

## SIRKUIT BALAP MOTOR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI KOTA KENDARI

**Farhan Herry Prasetyo<sup>1</sup>; Sachrul Ramadan<sup>2</sup>; Ainussalbi Al Ikhsan<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

<sup>2,3</sup> Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

<sup>1</sup>[farhanherry123@gmail.com](mailto:farhanherry123@gmail.com); [sahrul\\_ramadan@uho.ac.id](mailto:sahrul_ramadan@uho.ac.id); [ainussalbi\\_ikhsan@uho.ac.id](mailto:ainussalbi_ikhsan@uho.ac.id)

### ABSTRAK

Indonesia memiliki perkembangan yang cukup menakjubkan pada dunia otomotif. Hal ini didukung oleh segelintir peneliti yang melakukan analisa terhadap perkembangan otomotif yang ada di Indonesia. Sulawesi Tenggara sangatlah terpengaruh akan jenis olah raga balap motor, ini dibuktikan dengan seringnya di adakan kejuaraan nasional balap motor yang mengundang banyak pembalap-pembalap motor di daerah-daerah Sultra maupun pembalap yang ada di luar kota yang di adakan oleh IMI Sultra. Kebanyakan event-event balap motor di kota Kendari diselenggarakan pada sirkuit-sirkuit non permanen yang fungsi sebenarnya bukan sebagai sirkuit, melainkan jalan umum. Berdasarkan isu tersebut, maka penulis sebagai mahasiswa Arsitektur Universitas Halu Oleo berinisiatif mengambil judul Tugas Akhir “Perencanaan Sirkuit Balap Motor Dengan Pendekatan Arsitektur *Metafora* Di Kota Kendari” penggunaan pendekatan konsep ini menyesuaikan pada kondisi kebutuhan pengguna serta kondisi alam setempat. Arsitektur *Metafora* merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu. Pemilihan pendekatan arsitektur *metafora* di karenakan lebih mudah untuk mengaplikasikannya. Orientasi bangunan yang meminimalisir terpaparnya sisi bangunan terpanjang oleh sinar matahari, Bentuk dasar bangunan yang mengoptimalkan ruang terbuka hijau dan biru, menimbulkan ambiguitas antara ruang dalam dan ruang luar, dan Program ruang terkait kebutuhan dan hubungan antar ruang telah dianalisis dengan baik.

**Kata Kunci:** balap motor, sirkuit, arsitektur *metafora*.

### ABSTRACT

*Indonesia has quite amazing developments in the automotive world. This is supported by a handful of researchers who have analyzed automotive developments in Indonesia. Southeast Sulawesi is very influenced by the type of motorbike racing sport, this is proven by the frequent holding of national motorbike racing championships which invite many motorbike racers in Southeast Sulawesi areas as well as racers outside the city which are held by IMI Sultra. Most motorbike racing events in the city of Kendari are held on non-permanent circuits whose actual function is not as circuits, but as public roads. Based on these issues, the author as an Architecture student at Halu Oleo University took the initiative to take the final assignment title "Planning a Motorcycle Racing Circuit Using a Metaphorical Architectural Approach in Kendari City". The use of this conceptual approach adapts to the user's needs and local natural conditions. Metaphorical architecture is an architectural style that takes the form of a metaphor or parable of something. The architectural metaphor approach was chosen because it is easier to apply. The building orientation minimizes the exposure of the longest side of the building to sunlight, the basic shape of the building optimizes green and blue open spaces, creating ambiguity between indoor and outdoor space, and the space program related to the needs and relationships between spaces has been well analyzed.*

**Keywords:** motorbike racing, circuit, metaphor architecture.

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki perkembangan yang cukup menakjubkan pada dunia otomotif. Hal ini didukung oleh segelintir peneliti yang melakukan analisa terhadap perkembangan otomotif yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Vijay Rao, Automotive and Transportation Practice Frost & Sullivan, yang menyatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu perkembangan otomotif terbesar di ASEAN setelah Thailand dengan total kendaraan mencapai 2,3 juta. Salah satu indikasinya adalah terselenggaranya pergelaran balap motor dunia yaitu MotoGP dan WSBK. Indonesia sendiri telah memiliki sirkuit yang bertaraf internasional yaitu Sirkuit Mandalika yang terletak di Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, dan Sirkuit Sentul yang terletak di Bogor, Jawa Barat. (Perkembangan Dan Kemajuan Otomotif Di Indonesia, 2020).

