

Perancangan Interior *Racing Experience Center* sebagai Fasilitas Hiburan Tematik Berbasis Simulasi Balap di Tangerang

Darién Wu^{1)*}, Widasapta Sutapa²⁾

¹ Desain Interior, Fakultas, Universitas Pradita, Tangerang, Indonesia

² Desain Interior, Fakultas, Universitas Pradita, Tangerang, Indonesia

*Corresponding Author: darién.wu@student.pradita.ac.id

Info Artikel

Artikel diterima:

22 Januari 2026

Artikel direvisi:

17 Maret 2026

Artikel diterbitkan:

31 Maret 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi simulasi dan meningkatnya minat masyarakat terhadap dunia otomotif, khususnya balap, mendorong hadirnya fasilitas hiburan yang bersifat interaktif dan imersif. Salah satu bentuk fasilitas tersebut adalah *Racing Experience Center* yang menggabungkan teknologi simulator balap, lintasan fisik, serta desain interior yang mendukung atmosfer dunia balap. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep desain interior *Racing Experience Center* yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dari aspek kenyamanan, estetika, dan fungsionalitas.

Metode Penelitian yang digunakan meliputi studi literatur, observasi lapangan, survei kuesioner terhadap 140 responden, serta wawancara dengan pengelola dan pengguna fasilitas simulator balap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor utama dalam menciptakan pengalaman ruang yang optimal meliputi tata ruang ergonomis, pencahayaan yang mendukung fokus, penggunaan material bertema industrial, serta elemen visual yang memperkuat identitas balap.

Perancangan ini menghasilkan konsep desain interior bertema *Modern Competitive Track* yang mengintegrasikan aspek fungsional dan atmosferik. Ruang dirancang tidak hanya sebagai fasilitas hiburan, tetapi juga sebagai pusat komunitas pecinta balap di Jakarta.

Kata kunci: desain interior, simulasi balap, hiburan tematik, *user experience*, *racing experience center*

Abstract

The development of simulation technology and the increasing public interest in motorsports have led to the emergence of immersive and interactive entertainment facilities. One such facility is the Racing Experience Center, which combines racing simulation technology, physical tracks, and interior design elements that support a racing atmosphere. This study aims to design an interior concept for a Racing Experience Center that fulfills user needs in terms of comfort, aesthetics, and functionality

The research method includes literature study, field observation, questionnaire surveys involving 140 respondents, and interviews with facility managers and users. The results indicate that the key factors in creating an optimal spatial experience include ergonomic layout, focused lighting, industrial-themed materials, and strong visual identity elements related to racing. This design proposes a Modern Competitive Track concept that integrates functional and atmospheric aspects. The Facility is designed not only as an entertainment space but also as a community hub for motorsport enthusiasts in Jakarta.

Keywords: *interior design, racing simulation, themed entertainment, user experience, racing experience center*

1. PENDAHULUAN

Meningkatnya antusiasme masyarakat terhadap dunia otomotif dan olahraga balap, khususnya di kalangan generasi muda, membuka peluang baru dalam pengembangan fasilitas hiburan berbasis pengalaman. Perkembangan ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi simulasi yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman balap secara realistis tanpa harus berada di lintasan nyata. Fenomena ini mendorong munculnya konsep Racing Experience Center sebagai fasilitas hiburan yang menggabungkan teknologi, interaksi sosial, dan desain ruang yang imersif. Konsep *experience center* sendiri merupakan pendekatan desain yang menekankan pengalaman pengguna sebagai elemen utama dalam interaksi antara manusia dan ruang. Menurut Pine dan Gilmore (1999), pengalaman merupakan nilai ekonomi

baru yang mampu menciptakan keterikatan emosional antara pengguna dan suatu brand atau fasilitas. Dalam konteks ini, Racing Experience Center tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain, tetapi juga sebagai media untuk menciptakan pengalaman yang melibatkan indera, emosi, dan partisipasi aktif pengguna.

Berbeda dengan fasilitas hiburan konvensional, Racing Experience Center dirancang untuk menghadirkan suasana balap yang autentik melalui integrasi elemen desain interior seperti pencahayaan, material, warna, serta teknologi simulasi. Pendekatan ini memungkinkan pengguna merasakan sensasi kompetisi dan atmosfer motorsport secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan konsep *experiential design* yang menekankan pentingnya keterlibatan multisensori dalam menciptakan pengalaman ruang yang berkesan.

Di tingkat global, konsep ini telah berkembang pesat, salah satunya melalui fasilitas seperti F1 Arcade di London yang menggabungkan simulator balap dengan ruang sosial dan hiburan. Namun, implementasi konsep serupa di Indonesia masih tergolong terbatas dan belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi desain interior sebagai elemen pembentuk pengalaman. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan perancangan desain interior Racing Experience Center yang tidak hanya memenuhi aspek fungsional, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman ruang yang imersif, nyaman, dan memiliki identitas visual yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep interior yang relevan dengan kebutuhan pengguna serta mampu menjadi fasilitas hiburan tematik yang kompetitif di Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tipologi Experience Center dalam Desain Modern *Experience center* merupakan evolusi dari ruang pameran tradisional yang menitikberatkan

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan kerangka kerja desain yang sistematis, dimulai dari tahap *Programming* hingga pengembangan konsep. Metode yang digunakan meliputi:

1. Studi Komparatif: Menganalisis pusat simulasi balap yang sudah beroperasi untuk memahami aspek operasional dan teknis.
2. Survei dan Kuesioner: Mengumpulkan data dari 140 responden untuk memetakan ekspektasi pengguna terhadap fasilitas simulator impian mereka

pada interaksi dua arah antara pengguna dan produk. Menurut teori *Experience Economy*, keberhasilan sebuah ruang ditentukan oleh sejauh mana ruang tersebut mampu menciptakan memori bagi pengunjungnya. Dalam konteks Racing Experience Center, desain harus mampu bertindak sebagai narator yang membawa pengunjung masuk ke dalam dunia balap profesional.

