

HALAMAN PENGESAHAN

ACUAN PERANCANGAN

---

PROYEK : UJIAN SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS  
BOSOWA MAKASSAR

JUDUL : TAMAN WISATA BERKUDA DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT DI PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA

PENYUSUN : GABRIELA FLORENCE TANNA

NIM : 45 16 043 006

PERIODE : SEMESTER GANJIL 2021/2022

---

Menyetujui

Pembimbing I



Syamfitriah Asnur ST., M.Sc  
NIDN : 0931087602

Pembimbing II



Lisa Amalia ST., MT  
NIDN : 0929018901

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Ridwan ST., M.Si  
NIDN : 0910127101

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. H. Nasrullah ST., MT., IAI  
NIDN : 0908077301

**TAMAN WISATA BERKUDA DENGAN KONSEP *EDUTAINMENT*  
DI PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA**

**ACUAN PERANCANGAN**

*Diajukan Sebagai Penulisan Tugas Akhir  
Untuk Memenuhi Syarat Ujian Sarjana Arsitektur*



**OLEH :**

**GABRIELA FLORENCE TANNA**

**45 16 043 006**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS BOSOWA**

**2021**

## KATA PENGANTAR

*Syalom, Salam Sejahtera Bagi Kita Semua*

Dengan menyebut Nama Tuhan Yesus Kristus Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Penulis memanjatkan puji syukur atas Kasih, Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulisan acuan perancangan ini dapat direalisasikan.

Acuan perancangan ini disusun untuk memenuhi syarat ujian Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar.

Adapun Judul yang di ambil adalah :

**“TAMAN WISATA BERKUDA DENGAN KONSEP *EDUTAINMENT*, di  
*PATALLASSANG KABUPATEN GOWA* ”**

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan acuan perancangan ini masih terdapat berbagai kekurangan yang mungkin belum sempat terkoreksi mengingat keterbatasan waktu, fasilitas dan kapasitas penulis sehingga masih jauh dari kesempurnaan.

Pada kesempatan kali ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, Ayahanda tercinta Kata Tanna dan Ibunda tercinta Hilda yang telah merawat dan selalu memberikan dukungan baik berupa moril dan materi. Teruntuk Saudara-saudara serta Keponakan yang selalu meberikan

semangat. Dan teruntuk James, yang selalu menjadi teman yang menemani dan menyemangati saya.

2. Bapak Dr. Ridwan, ST., M.Si, sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Bosowa.
3. Bapak Dr. Ir. H. Narullah., MT, IAI, sebagai Ketua Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa.
4. Ibu Syamfitriani Asnur, ST., M.Sc dan Ibu Lisa, Amalia ST., MT selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktunya memberikan pengetahuan, arahan, motivasi dan bimbingan bagi Penulis.
5. Ibu Syamfitriani Asnur, ST., M.Sc dan Ibu Lisa, Amalia ST., MT selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan, demi kelancaran perkuliahan Penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Arsitektur, Syahril Idris, ST., M.sp, M. Awaluddin Hamdy, ST., M.Si, Ibu Satriani Latief. ST., MT, Sudarman Abdullah. ST., dan Syamsuddin Mustafa, ST., MT dan Almarhum Prof. Dr. Ir. Tommy S.S Eisenring., M.Si. yang telah memberikan ilmu Arsitektur kepada penulis selama menempuh Pendidikan di Universitas Bosowa, dan kepada staf Administrasi Prodi dan Fakultas yang telah membantu dalam urusan administrasi kampus.
7. Teruntuk Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Arsitektur FT-UNIBOS yang telah memberikan pengalaman baik dalam hal organisasi maupun akademis.
8. Teruntuk seluruh Guru-Guru dari SD Inpres Mulele Wamena, SMP Negeri 1 Wamena, dan SMA Negeri 1 Wamena yang telah memberikan ilmunya



kepada penulis selama menempuh Pendidikan. Juga kepada seluruh Majelis dan Jemaat Gereja Immanuel yang telah membimbing dan mendoakan Penulis.

9. Teruntuk seluruh Saudara-saudara saya Angkatan 2016 Arsitektur Universitas Bosowa, terkhusus Alfred H. Palayukan, Nur Ifhan, Muh. Sawal Rustama, Asni T. Toding, Irvan, Dandi yang memberikan semangat, masukan dan bantuan dalam menyelesaikan penyusunan acuan perancangan ini.
10. Teruntuk Fredy Saratu, Meyra Palimbong, Priscilla G.K.P, Andi Muh. Fadlan, Syarif H. Marjuna, Steven S.M. yang memberikan semangat dan dukungan dalam kondisi susah dan senang saat penyusunan acuan perancangan ini.
11. Teruntuk Searah Café, Sekala Café dan Adiva yang menjadi tempat saya mengerjakan acuan ini. Dan kepada BTS dan Super Junior yang membuat Penulis lebih semangat dalam mengerjakan acuan perancangan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penyusunan laporan acuan perancangan ini, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penyusunan acuan perancangan ini terkandung materi yang kurang berkenan atau mengandung kesalahan yang tidak disengaja. dan semoga acuan perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa Program Studi Arsitektur.

Makassar, 08 November 2021

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
1. Non Arsitektural .....	<b>3</b>
2. Arsitektural .....	<b>3</b>
<b>C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan</b> .....	<b>4</b>
1. Tujuan Pembahasan .....	<b>4</b>
2. Sasaran Pembahasan .....	<b>4</b>
<b>D. Batasan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>E. Metode Pembahasan</b> .....	<b>5</b>
<b>F. Sistematika Penulisan</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b> .....	<b>8</b>
<b>A. Pengertian Judul</b> .....	<b>8</b>
1. Taman Wisata .....	<b>8</b>
2. Berkuda .....	<b>8</b>
3. Pattalassang .....	<b>8</b>
4. Edutainment .....	<b>9</b>
<b>B. Tinjauan Umum</b> .....	<b>9</b>
1. Tinjauan Terhadap Taman Wisata.....	<b>9</b>
1.1 Pengertian Taman Wisata.....	<b>9</b>
1.2 Pengertian Taman Wisata Tematik .....	<b>10</b>
1.3 Objek Wisata Taman .....	<b>11</b>
1.4 Macam-macam Taman Wisata .....	<b>11</b>

1.5	Karakteristik Taman Wisata Tematik .....	12
1.6	Persyaratan Taman Wisata Tematik .....	12
1.7	Prinsip Desain Taman Wisata Tematik .....	14
1.8	Pelaku Kegiatan Pada Taman Wisata Tematik .....	17
1.9	Jenis Kegiatan Pada Taman Wisata Tematik .....	18
1.10	Program Ruang Taman Wisata Tematik .....	18
1.11	Organisasi Ruang Taman Wisata .....	21
<b>2.</b>	<b>Tinjauan Terhadap Berkuda .....</b>	<b>22</b>
2.1	Jenis-jenis Kuda .....	22
2.1.1	Jenis-jenis Kuda di Dunia .....	22
2.1.2	Jenis-jenis Kuda di Indonesia .....	24
2.1.3	Jenis Kuda Poni.....	31
2.2	Populasi Kuda di Indonesia .....	33
2.3	Perawatan Kuda .....	34
2.3.1	Tempat Tinggal .....	34
2.3.2	Pakan .....	35
2.3.3	Perawatan Kuda .....	36
2.4	Teknik Berkuda .....	39
2.5	Perlengkapan Berkuda .....	41
2.6	Macam-macam Wisata Berkuda .....	46
<b>3.</b>	<b>Tinjauan Terhadap Pacuan Kuda .....</b>	<b>46</b>
3.1	Pengertian Pacuan Kuda .....	46
3.2	Jenis-jenis Kuda Pacu di Indonesia .....	47
3.3	Syarat Penyelenggaraan Pacuan Kuda .....	50
3.3.1	Tingkatan dan Umur Kuda Pacu .....	50
3.3.2	Syarat Tinggi Kuda .....	51
3.3.3	Syarat Joki Kuda .....	52
3.4	Jenis-jenis Olahraga Pacuan Kuda .....	52
<b>4.</b>	<b>Tinjauan Terhadap Arena Pacuan Kuda .....</b>	<b>59</b>
4.1	Pengertian Arena .....	59
4.2	Persyaratan Arena .....	59
4.3	Arena Pacuan Kuda di Indonesia .....	67

4.3.1 Arena Pacuan Kuda di Sulawesi Selatan .....	68
<b>5. Tinjauan Terhadap Arsitektur Eropa .....</b>	<b>71</b>
<b>C. Studi Literatur .....</b>	<b>74</b>
1. Jakarta International Equestrian Park Pulo Mas (JIEPP) .....	74
1.1 Fasilitas JEIP .....	75
2. Branchsto Equestrian Park, Tangerang Selatan.....	79
2.1 Fasilitas Branchsto Equestrian Park .....	80
3. Bali Equestrian Centre Canggu Bali (BEC Bali).....	81
3.1 Fasilitas Bali Equestrian Centre Canggu Bali .....	82
4. Kesimpulan Studi Literatur .....	85
<b>BAB III TINJAUAN KHUSUS .....</b>	<b>86</b>
<b>A. Tinjauan Khusus Kecamatan Pattallassang.....</b>	<b>86</b>
<b>1. Kondisi Geografis dan Administratif</b>	
<b>Wilayah Kabupaten Gowa .....</b>	<b>86</b>
<b>2. Letak Geografis dan Administratif</b>	
<b>Kecamatan Pattallassang.....</b>	<b>87</b>
2.1 Letak Administrasi Kecamatan Pattallassang .....	88
2.2 Peruntukan Lahan Eksisting .....	89
2.3 Kondisi Pemukiman Kecamatan Pattallassang.....	91
2.4 Kondisi Lalu Lintas Kecamatan Pattallassang.....	91
<b>3. Keadaan Topografi dan Iklim Pattallassang.....</b>	<b>92</b>
3.1 Kondisi Topografi Pattallassang.....	92
3.2 Keadaan Iklim Pattallassang.....	93
<b>4. Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gowa.....</b>	<b>94</b>
<b>B. Tinjauan Khusus Lokasi Tapak .....</b>	<b>95</b>
<b>1. Dasar Pertimbangan Pemilihan Lokasi Tapak.....</b>	<b>95</b>
<b>2. Pemilihan Lokasi Tapak.....</b>	<b>95</b>
2.1 Alternatif Tapak.....	97
2.2 Analisis Penentuan Tapak.....	100
2.3 Tapak Tepilih .....	102
2.4 Batas Tapak.....	102

<b>3. Potensi Tapak Terpilih.....</b>	<b>104</b>
3.1 Potensi Ekonomi.....	104
3.2 Potensi Aksesibilitas.....	105
3.3 Potensi Sosial Budaya.....	105
3.4 Potensi Berkelanjutan.....	106
<b>C. Konsep Perencanaan Taman Wisata</b>	
<b>Berkuda di Pattalassang.....</b>	<b>107</b>
<b>D. Tinjauan Perencanaan Fungsi.....</b>	<b>109</b>
<b>1. Analisis Perencanaan Fungsi.....</b>	<b>109</b>
1.1 Fungsi Olahraga .....	110
1.2 Fungsi Edukasi .....	110
1.3 Fungsi Hiburan.....	110
1.4 Fungsi Penunjang.....	111
<b>E. Tinjauan Pengguna Taman Wisata.....</b>	<b>111</b>
<b>1. Analisis Pengguna/Pelaku.....</b>	<b>111</b>
1.1 Peserta Olahraga Berkuda.....	111
1.2 Pelatih, wasit, Manajer dan Tim.....	111
1.3 Penonton dan Pengunjung.....	112
1.4 Pengelola atau Penyelenggara.....	113
1.5 Kuda pacu, kuda ternak dan kuda pony.....	113
<b>2. Analisis Kegiatan.....</b>	<b>114</b>
2.1 Kegiatan Olahraga.....	114
2.2 Kegiatan Edukasi.....	115
2.3 Kegiatan Hiburan.....	115
2.4 Kegiatan Penunjang.....	116
<b>3. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....</b>	<b>117</b>
3.1 Analisis Berdasarkan Kegiatan Olahraga.....	117
3.2 Analisis Berdasarkan Kegiatan Edukasi.....	119
3.3 Analisis Berdasarkan Kegiatan Hiburan.....	120
3.4 Analisis Berdasarkan Kegiatan Penunjang.....	121

