

# STANDARISASI ARENA OLAHRAGA PACUAN KUDA TEGALWATON DI KABUPATEN SEMARANG DENGAN KONSEP *STRUCTURE AS AESTHETICS*

**Maulana Ibnu Farkhan; Ronim Azizah**  
**Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik,**  
**Universitas Muhammadiyah Surakarta**

## **Abstrak**

Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton yang terletak di Kecamatan Tengaran, Kabupaten Semarang, memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas olahraga berkuda di tingkat lokal hingga nasional. Arena ini tidak hanya sebagai fasilitas olahraga, namun juga berpotensi menjadi destinasi wisata olahraga yang menarik. Namun, beberapa fasilitas yang tersedia saat ini masih terbatas dan memerlukan peningkatan untuk memenuhi standar nasional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang standarisasi arena pacuan kuda dengan menyediakan fasilitas utama dan pendukung yang memadai, serta menerapkan konsep *Structure as Aesthetics*, yang menonjolkan keindahan visual melalui penggunaan struktur *space frame* pada bangunan tribun penonton. Metode yang digunakan dalam metode perancangan ini meliputi observasi untuk mengidentifikasi kondisi eksisting dan permasalahan di lokasi, studi literatur, serta analisis data untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan. Pengembangan fasilitas, seperti tribun penonton, area parkir yang memadai, serta fasilitas pendukung berupa pelatihan dan rekreasi pertunjukan berkuda yang sangat dibutuhkan di arena pacuan kuda. Dengan adanya standarisasi ini, Arena Pacuan Kuda Tegalwaton diharapkan dapat memfasilitasi kompetisi olahraga berkuda berskala nasional, mampu menarik lebih banyak pengunjung, dan meningkatkan minat masyarakat terhadap olahraga berkuda dengan menerapkan konsep *Structure as Aesthetics* untuk meningkatkan fungsi struktural dan keindahan dalam bangunan.

**Kata Kunci:** Standarisasi Arena Olahraga, Kabupaten Semarang, Pacuan Kuda Tegalwaton

## **Abstract**

*The standardization of the Tegalwaton Horse Racing Arena, located in Tengaran District, Semarang Regency, plays an important role in supporting equestrian sports activities at the local and national levels. This arena is not only a sports facility, but also has the potential to become an attractive sports tourism destination. However, some of the facilities currently available are still limited and require improvement to meet national standards. This study aims to design a standardized horse racing arena by providing adequate main and supporting facilities, and applying the concept of Structure as Aesthetics, which emphasizes visual beauty through the use of a space frame structure in the spectator stands building. The methods used in this study include observation to identify existing conditions and problems at the location, literature studies, and data analysis to identify development needs. The development of facilities, such as spectator stands, adequate parking areas, and supporting facilities in the form of training and recreational equestrian performances are much needed at the racetrack. With this standardization, the Tegalwaton Horse Racing Arena is expected to facilitate national-scale equestrian sports competitions, attract more visitors, and increase public interest in equestrian sports by applying the concept of Structure as Aesthetics to improve the structural function and beauty of the building.*

**Keywords:** Standardization of Sports Arenas, Semarang Regency, Tegalwaton Horse Racing.

## 1. PENDAHULUAN

Pacuan kuda, atau yang lebih populer dikenal sebagai balap kuda, merupakan salah satu olahraga tertua yang telah ada sejak ribuan tahun yang lalu (Pesona, 2023). Kuda tidak hanya berfungsi sebagai alat transportasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam peperangan serta menjadi simbol status sosial di berbagai budaya. Dalam dunia olahraga, pacuan kuda pertama kali muncul di peradaban Mesir Kuno, Yunani, dan Romawi. Di Indonesia, pacuan kuda telah menjadi bagian dari budaya masyarakat sejak zaman dahulu, khususnya di kalangan bangsawan yang menjadikannya simbol kemewahan (Rossa, 2024).

