

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Redesain	:Upaya untuk merancang ulang sehingga terjadi perubahan dan perbaikan dalam penampilan atau fungsi, dan tetap berorientasi terhadap lingkungan sekitar. (Basauli dalam (Ananda, 2018))
Arena Pacuan Kuda	:Merupakan wadah/ tempat kegiatan olahraga berkuda yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang lain. Dalam hal ini, arena pacuan kuda juga sebagai wahana rekreasi yang edukatif.
Arena Pacuan Kuda Tegalwaton	:Merupakan lokasi objek perancangan yang merupakan salah satu arena pacuan kuda bertaraf nasional yang berada di Desa Tegalwaton, Kecamatan Tengaran, Kabupaten Semarang.
Kompetisi	:Adalah aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Individu atau kelompok memilih untuk bekerja sama atau berkompetisi tergantung dari struktur reward dalam suatu situasi. (Deaux, Dane, & Wrightsman dalam (Tomasowa, 2012))
Wisata Edukasi	:Bisa juga disebut sebagai anjangkarya adalah suatu kegiatan atau perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dan juga terdapat aktivitas edukasi atau pendidikan didalamnya. Ada banyak kegiatan wisata edukasi yang bisa di lakukan khususnya bagi anak-anak yang masih membutuhkan pembelajaran akan dunia luar. (Wikipedia, 2019)

Dari uraian diatas, maka Redesain Arena Pacuan Kuda Tegalwaton Sebagai Pusat Kompetisi, Wisata Edukasi Di Kabupaten Semarang adalah upaya untuk merancang ulang Arena Pacuan Kuda Tegalwaton menjadi pusat kompetisi berkuda di Indonesia dan menjadikan Arena Pacuan Kuda Tegalwaton menjadi wahana rekreasi sekaligus edukasi untuk masyarakat umum sehingga olahraga berkuda menjadi lebih populer di Indonesia.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Pacuan Kuda

Kuda (*Equus caballus* atau *Equus ferus caballus*) adalah salah satu dari sepuluh spesies modern mamalia dari genus *Equus*. Hewan ini telah lama merupakan salah satu hewan peliharaan yang penting secara ekonomis dan historis, dan telah memegang peranan penting dalam pengangkutan orang dan barang selama ribuan tahun. Kuda dapat ditunggangi oleh manusia dengan menggunakan sadel dan dapat pula digunakan untuk menarik sesuatu, seperti kendaraan beroda, atau bajak. Pada beberapa daerah, kuda juga digunakan sebagai sumber makanan. Walaupun peternakan kuda diperkirakan telah dimulai sejak tahun 4500 SM, bukti-bukti penggunaan kuda untuk keperluan manusia baru ditemukan terjadi sejak 2000 SM. Kuda dalam berbagai kebudayaan dianggap sebagai simbol kebebasan, kecerdasan, dan kekuatan.

Pacuan kuda adalah olahraga berkuda yang sudah ada sejak berabad-abad yang lalu. Kuda dilatih untuk berpacu menuju garis akhir (*finish*) melawan peserta lain. Contohnya adalah balap kereta kuda yang populer pada masa Romawi kuno. Di kalangan masyarakat Nordik juga dikenal pacuan kuda milik dewa Odin dengan raksasa Hrungrir dalam mitologi mereka. Namun di masa kini selain sebagai kuda pacu, kuda juga dapat meningkatkan kreatifitas anak dan sebagai sarana hiburan.

Di Indonesia, olahraga berkuda telah terdaftar dalam Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Segala hal tentang olahraga berkuda di Indonesia, diatur dan diawasi oleh PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia).

1.2.2 Olahraga Berkuda Menurut Syariat Islam

Khalifah Umar bin Khattab ra. pernah menganjurkan, "Ajari anakmu berenang, berkuda, dan memanah." Anjuran untuk mengajarkan 3 keterampilan pada anak tersebut bermanfaat untuk membangun rasa percaya diri, membangkitkan keberanian, dan melatih kepekaan intuisi untuk anak muslim. (Farida, 2013)

Berkuda adalah salah satu dari tiga olahraga yang sangat dianjurkan oleh agama Islam. Seseorang yang menaiki kuda harus berani dan mampu mengendalikan kuda tersebut saat kuda tersebut berlari cepat. Hal ini dimaksudkan agar seseorang mampu menjadi pemimpin yang berani dan mampu mengendalikan dirinya dalam situasi apapun.

Selain oleh Khalifah Umar bin Khattab ra. Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* juga pernah menyebutkan keutamaan kendaraan kuda, Allah telah tetapkan pada ubun-ubun kuda itu terdapat kebaikan hingga hari Kiamat, sebagaimana disebutkan oleh Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam*, "Pada ubun-ubun kuda itu, telah ditetapkan kebaikan, hingga hari Kiamat." (HR Bukhari).

Berdasarkan hal-hal diatas, upaya untuk mengikuti syariat Islam bisa dilakukan dengan berlatih dan menguasai olahraga berkuda. Maka dari itu, dibutuhkan tempat yang dapat memberikan edukasi tentang berkuda untuk mengikuti perintah dalam Syariat Islam.

1.2.3 Arena Pacuan Kuda Tegalwaton

Di Jawa Tengah terdapat beberapa gelanggang pacuan kuda, salah satunya terletak di Desa Tegalwaton, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang. Arena ini biasa menjadi tempat diselenggarakannya kompetisi pacuan kuda tingkat nasional, tetapi fasilitas yang disediakan masih sangat kurang, contohnya tidak adanya lahan parkir, tribun penonton yang kecil, selain itu karena letak dari tribun dan lapangan pacuan kuda dipisahkan oleh jalan umum, keamanan dan kenyamanan dari penonton dan pengendara menjadi kurang maksimal.