<b>BAB IV PENDEKATAN PERANCANGAN.....</b>	<b>124</b>
<b>A. Analisis Pendekatan Perancangan Makro.....</b>	<b>124</b>
<b>1. Dasar Pertimbangan.....</b>	<b>124</b>
<b>2. Analisis Pengolahan Tapak.....</b>	<b>125</b>
2.1 Penempatan Entrance.....	126
2.2 Sirkulasi Tapak.....	127
2.3 Analisis View.....	128
2.4 Analisis Matahari.....	129
2.5 Analisis Angin.....	130
2.6 Analisis Kebisingan.....	131
2.7 Analisis Vegetasi .....	132
2.8 Analisis Zoning.....	133
<b>3. Konsep Dasar tata Massa .....</b>	<b>134</b>
<b>B. Analisis Konsep Perancangan Mikro.....</b>	<b>135</b>
<b>1. Analisis Program Ruang.....</b>	<b>135</b>
1.1 Pengguna .....	135
1.2 Kebutuhan Ruang.....	136
1.3 Pengelompokan Ruang.....	138
1.4 Sirkulasi Hubungan Ruang.....	142
1.5 Besaran Ruang.....	144
<b>2. Analisis Zooning.....</b>	<b>154</b>
<b>3. Analisis Penampilan Bangunan.....</b>	<b>155</b>
<b>4. Struktur Bangunan.....</b>	<b>158</b>
<b>5. Analisis Konsep Tata Ruang Luar .....</b>	<b>162</b>
<b>6. Analisis Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan .....</b>	<b>164</b>
<b>BAB V ACUAN PERANCANGAN .....</b>	<b>169</b>
<b>A. Konsep Tapak.....</b>	<b>169</b>
<b>1. Penempatan Arena.....</b>	<b>170</b>
<b>2. Penempatan Tribun.....</b>	<b>171</b>
<b>3. Penempatan Kandang Kuda.....</b>	<b>171</b>
<b>4. Penempatan Galeri.....</b>	<b>173</b>

5. Penempatan Foodcourt.....	174
6. Penempatan Wisma.....	174
7. Penempatan Ruang Terbuka.....	174
8. Area Parkir.....	176
<b>B. Penampilan Bangunan.....</b>	<b>178</b>
1. Kandang Kuda.....	178
2. Tribun Penonton.....	179
3. Arena/track Utama.....	180
4. Galeri.....	181
5. Foodcourt.....	181
6. Wisma Atlet.....	182
<b>C. Struktur Bangunan.....</b>	<b>182</b>
1. Struktur Tribun.....	182
<b>D. Tata Ruang Luar.....</b>	<b>183</b>
1. Vegetasi.....	185
2. Band.....	184
<b>E. Utilitas.....</b>	<b>185</b>
1. Listrik.....	185
2. Penghawaan.....	185
3. Sistem Air Bersih dan Air Kotor.....	185
4. Sistem Pembuangan Sampah.....	186
5. Sistem Pengolahan Kotoran Kuda.....	187
6. Sistem Drainase.....	187
7. System Komunikasi.....	188
8. Keamanan dan Pemadam Kebakaran.....	188
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>190</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>190</b>
1. Non Arsitektural .....	190
2. Arsitektural .....	190
<b>B. Saran.....</b>	<b>192</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>193</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kuda Sandel.....	26
Gambar II.2 Kuda Sumbawa.....	26
Gambar II.3 Kuda Sawu.....	27
Gambar II.4 Kuda Timor.....	27
Gambar II.5 Kuda Flores.....	28
Gambar II.6 Kuda Sulawesi .....	28
Gambar II.7 Kuda Jawa.....	29
Gambar II.8 Kuda Aceh .....	29
Gambar II.9 Kuda Batak .....	30
Gambar II.10 Kuda Poni Jenis Shetland .....	32
Gambar II.11 Alat-alat Pemasangan Tapal Kuda .....	39
Gambar II.12 Perlengkapan bagi Penunggang Kuda .....	41
Gambar II.13 Saddle, Pelana Kuda .....	41
Gambar II.14 Alas Pelana .....	42
Gambar II.15 Sangguradi .....	43
Gambar II.16 Tali perut (Girth) .....	43
Gambar II.17 Tali Sangguradi.....	44
Gambar II.18 Kekang.....	44
Gambar II.19 Tali Kekang .....	45
Gambar II.20 Martingal .....	46
Gambar II.21 Tali Tuntun .....	46
Gambar II.22 Balap Biasa .....	53
Gambar II.23 Tunggang Serasi (Dressage).....	54
Gambar II.24 Lompat Rintangan .....	55
Gambar II.25 Balapan Ketahanan .....	58
Gambar II.26 Trek Pacu .....	59
Gambar II.27 Standar Trek Pacuan Kuda .....	60
Gambar II.28 Tribun Penonton .....	60
Gambar II.29 Susunan Tribun.....	61
Gambar II.30 Susunan Penonton Yang Benar .....	61

Gambar II.31 Stall Paddock .....	61
Gambar II.32 Kandang Kuda .....	62
Gambar II.33 Kandang 1 Ruang Yang di Gabung dan Tidak.....	63
Gambar II.34 Penumpang dan Bagan Kandang .....	63
Gambar II.35 Ukuran Pintu Kandang .....	64
Gambar II.36 Pintu/Lorong Istall .....	64
Gambar II.37 Pelana dan Kain Pentup Dinding Penggantung Pelana .....	64
Gambar II.38 Stargate .....	65
Gambar II.39 Band.....	65
Gambar II.40 Photo Finish.....	66
Gambar II.41 Control Tower.....	66
Gambar II.42 Gelanggang Parang Tambung .....	68
Gambar II.43 Pacuan Kuda di Kalimoro.....	69
Gambar II.44 Pacuan Kuda di Arungkele .....	69
Gambar II.45 Pacuan Kuda di Karsut .....	70
Gambar II.46 Pilar Bangunan Eropa.....	72
Gambar II.47 Pilar Pintu Masuk Bangunan .....	72
Gambar II.48 Jendela Bergaya Eropa .....	73
Gambar II.49 Ornamen Bangunan Eropa.....	73
Gambar II.50 Tribun Utama JIEP .....	74
Gambar II.51 Site Plan Kawasan JIEP.....	74
Gambar II.52 Stable Horses .....	75
Gambar II.53 Stable Horses2 .....	75
Gambar II.54 Tribun Penonton .....	76
Gambar II.55 Wisma Atlet.....	77
Gambar II.56 Arena JIEP .....	78
Gambar II.57 Arena Indoor JIEP .....	78
Gambar II.58 Toko penjualan alat berkuda.....	79
Gambar II.59 Branchsto Equestrian Park.....	79
Gambar II.60 Wahana Mini Train.....	80
Gambar II.61 Wisata Memberi Makan Kuda.....	80
Gambar II.62 Belajar Menunggang Kuda.....	80

Gambar II.63 Menunggang Kuda Pony .....	80
Gambar II.64 Menaiki Scooter.....	80
Gambar II.65 Wahana ATV .....	80
Gambar II.66 Wahana Andong .....	81
Gambar II.67 Aktivitas Memanah.....	81
Gambar II.68 Cafe dan Restoran.....	81
Gambar II.69 Loket Tiket .....	81
Gambar II.70 Bali Equestrian Centre.....	81
Gambar II.71 Lokasi Bali Equestran Park .....	82
Gambar II.72 Arena Latihan Indoor.....	82
Gambar II.73 Arena Latihan Outdoor .....	82
Gambar II.74 Arena Latihan Untuk Anak.....	83
Gambar II.75 Kandang Kuda .....	83
Gambar II.76 Grass Paddock .....	83
Gambar II.77 Sand Paddock .....	83
Gambar II.78 Pony Ride .....	83
Gambar II.79 Kolam Renang .....	83
Gambar II.80 Restoran .....	84
Gambar II.81 Cafetarian .....	84
Gambar II.82 Party Venue .....	84
Gambar II.83 Taman Bermain .....	84
Gambar II.84 Boutiq Penjualan Oleh-oleh.....	84
Gambar III.1 Peta Administrasi Kabupaten Gowa .....	86
Gambar III.2 Peta Administrasi Kecamatan Pattallassang .....	88
Gambar III.3 Peta Peruntukan Lahan Kab. Gowa.....	89
Gambar III.4 Kondisi Pemukiman Sekitar Lokasi Tapak.....	91
Gambar III.5 Peta Kondisi Jalur Lalu Lintas Kec. Pattallassang.....	91
Gambar III.6 Peta Kondisi Kontur Kec. Pattallassang.....	93
Gambar III.7 Lokasi Tapak Kec. Pattallassang.....	96
Gambar III.8 Alternatif Tapak 1 .....	97
Gambar III.9 Alternatif Tapak 2 .....	98

Gambar III.10 Kondisi Akses Alternatif Tapak 2 .....	99
Gambar III.11 Tapak Terpilih .....	102
Gambar III.12 Batas Tapak .....	102
Gambar III.13 Batas Tapak Sekitar Lokasi .....	103
Gambar III.14 Skema Analisis Fungsi .....	109
Gambar IV.1 Analisis Pengolahan Tapak .....	125
Gambar IV.2 Analisis Penempatan Entrance .....	127
Gambar IV.3 Analisis View .....	129
Gambar IV.4 Analisis Matahari .....	130
Gambar IV.5 Analisis Angin .....	131
Gambar IV.6 Analisis Kebisingan .....	132
Gambar IV.7 Analisis Vegetasi .....	133
Gambar IV.8 Sirkulasi Hubungan Ruang Olahraga .....	142
Gambar IV.9 Sirkulasi Hubungan Ruang Edukasi dan Hiburan .....	143
Gambar IV.10 Sirkulasi Hubungan Ruang Pengelola .....	143
Gambar IV.11 Sirkulasi Hubungan Ruang Kegiatan Kuda .....	143
Gambar IV.12 Sirkulasi Hubungan Ruang Taman Wisata .....	144
Gambar IV.13 Analisis Zoning .....	154
Gambar IV.14 Konsep Penampilan Kandang .....	155
Gambar IV.15 Konsep Bentuk Tribun .....	156
Gambar IV.16 Arena JIEP .....	156
Gambar IV.17 Arena Pacuan .....	156
Gambar IV.18 Arena Indoor .....	157
Gambar IV.19 Arena Indoor2 .....	157
Gambar IV.20 Stable Horse .....	157
Gambar IV.21 Restoran .....	158
Gambar IV.22 Struktur Tribun .....	160
Gambar IV.23 Pondasi Footplat .....	161
Gambar IV.24 Pondasi Borpile .....	161
Gambar V.1 Konsep Tapak .....	169

Gambar V.2 Arena Lintasan Pacuan Kuda .....	170
Gambar V.3 Penempatan Kandang Kuda .....	172
Gambar V.4 Pola Parkir Mobil .....	177
Gambar V.5 Pola Parkir Motor .....	177
Gambar V.6 Pola Parkir Bus .....	178
Gambar V.7 Konsep Dasar Bangunan Kandang.....	179
Gambar V.8 Ide Bentuk Tribun .....	179
Gambar V.9 Konsep Tampilan Tribun.....	179
Gambar V.10 Konsep Bangunan Foodcourt .....	181
Gambar V.11 Struktur Space Frame .....	182
Gambar V.12 Pondasi Footplat.....	183
Gambar V.13 Band Sebagai Pembatas.....	184
Gambar V.14 Band Sebagai Penunjuk Arah.....	184
Gambar V.15 Skema Pembuangan Sampah .....	186
Gambar V.16 Skema Pengelolaan Kotoran Kuda.....	187
Gambar V.17 Sumur Resapan Air Hujan.....	188

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Persyaratan Taman Rekreasi .....	13
Tabel II.2 Program Ruang Taman Hiburan.....	19
Tabel II.3 Populasi Kuda di Indonesia Tahun 2018-2020 .....	33
Tabel II.4 Aturan Standar Kandang Kuda.....	63
Tabel II.5 Zona Ruang JIEP .....	76
Tabel II.6 Kesimpulan Studi Literatur .....	85
Tabel III.1 Penggunaan Lahan di Kab. Gowa Tahu 2012.....	90
Tabel III.2 Rencana Penggunaan Lahan di Kab. Gowa Tahun 2012.....	90
Tabel III.3 Analisis Penentuan Tapak .....	101
Tabel III.4 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Olahraga .....	117
Tabel III.5 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Edukasi .....	119
Tabel III.6 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Hiburan .....	120
Tabel III.7 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Adminsitrasi .....	121
Tabel III.8 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Penunjang .....	122
Tabel IV.1 Pola Tata Massa .....	134
Tabel IV.2 Kebutuhan Ruang .....	137
Tabel IV.3 Pengelompokkan Ruang Arena .....	139
Tabel IV.4 Pengelompokkan Ruang Tribun .....	139
Tabel IV.5 Pengelompokkan Ruang Galeri .....	140
Tabel IV.6 Pengelompokkan Ruang Foodcourt.....	140
Tabel IV.7 Pengelompokkan Ruang Kandang Kuda .....	140
Tabel IV.8 Pengelompokkan Ruang Pengelola .....	141
Tabel IV.9 Pengelompokkan Ruang Wisma.....	141
Tabel IV.10 Pengelompokkan Rang Pos Keamana .....	141
Tabel IV.11 Pengelompokkan Ruang Parkir .....	142
Tabel IV.12 Pengelompokkan Ruang Lainnya .....	142
Tabel IV.13 Presentase Sirkulasi .....	145
Tabel IV.14 Kebutuhan Ruang Kegiatan Olahraga .....	145
Tabel IV.15 Besaran Ruang Kegiatan Edukasi dan Hiburan.....	147

Tabel IV.16 Besaran Ruang Kandang Kuda .....	149
Tabel IV.17 Besaran Ruang Penunjang .....	150
Tabel IV.18 Besaran Ruang Terbuka.....	151
Tabel IV.19 Rekapitulasi Besaran Ruang .....	152

ss





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berkuda adalah istilah yang mengacu untuk keterampilan menunggangi, mengendarai, melompat, atau berlari memakai kuda. Pacuan kuda yang berarti lapangan dimana tempat dilaksanakannya pacuan kuda, perlombaan, latihan maupun kegiatan olahraga pacuan kuda. Pengertian pacuan kuda dimana kuda dilatih untuk berpacu menuju garis akhir (finish) melawan peserta lain. (Wikipedia). Pacuan kuda di Indonesia saat ini masih cukup populer, selain diadakannya perlombaan tingkat daerah maupun provinsi, pacuan kuda menjadi salah satu bagian dari cabang olahraga yang diperlombakan di PON (Pekan Olahraga Nasional).

