

BAB II
TINJAUAN FAKTUAL DAN TEORITIS
TAMPILAN DAN TATA RUANG
BANGUNAN

II.1. TINJAUAN FAKTUAL

II.1.1. Pengertian Sekolah Balap

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan RI 1988 Pengertian sekolah balap adalah sebagai berikut :

Sekolah : Bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran.

Balap : Pacuan ; - kuda ; - sepeda ; - mobil, perlombaan adu cepat dengan mengendarai mobil ; - motor, perlombaan adu cepat dengan mengendarai kendaraan bermotor roda dua.

Sekolah balap adalah bangunan , lembaga atau Institusi Pendidikan untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran tentang ilmu perlombaan adu cepat dengan mengendarai kendaran roda dua atau kendaraan roda empat. Serta tempat belajar dan mengajar pengetahuan dan ilmu tentang hal hal yang berkaitan dengan olah raga balap mobil dan motor.

Pengertian dari Pendidikan sendiri adalah : Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan; proses, pembuatan, cara mendidik. Jadi dapat diartikan bahwa pendidikan balap adalah proses perubahan sikap seseorang dalam membalap melalui upaya pendidikan teori, proses dan praktek.

II.1.2. Kondisi Pendidikan Balap di Indonesia.

Sekarang ini pendidikan balap di Indonesia dilakukan oleh IMI (Ikatan Motor Indonesia), suatu organisasi yang membawahi dan menangani cabang olah raga balap di Indonesia walaupun tidak termasuk dalam cabang olah raga yang tercatat di KONI. Pendidikan dan pembinaan ini masih menggunakan cara praktek langsung atau dengan penjenjangan kelas pembalap dari pemula ke sedeed hingga dicoba berlomba diluar negeri.

Yang tersedia di Indonesia sekarang adalah sekolah mengemudi yang baik dan aman. Sedangkan pendidikan balap yang baik tidak mempunyai program pendidikan yang menyeluruh kepada seorang calon pembalap. Jadi hingga saat ini di Indonesia belum tersedia sekolah balap. Di luar negeri ada beberapa sekolah balap :

Tabel II.1
Contoh Beberapa Sekolah Balap

NAMA	NEGARA	PELAJARAN
California Superbike School (CSS)	Amerika Serikat	Balap Superbike
Australian Superbike School (ASS)	Australia	Balap Superbike
Kamp Kenny Robert	Spanyol	Balap motor GP
Silversstone Driving Centre	Inggris	Balap motor
Silverstone Rally School	Inggris	Rally mobil
Airikkala Technique Limited	Inggris	Rally mobil
Racemans Rally School	Amerika serikat	Rally mobil
The Forest Experience Rally School	Inggris	Rally mobil
Bill Gwynne Rally Scholl Internasional	Inggris	Rally mobil
Ron Hasalm Racing Academy Ltd	Inggris	Balap motor
Panoz Racing School	Atlanta, AS	Supercara/GT
Jim Russel Racing school	Inggris	Balap Formula
Roy Hill Darg Racing School	California AS	Drag race
Doug Foley's Drag Racing school	Amerika Serikat	Drag race
Frank Hawley's Drag Racing School	California AS	Drag race

Sumber : Redaksi OTOMOTIF, Jakarta 1999.

II.1.3. Tentang Sirkuit Sentul Sentul

Sekolah balap ini mempunyai nama Sirkuit Internasional sentul dibawah manajemen PT. Sarana Sirkutindo Utama yang terletak di Citeureup, Bogor. Sirkuit bertaraf internasional ini mempunyai panjang 3965 m dengan lebar lintasan 15 m. Sirkuit ini berambisi untuk menggeln event balap yang bertaraf internasional antara lain GP 500 ,GP Superbike dan Formula 1. Tetapi sampai sekarang sirkuit sentul baru bisa menyelenggarakan perlombaan GP 500 dan Superbaike

itupun tidak secara rutin mendapatkan jatah seri dunia tiap tahun. Sebagai satu satunya sirkuit bertaraf internasional di Indonesia, Sirkuit Sentul dijadikan pusat dari balap mobil dan motor di Indonesia. Dengan dijadikannya Sentul sebagai pusat dari perlombaan balap motor dan mobil maka Sentul mempunyai jadwal pemakaian yang padat tiap minggunya. Sirkuit Sentul mempunyai jadwal pemakaian untuk umum setiap hari senin hingga jum'at mulai pukul 13.00 hingga 16.00. Untuk menarik penonton, Sentul menyelenggarakan event balap pada hari Sabtu dan Minggu, dan jika pada hari Sabtu dan Minggu ada event balap, maka hari libur untuk karyawan adalah hari Senin sehingga hari efektif untuk menggunakan Sentul adalah hari Selasa hingga Jum'at.

Dari jadwal diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada jam-jam kosong yaitu jam 8.00 (jam kantor Sentul) hingga jam 13.00 Sirkuit dapat digunakan sebagai tempat praktek untuk siswa sekolah balap.

II.1.4. Program Pendidikan ³²

Dikarenakan Indonesia belum terdapat Sekolah Balap maka program pendidikannya sesuai dengan sekolah balap yang sudah ada. Sekarang ini jenjang pendidikan balap atau lama pendidikannya dari 1 tahunan hingga 4 tahunan, menyesuaikan dengan jenis balap dan level yang diikuti

Program pendidikan balap sebagai salah satu acuannya adalah :

❖ Silverstone Driving Center.

Pada sekolah tersebut adalah sekolah balap mobil yang dikemas secara sistematis, yaitu pelajaran dimulai dari pelajaran balap gokart. Program pendidikan dibagi menjadi tiga program yang terbagi pada tiga level. Sekolah balap ini bermarkas masih dalam lingkungan sirkuit Internasional *Silverstone Inggris*. Jenis balap yang diajarkan disini ada dua yaitu untuk balap *mobil dan balap motor*, sedangkan untuk balap mobilnya tersedia untuk balap mobil touring atau balap mobil single seater (*Open Wheeler*) yang berbasis pada balap gokart terlebih dahulu. Karena terletak masih dalam kompleks sirkuit, fasilitas sirkuitnya memakai yang bertaraf internasional. Calon pembalap tinggal mengurus *administrasi* dan semua fasilitas sudah tersedia dari *pakaian balap* hingga *kendaraan balapnya* dari berbagai jenis. Untuk sarana pendukungnya tersedia *arena olah raga* walaupun hanya tersedia *ruang fitness* saja dan *kesehatan (klinik)* selain *ruang-ruang kelas*, serta *ruang ruang praktek teknik kendaraan*. Karena berada di kompleks sirkuit sarana

pendukung untuk praktek sangat mendukung sekali dilihat dari kelengkapan dan kualitas sarana. Seperti *Paddock dan pit*.

