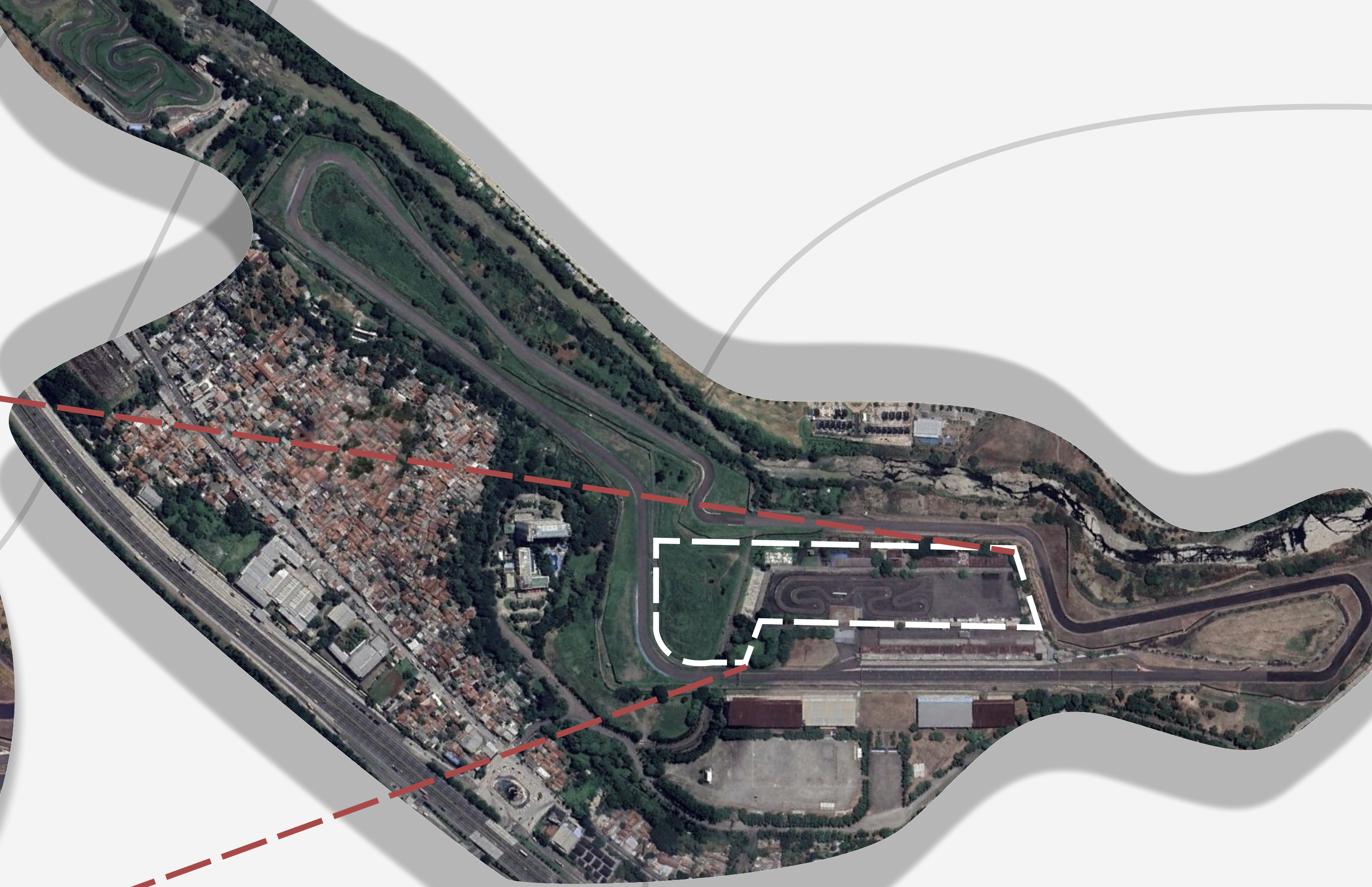
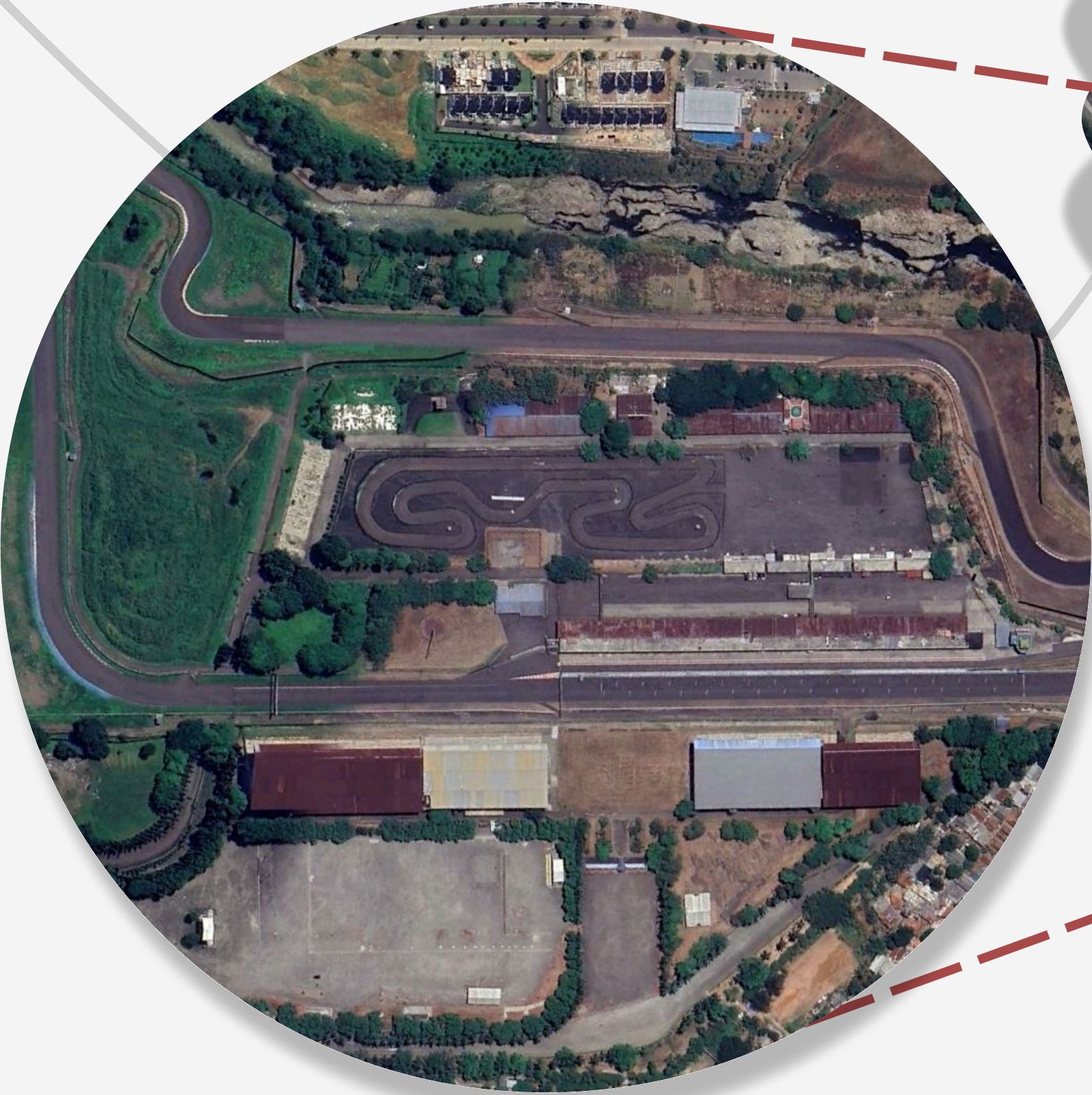


