

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Pengertian judul dari “Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton di Kabupaten Semarang dengan Konsep *Structure as Aesthetics*” adalah sebagai berikut:

Standarisasi : Standarisasi dapat diartikan sebagai suatu proses penetapan aturan, ukuran, dan ketentuan yang wajib agar selaras dengan pedoman atau standar yang telah ditetapkan. Tujuan dari standarisasi adalah untuk menciptakan konsistensi dan keseragaman, yang memudahkan pemahaman (KBBI, 2016).

Arena Olahraga Berkuda : Arena olahraga berkuda merupakan fasilitas yang dirancang khusus untuk mendukung berbagai aktivitas berkuda seperti kompetisi, latihan, dan rekreasi. Fasilitas ini biasanya mencakup lapangan pacuan, arena latihan, dan area pendukung lainnya. Tempat ini tidak hanya menyediakan ruang bagi para atlet untuk berlatih, tetapi juga berfungsi sebagai pusat kegiatan komunitas, mulai dari pertandingan lokal hingga acara besar yang menarik ribuan penonton. Selain itu, kehadiran arena olahraga tidak hanya memperkaya peran mereka dalam kehidupan masyarakat, tetapi juga berpotensi menjadi tempat ikonik di suatu kota, serta memberikan dampak positif bagi perekonomian lokal (Hidayat et al., 2022).

Pacuan Kuda Tegalwaton : Pacuan kuda Tegalwaton merupakan sebuah arena olahraga pacuan kuda yang terletak di Kecamatan Tengaran, Kabupaten Semarang. Tempat ini memegang peranan penting dalam perkembangan olahraga berkuda di daerah tersebut. Pacuan kuda Tegalwaton tidak hanya digunakan sebagai fasilitas untuk menyelenggarakan pertandingan pacuan kuda, baik dalam skala daerah maupun nasional. Selain itu, arena ini juga berfungsi sebagai tempat rutin bagi para atlet berkuda, yang memanfaatkan berbagai fasilitas yang tersedia untuk meningkatkan keterampilan dalam menghadapi kompetisi (Tegalwaton, 2023).

Structure as Aesthetics : *Structure as Aesthetics* atau struktur sebagai estetika merupakan konsep dalam arsitektur yang memandang struktur bangunan tidak hanya sebagai elemen penopang, melainkan juga sebagai komponen estetis yang dapat meningkatkan nilai visual, sehingga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan keindahan bangunan. Integrasi antara fungsi dan seni dalam konsep ini menjadikan struktur tidak hanya kuat dan fungsional, tetapi juga menarik secara visual yang tinggi serta mampu menciptakan pengalaman ruang yang baik (Ivan, 2022).

Maka dapat disimpulkan pengertian dari “**Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton di Kabupaten Semarang dengan Konsep *Structure as Aesthetic***” adalah penetapan ketentuan yang wajib sesuai dengan standar nasional yang berlaku dan penyempurnaan arena

olahraga pacuan kuda Tegalwaton di Kabupaten Semarang untuk menciptakan fasilitas yang mendukung bagi pertumbuhan olahraga berkuda di tingkat lokal maupun nasional dengan menerapkan konsep *Structure as Aesthetics* yang dapat meningkatkan nilai visual pada bangunan.

1.2. Latar Belakang

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 tempat-tempat tersebut, perlombaan ini lebih dari sekedar ajang kompetisi, melainkan juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari festival dan perayaan masyarakat.

Di Indonesia, pacuan kuda telah menjadi bagian dari budaya masyarakat sejak zaman dahulu, khususnya di kalangan bangsawan yang menjadikannya simbol kemewahan (Rossa, 2024). Saat ini, pacuan kuda tidak hanya sekedar perlombaan tetapi juga berfungsi sebagai ajang pertemuan sosial yang menarik bagi berbagai kalangan masyarakat. Kejuaraan pacuan kuda diadakan secara rutin di berbagai daerah, bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan prestasi olahraga, tetapi juga untuk mendorong pertumbuhan perekonomian lokal melalui sektor pariwisata yang semakin berkembang.

Kabupaten Semarang merupakan salah satu Kabupaten dari Provinsi Jawa Tengah yang terkenal dengan banyaknya sektor pariwisata di dalamnya. Letak Kabupaten Semarang secara geografis terletak pada 110°14'54,75" sampai dengan 110°39'3" Bujur Timur dan 7°3'57" sampai dengan 7°30' Lintang Selatan. Keempat koordinat bujur dan lintang tersebut membentuk batasan wilayah seluas 1.019,27 km². Secara administratif Kabupaten Semarang terdiri dari 19 Kecamatan, 27 Kelurahan, dan 208 Desa.