Program pertama yaitu program/level **Basic**, kelas basic ini disebut juga kelas pemula program ini mempunyai modul pendidikan 12 bulan atau 1 Tahun. Modul awal ini berupa teori dan praktek. Pada program ini keseluruhan berada didalam kelas untuk penyampaian teori dan praktek dalam kelas.

Apabila modul pertama lulus masuk modul kedua yaitu program **Intermediate**, dengan modul 12 bulan atau 1 tahun. Pada paket intermediate ini diajarkan teknik 'melahap' sirkuit dan pengenalan mobil secara teknis. Pada program ini siswa sudah diajarkan untuk mengendarai mobil balap di sirkuit dan pengenalan mobil (mesin dan Body) di lapangan.

Tahap terakhir adalah program/level **Advance**, Setiap siswa sudah dimulai dengan pengetahuan strategi tempur di sirkuit sekaligus mendalami teknik survive saat kondisi darurat. Tahap terakhir ini sama dengan tahap sebelumnya yaitu bermodul 12 bulan/1tahun.

Untuk sekolah balap Motor mempunyai lama modul yang sama dengan sekolah balap mobil yaitu 12 bulan pada tiap level dan mempunyai tiga level/program. Sebagai contoh adalah :

❖ **Mavric Motorcycling Coaching.**³³

Sekolah balap ini berbasis di Trawool Resort Valley, Australia. Sekolah ini mengkhususkan pada sekolah balap motor. Untuk bersekolah di sekolah tersebut para calon pembalap diharuskan tinggal di lingkungan sekolah tersebut. Fasilitas yang disediakan antara lain : *dua sirkuit* untuk berlatih dan belajar praktek terdiri dari 1 sirkuit aspal mini berjarak 2,16 km dan 1 sirkuit dirttrack yaitu sirkuit tanah yang dirancang khusus tanpa jumping atau superbowl serta table top layaknya sirkuit motorcross tetapi hanya sirkuit tanah yang datar. Selain itu untuk tempat belajar teori mereka mempunyai *ruang ruang kelas*. Sedang untuk akomodasi pembalap disedia sebuah *penginapan* yang mampu menampung para calon pembalap yang berasal jauh dari sekolah tersebut. Untuk pelatihan fisik sekolah ini mempunyai *fasilitas olah raga* yang terdiri dari *fitness centre, tempat olah raga biliard, pingpong hingga kolam renang serta kolam air panas dan sauna*.

Pada fasilitas pendukungnya selain *fasilitas administrasi* juga tersedia *bengkel dan rumah modifikasi* yang mengerjakan semua mengenai motor motor pada sekolah tersebut. Tempat ini

³² OTOMOTIF, No 04/IX Mei 1999

³³ Motor Plus No. 042/1 Desember 1999 – No. 047/1 Januari 2000

juga mempunyai *fasilitas kesehatan* yang lengkap selain *klinik* juga mempunyai beberapa mobil ambulan yang siap kemanapun para pembalap berlatih.

Pelajaran awal yang diajarkan yaitu mulai dari pembentukan fisik para pembalap penunjang ketahanan tubuh dengan teknik-teknik pembentukan berbeda dengan teknik pembentukan pada olah raga beladiri atau lainnya. Pada tahap berikutnya adalah teori teori di dalam kelas diteruskan dengan tahap-tahap pelatihan di sirkuit tetapi masih lebih banyak proporsi teori dibanding membalapnya hingga teori dan praktek saling mendukung sesuai dengan karakter/ cara membalap masing masing calon pembalap. Selanjutnya pembalap digembleng pada dua sirkuit yang tersedia yaitu terlebih dahulu pada sirkuit dirttrack sebelum mencoba trek aspal. Setelah masuk pada praktek trek aspal pembalap pertama tama memakai motor yang berukuran kecil hingga sampai pada motor yang berukuran besar dan ber cc besar. Tetapi pada masa itu pendidikan teori dan fisik terus di berikan dengan diberikan pula pendidikan mental pembalap.

Pendidikan di sirkuit dan di kelas diberikan beberapa ilmu tentang *Taktik ,Teknik, Fisik dan mental*. Keseluruhan pendidikan di sekolah ini selama 1 hingga 1,5 tahun.

Program pendidikan balap di Indonesia disesuaikan dengan jenis balap yang dilombakan diIndonesia yang termasuk dalam Kejuaraan nasional Yang telah diakreditasi oleh IMI yaitu berupa balap Mobil dan Motor.

Tabel II.2

Olah raga kendaraan bermotor di Indonesia dibedakan atas sembilan jenis perlombaan

JENIS PERLOMBAAN	JENIS SIRKUIT
Rally dan Sprint	Aspal dan tanah
Rally Wisata	Aspal
Slalom	Aspal
Balap Mobil	Lintasan aspal (sirkuit)
Drag Race	Lintasan aspal (sirkuit)
Balap Mobil	Lintasan aspal (sirkuit)
Motor Cross	Lintasan Tanah dan pasir (sirkuit)
Karting	Lintasan aspal (sirkuit)
Off Road	Luar lintasan (sirkuit)

Sumber : Departemen Olahraga, Teknik dan Pengembangan PP IMI, Jakarta 1999

Jenis perlombaan tersebut pada tabel diatas disesuaikan dan dipersiapkan agar dapat mengikuti kejuaran Internasional balap Motor dan Mobil yang telah dihomologasi oleh FIM (Federation International of Motorcycle, induk organisasi dunia untuk olah raga motor) dan FIA (Federation International de'Automobile, induk organisasi dunia untuk olah raga mobil).

Tabel II.3
Jenis perlombaan balap yang dihomologasi oleh FIA dan FIM (1996)³⁴

JENIS PERLOMBAAN	JENIS SIRKUIT
Formula One (F1)	Sirkuit Aspal
Grand Prix (GP)	Sirkuit Aspal
World Superbike Championship	Sirkuit Aspal
World Rally Championship	Lintasan Aspal, Tanah(gravel), salju.
Internasional Touring car	Sirkuit Aspal
Motorcross Worl Championship	Sikuit Tanah, pasir.
Internasional Karting Championship	Sirkuit Aspal

Sumber : Redaksi OTOMOTIF, Jakarta 1996.

Program pendidikan pada sekolah balap sentul dipersiapkan dan disesuaikan juga dengan jenis perlombaan balap Internasional.

II.1.4. Kegiatan Pada Sekolah Balap

Kegiatan sekolah balap ini hasil dari pengembangan Pola program pendidikan balap yang sudah ada. Kegiatan pada sekolah balap tidak hanya kegiatan praktek tetapi juga kegiatan teori dalam kelas dan praktek dalam ruang. Serta kegiatan kegiatan penunjang program pendidikan balap.

II.1.4.1. Kegiatan yang diwadahi pada sekolah balap :

- a. Pemberian teori.
- b. Latihan teknik.
- c. Latihan fisik.
- d. Latihan taktik.

