JURNAL STUD
Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 1, No. 1
April 2019. hlm: 239-244

KOMPLEKS BALAP OTOMOTIF

Marco Alexius Sebastian [1)], Sutrisnowati Machdijar [2)]

[1)] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Jakarta ,marcoalexius@gmail.com
[2)] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Jakarta, trisno.odang@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan negara dengan populasi sepeda motor ke – 3 terbanyak di seluruh dunia. Selain itu, kota Jakarta merupakan kota dengan populasi sepeda motor terpadat di Indonesia. Karena tingginya populasi itu banyak bermunculan hal hal negatif di masyarakat, salah satunya adalah balap liar. Hobi ini memiliki peminat yang cukup tinggi di kalangan anak muda yang tersebar di seluruh pelosok negeri. Ironisnya tak sedikit dari pemuda yang menjadi korban kecelakaan dan bahkan hingga menghilangkan nyawa mereka. Hadirnya kompleks balap otomotif di kota Jakarta dapat memenuhi fasilitas balap yang sangat minim di kota Jakarta dan mengurangi angka kecelakaan yang ada. Perancangan ini adalah merancang tempat yang berfungsi sebagai pusat Kreativitas otomotif untuk pemuda, penelitian maupun pengembangan teknologi otomotif serta dapat berfungsi sebagai arena perlombaan Balap.

Kata kunci: Balap, Kendaraan

Abstract

Indonesia is a country with the 3rd largest motorcycle population in the world. In addition, the city of Jakarta is a city with the most populous motorcycle population in Indonesia. Because of the high population, many negative things have sprung up in the community, one of which is wild racing. This hobby has a high enough interest among young people spread throughout the country. Ironically, not a few of the young people were victims of accidents and even lost their lives. The presence of the automotive racing complex in the city of Jakarta can meet the very minimal racing facilities in the city of Jakarta and reduce the number of accidents that exist. This design is to design a place that functions as a center for automotive creativity for youth, research and development of automotive technology and can function as a race arena.

Keywords: *Racing, Vehicle*

1. PENDAHULUAN

Indonesia akhir akhir ini dapat dilihat memiliki kenaikan drastis dalam jumlah kendaraan bermotor terutama sepeda motor. Di dunia Indonesia merupakan negara ke – 3 yang memiliki sepeda motor terbanyak. Tidak cukup sampai disitu, Jakarta merupakan provinsi ke-2 yang memiliki populasi sepeda motor terbesar di Indonesia dan jika dibandingkan antara luasan provinsi dan populasi sepeda motornya maka Jakarta merupakan provinsi yang terpadat dalam jumlah sepeda motor per luasan provinsinya. Karena tingginya populasi itu banyak bermunculan hal hal negatif di masyarakat, salah satunya adalah balap liar. Balap liar identik dengan kegiatan ugal-ugalan yang menganggu ketertiban lingkungan dan cenderung mengarah pada kegiatan negatif. Di sisi lain aktivitas hobi ini memiliki peminat yang cukup tinggi di kalangan anak muda yang tersebar di seluruh pelosok negeri. Ironisnya tak sedikit dari pemuda yang menjadi korban kecelakaan dan bahkan hingga menghilangkan nyawa mereka.

2. METODE

Metode perancangan yang digunakan merupakan penelitian kualitatif dimana data dikumpulkan dan dijelaskan dengan menggunakan teori yang sudah ada sebagai acuan dan pendukung. Metode pengumpulan data yang digunakan merupakan metode pengumpulan

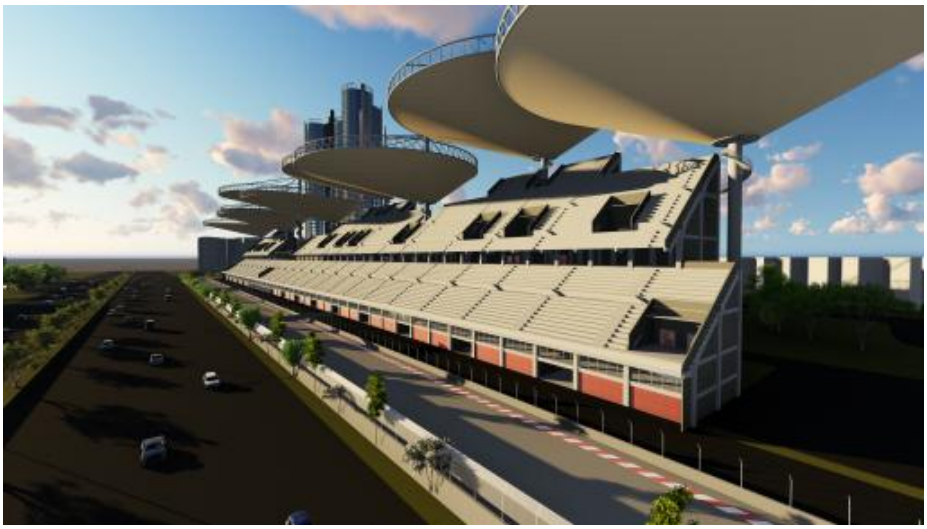
data wawancara dan observasi secara langsung ke lapangan guna memerhatikan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan.

