

## **KOMPETENSI DRIVER GARUDA UNY RACING TEAM PADA 2015 INTERNATIONAL STUDENT GREEN CAR COMPETITION**

### **DRIVER COMPETENCIES OF GARUDA UNY RACING TEAM IN 2015 INTERNATIONAL STUDENT GREEN CAR COMPETITION**

Oleh:

Komara dan Zainal Arifin

Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif FT UNY

[komara.xiitkrd@gmail.com](mailto:komara.xiitkrd@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi yang dibutuhkan oleh *driver* HYVO 15 pada ajang 2015 *International Student Green Car Competition* dan cara mengembangkan kompetensi tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah kompetensi *driver* Garuda UNY Racing Team (GURT) dalam mengikuti 2015 *International Student Green Car Competition*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif Miles dan Huber Mann, dimana ada tiga tahapan penting dalam menganalisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan & pengujian kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi yang dibutuhkan *driver* dalam 2015 ISGCC yaitu (a) Kompetensi pengetahuan terkait peraturan perlombaan dan pemahaman kendaraan (b) Kompetensi keterampilan yang merupakan kompetensi inti untuk dapat mengemudikan kendaraan dan (c) Kompetensi sikap yang mendukung performa *driver* secara mental pada saat mengikuti kompetisi. Sedangkan langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan kompetensi *driver* Garuda UNY Racing Team yaitu (a) Latihan Kebugaran (b) Latihan balap/*Test drive* (c) Latihan bahasa Inggris dan (d) Mempelajari teknik mengemudi balap.

Kata kunci: Kompetensi, *Driver*, GURT

#### **Abstract**

*This research aims to determine the competencies required by the driver HYVO 15 in the 2015 International Student Green Car Competition and how to develop it. The method used in this research is descriptive qualitative. Subjects Examined in this research is the competence of drivers GURT in 2015 the International Student Green Car Competition. Data collection techniques used in this research is participatory observation and documentation. Data analysis technique used is the technique Miles and Huber Mann interaktif analysis, there are three important stages in analyzing data that is data reduction, data presentation and withdrawal and testing conclusions. The results of this research show that competencies required to be driver in 2015 ISGCC include (a) Knowledge Competence of race regulations and understanding of vehicle characteristic (b) Skills competence, is a core competency to be able to drive a vehicle and (c) Attitude Competence and mentally that support the driver performance during competition. While the steps taken to develop the competence of Garuda UNY Racing Team driver, namely (a) Fitness training (b) Racing exercise / test drive (c) English development and (d) Studying the racing driving technique.*

Keywords: Competence, *Driver*, GURT

#### **PENDAHULUAN**

*International Student Green Car Competition* merupakan kompetisi internasional yang diikuti oleh Garuda UNY Racing Team (GURT). Dimana pada tahun 2015, GURT mampu meraih *Best Of The Best* atau juara umum. Tujuan diadakannya lomba

tersebut adalah untuk melatih mahasiswa membuat kendaraan yang ramah lingkungan. Selain mobil listrik, dalam lomba tersebut dilombakan juga mobil hybrid. Hybrid yang dimaksud adalah kendaraan dengan dua sumber penggerak yaitu menggunakan mesin pembakaran dalam (*engine*) dan juga motor listrik dalam satu kendaraan. Dengan volume

silinder pada *engine* maksimal sebesar 120 cc dan motor listrik yang digunakan minimal 1 KW. Untuk mengikuti kompetisi tersebut, mahasiswa juga diwajibkan untuk membuat laporan terkait desain kendaraan yang telah dibuat, yang berisi spesifikasi teknis kendaraan dan inovasi teknologi yang diterapkan.

Dalam *International Student Green Car Competition* ada tiga pengujian yang dilombakan yaitu *Acceleration*, *Maneuverability* dan *Endurance*. *Acceleration* merupakan pengujian untuk menguji kemampuan kendaraan dalam melakukan percepatan dengan jarak tertentu. *Maneuverability* untuk melakukan pengujian kemampuan dan kelincihan kendaraan dalam melewati lintasan yang berliku. Sedangkan *Endurance* merupakan pengujian kendaraan untuk mengetahui kekuatan dan ketahanan kendaraan dalam menempuh jarak yang cukup panjang. Ketiga pengujian tersebut merupakan pengujian balap, yang artinya penilaian difokuskan pada waktu yang ditempuh. Dengan kata lain, semakin cepat waktu yang ditempuh maka semakin besar skor yang di dapatkan.