Sulawesi Tenggara sangatlah terpengaruh akan jenis olah raga balap motor, ini dibuktikan dengan seringnya di adakan kejuaraan nasional balap motor yang mengundang banyak pembalap-pembalap motor di daerah-daerah Sultra maupun pembalap yang ada di luar kota yang di adakan oleh IMI Sultra. IMI merupakan satu- satunya organisasi olahraga kendaraan bermotor yang telah di akui oleh Federation International del'Aumobile (FIA), Federation International of Motorcycle (FIM) dan Commission du Karting (CIK) (induk Organisasi Olahraga Kendaraan Bermotor Dunia) serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), yang berhak dan berwenag untuk mengawasi dan memimpin seluruh kegiatan perlombaan-perlombaan kendaraan bermotor di Indonesia. Menurut data yang dikeluarkan oleh Ikatan Motor Indonesia (IMI) Sultra pada tahun 2021 bahwa jumlah peserta yang mengikuti kegiatan balap motor mengalami peningkatan, jumlah rata-rata peserta balap motor Roadrace mencapai 10% - 15% pertahunnya. Pada tahun 2021 ini total peserta yang mengikuti balapan sebanyak 127 jiwa dalam setiap ketegori kejuaraan balap motor Roadrace. Sedangkan jumlah penontonya juga mengalami peningkatan 16% - 19% pertahunnya. Pada tahun 2021 ini jumlah penontonnya kurang lebih mencapai 5.760 jiwa. Untuk event tahunan yang ada, pada tahun 2021-2022 sudah terlaksana 26 event kejuaraan daerah (kejurda) di Sulawesi Tenggara. Menurut sekretaris IMI Sultra, hampir tiap bulan ada event yang diselenggarakan oleh IMI Sultra, bahkan pada pertengahan tahun 2022 lalu ini ada 3 event yang diselenggarakan dalam sebulan.

Ramainya agenda yang berkembang, tidak didukung dengan fasilitas yang memadai, diantaranya tidak adanya Sirkuit Balap Motor permanen yang berstandar nasional bagi penikmat olahraga ini di Sulawesi Tenggara khususnya di Kota Kendari. Kebanyakan event-event balap motor di kota Kendari diselenggarakan pada sirkuit-sirkuit non permanen yang fungsi sebenarnya bukan sebagai sirkuit, melainkan jalan umum. Arena sirkuit eks MTQ dan arena sirkuit terminal Baruga yang sering digunakan untuk kegiatan balap motor Roadrace dan kejuaraan daerah maupun nasional, yang fungsi sesungguhnya adalah terminal angkutan umum dalam kota maupun antar kabupaten. Sehingga menimbulkan berbagai masalah karena arena balap yang dipakai sangat membahayakan keselamatan pembalap dan penonton serta menimbulkan kebisingan karena lokasi yang digunakan bukan di peruntukkan untuk arena kegiatan resmi bagi para pembalap yang akan mengikuti kejuaraan balap motor. Hal ini membuka kesempatan dilakukannya Perencanaan Sirkuit Balap Motor Di Kota Kendari.

