

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Gokart pertama kali dirancang oleh Art Ingels pada tahun 1956 di California bagian selatan. Dia menguji cobanya di area parkir Rose Bowl. Dia membuat gokart dari sisa-sisa potongan besi dan menggunakan mesin 2 langkah. Ketika itu dia adalah seorang perancang mobil balap di perusahaan Kurtis Kraft. Sampai-sampai dia dijuluki “Father of Karting” oleh para penggemarnya.

( Sumber : [www.wikipedia.com/go-kart](http://www.wikipedia.com/go-kart))

Saat ini olahraga gokart telah cepat menyebar ke berbagai negara, dan berkembang pesat di benua Eropa. Gokart pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada akhir tahun 60-an oleh almarhum Hengky Irawan. Di Jakarta mulai menjadi pusat olah raga karting pada tahun 80-an. Pada tahun 2001, di Jakarta telah mulai banyak berdiri arena penyewaan karting. Salah satunya adalah “Speedy Karting” yang sampai saat ini masih tetap berdiri. Pemiliknya adalah Djembar Kartasmita anak dari almarhum Hengky Irawan mantan seorang pembalap karting. Selain itu di Indonesia juga sering digelar Kejurnas Karting di sirkuit Sentul. Kejurnas terakhir yang diadakan adalah Kejurnas gokart seri V tanggal 25-26 November 2006. Selain itu Dustin Sofyan telah mengharumkan bangsa Indonesia dengan mengibarkan Merah Putih pada Mei 2007 silam di Parma, Italia, setelah menjuarai Kejuaraan Gokart Eropa melawan sejumlah jago-jago dari Eropa dan Amerika.

Perkembangan industri *manufacturing* gokart di Indonesia tidak sejalan dengan kebutuhan akan gokart sendiri, sebagian pembalap gokart ataupun arena penyewaan di Indonesia banyak memakai gokart buatan industri luar negeri. Oleh karena itu, timbullah sebuah ide untuk merancang sebuah gokart dengan tenaga penggerak mesin vespa agar bisa digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan penelitian serta percobaan-percobaan mengenai gokart ini, sehingga gokart ini

bisa lebih dikenal oleh para mahasiswa dan tentunya akan menginspirasi masyarakat industry untuk lebih kreatif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang akan dijelaskan pada laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

### **1.2.1 Proses Pembuatan**

1. Komponen – komponen yang dibutuhkan untuk pembuatan gokart menggunakan mesin vespa.
2. Alat-alat apa saja yang digunakan untuk membantu dalam proses pembuatan Gokart menggunakan mesin vespa
3. Bagaimana cara perakitan/pemasangan tiap-tiap komponen dalam proses pembuatan Gokart menggunakan mesin vespa.
4. Analisa perancangan dan performa mesin vespa yang digunakan untuk membuat Gokart.

### **1.2.2 Pengujian**

1. Bagaimana cara pengujian yang dilakukan pada Gokart menggunakan mesin vespa.
2. Bagaimana pengaruh mesin vespa 2 tak terhadap Akselerasi dan Deselerasi Gokart.
3. Bagaimana perilaku arah Gokart terhadap belokan.

### **1.2.3 Perawatan dan Perbaikan**

1. Apa saja kerusakan yang mungkin ditimbulkan pada komponen – komponen Gokart menggunakan mesin vespa.
2. Bagaimana cara perawatan dan perbaikan komponen utama Gokart menggunakan mesin vespa.
3. Bagaimana pembuatan jadwal perawatan dan perbaikan Gokart menggunakan mesin vespa.

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum :**

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Memenuhi kurikulum yang telah ditetapkan oleh Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya.

### **1.3.2 Tujuan Khusus :**

1. Menyediakan alat peraga bagi mahasiswa Politeknik Negeri sriwijaya khususnya pada jurusan Teknik Mesin dan Teknik Energi.
2. Memperkenalkan teknik baru dalam industry otomotif bagi mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Menambah wawasan tentang Gokart menggunakan mesin vespa.
4. Memberikan informasi tentang cara kerja Gokart menggunakan mesin vespa.

## **1.4 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh hasil yang maksimal pada laporan akhir ini, penulis menggunakan metode penulisan sebagai berikut:

### **1. Metode Interview**

Metode pengumpulan data dengan melakukan konsultasi atau tanya jawab kepada dosen pembimbing atau dengan dosen lainnya yang berpengalaman.

### **2. Metode Kepustakaan**

Metode pengumpulan data dengan mencari materi dari buku-buku terkait maupun browsing di internet atau dengan sumber lainnya.

### **3. Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ( visual ) ke lapangan.