# COMMERCIAL AREA INSIDE CIRCUIT SENTUL

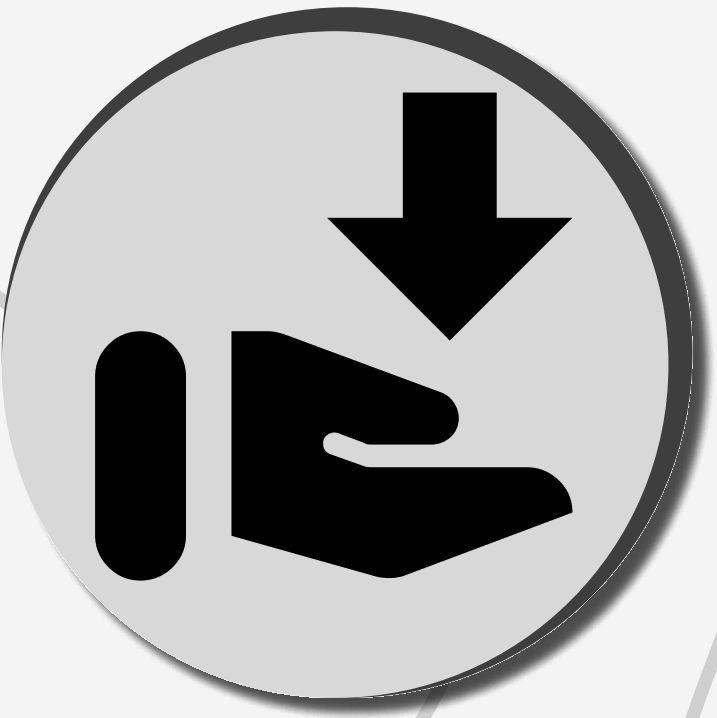
Saat ini, lebih dari 92,73% area fasilitas strategis di Sirkuit Sentul tidak lagi berfungsi sebagaimana mestinya. Kawasan yang dulunya menjadi pusat kejayaan motorsport Indonesia ini kini dipenuhi ruang-ruang kosong yang kehilangan makna dan aktivitas. Gudang-gudang terbengkalai, paddock eksternal yang tak lagi disewa, hingga area VIP yang hanya menyisakan lahan aspal luas tanpa arah. Padahal, Sentul memiliki sejarah panjang, posisi geografis yang unggul, dan aksesibilitas yang kuat dari kawasan Jabodetabek tetapi semua itu belum cukup. Kawasan ini belum diberi alasan baru untuk kembali hidup, belum memiliki fungsi yang mampu mengundang orang untuk datang, tinggal, dan terlibat. Maka yang dibutuhkan bukan sekadar pembangunan, melainkan pendekatan perancangan yang mampu memulihkan nilai ruang dan mengubah ruang mati menjadi ruang publik yang aktif, relevan, dan bermakna.



## RUMUSAN MASALAH



Ruang kosong tidak terpakai



Tingray Aktivitas Rendah



Tingkat Efektivitas Rendah

### MASA KEJAYAAN

Pada awal mula dibangunnya Sirkuit Sentul, sirkuit ini pernah menjadi tuan rumah ajang balap otomotif manca negara dengan menyelenggarakan balapan, yaitu Superbike World Championship pada tahun 1994, 1995, 1996, dan 1997. Lalu menggelar MotoGP pada tahun 1996 dan 1997. Dan menggelar A1 Gran Prix pada dua musim yaitu musim 2005-2006 serta musim 2006-2007. Selanjutnya balapan tingkat dunia yang terakhir digelar oleh Sirkuit Sentul adalah balapan Asian Formula 3 tahun 2007.

### LOKASI

Sirkuit Internasional Sentul merupakan sebuah sirkuit balap internasional pertama di Indonesia. sirkuit Internasional Sentul ini terletak di Jl. Sentul International Circuit No.Km.42, Desa Kadumangu, Kecamatan Babakan Madang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, Indonesia. sirkuit ini dibangun dan diperuntukkan untuk menjadi pusat otomotif dan balap resmi internasional di Indonesia. Sirkuit Sentul dibangun pada masa pemerintahan Presiden Soeharto, sirkuit ini dibangun pada tahun 1990-an dan telah diresmikan pada tahun 1993

Kawasan tengah Sirkuit Sentul saat ini mengalami permasalahan berupa ruang-ruang kosong yang tidak lagi memiliki fungsi aktif maupun relevansi terhadap kegiatan utama sirkuit, baik saat event berlangsung maupun di luar musim balap. Beberapa area seperti gudang, paddock eksternal, VIP zone, terbengkalai, dan museum yang tidak lagi beroperasi menunjukkan bahwa potensi ruang di kawasan ini belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini berdampak pada menurunnya daya tarik kawasan, terbatasnya aktivitas pengunjung, dan rendahnya keberlanjutan fungsi ruang dalam skala harian.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan perancangan yang mampu mengaktifkan ulang kawasan melalui penciptaan fungsi baru yang tidak hanya adaptif terhadap karakter tapak, tetapi juga mampu membangun pengalaman ruang yang bersifat sosial, edukatif, dan komersial secara berkelanjutan. Dengan menggunakan pendekatan placemaking, penelitian ini merumuskan masalah utama sebagai berikut: bagaimana merancang fungsi baru berbasis placemaking untuk mengubah ruang kosong di Sirkuit Sentul menjadi pusat aktivitas yang aktif dan relevan, baik saat event balap berlangsung maupun di luar event ?

### RUNTUHNYA

Namun seiring berjalannya waktu, popularitasnya menurun drastis akibat kurangnya pembaruan fasilitas, lemahnya manajemen kawasan, dan munculnya sirkuit baru yang lebih modern seperti Mandalika. Penurunan fungsi ini semakin tampak dengan tidak digunakannya area paddock eksternal, gudang, VIP zone, serta museum yang dibiarkan terbengkalai. Kawasan yang dulunya aktif dan penuh antusiasme kini didominasi ruang-ruang kosong tanpa arah, kehilangan daya tarik dan tidak mampu lagi menjadi magnet aktivitas pengunjung. Momentum kejayaan yang pernah ada perlahan runtuh, menyisakan potensi ruang yang belum terjawab secara desain maupun strategi pengelolaan kawasan.

### TEORI

Untuk membedah permasalahan di kawasan Sirkuit Sentul, pendekatan diawali melalui observasi, studi historis, dan wawancara dengan pengguna serta pengelola. Masalah utama ditemukan pada ketidakefektifan ruang yang tidak mampu mengakomodasi aktivitas pengunjung di luar event balap. Ruang-ruang seperti gudang, paddock, dan area VIP terbengkalai tanpa fungsi yang relevan. Analisis kemudian diarahkan pada efektivitas pemanfaatan ruang, dilanjutkan dengan pendekatan perancangan berbasis placemaking sebagai landasan utama. Teori ini dipilih karena mampu mengubah ruang kosong menjadi tempat yang aktif, sosial, dan bermakna. Konsep edutainment, sport tourism, serta prinsip spasial dari Francis D.K. Ching turut digunakan untuk menyusun strategi desain yang menghidupkan kembali kawasan dengan fungsi baru yang berjalan sepanjang waktu.



Area kosong di Sirkuit Sentul perlu diaktifkan kembali melalui pendekatan yang mampu mengembalikan fungsi sosial, edukatif, dan komersial kawasan. Kehadiran ruang rekreasi publik, revitalisasi museum otomotif yang sempat terbengkalai, serta penambahan viewing deck yang strategis menjadi bagian dari solusi desain untuk menarik kembali pengunjung dan memperkuat identitas kawasan. Pendekatan placemaking mendukung strategi dengan menekankan pentingnya ruang yang hidup, inklusif, dan mampu mendorong interaksi sosial secara berkelanjutan, baik saat event balap berlangsung maupun di luar musim kompetisi.

## ALASAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghidupkan kembali area kosong di tengah Sirkuit Sentul melalui penciptaan zona komersial terbuka dan ruang publik yang aktif sepanjang waktu. Dengan menghadirkan fungsi baru seperti retail, edutainment, museum otomotif, dan sirkuit karting, kawasan ini diharapkan tidak hanya menjadi pelengkap event balap, tetapi juga destinasi rekreasi harian yang menarik bagi masyarakat umum. Area rancangan ditujukan untuk digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari pengunjung event, komunitas otomotif, keluarga, hingga wisatawan lokal, sehingga mampu memperluas segmentasi pengguna dan meningkatkan aktivitas kawasan secara berkelanjutan.