Beberapa kompetisi yang pernah di selenggarakan di Arena Pacuan Kuda Tegalwaton dalam dua tahun terakhir antara lain :

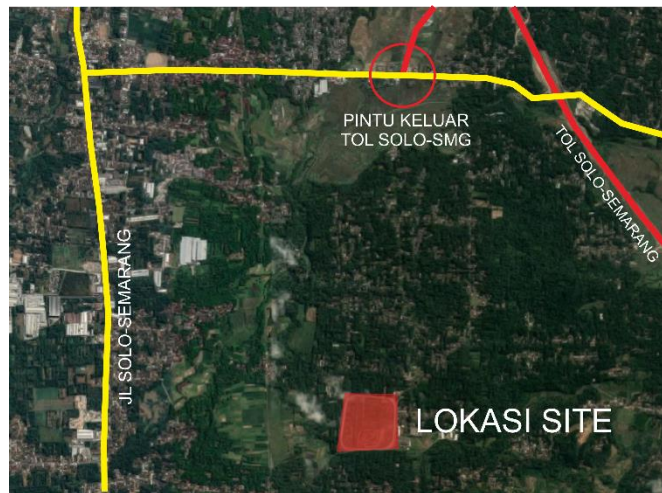
- a. Kejurnas ke-50, pada November 2016
- b. Kejurnas ke-51 seri I, pada Juli 2017
- c. Kejuaraan A.E. Kawilarang Memorial Cup, pada 2017
- d. Kejurnas Pacuan Kuda Jateng Derby, pada Februari 2018
- e. Piala Tiga Mahkota seri I, pada Maret 2018
- f. Kapolda Cup, pada April 2018

Di antara tribun penonton dan arena pacuan, terdapat jalan alternatif menuju pintu masuk tol Salatiga-Semarang. Sehingga perletakan tribun ini sangat mengganggu bagi penonton maupun pengguna jalan karena sering menutup jalan tersebut saat terdapat kompetisi. Saat tidak terdapat kompetisi, lapangan ini hanya digunakan untuk melatih kuda oleh warga sekitar. Walaupun tidak terdapat kompetisi, banyak dari warga sekitar yang sering berkunjung ke lapangan pacuan kuda ini. Ada yang hanya bersantai bersama keluarga, dan ada pula yang berfoto-foto di sekitar arena.

Keadaan salah satu bangunan yang terdapat di sana yaitu tribun penonton kurang terawat. Setiap sore hari tribun ini digunakan anak muda untuk berkumpul sehingga terdapat coret coretan yang cenderung merusak bangunan. Hal ini terjadi karena akses menuju tribun yang memang terbuka dan tanpa pengamanan.

1.2.4 Potensi Sekitar

Kecamatan Tengaran berada di ujung selatan dari Kabupaten Semarang, yang dilewati jalur utama penghubung antara Solo, Semarang, dan Jogjakarta yang sering disebut “joglosemar”. Selain itu Gelanggang Pacuan Kuda Tegalwaton ini berada kurang lebih 2,5 km dari pintu keluar jalan tol Solo – Semarang. Hal ini akan memudahkan pencapaian pengunjung dari luar kota menuju lokasi.



Gambar 1.2.1 Peta Lokasi

Sumber : www.google.com/maps

Desa Tegalwaton sendiri dikenal sebagai desa kuda karena di desa ini terdapat banyak sekali kuda, dengan jenis kuda tunggangan maupun kuda balap. Selain kuda, di desa ini juga terdapat joki kuda yang sudah pensiun karena berat badannya sudah tidak memenuhi standar. Hal ini bisa di manfaatkan sebagai kuda sewaan sehingga dapat meningkatkan pendapatan warga sekitar.

1.3 Permasalahan

1. Bagaimana meredesain Pacuan Kuda Tegalwaton menjadi pusat kompetisi yang berstandar nasional ?
2. Bagaimana meredesain Pacuan Kuda Tegalwaton menjadi area wisata edukasi berkuda ?

1.4 Tujuan

1. Melakukan evaluasi purna huni terhadap Arena Pacuan Kuda Tegalwaton Kab. Semarang.
2. Mengolah lahan berdasarkan hasil analisa dan evaluasi purna huni.
3. Merancang ulang bangunan dan fasilitas utama berdasarkan hasil analisa dan evaluasi purna huni.
4. Merancang beberapa fasilitas pendukung untuk fungsi wisata edukasi.

1.5 Lingkup Pembahasan

Batasan pembahasan di titik beratkan pada hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, standar dan fasilitas arena pacuan kuda, yakni fasilitas yang mewadahi kegiatan olahraga berkuda, pelatihan berkuda, dan rekreasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran serta metode pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang landasan teori yang membahas tentang standar dalam arena pacuan kuda yang bertaraf nasional dan beberapa contoh desain arena pacuan kuda yang pernah ada.

BAB III : GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN DAN GAGASAN PERANCANGAN

Berisi tentang sejarah Kabupaten Semarang, letak geografis, administratif Kabupaten Semarang serta pembahasan dan analisa Arena Pacuan Kuda Tegalwaton.

BAB IV : ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang parameter atau dasar perhitungan, analisa pendekatan perencanaan baik secara mikro maupun makro, serta konsep perancangan untuk Arena Pacuan Kuda Tegalwaton.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan informasi tentang sumber pustaka yang telah dirujuk dalam tulisan.