

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Go Kart pada awalnya dibuat di Amerika Serikat pada 1956. *Go kart* adalah sebuah kendaraan yang terbuat dari potongan potongan besi, sehingga bentuk fisik *Go Kart* pada saat ini strukturnya terbuka dan hanya bisa dikendarai oleh satu orang saja. *Go Kart* telah memasuki ke Indonesia sejak tahun 1960 oleh Hengky Irawan, pada tahun 1980an baru diadakan kejuaraan bertaraf internasional di Ancol.

Go kart merupakan salah satu bagian dari olah raga *otomotif*, *Go kart* menjadi sebuah olah raga otomotif yang cukup mahal. Untuk saat ini *go kart* ini menjadi olah raga yang digemari sehingga banyak sekali sponsor yang tumbuh didalam olah raga ini. Selain itu *Go kart* adalah sebuah olah raga batu loncatan untuk ke jenjang yang lebih tinggi seperti formula 1.

Go kart saat ini banyak memiliki pengemarnya sendiri, selain mereka yang menggunakannya sebagai alat berolah raga tetapi mereka menjadikan *go kart* sebagai hobby atau bagian dari gaya hidup, *go kart* sebagai *hobby* yang menarik. Mereka bisa menjalani *go kart* tanpa harus mengeluarkan uang yang banyak dan tidak perlu sebagai porfesi, sekarang ini banyak tempat yang bisa menyewakan *go kart* sehingga para pengemar *Go kart* bisa dengan mudah untuk bermain *Go kart*.

Go kart tergolong olah raga yang cukup mahal, sehingga *go kart* menjadi sebuah gaya hidup bagi beberapa orang, mereka suka berkumpul sesama penggemar *go kart* baik mengobrol atau sebagai pemantau perkembangan *go kart* , bahkan ada beberapa yang menggunakan hal ini sebagai jalan bisnis mereka.

Untuk kota Bandung sendiri olahraga ini sudah sangat populer. Ada beberapa tempat bermain *go kart* untuk di kota Bandung misalnya di sebuah tempat di IPTN serta sebuah tempat di BSM (Bandung *Super Mall*). Tetapi fasilitas arena *go kart* yang tersedia sekarang belum dapat berfungsi secara optimal, karena kurangnya fasilitas khusus yang menyediakan berbagai macam fasilitas yang mendukung kegiatan mereka, Selain itu juga Bandung memiliki atlet dari berbagai bidang dengan mengukir prestasi yang luar biasa seperti Oke D. Junjuran sebagai juara nasional di kelas *super gearbox*, tetapi sarananya kurang memadai. Sehingga untuk meningkatkan dan melengkapi fasilitas untuk mendukung kegiatan mereka, maka dibuatlah sebuah *club go kart* dengan berbagai fasilitas yang mendukung.

Club go kart merupakan sebuah lokasi yang dapat menyalurkan hobi para pencintanya dan memberikan fasilitas untuk para pengunjung agar bisa menikmati fasilitas yang ada, serta tempat berkumpulnya bagi para penggemar *go kart* untuk saling bertukar informasi, atau mengadakan kegiatan-kegiatan yang melibatkan seluruh anggota dari komunitas.

Go kart memiliki bentuk fisik yang sangat sederhana dan terbuka, sehingga kita bisa melihat struktur dari *go kart*, dengan keadaan ini tetapi *go kart* dapat tampil menawan sewaktu *go kart* di kendarakan dengan cepat, *go kart*

bukanlah kendaraan yang besar bahkan terolong kendaraan kecil, tetapi mereka mempunyai tenaga yang besar, sehingga pada waktu *go kart* melaju dengan cepat *go kart* bisa memberikan sebuah keindahan bagi para pecinta kecepatan, maka untuk Perancangan *interior* bangunan *club go kart* ini penulis akan menggunakan konsep *Exposure Beauty of Mechanical* karena dalam *go kart* struktur dari *go kart* serta bagian bagian dan mesin *go kart* seluruhnya bisa terlihat, dan *go kart* memiliki kecepatan yang cukup tinggi. Selain itu *go kart* pun indentik dengan sebuah balapan diatas lintasan khusus, sehingga *go kart* memiliki karakter berlomba.