Desa Tegalwaton merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang. Desa Tegalwaton memiliki daya tarik yang khas, terkenal sebagai “Kampung Kobo” karena populasi kuda yang cukup banyak. Selain itu, desa ini juga terdapat arena pacuan kuda yang sering digunakan sebagai tempat perlombaan pacuan kuda, yang diselenggarakan oleh Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia (PORDASI). Selain menjadi arena kompetisi bergengsi, arena ini juga dimanfaatkan sebagai destinasi wisata olahraga yang mampu menarik pengunjung untuk datang (Tegalwaton, 2023). Namun, fasilitas arena pacuan kuda masih terbatas dan kurang terawat, ditandai dengan kondisi tribun penonton yang kotor, lahan parkir yang tidak memadai, serta minimnya fasilitas pendukung.

Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton menjadi urgensi mengingat kondisi saat ini masih kurang memaksimalkan fasilitas pendukung untuk penyelenggaraan pacuan kuda berskala nasional. Melalui standarisasi ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana bagi pengguna maupun pengelola. Penerapan konsep *Structure as Aesthetics* juga diharapkan dapat menarik lebih banyak event pacuan kuda berskala besar, mendorong pertumbuhan ekonomi lokal, serta meningkatkan daya tarik wisata olahraga di kawasan tersebut.

### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimana merancang standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton agar dapat mewadahi kegiatan pacuan berkuda, pelatihan berkuda serta aktivitas rekreasi dengan standar nasional?. (2) Bagaimana menerapkan konsep *Structure as Aesthetics* yang dimunculkan dalam bangunan Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton?.

### 1.2 Tujuan

Tujuan dari Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton bagi para pengunjung dan pengelola yaitu: (1) Menyediakan kapasitas dan fasilitas utama seperti pacuan kuda dan pelatihan berkuda, maupun fasilitas pendukung di Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton bagi para pengunjung dan pengelola dengan standar nasional. (2) Merancang bangunan Arena Olahraga Pacuan

Kuda Tegalwaton dengan konsep *Structure as Aesthetics* yang dimunculkan dalam elemen bangunan.

## **2. METODE**

Metode yang dilakukan dari awal hingga akhir adalah sebagai berikut: (1) Metode Observasi, observasi dilakukan secara langsung di arena pacuan kuda Tegalwaton untuk mengidentifikasi kondisi yang ada, fasilitas yang tersedia, dan masalah-masalah yang ada di lokasi tersebut. (2) Metode Studi Literatur, studi literatur digunakan untuk mencari data sekunder dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan website yang relevan dengan Arena Pacuan Kuda. (3) Metode Analisis Data, data dari metode observasi dan metode literatur dianalisis secara menyeluruh untuk menemukan ide-ide yang sesuai dengan konsep pendekatan yang telah dipilih.

## **3. HASIL DAN PENELITIAN**

### **3.1 Gagasan Perancangan**

Gagasan parameter menjadi landasan utama dalam proses perancangan, sehingga tujuan utama dari dilakukannya perancangan ini adalah perencanaan standarisasi arena olahraga pacuan kuda Tegalwaton di Kabupaten Semarang yang merupakan respons terhadap berbagai masalah yang terjadi. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya fasilitas yang memadai, minimnya kapasitas, serta desain bangunan yang kurang menarik untuk sebuah gelanggang olahraga yang berstandar nasional.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pengembangan ini akan berfokus pada peningkatan infrastruktur dan fasilitas yang ada sesuai dengan standar nasional. Selain itu, akan dilakukan penambahan fasilitas pendukung, dan penerapan konsep *Structure as Aesthetics* terhadap bangunan untuk menciptakan visual yang menarik serta meningkatkan kenyamanan bagi pengguna. Fungsi pengembangan arena pacuan kuda ini akan meliputi:

1. Memberikan fasilitas pendukung untuk menunjang kegiatan olahraga dan rekreasi, baik atlet maupun masyarakat umum.
2. Menciptakan bangunan yang lebih aman dan nyaman dengan memperhatikan aspek estetika dalam desain bangunan.

Dengan demikian, standarisasi pacuan kuda Tegalwaton tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar kegiatan olahraga bagi para atlet dan pengunjung, tetapi juga menciptakan daya tarik tersendiri, sehingga memberikan dampak positif terhadap perekonomian masyarakat setempat melalui sektor pariwisata olahraga dengan standar yang telah ditetapkan.

