

## ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, maka dunia otomotif pun ikut mengalami perkembangan. Sekarang ini banyak orang yang makin gemar menggeluti segala sesuatu yang berbau otomotif, salah satunya dapat dilihat dengan menjamurnya club-club motor dan mobil di Indonesia ataupun penggemar pertandingan seperti Formula 1. Dunia otomotif mungkin terbilang sebagai suatu hobi yang memerlukan biaya yang tidak sedikit. Oleh sebab itu muncullah *Club Go Kart* dimana bagi penggemar otomotif (khususnya *go kart*) dapat mencoba olahraga/permainan ini dengan biaya yang lebih ringan.

*Club Go Kart* tersebut akan dirancang di Perumahan Batununggal, Bandung. Lokasi ini dipilih karena letaknya yang strategis, yaitu berada di kawasan yang memiliki perekonomian yang baik. Sesuai dengan fungsinya yaitu memfasilitasi pecinta otomotif khususnya *go kart*, maka pada area ini akan didesain dengan berbagai fasilitas yang berbau *go kart*. Fasilitas- fasilitas itu mencakup area lintasan, *retail* yang khusus menjual peralatan *go kart*, ruang pameran serta bengkel.

Untuk perancangan *Club Go Kart* ini, maka konsep yang digunakan adalah *Exposure Beauty of Mechanical*. Konsep tersebut digunakan karena konsep *go kart* itu sendiri memperlihatkan struktur bagian dari *go kart* baik dari segi pengereman, rangka, hingga pada bagian mesinnya sekalipun.

Penerapan konsep *Exposure Beauty of Mechanical* dapat terlihat dari pengeksposan *ceiling* dan lantai, selain itu *furniture* pun dibuat dengan rangka-rangka yang terlihat/ tidak ditutupi. Sedangkan lantainya dibuat dengan pola lantai menyerupai sirkuit agar terkesan berada didalam sirkuit asli.

# DAFTAR ISI

**SAMPUL LAPORAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR GAMBAR**

**ABSTRAK**

Bab I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Ide/Gagasan Konsep Perancangan .....	4
1.5 Study Image .....	7
1.6 Sistematika Penyajian .....	8
Bab II Landasan Teori.....	9
2.1 Olahraga Otomotif .....	9
2.1.1 Pengertian .....	9
2.1.2 Sejarah .....	9
2.1.3 Klasifikasi F1.....	10
2.1.4 Klasifikasi Go Kart.....	12
2.1.5 Go Kart diIndonesia.....	13

2.2 Fasilitas Untuk Olahraga Otomotif .....	14
2.2.1 Sirkuit.....	14
2.2.2 Bengkel.....	15
2.2.2.1 Persyaratan Fasilitas Bengkel .....	17
2.2.2.2 Kriteria Umum Fasilitas Bengkel.....	17
2.2.2.3 Peralatan yang Mendukung Fasilitas Bengkel .....	18
2.3 Cafe .....	29
2.4 Club.....	20
Bab III Deskripsi Objek Studi.....	21
3.1 Deskripsi Objek Studi .....	21
3.2 Analisa Fisik .....	24
3.3 Analisa Fungsional.....	26
3.3.1 Persyaratan Ruang .....	26
3.3.2 Kebutuhan Ruang .....	28
3.3.3 User Activity .....	32
3.3.4 <i>Bubble Diagram</i> .....	33
3.3.5 <i>Matriks</i> .....	35
3.3.6 <i>Zoning</i> .....	35
3.3.7 <i>Blocking</i> .....	37
3.4 Studi Banding.....	39
Bab IV Analisa Pengolahan Perancangan.....	40
4.1 Implementasi Konsep Secara Umum.....	40
4.1.1 Konsep Ruang .....	40
4.1.2 Konsep Warna .....	41

4.1.3 Konsep Bentuk .....	43
4.1.4 Konsep Material .....	43
4.1.5 Konsep <i>Furniture</i> .....	43
4.1.6 Konsep Pencahayaan .....	44
4.1.7 Konsep Penghawaan.....	44
4.1.8 Konsep Keamanan.....	44
4.2 Denah Khusus .....	45
4.2.1 Restaurant .....	45
4.2.2 Area Pamer .....	46
4.2.3 Lobby.....	47
4.2.4 Counter Helm dan Jaket .....	48
4.2.5 Loker.....	49
Bab V Kesimpulan dan Saran .....	51
5.1 Kesimpulan .....	51
5.2 Saran.....	52

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DATA PRIBADI**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Ruang Pamer .....	7
Gambar 1.2	Sebuah <i>Cafe</i> .....	7
Gambar 2.1	<i>Go Kart</i> .....	14
Gambar 2.2	<i>car lifting equipment</i> .....	19
Gambar 3.1	<i>Site</i> .....	21
Gambar 3.2	<i>Site Plan</i> .....	22
Gambar 3.3	Denah Lantai 1 .....	23
Gambar 3.4	Denah Lantai 2 .....	23
Gambar 3.5	Contoh Denah Lantai 3 .....	24
Gambar 4.1	<i>Image</i> ruangan terbuka .....	41
Gambar 4.2	Studi <i>image</i> ruangan dominan warna merah .....	42
Gambar 4.3	Sirukuit yang di lindungi oleh ban .....	45
Gambar 4.4	<i>Restaurant</i> .....	45
Gambar 4.5	<i>Area</i> pameran .....	47
Gambar 4.6	<i>Lobby</i> .....	48
Gambar 4.7	Loker .....	49