untuk pemilihan tema ini dipengaruhi oleh hasil studi banding yang tampil apa adanya sehingga Penulis tertarik untuk memfokuskan konsep perancangan diatas untuk sebuah bangunan yang berhubungan dengan arena *go kart* beserta fasilitas-fasilitas pendukungnya yang mencerminkan keindahan dari mekanik. Berdasarkan alasan diatas maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Perancangan Interior Club Go kart Bandung dengan Konsep *Exposure Beauty of Mechanical*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang timbul dalam perancangan interior arena *Go Kart* adalah sebagai berikut :

- Bagaimana menerapkan konsep *Exposure Beauty of Mechanical* pada perancangan interior *club go kart* di Bandung ?

- Bagaimana program ruang fasilitas yang bisa memberikan dan mendukung kegiatan mereka pada perancangan interior *club go kart* di Bandung ?
- Menerapkan elemen – elemen apa saja yang cocok untuk *club go kart*

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang muncul, maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Menerapkan konsep *Exposure Beauty of Mechanical* pada ruangan – ruangan fasilitas agar pengunjung merasakan suasana seperti berada di area balap.
- Dapat menyesuaikan program ruang yang memberikan fasilitas dan sarana rekreasi pada perancangan interior *club go kart* di Bandung seperti *lobby, restaurant* dan tempat penjualan *merchandise* dll.
- Menerapkan elemen-elemen yang sesuai dengan perancangan *interior club go kart* seperti elemen treatment dinding, penentuan warna serta elemen estetis lainnya.

1.4 Ide / Gagasan Konsep Perancangan

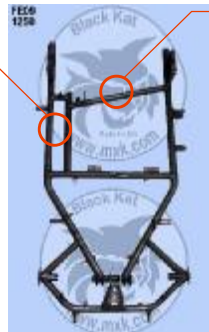
Tema yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah *Exposure Beauty of Mechanical*. Tema ini terbentuk berdasarkan dari pengamatan dan studi banding yang dilakukan terhadap beberapa tempat bermain *go kart*, dari pengamatan *go kart* itu sendiri *go kart* memiliki ciri fisik yang terbuka, terbuka dalam hal ini hádala

terbuka secara visual, *go kart* tidak memiliki *body* seperti mobil lainya *go kart* hanya memiliki *body* pada bagian – bagian tertentu, karena *go kart* tidak memiliki *body* yang sepenuhnya menutupi bagian *go kart* maka kita bisa melihat struktur bagian dari *go kart* baik dari segi pengereman, rangka, hingga pada bagian mesinnya sekalipun. Ada beberapa penjelasan untuk *go kart* :

Go kart.

- memiliki bobot sekitar 100 - 150 kg

Bagian ini berguna sebagai topangan mesin.



Bagian ini berguna untuk mengikat sisi kiri dan kanan, bertujuan agar rangka tidak goyang.

- sudut yang digunakan sudut 45derajat untuk bagian kemudi.

- rangka gokart terbuat dari besi yang berbentuk silinder, agar memperkuat rangka.

- sistem sambungan menggunakan las - lasan. sehingga tidak bs di bongkar pasang.

- sebagai bagian utama dari gokart karena menopang seluruh bagian dari gokart.

- Tampil terbuka
- Kokoh
- Lebih menonjolkan sisi maskulin.



