

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1. Olahraga Motor

Dalam dunia otomotif khususnya roda dua ini, bidang olahraga yang biasa dilakukan adalah adu kecepatan (*racing*). Berasal dari kata *race*, yang mengacu pada kamus Inggris-Indonesia³ memiliki pengertian berlomba dengan, membalap, mengebut, menjalankan cepat-cepat.

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

Dalam olahraga balap motor, banyak sekali cabang yg dilombakan. Di seluruh dunia terdapat berbagai macam olahraga balap motor, dan yang dikenal antara lain: *Road Race*, *Moto Cross*, *Drag Bike*, *Grass Track*, *Super Cross*, *Speed Way*, *Moto Trial*, *Down Hill*, *Free Style*, serta *Enduro*. Tapi untuk di Indonesia, jenis balap motor yang populer dan dikenal baru sebatas *Road Race*, *Drag Bike*, *Motor Cross*, dan *Grass Track*, karena biaya pengadaan kendaraan dan sarana yang dibutuhkan lebih terjangkau dibandingkan dengan jenis olahraga bermotor lainnya.

2.2. Standar Teknis

Olahraga bermotor ini mempunyai standar-standar teknis yang berbeda-beda, dikarenakan jenis balapan maupun kendaraan dan sirkuit yang digunakan memiliki perbedaan. Adapun jenis balapan yang akan diwadahi dalam Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta ini adalah *Road Race*, *Motor Cross/grass track*, dan *Drag Bike*.

³ *Kamus Inggris-indonesia, John M Echols dan Hassan Shadily, Gramedia, 1975*

Olahraga *Road Race*, *Motor Cross* dan *Drag Bike* ini memiliki perbedaan mendasar pada karakter lintasan.

Perbedaan tersebut yaitu:

Tabel. 2.1
Perbedaan *Road Race*, *Moto Cross* dan *Drag Bike*

	<i>Road Race</i>	<i>Motor Cross</i>	<i>Drag Bike</i>
• Trek / Sirkuit	<ul style="list-style-type: none"> • Aspal halus • Naik turun cenderung datar • Memutar dan banyak tikungan landai 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanah, tanah berpasir, Lumpur • Bergelombang, naik turun curam, terdapat jumpingan • Memutar, banyak tikungan tajam dan konfigurasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Aspal halus • Datar • Lurus tanpa belokan
• Lebar Trek	• 6 – 10 Meter	• 6 – 15 Meter	• 8,5 meter

Sumber: ikatan motor indonesia

Sirkuit balap motor ini, disamping menjadi tempat untuk penyelenggaraan *event* balap dapat juga dijadikan sebagai tempat pendidikan dan pembibitan bagi atlet olahraga balap motor khususnya untuk DIY. Selain hal tersebut, sirkuit ini juga berguna untuk memenuhi kebutuhan sirkuit balap permanen yang memang belum ada di Yogyakarta.

2.2.1. *Road Race*

Batasan-batasan yang terdapat dalam *Road Race*, antara lain :⁴

1. Kendaraan

Jenis kendaraan yang dipergunakan pada perlombaan ini adalah kendaraan yang ada di pasaran, merupakan motor 2-tak atau motor 4-tak.

Adapun jenis/kelas yang diperlombakan antara lain :

⁴ *Regulasi Road Race, PP IMI 2008*

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

2. Pembalap

Peserta yang diperbolehkan mengikuti balapan adalah masyarakat umum yang memiliki SIM C dan KIS (Kartu Ijin Start) yaitu kartu lisensi yang diperoleh dengan mengikuti ujian khusus IMI.

Pembagian kategori peserta adalah sebagai berikut :

- *Pemula* : Adalah pembalap yang baru mengikuti kejuaraan dan belum pernah juara.
- *Seeded B* : Merupakan pembalap yang telah lama mengikuti kejuaraan dan pernah meraih juara.
- *Seeded A* : Merupakan pembalap yang telah lama mengikuti kejuaraan dan pernah meraih juara minimal lima kali.

3. Penyelenggara

Kelompok organisasi tertentu yang mengadakan perlombaan balap dengan ijin IMI baik pusat maupun daerah.

- *Kejuaraan Nasional* : Merupakan kejuaraan tingkat nasional yang diadakan oleh

Pengurus Pusat IMI.