3. DISKUSI DAN HASIL

Lokasi proyek yang dipilih berada di Jl. Ir. H. Benyamin Sueb, Kecamatan Pademangan, Jakarta Utara. Lokasi ini dipilih untuk memenuhi kebutuhan sarana balap yang sangat minim di Jakarta Utara. Lokasi ini juga dipilih karena memiliki jalanan yang cukup lebar yaitu 2 jalur dengan 6 lajur per jalurnya, sehingga sangat memungkinkan untuk pengembangan *street circuit* kedepannya.

Konsep proyek ini adalah "*Drag be Architecture"* dimana *Drag* merupakan salah satu jenis balap yang populer dan mudah untuk pemula. Balap *Drag* ini memiliki angka angka tertentu yaitu 0m atau *Start* dan untuk *Finish* ada kelas kelasnya yaitu 201m, 305m, dan 402m. Dimana pada titik titik tersebut, banyaknya peminat dari kalangan pengunjung untuk melihat kendaraan balap yang berada di titik titik tersebut.

Bentuk massa tribun dari proyek ini mengikuti jumlah minat penonton pada titik titik tertentu.



Gambar 1. Bentukan Tribun

Proses balap berlangsung dimana dua peserta mulai dibelakang sebuah garis *start* yang sama dengan tanda *start* berupa lampu. Setelah lampu *start* menyala dua pembalap memacu kendaraannya melewati dua lintasan lurus sejauh seperempat mil, dimana waktu tempuh mereka dicatat dan dihitung. Pembalap dengan catatan waktu paling singkat melewati garis finish adalah pemenangnya.

Ciri khas utama dari bangunan ini membangkitkan ketepatan, dinamisme dan desain yang digerakkan oleh kendaraan balap. Pada tribun posisi start memiliki 2 tingkatan, begitu juga dengan posisi finishnya. Pada posisi tengah hanya memiliki 1 tingkatan yaitu hanya tingkatan bawah, disitu juga diletakan kantor official dan ruang kontrol balap.

Akses masuk kedalam tapak dipilih menggunakan jalan di samping kiri. Meskipun itu bukan jalan utamanya, namun apabila adanya perkembangan track yang mengharuskan penutupan jalan, maka akses ini tidak akan terganggu.

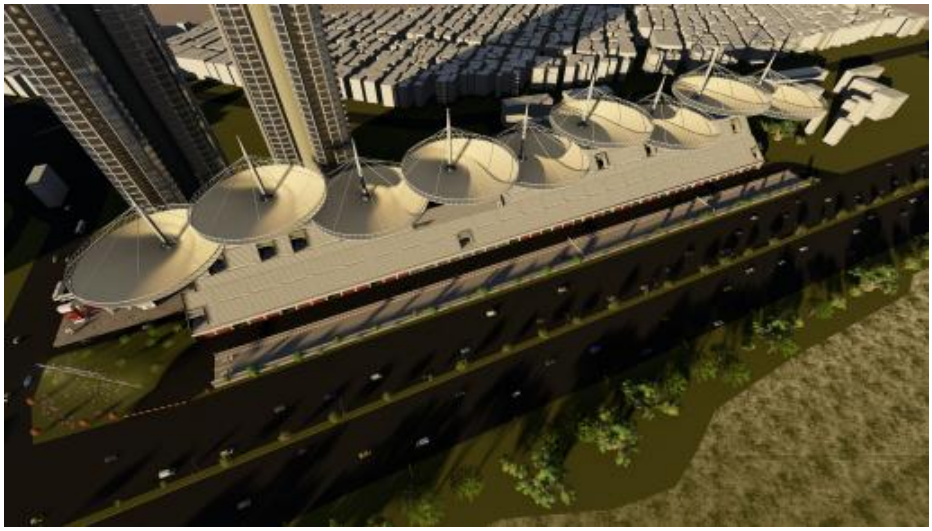
Akses masuk kedalam bangunan pun dibagi menjadi beberapa titik. Untuk akses pembalap dan timnya dapat melalui lantai dasar dengan pintu masuk tapak yang berbeda. Untuk akses drop off mobil pengunjung berada pada lantai 3 yang dapat diakses dari ramp yang berada di belakang bangunan. Begitu pula dengan drop off bus pengunjung yang memiliki ramp yang berbeda dengan mobil. Selain itu untuk drop off VIP dan VVIP berbeda dengan pengunjung