- image gokart yang seluruh bagian dari rangka hingga mesin bisa terlihat, bagian body hanya sebagai pelindung dan aerodinamis dari gokart

Sumber : data pribadi hasil wawancara

Key word dari Exposure Beauty of Mechanical

- Terbuka
- Menopang

- Kokoh

Tema *Exposure Beauty of Mechanical* akan diterapkan dalam perancangan interior *club go kart* dengan desain dan bentuk yang menitik beratkan pengeksposan pada desain sebagai berikut :

- *Ceiling* dibuat terlihat bagian – bagian dalamnya seperti jalur air dan kabel, hanya pada bagian tertentu di beri *drop ceiling* , hal ini diambil dari pendekatan *body go kart* yang berguna sebagai pelindung dan aerodinamis pada kendaraan dan pada bagian terbuka diambil dari bentuk fisik *go kart*.
- Dinding didesain mengekspos material dengan dipadukan oleh material dan warna yang berkesan apa adanya tidak terlalu banyak melakukan *finishing* pada permukaan dinding.
- Lantai dibuat dengan pola-pola lantai yang dapat memberikan kesan suasana *sirkuit* dan suasana pada kita mengendarai *go kart*, agar suasana ini terbentuk maka keterbukaan/kepolosan dari sebuah material lantai serta menggunakan elemen – elemen yang terdapat pada sebuah sirkuit, sebuah sirkuit itu luas dan terbuka dan memiliki karakter kompetisi.
- *Furniture* didesain dengan bentuk silinder serta beberapa menggunakan rangka yang terlihat, dan pada bagian kaki *furniture* dibuat lebih kokoh dan bersudut. Hal ini merupakan pendekatan dari sebuah rangka *go kart* yang berguna sebagai penompang seluruh bagian pada *go kart* dan juga sebagai penyeimbang, maka untuk

pemilihan rangka go kart yang di gunakan untuk mendisain sebuah furniture ini diharapkan bisa memberikan suasana go kart itu sendiri.

- *Lighting* didisain tidak menggunakan lampu – lampu berwarna kuning, hal ini agar bisa menghasilkan suasana dari sebuah balapan yang bersih, tidak terhambat, dan cepat.

1.5 Study Image



Gambar 1.1 Ruang Pamer

Sumber: <http://www.autoelitelimo.it/images/ferrarifoto3.png>

Ruangan ini menampilkan sebuah tempat *display* yang menampilkan pengeksposan sebuah rangka dari konstruksi bangunan. Serta menggunakan warna gelap sehingga ruangan ini menjadi nyaman.



Gambar 1.2 Sebuah Cafe

Sumber: httpfarm4.static.flickr.com33533631199386_103596eb8f_o.jpg

Ruangan ini memiliki lantai yang tidak menggunakan lapisan seperti marmer, granit dan sebagainya, tetapi menggunakan plesteran semen yang dibuat kotak – kotak sehingga ruangan ini terasa luas, nyaman serta lebih maskulin.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam Bab I, yaitu Pendahuluan, memaparkan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Tujuan Perancangan, Ide/Gagasan Konsep Perancangan, Study Image, serta Sistematika Penyajian.

Dalam Bab II, yaitu Landasan Teori yang membahas Olahraga Otomotif yang terdiri dari Pengertian, Sejarah, Klasifikasi F1, Klasifikasi Gokart, gokart di Indonesia, dan Fasilitas untuk Olahraga Otomotif yang terdiri dari Sirkuit dan Bengkel .

Dalam Bab III, yaitu Deskripsi Objek Studi yang akan diuraikan mengenai Deskripsi Projek, Analisa Fisik, Analisa Fungsional yang terdiri dari Kebutuhan dan Besaran Ruang, Programming, Kedekatan Ruang, Bubble Diagram, Matriks, Zoning, Blocking.

Dalam Bab IV, Yaitu Pengelolaan perancangan, Ide implementasi konsep, konsep ruang, konsep warna, konsep bentuk, konsep material. Konsep furniture, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, konsep keamanan, denah khusus, restaurant, area pameran, lobby, counter helm dan jaket, loker.

Dalam Bab V, Yaitu Kesimpulan dan saran.