## TUJUAN & PENGGUNA

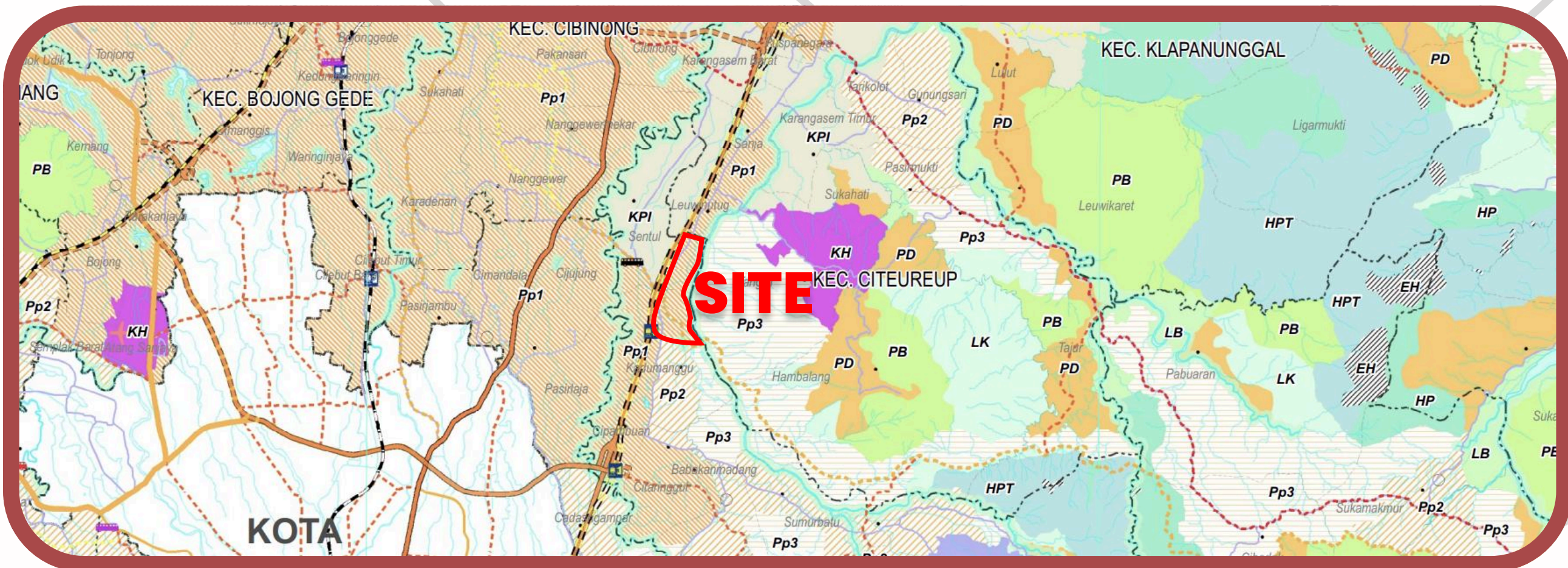
Rancangan ini dirancang sebagai kawasan yang berkelanjutan dalam segi penggunaan karena dapat berfungsi baik saat event berlangsung maupun di luar event. Jika aktivitas balapan di Sirkuit Sentul kembali aktif, area rancangan tidak akan mengganggu jalannya perlombaan karena seluruh fungsi yang dirancang berada di luar jalur sirkuit utama dan tidak menempati area teknis seperti pitlane, lintasan, atau tribun utama. Sebagian besar lahan yang digunakan merupakan ruang kosong yang tidak memiliki fungsi secara operasional, area seperti bekas paddock eksternal, gudang, dan area VIP lama, juga telah memiliki area lain sehingga dapat diaktifkan tanpa mengganggu sistem sirkuit yang sudah ada. Selain itu, sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki dalam area rancangan dirancang terpisah dan aman dari arus teknis sirkuit.

## RANCANGAN BERKELANJUTAN

Konsep perancangan kawasan dikembangkan dengan pendekatan placemaking untuk mengubah ruang kosong menjadi ruang aktif, interaktif, dan bernilai sosial. Fungsi-fungsi baru seperti mall terbuka, ruang rekreasi, museum otomotif, dan karting dirancang saling terintegrasi dalam satu sistem ruang yang hidup. Konsep ini bertujuan membentuk lingkungan yang relevan, fleksibel, dan berkelanjutan, tanpa mengganggu fungsi utama sirkuit.

## RANCANGAN BERKELANJUTAN



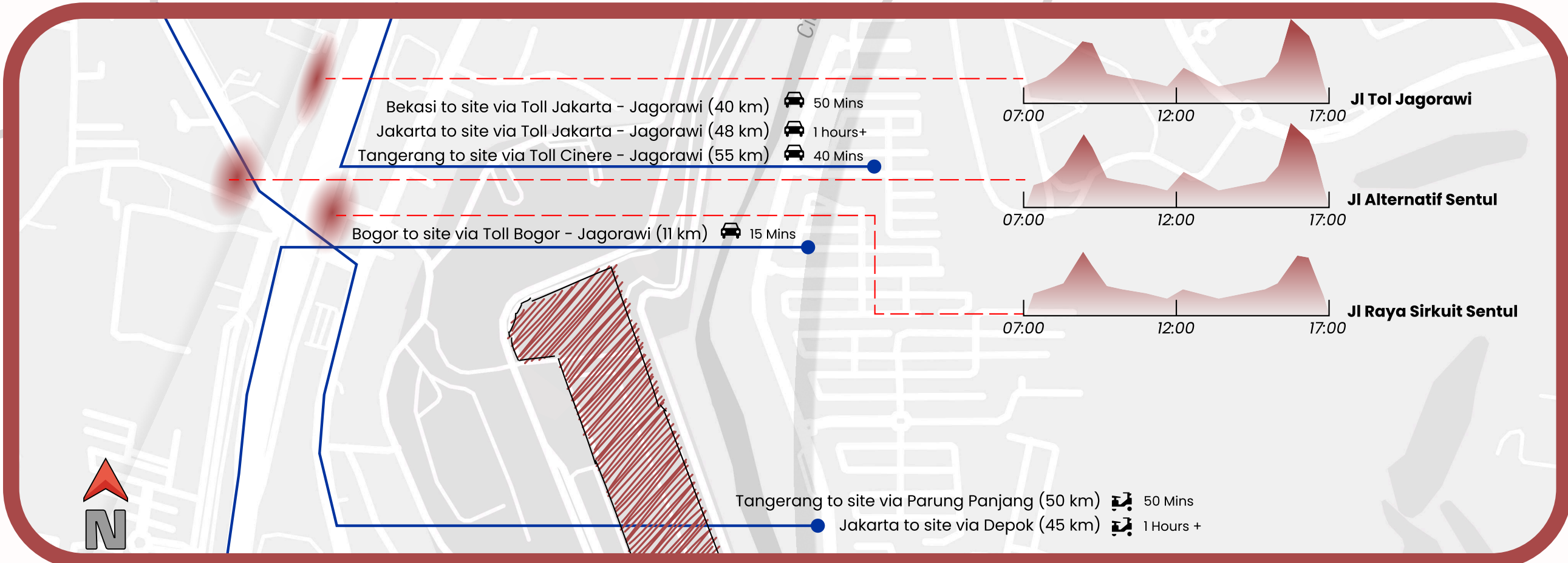


### Regulasi

**Kawasan Sirkuit Sentul, Pemukiman Perkotaan Kepadatan Sedang (Pp2)**  
Sirkuit Sentul masuk dalam **Kawasan Pariwisata Buatan** sebagaimana tercantum dalam Pasal 45 Ayat (1) huruf c Peraturan Daerah Kabupaten Bogor Nomor 11 Tahun 2016, yang mencakup sarana rekreasi dan hiburan yang dikelola secara buatan.

**Ketentuan Zonasi dan Pemanfaatan Lahan dan Kawasan Strategis Kabupaten (KSK)**  
Pemanfaatan lahan di kawasan ini dapat mencakup **kegiatan pariwisata, rekreasi, olahraga, dan kegiatan komersial** terkait otomotif.

- Persyaratan Pembangunan dan Pemanfaat Kawasan Sirkuit Sentul:**  
sebagaimana tercantum dalam Peraturan Daerah Kabupaten Bogor Nomor 11 Tahun 2016
- **KDH minimal sebesar 30%** dari luas lahan yang digunakan untuk pembangunan.
  - **RTH** sebesar 30% dapat dibagi menjadi **RTH Publik (20%)** dan **RTH Privat (10%)**.
  - **KLB antara 1.5 - 4** untuk mengatur kepadatan bangunan.
  - **GSB dapat berubah** karena area yang dirancang tidak terletak langsung di tepi jalan utama, melainkan berada dalam kawasan internal sirkuit. **Jalan Lokal: 3-5 M**
  - **KWT maksimal 70%** dari kawasan sehingga tidak semua lahan dapat dibangun.
  - **KDB sekitar 60-80%** untuk memastikan keseimbangan ruang terbuka.
  - **KTB tidak melebihi 60%** untuk basement dan fasilitas bawah tanah.
  - Garis sempadan sungai (**gss**) **minimal 10 meter** dari bibir sungai.