Tradisi menunggang kuda di Sulawesi Selatan masih bertahan sejak abad ke-15. Dahulu kegiatan berkuda hanya untuk berburu tetapi sekarang diselenggarakan untuk acara hiburan, pertunjukan dan olahraga. Hal tersebut menjadi kegemaran atau hobi yang menarik minat seluruh kalangan masyarakat, karena di anggap berpacu kuda merupakan suatu kegiatan yang menggambarkan kejantanan, kuda itu sendiri sebagai simbol kejantanan. Kegiatan berpacu kuda di Sulawesi Selatan saat ini sering dilaksanakan di Kabupaten Jeneponto yang terkenal dengan julukan kota kuda. Tidak sekedar menjadi alat transportasi tradisional, namun kuda sudah menjadi bagian keseharian masyarakat dan juga menjadi simbol status seseorang dalam bermasyarakat.

Di Kota Makassar terdapat satu-satunya arena pacuan kuda, yaitu Gelanggang Pacuan Kuda Parang Tambung yang berada di Jl Dg Tata Kota Makassar. Namun arena pacuan ini sudah lama tidak beroperasi, dikarenakan kondisi gelanggang yang sudah tidak dapat lagi di gunakan dan lokasi bangunan yang berada di tengah pemukiman padat penduduk. Untuk itu diperlukan lokasi baru yang lebih strategis dan mendukung dibangunnya Arena Pacuan Kuda, dimana lokasi yang terpilih berada di Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

Dalam perkembangannya penggunaan arena pacuan kuda hanya untuk perlombaan ketangkasan berkuda dan dipakai sebagai area pelatihan persiapan sewaktu akan diadakannya perlombaan, maka dari itu dengan menambahkan fasilitas taman wisata dengan konsep edukasi dan hiburan dapat menjadikan arena pacuan kuda beroperasi rutin bagi masyarakat sebagai tempat wisata, sehingga tidak terbengkalai dan berfungsi secara maksimal ketika tidak adanya kegiatan perlombaan pacuan kuda. Perancangan taman wisata berkuda yang berkonsep edukasi dan hiburan, sekiranya dapat memberikan pengalaman terutama ilmu pengetahuan mengenai kuda kepada pengunjung. Sehingga olahraga berkuda bukan hanya menjadi olahraga kalangan atas yang dikenal pada umumnya, namun sarana ini dapat memberikan pengenalan seputar kuda dan perlombaan kuda pacu kepada seluruh golongan masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka rumusan masalah yang di dapatkan di antaranya :

## **1. Non Arsitektural**

- a) Bagaimana menarik minat masyarakat terhadap objek wisata berkuda dan olahraga perlombaan pacuan kuda
- b) Bagaimana menyediakan kebutuhan olahraga sekaligus hiburan bagi masyarakat sebagai penunhan kebutuhan tersier
- c) Bagaimana merencanakan suatu wadah yang bukan hanya mewadahi kegiatan olahraga dan hiburan namun juga kegiatan sosial, ekonomi dan penunjang

## **2. Arsitektural**

- a) Bagaimana merancang Taman Wisata yang di dalamnya dapat menampung kegiatan Olahraga melalui Arena Pacuan Kuda sekaligus sebagai wisata hiburan melalui fasilitas Taman Wisata
- b) Bagaimana rancangan Taman Wisata Berkuda Pattallassang menerapkan konsep Edukasi dan Hiburan yang berhubungan dengan hewan kuda
- c) Bagaimana menentukan lokasi/site yang sesuai dengan peruntukan Arena pacuan kuda agar dapat mendukung fungsi bangunan yaitu mewadahi kebutuhan hiburan, edukasi dan olahraga berkuda
- d) Bagaimana menentukan pola tata ruang, tapak dan fasad maupun penempatan ruang fasilitas yang akan digunakan dalam merancang Taman Wisata

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan Pembahasan**

Tujuan perancangan Taman Wisata Berkuda dengan Konsep Edutainment, yaitu dapat menghasilkan konsep desain perancangan Taman Wisata Berkuda yang dapat menjadi pusat kegiatan Wisata Berkuda dan olahraga perlombaan Pacuan Kuda di Sulawesi Selatan melalui fasilitas-fasilitas yang di rancang. Serta dapat menjadi tempat komersil untuk berwisata dan menjadi sarana edukasi bagi seluruh kalangan masyarakat Sulawesi Selatan sebagai salah satu upaya dalam memasyarakatkan olahraga berkuda.

### **2. Sasaran Pembahasan**

Sasaran yang ingin di capai adalah mewujudkan rancangan fisik bangunan pengelolaan tata ruang yang meliputi berbagai hal seperti besaran dan persyaratan ruang, kebutuhan ruang, sirkulasi, struktur, material, utilitas, dan lanskap. Perancangan Taman Wisata Berkuda di harapkan dapat memenuhi kebutuhan hiburan dan edukasi berkuda, memberikan tempat yang sesuai dan nyaman bagi kuda untuk tinggal dan berlomba, terutama meningkatkan potensi-potensi atlet maupun pemula dalam berlatih untuk bersaing pada perlombaan-perlombaan olahraga pacuan kuda.

## **D. Batasan Masalah**

Lingkup pembahasan yang akan digunakan dalam perancangan di dasarkan dari permasalahan yang sesuai dengan bidang ilmu arsitektur, sehingga diselesaikan dengan metode pembahasan yang telah di tentukan. Dianalisis sesuai dengan lingkup pembahasan. Batasan pembahasan meliputi :

1. Lokasi perancangan. Hanya pada pemilihan tempat yang merepresentasikan penggunaannya untuk Taman wisata dan arena berkuda
2. Tata Ruang. Pola tata ruang yang tidak mendetail. Batasan masalah yang tidak menjabarkan sampai ke interior bangunan.
3. Analisa aktivitas pengunjung, untuk mengetahui kebutuhan sarana, prasarana dan fasilitas penunjang yang dibutuhkan.
4. Rancangan berupa penyediaan fasilitas lainnya dengan mengacu pada konsep entertainment yang mewadahi seluruh kebutuhan pengunjung maupun kebutuhan kuda itu sendiri.
5. Desain konsep makro dan mikro meliputi : site plan, denah, tampak, potongan, detail, perpektif yang sesuai dengan program ruang aktivitas dari wahana dan arena berkuda.

#### **E. Metode Pembahasan**

Secara umum, yang digunakan adalah Metode Deskriptif Kualitatif. Metode ini memaparkan fakta fenomena dan keadaan kondisi eksisting tapak, kemudian disesuaikan dengan data studi literatur dan tinjauan preseden yang berkaitan dengan Taman Wisata dan Arena Berkuda.

1. Studi Literatur

Melakukan kajian literasi terhadap sumber-sumber yang berhubungan dengan perancangan ulang gelanggang pacuan kuda

2. Survey lapangan

Melakukan peninjauan secara langsung kondisi fisik dari site existing dan melakukan pendataan terhadap kondisi dan hambatan pada lokasi site.

### 3. Analisis dan deskriptif

Setelah melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan, kemudian dilakukan analisa perancangan dari permasalahan-permasalahan khusus yang di temukan, kemudian mengidentifikasi potensi dan hambatan dalam perancangan.

## F. Sistematika Penulisan

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan penjabaran mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan. Kemudian menjabarkan ruang lingkup pembahasan yang mencakup pembatasan masalah, metode pembahasan dan perancangan serta sistematika pembahasan.

### **BAB II : TINJAUAN UMUM**

Merupakan tahap penyajian data yang mengungkapkan secara umum sesuai judul dan tematik. Mulai dari studi literatur, studi kasus dengan fungsi bangunan sejenis dan resume.

### **BAB III : TINJAUAN KHUSUS**

Membahas secara khusus bangunan perancangan, menganalisis data sesuai yang ada di lapangan dan kebutuhan yang sebenarnya, seperti data lokasi, pelaku kegiatan, kebutuhan ruang serta besaran dan lainnya.

#### **BAB IV : PENDEKATAN PERANCANGAN**

Merupakan tahap perpaduan antara studi literatur dengan keadaan dan kebutuhan yang sebenarnya. Menghasilkan beberapa gagasan yang dapat diaplikasikan pada perancangan fisik. Memadukan bangunan dengan konsep arsitektur yang digunakan

#### **BAB V : ACUAN PERANCANGAN**

Membahas acuan dasar dalam merancang Taman Hiburan Berkuda di Pattalassang dengan Konsep Edukasi dan Entertainment.

#### **BAB VI : KESIMPULAN**

Menguraikan kesimpulan dari seluruh pembahasan sebelumnya dan memberikan saran terkait perancangan.



## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### A. Pengertian Judul

Pengertian judul “Taman Wisata Berkuda Pattalassang dengan Konsep Edutainment” adalah :

##### 1. Taman Wisata

Taman Wisata atau bisa juga disebut Taman Hiburan, adalah tempat dengan daya tarik keindahan alam dan wahana permainan yang dimanfaatkan bagi kepentingan rekreasi dan hiburan. Biasanya taman wisata memiliki sejumlah jenis wahana permainan yang berbeda, bersama dengan toko, restoran, dan gerai (outlet) dan hiburan lainnya. Sedangkan Taman Wisata/Hiburan Tematik merupakan sebuah taman rekreasi yang memiliki karakteristik khusus untuk mencirikan tempat tersebut dengan tema yang diusung dan dijadikan sebuah konsep.

##### 2. Berkuda

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Berkuda merupakan istilah yang mengacu kepada keterampilan menunggangi, mengendarai, melompat atau berlari menggunakan kuda. Penjelasan lebar ini termasuk pada penggunaan kuda untuk tujuan kerja, transportasi, aktivitas rekreasi, latihan berseni atau budaya dan olahraga.

##### 3. Pattalassang

Pattalassang merupakan salah satu dari 18 kecamatan yang berada di Kabupaten Gowa.

#### 4. Edutainment

Edutainment merupakan istilah singkatan dari dua kata, yaitu *Education and Entertainment*. Kata Education berarti Pendidikan, dan Entertainment yang artinya Hiburan. Edutainment bisa di definisikan sebagai proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Scribd.com).

#### B. Tinjauan Umum

##### 1. Tinjauan Terhadap Taman Wisata

###### 1.1 Pengertian Taman Wisata

**Taman**, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti yaitu (1) Kebun yang ditanami bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang); (2) tempat (menyenangkan dan sebagainya); (3) Tempat duduk pengantin perempuan (yang dihiasi bunga-bunga dan sebagainya); (4) hiburan, tempat yang mempunyai berbagai jenis hiburan dan pertunjukan; (5) Rekreasi, Kawasan khusus, biasanya tertutup sehingga untuk memasukinya perlu membayar, pengunjung dapat bersantai dan menghibur diri dengan memanfaatkan beraneka ragam fasilitas hiburan, pertunjukan, permainan, restoran atau toko cenderamata. Park, merupakan pengertian dari Taman. Taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya.

**Wisata**, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti berpergian secara bersama-sama dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Selain itu dapat juga diartikan sebagai bertamasya atau berpiknik.

## 1.2 Pengertian Taman Wisata Tematik

**Tematik**, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti yaitu /tema/pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb) – Ber.te.ma *n* mempunyai tema.

**Taman Wisata Tematik**, merupakan sebuah tempat atau sarana rekreasi yang memiliki ide dasar khusus yang mencirikan seluruh tempat rekreasi tersebut.

Pengertian lain mengenai Taman Wisata Tematik merupakan salah satu jenis taman yang memiliki karakteristik yang berbeda dari jenis taman lainnya. Karakteristik untuk setiap taman disesuaikan dengan tema taman yang digunakan.

Pengertian-pengertian di atas dapat menyimpulkan bahwa Taman Wisata Tematik (Theme Park) merupakan sebuah taman rekreasi yang memiliki karakter khusus untuk mencirikan tempat tersebut dengan tema yang diusung dan dijadikan sebuah konsep.

### **1.3 Objek Wisata Taman**

- 1) Rekreasi Budaya : yaitu rekreasi dengan objek wisata yang menawarkan benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah.
- 2) Rekreasi Buatan : yaitu rekreasi dengan objek wisata yang menawarkan hiburan yang terbuat dari karya manusia
- 3) Rekreasi Agro : yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi pertanian dan hasil alam sebagai objek wisatanya
- 4) Rekreasi Alam : yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya
- 5) Rekreasi Edukasi : yaitu rekreasi yang bertujuan untuk memberikan edukasi (ilmu pengetahuan) kepada pengunjung yang datang.