Kabupaten Semarang terdiri dari beberapa Kecamatan, salah satunya yaitu Kecamatan Tengaran yang berbatasan langsung dengan Kecamatan Getasan dan Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali di sebelah Barat, Kecamatan Suruh di sebelah timur, Kota Salatiga di sebelah Utara, serta Kecamatan Susukan dan Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali di sebelah Selatan. Kecamatan Tengaran termasuk urutan keempat dengan wilayah tertinggi dengan persentase 729 mdpl setelah Kecamatan Bandungan dan luas daerah 49,95 km². Dari segi iklim dan cuaca, Kecamatan Tengaran memiliki curah hujan rata-rata sebesar 1.246 mm yang terjadi dalam 64 hari.

Desa Tegalwaton merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Tengaran, dengan luas wilayah mencapai 346.280 Ha. Desa ini berada pada ketinggian 575 mdpl, serta memiliki curah hujan rata-rata 3.480 mm, dan suhu rata-rata 24 derajat Celsius. Desa Tegalwaton memiliki daya tarik yang khas, terkenal sebagai “Kampung Kobi” karena populasi kuda yang cukup banyak di daerah ini. Selain itu, desa ini juga terdapat area pacuan kuda yang sering digunakan sebagai tempat perlombaan pacuan kuda, yang diselenggarakan oleh Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia (PORDASI).

Arena olahraga pacuan kuda Tegalwaton tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk penyelenggaraan perlombaan pacuan kuda saja, tetapi juga memiliki beberapa aktivitas lainnya. Selain menjadi arena kompetisi bergengsi, arena ini juga dimanfaatkan sebagai destinasi wisata olahraga yang mampu menarik pengunjung untuk datang (Tegalwaton, 2023). Selain itu, arena ini sering digunakan untuk pelatihan berkuda, baik bagi pemula maupun atlet joki profesional untuk mengasah keterampilannya. Namun, fasilitas di arena pacuan kuda tersebut masih terbatas dan kurangnya perawatan, seperti kondisi tribun penonton yang banyak sampah dan kotoran berserakan, fasilitas lahan parkir yang belum memadai, dan kurangnya fasilitas pendukung didalamnya.

Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton ini menjadi sangat penting jika dilihat dari kondisi nya sekarang yang masih kurang

memaksimalkan fasilitas pendukung untuk arena pacuan kuda berskala nasional. Melalui standarisasi ini, diharapkan kebutuhan sarana dan prasarana bagi pengguna maupun pengelola dapat terpenuhi. Selain itu, penerapan konsep *Structure as Aesthetics* diharapkan dapat menarik lebih banyak event pacuan kuda dengan skala besar, mendorong pertumbuhan ekonomi di sekitar, serta meningkatkan daya tarik wisata olahraga di kawasan ini.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka terdapat rumusan permasalahan sebagai berikut:

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?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton bagi para pengunjung dan pengelola yaitu:

1. Menyediakan kapasitas dan fasilitas utama seperti kegiatan untuk 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.

1.4.2. Sasaran

Sasaran dari Standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton bagi para pengunjung dan pengelola yaitu:

1. Terencananya penambahan kapasitas dan fasilitas utama seperti kegiatan untuk pacuan kuda dan rekreasi berkuda, maupun fasilitas pendukung di Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton bagi para pengunjung dan pengelola sesuai dengan standar nasional.
2. Terencananya standarisasi bangunan Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton dengan menerapkan konsep *Structure as Aesthetics* yang dimunculkan pada bangunan.

1.5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan difokuskan pada berbagai aspek yang berkaitan dengan standarisasi Arena Olahraga Pacuan Kuda Tegalwaton, dengan mempertimbangkan peningkatan kapasitas dan fasilitas yang mencakup kegiatan olahraga dan pelatihan berkuda.

1.6. Metode Pembahasan

1. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung di arena pacuan kuda Tegalwaton untuk mengidentifikasi kondisi yang ada, fasilitas yang tersedia, dan masalah-masalah yang ada di lokasi tersebut.

2. Studi Literatur

Metode studi literatur digunakan untuk mencari data sekunder dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan website yang relevan dengan Arena Pacuan Kuda.

3. Analisis Data

Data dari observasi dan literatur dianalisis secara menyeluruh untuk menemukan ide-ide yang sesuai dengan konsep pendekatan yang telah dipilih.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan tentang definisi judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran penelitian, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang membahas terkait standar fasilitas di arena pacuan kuda yang berskala nasional.

BAB III: GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai lokasi yang dipilih dan rencana pengembangan yang didasarkan pada data non-fisik dan fisik yang berkaitan dengan lokasi tersebut.

BAB IV: ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini menyajikan analisis serta konsep perencanaan dan perancangan yang dihasilkan dari pengolahan data dan pendekatan konseptual yang telah disusun. Dalam bab ini, juga membahas berbagai aspek, seperti analisis konsep ruang, tata ruang, struktur, dan fasad.