

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XII
ABSTRAK	XIII
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
<b>I.1. LATAR BELAKANG</b>	<b>1</b>
I.1.1. Balap Sebagai Olah Raga Prestasi Di Indonesia	1
I.1.2. Potensi Balap Di Indonesia	2
I.1.3. Fasilitas Pendidikan Balap Di Indonesia	9
I.1.4. Sirkuit Sentul Sebagai Fasilitas Sekolah Balap	10
<b>I.2. PERMASALAHAN</b>	<b>10</b>
I.2.1. Permasalahan Umum	10
I.2.2. Permasalahan Khusus	10
<b>I.3. TUJUAN DAN SASARAN PENULISAN</b>	<b>11</b>
I.3.1. Tujuan Penulisan	11
I.3.2. Sasaran Penulisan	11
<b>I.4. LINGKUP PEMBAHASAN</b>	<b>11</b>
<b>I.5. METODE PENGAMATAN</b>	<b>11</b>
<b>I.6. METODOLOGI</b>	<b>12</b>
<b>I.7. SISTEMATIKA PENULISAN</b>	<b>12</b>

<b>BAB II TINJAUAN FAKTUAL DAN TEORITIS TAMPILAN</b>	
<b>BANGUNAN DAN TATA RUANG BANGUNAN</b>	<b>13</b>
<b>II.1. TINJAUAN FAKTUAL</b>	<b>13</b>
II.1.1. Pengertian Sekolah Balap	13
II.1.2. Kondisi Pendidikan Balap Di Indonesia	13
II.1.3. Tentang Sirkuit sentul	14
II.1.4. Program Pendidikan	15
II.1.4. Kegiatan Pada Sekolah Balap	18
II.1.4.1. Kegiatan Yang Diwadahi Pada Sekolah Balap	18
II.1.4.2. Siswa Sekolah Balap	19
II.1.4.3. Kegiatan Pendukung	20
II.1.4.4. Kegiatan Yang Dikembangkan	21
II.1.4.5. Pola Dan Sifat Pendidikan	21
II.1.4.6. Berdasarkan Sifat Pendidikan	21
<b>II.2. TINJAUAN ARSITEKTURAL</b>	<b>23</b>
II.2.1. Tata Ruang	23
II.2.1.1. Karakter Pembalap	23
II.2.1.2. Ruang Yang Sesuai Karakter Pembalap	24
II.2.1.3. Batas Ruang	25
A. Teritorial	25
B. Privasi	26
II.2.1.4. Aspek Yang Perlu Diperhatikan Dalam Merencanakan Tata Ruang	31
II.2.1.5. Pembagian Ruang	32
II.2.2. Penampilan Bangunan Berkarakter Sportif	33
II.2.2.1. Ekspresi Bangunan	33
A. Ekspresi Bentuk Masa	33
B. Aspek Struktur Pada Ekspresi Bangunan	34
<b>II.3. KESIMPULAN</b>	<b>35</b>
II.3.1. Tinjauan Faktual	35

II.3.2. Tinjauan Arsitektural	35
II.3.2.1. Tata Ruang	35
II.3.2.2. Penampilan Bangunan Berkarakter Sport	36
<b>BAB III ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN</b>	
<b>SEKOLAH BALAP MOTOR DAN MOBIL</b>	<b>37</b>
<b>III. 1. ANALISA RUANG</b>	<b>37</b>
III.1.1. Batas Ruang Pembentuk Teritori	37
III.1.2. Batas Ruang Untuk Membentuk Privacy	38
III.1.2.1. Privacy Audio	38
III.1.2.2. Privacy visual	39
III.1.2.3. privacy Fisik	39
III.1.3. Pemisahan Tingkat Privacy ( kontrol ) Ruang	40
III.1.4. Pola Ruang	42
III.1.4.1. Hubungan Ruang	43
III.1.4.2. Organisasi Ruang	44
III.1.4.3. Pembagian Ruang	45
<b>III.2. ANALISA PENAMPILAN BANGUNAN</b>	<b>45</b>
III.2.1. Ekspresi Balap ( Sport )	45
III.2.1.1. Ungkapan Masa	45
III.2.1.2. Sistem Struktur	49
III.2.1.3. Material Struktur	51
<b>III.3. KESIMPULAN</b>	<b>53</b>
III.3.1. Batas Ruang Pembentuk Teritori	53
III.3.2. Batas Ruang Pembentuk Privacy	53
III.3.3. Pemisahan Tingkat Privacy Ruang	53
III.3.4. Pola Ruang	53
III.3.4.1. Hubungan Ruang	53
III.3.4.2. Organisasi Ruang	54