Untuk mendapatkan capaian waktu yang cepat tentu diperlukan performa mobil yang bagus dan *driver* yang benar-benar mampu memaksimalkan performa kendaraan tersebut. Performa mobil yang bagus ditentukan oleh kemampuan tim teknis dalam merancang, membuat, dan mempersiapkan kendaraan untuk menghadapi perlombaan. Dalam pembuatan mobil tersebut, semua anggota tim dapat terlibat, saling membantu dan bekerja sama antara satu divisi dengan yang lainnya. Sehingga permasalahan apapun yang dihadapi, dapat dipecahkan secara bersama-sama.

Lain halnya dengan *driver* yang menjadi ujung tombak tim pada saat kompetisi. Dimana pada saat dilintasi *driver* menjadi satu-satunya tumpuan dan harapan semua anggota tim. Semua anggota tim sudah tidak dapat berbuat apa-apa lagi selain mendukung dari luar lintasan. Oleh karena itu

*driver* tidak hanya dituntut untuk mampu memberikan kemampuan terbaiknya, akan tetapi juga harus mampu menghadapi apapun yang terjadi dilintasi. Karena sehebat apapun mobil yang telah dibuat, tidak akan mampu memberikan hasil yang maksimal jika *driver* tidak dapat mengoptimalkan performanya saat berkompetisi. Sehingga disini tidak sembarangan orang yang dapat dijadikan *driver* HYVO15. Karena *driver* memang menjadi penentu hasil kerja keras yang telah dilakukan semua anggota tim. *Driver* yang dibutuhkan disini tidak hanya pandai dalam mengemudikan kendaraan akan tetapi juga harus memiliki mental juara, mengingat beban mental yang ditanggung cukup berat. Disinilah pentingnya *driver* yang benar-benar memiliki berbagai kompetensi untuk memaksimalkan performa kendaraan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dinilai perlu untuk dilakukan penelitian tentang kompetensi yang dibutuhkan oleh *driver* Garuda UNY Racing Team dalam mengikuti kompetisi 2015 *International Student Green Car Competition*. Serta langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan kompetensi *driver* tersebut.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih agar penulis dapat menggambarkan secara mendetail terkait objek yang akan diteliti. Karena dalam penelitian ini peneliti akan mengumpulkan data terkait kompetensi yang dimiliki oleh *driver* 2015 ISGCC. Dimana data yang dikumpulkan akan diolah sehingga dapat dideskripsikan dan menggambarkan secara jelas tentang kompetensi yang dibutuhkan oleh *driver* 2015 ISGCC serta proses-proses yang dilakukan untuk mengembangkan kompetensi yang dimilikinya.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu di *Basecamp Garuda UNY Racing Team* (GURT) yang beralamat di Kompleks Fakultas Teknik UNY Kampus Karangmalang. Selain itu penelitian juga dilaksanakan di pusat kebugaran FIK UNY, Stadion Maguwoharjo dan Korea selatan sebagai tempat perlombaan. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni tahun 2015

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah *driver Garuda UNY Racing Team* yang berkompetisi pada 2015 ISGCC. Selain *driver*, yang menjadi subjek penelitian juga melibatkan *advisor* dan ketua tim untuk mendukung data-data terkait kompetensi *driver* GURT.

