyaman ialah  $30^\circ$  ke depan dan  $30^\circ$  ke belakang.



RANGE OF HEAD AND EYE MOVEMENT IN THE VERTICAL PLANE

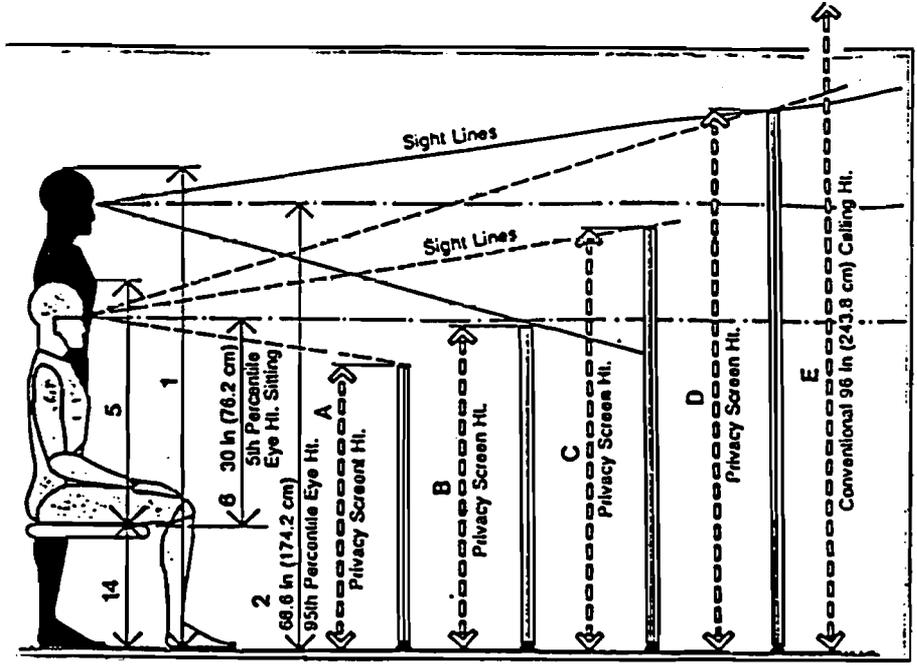
GAMBAR IV-15



VISUAL FIELD IN VERTICAL PLANE

2. Posisi pengamatan

GAMBAR IV-16



3. Kemampuan pengamatan

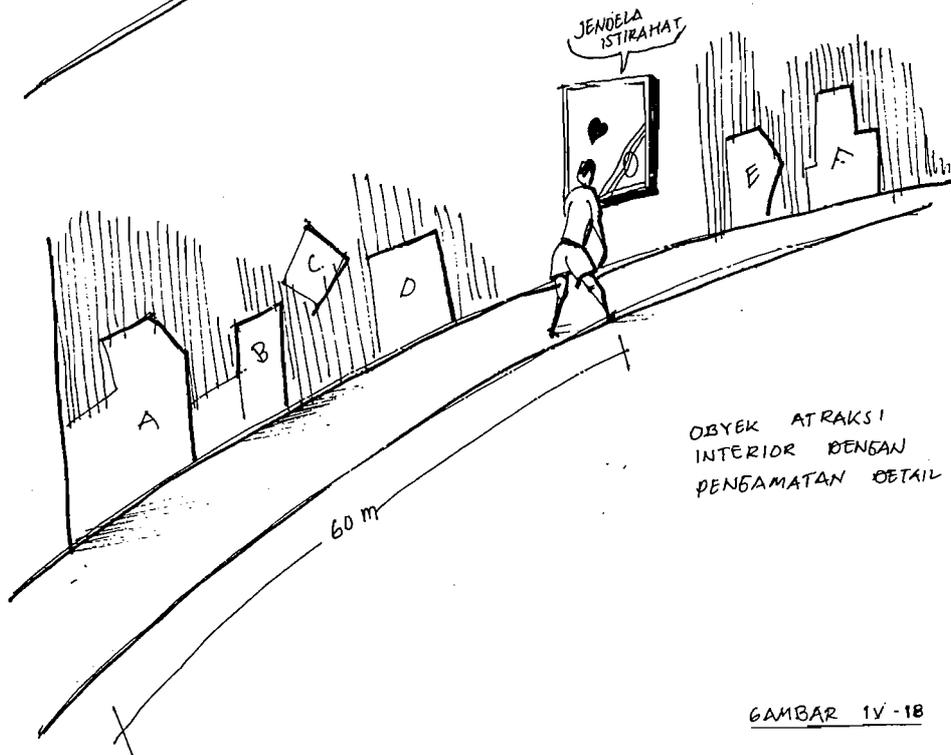
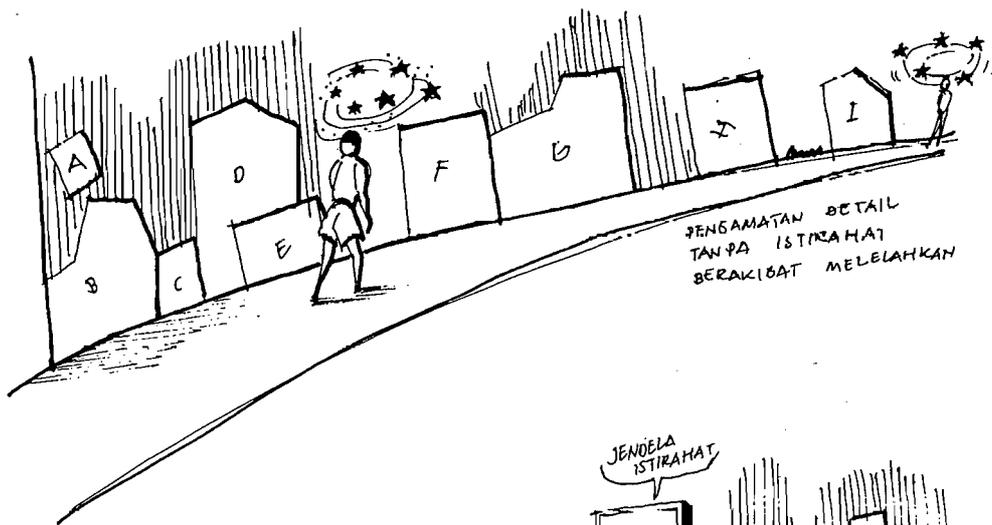
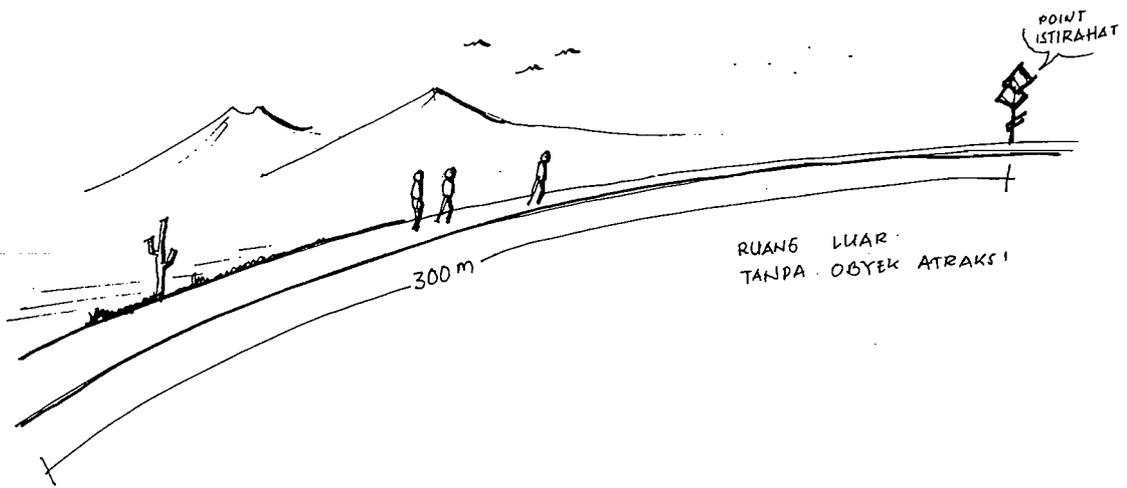
Yang dimaksud adalah daya tahan optimal pengamat terhadap kelelahan, dengan pertimbangan:

- dalam menikmati obyek yang banyak dan beraneka ragam, pengunjung memerlukan waktu istirahat untuk menghilangkan kejenuhan dan kebosanan,
- adanya space atau jendela sebagai peristirahatan pandangan untuk mendukung kondisi dan stamina dalam menikmati obyek.