³⁴ Sigit Eko Cahyono 91340026, TA UII, Sirkuit Balap Otomotif Permanen Di Yogyakarta.

II.1.4.2. Siswa Sekolah Balap

Para calon siswa dan calon pembalap pada umumnya terdiri dari dua golongan usia. Golongan usia yang pertama antara 10 hingga 17 tahun dan golongan kedua antara 17 hingga 24 tahun.

A. Jumlah siswa.

Sekolah balap ini mempunyai program tiga tahun dan tiap tahun angkatan mempunyai jumlah siswa 100 mahasiswa terbagi menjadi dua jurusan balap yaitu balap motor dan balap mobil. Siswa sekolah balap ini tiap tahun pada tiap angkatan mempunyai jumlah yang sama yaitu 100 siswa. Sehingga jumlah siswa tiga angkatan adalah 300.

Seluruh siswa dibagi menjadi grup-grup setiap grup terdiri dari 5-6 siswa, sedang tiap kelas terdiri dari 2 grup atau dibuka 10 hingga 12 siswa (Star Safety and speed club).

B. Jumlah Pengajar

Jumlah dosen yang dibutuhkan dihitung dari rasio dosen dan mahasiswa. Jika diasumsikan satu dosen mampu mengajar tiga pelajaran **dengan masing-masing kelas berjumlah 12 orang** maka jumlah dosen minimal adalah :

Jumlah mata pelajaran keseluruhan $62 : 3 = 20.6 = 21$ pengajar

Pada sekolah balap ini mempunyai jam sekolah dari jam 8.00 pagi hingga jam 13.00. Jika satu pelajaran 90 menit maka satu hari mempunyai 3 jam pelajaran untuk sekolah balap motor dan mobil. Maka untuk mencari berapa dosen yang dibutuhkan tiap hari adalah :

1 jam pelajaran digunakan 2 mata pelajaran (balap motor dan mobil)

2 mata pelajaran x 3 angkatan = **jadi 6 mata pelajaran pada 1**

Jadi 3 jam pelajaran terdapat **18 mata pelajaran yang diajarkan jam pelajaran yang diajarkan (1 hari)**

Jika 1 pengajar mengajar 3 mata pelajaran, untuk satu hari minimal membutuhkan

$18 : 3 = 9$ Pengajar

C. Jumlah mata pelajaran per tahun angkatan

Pada sekolah balap motor tahun pertama siswa konsentrasi pada balap motor 150 cc kebawah, tahun kedua siswa konsentrasi pada motor 250 cc dan tahun ketiga motor 500 cc keatas. Sedangkan untuk sekolah balap mobil, tahun pertama konsentrasi pada balap gokart, tahun kedua siswa konsentrasi pada balap mobil touring dan tahun ketiga siswa konsentrasi pada mobil open wheeler atau formula.

Dibawah ini jumlah pelajaran teori dan praktek pada tiap tahun dan tiap jenis balap.

Tabel II.4
Balap motor

	Motor	Teori	Praktek
Tahun 1	< 150 cc	20	4
Tahun 2	250 cc	20	6
Tahun 3	>500 cc	17	7

Tabel III.5
Balap mobil

	Mobil	Teori	Praktek
Tahun 1	Gokart	20	4
Tahun 2	Touring	20	6
Tahun 3	Open Wheeler	17	7

(Hasil wawancara dengan instruktur kursus balap sirkuit sentul & analisa penulis)

Jumlah pelajaran teori terbanyak pada tahun pertama dan kedua yaitu 20. Jumlah pelajaran praktek terbanyak adalah pada tahun ketiga yaitu 7. Untuk mendapatkan jumlah kelas teori dihitung dari jumlah pelajaran teori terbanyak keseluruhan dikurangi jumlah pelajaran praktek terbanyak.

$$20 - 7 = 13$$

$$13 : 2 \text{ (balap motor dan mobil)} = 6.5$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh jumlah kelas teori **sebanyak 7 kelas teori**. Jumlah tersebut dapat memenuhi kegiatan belajar mengajar untuk dua jurusan dengan kegiatan teori dikelas dalam **satu jam pelajaran terdapat 6 mata pelajaran**.

II.1.4.3. Kegiatan Pendukung

- a. Kegiatan Administrasi
- b. Kegiatan Penginapan
- c. Kegiatan Kesehatan
- d. Kegiatan Pertemuan
- e. Kegiatan Perbaikan dan Perawatan

II.1.4.4. Kegiatan Yang Dikembangkan

- a. Kelompok kegiatan akademik (teori dan praktek)
- b. Kelompok pemeliharaan

II.1.4.5. Pola Dan Sifat Pendidikan

- a. Pola pendidikan searah
 - Kegiatan pendidikan teori
- b. Pola pendidikan dengan sistem dua arah.
 - Kegiatan pendidikan teori, kegiatan diskusi, konsultasi, praktek.

II.1.4.6. Berdasarkan Sifat Pendidikan Dibedakan Menjadi.

- a. Pendidikan teori.
Belajar secara aktif dalam memperoleh ilmu balap, sarana yang dipergunakan kelas teori, perpustakaan audio visual.
- b. Pendidikan praktek.
 - Belajar sendiri didukung sarana praktek
 - Belajar dengan pembimbing dan pengarahan instruktur atau pembimbing langsung bertatap muka.

Ruang-ruang pada sekolah balap dibagi berdasarkan pada jenis kegiatan yang terdapat pada sekolah balap tersebut.

1. Kegiatan Belajar Teori dan Praktek

NO	JENIS	BENTUK KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	SATUAN	LUAS TOTAL
1	Belajar teori	Belajar mengajar	-Ruang kelas teori kecil (8 ruang)	12 orang	2,1 m2/orang	261,6 m2*
			-Ruang kelas besar {2 ruang}	1 pengajar	7,5/pengajar	
		-Ruang audio visual (2 kelas)	50 orang	2,1 m2/orang	225 m2*	
		-Ruang belajar mesin (2 kelas)	1 pengajar	7,5 m2/pengajar	100,8 m2*	
		-Ruang belajar mesin (2 kelas)	20 orang	2,4 m2/orang	140,8 m2	
			1 pengajar	7,5 m2/pengajar		
			5 mesin	4 m2/mesin**		
		Belajar mandiri (2 ruang)	-ruang perpustakaan	20 orang	1,8 m2/orang	