Arsitektur Metafora merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu. Pemilihan pendekatan arsitektur metafora di karenakan lebih mudah untuk mengaplikasikannya. Penulis ingin menuangkan idenya langsung dengan mengambil konsep dari benda nyata atau nilai yang sudah umum dikenal masyarakat, karena dirasa lebih sederhana dan masuk akal. Oleh karna itu Pembangunan sirkuit balap motor di Kota Kendari ini di harapkan mampu menjadi sarana penyaluran minat dan bakat masyarakat, baik berolahraga, berwisata, menyalurkan hobi balapnya ataupun aktifitas-aktifitas formal seperti seminar, pameran, event, juga tempat perkumpulan komunitas otomotif, maupun komunitas pecinta balap. Dengan mengambil perumpamaan dari mata rantai motor, yang nantinya akan menerapkan nilai dan karakter bentuk rantai motor ke fasade bangunan yang memiliki nilai filosofis yaitu saling berkaitan yang melambangkan hubungan manusia satudengan yang lainnya, yang perlu bersatu dan saling membantu agar menjadi kuat seperti rantai. Nantinya bentuk bangunan yang di hasilkan akan terlihat unik dan estetik, sehingga dapat menarik perhatian dan mendapat reaksi dari yg melihatnya, juga dapat menjadi icon ataupun landmark. Dan yang terpenting sebagai tempat latihan dan pelaksanaan event balap motor di Kota Kendari, sehingga dapat

mengurangi aksi balap liar dan angka kecelakaan akibat balap liar, dan juga dapat meningkatkan prestasi pembalap baik di tingkat nasional, Asia, maupun Internasional dan melahirkan bibit-bibit pembalap baru yang ada di Kota Kendari.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Sirkuit Balap Motor

Sirkuit adalah suatu arena yang berada di area tertutup, jauh dari aktifitas publik. Lintasan sirkuit selalu memiliki start dan finish pada satu titik yang sama, dengan demikian sirkuit dapat dikatakan tidak berujung, pembangunan sirkuit juga disesuaikan secara khusus baik untuk balap motor maupun mobil. (Sumber Federation Internationale del' Automobile).

### B. Tinjauan Arsitektur Metafora

Arsitektur metafora merupakan sebuah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya (Abarchitects, 2013).

Metafora merupakan perluasan makna dari makna harfiah kepada makna figuratif, atau majas yang dilakukan berdasarkan perbandingan, perumpamaan, keserupaan atau kiasan antara dua kata atau frasa yang dijadikan sumber dengan makna yang dijadikan sasaran atau targetnya, [Markoem, 2017:104].

Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan (Charles Jenks, dalam "The Language of Post Modern Architecture", 1991)

### Ciri-ciri Arsitektur Metafora

Dalam penerapannya, ada beberapa ciri arsitektur metafora secara lengkap berikut ini:

1. Bangunan metafora digunakan sebagai medium pesan, informasi dan gagasan.
2. Penyampaian informasi, pesan atau gagasan dibuat sesuai prinsip metafora yang memungkinkan pesan tersampaikan secara samar. Contoh, saat seorang arsitek ingin menyampaikan rasa keberanian bukan tak mungkin ia mengaplikasikan guratan desain garis-garis kurva yang berani.
3. Arsitektur ini tak sekadar menggunakan bahasa, namun meliputi penggunaan elemen lain yang bisa diterima manusia seperti bentuk, tekstur, suara dan warna.

### Prinsip-prinsip Arsitektur Metafora

Arsitektur Metafora, pada umumnya memiliki karakter layaknya gaya bahasa metafora yaitu perbandingan dan perumpamaan. Karakter tersebut diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut ini:

1. Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan subjek tersebut adalah sesuatu hal yang lain.
3. Mengganti fokus penelitian atau area konsentrasi penyelidikan lainnya. Harapannya jika dibandingkan dengan cara pandang yang lebih luas, maka akan dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda (baru).

### Bentuk-bentuk Arsitektur Metafora

Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya *Poetic of Architecture*, terdapat tiga jenis kategori dari pendekatan metafora dalam arsitektur, yaitu:

1. *Tangible methaphors* adalah metafora nyata yang berangkat dari bentuk visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata. Benda yang dijadikan acuan biasanya merupakan benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu. Misalnya sebuah rumah dengan metafora buah labu, maka rumah tersebut akan dibuat mirip buah labu.
2. *Intangible methaphors* adalah metafora abstrak yang berangkat dari sesuatu yang abstrak dan tak terlihat (tak berbentuk). Misalnya seperti konsep, ide, hakikat manusia, paham individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, budaya termasuk nilai religius.
3. *Combined methafors* adalah metafora kombinasi yang merupakan penggabungan metafora abstrak dan metafora konkrit. Metafora kombinasi membandingkan suatu objek visual dengan benda lain serta mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek acuannya. Objek tersebut digunakan sebagai acuan kreativitas dalam perancangan.