Untuk mendapatkan stamina dan menghindari kebosanan, sebagai pertimbangan penempatan peristirahatan pengamatan perlu diperhitungkan terhadap:

- Kecepatan sirkulasi Dihubungkan dengan persyaratan kecepatan sirkulasi pengunjung yang diasumsikan sebagai berikut:
  - kecepatan gerak pengunjung dengan berjalan wajar, tanpa mengamati obyek ialah 10 m per menit,
  - kecepatan gerak pengunjung dengan mengamati obyek atraksi adalah 10 m tiap 2 - 10 menit, tergantung minat pengamat terhadap obyek
  - mengamati dengan detail 2 m per menit
- Daya tahan konsentrasi pengamatan  
Dihubungkan dengan kemampuan manusia untuk berkonsentrasi terus menerus dalam suatu suasana, kelelahan terjadi setelah mengamati 30 - 40 buah obyek, atau 30 - 40 menit dengan pengamatan biasa dan 30 - 60 menit dengan pengamatan serius.

Dari dua hal tersebut, penempatan peristirahatan pengamat dapat diperhitungkan sebagai berikut:



GAMBAR 1V-18

- Area pengantar atau sirkulasi penghubung tanpa obyek atraksi menarik penempatan maksimal berjarak 300 m, area pengantar ini dimungkinkan ruang luar.
- Area pameran atau obyek atraksi dengan diasumsikan pengamatan detail, maka penempatan maksimal berjarak 60 m,

#### 4. Pendekatan area pengamatan optimal

Untuk mendapatkan area pengamatan optimal dalam fasilitas rekreasi otomotif tidak terlepas dari keleluasaan pergerakan pengunjung untuk melakukan pengamatan terhadap obyek atraksi. Dengan pergerakan yang tidak saling mengganggu akan memperoleh keleluasaan pandangan dan pergerakan serta kenyamanan visual.

Dalam proses pengamatan, jarak antara obyek dengan si pengamat turut menentukan proses pemahaman terhadap obyek pengamatan. Hal ini dapat dipertimbangkan dengan besar kecilnya obyek, tingkat kebutuhan pemahaman detail, serta dalam mendapatkan gambaran obyek makro (obyek yang terdiri dari beberapa komponen) perlu memperhatikan peran dari masing-masing komponen

pendukung dalam satu obyek makro, yaitu setting yang sesuai dengan peran dari masing-masing komponen, misal: komponen utama, komponen figuran atau background dalam obyek atraksi suatu tampilan kompleks.

Pengamatan penonton di area lomba dipertimbangkan kenyamanan penonton mengikuti jalannya lomba di sirkuit mendekati keseluruhan atas jalannya lomba dan efek sinar matahari yang menyilaukan.

#### **IV.3.5. Pendekatan Pembentuk Suasana**

Suasana yang dimaksud adalah memberikan muatan psikis / psikologis pada unsur-unsur bangunan yang dapat ditangkap oleh pengunjung melalui indera pengelihatan, pendengaran dan perabaan, sehingga dengan suasana yang dihadirkan akan mampu menambah eksistensi suatu kawasan otomotif dan diharapkan mampu mempengaruhi persepsi pengunjung ke arah otomotif. Hal tersebut dapat dicapai melalui:

##### **1. Suasana Interior**

Nuansa otomotif yang hadir dari unsur-unsur pembentuk interior bangunan, yang mempersoalkan konteks bagaimana manusia menghayati stabilitas, bentuk, ruang gerak yang membawa arti dari obyek yang akan diamati. Konteknya adalah hal-hal sekitar obyek yang ikut menentukan arti dan kedudukan obyek tersebut. Kesan tentang obyek tergantung pada keseluruhan atau situasi obyek itu berada.

Nuansa yang timbul dari interior dalam konteks pengamatan obyek *ke-otomotif-an* dapat dicapai melalui:

- Bentuk

Pengunjung dapat melihat tampilan obyek otomotif dalam bentuk dan karakter yang tetap asli dan knstan, meskipun dalam tampilan sebagai benda pameran atau mainan namun tetap menunjukkan kehidupan saat berlangsungnya kegiatan sebenarnya.

- Warna dan kejernihan

Dalam hal ini kontek tempat atau lingkungan kegiatan sebenarnya akan menjadi penentu, dimana kegiatan otomotif yang akan menjadi obyek pengamatan dapat menunjukkan atau mendukung keanekaragaman dan warna serta kejelasan bentuk obyek yang ditampilkan.

- Besar / ukuran

Obyek-obyek otomotif yang diamati pengunjung mempunyai ukuran dan besar sesuai dengan skala sebenarnya.

- Tempat

Pergerakan kepala dari pengamat akan merubah relasi-relasi ruang antar obyek yang diamati dan dapat membawa arti tersendiri dari peran komponen obyek yang diamati.

- Perabot

Perabot sebagai elemen pendukung kegiatan dalam ruang diharapkan ikut mencerminkan dan mendukung suasana dengan mengkondisikan perabot otomotif sebagai elemen ruang.

## 2. Suasana Eksterior

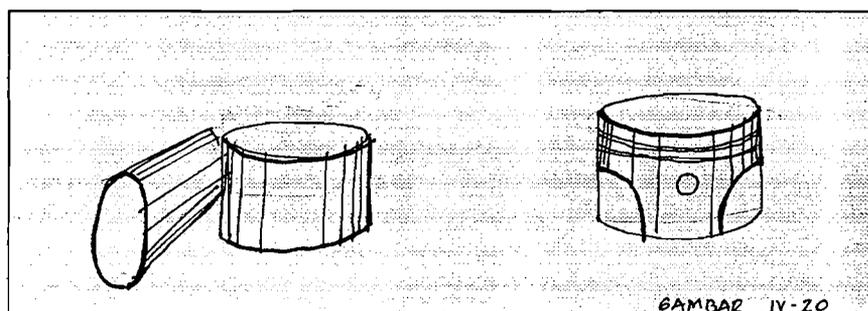
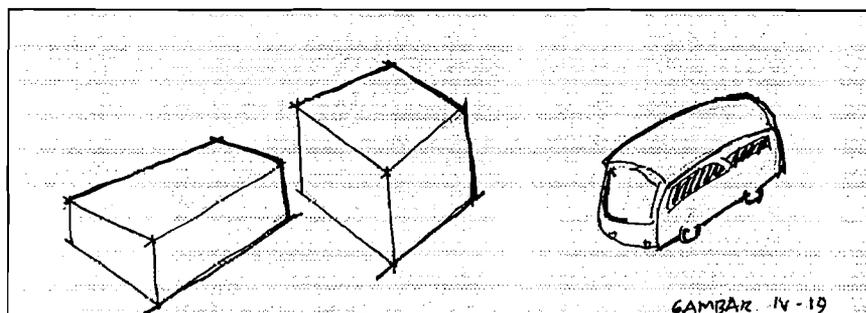
Nuansa otomotif yang hadir dari ekspresi eksterior dapat di capai melalui penampilan massa bangunan, dengan pendekatan:

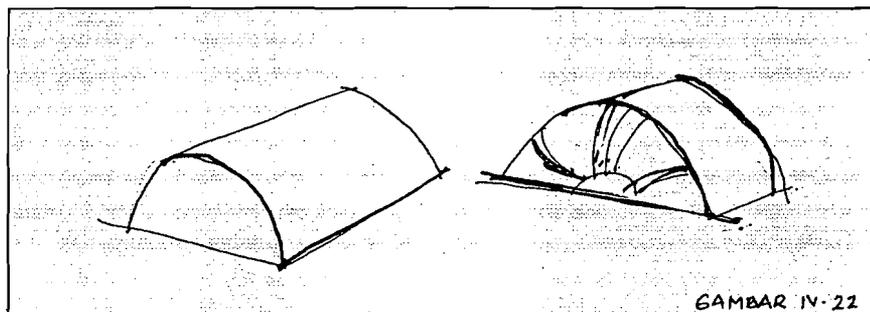
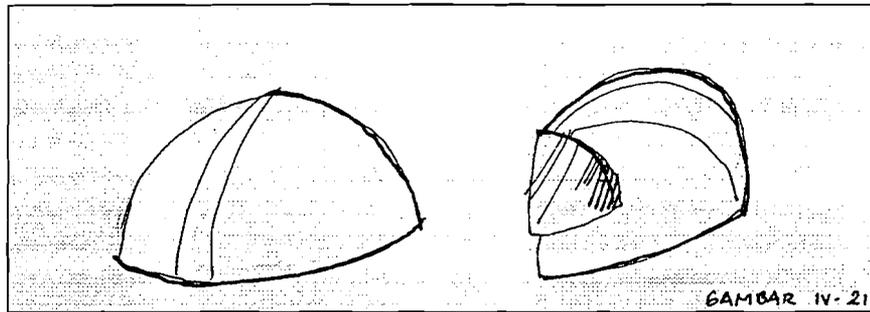
### a) Studi bentuk massa

- Pertimbangan pendekatan bentuk
  - Bentuk massa yang efektif dalam mewadahi kegiatan
  - Struktur bentuk mudah diterapkan dalam pembetulan massa bangunan
  - Bentuk dasar massa dari elemen otomotif atau pola gerak masinal yang dapat diolah secara fleksibel

### ▪ Pendekatan bentuk massa

Beberapa alternatif bentuk dasar massa yang dapat dipakai ialah





Berdasarkan pertimbangan dan kriteria dalam pendekatan bentuk, maka untuk bentuk pewadahan fasilitas utama dipilih bentuk silinder dan atau kubus, sedang pada fasilitas pendukung lainnya dipilih kubus dan balok.

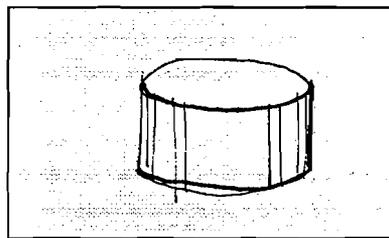
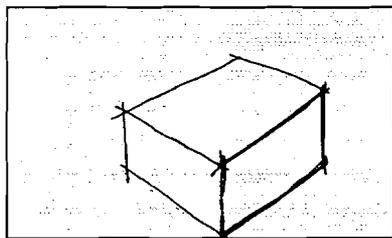
Penentuan bentuk massa ini tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan pengolahan dalam pengembangan bentuk-bentuk dasar atau menggabungkan dengan bentuk-bentuk lain yang dinamis guna mendapatkan bentuk yang lebih atraktif dalam mendukung suasana rekreasi atau dengan pertimbangan efektifitas dan lahan.

b) Jenis Massa

▪ Alternatif jenis massa

~ Massa Tunggal

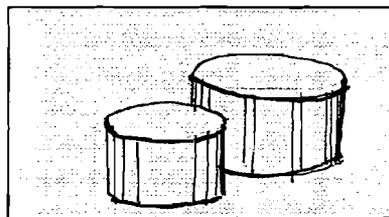
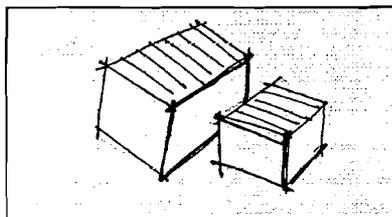
Adalah bentuk yang dihasilkan dari proses gubahan massa tunggal



GAMBAR IV-23

~ Massa Majemuk

Adalah bentuk massa yang terdiri dari beberapa gubahan massa yang disatukan dengan pola tertentu



GAMBAR IV-24

▪ Pendekatan Jenis Massa

Pertimbangan dalam melakukan pendekatan jenis massa adalah:

~ Sesuai dengan bentuk site

~ Mampu menampung kegiatan yang diwadahi

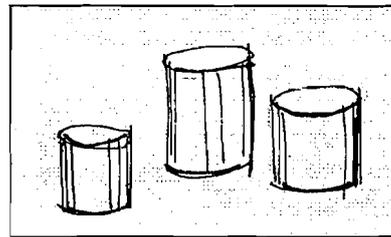
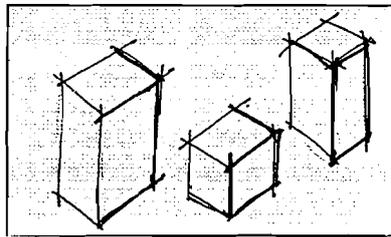
~Mencerminkan karakter kegiatan rekreasi otomotif

Berdasarkan pertimbangan di atas jenis massa dipilih massa majemuk.

c) Pola Massa

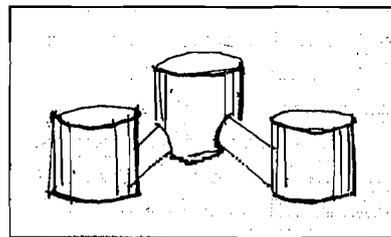
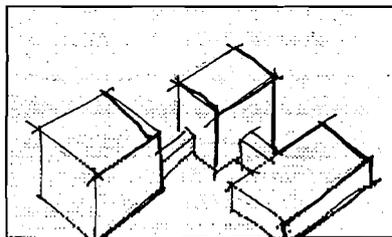
▪ Alternatif Pola Massa

~ Sistem Massa Terpisah



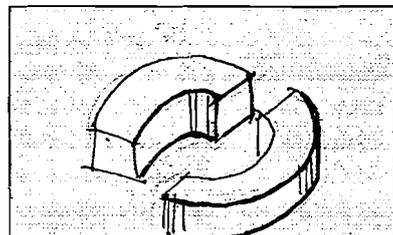
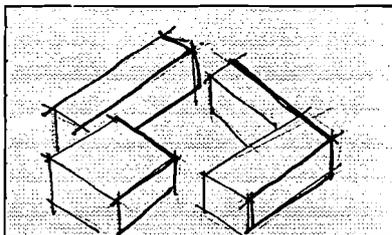
GAMBAR IV-25