2	-Praktek kendaraan	Pengenalan kendaraan balap	-Bengkel mobil	praktek	30 orang	2,4 m ² /orang*	166 m ²	
		{ mesin dan	-Bengkel motor	praktek	30 orang	2,4 m ² /orang*		
		Konstruksi)			10 mesin	2m ² /motor**		92 m ²
	-Praktek balap simulasi	Pengenalan teknik balap		-Ruang (2 ruang)	simulasi	20 siswa	1,8 m ² /orang	392 m ² **
						20 simulator	8 m ² /simulator	
	-Fisik & kebugaran	Pembentukan, kekuatan & ketahanan fisik		-Ruang fitness				112,5 m ² *
	-Praktek balap	Balapan dengan kondisi yang sesungguhnya		-garasi		10 motor trail	2,5 m ² /motor**	25 m
						10 motor besar	2,5 m ² /motor**	25 m
						10 motor kecil	1,4 m ² /motor**	14 m ²
						10 mobil	18 m ² /mobil**	180 m ²
					10 gokart	2 m ² /mobil**	20 m ²	
					10 formula	8 m ² /mobil**	80 m ²	
					1 trailer	80 m ² /truk	80 m ²	
	1 minibus	40 m ² /bus***	40 m ²					
TOTAL						2.026.7 m²		

2. Kegiatan Penunjang Sekolah Balap

NO	PELAKU	BENTUK KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	SATUAN	LUAS TOTAL
1	Direktur	Penanggung jawab aktifitas sekolah	Ruang direktur (1 ruang)	4 orang	1,8-2,0 m ² /orang	25 m ² *
2	Pengajar	Memberikan pelajaran teori, praktek.	Ruang staff pengajar (2 ruang)	10 orang	8 m ² /orang	160 m ² *
3	Pengajaran	-Keuangan -Tata usaha -Urusan rumah tangga -Urusan Kesiswaan	Ruang Pengajaran (2 ruangan)	8 orang	8 m ² /orang	128 m ² *
TOTAL						313 M²

3. Kegiatan Pelengkap

KEGIATAN	BENTUK KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	SATUAN	LUAS TOTAL
Kegiatan Pelayanan					
- Keamanan	-Pengamanan	Satpam (2 ruang)	2 orang/pos	6 m2/pos***	12 m2
- Ibadah	-Beribadah	Mushola	100 orang	1 m2/orang*	100 m2
- Kantin	-Makan & minum	Kantin	50 orang	1,9 m2/orang*	95 m2
- Perawatan & perbaikan	Perawatan & Perbaikan	Bengkel	10 motor	2,5 m2	25 m2
			10 mobil	18 m2	180 m2
			10 orang	2,1 m2	21 m2
		R onderdil		50 m2**	50 m2
		R Tool kit		36 m2**	36 m2
		R Staf mekanik	10 orang	2,1 m2/orang*	21 m2
		R Istirahat	10 Orang	21 m2**	21 m2
- WC		WC (4 ruang)		15 m2	60 m2
- R ganti & loket	Ganti pakaian balap	R ganti	50 orang	1,9 m2/orang	95 m2
TOTAL				716 m2	

Luas Lantai Total : 3055.7 m2

* = Ernest Neufert, Data Arsitek

** = Analisa Subyektif

*** = Ari Haryati, 94 340 009. Pusat Desain Bodi Mobil Dan Ruang Pamer Produk Industri Karoseri New Armada, TA UII 1999.

II.2. TINJAUAN ARSITEKTURAL

II.2.1. Tata Ruang

II.2.1.1. Karakter Pembalap

Karakter pembalap dilihat dari pribadi pembalap secara umum diambil dari sudut pandang umum. Sudut pandang umum tentang pembalap menimbulkan suatu definisi bahwa pembalap itu adalah orang yang berani, mempunyai aktifitas dalam dunia nya yang selalu bergorak copat, cenderung selalu memamerkan kehebatan masing – masing oleh karena itu mereka ingin selalu dilihat orang, lebih suka bersosialisasi diluar rumah karena mereka lebih suka dekat dengan kendaraan dan mereka akan bersosialisasi dengan komunitas mereka yang mempunyai kegemaran yang sama.. Terlepas dari bahwa sekolah balap termasuk sekolah informal, dilihat dari lingkungan pergaulan dan proses timbulnya minat-minat para calon pembalap dengan ketertarikannya pada dunia balap motor dan mobil di Indonesia sekarang ini yang berawal dari lingkungan pergaulan dan kegiatan Informal. Informal dalam hal tempat, mereka biasanya berkumpul dalam suatu komunitas bengkel hingga komunitas balap jalan raya. Dalam komunitas

tersebut mereka saling bertukar informasi segala hal tentang dunia otomotif dan balap. Kondisi ini dalam waktu tertentu akan membentuk suatu karakter tersendiri kepada para pembalap.

Mereka lebih suka berdiskusi dengan kondisi lingkungan fisik dan pergaulan bengkel. Di bengkel tersebut mereka sering membicarakan banyak hal hanya berkumpul dengan mengelilingi sebuah kendaraan bermotor dan dengan suara aktifitas bengkel yang terkadang begitu benisik. Terkadang mereka datang hanya untuk melihat para mekanik bekerja dan hanya melihat lihat mesin yang sedang dikerjakan. Kondisi fisik bangunan bengkel yang biasanya hanya mempunyai satu dua ruangan dengan kondisi terbuka membuat mereka terbiasa dengan kondisi dan suasana seperti itu dan menyukai kondisi tersebut.

Ketika pembalap berlaga di sirkuit mereka akan merasakan suatu kondisi yang hampir sama dengan suasana aktifitas bengkel dan suasana aktifitas balap liar di jalan raya. Mereka akan beraktifitas pada kondisi fisik pit dan paddock yang biasanya hanya mempunyai satu ruangan dengan berbagai aktifitas persiapan balap bercampur jadi satu ruangan. Pembalap dan mekanik serta crew pendukungnya harus bisa berkonsentrasi dan berdiskusi dalam suasana yang seperti itu.

Dari dua suasana tersebut diatas yaitu suasana aktifitas bengkel dan suasana aktifitas sirkuit tersebut diatas bahwa kondisi lingkungan seperti itu akan sangat berperan sekali dalam pembentukan karakter pembalap terhadap ruang.

Dari karakter pembalap yang telah diuraikan diatas yang dipengaruhi kondisi lingkungan dimana mereka tumbuh menjadi seorang calon pembalap. Pembalap akan cenderung merasa lebih terkurung dalam suatu ruangan yang formal dan tidak fleksibel. Tertutup disini dalam arti mempunyai dinding pada keempat sisinya dengan tinggi dinding penuh dari lantai hingga langit-langit dan mempunyai pintu serta beberapa jendela pada satu dua sisinya tanpa bisa dengan bebas berinteraksi visual dengan area luar ruangan dengan leluasa. Karakter tersebut terbentuk ketika mereka berkomunitas di bengkel.