### **Prosedur**

Prosedur yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi partisipatif (M. Junidi Ghony, 2012 : 167), yaitu pengamatan terhadap objek pengamatan dengan secara langsung, hidup bersama-sama, merasakan bersama-sama serta berada dalam aktivitas kehidupan objek pengamatan. Dimana pengamatan tersebut dimulai sejak pembuatan mobil, persiapan sebelum berkompetisi, saat kompetisi dan setelah kompetisi. Dimana selama proses penelitian tersebut semua kejadian direkam dan dicatat oleh peneliti.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif, yang artinya tidak dilakukan perhitungan secara kuantitatif ataupun statistik. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan yaitu dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Dimana instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, kamera dan lintasan uji. Selain itu dalam penelitian ini peneliti juga memiliki peran sebagai instrumen

utama, sebagaimana konsep yang diperkenalkan oleh Lincoln dan Guba. Alasan peneliti sebagai instrumen utama adalah karena pada penelitian ini peneliti terjun langsung dan berinteraksi secara langsung sehingga bisa langsung merasakan dan merespon interaksi yang terjadi.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis interaktif Mils dan Huber Mann (Pawito, 2007 :104), dimana ada tiga tahapan utama dalam menganalisis data yaitu, (1) mereduksi data dengan cara memilah dan mengkode data sesuai dengan kelompok atau kode-kode yang telah dibuat. Pada penelitian ini yaitu mengelompokkan data berdasarkan kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan. (2) menyajikan data, dengan menampilkan data berdasarkan urutan waktu kejadian. Yaitu mulai dari pembuatan kendaraan, persiapan, saat perlombaan, hingga kepulangan kembali ke Indonesia. (3) menarik kesimpulan dan menguji kesimpulan tersebut dengan cara melakukan kroscek ulang dan menyesuaikan dengan data agar tidak ada data yang betolak belakang dengan kesimpulan..

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Kompetensi *Driver* ISGCC**

*Driver* didalam sebuah balapan memiliki peran yang sangat penting, karena tanpa adanya *driver*, tentu balapan tersebut tidak dapat terlaksana. Menjadi pengemudi dalam sebuah balapan, tentu berbeda dengan menjadi pengemudi kendaraan pada umumnya. Sehingga seorang pengemudi balap harus benar-benar memiliki kompetensi yang lebih dari pengemudi biasa pada umumnya.

*International Student Green Car Competition* (ISGCC), merupakan perlombaan internasional yang memperlombakan kendaraan ramah lingkungan buatan mahasiswa. Dalam perlombaan ini, kriteria

penilaian difokuskan pada capaian waktu yang diraih oleh masing-masing tim dalam setiap kategori perlombaan. Dimana kategori tersebut merupakan kategori *racing* yang terbagi menjadi *acceleration*, *maneuver* dan *endurance*. Sehingga untuk meraih capaian waktu yang maksimal, perlu didukung oleh *driver* yang memiliki kompetensi untuk dapat memaksimalkan performa kendaraan. Beberapa kompetensi yang diperlukan sebagai *driver ISGCC 2015* yaitu:

#### a. Kompetensi Pengetahuan

##### 1) Mengetahui Regulasi Lomba

Didalam sebuah perlombaan tentu ada peraturan yang mendasari berjalannya suatu perlombaan. Begitu juga dalam 2015 ISGCC, tentu ada peraturan khusus yang mengatur mulai dari bagaimana desain mobil hingga bagaimana proses penilaian dalam perlombaan. Tentu sebagai *driver* harus mengetahui benar bagaimana pertauran dalam kompetisi tersebut, terutama menyangkut proses penilaian dan peraturan dalam masing-masing kategori balapan. Karena dalam ISGCC 2015 ada 3 kategori yang diujikan, yaitu akselerasi, manuver dan *endurance*. Tentu *driver* harus memahami benar-benar aturan yang ada agar tidak merugikan diri sendiri dan mampu memberikan poin maksimal untuk tim.

##### 2) Memahami Karakteristik Kendaraan.

Seorang pembalap tidak hanya cukup dengan memiliki nyali yang besar untuk dapat memacu kendaraan pada kecepatan tinggi. Akan tetapi diperlukan pemahaman tentang karakteristik kendaraan agar mampu memaksimalkan kemampuan kendaraan. Karena berbeda kendaraan, maka berbeda karakteristiknya, dengan mengenali karakter kendaraan, maka tidak perlu waktu yang terlalu lama bagi seorang *driver* untuk beradaptasi dengan kendaraan. Sehingga lebih cepat mampu memaksimalkan kemampuan kendaraannya.