~ Sistem Independen Blok



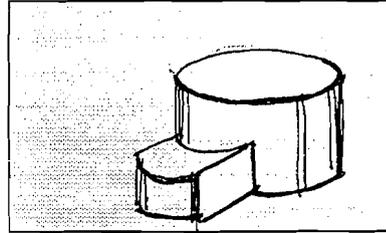
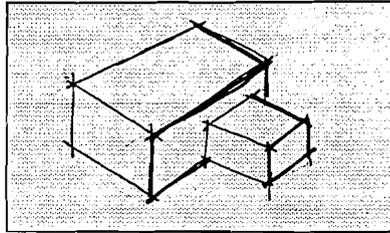
GAMBAR IV-26

~ Sistem Finge Plane



GAMBAR IV-26

~ Sistem Gabungan Massa Tertutup



GAMBAR IV-27

▪ Pendekatan Pola Massa

Pertimbangan pendekatan pola massa adalah:

- Koordinasi antar kelompok fasilitas
- Pencapaian dalam menuju kelompok fasilitas
- Kapasitas dan daya tampung
- Bentuk site terbangun
- Orientasi masing-masing fasilitas

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka terpilih pola sistem finge plane, di mana gabungan massa dengan plaza/ruang terbuka di tengah gubahan dan independent block, dengan tidak menutup kemungkinan penggabungan dengan pola yang lain.

**IV.3.6. Pendekatan Sistem Teknis Bangunan**

1. Pendekatan Sistem Struktur

Pendekatan sistem struktur diharapkan dapat membantu pembentukan ekspresi / karakter sebagai bangunan yang memiliki identitas yaitu bernuansa otomotif

sesuai dengan fungsi bangunan sebagai fasilitas rekreasi otomotif. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan terpenuhinya kriteria dan pertimbangan fungsi struktural sebagai berikut:

- Mendukung keleluasaan bentuk bangunan yang dapat menampilkan ekspresi,
- Mendukung tuntutan spesifikasi kegiatan, misal: museum, gedung pameran yang membutuhkan ruang yang besar,
- Kemudahan dalam pelaksanaan (kaitannya dengan bahan dan pekerjaan) dan perawatan,

Dari beberapa massa yang memiliki tuntutan dan spesifikasi sendiri-sendiri, maka pendekatan sistem struktur sebagai pendukung ekspresi melalui bentuk adalah:

a) Bangunan Gedung Fasilitas Rekreasi utama

Struktur pendukung gedung fasilitas rekreasi utama yang berbentang lebar dan atau berlantai banyak, digunakan pendukung sistem struktur gabungan yaitu struktur rangka dan dinding pemikul atau balok prestress dengan pertimbangan:<sup>6</sup>

- Sistem ini dapat memberikan begitu banyak kemungkinan perancangan,
- Secara anatomis dapat memberikan kejelasan yang optimal
- Sistem ini mempunyai nilai lebih positif terhadap kekakuan bangunan dan menahan beban pada bentang lebar.

b) Bangunan Pendukung / Gedung Penunjang

Bangunan pada fasilitas pendukung yang tidak menuntut bentang lebar dan beban yang sangat besar dipergunakan struktur rangka, dengan pertimbangan:

- Struktur yang mengandalkan tumpuan pada tiang dan balok yang dapat ditata dengan beraturan atau tidak beraturan, sehingga lebih praktis dalam pemakaiannya dan tidak mengganggu perancangan suatu bangunan,
- Beban yang terjadi tidak terlalu besar, dengan struktur ini pelaksanaan dan perawatan akan lebih mudah.

Pemilihan sistem sub struktur didasarkan atas pertimbangan:

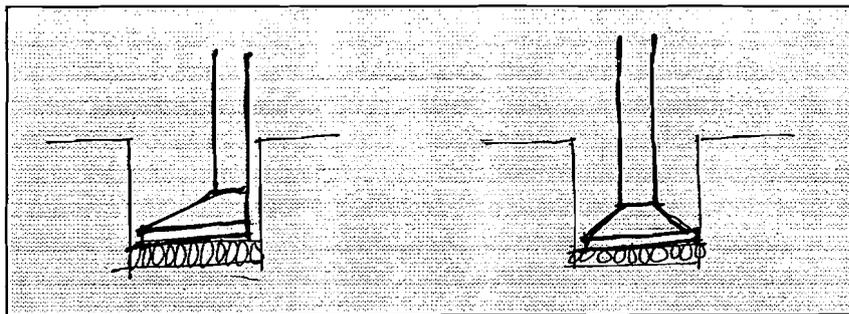
- Kemampuan menahan beban
- Kondisi daya dukung tanah
- Faktor lingkungan, terutama pada pelaksanaan

Data kondisi tanah lingkungan site adalah merupakan tanah keras berkontur relatif datar.

Sub struktur sebagai penyalur beban dari super struktur dengan pertimbangan di atas, maka alternatif sistem sub struktur yang dapat diterapkan adalah:

- Pondasi Foot Plate

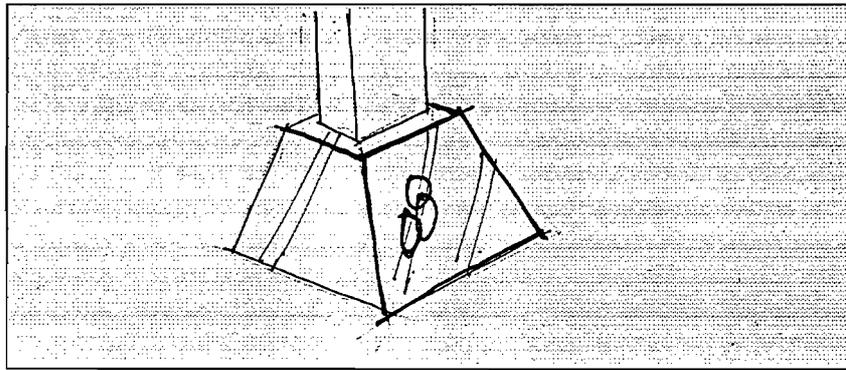
Sistem pondasi yang flesibel untuk beban yang bervariasi



GAMBAR IV-28

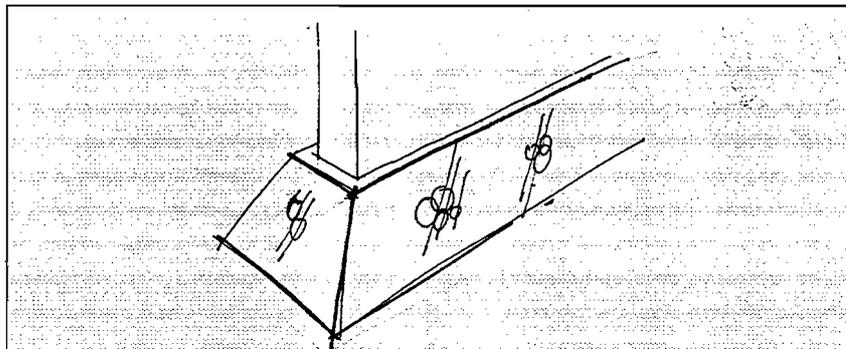
<sup>6</sup> Ir. Styo Soetiadji S., *Anatomi Struktur ( Djembatan, Jakarta, 1986), Hal. 55.*

- Sistem pondasi umpak
  - sesuai untuk bangunan semi permanen
  - sistem yang ramah terhadap faktor lingkungan
  - kekuatan pondasi terbatas