II.2.1.2. Ruang Yang Sesuai Karakter Pembalap

Karakter jiwa sport pembalap tersebut diterjemahkan kedalam ruang-ruang yang mempunyai *batas ruang yang fleksibel* terhadap visual, aktifitas dan fungsi, *keleluasaan visual* atau keleluasaan pandangan pengguna fungsi ruang terhadap ruang ruang yang lain dan *integrasi*

fungsi (antas fungsi yang sama maupun berbeda)*dan audio visual antar ruang*. Fleksibilitas dalam bentuk ruang dipakai pada ruang - ruang yang bersebelahan dan mempunyai fungsi yang sama. Pembentukan ruang yang sedemikian tersebut diharapkan akan mempertahankan karakter dan jiwa sport pembalap ketika mereka terjun pada kondisi fisik lingkungan dunia balap sesungguhnya. Selain itu dengan adanya keleluasaan visual akan membuat suatu kesan bahwa mereka berada dalam lingkungan yang mempunyai beberapa fungsi atau dalam satu bangunan mencerminkan suatu *team work* yang bekerja dan belajar saling mendukung antar fungsi. Walaupun ruang tersebut mempunyai batas ruang yang fleksibel, keleluasaan visual dan integrasi fungsi, audio dan visual tetapi tetap mempunyai batas-batas teritori ruang dan *privacy* individu dan kelompok. *Privacy* dan teritori di butuhkan untuk mengontrol ruang pada bentuk ruang yang mempunyai batas ruang yang tersamar.

II.2.1.3. Batas Ruang³⁵

Membuat suatu ruang atau area harus juga melihat dari sudut pandang kenyamanan oleh pengguna terhadap ruang tersebut. Tetapi ini kadang masih belum dirasakan nyaman oleh pengguna, "Privasi dan teritori" ini yang bisa menjadi sebab. Dua faktor inilah yang juga menjadi dasar suatu perancangan dan penentuan suatu area dan ruang bagi individu atau kelompok tertentu. Karena individu atau kelompok menginginkan kejelasan kepemilikan dan kontrol suatu area atau ruang. Tanpa teritori suatu area tidak jelas siapa pemilik dari suatu tempat karena tiap-tiap individu tidak mempunyai kontrol terhadap suatu ruang tertentu. Dengan adanya suatu teritori seseorang atau kelompok akan mendapatkan privasi dan kontrol terhadap suatu ruang dan area sehingga akan terkelompokkan antara tamu dan pemilik kontrol atas sebuah area dan ruang,

A. Teritorial

Teritori adalah batas – batas (batas fisik maupun non fisik)suatu area yang yang dimiliki oleh seseorang atau jangkauan kepemilikan seseorang terhadap suatu area tertentu sesuai dengan karakter aktifitasnya.

Definisi dari teritori yang muncul menurut Leon Pastalan (1970) adalah suatu usaha menentukan suatu ruang atau area yang digunakan oleh seseorang atau kelompok dan mempertahankannya dengan bersifat melindungi ruang tersebut. Teritori ini melingkupi secara

³⁵ Creating Architectural Theory, Jon Lang

psikologis terhadap suatu ruang, ditunjukkan dari sikap kepemilikan dan membuat peraturan-peraturan terhadap suatu obyek didalam area tersebut.

Dengan membuat suatu teritori adalah salah satu cara bagaimana untuk menentukan suatu area dimana seseorang atau kelompok akan melakukan suatu aktifitas dan untuk mendapatkan suatu privacy di dalam suatu area terhadap perilaku seseorang. Teritorial perilaku adalah beberapa tapal batas atau penentuan cara kerja yang melingkupi kepribadian dengan cara memberi tanda suatu daerah atau obyek pada suatu tempat atau dengan cara dikomunikasikan bahwa area atau obyek ini dimiliki oleh seseorang (Irwin Altman's). Dan mempunyai beberapa karakteristik teritori lainnya yaitu untuk mempertahankan ruang tersebut dari gangguan luar gangguan dari luar ini lebih spesifik lagi adalah gangguan secara fisik, fungsi dan audio. Dan dengan memberi batas teritori tersebut akan terlihat kejelasan batas dari fungsi-fungsi tiap tiap ruang.

B. Privacy

Privacy adalah suatu usaha untuk menentukan kualitas batas ruang sebagai pelingkup teritori sesuai dengan karakter kegiatan yang diwadahi.

Teritorial dan privasi adalah suatu mata rantai yang tak terputuskan dan berhubungan erat, karena suatu teritorial yang baik akan membentuk suatu privacy seseorang atau kelompok. *Definisi dari privacy adalah, Penekanan terhadap suatu area dan objek agar mereka dapat mengontrol secara visual, suara antara pendengar dengan yang lain.*

Intimacy (akrab, kebersamaan), suatu keadaan dimana dalam posisi bersama sama dengan orang lain tetapi terbebas dengan dunia luar. Dalam privacy individu., seseorang hanya mempertahankan privacy dirinya sendiri tetapi ketika berada dalam satu kelompok dengan aktifitas yang sama mereka akan bersama sama mempertahankan privacy kelompok secara bersama dan mengontrolnya bersama sama.

Pada binatang, cara-cara penentuan dan mempertunjukkan teritori dan privasi ada berbagai cara berbeda, binatang sangat melindungi dan mempertahankan sekali terhadap suatu areanya, sebagai contoh kucing, dengan cara mengencingi dan membuang kotoran pada tempat

tempat tertentu sebagai tanda bahwa daerah tersebut sebagai miliknya. Sedangkan manusia dengan suatu bentuk fisik, antara lain dengan garis panjang, batas dinding, layar dan dengan penanda simbolik atau dengan membuat garis demarkasi yang jelas atau dengan membuat jarak. Itu semua dapat mengontrol suatu area dengan luar .

Dalam arsitektur yang membentuk dan mengidentifikasi suatu ruang adalah persepsi manusia itu sendiri terhadap ruang yang dilihat dan dirasakannya lewat panca inderanya. Ketika beberapa orang atau anak-anak bertemu berkumpul di jalan atau di taman dan mencari tempat untuk berbincang dan diskusi mereka mencari tempat yang teduh ketika mereka tidak menemukan bangunan disekitarnya, ketika mereka menemukan sebuah pohon mereka merasa nyaman untuk sementara ditempat tersebut dan berdiskusi melingkar. Disitulah mereka merasa mempunyai ruang tersendiri yang memisahkan mereka dengan orang yang beraktifitas lainnya dan area lingkaran mereka adalah privacy mereka dengan pohon yang melingkupinya.³⁶



Gambar 2.1. Area bawah pohon sebagai daerah teritori dan privacy

Scharrow menyimpulkan bahwa sejarah arsitektur merupakan sejarah dari suatu perasaan terhadap ruang. Spatial form (bentuk Spatial) paling sederhana di ekspresikan dengan 'keempat dinding' yang melingkupi kita. Bentuk spatialnya Schmarsow tidak secara otomatis mencakup atap, karena ruang tidak selalu beratap seperti misalnya pada halaman atau ruang-ruang urban. Ia sampai pada pemahaman bahwa apapun ide atau bentuk spatial yang dapat dihasilkan manusia,

³⁶ *Analysing Architecture, Simon Unwing*

akan selalu ada dua polaritas: penciptaan ruang pelingkup dan penciptaan batas-batas, atau masa pelingkupnya.