III.3.5. Penampilan Bangunan	54
III.3.5.1. Ungkapan Masa	54
III.3.5.2. Sistem struktur	54
III.3.5.3. Materi Struktur	54
<b>BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN</b>	<b>55</b>
<b>IV.1. KONSEP DASAR PERENCANAAN</b>	<b>55</b>
IV.1.1. Lokasi Site	55
<b>IV.2. KONSEP TATA RUANG</b>	<b>56</b>
IV.2.1. Konsep Batas Ruang Pembentuk Teritori	56
IV.2.2. Konsep Batas Ruang Pembentuk Privacy	57
IV.2.3. Konsep Pemisahan Tingkat Privacy	57
IV.2.4. Konsep orientasi Ruang	58
IV.2.5. Konsep Pola Ruang	58
IV.2.5.1. Konsep Hubungan Ruang	58
IV.2.5.2. Konsep Organisasi Ruang	58
IV.2.5.3. Konsep Pembagian Ruang	59
<b>IV.3. KONSEP DASAR PENAMPILAN BANGUNAN</b>	<b>59</b>
IV.3.1. Konsep Ungkapan Bentuk Masa	59
IV.3.2. Konsep Sistem Struktur	61
IV.3.2.1. Material Struktur	61
<b>IV.4. KONSEP DASAR TTA RUANG LUAR</b>	<b>62</b>
A. Entrance	62
B. Orientasi Bangunan	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Area bawah pohon sebagai daerah teritori dan privacy	27
Gambar 2.2.	Sinar lampu sebagai pembentuk area atau ruang	30
Gambar 3.1.	Pemisahan tingkat privacy	40
Gambar 3.2.	Derajat tingkat privacy	41
Gambar 3.3.	Interior Reliance Control Factory	42
Gambar 3.4.	Hubungan ruang	42
Gambar 3.5.	Organisasi ruang cluster	44
Gambar 3.6.	Transformasi jalur late breaking dan fast breakng ke bentuk masa	47
Gambar 3.7.	Titik-titik akselerasi ditransformasikan ke fasade	46
Gambar 3.8.	Bentuk yang mempunyai Drag Cooficient terkecil ditransformasikan ke dalam bentuk masa	48
Gambar 3.9.	Eksterior Nagakin Capsule Building, Tokyo	49
Gambar 3.10.	Contoh sistem struktur atap bentang lebar	50
Gambar 3.11.	Gambar eksterior menggunakan rangka atap bentang lebar	50
Gambar 4.1.	Lokasi site	55
Gambar 4.2.	Split level pada ruang yang memberi derajat keprivatan	56
Gambar 4.3.	Macam-macam bentuk geometri ruang	56
Gambar 4.4.	Derajat tingkat privacy	57
Gambar 4.5.	Hubungan ruang	58
Gambar 4.6.	Organisasi ruang	59
Gambar 4.7.	Methapor masa bangunan	60
Gambar 4.8.	Methapor fasade bangunan	60
Gambar 4.9.	Methapor masa bangunan	61
Gambar 4.10.	Sistem struktur atap	61
Gambar 4.11.	Jalur entrance menuju bangunan	62
Gamabr 4.12.	Gambar orientasi bangunan terhadap sirkuit	62

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1.	Jenis olah raga paling digemari di dunia	2
Tabel I.2.	Banyaknya seri tiap tiap jenis balap yang berstatus kejuaraan nasional	3
Tabel I.3.	Jumlah peserta dan penonton salah satu jenis event balap motor Road Race	4
Tabel I.4.	Jumlah pembalap kejunas pada tiap jenis balap yang tercatat di PP IMI	4
Tabel II.1.	Contoh beberapa sekolah balap	14
Tabel II.2.	Olah raga kendaraan bermotor di Indonesia dibedakan atas sembilan jenis Perlombaan	17
Tabel II.3.	Jenis perlombaan balap yang dihomologasi oleh FIA dan FIM (1996)	18
Tabel II.4.	Jumlah pelajaran teori dan praktek sekolah balap motor	20 ✓
Tabel II.5.	Jumlah pelajaran teori dan praktek sekolah balap mobil	20 ✓
Tabel II.6.	Besaran ruang	21



