

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Drag race adalah olahraga balap kendaraan bermotor dengan lintasan pacu yang lurus dengan panjang 201 meter yang terdiri dari dua jalur. Banyaknya kejuaraan drag race baik skala daerah maupun nasional sering dilakukan untuk menjangring bakat-bakal pembalap di daerah. "Pertama kejuaraan antar klub, lalu tingkat daerah, provinsi hingga masuk kejuaraan tingkat nasional. Ada 35 event setiap tahun" (Liputan6.com, Jumat 2 Februari 2018). Namun, dari sekian banyaknya event drag race yang diselenggarakan sering adanya penundaan dan pembatalan dikarenakan faktor cuaca yaitu hujan. Hujan menjadi sebuah kendala pada setiap ajang balap drag race. "Faktor cuaca menjadi salah satu penghambat pada even drag race, hujan yang cukup deras sering membuat perlombaan drag dihentikan. Faktor keamanan pembalap menjadi pertimbangan utama dari keputusan ini." (gunungkidul.sorot.co. Minggu 12 Maret 2017). Selain hujan cuaca terik juga menjadi kendala bagi para pembalap, tekanan ban serta suhu mesin menjadi faktor utama, pada saat cuaca terik tekanan ban akan meningkat dan ban akan meleleh dan menghambat laju kendaraan.

Olahraga drag race sering disalah gunakan sebagai balap liar oleh para pemuda, dengan berasan penyaluran hobi para pemuda mengadu dan memacu kendaraannya di jalan raya yang lurus dan panjang. Tak jarang, balap liar drag race juga membuat resah masyarakat. "Maraknya balap liar di kota Semarang meresahkan warga." ([www.tribunnews.com/regional/2019/05/14](http://www.tribunnews.com/regional/2019/05/14)). Mirisnya,

faktor kewanaran juga diabaikan, sebagian besar pembalap tidak memakai helm maupun baju pengaman. Pembalap dan penonton sering menjadi korban karena kecelakaan.

Kota Semarang sendiri membutuhkan tempat untuk mawadahi kegiatan olahraga drag race. Pembalap Semarang terkendala ketersediaan sirkuit untuk latihan. Padahal, balap motor merupakan salah satu cabang olahraga yang di pertandingan pada gelaran multievent. (radarsemarang.com). “Sirkuit Tawang Mas yang merupakan satu-satunya sirkuit drag di Kota Semarang ini perlahan kehilangan fungsinya akibat banjir dan rob dan fasilitas yang ada dirasa kurang layak.” (radarsemarang.com). Sirkuit di Semarang tidak memiliki fasilitas pendukung yang selayaknya ada seperti paddock serta pusat kesehatan. Perbaikan kerusakan juga bersifat sementara dan apa adanya (Roadraceindonesia.com). Di Indonesia sirkuit permanen tercatat hanya lima sirkuit, Sirkuit Sentul yang merupakan salah satu sirkuit permanen dan berkelas internasional di Indonesia dinilai masih kurang layak. Indonesia sendiri aslinya telah mempunyai banyak sirkuit, namun sirkuit yang ada merupakan sirkuit semi permanen, yang dimaksud semi permanen adalah tersedia sirkuit tetapi fasilitas pendukung berupa pits paddock dan lainnya hanya terbuat dari tenda. Oleh karena itu, adanya sebuah fasilitas sirkuit drag race permanen yang memenuhi standar masih sangat diperlukan di daerah Kota Semarang.

Atas dasar masalah di atas pembuatan fasilitas berupa sirkuit drag indoor tentunya akan menciptakan suatu tampilan wujud bangunan baru yaitu sebuah sirkuit drag di dalam ruangan yang dapat mawadahi kegiatan balap drag disegala cuaca. Fasilitas sirkuit drag yang berstandar juga akan memperlihatkan faktor keamanan, kenyamanan agar dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan

pembalap. Dunia otomotif mempunyai hubungan yang erat dengan high tech/teknologi tinggi, contoh teknologi tinggi yang digunakan motor drag yaitu penggunaan bahan bakar gas dan menggunakan mesin injeksi. Oleh sebab itu pendekatan yang akan digunakan arsitektur high tech dirasa sesuai dengan filosofi dari otomotif. Dengan pendekatan Arsitektur High Tech diharapkan akan memberikan gambaran kecanggihan teknologi serta elemen-elemen struktural pada sirkuit drag race indoor.