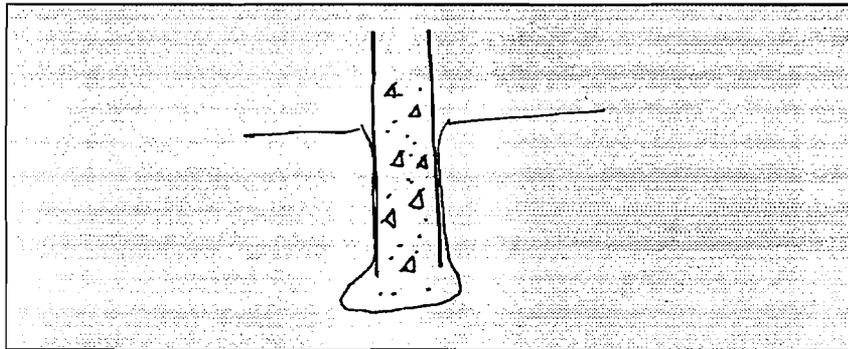
GAMBAR IV-29

- Sistem Pondasi Menerus
  - Sesuai untuk bangunan sederhana tidak bertingkat
  - Sistem yang ramah lingkungan
  - Dapat menyesuaikan bentuk dari massa bangunan



GAMBAR IV-30

- Pondasi Bor (Bored Pile)
  - Sesuai untuk kedalaman tanah keras yang relatif dangkal
  - Tidak menimbulkan gangguan lingkungan pada saat pelaksanaan
  - Dapat dikombinasikan dengan berbagai sistem struktur
  - Umumnya digunakan untuk bangunan dengan ketinggian  $\pm 30$  meter



GAMBAR IV-31

Aplikasi sistem sub struktur dipertimbangkan terhadap tinggi bangunan dan super strukturnya.

## 2. Pendekatan Sistem Utilitas

### a) Jaringan Air Bersih

Air sumur atau sumber ditampung pada suction tank, water tower, dengan mengandalkan gaya berat / grafitasi, air didistribusikan ke segala penjuru yang membutuhkan, mengingat bangunan pada fasilitas rekreasi ini tidak berlantai banyak.

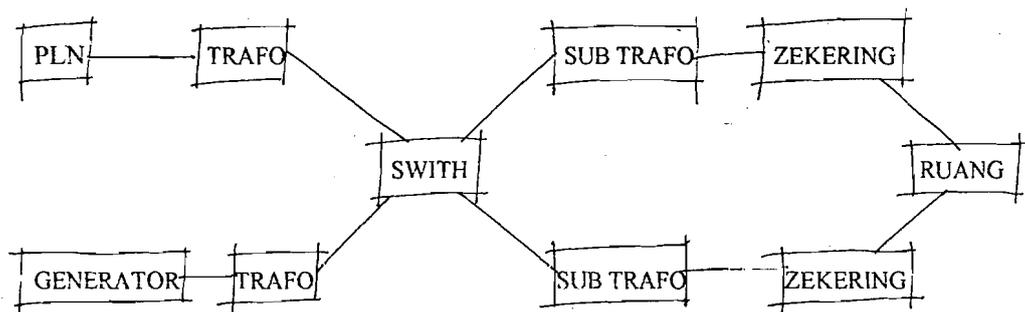
### b) Jaringan Air Limbah

Air limbah berupa air kotor dan air bekas yang sebagian besar berasal dari bangunan-bangunan pendukung atau service, misal: lavatory, dapur (kedai dan restoran). Dengan pertimbangan kesehatan lingkungan, maka pembuangan air limbah ini digunakan sistem peresapan setempat.

### c) Jaringan Elektrikal

Kebutuhan jaringan elektrikal meliputi:

- Jaringan listrik,
- Jaringan telepon,
- Jaringan sound sistem, baik lapangan maupun ruangan



Agar tidak mengganggu suasana lingkungan ruang luar, maka pembuatan jaringan elektrikal ini digunakan sistem jaringan kabel bawah tanah

### d) Jaringan Penerangan Lampu

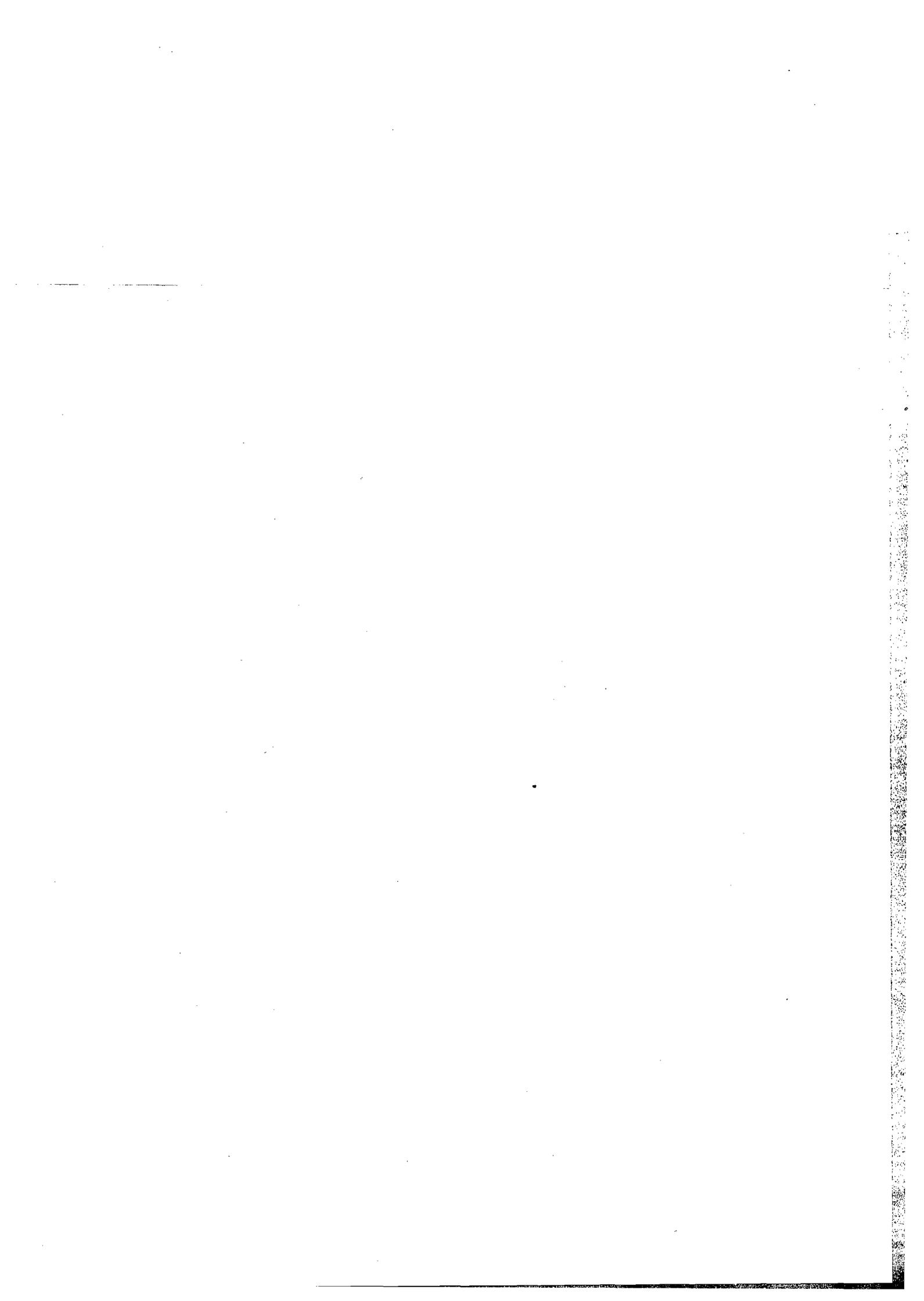
Sistem penerangan lampu untuk kegiatan malam hari dan sarana penunjang keamanan lingkungan dipertimbangkan dengan hal:- Kemampuan penerangan untuk mendukung kegiatan malam hari,