### **1.4 Macam-macam Taman Wisata**

Terdapat beberapa jenis-jenis taman wisata yaitu :

- 1) Marine Life Parks, taman wisata yang khusus menampilkan kehidupan laut
- 2) Water Parks, taman wisata yang menyediakan wahana permainan air
- 3) Traditional Theme Parks, taman yang menekankan pada lanskap daripada wahananya.
- 4) Amusement Parks, taman yang berfokus pada wahan-wahana permainan
- 5) Futuristic Parks, taman yang mempunyai atraksi teknologi tinggi

6) Zoo and Wild Life Parks, taman wisata seperti kebun binatang yang menawarkan petualangan seperti di alam dan berinteraksi dengan hewan/binatang. Taman wisata berkuda, masuk kedalam jenis taman bermain dengan tema Zoo and Wild Life Parks. Dimana taman wisata menyediakan suasana alami sekaligus berinteraksi dengan hewan khususnya kuda.

### **1.5 Karakteristik Taman Wisata Tematik**

Terdapat beberapa karakteristik khusus dari Taman Wisata Tematik :

- 1) Taman Wisata Tematik memiliki identitas tematik yang menentukan alternatif rekreasi
- 2) Mengandung satu atau lebih daerah tematik
- 3) Diatur sebagai ruang yang terbagi antara ruang tertutup dan terbuka atau dengan akses yang dikendalikan
- 4) Memiliki beberapa wahana dan pertunjukan untuk menciptakan kunjungan yang berlangsung rata-rata sekitar 5 hingga 7 jam
- 5) Mengelola proses produktifitas dan konsumen secara terpusat

### **1.6 Persyaratan Taman Wisata Tematik**

Bangunan rekreasi harus dapat menampung berbagai macam aktifitas didalamnya. Bangunan/Kawasan bertipe ini didesain untuk menampung kebutuhan berbagai jenis pengguna dan kebutuhannya. Daerah rekreasi juga harus menawarkan keselamatan, kesehatan serta atmosfer yang baik. Bangunan rekreasi juga identik dengan kegiatan yang

berhubungan/menyatu dengan keadaan lingkungan sekitar, berikut merupakan persyaratan taman rekreasi :

*Tabel II. 1 Persyaratan Taman Rekreasi*

Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
<b>Persyaratan Umum</b>	
A. Lokasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Taman rekreasi mudah dicapai dengan kendaraan bermotor</li> <li>2. Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota</li> <li>3. Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung taman rekreasi harus bebas dari : bau yang tidak enak dan asap, air yang tercemar</li> </ol>
B. Luas dan Penataan Lahan Taman Rekreasi	Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memerhatikan kenyamanan pengunjung, yang dituangkan dalam gambar rencana dan studi kelayakan.
C. Bangunan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semua bangunan yang ada di taman rekreasi harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan perundangan yang berlaku</li> <li>2. Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah</li> </ol>
D. Pintu Gerbang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pintu gerbang harus dilengkapi dengan papan nama urusan yang jelas dan mudah dibaca umum</li> <li>2. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang terpisah</li> </ol>
E. Tempat Parkir	Tersedia tempat parkir kendaraan dengan luas yang cukup dan kondisi memadai untuk menampung kendaraan roda empat
<b>Fasilitas Yang Harus Tersedia</b>	
A. Pertanaman	<p>Dalam pertanaman harus tersedia :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lahan terbuka yang ditumbuhi rumput, tanaman hias, atau bunga dan pohon peneduh</li> <li>2. Jalan tanam dan tempat duduk</li> </ol>
B. Wahana Permainan	Wahana permainan harus teduh, aman dan nyaman. Selain itu, wahana harus dikelompokkan terhadap jenis umur pengguna seperti anak-anak, remaja, dan dewasa. Wahana permainan dapat mengandung unsur hiburan, pendidikan atau kebudayaan.
C. Fasilitas Kantor	
1. Kantor	Tersedia ruangan kantor/sekretariat untuk pengelolaan
2. Informasi	Tersedia ruang/counter informasi dengan personil yang cukup
3. Pos Keamanan	Tersedia pos keamanan dengan personil yang memadai
4. P3K	Tersedia perlengkapan P3K dalam jumlah yang cukup dan mudah di akses
5. Fasilitas Kebersihan	Tersedia tempat sampah dan petugas sampah dengan jumlah petugas yang memadai

6. Toilet	Tersedia toilet untuk pria dan wanita yang terpisah dengan jumlah dan kondisi yang memadai
D. Instalasi Teknik	
1. Air	Tersedia air bersih, baik untuk keperluan umum maupun untuk sanitasi
2. Listrik	Tersedia aliran listrik yang cukup dan harus memiliki tenaga listrik cadangan
3. Ruang Engineering	Tersedia ruangan untuk pembangkit tenaga listrik dengan bangunan yang terpisah dengan bangunan lainnya dan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran
4. Sistem Riolering dan Drainase	1. Sistem Riolering untuk tiap bangunan harus dilengkapi dengan septictank 2. Drainase yang baik harus mencakup saluran taman rekreasi dan berhubungan dengan system saluran pembuangan air umum
5. Komunikasi	Tersedia sekurang-kurangnya 1 saluran telepon untuk umum. Tersedia pesawat telepon untuk perusahaan/I-pone untuk intern pada setiap ruangan tertentu
6. Saluran Pembuangan air kotor/limbah	Semua sisa-sisa air kotor/limbah harus disalurkan air secara lancar
7. Sistem Tata Suara	Harus mempunyai system tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan untuk keperluan lainnya.
8. Ruang Perlengkapan/Peralatan	Tersedia ruangan yang cukup luas untuk penyimpanan perabot/peralatan taman rekreasi

Sumber : <http://e-journal.uajy.ac.id/.pdf>

### 1.7 Prinsip Desain Taman Wisata Tematik

Prinsip desain dalam merancang Taman Wisata Tematik, yang perlu diperhatikan, diantaranya :

#### 1) Ketepatan

Perancangan konsep taman wisata tematik harus selaras dengan rencana struktur ruang dan tata guna lahan bagi kawasan yang dirancang.

#### 2) Kenyamanan

Elemen-elemen perancangan hendaknya memperhatikan dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung.



3) Keamanan

Perancangan hendaknya menghindari unsur unsur yang mendatangkan ancaman serta kerusakan untuk keselamatan pengunjung.

4) Keindahan

Kawasan taman wisata tematik hendaknya dirancang untuk mewujudkan pemandangan indah dan teratur.

5) Kemudahan

Taman wisata tematik dirancang untuk mempermudah berbagai kepentingan termasuk golongan cacat.

6) Penghijauan

Perancangan diwujudkan dengan menerapkan jalur hijau yang berguna sebagai salah satu ruang terbuka hijau.

7) Pemeliharaan

Pembangunan harus dilakukan tanpa mencemari alam sekitar, selain itu juga harus dilakukan pembersihan rutin agar taman hiburan tematik selalu bersih.

International Association of Amusement Parks and Attractions (IAAPA) mengungkapkan bahwa terdapat pembagian kelas dan jenis tema dalam sebuah Theme Park. Pembagian menurut IAAPA tersebut adalah :

a. Kelas Taman Wisata Tematik berdasarkan jumlah pengunjung/tahun.

1) Kelas 1a : Kehadiran di bawah 250.000 pengunjung

2) Kelas 1b : Kehadiran di angka 250.001 sampai 500.000 pengunjung

- 3) Kelas 2 : Kehadiran di angka 500.001 sampai 1 juta pengunjung
- 4) Kelas 3 : Kehadiran di angka 1 juta sampai 2 juta pengunjung
- 5) Kelas 4 : Kehadiran lebih dari 2 juta pengunjung

b. Jenis Tema Dalam Sebuah Taman Wisata Tematik

Berikut merupakan jenis-jenis tema dalam sebuah Taman Wisata Tematik :

- 1) Adventure (petualangan) : adventure park atau extreme park Tema Adventure mempunyai ciri khas berupa wahana wahana yang bersifat petualangan seperti arung jeram, panjat tebing, dll.
- 2) Futurism (teknologi dan kecanggihan) Tema Futurism mempunyai ciri khas penggunaan teknologi serta wahana yang canggih dan mutakhir pada masa tersebut.
- 3) International Tema Internasional umumnya mempunyai ciri khas berupa bangunan bangunan yang dibuat berdasarkan arsitektur seluruh dunia.
- 4) Nature (alam) Tema Nature mempunyai ciri khas berupa view pemandangan indah, laut, taman,serta berbagai macam hewan dan flora sebagai pendukung.
- 5) Fantasy (dunia maya) Tema Fantasy umumnya mempunyai ciri khas wahana dan arsitektur bangunan yang mengundang imajinasi.
- 6) Sejarah dan budaya Tema ini berisikan sejarah dan budaya dari Negara sendiri atau Negara lain.

- 7) Movies (film) Tema ini jelas mengangkat sebuah film khususnya layar lebar ke dalam sebuah taman tematik.

### **1.8 Pelaku Kegiatan Pada Taman Wisata Tematik**

Taman Wisata Tematik ini memiliki pelaku kegiatan yang dibagi menjadi 4 bagian, yaitu :

1) Kelompok Pengelola

Kelompok pengelola dibagi ke dalam 5 bagian, yaitu :

- a. Presiden
- b. Direktur Usaha Rekreasi
- c. Direktur Keuangan
- d. Human Resources Director
- e. Head Staff

2) Kelompok Karyawan

Kelompok karyawan dibagi atas beberapa sub bagian, yaitu :

- a. Karyawan Loket
- b. Karyawan Wahana Permainan
- c. Karyawan Foodcourt
- d. Karyawan Merchandise Shop
- e. Karyawan Penitipan Barang

3) Karyawan Pengunjung

- a. Masyarakat Kota Yogyakarta
- b. Wisatawan Asing
- c. Wisatawan Domestik

- 4) Kelompok Service
  - a. Satpam
  - b. Cleaning Service

### **1.9 Jenis Kegiatan Pada Taman Wisata Tematik**

#### **1) Kegiatan Utama**

Kegiatan ini menjalankan fungsi utama dari sebuah Taman Wisata Tematik melalui sarana hiburan dan rekreasi yaitu permainan dan kepada pengunjung yang disesuaikan dengan tingkatan usia pengunjung dibagi berdasarkan zona.

#### **2) Kegiatan Pendukung**

Kegiatan pendukung adalah kegiatan yang dapat mendukung dari bangunan Taman Wisata Tematik tersebut, seperti Foodcourt, Coffee Shop, ATM Center, Merchandise Shop, Musholla, Money Changer.

#### **3) Kegiatan Servis**

Kegiatan ini berhubung langsung dengan pelayanan bangunan kepada pengunjung. Pelayanan yang tersedia seperti parkir kendaraan (baik bus, roda empat dan roda dua), kemudian toilet umum, loading dock, air bersih dan elektrikal.

## 1.10 Program Ruang Taman Wisata Tematik

Tabel II. 2 Program Ruang Taman Wisata

No.	Nama Ruang	Fungsi
<b>Kelompok Ruang Parkir</b>		
1.	Parkir Pengelola dan karyawan	Sebagai ruang yang mewadahi tempat kendaraan pengelola
2.	Parkir Bus	Ruang yang mewadahi bus untuk berhenti
3.	Parkir Mobil Pengunjung	Ruang yang mewadahi mobil untuk berhenti
4.	Parkir Motor Pengunjung	Ruang yang mewadahi motor untuk berhenti
5.	Drop Off	Ruang yang berfungsi untuk menaik-turunkan penumpang
<b>Kelompok Kegiatan Penerima</b>		
1.	Main gate, Loker parkir	Gerbang besar sebagai penyambut selamat datang
2.	Hall	Ruang yang menjadi titik temu utama
3.	Loker Tiket	Ruang untuk membeli tiket
4.	Gate Masuk	Pintu masuk ke dalam wahana Taman Hiburan Tematik
5.	Ruang Informasi	Ruang yang menyediakan informasi bagi para pengunjung
6.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> <li>• Urinoir</li> <li>• Kloset</li> <li>• Wastafel</li> </ul> KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kloset</li> <li>• Wastafel</li> </ul>	Fasilitas Pendukung
<b>Kelompok Kegiatan Rekreasi</b>		
1.	Wahana Permainan	Merupakan area kegiatan utama yang berisi wahana permainan yang dikelompokkan berdasarkan tema dan umur pengunjung
2.	Taman	Sebagai area penunjang kegiatan rekreasi yang berisi tanaman-tanaman yang diletakkan sedemikian rupa beserta street furniture untuk kepentingan istirahat
3.	KM/WC Pria <ul style="list-style-type: none"> <li>• Urinoir</li> <li>• Kloset</li> <li>• Wastafel</li> </ul> KM/WC Wanita <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kloset</li> <li>• Wastafel</li> </ul>	Fasilitas pendukung
<b>Kelompok Kegiatan Penunjang Pengunjung</b>		