##### 3) Mengetahui Tentang Sistem-Sistem pada Kendaraan.

Mengetahui tentang sistem-sistem pada kendaraan penting halnya untuk memudahkan komunikasi antara *driver* dengan tim teknis, saat terjadi kerusakan pada kendaraan. Didalam Garuda UNY *Racing Team* ini memang sudah ada penanggung jawab masing-masing sistem pada kendaraan, akan tetapi pada saat turun dilintasan, *driver* lah yang harus mampu mengenali kendaraannya dan mendeteksi sejak dini jika ada kerusakan yang terjadi dan mencegah kerusakan tersebut bertambah parah.

Melakukan seting pada kendaraan, bukan sepenuhnya menjadi tugas teknisi. Karena teknisi tidak tahu apa yang harus dilakukan dan tujuan yang akan dikerjakan jika tidak ada masukan (umpan balik) yang diberikan dari *driver*. Apalagi kendaraan yang dibuat merupakan kendaraan hasil karya sendiri yang tentunya masih jauh dari sempurna dan masih terus membutuhkan riset dan pengembangan. Oleh karena itu, *driver* yang mengendarai kendaraan tentu harus dapat merasakan kekurangan dan kelebihan mobil seperti, setelan suspensi, performa dari sistem pengereman dan kemampuan *handling* dari sistem kemudi, sehingga dapat dievaluasi untuk terus dikembangkan dan menentukan setingan terbaik.

##### 4) Mampu Berbahasa Inggris dengan Baik

Kemampuan berbahasa menjadi salah satu hal yang sangat penting dimiliki bagi seorang *driver*, terutama bahasa inggris. Karena lomba yang diikuti sudah merupakan lomba kelas internasional, sehingga bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara mudah adalah bahasa inggris. Bahasa inggris jelas penting untuk dikuasai karena selain untuk berkomunikasi bahasa inggris juga perlu untuk memahami regulasi. Selain itu, bagi semua *driver*, sebelum perlombaan dimulai diadakan *driver meeting* yang berfungsi untuk menjelaskan terkait teknis dalam perlombaan. Tentu dalam *driver meeting* tersebut

menggunakan bahasa inggris, sehingga jelas *driver* harus mampu berbahasa inggris dengan cukup baik.

#### 5) Mampu Mengidentifikasi Lintasan.

Didalam sebuah balapan, tentu memiliki lintasan tersendiri, dan dari setiap lintasan pasti memiliki karakteristik masing-masing. Seorang *driver* yang baik, pasti akan menganalisa terlebih dahulu lintasan yang akan dilaluinya sebelum benar-benar memacu mobil di lintasan tersebut agar dapat memaksimalkan performanya. Didalam ISGCC sendiri memiliki 3 lintasan yang diujikan pada tiga kategori, yaitu akselerasi, manuver dan ketahanan (*endurance*). Masing-masing lintasan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dengan mampu menganalisa lintasan, maka *driver* akan mampu menyesuaikan antara karakter kendaraan, karakter pengemudian dengan karakter lintasan. Sehingga akan mampu mendapatkan hasil yang optimal.

### b. Kompetensi Keterampilan

#### 1) Keterampilan Akselerasi.

Akselerasi memang terlihat mudah untuk dilakukan, karena lintasan yang dilalui hanyalah sebuah jalan yang lurus, sehingga sebagian orang beranggapan tidak perlu teknik khusus untuk melakukannya. Apalagi jika kendaraan yang digunakan merupakan kendaraan *automatic*. Akan tetapi untuk memaksimalkan kendaraan agar mencapai waktu tercepat, tidak dapat dilakukan oleh semua orang. Apalagi dengan kendaraan HYVO 15. Kendaraan hybrid dengan sistem penggerak *automatic, all wheel drive*. Tentu memiliki karakter yang berbeda dengan kendaraan lainnya.