- Pencahayaan mampu memberikan bobot dan penekanan pada obyek-obyek yang ditonjolkan,
- Menambah nilai estetika dan mendukung suasana.

e) Penangkal petir

Penangkal petir dengan kabel arde berhentuk kerucut dengan sudut  $60^\circ$  dari bidang datar. Dalam pemasangannya perlu diperhatikan beberapa hal, yaitu:

- Seluruh bangunan bidang atas harus terlindung,
- Penangkal petir harus cukup kaku terhadap tiupan angin,
- Penangkal dihubungkan ke tanah melalui arde yang terbuat dari kawat tembaga emas 24 karat



**BAB V**

**KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
FASILITAS REKREASI, PENDIDIKAN DAN  
PELATIHAN BALAP MOTOR**

#####

FASILITAS REKREASI OTOMOTIF  
PADA SARANA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR  
DI YOGYAKARTA

## **BAB V**

### **KOSEP PERENCANAAN DA PERANCANGAN FASILITAS REKREASI, PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BALAP MOTOR**

---

#### **V.1. Konsep Perencanaan**

##### **V.1.1. Lokasi**

Pengadaan proyek Fasilitas Rekreasi Otomotif merupakan pengembangan Sirkuit Internasional Motocross Indonesia dengan pertimbangan bahwa lokasi tersebut memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut guna memberi dukungan perkembangan otomotif di Indonesia yang semakin banyak diminati lapisan masyarakat. Disamping itu lokasi yang sudah dikenal masyarakat merupakan lahan kosong yang luas dan relatif datar dengan posisi yang tidak terlalu jauh dari pusat kota dan pemukiman sehingga mudah pencapaiannya yang didukung pula dengan jaringan jalan dan sarana transportasi ke lokasi cukup memadai.

Lokasi yang sangat luas ini masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut untuk masa depan mengingat perkembangan dunia otomotif semakin maju yang didukung teknologi dan taraf hidup masyarakat yang semakin meningkat.

### V.1.2. Site

Area site yang ada berupa sirkuit motocross berstandar Internasional, lengkap dengan segala fasilitas pendukungnya dan sebagian besar lagi masih berupa lahan kosong yang relatif datar.

Area ini berada dibawah administrasi Dusun Pugeran, Desa maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan luas site  $\pm$  35 ha.

## V.2. Konsep Perancangan

### V.2.1. Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang dipakai sebagai sistem organisasi unit-unit fasilitas rekreasi adalah sistem radial yang menggabungkan unsur-unsur organisasi terpusat dan linier, didasarkan atas pertimbangan koordinasi antar kelompok kegiatan dan pola sirkulasi yang fleksibel dan efektif.

Penataan masing-masing unit fasilitas didasarkan atas pendekatan rekreatif, dimana unit-unit fasilitas rekreasi umumnya bersifat publik. Penataan organisasi ruang dengan mempertimbangkan tingkat kedudukan atau peranan unit fasilitas dari suatu kawasan.

Fasilitas rekreasi yang berfifat publik tersebut adalah pada fasilitas exhibition dan rekreasi pendukung, yaitu sebagai berikut, sebagai berikut:

- Fasilitas Pameran dan Bursa
- Fasilitas Museum Otomotif

- Fasilitas Simulasi Otomotif
- Fasilitas Perpustakaan
- Fasilitas Variasi Otomotif
- Fasilitas Restoran

Dari fasilitas tersebut, fasilitas rekreasi utama adalah paling diprioritaskan yang ditempatkan pada site terdepan sebagai pusat kegiatan rekreasi dan diupayakan untuk dapat memberikan kharisma.

Fasilitas bersifat semi publik pada area yang terpisah dari aktifitas umum adalah:

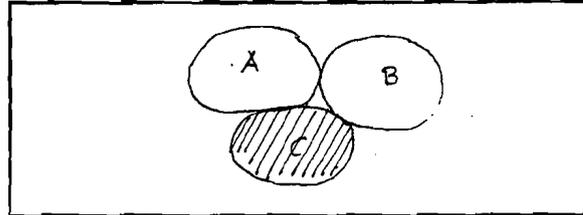
- Fasilitas Rekreasi Penonton Lomba

Fasilitas bersifat privat pada dasarnya merupakan fasilitas pelayanan, ditempatkan pada area yang mudah menjangkau fasilitas lain:

- Fasilitas Kantor Pengelola
- Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan

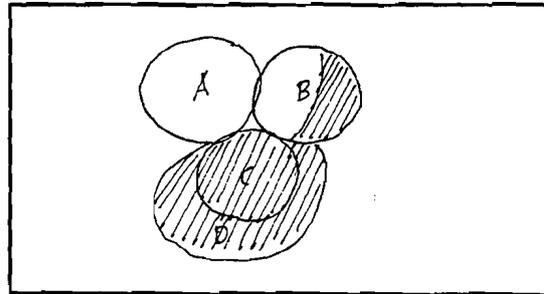
Di samping unit-unit fasilitas tersebut di atas dibutuhkan area parkir yang mempertimbangkan pencapaian termudah yang diasumsikan untuk kebutuhan parkir hari biasa, sedang lonjakan parkir saat dilangsungkannya kegiatan yang dianggap menarik, misal kejuaraan atau pameran ditempatkan secara fleksibel pada area terbuka yang kosong dengan penanganan khusus, mengingat kejuaraan atau pameran berlangsung secara berkala dan bergantian. Lihat diagram berikut:

*kegiatan hari biasa*

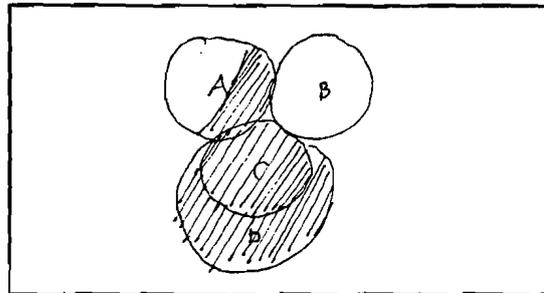


kemungkinan lonjakan parkir, misal:

- *kejuaraan motocross*



- *kejuaraan road race*

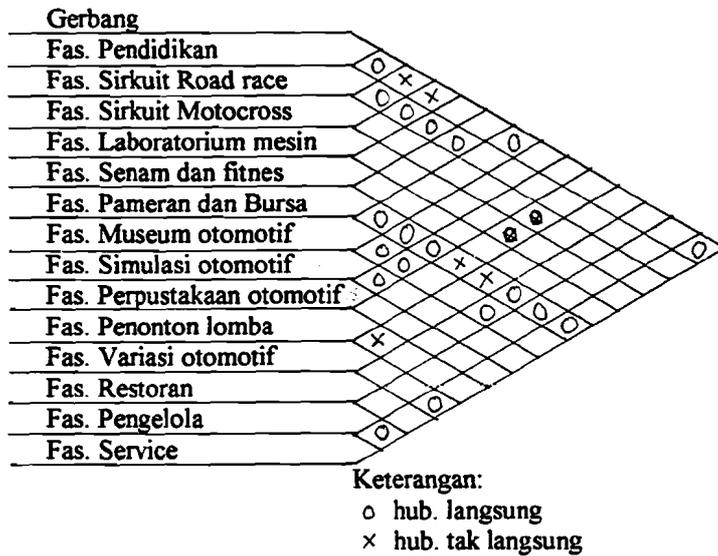


A - SIRKUIT MOTOCROSS  
 B - SIRKUIT ROAD RACE  
 C - PARKIR  
 D - PARKIR CADANGAN.