## 1.2 Pertanyaan Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dalam latar belakang, mendorong gagasan untuk mendesain sirkuit drag indoor yang dapat digunakan diberbagai musin di Indonesia yang dapat menunjang kelayakan berdasarkan standart yang berlaku dan keamanan maupun kenyamanan bagi pengguna fasilitas.

Terdapat beberapa pernyataan masalah desain, yaitu :

1. Bagaimana merancang bangunan sirkuit drag dengan pendekatan arsitektur high tech ?
2. Bagaimana struktur dan teknologi bangunan yang di dalamnya terdapat sirkuit drag race ?
3. Bagaimana pola sirkulasi dan faktor kenyamanan spasial dalam perancangan sirkuit drag untuk mendukung aktivitas terkait spasial ?

### 1.3 Tujuan

Menyusun Landasan Teori dan Program Arsitektur sebagai pemahaman awal dan landasan perancangan Sirkuit Drag Race Indoor dengan pendekatan desain arsitektur high tech.

Tujuan dari perencanaan sirkuit drag ini adalah untuk mendesain sirkuit drag indoor berskala nasional yang layak dan berstandar dengan pendekatan arsitektur high tech yang menonjolkan struktur dan teknologi. sehingga dapat menggelar ajang kejuaraan nasional drag race dengan kondisi cuaca apapun karena berada di dalam sebuah gedung. Dengan adanya fasilitas sirkuit drag indoor yang nyaman serta mumpuni diharapkan dapat meningkatkan prestasi dibidang balap drag race.

### 1.4 Manfaat

Perancangan sirkuit drag race indoor ini diharapkan memiliki beberapa manfaat, adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

#### a. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Pemerintah dan Instansi terkait

- Perenangan sirkuit drag race ini menjadi masukan dan pertimbangan guna membangun sarana olahraga balap di Kota Semarang untuk memajukan prestasi dan pajak daerah.
- Sirkuit drag race indoor berstandar nasional dapat menjadi fasilitas balap yang lebih layak dan menjadi kebanggaan Kota Semarang
- Menjadi salah satu tempat hiburan di Kota Semarang

## 2. Bagi Masyarakat

Perancangan sirkuit drag race indoor diharapkan dapat digunakan untuk tempat rekreasi, hiburan, dan edukasi otomotif yang aman dan nyaman bagi pelaku otomotif serta masyarakat yang menyukai otomotif khususnya drag.

### b. Manfaat Akademis

Perancangan projek sirkuit drag race indoor diharapkan menjadi edukasi, referensi, dan wawasan mengenai sirkuit drag indoor sebagai bahan diskusi akademis atau referensi penelitian selanjutnya.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

### a. Bab I Pendahuluan

Berisi uraian latar belakang permasalahan, pernyataan masalah permasalahan, tujuan dan manfaat dari perencanaan sirkuit drag, serta sistematika pembahasan mengenai sirkuit drag race indoor.

### b. Bab II Gambaran Umum

Berisi uraian tentang gambaran umum fungsi bangunan yang ditetapkan yaitu sirkuit drag race indoor berdasarkan aspek pengguna, fasilitas yang tersedia dan persyaratan ruang utama. Gambaran umum tata ruang kawasan/kota yang menjadi lokasi tapak sirkuit drag race indoor di Semarang.

### c. Bab III Pemrograman Arsitektur

Berisi analisa fungsi bangunan sirkuit drag race, berdasarkan kapasitas pengguna, aktivitas dan kegiatan pelaku, studi besaran ruang zonasi dan organisasi ruang. Penjelasan secara spesifik lokasi tapak dan analisis tapak terpilih.

**d. Bab IV Landasan Teori**

Berisi uraian tentang berbagai teori arsitektur dan non-arsitektur yang digunakan untuk dasar dalam pemecahan masalah desain berdasarkan pada pernyataan masalah desain yang sudah ditetapkan.

**e. Bab V Pendekatan dan Landasan Perancangan**

Berisi uraian pendekatan perancangan berdasarkan dominansi masalah yang akan dikembangkan dalam proses perancangan dan pokok-pokok landasan dasar dalam perancangan arsitektur

Berisi pokok-pokok landasan dasar dalam perancangan arsitektur.