### Access Time to Sentul Circuit



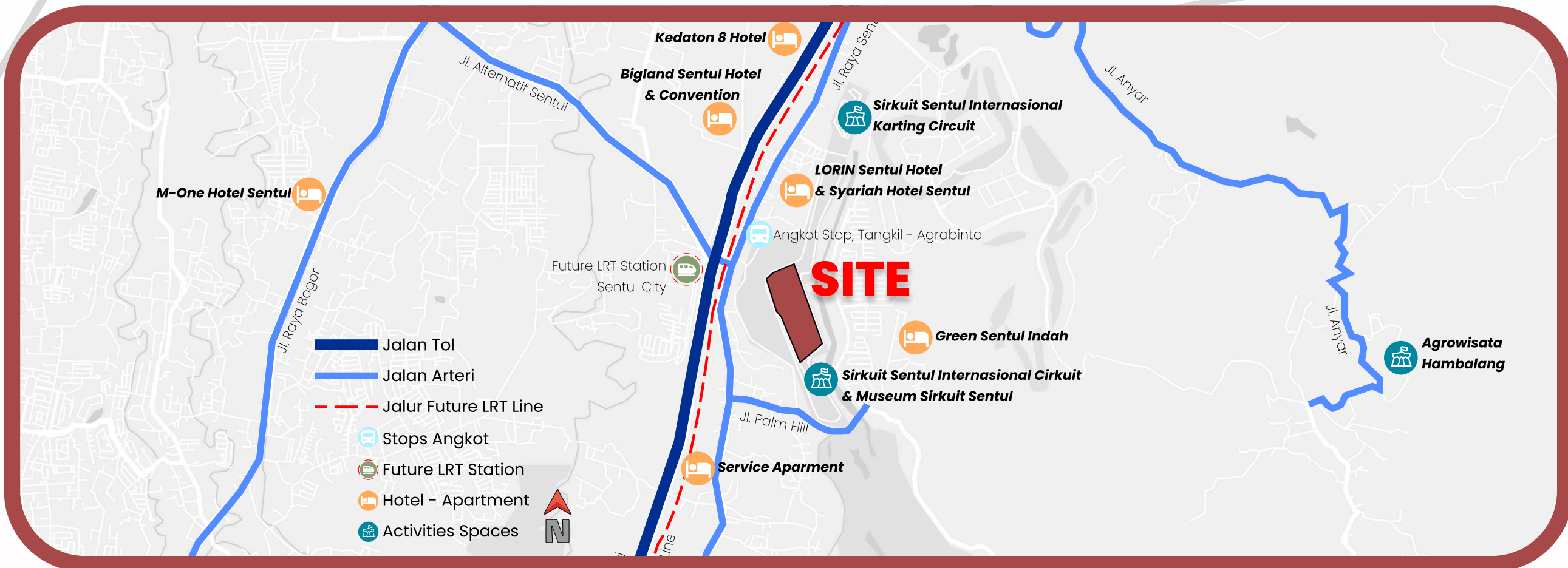
### Site Surrounding

Site Neighborhood District & Natural Structures



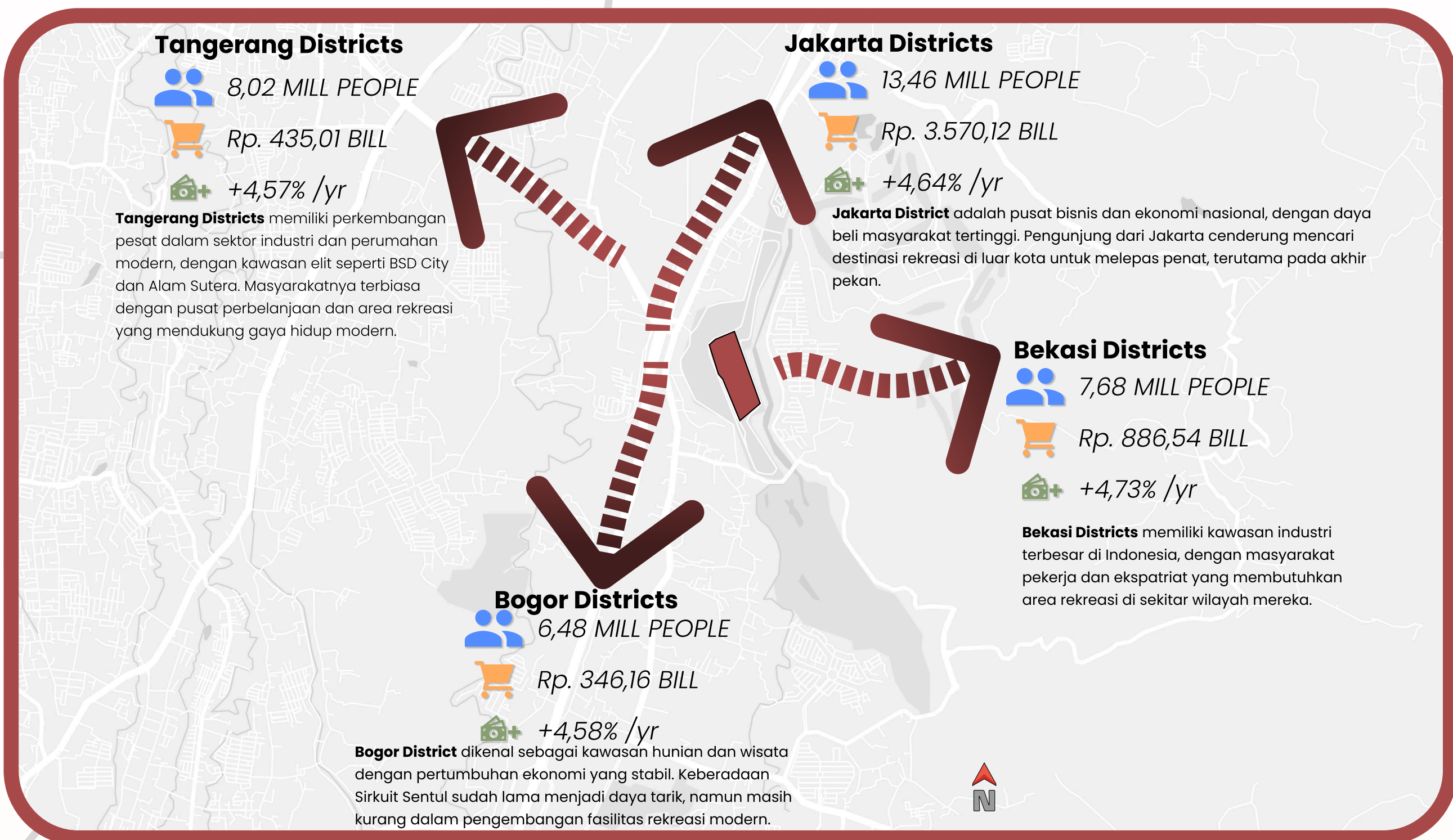
### Site Surrounding

Site Land Condition and Morphology

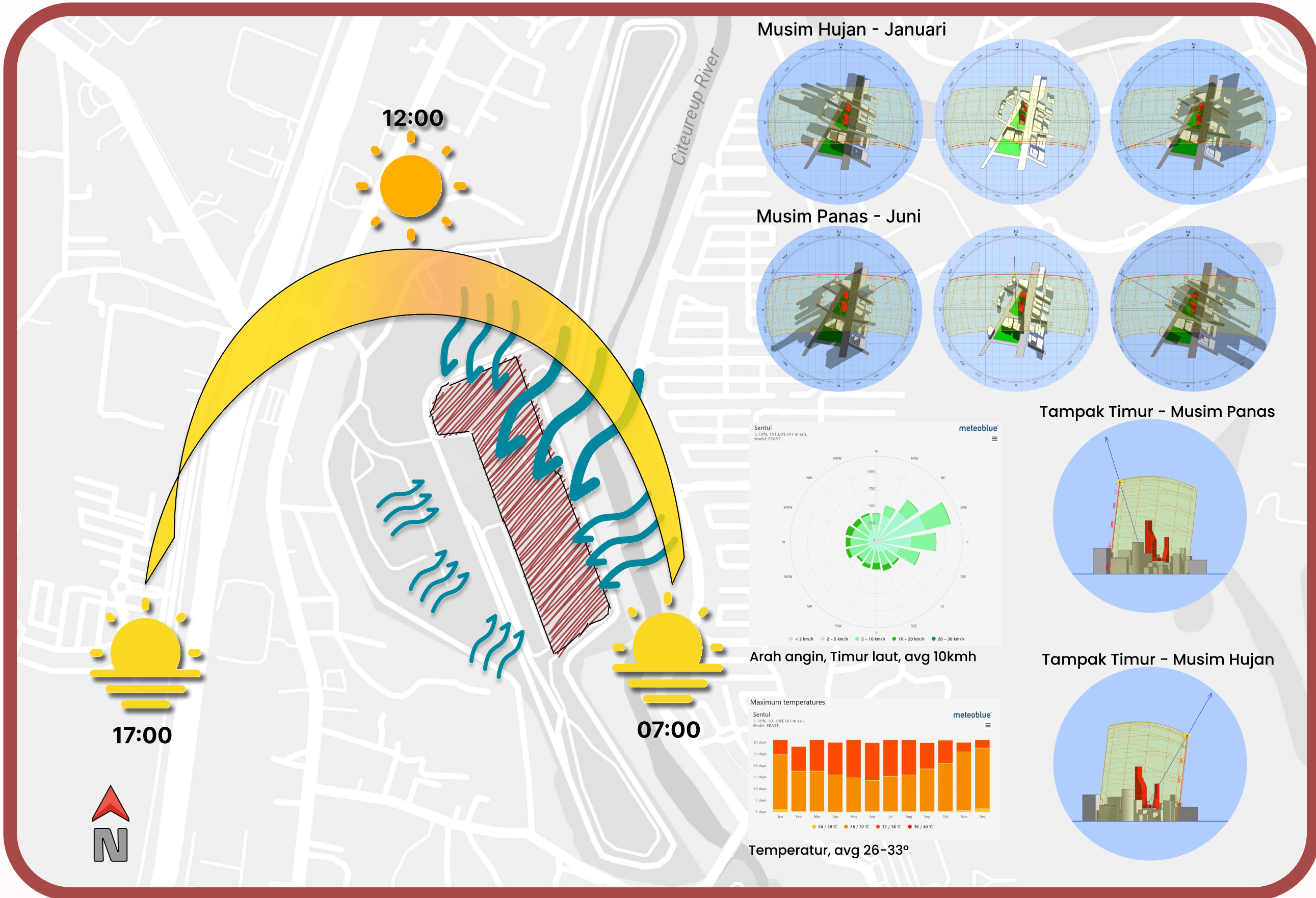


### Site Surroundings

Transportations - Roads  
Site Surroundings: Landmarks - Hotels - Leasurement Area

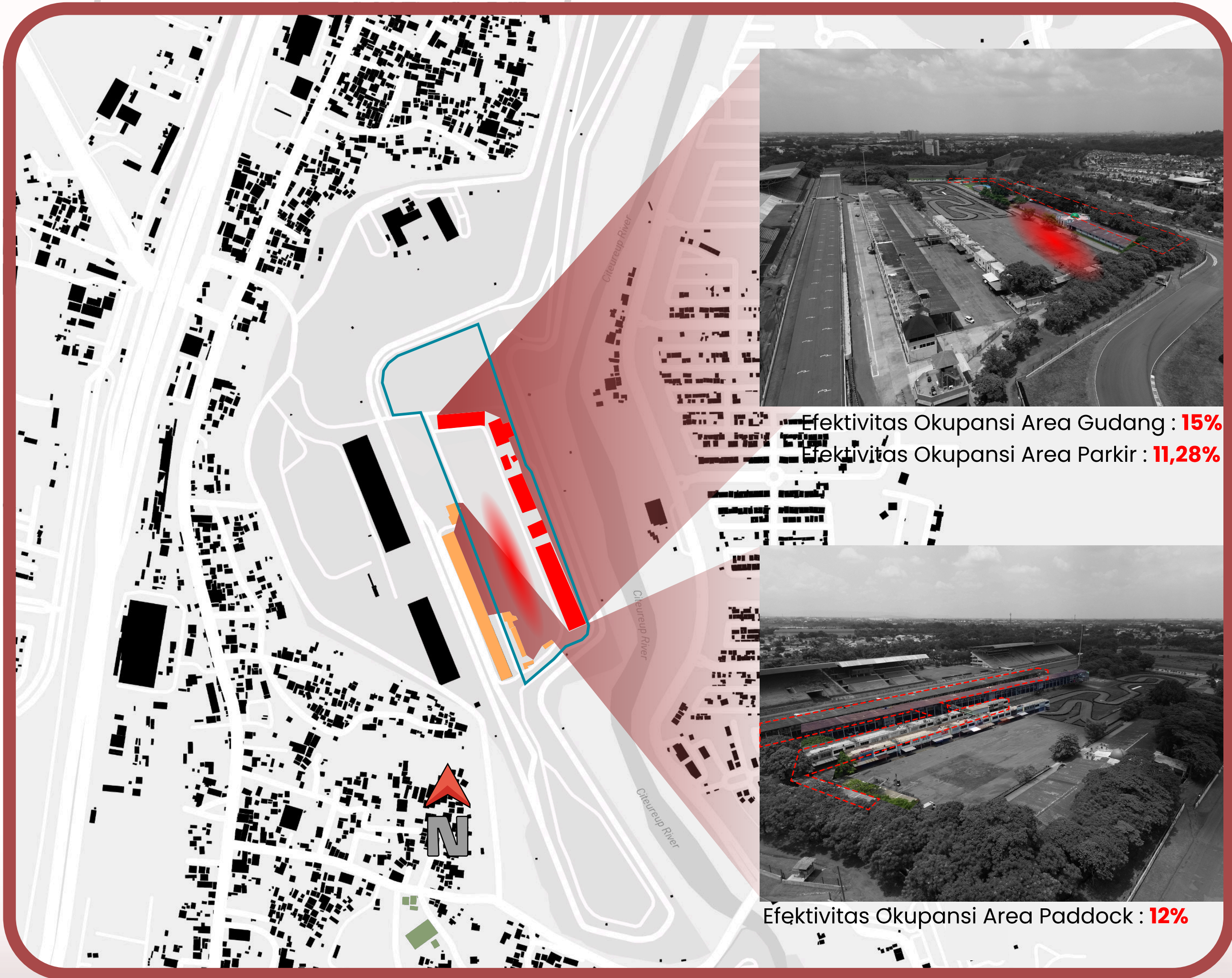


### Users District and Economy



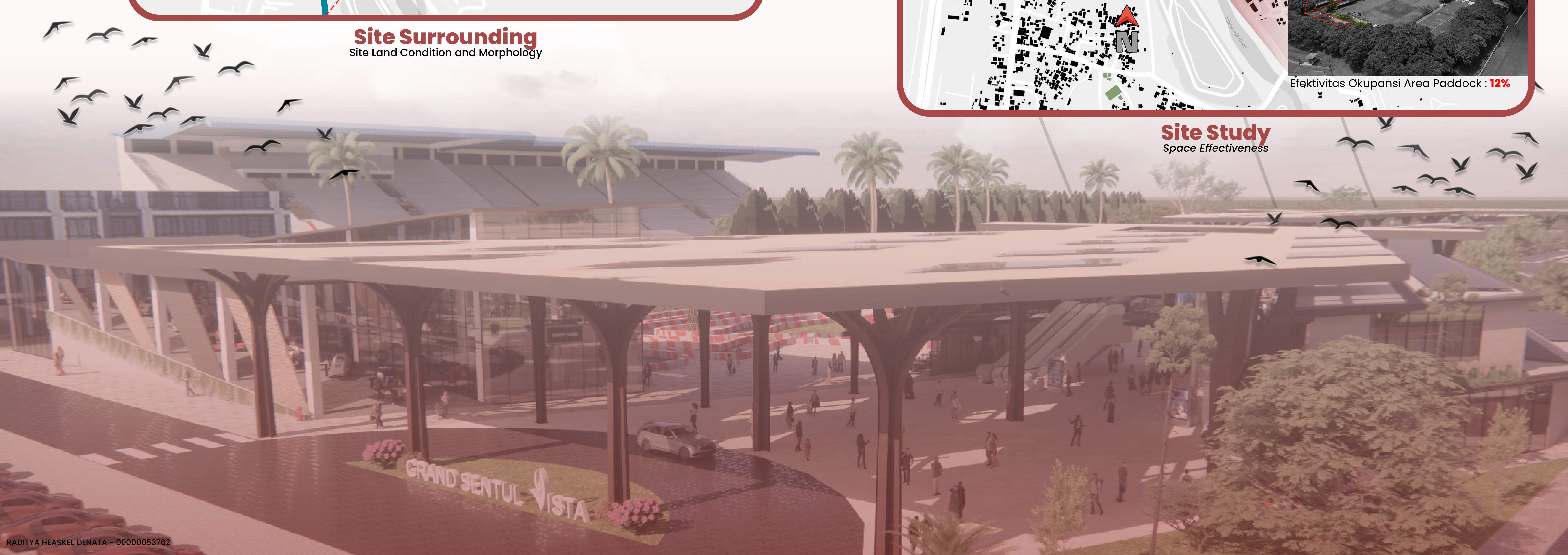
### Climate

Sun Path - Wind Direction - Temperature



### Site Study

Space Effectiveness



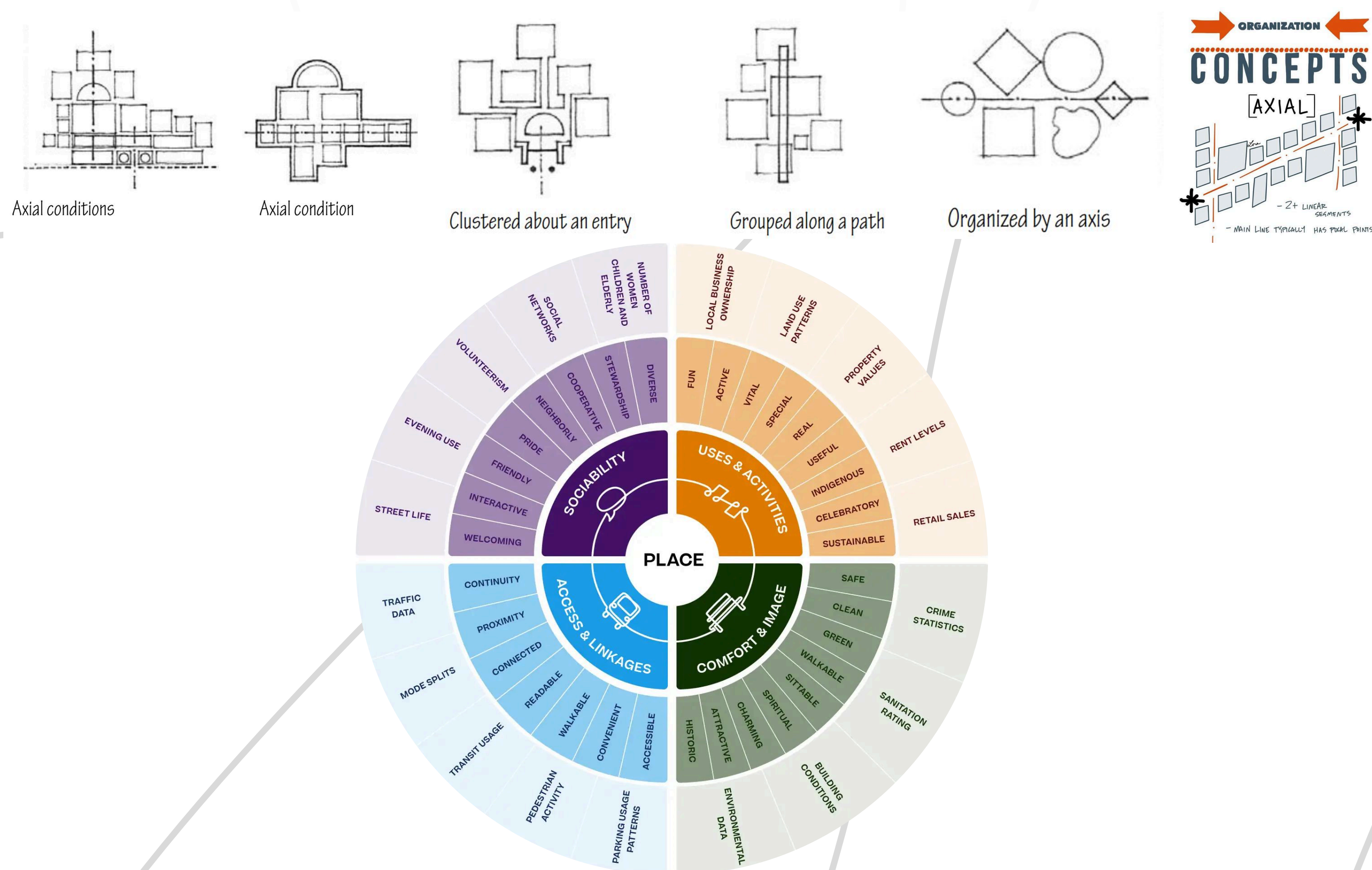




# Grand Sentul Vista

## Venue of Integrated Shopping Tourism and Attraction

### Theory Based



Dalam perancangan kawasan ini, **teori placemaking menjadi dasar utama untuk menghidupkan kembali ruang kosong** di Sirkuit Sentul melalui penciptaan ruang yang aktif, inklusif, dan berfungsi sosial. Placemaking digunakan sebagai pendekatan untuk memastikan bahwa setiap elemen ruang tidak hanya menjawab kebutuhan fungsi, tetapi juga membangun keterikatan emosional, interaksi sosial, serta kenyamanan pengguna dalam jangka panjang. Prinsip-prinsip seperti **uses & activities, access & linkages, comfort & image, dan sociability** diterjemahkan ke dalam bentuk zonasi terbuka, ruang interaksi, dan konektivitas antar fungsi.

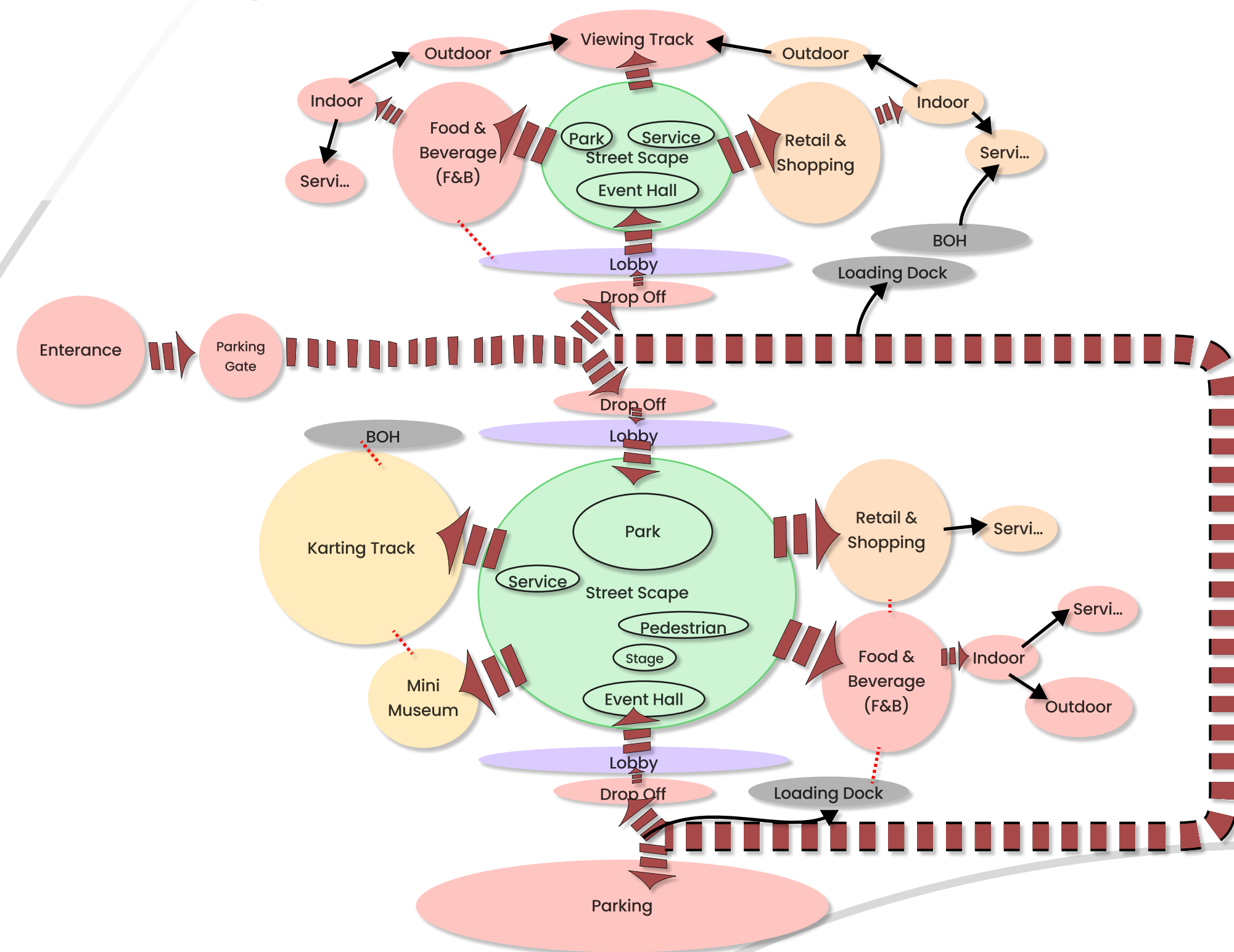
Sebagai penguat struktur spasial, **teori axial condition dari Francis D.K. Ching diterapkan untuk menyusun organisasi massa dan sirkulasi**. Massa bangunan dirancang berdasarkan susunan sumbu utama yang menghubungkan dua entrance utama (utara dan selatan), menciptakan garis orientasi yang jelas dan navigasi yang mudah bagi pengguna. Sumbu ini juga menjadi tulang punggung pergerakan pejalan kaki dan mengatur irama visual, dengan ruang terbuka, plaza, dan titik aktivitas ditempatkan sebagai elemen penegas. Kombinasi antara placemaking dan axial organization menjadikan rancangan ini tidak hanya responsif secara fungsi, tetapi juga kuat dalam membentuk pengalaman ruang yang kohesif dan bermakna.

### Kebutuhan Ruang & Siklus Aktivitas

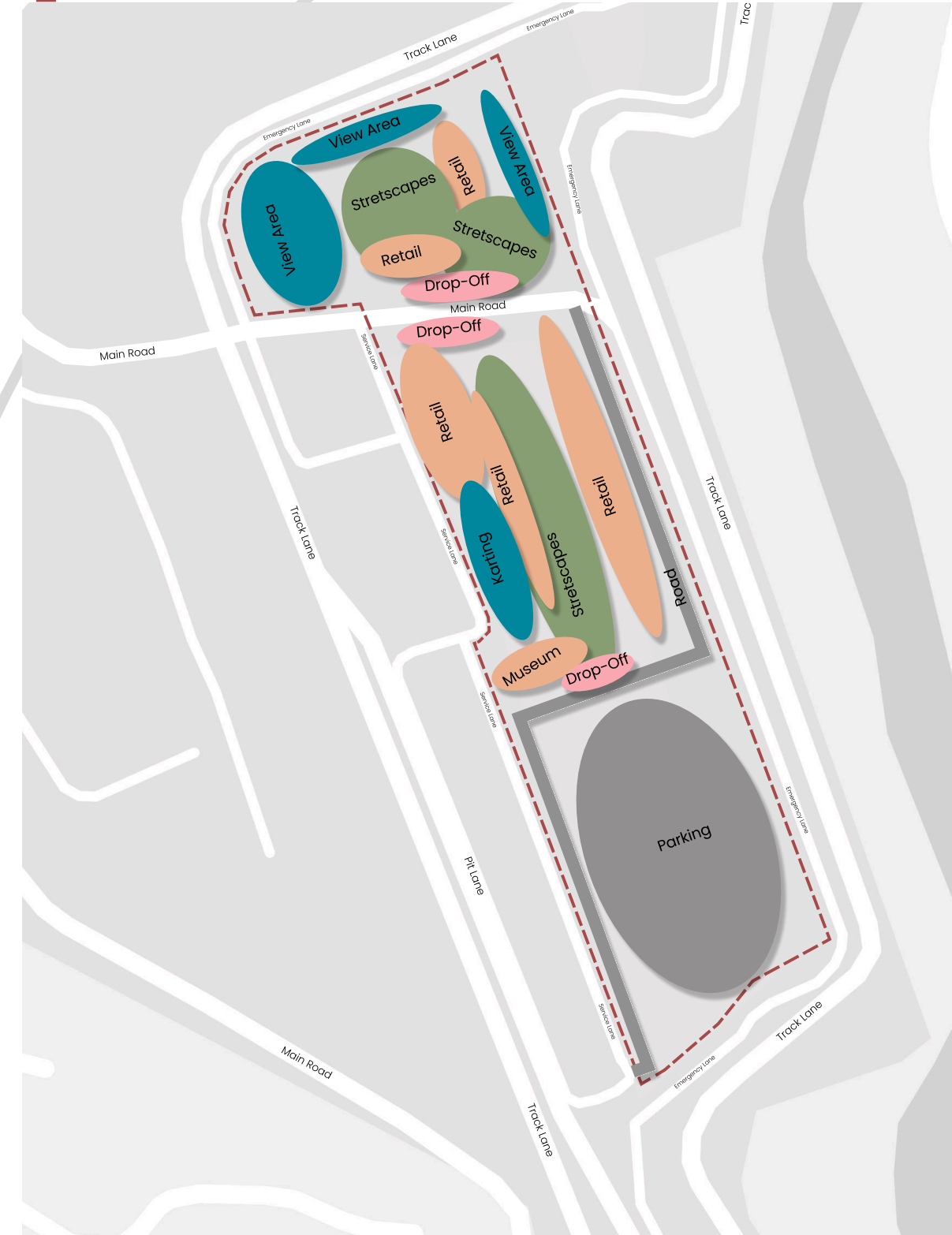
Area	Siklus Aktivitas	Fungsi	Kualitas Ruang
Retail & Shopping	Belanja, window shopping, transaksi, mencoba produk, konsultasi dengan staf, membawa barang belanjaan	Area belanja berbagai produk fashion, elektronik, otomotif	Ruang dengan akses mudah, pencahayaan terang, sirkulasi udara nyaman
Food & Beverage (F&B)	Makan, minum, nongkrong, bekerja di cafe, rapat informal, bersantai, pertemuan keluarga, fine dining	Tempat makan, restoran, dan tempat bersantai	Memiliki outdoor dan indoor seating, pencahayaan alami, ventilasi baik
Edukasi & Museum Otomotif	Melihat koleksi sejarah otomotif, memahami teknologi kendaraan, menghadiri seminar, belajar mekanik kendaraan	Area pameran otomotif dan teknologi kendaraan	Pencerahan terfokus untuk display, suhu ruangan terkendali
Sirkuit Karting	Berkendara di lintasan karting, latihan balap, event kompetitif, sewa kendaraan mini race, menonton karting	Arena balapan mini untuk Museum dan latihan	Ruang terbuka, sirkulasi udara alami, material anti selip
Ruang Terbuka Hijau & Taman	Jalan santai, jogging, yoga, sunbath, senam, duduk santai, piknik keluarga, bermain anak-anak, menikmati udara segar	Ruang hijau untuk relaksasi dan olahraga	Negasi panas, seating area jalur pedestrian
Arena Pameran & Event Hall	Menghadiri pameran otomotif, konser mini, expo bisnis, talk show	Arena multi fungsi untuk pameran, konser mini, expo	Pencerahan fleksibel, sistem akustik baik
Parkir & Akses Kendaraan	Parkir kendaraan, drop-off penumpang, mengisi bahan bakar, servis ringan kendaraan	Arena parkir kendaraan roda dua dan empat	Akses strategis, sirkulasi kendaraan lancar
Lobby & Entrance	Registrasi, informasi pengantar, pertemuan, drop-off kendaraan	Pusat informasi, drop-off, akses utama pengantar	Desain welcoming, area duduk, signage jelas
Loading Dock	Bongkar muat barang, logistik retail dan restoran	Tempat bongkar muat logistik tenant dan restoran	Tertutup dengan area retail dan kitchen
Service Area (Toliet, Janitor, MEP BOH, dll)	Pembuangan sampah, distribusi listrik dan air, kebersihan, penyimpanan barang, ruang teknis, area gudang	Toliet, janitor, ruang panel listrik, server room, ruang penyimpanan	Tersedia di seluruh mall, akses mudah dari setiap zona