Di samping itu dimungkinkan alternatif lain dengan penyediaan parkir cadangan. Sebagai suatu kawasan otomotif, dimana kendaraan parkir merupakan benda otomotif, sehingga penataan area parkir diharapkan dapat menambah suasana rekreatif atas kendaraan parkir yang secara tidak langsung menjadi bagian koleksi benda pameran sementara dari rekreasi otomotif.

### V.2.2. Pola Hubungan Antar Unit Fasilitas

Pola hubungan antar unit fasilitas dapat digambarkan melalui tingkat hubungan dengan matrik hubungan antar unit fasilitas sebagai berikut:



### V.2.3. Besaran Ruang

Rekapitulasi besaran ruang dihitung dalam satuan m<sup>2</sup> adalah sebagai berikut:

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Fas. Pendidikan         | 235   |
| Fas. Sirkuit Road race  | ~     |
| Fas. Sirkuit Motocross  | ~     |
| Fas. Laboratorium mesin | 184   |
| Fas. Senam dan fitness  | 152   |
| Fas. Pameran dan Bursa  | 1 000 |
| Fas. Museum otomotif    | 917   |

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| Fas. Simulasi otomotif     | 380    |
| Fas. Perpustakaan otomotif | 145    |
| Fas. Penonton lomba        | 11 366 |
| Fas. Variasi otomotif      | 875    |
| Fas. Kedai dan restoran    | 641    |
| Fas. Pengelola             | 379    |
|                            | <hr/>  |
|                            | 22 989 |

(ditambah luasan sirkuit yang menyesuaikan lahan)

#### V.2.4. Prinsip Rekreatif

##### 1. Suasana Interior

Prinsip rekreatif yang didapat melalui penataan pola tata ruang yang diusahakan untuk menciptakan kenyamanan visual, sehingga pengunjung bisa mendapatkan informasi yang tepat dari obyek atraksi dan kenyamanan psikologi dari suatu kawasan rekreasi bertema otomotif.

Pola tata ruang yang dapat mendukung ungkapan rekreatif didapat dengan memberikan kemudahan pada pencapaian antar unit atraksi, memberikan keleluasaan sirkulasi, kenyamanan memandang suatu obyek atraksi dan pengolahan dimensi, bentuk, warna dan karakter, yang spesifik untuk menghadirkan suasana yang sesuai dengan karakter kegiatan yang ditampung serta tema dari obyek atraksi.

##### 2. Gubahan Massa Bangunan

###### a) Bentuk Massa

Bentuk massa dipilih kubus atau silinder sebagai bentuk dasar, dengan tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan pengembangan dan penggabungan dengan bentuk dasar yang lain secara dinamis.

b) Jenis Massa

Sebagai bangunan rekreasi untuk menunjukkan karakter kegiatan yang bervariasi dipilih bentuk massa majemuk sebagai penyelesaian massa bangunan.

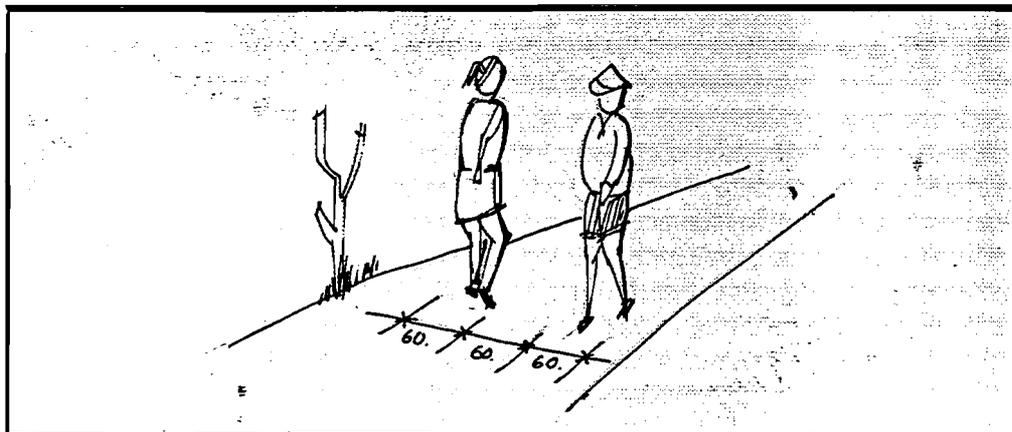
c) Pola Massa

Berdasarkan karakter dan hubungan kegiatan serta kondisi site dipilih pola sistem massa terpisah

### V.2.5. Kenyaman Pergerakan dan Kenyamanan Visual

#### 1. Kenyamanan Pergerakan

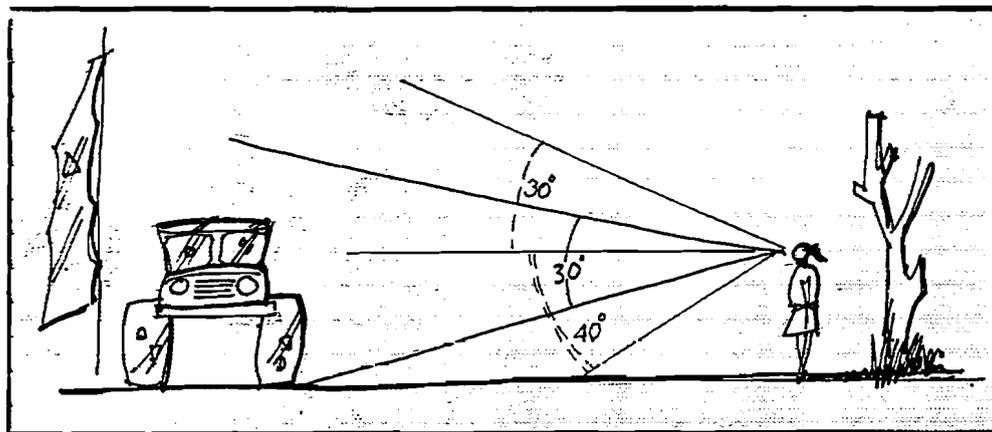
Kenyamanan pergerakan dipertimbangkan atas standar gerak pengunjung, ruang gerak yang nyaman diperhitungkan seluas  $1,21 \text{ m}^2$  atau dengan radius 61 cm per orang. Luasan ini dipergunakan pada perhitungan dimensi jalur sirkulasi. Jalur sirkulasi akan membantu pengunjung untuk lebih leluasa melakukan pergerakan dan penempatan diri dalam melakukan pengamatan.



GAMBAR V-4

## 2. Kenyamanan Visual

Perhitungan kenyamanan visual pada fasilitas utama dilakukan dengan membentuk area pengamatan dari tampilan obyek atraksi secara optimal, melalui pengaturan dan pengolahan jarak antara obyek dan pengamat sehingga diharapkan pengunjung mendapatkan informasi yang tepat dari proses interaksi berekreasi.



GAMBAR V-5

Di samping itu, untuk menghindari kejenuhan pengamatan pengunjung diberikan peristirahatan pengamatan dengan perhitungan tiap jarak 300 m disediakan fokus khusus pada ruang luar dan tiap jarak 60 m pada ruang dalam dipasang jendela atau obyek khusus.

