

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Pada era sekarang kendaraan transportasi merupakan suatu hal yang dianggap penting, terutama sepeda motor karena keberadaannya dianggap mampu mempermudah mobilitas manusia. Sepeda motor di Indonesia sendiri selain sebagai alat transportasi banyak juga dijadikan sebagai alat dalam olahraga otomotif. Di Indonesia sendiri kita ketahui ada beberapa macam olahraga otomotif balap motor yang salah satunya bernama kejuaraan Oneprix–Motoprix, kendaraan bermotor yang dijadikan sebagai motor balap perlu dilakukan perawatan secara berkala untuk memastikan bahwa kendaraan yang akan mengikuti kejuaraan balap motor tersebut dalam kondisi prima.

Musim balap biasanya dalam satu tahun diadakan dalam beberapa seri dan sirkuit yang digunakan juga biasanya berpindah-pindah tempat, dari kota satu ke kota lainnya bahkan ada yang jauh sekalipun seperti antar provinsi di Indonesia. Sirkuit-sirkuit yang digunakan untuk balapan sepeda motor yaitu sirkuit permanen dan tidak permanen dimana rata-rata fasilitas yang dimilikinya belum lengkap terutama pada fasilitas *paddock* tim, tidak semua sirkuit di Indonesia memilikinya.

Kendaraan *paddock* ini sangat penting bagi sebuah tim balap, karena kehadirannya dapat mengakomodasikan kebutuhan bagi tim balap. Yaitu dapat mengantarkan motor balap yang akan dipakai untuk balapan ke sirkuit serta dapat mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan oleh kendaraan yang akan dipakai balapan seperti mengatur motor balap sebelum turun ke sirkuit, mengevaluasi motor ketika selesai dipakai *free-test* dan balapan serta dapat menjadi *paddock* bagi tim balap ketika berada di sirkuit yang tidak memiliki fasilitas *paddock*.

Tim balap di Indonesia jarang sekali yang memiliki kendaraan *paddock* dalam mendukung ajang kejuaraan balap motor yang mereka ikuti. Biasanya tim balap yang ada di Indonesia membawa motor yang akan mereka gunakan menuju sirkuit itu menggunakan kendaraan mobil bak terbuka atau mobil *blind van* seperti Grandmax yang mana dengan mobil tersebut mereka memasukan kendaraan

balapnya dan barang-barang kebutuhan balapnya secara acak. Mereka berpikir yang penting semua kebutuhan balap bisa masuk kedalam kendaraan tersebut, jika tidak muat yang disebabkan oleh tidak tersusunnya dengan rapih maka mereka akan membawa kendaraan operasional lainnya dengan begini sangatlah tidak efisien karena akan menambah beban biaya bagi tim tersebut. Kendaraan *paddock* ini diharapkan bisa mengatasi semua permasalahan yang telah diuraikan tersebut dan juga kendaraan *paddock* ini digunakan dalam jangka panjang untuk mendukung kelancaran operasional dari sebuah tim balap yang memilikinya.

Kendaraan *paddock* ini sudah sepatutnya dimiliki oleh para tim balap di Indonesia, karena dengan fungsinya dapat mengefisienkan waktu dan biaya bagi tim balap itu sendiri. Karena kejuaraan Oneprix dan Motoprix diikuti oleh tim balap yang asalnya dari berbagai daerah di Indonesia dan mereka harus mengikuti musim balap yang sirkuitnya berpindah-pindah dan terkadang jauh dari markas tim tersebut. Maka mereka biasanya mempersiapkan kendaraan balapnya kurang lebih 3 bulan sebelum balapan. Dalam setiap seri balapan para tim balap diberi waktu untuk berlatih h-15 di sirkuit yang akan digunakan karena dua minggu sebelum balapan sirkuit akan ditutup untuk dilakukan sterilisasi. Dalam setiap serinya memiliki jeda waktu yang tidak lama hal ini sangat tidak memungkinkan bagi tim yang keberadaan markasnya jauh dari sirkuit berikutnya yang akan dipakai dalam ajang balapan untuk kembali terlebih dahulu kemarkasnya untuk mempersiapkan motor balap mereka, karena akan menimbulkan permasalahan terhadap waktu dan biaya yang akan dikeluarkannya untuk kembali kemarkas dan pergi kembali ke sirkuit selanjutnya.