### **3.2 Data Tapak**



Tapak berada di Jl. Letjen Soemitro, tepatnya di daerah Boto, Desa Tegalwaton, yang termasuk dalam wilayah Kecamatan Tengaran. Secara administratif, lokasi tersebut berada di Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Luas total lahan yang dimiliki adalah sekitar  $\pm 13,5$  hektar. Keadaan

sekitar tapak didominasi oleh lahan hijau dan pemukiman penduduk.



Gambar 1. Lokasi Site  
Sumber: <https://earth.google.com/>

Tabel 1. Analisis dan Konsep *Site*

Analisis Eksisting		Konsep Redesain	
Angin			
			
<p>Gambar 2. Analisis Angin Sumber: Analisis Penulis, 2025</p> <p>Angin di area site berhembus dari selatan ke utara. Dengan banyaknya kondisi lahan hijau, membuat angin tidak berhembus dengan kencang.</p>		<p>Gambar 3. Konsep Analisis Angin Sumber: Analisis Penulis, 2025</p> <p>Penataan bangunan utama tidak menghadap ke timur untuk mengurangi hembusan angin yang mengarah ke tribun penonton dan bangunan sekitarnya.</p>	
Matahari			





Gambar 4. Analisis Matahari  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Pergerakan sinar matahari yang bergerak dari arah timur ke arah barat memiliki dampak signifikan terhadap perbedaan temperatur suhu di setiap waktu pada site yang ingin di rancang.



Gambar 5. Konsep Analisis Angin  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Orientasi bangunan tribun menghadap ke arah barat, dirancang untuk mengurangi paparan sinar matahari di sore hari. Selain itu, agar dapat menyaksikan keindahan sunset di sore hari, dengan pemandangan gunung Merapi dan Merbabu.

### Drainase



Gambar 6. Analisis Drainase  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Arena pacuan kuda berpotensi mengalami genangan air pada musim penghujan, khususnya di bagian utara site karena kurangnya sistem drainase yang efektif untuk mengalirkan air hujan. Drainase hanya terdapat pada tengah lapangan arena pacuan.



Gambar 7. Konsep Analisis Drainase  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Penambahan sistem drainase melalui sumur resapan yang ditempatkan di beberapa lokasi strategis bertujuan untuk meminimalkan genangan air, sehingga dapat menjaga kondisi arena tetap aman, terutama di bagian utara site.

### Vegetasi



Gambar 8. Analisis Vegetasi  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Sumber kebisingan utama berasal dari utara (jalan utama), barat (aktivitas tinggi dari Politeknik AKBARA Surakarta), dan timur (permukiman padat). Bagian selatan termasuk area kebisingan rendah karena sedikit permukiman dan banyak lahan kosong.






Gambar 9. Konsep Analisis Vegetasi  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Peredam suara berupa vegetasi dan bangunan pembelakang ditempatkan di sumber kebisingan sebagai penyaring udara. Zona hunian istirahat dan ruang khusus, seperti ruang isolasi, diletakkan di sisi selatan yang bisingnya rendah. Pengurangan kebisingan ini meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan pengguna ruang.

Sumber: Analisis Penulis, 2025

### 3.3 Evaluasi Purna Huni

Tabel 2. Evaluasi Purna Huni

No.	Fasilitas	Kondisi	Standart	Solusi
1.	Tribun Penonton   	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tribun dipisahkan oleh jalan desa.</li> <li>- Material struktur atap yang sudah rusak.</li> <li>- Kurangnya pengelolaan ruang atlet di area tribun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belum memenuhi standar tribun/gelanggang tipe A, karena hanya berkapasitas kurang dari 3000.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan kapasitas tribun sesuai dengan standar nasional atau tipe A.</li> <li>- Memperbaiki struktur atap dengan material baja.</li> <li>- Memperbaiki dan menambahkan ruangan pada tribun.</li> </ul>
2.	Lintasan Pacuan Kuda	Sudah baik	Sudah sesuai ukuran	