Motor listrik sebagai penggerak roda depan dan *engine* sebagai penggerak roda belakang, tentu pembalap harus benar-benar memahami karakter dari masing-masing penggerak. Karena HYVO 15 ini memiliki tombol *adjuster synchronizer* antara motor listrik dan *engine* yang terpasang di *dashboard*

yang dapat memudahkan untuk melakukan sinkronisasi antara motor listrik sebagai penggerak depan dan *engine* sebagai penggerak belakang. Agar benar-benar mendapatkan tenaga yang maksimal. Selain itu, *driver* juga harus mengetahui putaran maksimal motor listrik untuk mengaktifkan booster yang berguna untuk menambah putaran pada motor listrik. Akan tetapi jika booster ini diaktifkan sebelum mencapai putaran maksimal maka akan menurunkan torsi. Sehingga booster harus benar-benar diaktifkan secara tepat.



Gambar 1. Kategori Akselerasi

#### 2) Keterampilan *Maneuver*.

*Maneuverability* pada ISGCC 2015, merupakan pengujian yang dilakukan pada kendaraan untuk mengetahui seberapa handal kemampuan dari sistem kemudi dan sistem pengereman pada kendaraan. Pada pengujian ini, kendaraan akan melewati lintasan yang berliku dengan jarak yang cukup sempit, sehingga pengemudi harus benar-benar mampu menguasai kendaraannya.



Gambar 2. Kategori Manuver

Dari ketiga kategori yang diujikan, kategori manuver merupakan kategori yang memiliki tantangan dan kesulitan tersendiri bagi seorang *driver*. Karena dalam kategori ini *driver* harus benar-benar mampu mengendalikan kendaraannya agar dapat melewati lintasan dengan cepat dan tepat.

Untuk dapat mengemudikan kendaraan dengan cepat, diperlukan *skill* mengemudi yang mumpuni, lebih dari sekedar mengemudikan kendaraan pada umumnya. Secara garis besar, ada tiga *skill* inti yang harus dikuasai agar dapat mengemudikan kendaraan secara maksimal, yaitu *starting*, *handling* dan *braking*. *Starting* jelas penting sebagai titik awal untuk mendapatkan power yang maksimal. Tentu power yang maksimal tersebut harus diimbangi dengan *handling* yang baik agar tidak kehilangan banyak waktu saat bermanuver. Dan yang terakhir adalah *braking* yang penting juga agar mampu menghentikan kendaraan tepat di *braking zone* secara cepat.



Gambar 3. *Braking Zone*

Selain kemampuan dalam mengemudi, *driver* juga harus memiliki kekuatan fisik yang bagus untuk memutar roda kemudi dengan cepat. Untuk melakukan hal tersebut, tentu diperlukan tenaga yang lebih, apalagi kemudi HYVO 15 ini jauh lebih berat dari pada kemudi kendaraan pada umumnya. Sehingga untuk dapat bermanuver dengan baik, diperlukan kekuatan fisik yang prima.

### 3) Keterampilan *Endurance*.

*Endurance* merupakan salah satu kategori yang cukup menentukan hasil perlombaan. Karena selain memiliki skor yang paling besar, *endurance* juga dilaksanakan diakhir perlombaan, sehingga *endurance* menjadi salah satu kategori lomba yang menentukan hasil keseluruhan. Pada saat pengujian *endurance*, kendaraan dari seluruh tim mobil hybrid sebanyak 16 team, melakukan *start* secara bersama-sama dengan sistem *rolling start*.

Beberapa hal penting yang perlu dimiliki *driver* dalam melakukan *endurance* yaitu:

- a) Manajemen Power. Manajemen power jelas sangat penting untuk menjaga agar kendaraan dapat finish dengan dengan capaian waktu terbaik.
- b) Strategi Tim. Strategi jejas diperlukan karena didalam balapan bukan sekedar beradu kecepatan, akan tetapi juga perlu adanya strategi agar mampu memperbesar peluang untuk meraih kemenangan.
- c) Ketahanan fisik. Melakukan *endurance*, memerlukan ketahanan fisik yang cukup kuat mengingat waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan balapan cukup lama. Sehingga dengan fisik yang kuat *driver* tetap dapat menjaga fokus hingga akhir balapan.
- d) Mampu Mengendalikan Kendaraan dalam Cuaca Hujan. Didalam sebuah balapan terkadang cuaca menjadi sebuah kendala, oleh karena itu, *driver* harus mampu beradaptasi dengan berbagai cuaca termasuk harus mampu berkendara meski dengan cuaca hujan.