Secara Eksistensial ruang menggabungkan tiga unsur yaitu : tactile (rabaan) atau lemen masif, Mobile (gerakan) atau kegiatan, dan Visual (pandangan) yaitu keinginan untuk membatasi pandangan.³⁷

Tactile yaitu, suatu batas ruang yang dapat diketahui keberadaannya dengan rnenyentuhnya bahwa ada sesuatu batas yang mengelilinginya. Mobile atau kegiatan, ketika seseorang beraktifitas pada suatu area yang kosong (tanpa batas), maka jangkauan gerakan dari seseorang tersebutlah yang akan menjadi ruang kegiatan mereka dan dia akan merasa terganggu gerakannya apabila ada seseorang yang lain yang tidak dikehendaknya masuk kedalam area gerakannya. Visual (pandangan), seseorang akan terlingkupi oleh suatu ruang ketika pandangan terhadap lingkungan lainnya terhalang, disitulah bahwa ada sesuatu yang membatasinya.

Menurut *Simon Unwing* dalam bukunya yang berjudul *Analysing Architecture* bahwa *elemen dasar dalam arsitektur yang dapat membentuk suatu ruang dan menentukan suatu tempat.* Elemen-elemen tersebut yang akan melingkupi suatu obyek tertentu dan membatasi dengan ruangan lainnya atau membedakan ruang yang melingkupi obyek/subyek dan ruang diluar lingkup obyek, elemen-elemen tersebut yaitu.³⁸

a. Garis/tanda pada permukaan

Pembatas/tanda/ garis dari area permukaan adalah dasar untuk mengidentifikasi tempat, sebagaimana lapangan sepak bola yang dibatasi oleh garis garis lapangan, garis tersebut membuat suatu ruang permainan yang memisahkan, dengan area penonton. Tetapi dalam pembuatan garis tersebut diikuti dengan peraturan peraturan yang memperkuat keberadaan garis tersebut.

b. Area yang dinaikan.

Area /platform yang dinaikan akan membuat ruang yang terletak lebih atas daripada permulaan lainnya. Dengan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan. Teras atau panggung akan memerlukan ukuran yang besar, meja atau altar mungkin dengan ukuran sedang, dan ukuran lebih

³⁷ Ruang Dalam arsitekture, Cornelis Van De Ven.

³⁸ *Analysing Architecture*, Simon Unwing

kecil jika digunakan untuk tangga. Dengan kata lain ukuran ruang tersebut terbentuk sesuai dengan aktifitas fungsi di atasnya. Area yang dinaikan tersebut akan membentuk ruang tersendiri yang berbeda dengan ruang yang dibawahnya. Pembentukan area yang dinaikan harus diikuti dengan fungsi yang berbeda atau dengan perbedaan pengguna yang akan mengontrol teritori masing-masing.

c. Area yang direndahkan/Lubang

Lubang ini dibuat dengan menggali permukaan tanah. Ini akan membentuk ruang/ tempat yang lebih rendah dibawah permukaan tanah. Area yang direndahkan ini akan berfungsi sama dengan menaikan permukaan bangunan yaitu untuk membentuk ruang. Perbedaannya yaitu derajat privacy atau kontrol pengguna terhadap ruang. Ruang yang lebih tinggi akan terasa lebih private atau sebaliknya terikat dari hirarki derajat kontrol terhadap ruang.

d. Barrier

Pembatas ini akan memisahkan suatu ruang dengan yang lainnya. Bisa dengan menggunakan dinding , pagar atau tumbuh-tumbuhan sebagai pagar. Ini sama dengan memakai cat/garis atau dengan membuat parit atau membuat secara psychological dan garis-garis pada lantai. Barrier berfungsi untuk membatasi ruang dari gangguan fisik, visual dan audio. Tiap tiap material barrier akan berbeda beda karakteristik fungsi.

e. Kolom

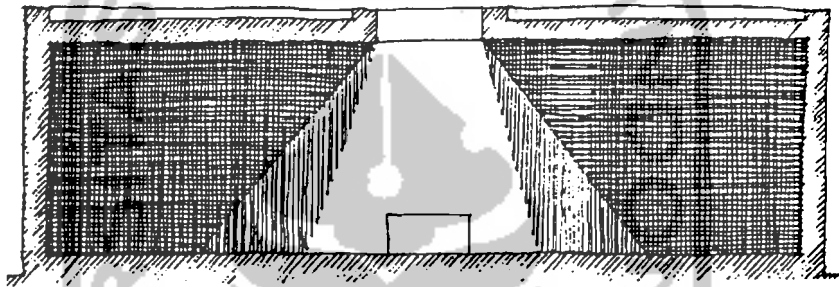
Deretan kolom-kolom dapat membentuk suatu garis yang imajiner antar kolom sehingga dapat menentukan suatu batas. Kolom dapat digunakan sebagai batas teritori dan dijadikan sebagai penanda ruang. Ruang ini dilingkupi kolom pada setiap sudutnya atau dengan deretan kolom – kolom mengelilingi ruang .

Sesuai dengan perkembangan sejarah teknologi bahan dan arsitektur selama ini, saat ini telah ada Glass wall (dinding kaca). Dinding ini hanya membatasi secara fisik tetapi tidak membatasi aspek visual manusia. Dengan dinding kaca ini ruang akan terlingkupi dengan mempunyai privacy fisik tapi tidak mempunyai privacy visual. Dengan pembatas ini pengurra akan merasakan seakan akan tidak mempunyai batas dengan ruang luar.

Selain elemen-elemen diatas masih ada beberapa element yang dapat dimodifikasi fungsinya untuk mengidentifikasi dan membentuk suatu tempat dan ruang secara fisik dan visual, elemen elemen tersebut adalah : sinar lampu, warna, suara, suhu udara, pergerakan udara, bau, kualitas tekstur dari bahan yang digunakan, fungsi, skala.³⁹

a. Lampu/cahaya

Lampu dapat dipakai sebagai elemen pembentuk ruang yang akan membedakan area yang disinari (terang) dan area itu difungsikan dan area yang tidak disinari (gelap) tidak difungsikan/dipakai. Lampu ini akan berfungsi juga dalam pencapaian kualitas ruang.



Gambar 2.2. Sinar lampu sebagai pembentuk area atau ruang

Sinar alami (sinar matahari) ataupun sinar buatan (lampu dan api) keduanya dapat digunakan untuk membentuk suatu ruang tersendiri. Sinar yang terang akan memberi penekanan pada obyek atau area yang disinari dari pada area yang disinari dengan lembut, berarti sinar akan memberi kesan penekanan kepentingan atau bisa juga digunakan sebagai point atau pusat dari fungsi ruang suatu bangunan.

b. Warna.