Kendaraan *paddock* inilah yang nantinya akan menjawab permasalahan-permasalahan yang dialami oleh para tim balap dalam mengarungi musim balap, terutama bagi tim yang markasnya jauh dari sirkuit. Mobil ini dapat dijadikan sebagai angkutan motor balap dan bengkel berjalan bagi mereka agar tidak perlu lagi kembali kemarkas yang jaraknya sangat jauh yang dapat membuang banyak waktu dan biaya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motor balap memerlukan kendaraan untuk mengantarkannya dari sirkuit satu ke sirkuit lainnya yang sekaligus dapat mendukung proses pengaturan pada motor balap tersebut.
2. Beberapa sirkuit di Indonesia tidak memiliki fasilitas *paddock* permanen.
3. Perlunya perancangan sebuah mobil operasional yang fungsinya untuk mengangkut kendaraan balap dari satu sirkuit ke sirkuit lainnya sekaligus dapat memperbaiki, mempersiapkan dan mengevaluasi kendaraan ketika akan digunakan untuk balapan maupun setelah balapan serta dapat dijadikan sebagai *paddock* tim.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah kendaraan yang mampu memperbaiki, mengevaluasi atau menganalisa kendaraan motor balap dimana pun mereka berada serta dapat menjadi alternatif *paddock*.
2. Mengefisiensikan waktu untuk tim balap ketika sedang dalam perjalanan menuju sirkuit sekaligus mempersiapkan kendaraan balapnya dimana pun mereka berada.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Mempermudah para tim balap dalam mempersiapkan, menganalisa, mengevaluasi dan memperbaiki kerusakan pada kendaraan balapnya dimanapun mereka berada.
2. Menjadi nilai jual sebuah tim balap, dengan memiliki mobil operasional akan meningkatkan kredibilitas tim balap tersebut.
3. Menjadi sebuah solusi bagi tim balap saat mengikuti kejuaraan balap pada sirkuit yang tidak memiliki *paddock* permanen.
4. Membuka lini usaha baru yaitu jual atau sewa kendaraan *paddock*.

1.5 Asumsi Awal

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sering kali dihadapi oleh para tim balap ketika sedang mengikuti musim balap, maka perlu diupayakan untuk mencari solusi melalui peran desain.

1. Belum adanya kendaraan yang dapat mendukung musim balap di Indonesia yang bisa mengangkut, mempersiapkan, mengevaluasi dan memperbaiki kendaraan motor balap kapanpun mereka mau mensetting dan dimanapun mereka berada saat di perjalanan.
2. Perlu adanya kendaraan yang dapat mengakomodasikan kebutuhan balap motor mulai dari peralatan bengkel untuk mengatur kendaraan motor balapnya, pengangkutan motor balapnya serta dapat dijadikan *paddock* tim ketika sampai dilokasi balap yang dapat menjadi solusi dalam mempersiapkan kendaraan balap.

1.6 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat batasan-batasan penelitian dalam penulisan, yaitu:

1. Permasalahan yang diangkat terfokus pada kebutuhan balap khususnya pada kendaraan roda dua (sepeda motor).
2. Penelitian ini difokuskan hanya pada tim balap motor di Indonesia khususnya kejuaraan Motoprix dan Oneprix.
3. Proses yang didukung oleh kendaraan *paddock* seperti memperbaiki, menganalisa, *paddock* tim dan mengevaluasi kendaraan balap.