1.	Open Stage • Ruang Sound • Ruang Lighting	Sebagai ruang oenunjang yang dapat digunakan sebagai ruang serbaguna terbuka seperti acara pentas seni maupun music
2.	Foodcourt • Ruang Makan • Stand • KM/WC	Ruangan yang berfungsi sebagai tempat istirahat dan area makan minum para pengunjung
3.	Tempat penitipan barang	Ruang yang berfungsi untuk penitipan barang pengunjung
4.	Ruang menyusui	Ruang penunjang yang difungsikan untuk kenyamanan dan keamanan Ibu yang ingin menyusui
5.	Mushola	Ruangan untuk saran ibadah para pengunjung
6.	ATM Centre	Ruangan yang berisi kumpulan ATM untuk pengunjung
7.	Merchandise Shop	Ruang komersil yang menjual produk berkaitan dengan taman hiburan
8.	Lavatory Pria • Urinior • Kloset • Wastafel Lavatory Wanita • Kloset • Wastafel	Fasilitas Pendukung
<b>Kelompok Ruang Pengelola</b>		
1.	Ruang Direktur Presiden	Ruang yang difungsikan sebagai kantor Direktur Presiden
2.	Ruang Direktur usaha rekreasi	Ruang kantor bagi direktur usaha rekreasi
3.	Ruang Direktur keuangan	Ruang yang difungsikan sebagai kantor direktur keuangan
4.	Ruang Human Resources Director	Sebagai ruangan untuk Human Resources Director bekerja
5.	Ruang Head Staff	Ruang kantor Kepala Karyawan
6.	Ruang Rapat	Ruang yang berfungsi untuk rapat para pengelola
7.	Lounge	Sebagai area tunggu pihak yang ingin bertemu pengelola
8.	Gudang	Tempat menyimpan alat dan barang pengelola
9.	Mushola	Ruang sarana beribadah pengelola
10.	Lavatory Pria • Urinoir • Kloset • Wastafel Lavatory Wanita • Kloset • Wastafel	Fasilitas pendukung

<b>Kelompok Ruang Servis</b>		
1.	Ruang Genset	Ruang untuk peletakan genset
2.	Ruang Pompa	Ruang untuk peletakkan pompa air
3.	Ruang Panel Listrik	Ruang untuk kontrol listrik
4.	Gudang perlengkapan	Gudang peralatan dan barang wahana permainan
5.	Gudang kebersihan	Ruang yang berisi alat-alat kebersihan
6.	Ruang Pengawas	Sebagai ruang untuk mengawasi wahana permainan
7.	Pos Pengawas	Sebagai ruang untuk mengawasi wahana permainan
8.	Ruang P3K	Sebagai ruang untuk merawat dan ruangan pertolongan pertama
9.	Ruang OB	Ruang istirahat petugas Cleaning Service
10.	Ruang Karyawan	Ruang istirahat para pegawai
11.	Ruang Pantry	Ruang untuk membuat makanan dan minuman

Sumber : <http://e-journal.uajy.ac.id/11396/1/TA145410.pdf>

### **1.11 Organisasi Ruang Taman Wisata**

Ruang-ruang dalam Taman Wisata Tematik berkaitan satu sama lain menurut fungsi, kedekatan serta alur sirkulasi yang kemudian di kelompokkan berdasarkan zona-zona yaitu :

- a. Zona Umum (Public Space), meliputi parkir pengunjung, lobi, wahana permainan, open theatre, lavatory, mushola, merchandise shop, ATM centre, food court.
- b. Zona Privat (Privat Space), meliputi ruang pengelola seperti ruang President, Marketing Director, Finance and Accounting Manager, Human Resources Director, Ruang rapat, Gudang, Mushola pengelola, lavatory pengelola.
- c. Zona Pelayanan (Service Area), meliputi ruang genset, pompa, panel listrik, gudang, ruang karyawan, ruang pengawas, ruang office boy dan P3K.

## 2. Tinjauan Terhadap Berkuda

### 2.1 Jenis-jenis Kuda

2.1.1 Jenis-jenis kuda yang ada di dunia, diantaranya :

- 1) Kuda Arab, kuda yang biasa di andalkan untuk berperang karena ketahanan tubuh yang lincah, dengan ciri khas postur tubuh tinggi dan ekor tampak mengacung
- 2) Kuda American Quarter, kemampuan special kuda ini yaitu kecepatan lari dalam jarak pendek yang luar biasa, bisa dikatakan paling cepat untuk kelas kuda
- 3) Kuda Frisian, berasal dari Friesland, Belanda, Eropa. Memiliki warna tubuh hitam dan otot kuat, terlihat cantik dan memiliki kelincihan, gesit yang sangat baik.
- 4) Kuda Mustang, merupakan salah satu jenis kuda liar, ukuran tubuh yang tidak terlalu besar namun tetap mempunyai kekuatan yang lumayan hebat terutama dalam berlari
- 5) Kuda Thoroughbred, menjadi jenis kuda paling favorit sebagai kuda untuk perlombaan pacuan, juga olahraga berkuda lainnya, dikarenakan kekuatan berlarnya yang unggul diantara jenis kuda lainnya
- 6) Kuda Percheron, kuda yang paling patuh dan mudah untuk dilatih, warna ciri khasnya yaitu abu-abu dan hitam, dengan tungkai bersih dan kuat
- 7) Kuda American Paint, ciri khusus jenis kuda ini yaitu memiliki bercak pinto dibagian tubuhnya, yakni warna putih cerah dan gelap.



- 8) Kuda Haflinger, berasal dari Australia dengan ciri khas berbadan lebih kecil namun bentuk tubuhnya cukup kekar, warna tubuh chestnut dengan surai dan ekor kuning muda
- 9) Kuda Shire, berasal dari Inggris dan memiliki penyebaran di beberapa negara lain, bobot tubuh kuda Shire cukup berat untuk sekelas kuda, dan kebanyakan berwarna hitam, coklat dan abu-abu
- 10) Kuda Appaloosa, berasal dari Amerika, kuda ini sangat Tangguh dan bertubuh besar, kaki yang kuat dengan ekor dan surai yang berbulu jarang, ciri khas paling menonjol yaitu warna polkadot yang menarik
- 11) Kuda Gipsi, berasal dari Irlandia, Inggris dan memiliki ukuran tubuh yang lebih kecil dibandingkan ukuran standar kuda jenis lainnya. Walaupun demikian postur tubuh tetap kokoh dan mampu melakukan aktivitas cukup berat, ciri khas menonjol yaitu dibagian tumitnya terdapat bulu
- 12) Kuda Falabella, ukuran tubuh lebih kecil dibanding kuda Gipsi, dan masuk kedalam kategori keluarga kuda mini dan bukan kuda poni
- 13) Kuda Andalusia, juga dikenal dengan kuda Spanyol murni, dengan reputasi sebagai kuda perang para raja dan bangsawan karena begitu elegan dan kuat
- 14) Kuda Islandia, ciri khas kuda ini yaitu memiliki tubuh kokoh, mantel tebal dengan dua ukuran yang unik. Ukuran tubuh kuda Islandia bisa sebesar kuda normal namun terkadang juga hanya sampai pada ukuran kecil

- 15) Kuda Breton, berasal dari Perancis, merupakan kuda hasil persilangan dari banyak keturunan Eropa dan Timur. Memiliki postur tubuh yang kekar, besar, dan kuat
- 16) Kuda Curly, berasal dari Amerika Serikat, kuda ini memiliki bulu keriting mulai dari surai, ekor, kuncir hingga rambut telinganya, sifatnya tenang, cerdas, dan juga ramah serta mudah dilatih
- 17) Kuda Konik, berasal dari Polandia memiliki leher yang pendek serta surai yang tebal serta rambutnya berwarna blue dun
- 18) Kuda Poni Shetland, kuda ini memiliki tubuh tebal, berkaki pendek, dengan tubuh yang cukup kuat sehingga bisa untuk ditunggangi atau membantu membawa barang
- 19) Kuda Cop, merupakan salah satu kuda populer karena sering muncul di beberapa adegan film. Kuda ini memiliki tubuh kuat, sendi besar, postur tubuh yang bagus dan mudah dikendalikan
- 20) Kuda Ardennes, merupakan salah satu yang paling tua dari rasna, berasal dari Belgium, Perancis, dan Luksemburg
- 21) Kuda Tennessee, cara berjalannya cukup lembut sehingga nyaman untuk ditunggangi, saat ini kuda tennessee tidak hanya dikenal sebagai kuda tunggangan atau membantu di perkebunan dan peternakan manusia, melainkan juga kuda pacu

### 2.1.2 Jenis-jenis Kuda di Indonesia

Kuda di Indonesia umumnya mempunyai bobot rata-rata berkisar antara 380-1000 kg dan tinggi kuda dewasa mencapai 1,4 hingga 1,8

meter dengan kecepatan lari bisa mencapai 48 km per jam. Kuda termasuk hewan yang berumur panjang kira-kira mencapai 30 tahun.

a) Jenis-jenis kuda di daerah Indonesia

Kuda lokal Indonesia digolongkan ke dalam kuda poni. Kuda yang terdapat di Indonesia dipengaruhi oleh iklim tropis serta lingkungan. Tinggi badan kuda di Indonesia berkisar antara 1,15-1,35 m, sehingga di golongkan dalam jenis poni. Kegunaan kuda lokal Indonesia sebagian besar adalah sebagai sarana transportasi, pengangkut barang, sarana hiburan, dan sebagai bahan pangan masyarakat lokal, kuda lokal Indonesia tersebar di beberapa daerah dengan jenis dan karakteristik berbeda (Astuti, 2011).

Penyebaran kuda di Indonesia sudah berlangsung dalam waktu yang lama. Belum ada catatan yang lengkap mengenai penyebaran kuda-kuda tersebut. Jenis-jenis kuda di Indonesia ada beberapa jenis diantaranya yaitu

1) Kuda Sandel



*Gambar II. 1 Kuda Sandel*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia)

Kuda Sandel berasal dari Pulau Sumba. Kuda Sandel sering juga disebut kuda Sumba yang merupakan salah satu kuda terbaik di Indonesia. Ciri-ciri kuda Sandel yaitu; bentuk tubuh serasi dan cenderung kecil, ukuran kepala kecil, rambut tubuh lembut dan mengilap, semangat dan agresif, bagian tubuh depan lebih besar dari bagian belakang, ekor tampak tinggi, memiliki beberapa warna, kuku pada keempat kaki kuat dan keras. Tinggi kuda Sandel mencapai 1,3 m dan kecepatan larinya tinggi.

## 2) Kuda Sumbawa



*Gambar II. 2 Kuda Sumbawa*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia)

Banyak tersebar di Pulau Sumbawa, NTB. Kuda Sumbawa terbagi menjadi dua ras yaitu Kuda Sumbawa dan Kuda Bima. Postur tubuh kuda Bima lebih pendek rendah dari Kuda Sumbawa. Tinggi kuda Sumbawa berkisar antara 1,0 sampai 1,25 m. Sifat khas kuda Sumbawa adalah sabar. Kuda Sumbawa termasuk tipe kuda beban atau tipe kerja.

### 3) Kuda Sawu



*Gambar II. 3 Kuda Sawu*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/)

Kuda sawu terdapat di Pulau Sawu. Kuda Sawu termasuk kuda yang dimanfaatkan tenaganya untuk menarik beban. Memiliki tinggi badan 13 cm denga kaki yang kuat dan kuku yang baik.

### 4) Kuda Timor



*Gambar II. 4 Kuda Timor*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/)

Kuda Timor penyebarannya banyak di Pulau Timor. Ciri-ciri kuda Timor antara lain tubuh berbentuk lurus, punggung nampak lurus, ukuran leher pendek, bahu, tengkuk dan ekor agak tinggi. Warna rambut pada tubuh kuda Timor bervariasi. Tinggi kuda Timor sekitar 1,3 m dan sering digunakan sebagai kuda tarik.

#### 5) Kuda Flores



*Gambar II. 5 Kuda Flores*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/)

Kuda Flores banyak tersebar di pulau Flores. Kuda Flores terbagi menjadi dua jenis berdasarkan daerah sebaran yaitu Kuda Manggarai dan Kuda Ngada. Ciri umum kuda Flores yaitu warna kulit coklat kemerahan. Kuda Flores sering dimanfaatkan sebagai kuda tari

#### 6) Kuda Sulawesi



*Gambar II. 6 Kuda Sulawesi*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/)

Kuda Sulawesi dibagi menjadi dua yaitu kuda Bone dan kuda Mahar. Ciri kuda Sulawesi antara lain ketahanan tubuh tinggi, keempat kaki kokoh dan kuat, tempramennya stabil.



#### 7) Kuda Jawa



*Gambar II. 7 Kuda Jawa*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/)

Sebarannya banyak di daerah Jawa. Ciri-ciri kuda Jawa antara lain tahan terhadap panas, jinak atau ramah, kaki dan sendi-sendi tidak berkembang optimal, postur tubuh cenderung kecil, kekuatan tubuh baik. Kuda Jawa sering dimanfaatkan tenaganya sebagai kuda penarik beban.