2.2 Psikologi Ruang dan Persepsi Visual

Psikologi ruang berperan penting dalam menentukan suasana hati pengguna. Dalam desain fasilitas balap, penggunaan garis-garis diagonal dan linier sering digunakan untuk menciptakan ilusi gerak dan kecepatan (*sense of speed*). Selain itu, pemilihan palet warna dengan kontras tinggi, seperti perpaduan antara warna gelap (*dark mode*) dan cahaya neon/LED, bertujuan untuk memfokuskan perhatian pengguna pada layar simulasi sembari tetap merasakan atmosfer yang dramatis di area sekitar.

3. Analisis Tapak: Mengevaluasi kondisi fisik lokasi di Tangerang untuk menentukan orientasi bangunan aksesibilitas.
4. Pendekatan Rosemary Kilmer: Menggunakan tahapan riset, analisis, sintesis, dan implementasi untuk menghasilkan solusi desain yang holistik

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

- a. Sintesis Hasil Survei Lapangan

Hasil studi lapangan di P1 Digital Motorsport dan One Simulator menunjukkan adanya perbedaan segmentasi. P1 lebih menekankan pada aspek kompetisi dan komunitas dengan adanya tribun fisik, sedangkan One Simulator lebih ke arah *boutique showroom*. Dari sini, dirumuskan bahwa

Racing Experience Center yang baru harus mampu menggabungkan kedua aspek tersebut: area kompetisi yang intens dan area sosial yang nyaman

b. Preferensi dan Kebutuhan Pengguna

Data kuesioner mengungkapkan bahwa 40% responden sangat memprioritaskan faktor ergonomi, terutama pada kualitas kursi dan jarak pandang ke layar. Selain itu, mayoritas responden menginginkan adanya fasilitas pendukung seperti kafe yang memungkinkan mereka untuk bersosialisasi setelah sesi balap. Hal ini menjadi dasar bagi zonasi ruang yang memisahkan antara area "*High Energy*" (simulator) dan "*Low Energy*" (lounge)

c. Konsep Desain: "*Drive Beyond Reality*"

Konsep "*Drive Beyond Reality*" diimplementasikan melalui penggunaan bentuk-bentuk organik yang menyerupai aerodinamika mobil balap. Elemen interior dirancang tanpa sudut tajam di beberapa area kunci untuk memberikan kesan aliran udara (*airflow*). Material yang digunakan didominasi oleh tekstur metalik, karbon, dan kaca untuk memperkuat kesan teknologi tinggi.

5. KESIMPULAN

Perancangan *Racing Experience Center* di Tangerang ini merupakan upaya untuk mendefinisikan kembali standar fasilitas hiburan berbasis teknologi. Dengan menggabungkan kebutuhan teknis simulasi yang presisi dan estetika desain yang imersif, proyek ini berhasil menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga ikonik. Fokus pada kenyamanan ergonomis dan psikologi warna menjadi kunci utama dalam memastikan kepuasan pengguna.

d. Detail Implementasi Ruang

- Area Lobby & Reception: Menggunakan pencahayaan *ceiling* berbentuk sirkuit untuk mengarahkan alur masuk pengunjung secara intuitif.
- Simulator Zone (Main Arena): Ruang ini dirancang dengan kontrol cahaya yang ketat untuk menghindari pantulan pada layar simulator. Pengaturan kabel (*cable management*) dilakukan secara tersembunyi untuk menjaga estetika ruang yang bersih dan modern.
- Pit Stop cafe: Area ini dirancang dengan gaya industrial-modern, menggunakan furnitur yang terinspirasi dari komponen otomotif sebagai titik temu komunitas.
- Retail & Merchandise: Menggunakan sistem *display* modular yang fleksibel untuk memamerkan perangkat keras balap terbaru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi desainer interior dalam merancang ruang-ruang bertema teknologi di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan maksimal berkat bantuan dan dorongan tulus dari orang-orang terdekat. Penulis ingin mengungkapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada orang tua dan keluarga besar yang telah menjadi sistem pendukung utama melalui doa serta bantuan materi dan moral. Terima kasih yang tulus penulis haturkan kepada Bapak Widasapta Sutapa, dosen Universitas Pradita, yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan teknis hingga tugas akhir ini tuntas. Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada Cecilia Wen selaku pasangan yang terus memberikan motivasi, kesabaran, dan dukungan emosional yang sangat berarti bagi penulis selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

Brakus, J. J., Schmitt, B. H., & Zarantonello, L. (2009). Brand experience: What is it? How is it measured? Does it affect loyalty? *Journal of Marketing*, 73(3), 52–68.

Kilmer, R., & Kilmer, W. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space*. Whitney Library of Design.

Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business School Press.

Schmitt, B. H. (1999). Experiential marketing. *Journal of Marketing Management*, 15(1–3), 53–67.

Tschumi, B. (1996). *Architecture and disjunction*. MIT Press.