### METODE PEMBAHASAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif analisis, yaitu berupa pengupulan data-data primer dan data-data skunder dengan mengulas dan memaparkan data dari studi yang meliputi data fisik, sistem

pengelolaan, aktivitas dan pelaku, serta dilengkapi data literatur guna merumuskan masalah maupun menganalisis data untuk memperoleh kesimpulan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Lokasi Proyek**

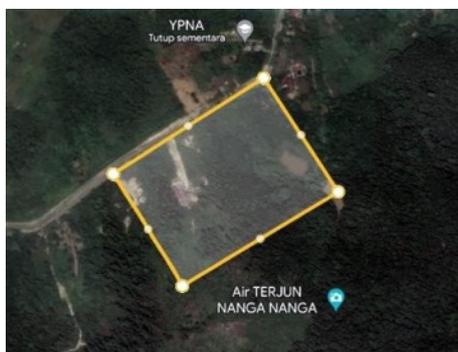
Gambaran umum tapak  
 Peruntukan : Pariwisata  
 Luas Tapak : 13.4 Ha  
 KDB : 40%



**Gambar 1.** Lokasi Site, Kelurahan Nanga-Nanga  
 Sumber: Data penulis, 2023

Keistimewaan tapak:

1. Kemudahan sarana utilitas dalam pencapaian walaupun tidak di lewati oleh jalur transportasi umum.
2. Tersedianya sarana utilitas kota seperti PLN, PDAM dan Jaringan Telepon.
3. Jauh dari lokasi pemukiman padat penduduk.
4. Luas area tapak yang menunjang perencanaan Sirkuit Motor di Kota Kendari yakni sekitar ± 12 ha, dimana untuk perencanaan sirkuit Nasional luas lahan yang diperlukan yaitu ± 5 ha.
5. Lokasi site yang strategis.



**Gambar 2.** Eksisting tapak  
 Sumber: Data penulis, 2023

Batas-batas:

Timur : Jl. Poros Nanga-nanga  
 Barat : Lahan kosong  
 Utara : Lahan kosong  
 Selatan : Lahan kosong

**B. Implementasi Arsitektur Metafora pada Bangunan**

Arsitektur Metafora merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu. Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain. Dengan mengambil perumpamaan dari mata rantai motor, yang nantinya akan menerapkan nilai dan karakter bentuk rantai motor ke fasade bangunan yang memiliki nilai filosofis yaitu saling berkaitan yang melambangkan hubungan manusia satu dengan yang lainnya, yang perlu bersatu dan saling membantu agar menjadi kuat seperti rantai.



**Gambar 3.** Bentuk bangunan  
 Sumber: Data penulis, 2023

Penerapan bentuk sirkuit yang mengambil bentuk dasar dari bentuk Pulau Sulawesi, di karenakan letak sirkuit berada di Pulau Sulawesi lebih tepatnya di Kota Kendari.



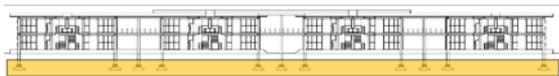
Awal bentuk dasar adalah bentuk dari pulau sulawesi yang menyerupai huruf "K"

Setelah melakukan transformasi bentuk, jadilah model sirkuit yang berbentuk menyerupai huruf "K" seperti bentuk pulau sulawesi

**Gambar 4.** Bentuk sirkuit  
 Sumber: Data penulis, 2023

**C. Struktur dan Konstruksi Bangunan**

1. Sub Struktur

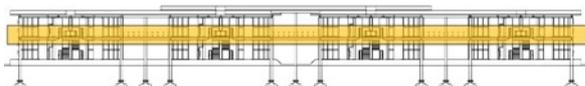


**Gambar 5.** Sub struktur

Sumber: Data penulis, 2023

Jenis sub struktur yang digunakan yaitu pondasi poer plat.