#### 8) Kuda Aceh



*Gambar II. 8 Kuda Aceh*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/)

Daerah sebaran kuda Aceh adalah di sekitar danau Toba. Karena itu, kuda Aceh sering disebut kuda Batak. Ciri-ciri kuda Aceh antara lain memiliki tinggi sekitar 1,32 m, rambut pada ekor dan tengkuk nampak bagus, posisi ekor tinggi, kaki belakang agak ramping, rump

tinggi, ukuran punggung panjang dan sempit, kepala serasi, bentuk muka lurus, leher kelihatan lemah dan pendek.

#### 9) Kuda Batak



*Gambar II. 9 Kuda Batak*

Sumber : [Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/](http://Starfarm.co.id/jenis-kuda-pacu-indonesia/)

Kuda Batak memiliki tinggi badan antara 1,10 – 1,18 m. tubuh cukup dalam dan lebar, dada lebar dan dalam, kumba agar rendah dan pendek, punggung pendek dan kencang, kondisi urat-urat yang kebanyakan kurang baik, ukuran kuku biasanya kecil akan tetapi kualitasnya cukup baik, cara berdiri biasanya baik, dengan warna kulit bermacam-macam.

#### b) Tipe kuda berdasarkan ukuran tubuh, postur dan kegunaannya

Kuda dibagi ke dalam tiga tipe. Tipe-tipe kuda berdasarkan postur, ukuran dan kegunaannya yaitu :

##### – Kuda tipe ringan

Kuda yang termasuk dalam tipe ini memiliki tinggi 1,45 sampai 1,70 m, bobot tubuh berkisar antara 450 hingga 700 kg. Ciri-ciri kuda tipe ringan antara lain ukuran tulang kecil, kaki nampak tipis. Sifat kuda



ringan yakni bersemangat, aktif dan gesit. Oleh karena memiliki kelincuhan ditunjang dengan bobot yang cenderung ringan, kuda tipe ini seringkali dimanfaatkan sebagai kuda tunggang, kuda pacu dan kuda tarik.

- Kuda tipe berat

Kuda tipe berat memiliki tinggi yang relatif sama dengan kuda ringan yakni berkisar antara 1,45 sampai 1,75 m. Bobot tubuh kuda mencapai lebih dari 700 kg. Gerakan kuda tipe ini cenderung lambat karena bobot badan yang besar dan berat.

- Kuda Poni

Tinggi kuda poni kurang dari 1,45 m dan bobot tubuhnya berkisar antara 250 kg sampai 450 kg. Beberapa kuda poni termasuk keturunan dari kuda tipe ringan. Sifat kuda poni adalah lincah, ramah dan jinak.

## 2.2 Jenis Kuda Poni

Kuda Poni atau Kuda Padi adalah kuda yang memiliki ukuran kecil. Ada banyak jenis kuda poni yang berbeda, dibandingkan dengan kuda lain, kuda poni sering menunjukkan surai yang lebih tebal, ekor dan badan yang lebih lebat, serta kaki yang lebih pendek secara proporsional, laras badan yang lebih besar, leher yang lebih tebal, dan kepala yang lebih pendek dengan dahi yang lebih lebar (*Wikipedia*). Dalam definisi resmi saat ini, kuda poni adalah kuda yang tingginya kurang dari 58 inci atau 147 cm hingga 59 inci atau 150 cm. Umumnya kuda poni dianggap cerdas dan ramah dan cocok untuk anak-anak belajar naik kuda.

Kuda poni dan kuda biasa memiliki perbedaan dalam struktur tulang, otot, dan proporsi tubuh mereka secara keseluruhan. Misalnya, kuda poni cenderung kekar dan kuat untuk ukurannya daripada kuda biasa. Mereka lebih toleran terhadap cuaca dingin dan memiliki daya tahan yang baik. Kuda poni juga cenderung sangat cerdas. Dari sudut pandang manusia, ini berarti kuda poni mungkin lebih sedikit sulit diatur daripada kuda.



Gambar II. 10. Kuda Poni Jenis Shetland  
Sumber : [id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org)

Di sepanjang sejarah, kuda poni telah digunakan sebagai hewan pekerja. Trah kuda ini digunakan untuk berkendara, menarik gerobak, mengangkat muatan dan sebagai tunggangan anak-anak. Namun saat ini kuda poni lebih banyak digunakan untuk kompetisi, perform, berkuda, dan rekreasi. Sifatnya yang cenderung memiliki gaya berjalan yang nyaman dan santai, menjadikannya tunggangan yang menyenangkan untuk dijadikan sebagai kuda wisata.

Makanan, kuda poni tidak begitu sulit dalam pemeliharaan pakannya. Jenis kuda ini sebagian besar akan cocok dengan makanan hijau rendah lemak dan rendah karbohidrat, dengan sedikit atau suplemen biji-bijian. Tempat tinggal kuda umumnya sangat suka hidup di padang rumput, namun kuda poni dapat nyaman tinggal di dalam kandang dengan sesekali dibawah

keluar kandang agar kuda tidak mudah stres. Sedangkan perawatan kuda poni sendiri bervariasi dari satu jenis ke jenis lainnya. Beberapa ras membutuhkan pemangkasan bulu agar terlihat indah dan surai tebal serta ekornya membutuhkan pemotongan dan perawatan teratur agar tetap sehat. Sedangkan perawatan pembersihan lainnya sama halnya seperti perawatan jenis hewan kuda pada umumnya.

## 2.2 Populasi Kuda di Indonesia

### Populasi Kuda menurut Provinsi (Ekor) 2018-2020

Tabel II. 3 Populasi Kuda Menurut Provinsi (2018-2020)

PROVINSI	Populasi Kuda menurut Provinsi (Ekor)		
	2018	2019	2020
ACEH	2484	2645	2717
SUMATERA UTARA	1430	1394	1358
SUMATERA BARAT	1668	1558	1697
RIAU	76	88	88
JAMBI	188	182	182
SUMATERA SELATAN	89	100	83
BENGKULU	21	45	38
LAMPUNG	93	131	130
KEP.BANGKA BELITUNG	32	37	36
KEP. RIAU	22	28	28
DKI JAKARTA	289	245	245
JAWA BARAT	13514	9977	9645
JAWA TENGAH	10643	9738	8197
DI YOGYAKARTA	1913	1846	1779
JAWA TIMUR	10329	9880	9900
BANTEN	186	201	201
BALI	181	149	154
NUSATENGARA BARAT	47738	47300	52412
NUSA TENGGARA TIMUR	101250	109549	115129
KALIMANTAN BARAT	29	28	28
KALIMANTAN TENGAH	17	19	19
KALIMANTAN SELATAN	131	131	133
KALIMANTAN TIMUR	97	102	103
KALIMANTAN UTARA	4	4	7
SULAWESI UTARA	3656	3983	3990

SULAWESI TENGAH	1410	1265	1374
SULAWESI SELATAN	172764	166086	174392
SULAWESI TENGGARA	721	721	755
GORONTALO	1858	1757	1750
SULAWESI BARAT	1560	1342	1379
MALUKU	1250	1340	1395
MALUKU UTARA	57	34	49
PAPUA BARAT	7	7	-
PAPUA	2222	2663	2717
INDONESIA	377929	374566	392137

Sumber : <https://www.bps.go.id/populasi-kuda-menurut-provinsi>

## 2.3 Perawatan Kuda

### 2.3.1 Tempat Tinggal

Habitat hidup kuda sebenarnya terestial atau daratan dengan padang rumput dan savana dimana disitu terdapat makanan untuk berupa rumput-rumputan dan dedaunan. Tempat hidup kuda adalah lingkungan yang basah berawa. Kuda yang terdapat di Indonesia pemuliannya dipengaruhi oleh iklim tropis serta lingkungannya.

Lokasi rata-rata yang cocok untuk pemeliharaan kuda, dimana suhu pada pagi hari berkisar antara 13-18°C, siang hari berkisar antara 21-25°C, dan sore hari berkisar antara 18-22°C. Suhu yang tidak terlalu tinggi dan cocok untuk kuda Thoroughbred.

Kandang merupakan bangunan permanen maupun semi permanen untk tempat tinggal dan untuk memenuhi kebutuhan, kesehatan, kenyamanan serta keamanan baik untuk ternak maupun peternak. Kandang yang baik adalah kandang yang memenuhi persyaratan yang ditentukan dan disesuaikan dengan jenis ternak yang dipelihara. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembangunan

kandang adalah lokasi kandang, bahan bangunan, pencahayaan, ventilasi, drainase dan alas kandang.

Kuda akan merasa sehat dan tenang ketika kandang bersih dan lingkungan kandang kondusif sehingga penanganan menjadi lebih mudah dan kuda akan merasa nyaman di kandang (Parakkasi, 1986). Syarat kandang yang baik antara lain berlokasi di tempat yang mempunyai saluran limbah dan drainase yang baik, ventilasi cukup, ada tempat khusus penyimpanan pakan dan peralatan, biosecurity baik, jauh dari permukiman, sumber air bersih cukup. Kandang harus lebih tinggi minimal satu kaki di atas daerah sekitarnya untuk memperlancar saluran pembuangan air.

### 2.3.2 Pakan

Kuda termasuk hewan herbivora, makanannya biasa rumput-rumputan dan dedaunan. Namun saat ini pakan biasanya dikonsumsi oleh kuda adalah hijauan dan konsentrat. Komposisi hijauan dan konsentrat yang diberikan pada kuda dapat bervariasi, kuda dapat mengonsumsi hijauan untuk pakan pokoknya dan konsentrat sebagai tambahan. Kebutuhan pakan kuda juga dapat berbeda-beda, beberapa faktor yang menentukan kebutuhan zat makanan seperti karbohidrat, protein, mineral, vitamin antara lain, temperature, kondisi, umur, berat badan, lama bekerja/hari, bunting/laktasi.

Salah satu hijauan yang dapat digunakan dalam ransum kuda adalah African Star Grass (*Cynodon Plectostachyus*). African star grass adalah jenis rumput yang tumbuh dan dapat beradaptasi dengan baik di

daerah tropis. Performa yang dihasilkan kuda akan seiring dengan kualitas hijauan yang dikonsumsi.

Pakan utama kuda adalah rumput, namun rumput saja hanya untuk kelangsungan hidup tetapi untuk kuda pacu atau olahraga perlu tambahan konsentrat dan vitamin. Selain rumput dan konsentrat, kuda biasanya diberikan pakan suplemen. Pakan suplemen adalah pakan campuran yang sangat tinggi kandungan protein, mineral dan lain-lain. Salah satu pakan suplemen yang biasa diberikan pada kuda yaitu telur yang merupakan salah satu pakan yang tinggi protein.

### 2.3.3 Perawatan Kuda

Pemeliharaan kesehatan kuda dilakukan dengan cara menjaga kebersihan ternak kuda tersebut dan juga lingkungan sekitarnya. Pada umumnya pemeliharaan dan perawatan kuda atau dikenal dengan istilah harwat kuda, terbagi menjadi tiga waktu perawatan yaitu harwat harian, mingguan dan bulanan.

Pemeliharaan dan perawatan **harian** meliputi :

- Memeriksa seluruh tubuh kuda
- Membersihkan seluruh tubuh kuda dengan cara mengerok dan menyikat tubuh kuda
- Membersihkan bagian kepala kuda menggunakan lap
- Membersihkan kaki kuda menggunakan cangkil agar kotoran yang ada di sela-sela kuku dapat dibersihkan

- Merapikan kuncung, suri, dan ekor dengan cara disisir
- Membersihkan mata, hidung, mulut dengan lap basah
- Membersihkan pangkal ekor dan sekitar lubang anus dengan lap basah
- Selain membersihkan kuda, lingkungan didalam kandang juga dibersihkan setiap pagi hari.

Pemeliharaan dan perawatan **mingguan** meliputi memandikan kuda dan memeriksa kondisi kesehatan oleh penunggang. Tata cara memandikan kuda meliputi :

- Menyiram seluruh tubuh kuda menggunakan air bersih
- Mencuci badan, suri dan ekor kuda menggunakan sabun
- Seluruh tubuh kuda disiram dengan air untuk membersihkan tubuh kuda dari sabun
- Kaki dibersihkan menggunakan cangkil
- Kepala kuda dibersihkan menggunakan lap kepala
- Bagian belakang dibersihkan menggunakan lap
- Kuku diberikan cairan vaselin

Selain memandikan kuda pemangkasan rambut kuda dilakukan pada bagian suri, ekor, dan kaki bagian bawah. Pemangkasan rambut ini bertujuan untuk menjaga kesehatan kuda. Pemeriksaan kondisi kesehatan kuda dilakukan oleh penunggang dengan cara mengamati fisik kuda serta pengamatan umum lainnya. Apabila kuda terlihat

sedang tidak sehat atau terdapat luka maka kuda segera dibawa ke dokter hewan.