Warna dapat membedakan area satu dengan area yang lainnya dengan perbedaan jenis warna. Selain untuk membedakan ruang juga akan membedakan fungsi pada ruang yang berbeda. Warna ini bisa dari warna cat yang digunakan warna materi ruang yang digunakan dan juga warna

³⁹ *Analysing Architecture, Simon Unwing*

lampu yang menerangi area tersebut. Warna ruang dapat di pakai pada dinding, lantai ataupun pada peralatan atau benda benda yang berada dalam area.

c. Tekstur

Teksture adalah salah satu karakter ruang yang dapat dilihat dan diraba tiap-tiap materi akan berbeda bila disentuh dan berbeda wajah jika dilihat. Pemakaian tekstur ini bertujuan akan menimbulkan kualitas ruang pada masing-masing fungsi ruang.

II.2.1.4. Aspek-Aspek Yang Perlu Diperhatikan Dalam Merencanakan Tata

Ruang

1. Hubungan Ruang

Pada hubungannya ruang merupakan wujud hubungan antara kegiatan yang ada dalam ruang, berdasar frekwensinya dan berdasarkan konsep diatas akan menimbulkan suatu hubungan ruang yang erat ataupun akan menghasilkan ruang ruang yang saling berdekatan, bersebelahan ataupun akan dihubungkan oleh suatu ruang bersama dengan pertimbangan kedekatan fungsi .Pada pengaturan dan penyusunan hubungan antar ruang berdasarkan pada fungsi, kedekatan, atau alur sirkulasi.

2. Organisasi Ruang

Hubungan antar ruang satu dengan yang lainnya menghasilkan suatu pergerakan. Pergerakan tersebut menghasilkan organisasi ruang pada tapak. Organisasi ruang untuk memperoleh penataan ruang berdasar :

- a. Kegiatan dalam ruang
- b. Tingkat kedekatan ruang
- c. Hirarki

3. Sirkulasi ruang

Pergerakan dan sirkulasi ruang dalam akan mempertimbangkan bagaimana hubungan jalur sirkulasi dan ruang, dengan memperhatikan beberapa hal :

- a. Konfigurasi jalur sirkulasi.
- b. Hubungan jalur sirkulasi dan ruang.
- c. Bentuk ruang sirkulasi.

II.2.1.5. Pembagian Ruang⁴⁰

Sistem Ruang Terbuka :

Yaitu suatu sistem dimana kelompok kerja yang satu dengan yang lainnya dibatasi oleh setinggi manusia atau tidak dibatasi sama sekali. Ada dua macam bentuk dalam sistem ruang terbuka, yaitu :

a. Open Plural

Lay out atau pembagian ini diterapkan untuk ruang-ruang besar yang dalam, pusat-pusat kegiatan diatur dengan bentuk geometri tanpa adanya sekat pembagian ruang. Pembagian ini sesuai dengan kegiatan yang mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- i. Kelompok kerja yang besar yang memerlukan pengawasan.
- ii. Melibatkan kertas kerja dan mesin-mesin secara intensif
- iii. Relatif tidak berhubungan dengan publik.

b. Land Scaped

Pembagian ruang/lay out ruang dilakukan secara acak dengan kontrol lingkungan yang tinggi. susunan pusat-pusat kerja menunjukkan struktur dan metode kerja organisasi. Partisi, Furniture dan tumbuh-tumbuhan digunakan untuk menandai rute sirkulasi dan memberikan identitas teritorial kelompok-kelompok kerja. Pembagian ini sesuai untuk kegiatan yang mempunyai karakteristik sebagai berikut.

- i. Kelompok-kelompok yang menangani proyek dengan instruksi dalam masing-masing kelompok sangat tinggi
- ii. Tingkat interaksi antar kelompok moderat.
- iii. Penunjang pada berbagai tingkat.
- iv. Pekerjaan terkonsentrasi dan sifatnya pribadi.

Keuntungan dari sistem ruang terbuka :

- i. Fleksibilitas ruang tinggi.

⁴⁰ Yendrayadi 94340014, TA UII, Rental Office Di Teluk Lampung

- ii. Pengawasan dan komunikasi langsung
- iii. Ekonomis dalam pemakaian konstruksi dan ruang.

Kerugian dari sistem ruang terbuka :

- i. Privacy kurang terjamin.
- ii. Ruang yang terlalu besar memberikan efek psikologis bagi pemakai
- iii. Perlu penyelesaian akustik ruang.

II.2.2. Penampilan Bangunan Berkarakter Balap (kecepatan).

II.2.2.1. Ekspresi Bangunan.

Ekspresi bangunan merupakan media komunikasi dalam arsitektur yang ditransformasikan dalam perwujudan fisik, ekspresi arsitektur terus berkembang kedalam bentuk-bentuk baru. Bangunan dengan arsitektur yang baik adalah bangunan yang memuat sejumlah komunikasi kedalam suatu totalitas dan secara tegas tetapi harus mencerminkan keseluruhan tersebut. Arsitek mengkomunikasikan ekspresi dengan cara visual. Karena pandangan (visual) adalah salah satu bentuk persepsi yang paling jelas. Dalam hal ini bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap bangunan tersebut.

Satu pokok persoalan yang penting yang dihadapi arsitek adalah mengenai ekspresi yang dikomunikasikan oleh bangunan. Pilihan suatu ekspresi untuk menimbulkan image akan mempengaruhi sikap & perilaku pemakai bangunan tsb.

Disamping itu masing-masing bangunan memerlukan sejumlah elemen-elemen penyampai komunikasi untuk memperkuat ekspresi dari sebuah bangunan.

Unsur yang **efektif** dalam memberikan citra visual yang sesuai terhadap sebuah bangunan.

- a. Kepentingan relatif dari makna yang harus diekspresikan.
- b. Suatu keteraturan konstruksi bangunan yang logis yang akan membentuk ekspresi ini secara visual secara membentuk lingkungan fisik yang baik.

A. Ekspresi Bentuk Masa

Ekspresi dalam hal ini bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap bangunan tersebut. Pengungkapan ekspresi ini digunakan untuk mengungkapkan atau memberikan suatu identitas kepada bangunan, ditentukan oleh keindahan lahiriah dan batiniah bangunan tersebut. Namun kita boleh berusaha untuk

menciptakannya tetapi bukan kita yang menentukan keindahan tersebut. Bisa saja hasil dari keindahan yang kita ciptakan tersebut diluar dugaan dan harapan kita hasil tersebut tidak bisa kita kendalikan.