- Kejuaraan Terbuka : Kejuaraan yang di selenggarakan oleh organisasi dengan sponsor tertentu dan telah memiliki ijin dari IMI.
- Kejuaraan Daerah : Merupakan kejuaraan di daerah-daerah yang diselenggarakan oleh Pengurus Daerah IMI.

4. Karakteristik Sirkuit

Ditinjau dari segi lintasan :⁵

Lintasan aspal keras (permanen) : yaitu lintasan balap yang dibuat dengan Standar Teknis Sirkuit :

- a) Lebar lintasan sirkuit balap motor harus memiliki kelebaran minimal 6 m, kemudian pada lintasan garis *start* dan *finish* harus memiliki kelebaran minimum 8 m, sehingga dapat menampung 4 motor secara berjajar dengan aman.
- b) Panjang lintasan balap untuk skala nasional minimum adalah 800 m yang diukur dari *start* hingga garis *finish*.
- c) Jenis tikungan pada lintasan balap motor *Road Race* adalah :
 - *Fast Moving* (tikungan cepat)
Tikungan terbuka dan lebar yang dapat dilalui pembalap dengan kecepatan tinggi.
 - *Slow Moving* (tikungan lambat)
Tikungan yang rapat dengan sudut belok yang kecil sehingga pembalap harus mengurangi kecepatan hingga batas tertentu.
 - *Chicane*
Tikungan kiri-kanan atau kanan-kiri dalam jarak yang rapat, biasanya ditempatkan pada jalur lurus dan panjang sebagai upaya untuk mengurangi laju kendaraan.

⁵ *Regulasi Road Race, PP IMI 2007*

➤ *Hair Pin*

Tikungan dengan bentuk memutar hingga 180° dan tajam. Di Indonesia jenis tikungan ini dikenal dengan tikungan tusuk konde.

➤ L60, L90, atau R60, R90

Merupakan singkatan dari *Left* 60° atau *Left* 90° , yang berarti tikungan ke Kiri 60° atau tikungan ke Kiri 90° dan *Right* 60° atau *Right* 90° , yang berarti tikungan ke Kanan 60° atau tikungan ke Kanan 90° .

➤ Tikungan Kombinasi

Merupakan jenis tikungan yang menggabungkan dua atau lebih, dari jenis tikungan di atas.

➤ *Home Straight*

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

➤ *Gravel Bed*

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

➤ *Turn Bank*

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

2.2.2. *Motor Cross*

Batasan-batasan yang terdapat dalam *Motor Cross* antara lain: ⁶

1. Kendaraan

Jenis kendaraan yang dipergunakan merupakan jenis kendaraan yang diproduksi khusus, yang tidak diproduksi dan dipasarkan secara masal. Adapun jenis/kelas yang dilombakan adalah :

- *Special Engine* 80 cc
- *Special Engine* 125 cc

2. Pembalap

Peserta yang diperbolehkan mengikuti balapan adalah masyarakat umum yang memiliki SIM C dan KIS (Kartu Ijin Start) yaitu kartu lisensi yang diperoleh dengan mengikuti ujian khusus IMI. Pembagian kategori peserta adalah sebagai berikut :

- *Pemula* : Adalah peserta baru dan belum pernah juara dalam mengikuti kejuaraan *Motor Cross*.
- *Seeded B* : Merupakan peserta yang telah lama berlaga mengikuti kejuaraan dan pernah juara minimal satu kali.
- *Seeded A* : Merupakan peserta yang lebih tinggi tingkatnya dari *seeded B*, telah lama mengikuti kejuaraan dan pernah menjuarainya minimal lima kali

3. Penyelenggara

Kelompok organisasi tertentu yang mengadakan perlombaan balap dengan ijin IMI baik pusat maupun daerah

- *Kejuaraan Nasional* : Merupakan kejuaraan tingkat nasional yang diadakan oleh Pengurus Pusat IMI.

⁶ *Regulasi Moto Cross 2007, PP IMI*

- Kejuaraan Terbuka : Merupakan kejuaraan yang diselenggarakan oleh organisasi dengan sponsor tertentu dan telah memiliki ijin dari IMI.
- Kejuaraan Daerah : Merupakan kejuaraan yang diselenggarakan oleh Pengurus Daerah IMI.

4. Karakteristik Sirkuit

Ditinjau dari segi lintasan :⁷

- Lintasan Alami : Lintasan balap yang menggunakan lokasi daerah berkontur dan bukit, dengan penambahan berbagai jenis tikungan dan alur trek sirkuit.
- Lintasan Buatan : Lintasan yang dibuat secara khusus guna perlombaan *motor cross*.
- Ruang Tertutup : Lintasan yang dibuat di dalam suatu stadion khusus untuk balapan (*Super Cross*).

Trek sirkuit *Motor Cross* merupakan lintasan tanah, berpasir, berbatu, tanah basah dan Lumpur, dalam berbagai cuaca, dengan berbagai macam jenis tikungan dan gundukan tanah sebagai tempat untuk melakukan lompatan (*jumping*).

Dari banyaknya rintangan dan kondisi medan ini, maka jenis kendaraan yang di pergunakan juga sedikit berbeda dengan sepeda motor pada umumnya, jenis motor pada *motor cross* biasa disebut dengan *SE* atau *Special Engine*

Standar teknisnya sirkuit *motor cross* antara lain :

- Lebar Lintasan

Sirkuit ini memiliki lebar minimum 5 m, dan pada lintasan *start/finish* harus mempunyai lebar minimal 25 m, dan dapat menampung 20 motor.

⁷ *Regulasi Moto Cross 2007, PP IMI*

- Panjang Lintasan

Panjang lintasan balap untuk skala Nasional minimal adalah 1000m/1 Km, yang diukur dari garis *start* hingga *finish*.

- Jenis Trek dan Tikungan

Jenis-jenis tikungan yang ada pada lintasan balap *Motor Cross* adalah :

- *Home Straight*

Jalur lurus tanpa rintangan baik berupa *jumping* maupun tanah basah.

- *Slow Moving*

Tikungan lambat yang mempunyai sudut belok yang cukup rapat. Dapat dilalui dengan kecepatan rendah.

- *Fast Moving*

Tikungan dengan karakter cepat, terbuka dan lebar yang dapat dilalui dengan kecepatan tinggi.

- *Chicane*

Tikungan kanan kiri atau kiri kanan dengan jarak yang cukup rapat.

- *Hair Pin*

Tikungan dengan bentuk memutar hingga 180° dan tajam. Di Indonesia sering disebut sebagai tikungan tusuk konde.

- L60, L90 atau R60, R90

Merupakan singkatan dari *Left 60°* atau *Left 90°*, yang berarti tikungan ke Kiri 60° atau tikungan ke Kiri 90° dan *Right 60°* atau *Right 90°*, yang berarti tikungan ke Kanan 60° atau tikungan ke Kanan 90°.

- *Super Bowl*

Merupakan jenis undakan yang berjajar rapat mirip papan cucian guna mengurangi laju kendaraan.

➤ *Jump Bowl*

Satu buah lompatan dalam trek lurus dengan ketinggian bervariasi.

➤ *Down Hill*

Berupa jalan menurun dengan variasi kemiringan, biasanya ditempatkan setelah *jump bowl*.

➤ *Fast Moving Jump Bowl*

Kombinasi antara trek menikung kekanan atau ke kiri dengan lompatan.

2.2.3. *Drag Bike*

Drag Bike adalah kejuaraan mengendarai sepeda motor dengan kecepatan tinggi yang dilakukan di dalam sebuah lintasan pacu aspal yang tertutup yang terdiri dari dua buah jalur lurus sejajar dengan panjang yang sama.

Awalnya berasal dari Amerika, saat terjadinya perang dunia ke-II. Para penggemar otomotif yang sebagian besar adalah para serdadu atau tentara yang sedang tidak bertugas berkumpul di gurun Mojave, bagian Timur Los Angeles. Mereka berkumpul untuk saling mengadu kecepatan kendaraan masing-masing, baik berupa mobil maupun sepeda motor. Sirkuit *Drag Race* pertama dibangun pada bulan Juli 1959 di St. Anna, California dengan panjang lintasan ¼ mil.⁸

Batasan-batasan yang terdapat dalam *Drag Bike*, antara lain :⁹

1. Kendaraan

Jenis kendaraan yang dipergunakan pada perlombaan ini adalah kendaraan yang ada di pasaran, merupakan motor 2-tak atau motor 4-tak.

⁸ *Tabloid Motor Plus, Desember 2002, PT Media Motorindo*

⁹ *Regulasi Drag Race 2007, Indonesian Drag Race Association*

Adapun kelas-kelas yang diperlombakan antara lain :

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

2. Pembalap

Peserta yang diperbolehkan mengikuti balapan adalah masyarakat umum yang memiliki SIM C dan KIS (Kartu Ijin Start) yaitu kartu lisensi yang diperoleh dengan mengikuti ujian khusus IMI.

Pembagian kategori peserta adalah sebagai berikut :

- *Pemula* : Adalah pembalap yang baru mengikuti kejuaraan dan belum pernah juara.
- *Seeded B* : Merupakan pembalap yang telah lama mengikuti kejuaraan dan pernah meraih juara.
- *Seeded A* : Merupakan pembalap yang telah lama mengikuti kejuaraan dan pernah meraih juara minimal lima kali.

3. Penyelenggara

Kelompok organisasi tertentu yang mengadakan perlombaan balap dengan ijin IMI baik pusat maupun daerah.

- *Kejuaraan Nasional* : Merupakan kejuaraan tingkat nasional yang diadakan oleh
Pengurus Pusat IMI
- *Kejuaraan Terbuka* : Kejuaraan yang di selenggarakan oleh organisasi dengan sponsor tertentu dan telah memiliki ijin dari IMI

- Kejuaraan Daerah : Merupakan kejuaraan di daerah-daerah yang diselenggarakan oleh Pengurus Daerah IMI

4. Karakteristik Sirkuit

Jenis olahraga bermotor ini agak lebih simpel dibanding dua olahraga bermotor yang telah disebut di atas. Adapun jenis balap motor ini hanya dilakukan di atas trek aspal lurus tanpa rintangan dengan jarak tertentu. Selain itu dalam sekali balapan, motor yang beradu kecepatan hanya dua kendaraan.

Untuk standar teknis dari lintasan *Drag Bike* adalah :¹⁰

- Lebar lintasan minimum 4 m/motor, dan pembatas lintasan minimum 50 cm. Jadi lebar total lintasan minimum 8,5 m, untuk dua motor.
- Panjang lintasan terdiri dari empat bagian yaitu : bagian *Pre-Stage*, *Stage*, *Race Line* dan *Breaking Area* (Daerah Pengereman).
 - *Pre- Stage* : panjang lintasan ± 10 m
 - *Stage* : panjang lintasan ± 1 m
 - *Race Line* : panjang lintasan 201 m ataupun 402 m
 - *Breaking Area* : panjang lintasan ± 150 m

Dalam *Drag Bike* resmi, sarana yang harus ada minimal adalah :

- Lintasan Lurus

Sebagai jalur balap dengan pembagian zona sebagai berikut :

- *Pre-Stage*, sebagai jalur persiapan *racer*.
- *Stage*, sebagai garis *start*.
- *Race Line*, panjangnya tergantung penyelenggara yaitu 201 m atau 402 m.
- *Breaking Area*, sebagai garis *finish* dan zona untuk pengereman.

- *Timer*

Sebagai pencatat waktu yang ditempuh oleh pembalap.

¹⁰ *Regulasi Drag Race 2007, Indonesian Drag Race Association*

- *Transponder*

Untuk memantau waktu dan kecepatan dari kendaraan.

- *Paddock*

Ruangan untuk melakukan *setting* kendaraan.

- *Christmas Tree*

Berupa lampu *start* dengan warna merah dan hijau.

2.3. Karakter Dunia Motor

Dalam bidang otomotif roda dua banyak hal yang dapat ditampilkan atau ditunjukkan untuk dapat menarik perhatian para pengguna maupun orang lain. Hal-hal tersebut dapat berasal dari sepeda motor itu sendiri ataupun dari kegiatan yang berhubungan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan dunia motor. Dari hal tersebut tentu mempunyai suatu karakter yang mendasar dan dapat mewakili jenis aktifitas tersebut. Karakter yang dapat mewakili Dunia Motor secara umum antar lain :

1. *Gerak/dinamis*

Gerak dalam Dunia Motor dapat dilihat sebagai suatu aktifitas utama dari fungsi kendaraan tersebut manusia menggunakan alat bantu transportasi untuk mempermudah perpindahan. Dengan sepeda motor, aktifitas tersebut lebih mudah dilakukan. Sehingga motor tersebut dapat dikatakan mempunyai suatu karakter yang dinamis karena selalu bergerak dalam fungsinya sebagai alat transportasi.

2. *Atraktif*

Dalam kegiatan bermotor seperti olahraga maupun sebagai sarana hiburan, keberadaan motor dinikmati sebagai suatu pertunjukan atau atraksi. Penonton menikmati suatu pertunjukan yang menonjolkan ketrampilan, teknologi, kecepatan dan performa kendaraan maupun orang yang mengendarainya.

3. *Style*

Selain sebagai alat transportasi, sepeda motor juga dapat dinikmati sebagai suatu karya seni yang juga mempunyai nilai tersendiri. Oleh sebab itu tidak sedikit orang yang memperlakukan sepeda motor secara khusus. Hal ini karena motor dapat dilihat sebagai suatu style/gaya yang mereka anggap dapat mewakili diri mereka. Selain itu sepeda motor juga dijadikan sebagai barang koleksi oleh para kolektor motor.

4. *Teknologi*

Keberadaan kendaraan bermotor tentu tidak bisa lepas dari teknologi yang ada dan berkembang. Teknologi ini selalu mengalami perubahan untuk dapat mencapai suatu tingkat yang dianggap telah memenuhi kebutuhan pada saat itu. Akan tetapi kebutuhan manusia tentu tidak hanya berhenti di suatu titik, melainkan akan terus dan terus mengalami perkembangan. Sehingga untuk dapat memenuhinya tentu dibutuhkan teknologi yang lebih dari saat itu. Begitu juga dengan motor yang akan selalu berubah dan mengalami *evolusi* teknologi untuk dapat mengakomodasi aktifitas manusia yang membutuhkan alat transportasi.

Hal tersebut merupakan karakter umum yang dapat dilihat dari keberadaan sepeda motor. Dari karakter-karakter umum tersebut akan dikembangkan sebagai dasar penekanan dalam perancangan dan penataan Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta.

2.4. Tinjauan Teori Filosofi Bentuk

Menurut Synder.James. C, macam pendekatan konsep dalam perancangan arsitektur antara lain:¹¹

- *Analogi*, (memperhatikan hal-hal lain)

Analogi mengidentifikasi hubungan harfiah antara benda-benda. Sebuah benda diidentifikasi dan mempunyai semua sifat khas yang diinginkan, dan demikian ia

¹¹ *Pengantar Arsitektur, Synder.James. C, 1994*

menjadi model untuk proyek yang ada. Tugas arsitek adalah menetapkan bangunan yang telah ada, mana yang menjadi model yang tepat untuk bangunan baru yang akan dirancang.

- *Metafora* (memperhatikan abstraksi-abstraksi)

Metafora (kiasan) mengidentifikasi hubungan antara benda-benda dengan pola hubungan yang sejajar, tetapi hubungan tersebut lebih bersifat abstrak dari pada nyata.

- *Hakikat* (memperhatikan diluar kebutuhan program)

Hakikat menyaring dan memutuskan aspek-aspek persoalan yang lebih rumit menjadi keterangan gambling yang ringkas. Hakikat mengandung pengertian ke dalam aspek yang paling penting dan intrinsik dari benda yang dianalisa. Para perancang telah mengembangkan beberapa metode untuk mencari hakikat suatu proyek dan untuk mengubahnya menjadi pernyataan konsep.

- *Konsep Programatik* (memperhatikan syarat-syarat yang dinyatakan)

Merupakan tanggapan langsung dan pemecahan masalah. Konsep dapat dikembangkan sekitar persoalan-persoalan yang lebih pragmatis yang sering dengan gambling diidentifikasi dengan program bangunan.

- *Cita-cita* (memperhatikan nilai-nilai umum)

Konsep ideal yang mengemukakan aspirasi-aspirasi dan cita-cita tertinggi sang arsitek. Cita-cita dapat mempunyai pengaruh positif dan bila para arsitek tidak memilikinya untuk acuan dan menggunakannya dalam mengkonseptualisasi dan mengembangkan rancangan-rancangan mereka, tugas mereka akan menjadi lebih sulit.

Akan tetapi, perancang yang berbeda-beda dapat mengenali kata-kata pedoman yang berbeda-beda, membentuk asosiasi-asosiasi mereka dengan cara yang berbeda-beda dan mewujudkan pemikiran lisan mereka menjadi gambaran visual yang berbeda-beda¹².

¹² Sumber Konsep, White, Edward T, p-31

2.4.1. Karakter dalam filosofi bentuk

Dari karakter-karakter yang sudah dikemukakan sebelumnya, dapat dianalisa sebagai filosofi bentuk dasar perancangan antara lain :

1. Dinamis

Kedinamisan menyiratkan adanya arah dan pergerakan sehingga tata ruang yang dinamis diharapkan dapat mempertahankan dan memberikan arah bagi gerak yang bebas. Kebebasan tersebut memberikan keleluasaan gerak yang dapat dirasakan secara fisik maupun psikologis. Gerak fisik yang dimaksud dapat meliputi gerak anggota tubuh, visual dan auditori serta gerak bagi benda-benda yang bergerak lainnya.

Karakter dinamis yang dimaksud adalah selalu bergerak, berubah dan memiliki pola pergerakan tertentu. Dalam gerak terdapat dua macam pola gerak yaitu *Gerak Lurus Beraturan (GLB)* dan *Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB)*.¹³ Pola pergerakan tersebut diwujudkan dalam pengolahan bentuk arsitektural dan penataan sirkulasi dalam Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta. Gerak Lurus Beraturan lebih cenderung memiliki persamaan mulai dari awal sesuatu tersebut bergerak baik dari segi *kontinuitas*, *akselerasi* maupun *pola pergerakan*. Sedangkan untuk Gerak Lurus Berubah Beraturan lebih memiliki *ritme* dalam pola pergerakannya.



Sumber: www.site builder.com

¹³ Fisika SMU 3, Tim Fisika, Yudistira, 1994

Gambar I.1 Perulangan pada kanopi memberi kesan dinamis

Dari pola perubahan gerak pada Gerak Lurus Berubah Beraturan (*GLBB*) dirasa lebih mewakili karakter *dinamis* dari Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta. Dalam dunia motor pergerakan yang ada selalu berubah, hal tersebut dapat dikarenakan dari kendaraan itu sendiri maupun dari penggunaannya. Selain itu gerak yang berubah-ubah dirasa memiliki kesan yang lebih *atraktif* dibanding gerak yang *statis*/tidak berubah. Karakter tersebut diwujudkan dengan penyusunan massa bangunan, pengolahan sirkulasi, dan perancangan ruang luar serta ruang dalam.

2. Atraktif

Atraktif merupakan suatu wujud di dalam bidang arsitektur yang dihasilkan oleh sebuah titik, garis, bidang hingga membentuk suatu wujud 3 dimensi dengan elemen-elemen pembentuk lainnya seperti *warna*, *tekstur*, *skala* dan *proporsi* yang memiliki karakter tertentu

Suatu elemen dalam ruang memiliki suatu karakteristik tertentu dan secara abstrak suatu garis memiliki kualitas yang berperan besar dalam suatu bentuk desain. Setiap garis terlihat nyata pada bentuk atau permukaan dari berbagai elemen, atau menggambarkan penggabungan dari beberapa bentuk dan rencana yang memiliki suatu ekspresi desain. Ungkapan itu harus memiliki kesamaan, keseimbangan dan keselarasan terhadap keadaan lingkungan sekitar ruang.

Beberapa variasi garis memiliki sifat/ekspresi tertentu. Suatu bentuk dan ruang atraktif terbentuk dari garis-garis yang memperlihatkan karakter atraktif.¹⁴

¹⁴ *Landscape Architecture, John.Ormsbee. Simond, Mc Graw – Hill Book Company.Inc, New York, Toronto*

Dari batasan berdasarkan tingkah laku pelaku, analisis karakter *dinamis* dan *atraktif* dan kriteria dari dua karakter tersebut yaitu :

- Adanya pergerakan atau aliran yang secara tiba-tiba berubah dari yang tenang menjadi tidak tenang maupun sebaliknya (hentakan, kejutan). Perubahan yang tidak dapat diperhitungkan atau tak terduga, efek yang ditimbulkan seperti kaget, berdebar-debar, takut.
- Adanya kekontrasan (benar-benar berbeda/keluar dari yang ada). Efek yang ditimbulkan dapat berupa rasa kaget, takjub.
- Adanya pola atau komposisi yang aktif atau menarik karena suatu kedinamisan komposisi atau pola. Efek yang ditimbulkan mengalir, menarik.