Gambar 4. *Endurance* saat hujan

### c. Kompetensi sikap

#### 1) Mampu Mengontrol Emosi

Dalam sebuah balapan, bukan hanya sekedar mengalahkan lawan, akan tetapi juga mampu mengalahkan emosi yang terkadang mengebu-gebu atau malah terkadang melemah melihat tim lain dengan penampilan yang bagus. Emosi itu harus tetap mampu dikontrol. Karena jika sudah diluar kontrol, maka *skill* yang selama ini dilatih dan strategi yang sudah ditentukan tentu tidak akan dapat berjalan lancar.



## 2) Stabil/konsisten

Dengan memiliki kemampuan mengemudi yang baik, maka seorang *driver* dapat mencapai waktu terbaiknya. Akan tetapi hal tersebut belumlah cukup untuk menjadi juara. Capaian tersebut harus didukung dengan hasil yang stabil dan konsisten agar hasil yang didapat benar-benar valid. Karena jika belum bisa melakukannya dengan konsisten, bisa saja capaian terbaik yang didapat hanya sebatas kebetulan dan tidak dapat diharapkan pada saat berkompetisi. Disinilah dibutuhkan konsistensi dari setiap capaian waktu yang diraih. Sehingga apa yang didapat merupakan benar-benar kemampuan, bukan sekedar kebetulan atau keberuntungan semata.

## 3) Fokus

Lintasan dalam berakselari, manuver maupun *endurance* memang benar-benar menguji kemampuan mobil dan *skill* dari seorang *driver*. Disini lintasan yang diberikan merupakan gabungan dari berbagai rintangan yang menguji mobil untuk dapat melakukan percepatan, kelincihan berbelok dan pengereman yang sempurna. Untuk dapat menampilkan performa kendaraan secara maksimal, maka diperlukan fokus dari seorang *driver* karena mengemudikan kendaraan dengan kecepatan tinggi, ketepatan, dan kelincihan dengan beban kemudi yang tidak ringan tidak dapat dilakukan dengan mudah.



Gambar 5. Lintasan Manuver

Tidak hanya *skill*, fokus dari *driver* juga sangat penting karena lintasan yang ada, terutama lintasan manuver hanya berupa *cone* yang ditata sedemikian rupa seperti yang umumnya dilakukan pada kejuaraan slalom. Jika tidak benar-benar fokus, maka bisa jadi

*driver* salah mengambil jalur dan mengakibatkan hasil yang dicapai didiskualifikasi.

## 4) Mampu Mengambil Keputusan.

Seorang *driver* tidak hanya harus mampu cepat dalam mengemudikan kendaraan. Akan tetapi juga harus mampu cepat dalam mengambil keputusan. Sebagai sebuah tim, pada dasarnya setiap keputusan yang diambil merupakan hasil musyawarah dan tanggung jawab seluruh anggota tim. Akan tetapi lain halnya jika keputusan yang harus diambil terjadi pada saat ditengah-tengah lintasan, maka keputusan tersebut hampir sepenuhnya menjadi tanggung jawab *driver*, karena yang mengetahui kondisi yang terjadi dan hal-hal yang harus dipertimbangkan adalah *driver*.

## 5) Mampu Bekerja Sama dalam Tim

Garuda UNY *Racing Team* merupakan tim yang memang terdiri dari berbagai divisi. Sebagai salah satu anggota dari tim, *driver* tidak hanya dituntut mempunyai kemampuan berkendara yang mumpuni, tetapi juga harus mampu bekerja dalam tim, karena keberhasilan sebuah tim ditentukan oleh semua komponen yang terlibat didalamnya. Termasuk *driver* juga harus mampu ikut terjun kedalam bidang teknis jika memang diperlukan.



Gambar 6. *Driver* ikut terlibat dalam proses pembuatan kendaraan

## 6) Komunikatif dan Mampu Menjalin Komunikasi yang Baik

Komunikasi menjadi salah satu hal yang penting yang perlu dikuasai oleh seorang

*driver*. Terutama ketika bekerja dalam sebuah tim, tentu semua anggota yang berada dalam tim tersebut harus mampu berkomunikasi dengan baik agar menjaga suasana tim tetap kondusif. Komunikasi juga penting bagi *driver* dalam memberikan gambaran terkait kondisi performa mobil, sehingga tim teknis mampu faham benar apa yang dirasakan oleh *driver* saat mengemudikan kendaraan.