1.7 Metodologi Penelitian

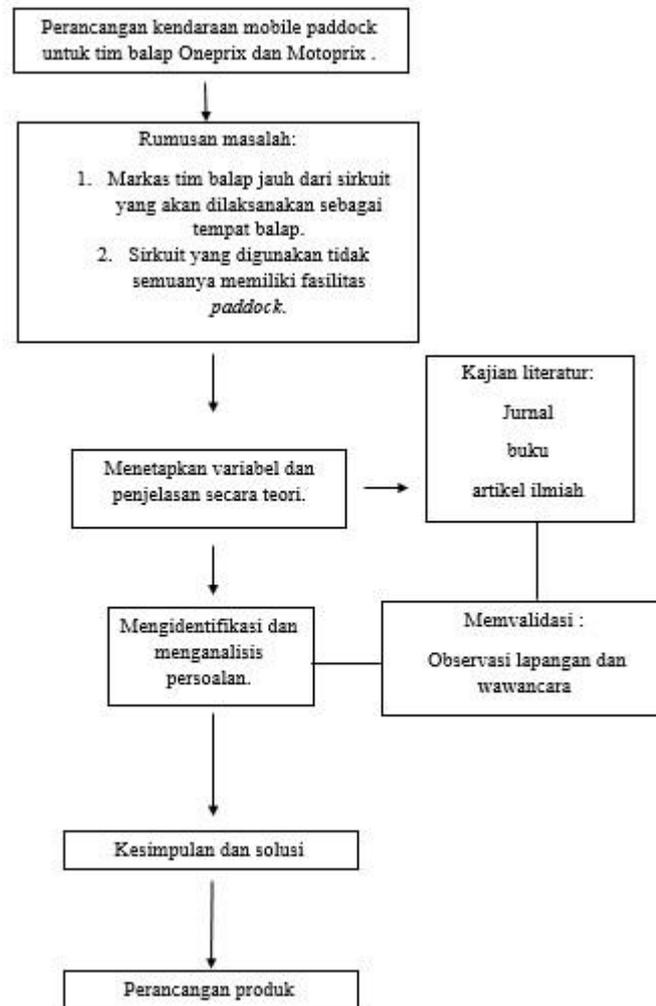
Metode penelitian ini diawali dengan melakukan pencarian latar belakang permasalahan atau peluang persoalan yang dapat diselesaikan setelah itu dilanjutkan dengan melakukan pengumpulan data literatur melalui jurnal, dan artikel yang mendukung proses penelitian ini. Kemudian untuk mendapatkan sumber data lainnya dilakukannya observasi lapangan melalui wawancara kepada tim balap motor selain dengan cara wawancara juga dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan yang sesuai dengan keadaan lapangan. Kemudian dari hasil observasi lapangan dilakukan analisa data secara utuh untuk mengetahui

permasalahan apa saja yang terkait dengan penelitian. Setelah mengetahui permasalahan-permasalahan yang terkait dengan penelitian ini maka dibuat konsep desain. Pada konsep desain ini akan mempertimbangkan batasan-batasan desain yang akan dibuat agar desain tidak melenceng dari permasalahan awal yang meliputi pertimbangan desain, kebutuhan desain, batasan desain, produk statmen, aspek-aspek desain, kolase gambar dan *moodboard*. Kemudian tahapan dilanjutkan ke studi eksperimen pada tahapan ini mulai bereksperimen dengan sketsa alternatif dan studi model untuk mengolah bentuk, warna, ergonomi dan aspek lainnya yang terkait dengan penelitian ini. Tahapan selanjutnya yaitu membuat gambar kerja dan gambar presentasi untuk mengetahui spesifikasi produk yang kita buat dan pada tahapan akhirnya yaitu produk *final* yang dapat berupa *prototype* atau model dengan skala.