2. Super struktur



**Gambar 6.** Super struktur

Sumber: Data penulis, 2023

Sistem Super Struktur yang digunakan yaitu sistem pelat dua arah.

3. Upper Struktur

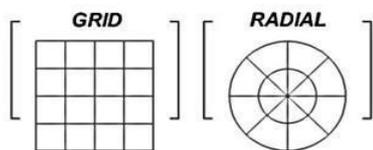


**Gambar 7.** Upper struktur

Sumber: Data Penulis, 2023

Sistem Upper Struktur yang digunakan yaitu dak beton.

4. Modul



**Gambar 8.** Modul Grid dan Radial

Sumber: Data penulis, 2023

Modul yang digunakan pada perencanaan Sirkuit Balap Motor Road Race ini adalah menggunakan bentuk grid dan radial yang disesuaikan pada bentuk bangunan.

**D. Besaran Ruang**

Tabel 1. Besaran Ruang

Aktifitas	Luas (m <sup>2</sup> )
Fasilitas Pembalap & Kru	85.430,1
Fasilitas Penonton	3.893,9
Fasilitas Pengelola	387,3
Fasilitas Service	590,5
Parkiran	14.390
<b>Total</b>	<b>104.502,2</b>

Terbangun	104.502,2
Tidak Terbangun	29.897,8
<b>Total</b>	<b>134.400</b>

Sumber: Data penulis, 2023

Perbandingan antara open space (OS) dan building coverage ( BC)

$$\text{Lantai dasar} = 50.886,4 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas lahan} = 134.400 \text{ m}^2=$$

$$\begin{aligned} \text{Luas OS} &= \text{Luas lahan} - \text{Luas lt dasar} \\ &= 134.400 - 50.886,4 \\ &= 83.513,6 \end{aligned}$$

$$\text{KBC} = \frac{\text{Luas lantai dasar} \times 100}{\text{Luas lahan}}$$

$$= \frac{50.886,4 \times 100}{134.400}$$

$$= 37,86 \%$$

$$\text{KOS} = \frac{\text{Luas OS} \times 100}{\text{Luas site}}$$

$$= \frac{83.513,6 \times 100}{134.400}$$

$$= 62,14 \%$$

**E. Ruang Luar**

1. Taman



**Gambar 9.** Taman

Sumber: Data penulis, 2023

Pada area depan kawasan terdapat sebuah taman terbuka dengan kolam, pedestrian dan pepohonan yang berfungsi sebagai area publik yang dapat diakses oleh siapa saja. Area tersebut menampilkan tampak depan bangunan.

2. Parkiran



**Gambar 10.** Parkiran

Sumber: Data penulis, 2023

Parkiran terbagi menjadi 3 bagian, yaitu parkiran pengelola, parkiran pengunjung, dan parkiran peserta balapan. Parkiran ini memiliki daya tampung

keseluruhan yaitu 370 unit mobil, dan 770 unit motor.

### 3. Tribun



**Gambar 11.** Tribun  
**Sumber:** Data penulis, 2023

Tribun terbagi menjadi dua bagian, ada 2 massa tribun reguler dan 4 massa tribun umum. Untuk kapasitas tribun masing-masing yaitu:

- a. Tribun Reguler : 2.280 Orang
- b. Tribun Umum : 2.160 Orang

### 4. Lintasan Sirkuit



**Gambar 12.** Lintasan Sirkuit  
**Sumber:** Data penulis, 2023

Untuk Lintasan balap memiliki spesifikasi/ tipe yaitu:

- |                |   |
|----------------|---|
| Tipe           | : Grade C, Matic up to Sport 150cc        |
| Lintasan lurus | : 250 m                                   |
| Lebar          | : 8-10 m                                  |
| Panjang        | : 1200 m                                  |
| Jml tikungan   | : 4 Tikungan ke kiri, 6 Tikungan ke kanan |

## F. Ruang Dalam

### 1. Ruang Meeting



**Gambar 13.** Ruang Meeting  
**Sumber:** Data penulis, 2023

Dengan dekorasi seperti tanaman hias, vas bunga, lukisan sederhana, atau jam dinding. Pengaturan ini bermanfaat untuk membantu banyak orang yang terlibat untuk berpikir lebih jernih.