lainnya yakni berada di lantai 2. Untuk tempat parkir kendaraan baik mobil dan motor berada pada basement 1 dan basement 2.

Gambar 2. View dari Belakang

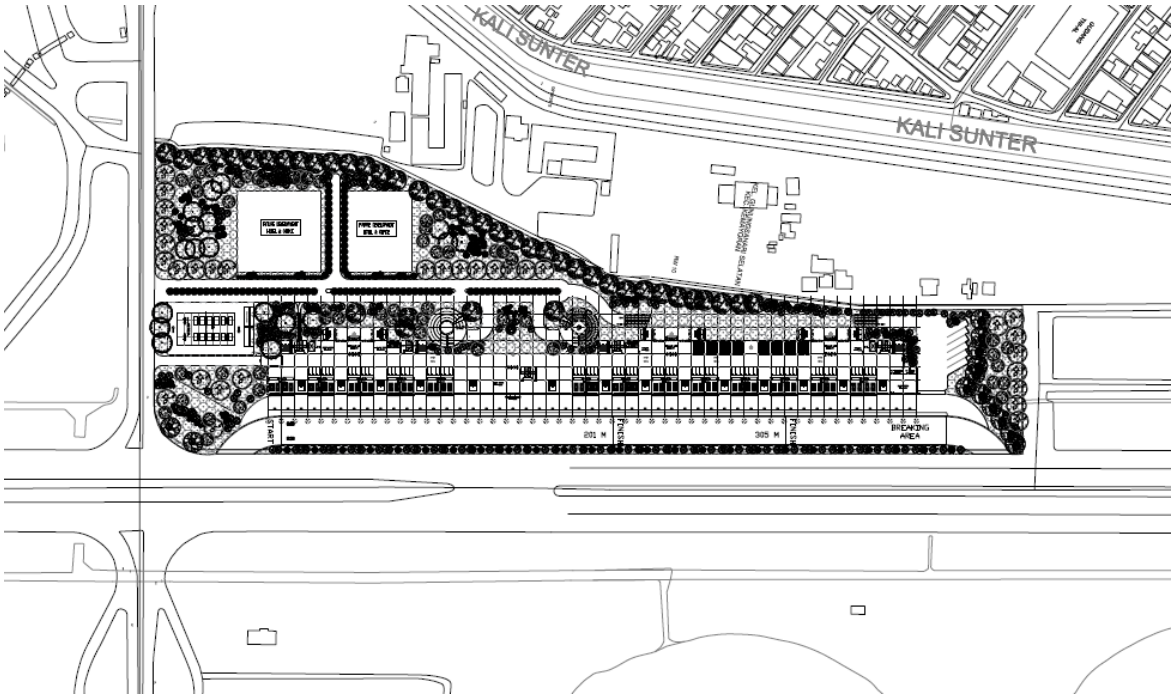
Pada lantai dasar dari bangunan ini ditujukan untuk para pembalap dan timnya hal ini dicerminkan dengan adanya track balap, pit garage, dan pendukung lainnya. Pada lantai 2 ditujukan untuk para tamu pembalap dan VIP lainnya dengan adanya paddock club, ruang VVIP, dan pendukungnya. Pada lantai 3 baru merupakan area umum yang difungsikan sebagai area entrance, penjualan tiket, pameran, dan akses ke tribun untuk kelas tertentu. Lantai 4 digunakan sebagai tempat untuk pendukung kebutuhan pengunjung yakni area makan dan minum. Lantai 5 ini merupakan tempat area masuk tribun bagian bawah dan juga untuk difabel. Pada lantai 5 ini juga terdapat tempat pengecekan tiket dan pendukung pendukung lainnya. Lantai 6 merupakan tempat area masuk untuk tribun bagian atas yang memiliki kelas yang lebih murah. Disini juga seperti lantai 5 memiliki tempat pengcekan tiket dan pendukung pendukung lainnya. Lantai 7 digunakan sebagai area servis dimana terdapat juga kantor pengelola bangunan dan pendukung pemeliharaan bangunan lainnya.