Zone	Place	Space	Room	User	Accessibility	Activity	Equipment	Area m <sup>2</sup>	Amount	Total Area m <sup>2</sup>	Zone	Place	Space	Room	User	Accessibility	Activity	Equipment	Area m <sup>2</sup>	Amount	Total Area m <sup>2</sup>			
Retail & Shopping	Vidor Area	Display Area	Visitor	Open	Looking	Waiting	Cash Display	80			Open Space	Ruang Terbuka Hijau & Taman	Public Toilet	Visitors	Open	Strolling	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	1000						
			Visitor	Limited	Charging	Charging	Charging	4.4						Service Area	Event Hall	Visitors	Open	Strolling	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000				
			Staff	Restricted	Payroll	Payroll	Payroll	4.02								Storage Room	Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000			
			Storage Room	Staff	Restricted	Storage	Storage	2	114.02	0.00							Service Area	Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4	14,270.00	0.00
			Service Area	Staff	Restricted	Service	Service	20										Public Toilet	Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4	
	Vidor Area	Display Area	Visitor	Open	Looking	Waiting	Cash Display	80				Service Area	BOH Room						Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000	
			Visitor	Limited	Charging	Charging	Charging	4.4						Storage Room	Staff				Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000		
			Staff	Restricted	Payroll	Payroll	Payroll	4.02							Service Area	Visitors			Limited	Charging	Charging	4.4		
			Storage Room	Staff	Restricted	Storage	Storage	2	114.02	0.00						Public Toilet	Visitors		Limited	Charging	Charging	4.4		
			Service Area	Staff	Restricted	Service	Service	20									Public Toilet	Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
Food & Beverage (F&B)	Vidor Area	Display Area	Visitor	Open	Looking	Waiting	Cash Display	80			Entrance Space	Lobby	Drop-off Area					Visitors	Open	Strolling	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	1000		
			Visitor	Limited	Charging	Charging	Charging	4.4						Service Area				Parking Area	Visitors	Open	Strolling	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	1000	
			Staff	Restricted	Payroll	Payroll	Payroll	4.02							Storage Room				Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	1000	
			Storage Room	Staff	Restricted	Storage	Storage	2	114.02	0.00						Service Area			Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4	
			Service Area	Staff	Restricted	Service	Service	20									Public Toilet		Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4	
	Vidor Area	Display Area	Visitor	Open	Looking	Waiting	Cash Display	80				Service Area	BOH Room						Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000	
			Visitor	Limited	Charging	Charging	Charging	4.4						Storage Room				Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000		
			Staff	Restricted	Payroll	Payroll	Payroll	4.02							Service Area			Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
			Storage Room	Staff	Restricted	Storage	Storage	2	114.02	0.00						Public Toilet		Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
			Service Area	Staff	Restricted	Service	Service	20									Public Toilet	Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
Edukasi & Museum Otomotif	Vidor Area	Display Area	Visitor	Open	Looking	Waiting	Cash Display	80			Service Area	Other Service Area	Loading Dock					Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	1000		
			Visitor	Limited	Charging	Charging	Charging	4.4						Storage Room				Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	1000		
			Staff	Restricted	Payroll	Payroll	Payroll	4.02							Service Area			Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
			Storage Room	Staff	Restricted	Storage	Storage	2	114.02	0.00						Public Toilet		Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
			Service Area	Staff	Restricted	Service	Service	20									Public Toilet	Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
	Vidor Area	Display Area	Visitor	Open	Looking	Waiting	Cash Display	80				Service Area	BOH Room					Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000		
			Visitor	Limited	Charging	Charging	Charging	4.4						Storage Room				Staff	Restricted	Storage	benches, water, shade, seating, playground, sports, etc.	2000		
			Staff	Restricted	Payroll	Payroll	Payroll	4.02							Service Area			Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
			Storage Room	Staff	Restricted	Storage	Storage	2	114.02	0.00						Public Toilet		Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		
			Service Area	Staff	Restricted	Service	Service	20									Public Toilet	Visitors	Limited	Charging	Charging	4.4		

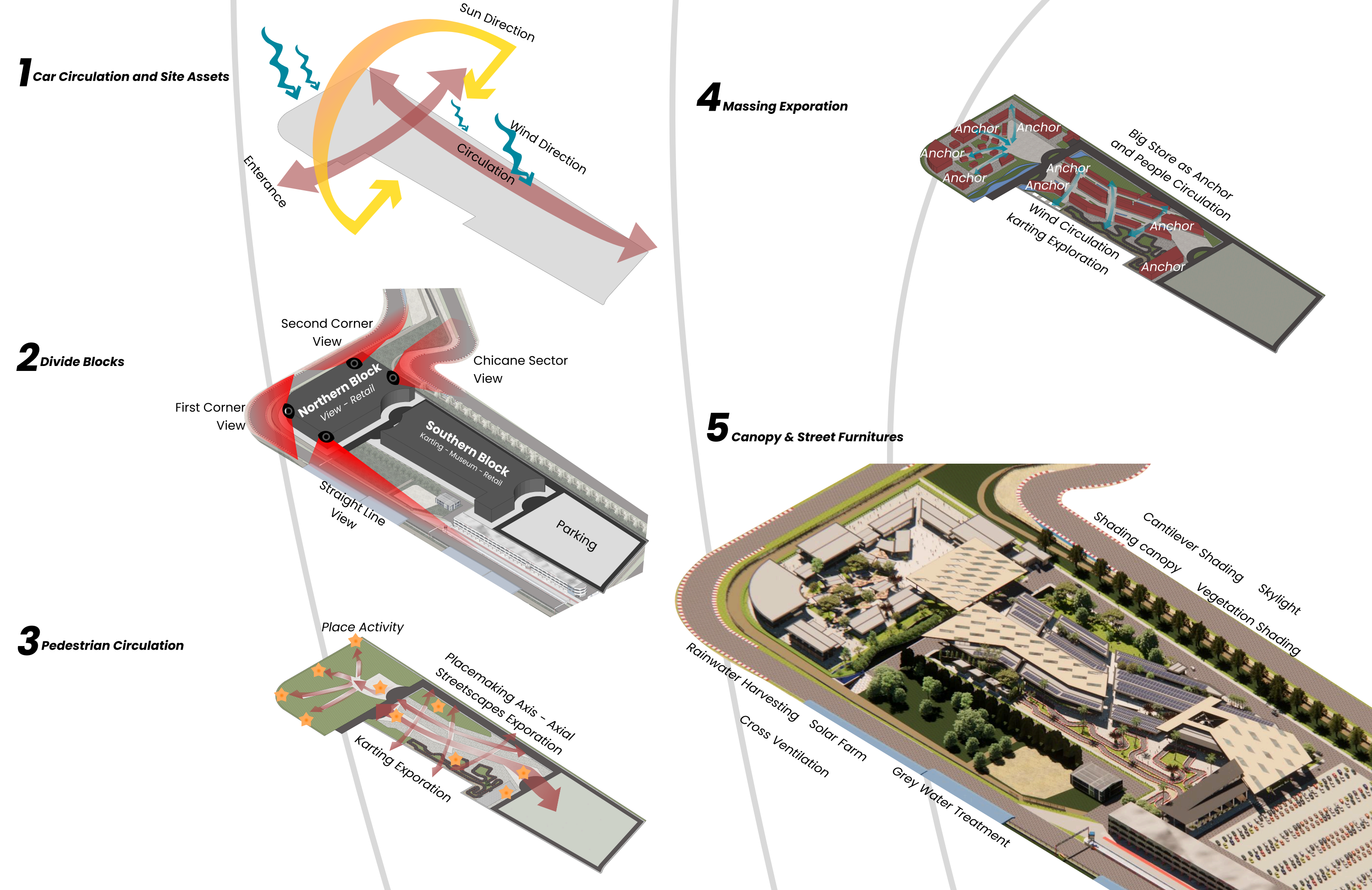
### Bubble Diagram



### Site Plan Exploration



### Massing Development





# Grand Sentul Vista

Venue of Integrated Shopping Tourism and Attraction