## ABSTRAK

Sirkuit Sentul adalah satu satunya sirkuit balap permanen di Indonesia yang bertaraf internasional. Sebagai sirkuit yang terbesar dan satu satunya, sirkuit sentul dijadikan sebagai pusat dari segala jenis olah raga otomotif mulai dari hobby otomotif hingga olah raga otomotif di Indonesia. Selama ini sirkuit sentul tidak hanya sebagai tempat penyelenggaraan event-event otomotif tetapi juga digunakan sebagai wadah pembibitan insan-insan otomotif nasional agar dapat berbicara banyak di tingkat nasional sendiri maupun ke tingkat internasional. Oleh karena itu perlu adanya suatu wadah pendidikan untuk menelurkan bibit bibit pembalap muda Indonesia yang tidak kalah bersaing dengan pembalap internasional. Sekolah balap ini adalah sebagai pendukung keberadaan sirkuit sentul, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas sirkuit sentul sebagai sirkuit internasional.

Sekolah balap adalah termasuk dalam sekolah informal. Sekolah ini selain memberikan praktek balap tetapi juga memberikan bekal kepada calon pembalap dengan pengetahuan tentang perlengkapan perlengkapan di dunia balap. Pembalap adalah olah raga yang sangat menjajikan dimasa depan untuk dijadikan profesi. Karakter seorang pembalap adalah karakter yang dibentuk dari lingkungan mereka berkomunitas. Mereka dibentuk dari lingkungan dunia balap mereka yang sehari harinya berkomunitas di bengkel dan sirkuit permanen maupun tidak permanen. Pada dunia balap pembalap biasa dengan lingkungan mereka yang informal secara fisik maupun non fisik (kegiatan). Sekolah balap ini mentransformasikan karakter pembalap tersebut kedalam tata ruang dalam bangunan dengan tujuan bagaimana pembalap tidak terlalu sulit untuk beradaptasi pada lingkungan sekolah balap ini.

Tujuan utama dari balap adalah bagaimana mencapai kecepatan yang maksimal untuk menjadi yang tercepat dan terbaik. Tercepat adalah bagaimana meningkatkan performa kendaraan agar dapat dikendarai dengan akselerasi yang cepat dan bagaimana menciptakan kendaraan yang dapat melaju tanpa hambatan apapun tidak terkecuali oleh angin sehingga kendaraan harus aerodinamik. Terbaik adalah bagaimana pembalap dapat mengendikan atau menguasai kendaran serta sirkuit dengan baik untuk mengambil jalur balap yang benar. Sekolah balap yang bertujuan untuk menghasilkan seseorang yang tercepat dibentuk dengan mentransformasikan aspek aspek akselerasi, aerodinamika dan pemilihan jalur balap yang benar.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Area bawah pohon sebagai daerah teritori dan privacy	27
Gambar 2.2.	Sinar lampu sebagai pembentuk area atau ruang	30
Gambar 3.1.	Pemisahan tingkat privacy	40
Gambar 3.2.	Derajat tingkat privacy	41
Gambar 3.3.	Interior Reliance Control Factory	42
Gambar 3.4.	Hubungan ruang	42
Gambar 3.5.	Organisasi ruang cluster	44
Gambar 3.6.	Transformasi jalur balap late breaking dan fast breakng ke bentuk masa	47
Gambar 3.7.	Titik-titik akselerasi ditransformasikan ke fasade	46
Gambar 3.8.	Bentuk yang mempunyai Drag Coeficient terkecil ditransformasikan ke dalam bentuk masa	48
Gambar 3.9.	Eksterior Nagakin Capsule Building, Tokyo	49
Gambar 3.10.	Contoh sistem struktur atap bentang lebar	50
Gambar 3.11.	Gambar eksterior menggunakan rangka atap bentang lebar	50
Gambar 4.1.	Lokasi site	55
Gambar 4.2.	Split level pada ruang yang memberi derajat keprivatan	56
Gambar 4.3.	Macam-macam bentuk geometri ruang	56
Gambar 4.4.	Derajat tingkat privacy	57
Gambar 4.5.	Hubungan ruang	58
Gambar 4.6.	Organisasi ruang	59
Gambar 4.7.	Methapor masa bangunan	60
Gambar 4.8.	Methapor fasade bangunan	60
Gambar 4.9.	Methapor masa bangunan	61
Gambar 4.10.	Sistem struktur atap	61
Gambar 4.11.	Jalur entrance menuju bangunan	62
Gamabr 4.12.	Gambar orientasi bangunan terhadap sirkuit	62