Atap dari bangunan ini mencerminkan bentukan bentukan dari balap itu sendiri dengan membangkitkan dinamisme yang terjadi di track. Struktur dari atap ini menggunakan struktur pipa baja jang juga dipadukan dengan rangka batang bidang. Material penutup atap menggunakan PTFE *membrane (polytetrafluoroethylene).*

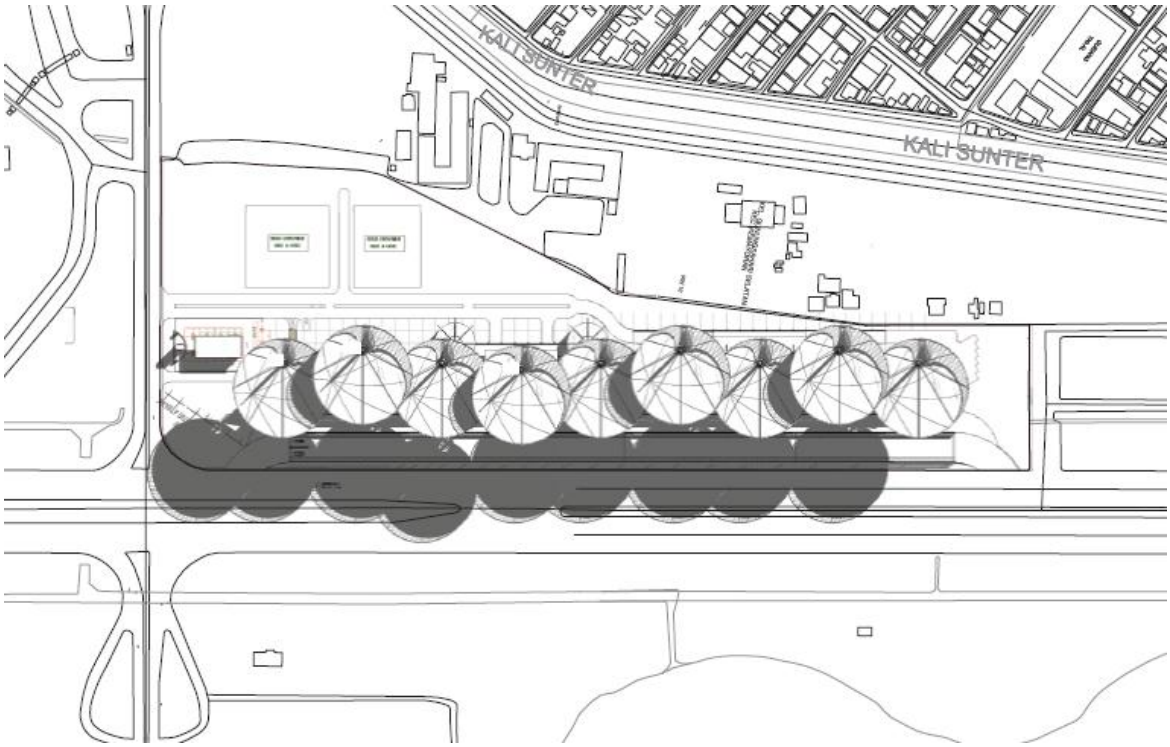


Gambar 3. Bentukan Massa Bangunan

Vol. 1, No. 1
April 2019. hlm: 239-244

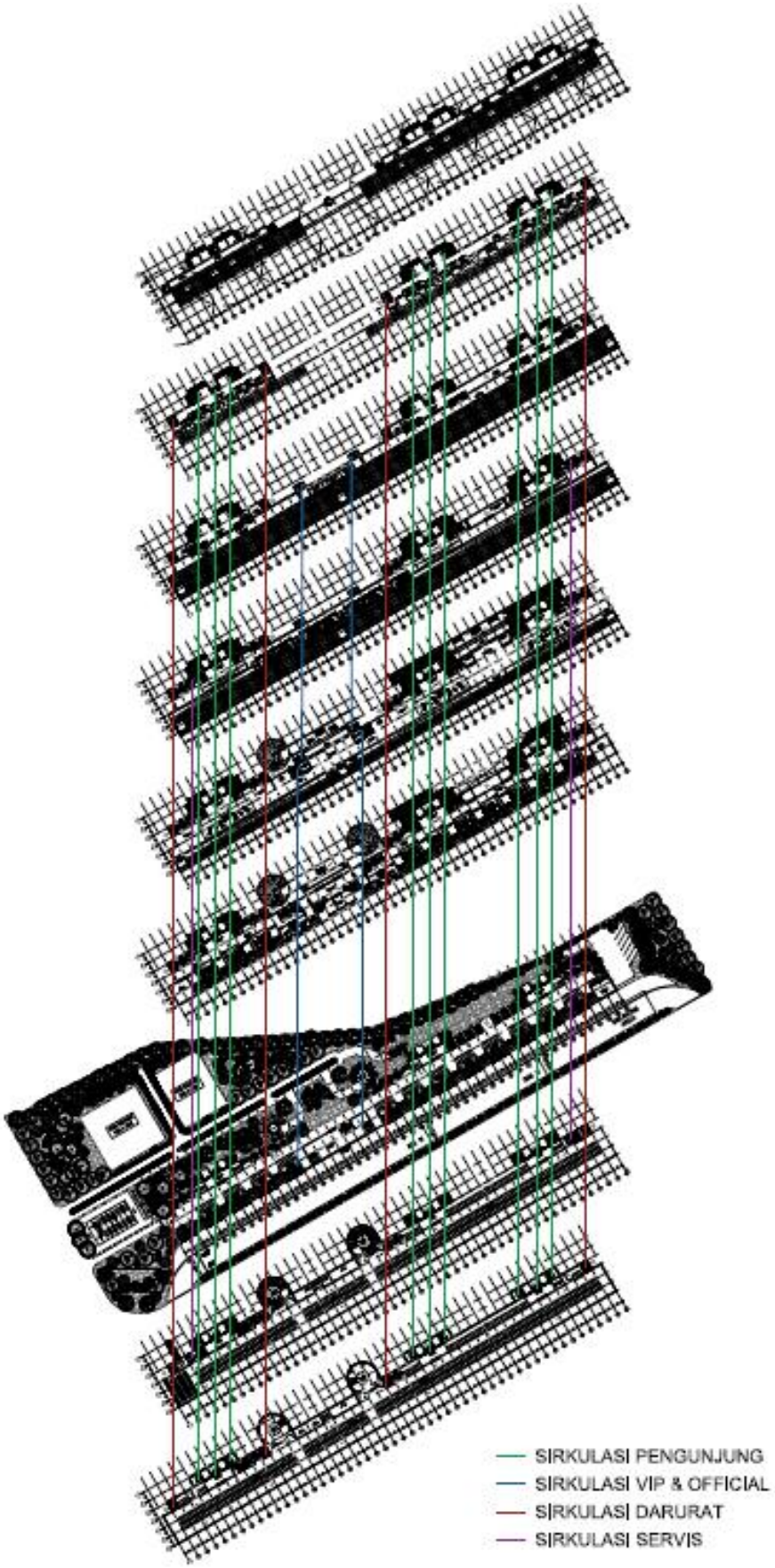


Gambar 4. Site Plan



Gambar 5. Block Plan

Vol. 1, No. 1
April 2019. hlm: 239-244



Gambar 6. Exploded Denah dan Aksonometri Sirkulasi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kompleks Balap Otomotif ini merupakan wadah bagi masyarakat Jakarta untuk menyalurkan hobi balap mereka mudah mudahan dengan hadirnya kompleks balap otomotif di kota Jakarta dapat memenuhi fasilitas balap yang sangat minim di kota Jakarta dan mengurangi angka kecelakaan yang ada saat ini.

REFERENSI

Specht, Jan (2014), Architectural Tourism: Building for Urban Travel Destination, Springer Gabler, Germany

Sorkin, Michael (1992), Variations on a Theme park: The New American City and the End of Public Space , Farrar, Straus and Giroux

Sutanto, A. 2018.ARCHITOURISM = PROGRAM + BENTUK.

IMI, 2012, Buku Peraturan Drag Bike

www.wikipedia.com

www.archdaily.com

www.bps.go.id

https://tataruang.jakarta.go.id/