### V.2.6. Sistem Struktur

#### 1. Fasilitas Rekreasi utama

c. Gedung Simulasi Otomotif

d. Perpustakaan Otomotif

e. Penonton lomba

Mengingat gedung tersebut berbentuk lebar dan berlantai banyak, maka dipakai:

\_ Super Struktur

Gabungan struktur rangka ruang dan dinding pemikul

\_ Sub Struktur

Kombinasi pondasi foot plat dan pondasi menerus

## 2. Fasilitas rekreasi pendukung

Struktur pendukung pada rekreasi pendukung yang meliputi:

a. Gedung Variasi otomotif

b. Kedai dan restoran

c. Gedung pengelola

d. Gedung pelayan Service

Dipakai struktur pendukung

\_ Super Struktur

Struktur rangka

\_ Sub Struktur

Kombinasi pondasi foot plat dan menerus

## V.2.7. Sistem Utilitas

### 1. Jaringan air bersih

Sistem distribusi air bersih dipusatkan dalam satu water tower central yang kemudian didistribusikan ke segala penjuru berdasarkan gaya berat. Untuk bangunan berlantai banyak dihubungkan pada water tower unit dengan sistem hejana herhubungan dan didistribusikan dengan sistem down feet distribution terhadap ruang- ruang pada bangunan tersebut

### 2. Air Limbah

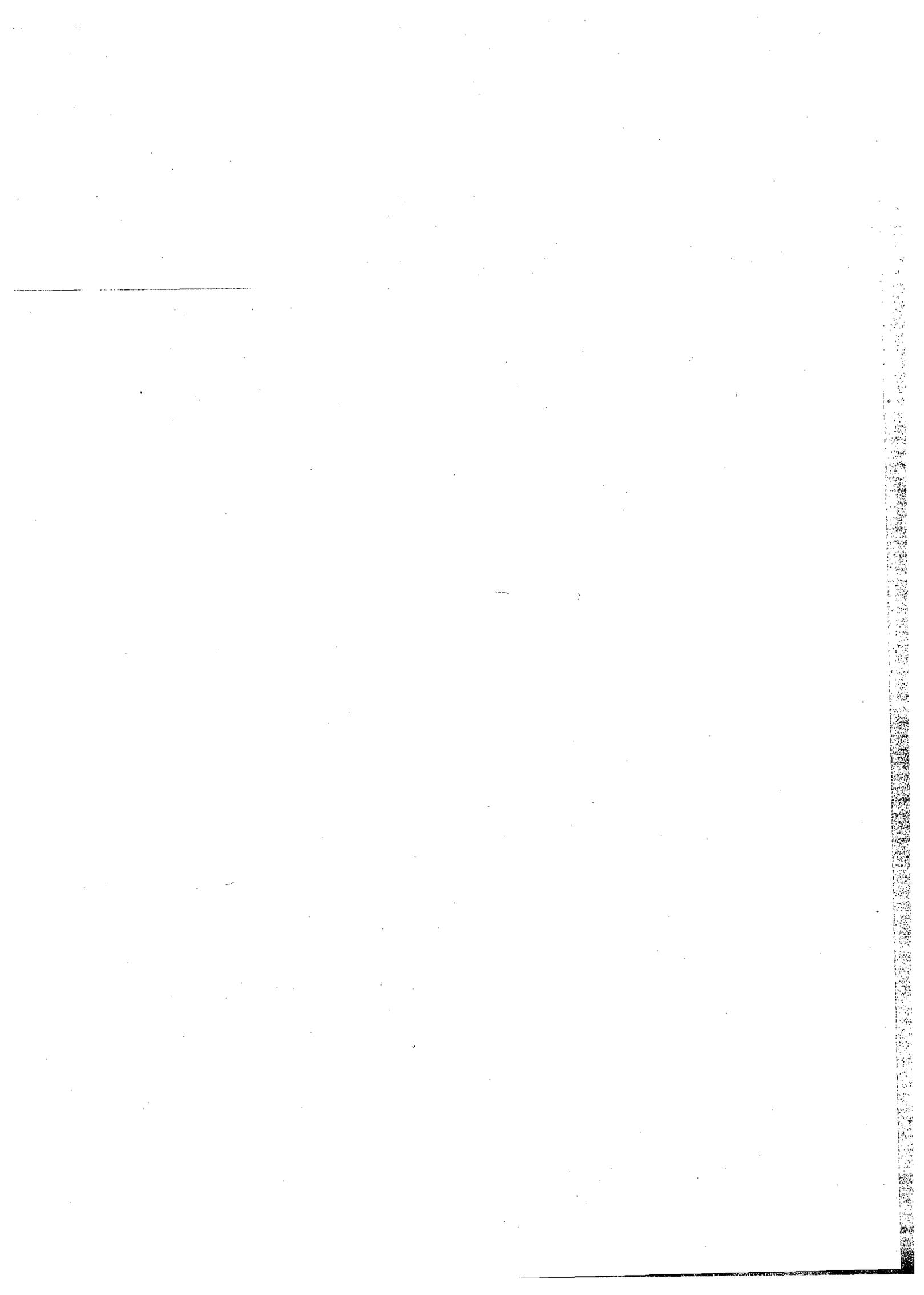
Pembuangan air limbah dengan sistem peresapan setempat (per unit fasilitas)

### 2. Jaringan Elektrikal

Agar tidak mengganggu lingkungan dipakai jaringan kabel hawah tanah

### 4. Penangkal petir

Penangkal petir dengan kabel arde herbentuk kerucut dengan sudut  $60^\circ$ , dihubungkan ke tanah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anton M. Moeliana, **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1990 dan 1995.
- **ola**, Tabloid, Minggu ketiga, Februari 1992.
- Ernst Neufert, **Architect`s Data**, Granda, London, Toronto, Sydney, New York, Halsted Press John Wiley & Son`s. Inc., New York, 1980.
- Haryanto Danutirta, DR., Menteri Perhubungan pada **Super Bike Word Championship**, 1994.
- Ikatan Motor Indonesia, **Kumpulan Peraturan-Peraturan Balap Sepeda Motor**, 1996 dan **Kumpulan Peraturan-Peraturan Balap Mobil**, 1996.
- John M. Echols dan Hassan Shadily, **Kamus Inggris - Indonesia**, PT. Gramedia, Jakarta, 1989.
- John Ormsbee Simonds, **Landscape Architecture**, Mc. Graw - Hill Book Company, Inc., New York, 1961.
- Joseph de Chiare and John, **Time - Sever Standarts for Building Types**, Hancock Collender / Mc. Graw - Hill Handbook, New York, 1974.
- J.S. Badudu, Prof., DR. dan Sutan Mohammad Zain, Prof., **Kamus Umum Bahasa Indonesia**, Pustaka Sinar Harapan, 1994.
- Julius Panero and Martin Zelnik, **Human Dimension and Interior Space**, The Architecture Press, London, 1980.
- **Mobil Motor**, Majalah No. 06/XXVI/ 07 Juli 1996.
- **Otomotif**, Tabloid No. 36/VI/ 13 Januari 1997, No. 43/VI/ 3 Maret 1997 dan No. 47/VI/ 31 Maret 1997.

- Peter Salim, Drs. dan Yeni Salim, **Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer**, Modern English Press, Jakarta, 1991.
- Paulus Harnoto Adji, Ir., (*penterjemah*) **Architecture: Bentuk, Ruang dan Susunannya**, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1995.
- R. Sutrisno, **Bentuk Struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern**, PT. Gramedia, Jakarta, 1983.
- Setyo Setiadji S., Ir., **Anatomi Struktur, Djembatan**, Jakarta, 1986.
- WJS. Poerwadarminta, **Kamus Umum Bahasa Indonesia**, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1976 dan 1983:

