



Rancangan Sirkuit Supercross Di Pasuruan

Clara Sarti Widiwati, Rinawati

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Merdeka Surabaya

E-mail: gelasmewek@gmail.com

ABSTRAK

Olahraga balap motor merupakan bentuk olahraga otomotif yang saling mengadu kemampuan dan kecepatan mesin. Selain dari bakat dan hobi juga membutuhkan keberanian yang cukup besar. Dalam hal ini olahraga Supercross yang termasuk dalam olahraga extreme juga termasuk olahraga prestasi. Sudah banyak perlombaan Supercross yang diadakan dan mendapatkan antusiasme masyarakat yang cukup banyak. Di Indonesia cukup banyak perlombaan Supercross yang diadakan. Namun nama Indonesia di dunia Supercross masih belum terlalu menonjol meskipun telah beberapa kali mengikuti kejuaraan internasional. Dibawah naungan Ikatan Motor Indonesia (IMI), Kejuaraan di Indonesia diadakan disirkuit-sirkuit Supercross yang ada di berbagai kota. Namun sirkuit di Indonesia kebanyakan hanya berupa lintasan tanpa ada fasilitas penunjang yang cukup. Letak geografis Kabupaten Pasuruan berada pada posisi sangat strategis yaitu jalur regional, juga jalur utama perekonomian Surabaya – Malang, dan Surabaya – Banyuwangi. Hal tersebut menguntungkan dalam pengembangan ekonomi dan membuka peluang investasi di Kabupaten Pasuruan. Tujuan dari perancangan sirkuit Supercross dapat menjadi fasilitas olahraga dan hobi positif yang dapat mengembangkan bakat – bakat generasi muda di bidang olah raga Supercross. Terwujudnya sarana fisik bangunan serta fasilitas yang dapat menunjang sebagai tempat pembelajaran dan wadah kegiatan dibidang Supercross. Sirkuit Supercross di Kota Pasuruan dengan Tema Atraktif. Agar dapat mewujudkan tema “Atraktif” dalam objek rancang Sirkuit Supercross ini, maka diperlukan penjabaran lebih rinci mengenai tema “Atraktif” dalam supercross. Berikut adalah penjabarannya yang dapat diartikan mempunyai daya tarik dan bersifat menyenangkan dengan Aksi pembalap supercross yang ekstrem dan mengundang decak kagum penonton.

Kata Kunci: Rancangan, Sirkuit, Pasuruan, Desain.

ABSTRACT

Motor racing is a form of automotive sport that competes against each other's abilities and engine speed. Apart from talent and hobbies, it also requires considerable courage. In this case, Supercross, which is an extreme sport, is also an achievement sport. Many Supercross competitions have been held and have received quite a lot of public enthusiasm. In Indonesia quite a lot of Supercross competitions are held. However, Indonesia's name in the world of Supercross is still not very prominent even though it has participated in several international championships. Under the auspices of the Indonesian Motorcycle Association (IMI), Championships in Indonesia are held in Supercross circuits in various cities. However, most of the circuits in Indonesia are only tracks without adequate supporting facilities. The geographical location of Pasuruan Regency is in a very strategic position, namely the regional route, as well as the main economic route of Surabaya - Malang, and Surabaya - Banyuwangi. This is beneficial in economic development and opens up investment opportunities in Pasuruan Regency. The purpose of designing the Supercross circuit can be a positive sport and hobby facility that can develop the talents of the younger generation in the field of Supercross sports. The realization of the physical facilities of the building and facilities that can support it as a place of learning and a place for activities in the field of Supercross. Supercross Circuit in Pasuruan City with an Attractive Theme. In order to realize the "Attractive" theme in the design object of this Supercross Circuit, a more detailed description of the "Attractive" theme in supercross is needed. The following is a description which can be interpreted as having an attractive and fun nature with extreme supercross racer action that invites the admiration of the audience.

Keywords: Design, Circuit, Pasuruan, Design.

PENDAHULUAN

Olahraga balap motor merupakan bentuk olahraga otomotif yang saling mengadu kemampuan dan kecepatan mesin. Selain dari bakat dan hobi juga membutuhkan keberanian yang cukup besar. Dalam hal ini olahraga Supercross yang termasuk dalam olahraga extreme juga

termasuk olahraga prestasi. Sudah banyak perlombaan Supercross yang diadakan dan mendapatkan antusiasme masyarakat yang cukup banyak (Ulya, 2020).

Supercross adalah balap motor sport yang melibatkan sepeda motor offroad pada jalur tanah buatan (tanah atau pasir) yang terdiri dari melompat curam dan rintangan. Perbedaan dengan Motocross terdapat pada jumlah rintangan yang ada di lintasan, dimana jumlah rintangan pada lintasan Supercross lebih banyak dibandingkan Motocross sehingga menuntut pembalap Supercross memiliki daya tahan lebih tinggi (Sutanto, 2019).

Motocross dan Supercross merupakan perlombaan paling populer dan besar. Keduanya memiliki persamaan namun perbedaan diantaranya juga cukup. Keduanya saat ini memiliki nama-nama atlet profesional yang sudah mendunia. Keduanya juga memiliki beragam rintangan, tikungan yang sulit, serta tentu saja banyak debu dan kotoran. Perbedaannya adalah cara lintasannya dibuat. Supercross biasanya diselenggarakan dalam sebuah stadion olahraga diatas sirkuit buatan manusia. Setiap lombanya terdiri dari 20 putaran dan dalam satu musim terdapat 17 seri balapan. Pembalap yang memiliki nilai tertinggi di akhir musim berhak mendapat gelar juara supercross (Amanah, 2012).

Sementara itu lomba motocross biasanya dilakukan ditempat terbuka. Rintangannya biasanya menggunakan alam. Setiap pembalap mengikuti dua perlombaan dalam satu seri. Biasanya disebut dengan kata moto. Hasil dari kedua balapan tersebut akan menentukan siapa yang menjadi juara. Setiap moto biasanya berdurasi 30 menit ditambah dua lap. Pemenangnya adalah yang berhasil melewati garis finish pertama setelah bendera hitam putih dikibarkan. Para penghobi olahraga balap motor yang tidak mendapatkan tempat yang sesuai untuk menyalurkan hobbinya akan melakukan tindakan balap motor di tempat umum dimana hal ini dapat dikatakan balap motor yang tidak legal karena tidak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Tindakan balap liar telah melanggar Pasal 297 UU Nomor 22 Tahun 2009, dengan sanksi maksimal 3 tahun dan denda maksimal Rp. 3.000.000.00. Balap liar juga membuat bakat – bakat dari kebanyakan anak muda di Indonesia yang tidak terbina, sehingga perlunya pengadaan sebuah fasilitas sebagai penyalur hobi dan bakat anak muda di bidang balap motor (Amanah, 2012).

Melakukan olahraga yang bersifat berbahaya tanpa dilengkapi dengan fasilitas yang sesuai standar dapat menyebabkan kecelakaan hingga kematian, sehingga banyak bakat – bakat generasi muda akan terbuang sia-sia. Maka dari itu diperlukannya fasilitas berupa sirkuit Supercross permanen sebagai tempat latihan sekaligus juga menjadi tempat untuk mengadakan perlombaan atau event – event yang terkait dengan olahraga Supercross sehingga keberadaan sirkuit Supercross yang dapat mewadahi para penghobi sekaligus sebagai tempat melaksanakan event nasional (Hidayati, 2012).



Di Indonesia cukup banyak perlombaan Supercross yang diadakan. Namun nama Indonesia di dunia Supercross masih belum terlalu menonjol meskipun telah beberapa kali mengikuti kejuaraan internasional. Dibawah naungan Ikatan Motor Indonesia (IMI), Kejuaraan di Indonesia diadakan disirkuit-sirkuit Supercross yang ada di berbagai kota. Namun sirkuit di Indonesia kebanyakan hanya berupa lintasan tanpa ada fasilitas penunjang yang cukup. Kejuaraan ini selalu diadakan disebuah arena stadion multifungsi, Belum ada arena khusus untuk memfasilitasi kejuaraan Supercross yang eksklusif Oleh karena beberapa latar belakang ini, di Indonesia perlu disediakan sebuah arena khusus Supercross yang memiliki fasilitas yang sesuai standar dan cukup untuk memenuhi kebutuhan kegiatan perlombaan Supercross termasuk fasilitas bagi pembalap dengan kendaraannya, penonton, dan segala yang berhubungan dengan dunia Supercross (Astuti, 2016). Dari latar belakang diatas maka dapat disimpulkan bahwa keberadaan sirkuit Supercross dapat menjadi fasilitas olahraga yang dapat mengembangkan bakat – bakat dari generasi muda dalam meningkatkan prestasi di bidang olahraga balap. Tentunya, pernyataan tersebut bukan merupakan sesuatu hal yang tidak mungkin, mengingat saat ini olahraga extreme sedang mendapatkan antusiasme masyarakat yang besar dan olahraga ini dapat dicoba oleh segala kalangan jika sudah sesuai dengan ketentuan yang ada. Pengadaan fasilitas Sirkuit Supercross ini diharapkan mampu memenuhi target-target sasaran tersebut dengan cara memberikan fasilitas bagi masyarakat umum (Ali et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan konsep rancangan Pendekatan yang dilakukan pada proyek “Sirkuit Supercross Di Pasuruan”, Studi pustaka yang berkaitan langsung dengan judul dan tema yang diangkat untuk mendapatkan informasi dan bahan berupa literatur yang sesuai dengan materi laporan yang berguna untuk memperkuat fakta secara ilmiah. Studi perilaku dan hal yang diinginkan oleh Para Pengguna Sirkuit Supercross. Studi banding terhadap proyek dan tema sejenis dengan melihat keadaan yang sudah ada, sumber dapat berupa buku, majalah, internet, dan sebagainya dan Studi lapangan mengenai kondisi sekitar lahan studi dan lingkungan fisik yang berhubungan dengan kasus proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dasar Perancangan

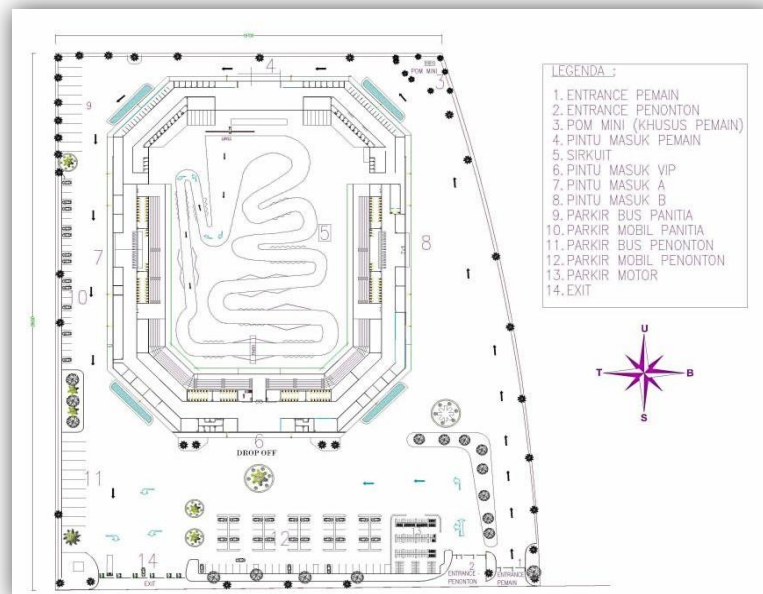
Hasil perancangan Sirkuit Supercross Di Pasuruan ini diambil dari dasar perumusan dan penggambaran Tema maupun konsep yang terdapat pada Bab III tentang Penekanan Rancangan terhadap Massa bangunan terutama pada Tampilan bangunan yaitu Tema Atraktif juga konsep

Memusat, sehingga dapat menunjang dan memadai aktifitas serta fasilitas yang disediakan bagi Pemain serta penonton pada Sirkuit Supercross di Pasuruan.

Rancangan Tapak

Pola tatanan massa pada perancangan Sirkuit Supercross di Pasuruan ini adalah Memusat. Hal ini sebagai wujud sifat dari para pemain Supercross yang menyita Pusat perhatian para penonton disaat terjadinya pertandingan. Pada tatanan pola rancangan massa bangunan dibuat memusat berdasarkan aktivitasnya, yaitu; Publik, semi publik, privat, dan semi privat. Zona ini terbatas atas perbedaan fungsi, fasilitas, elevasi, dan perbedaan material yang digunakan sehingga nantinya akan memudahkan pemain dan penonton dalam melakukan aktivitasnya. Seperti pada perbedaan pintu masuk utama, pintu masuk pemain dan pengelola yang harus dibedakan seperti yang tertera pada pedoman perancangan Sirkuit karena untuk memudahkan dalam penggunaan sirkulasi nantinya.

Fasade bangunan yang dirancang sedemikian rupa menjadi point of interest. Yang berfungsi sebagai penunjang diletakkan pada tempat yang telah dirancang seperti pom bensin mini dan parkir yang letaknya berada jauh dari bangunan utama agar tidak mengganggu aktivitas yang ada di Sirkuit Supercross tersebut. Pada dasarnya pada Massa bangunan Sirkuit memiliki zona-zona yang berbeda antara lain zona PEMAIN, zona PENONTON, zona PENGELOLA, dan zona SERVIS.



Gambar 1. Pola Tananan Massa Bangunan

(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

Aksesibilitas dan Sirkulasi

Aksesibilitas pada tapak ada dua akses pintu masuk yang dibedakan untuk pemain dan penonton. Untuk pemain menuju pintu khusus pemain pada bangunan agar bisa masuk ke ruang pemain. Pintu penonton untuk bisa menuju parkir atau bisa langsung ke pintu VIP, pintu A, dan pintu B yang kemudian menuju tribun. Aksesibilitas pada kendaraan juga dibagi menjadi beberapa zona Pemain, penonton dan service sehingga nantinya dapat dibedakan berdasarkan beberapa zona tersebut. Aksesibilitas pada pintu masuk yang diletakkan sedikit masuk dari akses jalan raya untuk meminimalkan bahaya dan kemacetan kendaraan.



Gambar 2. Pola Sirkulasi Bangunan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

View

View dalam perancangan ini menerapkan view tampilan fasad pada bangunan yang menjadi point of interest dari bangunan lain di sekitarnya. Maka, adanya kolom yang tinggi mengelilingi bangunan juga fasad pada dinding menjadi salah satu pilihan yang berpotensi sebagai view bangunan yang Atraktif mencerminkan motor Supercross.



Gambar 3. View Bangunan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

Pencahayaan

Pencahayaan pada Sirkuit Supercross ini terbagi menjadi dua yaitu pencahayaan alami dan buatan. pencahayaan alami didapat melalui Void pada atap pada tengah sirkuit, ventilasi serta void. Namun untuk menghindari panas matahari yang berlebihan, maka pada bangunan ini memiliki bentukan shading, sehingga cahaya yang masuk pada bangunan hanyalah pembiasan cahaya.



Gambar 4. Pencahayaan Bangunan

(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

Penghawaan

Penghawaan dalam bangunan didominasi menggunakan penghawaan alami yaitu dengan menggunakan jendela, ventilasi, dan void. Pada ruangan khusus seperti pengelola yang mempunyai sifat tertutup, maka penghawaan dalam ruangan ini dibuat penghawaan buatan (AC). Selain itu penambahan vegetasi yang mengelilingi bangunan dapat berpotensi sebagai pengarah angin supaya mengelilingi tapak, sehingga penghawaan disekitar tapak bisa sejuk.



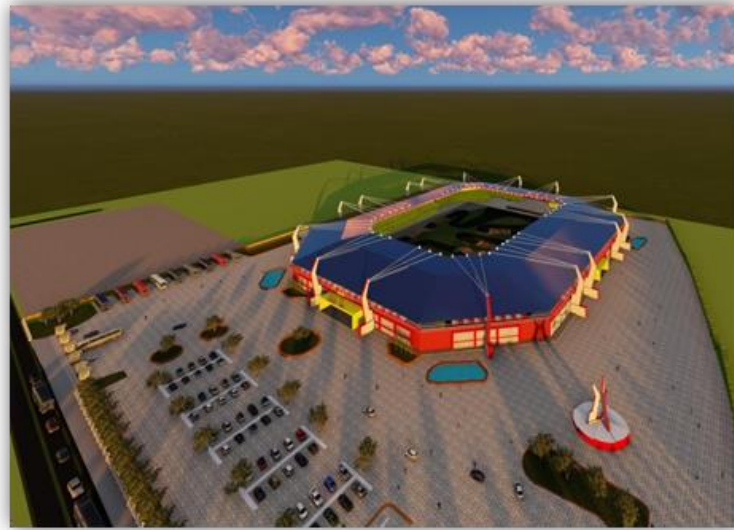
Gambar 5. Penghawaan Bangunan
(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

Rancangan Bentuk

Konsep desain yang dipakai pada perancangan ini yakni mengikuti pola sirkulasi yang memusat, maka bentukan bangunan diolah berdasarkan sirkulasi dengan akses yang lebih mudah. Bentuk yang dipakai berpola lebih atraktif dan merata dan karena untuk menunjukkan karakter pemain supercross. Bentuk ini diambil berdasarkan pola sirkulasi memusat, selain itu bentukan ini juga memberikan kesan terbuka sehingga akses untuk tujuan bisa dilalui berdasarkan bentukan yang mudah dipahami berdasarkan sirkulasi.



Gambar 6. Konsep Bentuk Pada Tapak
(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

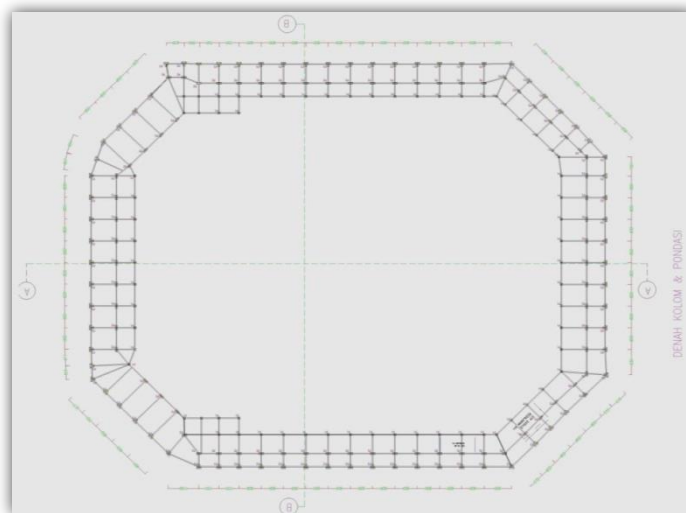


Gambar 7. Konsep Bentuk Bangunan

(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

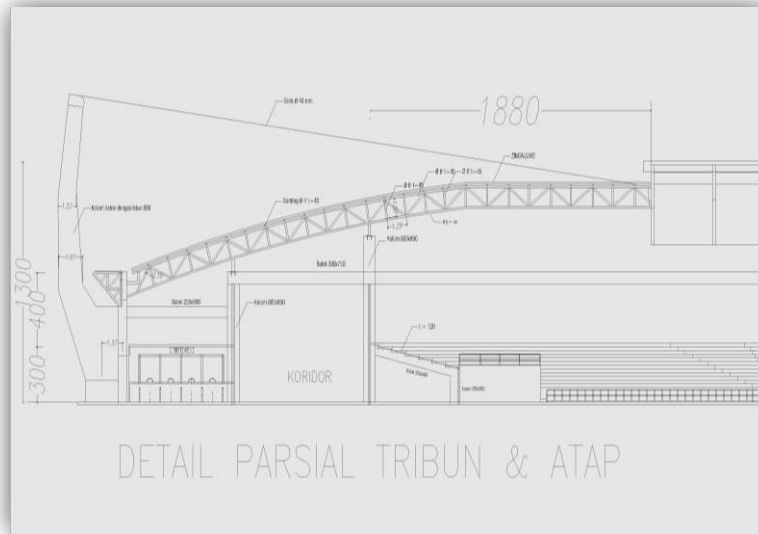
Rancangan Struktur

Sistem struktur yang dipakai pada bangunan keseluruhan yaitu struktur kombinasi baja beton dengan pondasi tiang pancang. Struktur kombinasi baja beton untuk memberikan kesan Kuat dan Atraktif pada bangunan. Pola ini tersusun dan didistribusikan keseluruh elemen bangunan, sehingga bangunan bisa berdiri kokoh.



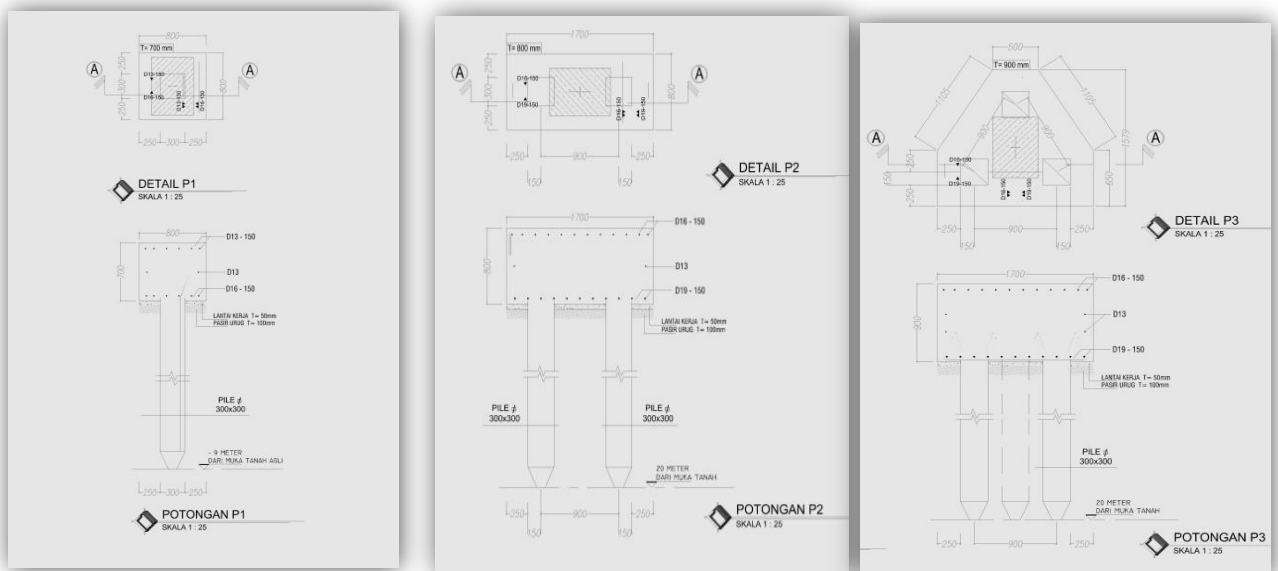
Gambar 8. Denah Kolom dan Pondasi Bangunan

(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 9. Denah Parsial Tribun & Atap Bangunan

(Sumber : Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 10. Detail & Potongan Pondasi P1 (Sumber : Hasil Rancangan, 2018)