Perawatan **bulanan** yang dilakukan adalah memotong kuku dan mengganti tapal kuda jika diperlukan. Jika ditemukan ada tapal kuda yang rusak, maka tapal tersebut segera diganti. Sebelum dilakukan pemotongan kuku kuda, dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu. Pemeriksaan kuku kuda dilakukan dengan cara mengamati kuku kuda saat kuda sedang berdiri pada tempat yang datar. Hal-hal yang diamati adalah ukuran kuku kuda, kondisi kuku kuda, dan letak besi tapal. Ukuran kuku kuda tidak boleh terlalu besar atau terlalu kecil, selain itu ukuran tapal harus sama antara kaki kanan dan kiri. Pemeriksaan kuku kuda selain dalam posisi berdiri, diamati juga saat kuda sedang berjalan, jika terlihat ada kelaianan cara berjalan kuda ada kemungkinan terdapat luka pada kuku kuda atau pemasangan tapal kuda yang tidak sesuai. Pemeliharaan dan perawatan kuku kuda dilakukan oleh petugas pemasangan tapal bersama-sama dengan penunggangnya dan akan lebih baik jika penunggang sendiri mempunyai pengetahuan tentang pemasangan tapal agar dapat mengatasi kerusakan-kerusakan ringan. Pemotongan kuku dilakukan antara 35 sampai 40 hari secara rutin oleh petugas pemasang tapal.

Hal yang perlu diperhatikan antara lain :

- Bentuk kuku yang dipotong sesuai dengan bentuk aslinya
- Pengobatan pada kuku yang rostral (penyakit kuku busuk)
- Dihindari bentuk kuku memanjang (slop)



Pemotongan kuku kuda harus menggunakan alat pemotong khusus. Alat-alat yang digunakan saat mengganti tapal kuda meliputi kikir, pisau, gegep, gegep buaya, paku khusus tapal dan tapal.



*Gambar II. 11 Alat-alat Pemasangan Tapal Kuda (a) Kikir, (b) Pisau, (c) Gegep, (d) Gegep Buaya, (e) paku khusus tapal, (f) paku dan (g) tapal*  
Sumber : <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>

## 2.4 Teknik berkuda

Teknik dasar berkuda yang pertama dipelajari dalam menunggangi kuda adalah :

- Cara menaiki kuda. Sebaiknya menaiki kuda diawali dari sisi kiri kuda karena kekuatan pijakan ada di kaki sebelah kanan pada kebanyakan orang agar dapat menghentak untuk naik ke atas
- Cara duduk yang benar. Agar penunggang dan kuda merasa nyaman, berat badan penunggang kuda berada di atas punggung kuda.
- Cara menggerakkan kuda. Kuda digerakkan menggunakan betis dan diberhentikan dengan menarik tali tuntunan
- Lunging/Longer. Longer adalah berlatih berputar mengelilingi pelatih yang membantu mengendalikan kuda memakai tali panjang, kurang lebih 7 meter, yang dihubungkan ke bagian mulut kuda.

Untuk seorang penunggang pemula, diharuskan menguasai tiga dasar berjalan, yaitu walk, trot dan canter.

– Walk

Walk adalah dasar dalam menunggang kuda. Seperti artinya yaitu jalan, walk adalah gaya berjalan kuda yang paling lambat. Seorang penunggang dasar diharuskan menguasai teknik berjalan ini. Pastikan posisi duduk sudah penuh di pelana dan terasa nyaman dan seimbang.

– Trot

Untuk menguasai trot dibutuhkan latihan yang rutin. Trot adalah teknik berlari kecil yang lebih cepat dari walk. Kesulitan dalam trot lebih tinggi daripada walk karena penunggang diharuskan menggerakkan badan menyesuaikan dengan gerakan kuda. Teknik berlari kecil ini disertai dengan kedua kaki yang dirapatkan ke tubuh kuda, tangan yang memegang kendali agak pendek dan mengikuti irama kepala kuda sambil berlari

– Canter

Diantara ketiganya canter adalah teknik berjalan yang paling cepat (lari cepat). Sama seperti trot, penunggang diharuskan menggerakkan badan menyesuaikan dengan gerakan kuda. Teknik ini lebih sulit karena penunggang harus bisa menyeimbangkan badan ketika kuda berlari dalam kecepatan tinggi. Dalam melatih gerakan ini, kedua kaki perlu dirapatkan secara ketat pada tubuh kuda dan pastikan bahwa kedua paha merapat ketat tepat di bawah pelana.

## 2.5 Perlengkapan Berkuda

Kebutuhan dan perlengkapan olahraga berkuda terbagi kedalam 2, yaitu peralatan bagi penunggang dan peralatan bagi kuda.

### a. Perlengkapan bagi penunggang :



*Gambar II. 12 Perlengkapan Berkuda bagi Penunggang*

Sumber : <https://www.decathlon.co.id/in/perlengkapan-berkuda>

1. Helm
2. Rompi Pengaman
3. Pelindung Mulut
4. Sepatu Boot
5. Sarung Tangan

### b. Perlengkapan Bagi Kuda

#### 1) Pelana Kuda (Saddle)



*Gambar II. 13 Pelana Kuda*

Sumber : <https://www.decathlon.co.id/in/perlengkapan-berkuda>

Pelana adalah alat penyokong untuk penunggang kuda maupun muatan lain yang diikatkan ke punggung kuda. Memilih pelana kuda tidak bisa di anggap enteng karena memilih pelana kuda yang tidak tepat dapat berakibat melukai punggung kuda atau justru membuat pengalaman berkuda menjadi tidak menyenangkan. Untuk itu, penting menentukan ukuran yang pas untuk pelana agar dapat memberikan kenyamanan baik untuk kuda maupun penunggangnya.

## 2) Alas Pelana (Saddle Pad)



*Gambar II. 14 Alas Pelana*

Sumber : <https://www.decathlon.co.id/in/perlengkapan-berkuda>

Saddle Pad merupakan pad atau lapisan yang berada antara punggung kuda dan pelana. Kegunaan saddle pad untuk melindungi dari gesekan yang disebabkan oleh saddle yang bergesekan dengan kuda, serta membantun melindungi saddle dengan menyerap sebagian keringat kuda. Bagian luar dari saddle pad biasanya terbuat dari campuran kain yang tahan lama dan dapat dicuci, seperti kapas dengan serat polyester, dilapisi selimut tipis dari lapisan poli.

### 3) Sangguradi (Stirrups)

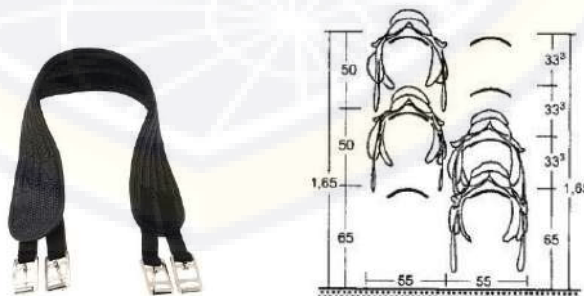


*Gambar II. 15 Sangguradi*

Sumber : <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>

Sanggurdi merupakan perlengkapan berkuda yang berupa pijakan kaki saat menunggangi kuda. Biasanya sanggurdi ini tergantung di pinggiran pelana dengan seutas pita atau tali yang di sebut tali sanggurdi. Stirrup atau sanggurdi ini dibuat berpasangan yaitu kanan-kiri dan digunakan untuk membantu penunggangnya menaiki hewan tunggangnya atau sebagai pijakan selama mengendarai hewan tunggangan khususnya kuda. Keberadaan sanggurdi akan membantu penunggang kuda dalam mempertahankan kedudukannya di pelana dan mempermudah pengendalian kuda.

### 4) Amben/Tali Perut (Girth)



*Gambar II. 16 Tali Perut (Girth)*

Sumber: <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>  
& Data Arsitek, Jilid 2

Tanpa alat ini, pelana kuda tidak akan bekerja secara maksimal. Girth adalah tali lebar yang terbuat dari bahan anyaman, kulit, atau kapas yang mengelilingi perut kuda. Tujuannya untuk mengamankan pelana di punggung kuda agar tidak tergelincir.

5) Tali Sangguradi (Adjustable Stirrup Straps)



*Gambar II. 17 Tali Sangguradi*

Sumber: <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>

Tali sangguradi merupakan tali penghubung antara sangguradi ( pijakan) dengan pelana. Tali Sangguradi biasanya bersifat Adjustable atau bisa disesuaikan dengan ukuran panjang kaki penunggangnya.

6) Kekang (Horse Riding Bridel)



*Gambar II. 18 Kekang (Horse Riding Bridel)*

Sumber: <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>

Riding Bridel merupakan peralatan yang dipakai kuda, fungsinya untuk mengarahkan kuda. Yang membedakan, kekang digunakan di bagian wajah kuda. Desainnya pun di rancang khusus untuk memberikan tekanan pada area sensitif wajah kuda.

7) Tali Kekang (Horse Riding Rein)



*Gambar II. 19 Tali kekang*

Sumber: <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>

Riding Rein adalah salah satu perlengkapan yang digunakan untuk mengarahkan kuda. Bentuknya adalah tali panjang yang biasanya terbuat dari kulit, nilon, logam, atau bahan lainnya. Tali kekang ini diletakkan pada tali kekang di hidung kuda. Nantinya, penunggang bisa memberi perintah atau isyarat halus saat ingin berbelok, menambah kecepatan atau menghentikan laju kuda.

8) Martingal



*Gambar II. 20 Martingal*

Sumber: <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>



## 9) Tali Tuntun



*Gambar II. 21 Tali Tuntun*

Sumber: <https://www.decathlon.co.id/in/perengkapan-berkuda>

### 2.6 Macam-macam Wisata Berkuda

- 1) Belajar Berkuda
- 2) Memberi makan kuda
- 3) Foto bersama kuda dengan kostum koboi
- 4) Tur wisata menunggang kuda
- 5) Belanja perlengkapan berkuda (merchandise)

## 3. Tinjauan Terhadap Pacuan Kuda

### 3.1 Pengertian Pacuan Kuda

Menurut KBBI, Pacuan Kuda yaitu balapan kuda, atau gelanggang tempat kuda berpacu. Berkuda adalah suatu olahraga yang menuntut suatu variable tertentu antara lain, keterampilan, kebugaran fisik dan penerapan teknik-teknik berkuda, walaupun barangkali tidak terlalu ditekankan kepada atlet (Churchild, 1993).



### 3.2 Jenis-jenis Kuda Pacu di Indonesia

Jenis kuda yang terdapat di Indonesia antara lain kuda Makassar, kuda Gorontalo dan Minahasa, kuda Sumba, kuda Sumbawa, kuda Bima, Kuda Flores, kuda Sabu, kuda Roti (kuda Kori), kuda Timor, kuda Sumatera, kuda Jawa, kuda Bali dan Lombok, kuda Kuningan.

- 1) Kuda Sumba ( kuda Sandel-hout ). Jenis kuda pacu Indonesia yang otentik berasal dari Nusa Tenggara Timur, memiliki ciri-ciri, tinggi antara 110 cm – 130 cm, bentuk tubuh cukup serasi, tubuh bagian tengah agak pendek, dada cukup besar dan dalam, mata bersinar riang, telinga agak kecil, suri dan kumba agak tebal, kedudukan ekor tinggi, tipe kuda penarik ringan, warna bermacam-macam, pangkal leher pendek, bentuk kuku kecil, kulit tipis, langkah pendek.
- 2) Kuda Sumbawa, memiliki ciri-ciri tinggi antara 1-1,25 m, dada cukup lebar dan dalam, kepala lebih besar dari kuda Sumba, lengkung tulang rusuk cukup baik, sifat periang, warna bermacam-macam, bentuk tubuh pendek, tubuh bagian tengah cukup, bahu agak tegak, bentuk kuku cukup baik, tipe kuda pekerja, tahan bekerja,
- 3) Kuda Flores
  - a) Kuda Manggarai (Sebelah Barat). Tinggi antara 1,11-1,39 m, kuat dan sabar, kumba cukup baik, punggung dan pinggang lebar, kaki agak tegak dan pendek, kepala besar dan lebar, leher kencang, kemudi agak lebar, dada cukup lebar dan dalam, sifat-sifat tenang.

- b) Kuda Ngada, memiliki ciri-ciri lebih ringan dan halus, tuang lebih kecil, kepala lebih kecil, jalannya baik.
- 4) Kuda Sabu, memiliki ciri-ciri tinggi antara 1-1,35 m, bentuknya halus sekali, lubang hidung lebar, telinga kecil, kumba lebar, tubuh panjang sedang, kepala agak kecil pendek, mata menonjol kedepan, dahi lebar, kemudi lebar.
- 5) Kuda Timor, memiliki ciri-ciri tinggi antara 1-1,35 m, rahang agak sempit, telinga sedang dan gagah, kuncung agak pendek, suru sedang panjang, rongga dada cukup dalam, tahan nafasnya baik, lubang hidung luas, muka halus, mata jernih, kumba cukup tonggi, kemudi agak bundal, watak baik, berdiri baik.
- 6) Kuda Lombok. Kuda Lombok mempunyai tipe sendiri yaitu tinggi antara 1-1,32 m, dada kurang dalam dan sempit, leher kurang baik, kemudi condong sedikit runcing, kuku kurang tagak, kepala agak besar, kaki panjang, punggung dan pingang kuat, kuku agak terlampau besar, kualitas kuku kurang baik.
- 7) Kuda Bali, memiliki ciri kepala besar leher besar, bahu tegak, punggung terlampau panjang sedikit, anggota kecil, urat-urat kurang baik, kemudi condong, bahu tegak.
- 8) Kuda Batak, tinggi antara 1,10-1,18 m, anggota cukup besar, kumba agak endah dan pendek, urat-urat kemudi kurang baik, cara berdiri biasanya baik, warna bermacam-macam, tubuh cukup lebar, dada lebar dan dalam, punggung pendek, kuku biasanya kecil, sendi loncat tegak.