No.	Fasilitas	Kondisi	Standart	Solusi
			standar PORDASI.	
3.	Kandang Kuda 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kondisi bangunan yang sudah tidak layak seperti, atap dan tembok sudah rusak.</li> <li>- Ukuran kandang yang terlalu kecil.</li> <li>- Hanya terdapat 12 kandang.</li> </ul>	Belum memenuhi standart buku arsitek.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperbaiki kandang kuda dengan material yang tidak mudah rusak.</li> <li>- Menambahkan kapasitas dan kandang sesuai dengan buku arsitek.</li> </ul>
4.	Startgate 	Sudah baik	Sudah sesuai ukuran standar PORDASI.	
5.	Menara kontrol ( <i>Control Tower</i> ) 	Kondisi menara yang berkarat dan hampir rapuh. Atap menara yang berlubang.	Sudah sesuai standar PORDASI.	Memperbaiki menara kontrol dengan menerapkan material yang tidak mudah rusak dan solid.
6.	Paddock 	Kondisi <i>paddock</i> yang kurang terawat, sehingga muncul vegetasi yang tumbuh tinggi.	Sudah sesuai standar PORDASI.	Melakukan pengelolaan yang rutin pada area <i>paddock</i> .

Sumber: Analisis Penulis, 2025

### 3.4 Pengguna dan Kebutuhan Ruang

Arena Pacuan Kuda Tegalwaton ini memiliki 3 jenis pengguna, yaitu pengunjung, peserta pelatihan kuda, dan pengelola.

Tabel 3. Rekapitulasi Kebutuhan Ruang

No.	Ruang	Total Luas (m <sup>2</sup> )
1.	Ruang Pengelola	299,74
2.	Fasilitas Tribun Penonton	3.371,248
3.	Fasilitas Arena Pacuan Kuda	29.627
4.	Fasilitas Pertunjukan dan Pelatihan Berkuda	982,16
5.	Fasilitas Bangunan Kandang Kuda	1.583,8
6.	Fasilitas Pengolahan Kotoran Kuda	110,88
7.	Area Restoran	1.350,24
8.	Area Souvenir	103,072
9.	Fasilitas Bangunan Musholla	356,26
10.	Fasilitas Area Servis	273,2
11.	Fasilitas Area Parkir	5.137,5
Total Keseluruhan		13.597,727

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Berdasarkan Perda Kabupaten Semarang no 3 tahun 2024, tentang Bangunan Gedung. Bangunan gedung dengan fungsi usaha meliputi gedung pertemuan, gedung pertunjukan, dan gedung olahraga. Menetapkan bahwa Koefisien Dasar Bangunan (KDB) antara 30-60%.

- KDB 35%, maka:

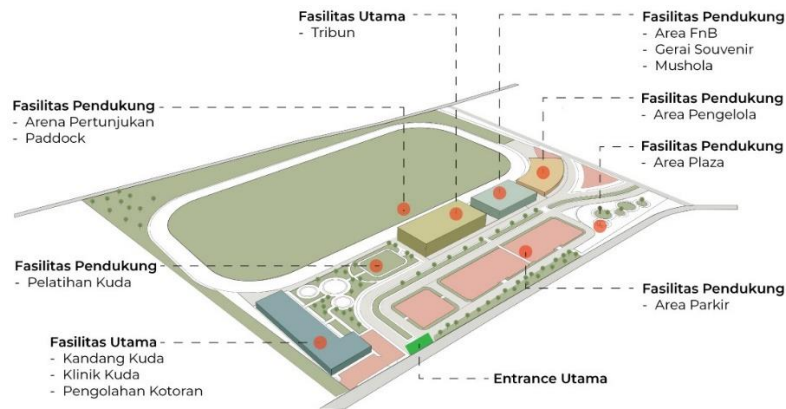
$$\begin{aligned}\text{Luas lahan yang dibangun} &= 35\% \times \text{Luas Lahan} \\ &= 35\% \times 135.086 \text{ m}^2 \\ &= 47.776,1 \text{ m}^2\end{aligned}$$

- Koefisien Dasar Hijau (KDH) = Luas Lahan-Luas Lantai 1  
$$\begin{aligned}&= 135.086 - 10.392,602 \\ &= 124.693,398 \text{ m}^2\end{aligned}$$
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) di lokasi *site* min 2 lantai



### 3.5 Tata Massa

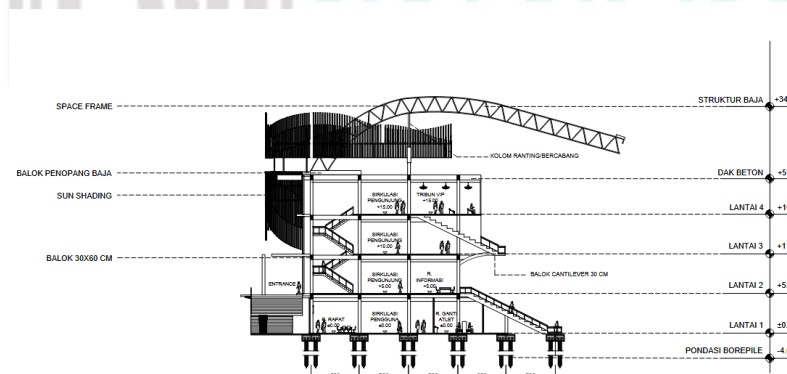
Tata massa bangunan Arena Pacuan Kuda terbagi dalam tiga klasifikasi, yaitu fasilitas utama, fasilitas pendukung, dan area pengelola. Namun, terdapat beberapa fasilitas utama yang tidak berada dalam 1 massa, seperti kandang dan pengolahan kotoran kuda. Pemisahan ini dilakukan untuk memaksimalkan kenyamanan pengunjung.



Gambar 10. Analisis Tata Massa  
Sumber: Analisis Penulis 2025

### 3.6 Konsep Arsitektur

Pendekatan *Structure as Aesthetics* pada bangunan Arena Pacuan Kuda diterapkan melalui bentuk desain bangunan yang menonjolkan elemen struktural secara ekspresif. Dalam konteks ini, konsep desain tidak hanya mengutamakan fungsi bangunan, tetapi juga menekankan aspek visual yang menarik. Dengan menonjolkan elemen-elemen struktural, konsep ini dapat menciptakan bangunan yang ikonik.



Gambar 11. Konsep *Structure As Aesthetics*  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

#### A. Konsep Eksterior

Penerapan konsep *secondary skin* pada eksterior bangunan memiliki fungsi penting dalam mengurangi dampak angin dan panas, sekaligus menambahkan nilai estetika pada tampilan fasad bangunan. Selain itu, konsep *secondary skin* dapat digunakan sebagai media taman vertikal atau *vertical garden*. Konsep *secondary skin* yang dirancang dalam berbentuk vertikal sangat ideal untuk digunakan

sebagai tanaman rambat, sehingga dapat meningkatkan efisiensi peredam panas pada bangunan.



Gambar 12. Tampilan Eksterior  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

## B. Konsep Interior

Konsep interior pada bangunan Arena Pacuan Kuda mengutamakan desain yang modern, fungsional, dan inovatif untuk menciptakan lingkungan yang nyaman serta menambah estetika dalam ruangan. Berikut adalah beberapa elemen yang diimplementasikan dalam interior Arena Pacuan Kuda:

### 1. Konsep Desain Ruang Terbuka

Menerapkan pencahayaan alami dengan menerapkan dinding dengan material kaca besar di ruangan VIP dan area restoran untuk memaksimalkan visual yang dihadirkan kepada pengunjung. Dengan memanfaatkan cahaya matahari secara optimal dan dapat mengurangi penggunaan energi Listrik.



Gambar 13. Konsep Ruang Terbuka  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

### 2. Penggunaan Material Modern

Konsep material modern yang diterapkan pada desain interior yaitu kaca, *wood*, beton, serta aksesoris material lainnya yang dapat menciptakan tampilan yang modern dan menarik dalam ruangan.



Gambar 14. Konsep Material Modern  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

### 3.7 Konsep Lanskap

Konsep *landscape* pada eksterior menggabungkan antara elemen *softscape* dan *hardscape*. Elemen *softscape* dalam penerapannya seperti menambahkan elemen tanaman yang berfungsi sebagai penyaring dari iklim dari lingkungan sekitar dan berfungsi sebagai peneduh di area bangunan. Sementara itu, elemen *hardscape* mencakup penggunaan material keras seperti kerikil dan paving blok, yang menambah keindahan dan fungsionalitas ruang luar.

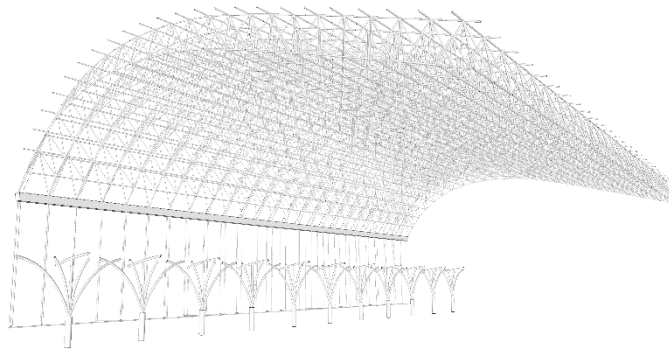


Gambar 15. Konsep Lanskap  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

### 3.8 Konsep Struktur Bangunan

#### 1. Struktur Atas atau *Upper Structure*

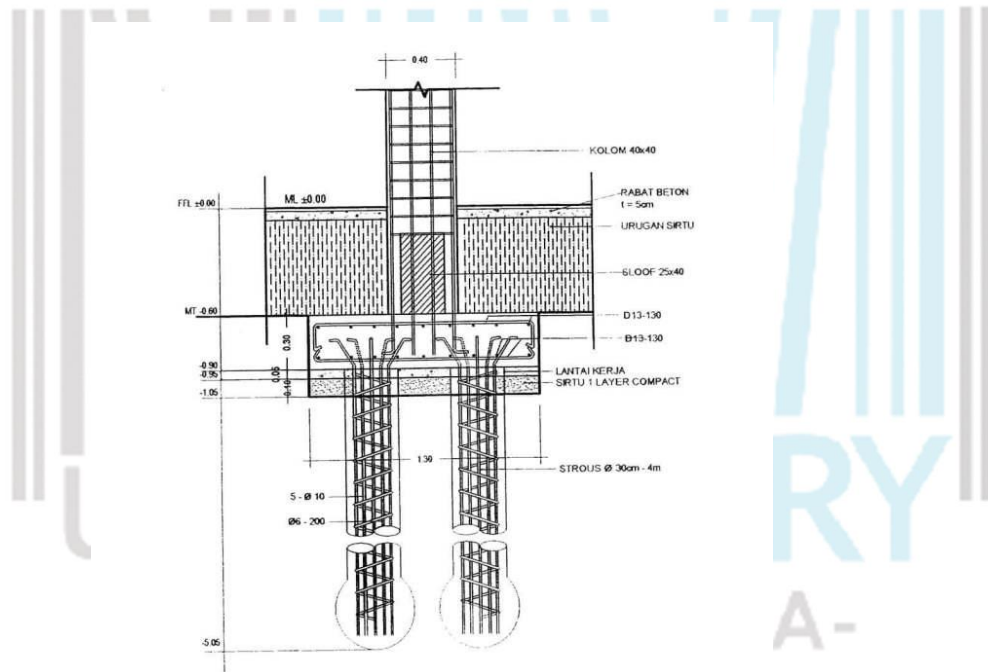
Penerapan struktur atap *space frame* dirancang untuk memberikan dukungan yang kokoh dan efisien bagi bangunan. Penggunaan *space frame* dapat menciptakan ruang yang luas tanpa memerlukan banyak kolom penyangga didalamnya, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penataan tata letak interior. Struktur ini sangat cocok digunakan pada fasilitas olahraga seperti arena pacuan kuda, stadion olahraga, atau gedung serbaguna lainnya.



Gambar 16. Aksonometri Struktur Atas  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

## 2. Struktur Bawah atau *Lower Structure*

Pada pacuan kuda ini, penerapan struktur bawah menggunakan pondasi bore pile sebagai stabilitas dan kekuatan dalam bangunan. Pondasi bore pile mampu menyalurkan beban bangunan ke lapisan tanah yang lebih dalam dan kuat, sehingga sangat efektif dalam mengatasi kondisi tanah yang tidak stabil.



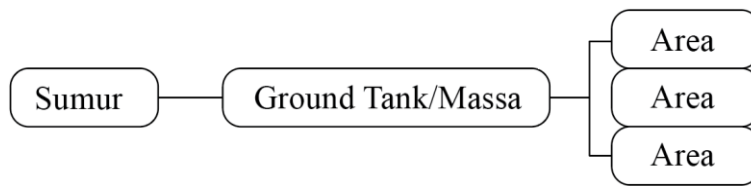
Gambar 17. Struktur Bawah  
Sumber: <https://strukturbangunan.com/>

## 3.9 Konsep Utilitas Tapak

### 1. Analisis Sistem Air Bersih

Kebutuhan air bersih digunakan untuk berbagai ruang seperti toilet, lavatory, dapur, restoran, dan mushola. Sumber air bersih yang digunakan berasal dari air sumur. Sistem distribusi air yang diterapkan adalah sistem *up feed*.

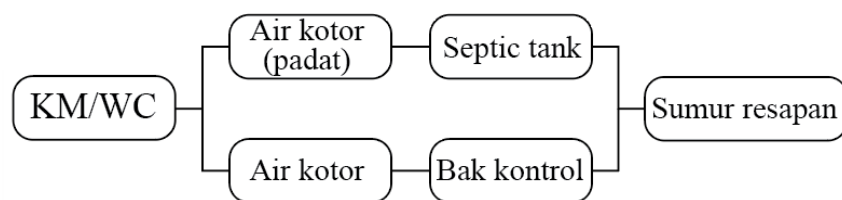




Gambar 18. Skema Diagram Air Bersih  
Analisis Penulis, 2025

## 2. Analisis Sistem Air Kotor

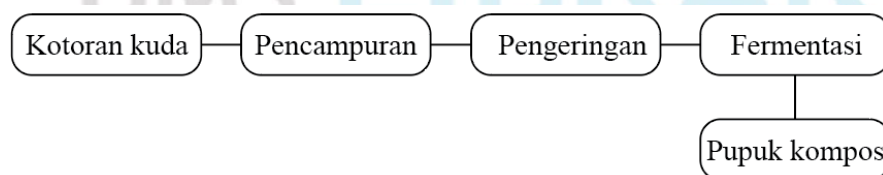
Air limbah atau air kotor dihasilkan dari beberapa ruang dalam bangunan, seperti dapur dan toilet. Khusus untuk air limbah yang berasal dari toilet, pengelolaan dilakukan melalui proses penyaringan di septic tank terlebih dahulu. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa air yang dibuang ke lingkungan telah melalui proses pembersihan sehingga tidak mencemari alam.



Gambar 19. Skema Diagram Air Kotor  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

## 3. Analisis Sistem Pengolahan Kotoran Kuda

Kotoran yang dihasilkan oleh kuda tidak dibuang sembarangan, tetapi kotoran tersebut akan dijadikan sebagai pupuk kompos. Proses pengolahan kotoran ini ditempatkan di lokasi yang strategis, dekat dengan kandang kuda dan jauh dari area publik.



Gambar 20. Skema Diagram Pengolahan Kotoran Kuda  
Sumber: Analisis Penulis, 2025

## 4. Penutup

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton di Kabupaten Semarang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan fasilitas utama dan pendukung yang sesuai standar nasional. Penerapan konsep *Structure as Aesthetics* pada desain bangunan tribun penonton dapat meningkatkan nilai estetika sekaligus fungsi struktural, sehingga tidak hanya memberikan kenyamanan bagi pengguna tetapi juga

menambah daya tarik visual arena. Dengan demikian, standarisasi ini tidak hanya menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan dasar kegiatan olahraga pacuan kuda, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui pengembangan wisata olahraga berkuda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Pesona, W. (2023). *Sejarah olahraga Balap Kuda, dari wahana perang hingga jadi seni hiburan dan prestasi*. <https://www.wartapesona.com/bola-sport/5909542803/sejarah-olahraga-balap-kuda-dari-wahana-perang-hingga-jadi-seni-hiburan-dan-prestasi>
- Rossa, V. (2024). *Prestisius dan Modern, Sejarah Panjang Pacuan Kuda di Indonesia Hingga Menuju Kejuaraan Nasional*. Suara.Com. <https://www.suara.com/pressrelease/2024/07/29/134036/prestisius-dan-modern-sejarah-panjang-pacuan-kuda-di-indonesia-hingga-menuju-kejuaraan-nasional>
- Tegalwaton, P. D. (2023). *ARENA PACUAN KUDA DESA TEGALWATON*. <https://www.tegalwaton.com/area-pacuan-kuda/>