1.8 Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir penelitian pada kendaraan *paddock* berawal dari rumusan masalah ketika para tim balap sepeda motor mengikuti kejuaraan-kejuaraan balap motor seperti oneprix dan motoprix yang markasnya jauh dari sirkuit yang akan dijadikan tempat pelaksanaan balap memerlukan persiapan yang lebih lama dari pada tim balap yang markasnya dekat dengan sirkuit yang akan digunakan. Tim balap yang markasnya jauh dari sirkuit yang akan digunakan memerlukan waktu lebih banyak untuk mempersiapkan kendaraan balapnya dan mengantarkan kendaraan balapnya menuju sirkuit. Pada proses pengantaran kendaraan balap dan Peralatan pendukungnya mereka biasanya menggunakan kendaraan operasional yang mereka miliki dengan memasukan motor dan semua barang kedalamnya dengan asal saja yang terpenting semua kebutuhan balapnya bisa masuk kedalam mobil tersebut. Ketika sampai di sirkuit mereka harus menurunkan satu persatu barang-barang yang sudah mereka bawa dengan cara ini sangatlah tidak efisien, selain itu juga semua sirkuit yang digunakan dalam ajang kejuaraan balap motor ini belum semuanya memiliki fasilitas *paddock* permanen dengan hal ini membuat para tim balap terkadang harus menyiapkan kebutuhan tenda *paddock* nya sendiri. Rumusan masalah tersebut perlu dipelajari lebih lanjut dan mendalam melalui kajian literatur yang dapat memperkuat pernyataan-pernyataan tersebut dengan cara menetapkan variabel secara detail dengan menyertakan teori-teori yang didapat dari

buku, jurnal ilmiah, koran atau wawancara secara langsung kepada narasumber yang ahli dibidangnya. Kemudian diidentifikasi dan dianalisis secara teoritis untuk mendapatkan kesimpulan dan solusi yang terbaik dari persoalan yang diteliti. Kemudian dilanjutkan pada tahap perancangan produk.



Gambar 1.1 Skema kerangka berfikir (Data pribadi, 2022).

1.9 Tahapan Penelitian

Adapun tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mencari latar belakang permasalahan atau peluang yang akan diangkat.
2. Pengumpulan data yang kemudian akan di analisa menggunakan metode analisa benang merah dan analisa SWOT.

3. Konsep desain atau *Term Of Reference* pada tahapan ini peneliti akan mencari pertimbangan terhadap desain yang akan dibuat, kebutuhan desainnya apa saja, batasan desain, produk statement, dan aspek-aspek desain.
4. Studi eksperimen dengan melakukan sketsa alternatif, studi model dengan berbagai macam material dan eksperimen-eksperimen pendukung lainnya.
5. Final desain menggunakan metode penilaian chart alternatif yang dinilai dari parameter aspek-aspek desain.
6. Membuat gambar kerja melalui gambar teknik dan gambar presentasi.
7. Produk final yang hasilnya berupa prototype, mock up atau pun model.

1.10 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah:

1. Bab 1; Uraian diawali dengan latar belakang permasalahan mengenai dasar pemikiran terhadap pembahasan kendaraan *paddock*. Bab ini merupakan pendahuluan dari penelitian yang akan dilakukan melingkupi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi awal, batasan penelitian, metodologi penelitian, kerangka berfikir penelitian, tahapan penelitian dan sistematika pembahasan.
2. Bab 2; berisi tentang kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan untuk mendukung studi penelitian ini, diantaranya adalah teori mengenai kejuaraan balap sepeda motor di Indonesia, teori tentang kejuaraan nasional motoprix-oneprix, teori tentang kendaraan *mobile paddock* dan teori tentang kebutuhan tim balap.
3. Bab 3; Observasi lapangan dan wawancara kepada tim balap untuk memvalidasi data-data yang sudah didapat melalui kajian pustaka pada bab 2, profil tim balap yang kemudian data tersebut dianalisa.
4. Bab 4; berisi *Term Of Reference* yang kemudian dilanjutkan keproses eksperimen dan keperancangan desain dengan mempertimbangkan aspek-aspek desainnya.
5. Bab 5; Kesimpulan desain dan saran terhadap desain yang sudah dirancang.