Ekspresi dapat dinilai melalui karakter bangunan, yang menceritakan bentuk, garis, ukuran, warna, bahan dan sebagainya. Namun bangunan tidak dinilai dari unsur demi unsur melainkan keseluruhan bangunan. Karena ekspresi yang timbul dari suatu unsur akan berubah bila berdampingan dengan unsur lainnya. Ini berarti bahwa ekspresi bangunan merupakan sesuatu yang tidak dapat diukur oleh patokan patokan tertentu yang berlaku pada bentuk.⁴¹

Dalam pengungkapan sikap dengan cara informasi ini ada beberapa cara yaitu: Model tatabahasa, model ekspresionis dan model semiotik.

Pada model Semiotik penyampaiannya dengan cara memberikan suatu tanda atau dengan simbol. Ada dua simbol yaitu simbol *unsur pengenal* dan *simbol metaphora*.

B. Aspek Struktur Pada Ekspresi Bangunan

Dalam hal ini teknologi merupakan salah satu unsur penentu bentuk bangunan disamping fungsi dan simbol.⁴² Penggunaan struktur bangunan (yang juga berperan dalam pembentuk tampilan fisik arsitektur), mencakup bidang :

- a. Struktur bangunan
- b. Bahan bangunan
- c. Sistem pengendalian bangunan (mekanikal dan elektrik)

Struktur memegang peranan penting dalam suatu bangunan, terutama pada kekuatan estetika suatu bangunan. Bangunan dapat dikatakan memiliki nilai seni yang tinggi jika strukturnya mampu mengungkapkan perasaan melalui keseimbangan yang statis, memberi kepuasan kebutuhan fungsional, dan memenuhi persyaratan ekonomis (Ibid)⁴³. Pemakaian bahan bangunan atau material pada sebuah bangunan akan juga memberikan atau ekspresi tampilan berbeda pada Arsitekturnya.

⁴¹ Runaya Dewi, 92340061, TA UII, Pusat Ilmu Pengetahuan di Yogyakarta.

⁴² Hendraningsih dkk, 1982, Peran, Kesan dan bentuk-bentuk Arsitektur, Jambatan Jakarta

⁴³ Ary Haryati 94340009, TA UII, Pusat Desain Body Mobil dan Ruang Pamer Produk Industri Karoseri New Armada

Sistem struktur merupakan sarana untuk memikul beban yang disebabkan oleh kehadiran suatu bangunan. Sistem struktur pada awalnya dirancang sebagai tanggapan terhadap beban-beban eksternal tersebut.

Perencanaan struktur merupakan faktor faktor penting yang harus dipertimbangkan sebagai penentu utama yang mempengaruhi estetika bangunan.

II.3. KESIMPULAN

II.3.1. Tinjauan Faktual

Program pendidikan sekolah balap motor dan mobil ternyata mempunyai kesamaan. Program pendidikannya terbagi pada tiga tingkatan atau level yaitu Basic, Intermediate dan Advance. Pada masing masing tingkatan mempunyai perbandingan praktek dan teori berlainan, semakin tinggi levelnya semakin porsi praktek dan latihan semakin banyak.

Kegiatan pendidikannya mempunyai dua sifat yaitu teori dan praktek. Kegiatan pendidikan teori dengan mempergunakan sarana kelas teori dan kelas perpustakaan audio visual, sedangkan belajar praktek dengan belajar praktek didalam ruang dan praktek diluar ruang dan praktek balap dengan dibantu oleh pengajar/instruktur serta belajar praktek mandiri. Kegiatan kegiatan pada sekolah balap akan menentukan kebutuhannya.

II.3.2. Tinjauan Arsitektural

II.3.2.1. Tata Ruang

Awal dari sebuah terbentuknya ruang adalah penentuan teritorial terlebih dahulu untuk mengidentifikasi area yang menentukan wilayah ruang lingkup objek dan pengguna ruang sehingga obyek atau pengguna ruang akan dapat menentukan privacynya. Sebenarnya yang penting dari suatu ruang adalah penentuan teritori untuk menghasilkan privacy bagi individu atau kelompok.

Yang dapat menentukan ruang atau mengidentifikasikan suatu ruang adalah massa tersebut sendiri karena setiap massa mempunyai ruang lingkupnya masing-masing. Ruang pelingkup tersebut dapat ditentukan oleh persepsi massa tersebut atau subyek itu sendiri. Mereka melingkupi dirinya dalam bentuk ruang dengan aktifitas mereka sendiri, sehingga akan terbentuk suatu ruang dengan geometri yang tertentu dan dengan perbandingan geometri. Untuk

membentuk suatu ruang dengan geometri tertentu maka perlu suatu pembatas atau penanda ruang atau dengan kata lain elemen yang dapat membentuk suatu tempat dan ruang yang dapat membedakan ruang tersebut dengan ruang lain disekelilingnya karena secara eksistensinya ruang terdiri dari tiga macam yaitu : Rabaan (tactile), Gerakan (mobile), Pandangan (visual). Daerah teritori suatu individu ataupun kelompok dapat diidentifikasi dengan elemen penanda. Sehingga dalam membentuk suatu ruang tidak harus dengan pembatas ruang berbentuk dinding yang tertutup secara visual dan fisik. Dan yang penting dari suatu ruang adalah *kontrol terhadap ruang*, walaupun ruang tanpa dilingkupi oleh keempat dinding yang berkarakter kuat, tetapi apabila ruang tersebut telah mempunyai kejelasan daerah teritorinya maka maka kontrol terhadap ruang akan jelas sehingga akan ada kejelasan suatu privacy perorangan atau kelompok. Hierarki tingkat pada sistem teritori atau hierarki tingkat private akan ditentukan dengan perbedaan tinggi rendah lantai dan dinding-dinding walaupun tingkat privasinya tidak mencakup privacy secara visual.

A. Aspek yang perlu diperhatikan dalam merencanakan tata ruang

- a. Hubungan ruang.
- b. Organisasi ruang
- c. Sirkulasi ruang.

B. Pembagian Ruang

Pembagian ruang dengan pembagian ruang terbuka akan memberikan suatu batas ruang yang fleksibel antar ruang sehingga kosatuan antar fungsi dalam satu bangunan akan terlihat. Pembagian ruang ini akan mendukung karakter seorang pembalap.

II.3.2.2. Penampilan Bangunan Berkarakter Sport (Balap)

Ekspresi sport untuk menampilkan bangunan yang mempunyai bentuk masa linier yang berangkat dari arti balap dalam dunia balap yaitu segala sesuatu yang serba cepat. Maka bangunan tersebut harus bisa mengkomunikasikan unsur unsur tersebut. Untuk menimbulkan unsur-unsur tersebut yaitu dengan *bentuk masa bangunan* dengan metode pengungkapan menggunakan simbol metaphor dan *struktur bangunan* yang mencakup bidang ; Struktur bangunan, Bahan bangunan, Sistem pengendalian bangunan. Cepat, kuat dan ringan ditekankan pada bentuk bangunan dan pemakaian materi struktur bangunan.