Menjadi seorang *driver* dalam sebuah tim balap merupakan posisi yang cukup diminati banyak orang. Karena *driver* dianggap memiliki daya tarik tersendiri. Hal ini lah yang membuat *driver* cukup sering dimunculkan dalam beberapa acara. Hal ini juga tentu menuntut *driver* untuk mampu berkomunikasi ataupun berbicara didepan publik. Beberapa acara yang sudah dihadiri oleh *driver* GURT yaitu:

- a) Wawancara Beberapa Media Cetak Maupun Elektronik saat penyambutan kepulangan dari Korea.
- b) Acara Sarah Sechan di NET TV (*live*).
- c) Acara Pagi-Pagi di NET TV.
- d) *Talkshow* Pemuda Magelang.
- e) Sekolah Pecinta Indonesia (UNY).

Maka dari itu *driver* harus mampu mengkomunikasikan secara efektif, karena jika tidak, bisa terjadi kerancuan dalam menyampaikan informasi yang mengakibatkan terjadinya kesalahfahaman.

#### 7) Mampu Bekerja Dibawah Tekanan

Dalam balapan seorang pembalap harus mampu mewujudkan bukan hanya apa yang diinginkan, tetapi juga keinginan dari rekan-rekan satu tim. Sehingga seorang pembalap selalu berada pada beban mental yang berat saat memulai balapan dan hanya yang memiliki mental juara lah yang dapat mewujudkan mimpinya dibawah tekanan yang begitu besar.

## 2. Langkah-langkah Mengembangkan Kompetensi *Driver*.

- a. Melakukan latihan kebugaran

Latihan kebugaran yang dilakukan oleh *driver* GURT dilakukan di fitness center FIK UNY dengan jadwal latihan 3-5 kali seminggu. Latihan ini sudah rutin dilakukan sejak Februari 2015 hingga pertengahan Mei 2015. Fokus pada latihan yang dilakukan adalah untuk menjaga kebugaran dan menambah kekuatan pada bagian tangan dan bahu, hal ini untuk mencegah cedera akibat beban kemudi yang cukup berat. Selain pada tangan dan bahu, latihan juga cukup banyak dilakukan pada kardiologi. Hal ini untuk mendapatkan ketahanan tubuh yang prima pada saat *endurance*.



Gambar 7. Latihan Kebugaran

- b. Melakukan Latihan Balapan (*test drive*)

Latihan ini bertujuan untuk menambah kemampuan dari *driver* dalam mengemudikan kendaraan. Selain itu, latihan ini juga menjadi bagian penting dalam melakukan riset dan pengembangan kendaraan. Peran tim teknis sangat penting untuk mengawal jalannya latihan. Karena selama melakukan latihan, tentu akan ada kendala-kendala yang dihadapi. Disinilah diperlukan kesigapan dari tim teknis untuk mampu mengatasi masalah dengan cepat dan tepat, sehingga masalah tersebut tidak akan muncul lagi pada saat kompetisi. Sekalipun harus terjadi, maka tim sudah tahu benar bagaimana cara megatasinya.





### Gambar 8. Mengevaluasi Hasil Latihan

Selain untuk menambah kemampuan *driver* dan mengembangkan kendaraan. Latihan ini juga sebagai acuan untuk menentukan strategi tim, untuk memilih *driver* yang cocok untuk masing-masing kategori akselerasi, manuver dan *endurance*. Kedua *driver* yang dimiliki oleh GURT memiliki karakter masing-masing dan satu sama lain sangat berbeda antara pengemudian Komara dan Sandy. Sehingga dengan demikian tim harus benar-benar teliti untuk menentukan *driver* pada masing-masing kategori.

#### c. Melakukan Latihan Bahasa Inggris

Latihan bahasa Inggris ini dilakukan bukan hanya oleh *driver*, akan tetapi diikuti juga oleh seluruh anggota tim, karena selain *driver* anggota tim juga perlu untuk dapat berkomunikasi secara aktif dengan bahasa Inggris. Latihan bahasa Inggris ini biasa diadakan seminggu sekali dengan durasi sekitar 2 jam. Bertempat di *basecamp* GURT, pada hari Selasa sore atau malam hari.