Sumber: www.site builder.com

Gambar I.2

Massa berbentuk prisma terbalik memberi kesan atraktif dan *high-tech*

2.4.1.1. Perwujudan karakter melalui garis

Garis merupakan kumpulan titik yang berderet sehingga memiliki sebuah dimensi yaitu panjang. Namun tidak seperti titik yang bersifat statis dan tak berarah, garis mampu mengekspresikan gerakan dan arah.

Tabel. 4.1
Karakter Melalui Garis

		
Aktif	Dinamis	Mencurahkan
		
Menarik	Menenangkan	Menyala-nyala

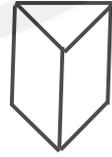
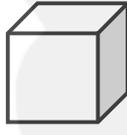
Sumber : Simonds, *Landscape Architecture*, 1961

2.4.1.2. Dinamis dan Atraktif melalui massa

Unsur pokok suatu bentuk massa dan ruang terwujud dari sebuah titik sebagai awal. Titik-titik tersusun menjadi sebuah garis, sebuah garis diperluas menjadi sebuah bidang datar, dan sebuah bidang diperluas menjadi ruang dan massa.¹⁵

Sebuah massa dapat diwujudkan dengan menyusun beberapa bentuk dasar. Adapun bentuk dasar (*plamtonic solids*) memiliki karakter tersendiri antara lain :

Tabel. 4.2
Bentuk dan karakter

				
Bulat	Prisma	Kubus	bentuk beraturan	bentuk tidak beraturan
Memusat, kaku, stabil	Aktif, tajam, enerjik, mengarah	Murni, rasional, tak berarah	Stabil, simetris	Tidak simetris, dinamis, atraktif

Sumber: analisis penulis

¹⁵ *Architecture; form, space and order*, Ching D.K, Francis

Sehingga karakter dari massa tunggal diperoleh dari posisinya, sedang untuk massa majemuk diperoleh dari komposisinya

2.4.1.3. Perwujudan Karakter Melalui Elemen Sirkulasi

Untuk mewujudkan karakter *dinamis* dan *atraktif* dari dunia motor, dapat juga dipertimbangkan melalui beberapa elemen sirkulasi antar lain:

a. Faktor-faktor yang mendorong terjadinya gerak :

Manusia tertarik untuk bergerak:

- Di sepanjang alur berhambatan minimum atau tingkatan termudah.
- Disugesti oleh bentuk, tanda, atau simbol pengarah.
- Menuju suatu yang dipersilahkan, sesuai, diinginkan, mengundang keingintahuan, mengandung perubahan.
- Menuju titik penerima/masuk, memiliki kontrasan tertinggi, warna terkaya.
- Dalam harmoni dengan pola sirkulasi dan bentuk desain abstrak.

b. Faktor-faktor yang menghentikan gerak

Manusia menolak untuk bergerak apabila ada: rintangan, kemonotonan, bahaya, permintaan, kaku, larangan.

c. Pengarah gerak

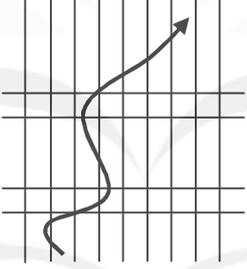
Gerak manusia dapat diarahkan oleh :

- Tatanan alam atau bentuk struktural
- Pola sirkulasi tak langsung.
- *Baffles*, layer, pembatas.
- Garis rencana yang dinamis.
- Tanda dan simbol.
- Pengontrol mekanik (gerbang, *barriers*)

2.4.1.4. Kualitas Abstrak Garis Atau Lintasan Yang Merangsang Terjadinya Pergerakan

Batasan, kecepatan, dan karakteristik gerakan menghasilkan respon yang dapat diprediksi pada subjek yang bergerak sehingga kualitas abstrak jalur atau garis pencapaian menuju satu titik perlu dipertimbangkan dan dikontrol.