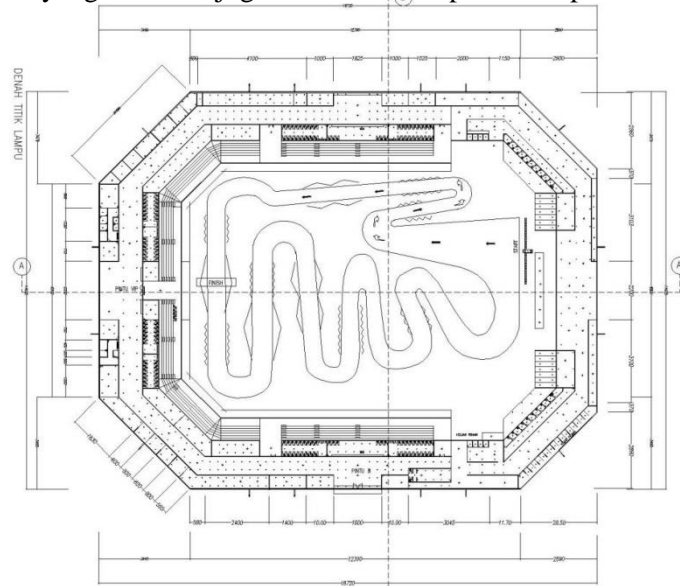
Hasil Rancangan Utilitas

Sistem utilitas listrik yang berasal dari PLN kemudian dikirim ke Genset lalu dialirkan ke panel kemudian dialirkan pada tiap sub panel tiap titik box panel kemudian dialirkan menuju stop kontak pada tiap-tiap ruangan.

Utilitas Kebakaran

Sistem pengamanan kebakaran di kawasan ini menggunakan Mobil Pemadam kebakaran pada area Sirkuit dan ada APPAR didalam area ruangan setiap 15 meter. pada faktor pertimbangan perencanaan bangunan yang terpisah, bahan bangunan yang dipergunakan merupakan bahan yang tidak mudah terbakar. Tersedianya jalur sirkulasi yang memutar bangunan

sehingga kendaraan seperti mobil pemadam kebakaran dapat mengitari area site melalui jalur itu guna untuk mencapai area yang terbakar, juga tersedia mobil pemadam pada Site.



Gambar 11. Denah Titik Lampu

KESIMPULAN

Perancangan ini diambil dari judul Perancangan Sirkuit Supercross di Pasuruan. Latar belakang dari pengambilan judul Sirkuit Supercross adalah karena keberadaan sirkuit Supercross dapat menjadi fasilitas olahraga yang dapat mengembangkan bakat – bakat dari generasi muda dalam meningkatkan prestasidi bidang olahraga balap. Mengingat saat ini olahraga extreme sedang mendapatkan antusiasme masyarakat yang besar dan olahraga ini dapat dicoba oleh segala kalangan jika sudah sesuai dengan ketentuan yang ada. Pengadaan fasilitas Sirkuit Supercross ini diharapkan mampu memenuhi target-target sasaran tersebut dengan cara memberikan fasilitas bagi masyarakat umum.

Saran

Pada saat proses pembuatan laporan pra tugas akhir maupun tugas akhir, sepatutnya kita perlu memperhatikan beberapa faktor-faktor yang terkait dengan latar belakang perlunya bangunan Sirkuit Supercross dibangun dan ciri khas apa saja dari bangunan Sirkuit tersebut yang akan disampaikan atau ditonjolkan karena hal tersebut merupakan suatu hal paling utama dari pelatihan kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M., Hakik, M. S., Santoso, E. I., & Widawati, C. S. (2021). Kajian Ruang Terbuka Hijau (Rth) Sebagai Alternatif Penyelesaian Permasalahan Jalur Hijau Di Kota Surabaya. *WASTU: Jurnal Wacana Sains & Teknologi*, 3(1), 22–27.

Amanah, K. (2012). Penerapan permainan sirkuit angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif

pada kelompok A di TK Putra Pembangunan Sekarpuro Kec. Pakis Kab. Malang. *Penerapan Permainan Sirkuit Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Kelompok A Di TK Putra Pembangunan Sekarpuro Kec. Pakis Kab. Malang/Kholifatul Amanah.*

Astuti, T. M. (2016). Pengembangan permainan sirkuit. *Pengembangan Permainan Sirkuit.*

Hidayati, N. (2012). Pengembangan permainan sirkuit hip hip hura untuk pembelajaran fisik motorik anak kelompok A di TK ABA 6 Malang. *Pengembangan Permainan Sirkuit Hip Hip Hura Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Anak Kelompok A Di TK ABA 6 Malang/Nur Hidayati.*

Sutanto, L. S. (2019). Fasilitas Motocross di Kabupaten Pasuruan. *EDimensi Arsitektur Petra*, 7(1), 433–440.

Ulya, Z. (2020). *Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit berburu harta karun pada anak kelompok A TK PKK Rowogempol Kabupaten Pasuruan.* Universitas Negeri Malang.