#### d. Mempelajari

Teknik mengemudi/Membalap.

Teknik mengemudi menjadi salah satu hal penting yang perlu dipelajari oleh *driver*. Karena dengan mengetahui berbagai teknik mengemudi, maka *driver* akan dapat memilih teknik mana yang paling maksimal diterapkan dan sesuai dengan karakter kendaraan. Karena berbeda karakter kendaraan, maka beda pula cara mengemudikannya. Untuk mempelajari teknik mengemudi balap hal yang dapat dilakukan yaitu:

- 1) Menonton video di internet untuk menambah pengetahuan tentang teknik mengemudikan kendaraan balap.
- 2) Membaca buku tentang balap.
- 3) Melakukan *Personal Coaching* dengan pembalap profesional.

Hal ini pernah dilakukan oleh *driver* GURT saat dikunjungi oleh *driver* profesional Agung Nugroho yang menjuarai Indonesia Touring Car Championship kelas E2000/master 2014. Pengalamannya yang malang melintang dalam dunia balap tanah air sangat bermanfaat untuk menambah *skill* dari *driver* GURT.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan bahwa tidak sembarangan orang dapat menjadi *driver* dalam sebuah tim balap. Akan tetapi harus merupakan orang pilihan dengan kompetensi yang meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap.

Dimana didalam kompetensi pengetahuan terdiri dari, memahami regulasi lomba, memahami karakteristik kendaraan, mengetahui sistem-sistem pada kendaraan, mampu berbahasa Inggris dan mampu mengenali lintasan. Sedangkan kompetensi keterampilan terdiri dari keterampilan berakselerasi, keterampilan manuver dan keterampilan *endurance*. Kompetensi sikap juga tidak kalah penting, didalam kompetensi sikap ini terdiri dari mampu mengontrol emosi, stabil/konsisten, fokus, mampu mengambil keputusan, mampu bekerjasama dalam tim, mampu berkomunikasi dengan baik dan mampu bekerja dibawah tekanan.

Sedangkan pengembangan kompetensi dilakukan melalui latihan kebugaran, latihan balap/ *test drive*, latihan bahasa Inggris dan mempelajari teknik mengemudi/membalap.

### Saran

Dari hasil yang didapatkan pada penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Pola regenerasi *driver* perlu dilakukan sedini mungkin mengingat pentingnya posisi *driver* didalam tim, dan butuh jam terbang yang cukup.

2. Perlu dilakukan simulasi terhadap kemungkinan-kemungkinan yang bisa saja terjadi pada saat kompetisi. Tentunya dengan mempertimbangkan faktor keselamatan.
3. Perlu adanya pendampingan dan konseling agar *driver* benar-benar siap secara fisik dan mental pada saat berkompetisi.
4. Sering kali adanya persaingan antar sesama *driver* di dalam satu tim balap, oleh karena itu *driver* harus benar-benar tahu kapan waktunya bersaing dan kapan waktunya bekerjasama

## DAFTAR PUSTAKA

2015 *International Student Green Car Competition Rules*.

Geoffrey, Clifford. 2008. *Racing Driver Source Book*. Newport: Graphic production.

Joanie. (2013). *What Does It Take to be an F1 Driver ?*. Diakses pada Tanggal 25 Februari 2016, Jam 16.35 WIB dari <http://www.technogym.com/blog/en/2013/12/come-si-puo-diventare-pilota-di-fl>.

Jonathan Noble & Mark Hughes. (2004). *Formula One "Racing For Dummies"*. Chichester: John Willey & Sons, Ltd.

M. Djunaidi Ghony & Fauzan Al Manshur. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sleman: Ar-ruzz Media

Nurhandi. (2015). *Garuda UNY Jadi Juara Umum di International Student Green Car Competition 2015, Kore Selatan*. Diakses pada tanggal 16 Februari 2016, Jam 14.30 WIB dari <https://uny.ac.id>.

Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pelangi Aksara.