Tabel. 4.3
Macam-macam Pola Jalur Pencapaian dan Karakternya

 Direct	 Curvilinear	 Erratic
 Looping	 Obscure	 With distraction

Sumber: Simonds, *Landscape architecture*, 1961:50

Keleluasan gerak secara fisik pada ruang sirkulasi ditentukan oleh dimensi ruang, meliputi lebar dan tinggi ruang sirkulasi, sudut tikungan, kemiringan, dan keamanan dalam bergerak. Elemen-elemen visual bidang yang didefinisikan ruang sirkulasi membentuk respon pada subjek yang bergerak dan pengarah dibutuhkan agar subjek tidak kehilangan orientasi. Sedangkan untuk memicu terjadinya gerakan, pola sirkulasi memegang peranan penting. Pola-pola yang banyak memicu gerak dengan pola-pola yang kurvilinear.

2.4.2. Teori Transformasi

Transformasi adalah suatu proses tindakan visual, dan fenomena perubahan bentuk berdasarkan pada semua alternative yang memungkinkan, seperti dinamika eksternal dan internal.

Ada tiga strategi utama dalam transformasi, antara lain :

- **Strategi Tradisional**

Adalah evolusi perkembangan bentuk melalui tahap demi tahap dengan memaksakan unsur-unsur eksternal (site, view, orientasi, angin, kriteria lingkungan) serta artistik (kemungkinan, keinginan, dan manipulasi bentuk) oleh arsitek berhubungan dengan anggaran biaya dan kriteria pragmatis.

- **Strategi Peminjaman**

Mengkaitkan bentuk-bentuk yang tidak berhubungan, yaitu sesuatu yang tidak bisa diterima dalam transformasi konvensional seperti yang terdapat dalam ilmu pengetahuan, matematika dan lain-lain. Peminjaman ini dapat berupa pemindahan (transfer) atau dapat juga berupa metafora.

- **Dekonstruksi atau Dekomposisi**

Merupakan sebuah proses pemisahan sebuah bagian keseluruhan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk mencari area baru dalam menyusun bagian-bagian tersebut dan mencari kemungkinan menemukan bagian keseluruhan dan susunan yang baru dengan struktur dan komposisi yang berbeda.

Transformasi harus dilihat secara simultan di dalam pikiran, dan diteliti ulang melalui denah, potongan, dan perspektif dari beberapa sudut.

- **Skala**

Penambahan dan pengurangan yang tampak benar dalam beberapa penerapan dapat tidak tepat skalanya saat ditransformasikan jika tidak dilakukan dengan proporsional.

Permasalahan skala ini dapat dihindari dengan memperhatikan kasus nyata transformasi yaitu hubungan antara ukuran dan struktur dengan resolusi yang tepat sehingga bagian-bagian yang ditransformasikan dapat merespon ukuran yang baru.

- *Keseluruhan dan Bagian*

Transformasi harus memperhatikan bagian per bagian secara mendalam (kecuali *dekonstruksi/dekomposisi*) agar bagian yang ditransformasi sesuai dengan yang baru. Transformasi harus menjadi lebih terorganisasi sehingga bagian-bagian yang dipilih dapat berperan secara harmonis.

- *Unsur Eksternal yang dipaksakan*

Sebuah desain arsitektur yang berdasar pada transformasi dapat dianalogikan dengan *transformasi* pada bisnis, institusi, atau organisasi politik. Dalam kondisi ini, transformasi yang dipengaruhi unsur eksternal yang dipaksakan dapat mengakibatkan *transfigurasi* yang tidak selaras.

- *Permasalahan Semantik*

Transformasi terkait dengan tanda-tanda visual yang dapat dibagi menjadi dua kelompok antar lain: *bentuk, wujud, tipe, figure, garis luar, siluet, jenis* serta deskripsi-deskripsi kondisi visual yang lain, dan *formasi, akomodasi, plastis, kristalisasi, deformasi, disfigurasi, dan distrisi*.

Sebagai penyelesaian dari filosofi bentuk dalam Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta, digunakan transformasi dengan metode metafora.