### 2. Ruang Race Control



**Gambar 14.** Ruang race control  
**Sumber:** Data penulis, 2023

Ruangan ini didominasi oleh tembok layar televisi raksasa yang berisi gambar dari kamera-kamera di sepanjang lintasan. Dengan dinding yang berwarna lembut, ditambah perabotan berwarna kontras namun netral seperti coklat, hitam, atau abu-abu menghadirkan kesan adem. Konsepnya adalah menghadirkan suasana ruangan yang lebih luas sehingga orang-orang merasa lebih lapang dan tidak terjebak

### 3. Ruang Pitbox/Paddock



**Gambar 15.** Ruang pitbox/paddock  
**Sumber:** Data penulis, 2023

Paddock mempunyai banyak bukaan angin sehingga ruangan tidak pengap, untuk memudahkan asap kendaraan mudah keluar dari ruangan. Ruang dalam berupa ruang luas tanpa sekat untuk memudahkan pergerakan kendaraan dan peralatan perbengkelan di dalam ruangan.

#### 4. Lobby

Pencahayaan yang optimal pada desain lobby sangat penting untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menarik. Penggunaan warna netral adalah pilihan yang sangat umum untuk digunakan dalam dekorasi lobby karena memberikan kesan elegan dan tenang, juga menggunakan furnitur yang sederhana dan fungsional, yang memberikan kesan modern dan tidak berlebihan pada ruangan.



**Gambar 16.** Lobby  
**Sumber:** Data penulis, 2023

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai perencanaan dan perancangan Sirkuit Balap Motor dengan Pendekatan Arsitektur Metafora, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai judul tersebut :

1. Dalam perencanaan bangunan Sirkuit Balap Motor Di Kota Kendari maka di butuhkan tapak yang sesuai dan memenuhi kriteria untuk pembangunan sirkuit balap motor ini, dalam hal ini kriteria pertama yang terpenting yakni mengenai luasan tapak terpilih yang melebihi luasan standar sirkuit balap motor Nasional pada umumnya, ini dikarenakan untuk mempermudah pengayuran perletakan massa bangunan dan seluruh fasilitas kegiatan yang ada di dalam tapak, yang kedua yakni tapak tidak boleh berada di tengah tengah area pemukiman padat penduduk, karna dapat menimbulkan kebisingan yang cukup serius dan yang ketiga menyangkut akses jalan yang dapat memudahkan jalur sirkulasi di luar tapak dan pencapaian pada tapak.
2. Dalam merancang bangunan Sirkuit Balap Motor dengan menerapkan pendekatan Arsitektur Metafora yang akan diterapkan pada bentuk dan tampilan bangunan dengan memasukkan bentuk rantai motor ke fasade bangunan dengan perpaduan warna abu-abu dan putih dan juga bentuk pulau sulawesi yang di transformasikan ke bentuk sirkuit.

#### DAFTAR REFERENSI

- Perkembangan Dan Kemajuan Otomotif Di Indonesia.* (2020, 12 14). Retrieved from Jasana Prima:  
<https://jasanaprima.id/perkembangan-dan-kemajuan-otomotif-di-indonesia/>
- Ikatan Motor Indonesia, Peraturan Nasional Olahraga Kendaraan Bermotor 2013 FIA. 2013. Yearbook of Automobile Sport 2013. Federasi Internasional Automobile. Spanyol.*
- Abarchitects. Arsitektur Metafora. Diakses 3 Maret 2018 Pukul 21.20, dari <http://abarchitects.blogspot.co.id/2013/10/meta-fora-dalam-arsitektur.html>*
- Markoem, Muhadjir 2017 Semantik dan Pragmatik, Tangerang: Pustaka Mandiri.*
- Jencks, Charles. 1977. The Language of Post-Modern Architecture. London*
- Antoniades, Anthoni C. 1992 Poetics of Architecture: Theory of Design, New York: Van Nostrand Reinhold.*