9) Kuda Aceh. Terdapat disekitar tanah gayo dan alas terkenal sebagai kuda Gayo dengan ciri-ciri, tinggi antara 1,15-1,2- m, kepala sedang, perangai lincah, mata kecil, bentuk tubuh agak pendek, dahinya lebar telinga besar, hidung cukup lebar.

10) Kuda Sulawesi. Di Sulawesi Selatan terdapat beberapa jenis kuda diantaranya kuda Makassar dan Kuda Bone serta Kuda Bugis. Semuanya disebut kuda Makassar dengan ciri-ciri, tinggi mencapai 1,15 m, dahi lebar dan arhang besar, punggung pendek dan kencang, kaki berurat baik, daya tahan besar, bentuk kepala kecil, leher pendek, kemudi kencang dan kuat, sifat baik, langkah teratur, kuda sederhana.

11) Kuda Jawa, memiliki ciri-ciri tinggi lecih dari 1,13 m, rahang agak besar, mukakencanga tau agak tegak sedikit, tengkuk pendek, pinggang baik, dada cukup lebar dan dalam, kepala sedang, mata telinga agak sedang, leher pendek berurat bagus, kumba pendek, kemudi agak pendek, kualitas kuku kurang baik.

12) Kuda Priangan, memiliki ciri tinggi badana 1,25 m, rahang cukup besar, kumba baik tumbuhnya, kemudi pendek dan sempit, sendi-sendi cukup baik, memnerikan kesan bagus, seperti leher rusa, punggung agak panjang, dada tidak dalam, sikap tidak begitu riang.

### 3.3 Syarat Penyelenggaraan Pacuan Kuda

#### 3.3.1 Tingkatan dan Umur Kuda Pacu

Pacuan kuda memiliki tingkat sendiri di tiap lombanya. Dan untuk berlaga di tingkat selanjutnya, kuda harus masuk posisi 5 besar pada tingkat sebelumnya. Tingkatannya adalah sebagai berikut :

- Maiden Race (balapan untuk kuda pemula)
- Class D (berada 1 tingkat di atas Maiden Race)
- Class C (berada 1 tingkat di atas Class D)
- Class B
- Class A
- Grade III
- Grade II
- Grade I (merupakan tingkatan tertinggi dalam pacuan. Grade I Race pesertanya minimal telah masuk Grade III. Dan Grade I dibagi menjadi 2 yakni untuk kuda lokal dan untuk internasional). Dengan sistem tingkatan ini, kuda yang tidak sukses di kelasnya akan turun ke kelas di bawahnya (batasnya hingga Class D Race). Sedangkan yang gagal masuk 5 besar, akan tetap di kelasnya. Namun untuk kuda yang benar2 hebat maka setelah memenangi Maiden Race dapat langsung masuk Grade III Race. Dan untuk pemenang Class B & A Race dapat langsung mengikuti Grade II Race. Aturan ini tidak berlaku untuk Grade I Race karena race ini hanya diikuti oleh kuda-kuda hebat yang berpengalaman(telah mengikuti & menjuarai banyak lomba).

Sedangkan umur untuk ikut lomba Flat Race (untuk Jumping Race tinggal ditambah 1 tahun) adalah :

- 2 tahun (mulai dapat mengikuti Maiden Race dan memiliki Grade I Race khusus untuk kuda muda.)
- 3 tahun (bagi kuda yang sukses di umur 2 tahun, dapat mengikuti kejuaraan 3 Grade I Race utama untuk kuda 3 tahun)
- 4 tahun (masa transisi, disini kuda sudah harus melawan yang lebih tua dari dirinya. Kebanyakan kuda2 4 tahun kalah ditangan kuda2 5 tahun yang telah matang baik skill maupun usia)
- 5 tahun (masa emas bagi seekor kuda pacu)
- 6 tahun (masa menurun, biasanya kuda2 hebat mulai pensiun dan membuat keturunan saat kondisinya masih bagus) Umumnya, kuda maksimal mengikuti lomba hingga berusia 8 tahun

### 3.3.2 Syarat Tinggi Kuda

Menurut Peraturan Pacuan PORDASI, saat ini menerapkan peraturan baru untuk ukuran ketinggian kuda di musim pacuan tahun 2014, PP. PORDASI menerapkan peraturan baru hasil Revisi Rakernas PORDASI tahun 2012 yang diselenggarakan dengan Peraturan Pacuan Kuda Nomor : 05A/PP/KP/2003 tentang ketentuan ukuran ketinggian sebagai berikut :

- Kelas A ; 159-163 cm ke atas
- Kelas B : 154-158,9 cm
- Kelas C : 149-153,9 cm

- Kelas D : 144-148,9 cm
- Kelas E : 140-143,9 cm
- Kelas F : 136-139,9 cm

Peraturan baru ini berlaku secara nasional untuk musim pacuan mulai tahun 2014. Tujuan penerapan aturan adalah untuk melindungi kuda-kuda agar dapat mengikuti perlombaan sesuai kelasnya.

### 3.3.3 Syarat Joki Kuda

Peraturan PP PORDASI No 5A/PP/KP/2003 menyatakan bahwa setiap joki harus memiliki Surat Ijin Mengemudi Kuda (SIMK) yang diterbitkan oleh Dewan Steward PP. PORDASI. Aturan ini dibuat untuk mengatur dan menghindari benturan di lapangan.

Dewan Stewards adalah orang yang bertugas dan memiliki otoritas penuh pada pelaksanaan suatu lomba pacuan kuda. Stewards yang bertugas dalam suatu lomba bisa dari Steward PP PORDASI ataupun dari Pemerintah daerah setempat. Tergantung kepada jenis Pacuan Kuda tersebut (Pacuan Kuda tingkat nasional atau pacuan kuda tingkat daerah).

## 3.4 Jenis-jenis Olahraga Pacuan Kuda

Ada beberapa jenis-jenis pacuan kuda di dunia, diantaranya :

### 1) Polo Berkuda

Objek dari permainan ini adalah yaitu memasukkan bola ke gawang musuh dengan menggunakan tongkat kayu, masing-masing tim terdiri atas 4 orang pemain dimana setiap pemain berada di atas kuda.

## 2) Gymkhana Berkuda

Gymkhana adalah permainan berkuda yang kebanyakan dilakukan oleh penunggang remaja. Dalam kecepatan tinggi penunggang berjuang dalam melewati atau mengitari rintangan (Barrel Race) atau mengerjakan permainan-permainan yang lainnya menggunakan kuda.

## 3) Balap Biasa (Flat Racing)



*Gambar II. 22 Balap Biasa*  
Sumber : en.wikipedia.org

Balap Biasa merupakan jenis pacuan kuda yang paling umum di dunia. Trek arena balap biasa berbentuk oval, walaupun di Inggris Raya dan Irlandia ada lebih banyak variasinya. Termasuk berbentuk angka delapan. Permukaan trek berumput yang paling umum di seluruh dunia, trek berlumpur lebih umum di Amerika Utara, dan yang paling baru adalah permukaan trek buatan, seperti Polytrack atau Tapeta, terlihat di sejumlah trek di dunia. Trek balap sendirinya berjarak 400 m sampai dua setengah mil, dengan jarak antara lima dan dua belas mil jauhnya yang paling umum. Balap jarak pendek umumnya dikenal dengan nama “sprint”, sementara balap yang lebih panjang dikenal sebagai “routes” di Amerika Serikat atau “staying races” di Eropa. Sprint umum dipandang sebagai adu kecepatan, dibandingkan dengan jarak jauh dipandang

sebagai adu ketahanan. Ada kategori balap lain yang disebut handicap races di mana setiap kuda diberi beban berbeda untuk dipikul berdasarkan 9 kemampuannya. Di samping beban yang dipikulnya, kinerja kuda juga dapat dipengaruhi oleh posisi relatif pada posisi start, jenis kelamin, jokinnya, dan pelatihnya.

#### 4) Ketangkasan Berkuda (Equestrian)

Di Indonesia Olahraga Cabang Equestrian merupakan jenis perlombaan yang paling sering diadakan. Ketangkasan berkuda terdiri dari beberapa disiplin (cabang), diantaranya :

##### a. Tunggang Serasi (Dressage)



*Gambar II. 23 Tunggang Serasi*  
Sumber : en.wikipedia.org

Tunggang Serasi atau Dressage adalah cabang olahraga olimpik dan merupakan dasar dari semua nomor ketangkasan berkuda. Selain menjadi olahraga yang sangat kompetitif, dressage juga merupakan kesenian yang dilihat adalah keindahan dan keanggunan seekor kuda yang atletis, lentur dan luwes yang bergerak sesuai dengan pertolongan yang sangat halus dari penunggangnya.



Keterampilan dan mutu yang baik terlihat dari ayunan langkah yang bebas dan sama rata, seolah kuda bergerak mudah dan tanpa beban. Kudanya memberi kesan bahwa ia melakukan semua gerakan dengan sendiri, karena pertolongan yang ringan dari penunggang tidak dapat terlihat lagi. Dalam semua kompetisi, kuda harus menunjukkan cara berjalan, ada gerakan-gerakan seperti Halt (berhenti), Rein-Back (mundur), lingkaran kecil, Walk-Pirouette (berputar di tempat) dan gerakan menyamping, flying changes (ganti kaki di udara) di canter, Piaffe, dimana kuda memberi kesan seolah ia berjalan di tempat, dan Passage, yaitu trot dengan langkah yang lebih diayun, dengan arah ke bawah dan ke atas. Selain itu, ada pula kompetisi dressage freestyle yang menggunakan musik, di mana musik yang dipilih ditentukan sendiri oleh sang penunggang. Meskipun terkesan sangat kompetitif, perlombaan tunggang serasi juga mengandung unsur seni di dalamnya. Tidak ada yang lebih indah selain menyaksikan kuda melenggang dengan anggunnya di dalam arena.

b. Lompat Rintangan (Show Jumping)



*Gambar II. 24 Lompat Rintangan*  
Sumber: antarafoto.com

Lompat Rintangan adalah olahraga khusus dan terdapat banyak program kebugaran yang terdiri dari Pendidikan dan pengembangan/peningkatan teknik melompat kuda tersebut, program pelatihan akan bervariasi tergantung pada umur dan kemampuan dari kuda tersebut (Piliner, 1993). Tetapi lompat rintangan adalah suatu aktivitas atletik untuk kedua-duanya yakni pengendara dan kuda, kebugaran, pelatihan dan naluri/bakat/insting kompetitif menjadi faktor yang utama dimana akan membuat perbedaan antara kegagalan dan sukses dalam rangka membentuk kuda atlit (Churchill, 1982).

Jenis rintangan merupakan rintangan lompat tinggi (misalnya vertical, upright, wall, dengan tinggi maksimal 1,60 m), lompat jauh (water jump, dengan lebar 2,5 m sampai 4,5 m) dan tinggi-jauh (oxer, triple-bar, tinggi maksimal 1,60 m, lebar maksimal 2 m dan 2,20 m), dan rintangan-rintangan tersebut dapat berdiri sendiri atau digabungkan dalam kombinasi yang terdiri dari dua sampai tiga rintangan dengan jarak diantara dua rintangan minimal 6,5 m dan maksimal dua belas meter.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, show jumping (lompat rintang) adalah disiplin dalam cabang olahraga berkuda yang dimana kuda dan penunggangnya harus menyelesaikan lintasan (course) yang telah ditentukan tanpa menjatuhkan rintangan. Dalam kompetisi show jumping, pemenang ditentukan dari atlit yang berhasil menyelesaikan lintasan dengan poin penalty terendah. Biasa dalam kompetisi ditentukan batas waktu minimal dan maksimal dalam menyelesaikan

suatu lintasan. Poin penalty diberikan kepada atlit yang menjatuhkan palang atau melewati batas waktu minimal. Setiap palang yang dijatuhkan bernilai 4 poin, dan 1 poin untuk setiap 4 detik ketika melewati batas waktu minimal. Di ajang olahraga seperti olimpiade atau PON biasa dipertandingkan dua nomor pada disiplin ini, yaitu individu dan beregu. Pemenang nomor beregu ditentukan dari hasil terbaik dari 3 (tiga) kombinasi atlit dan kuda masing-masing tim dari putaran 1 dan putaran 2. Tim dengan nilai total kombinasi penalty terendah akan ditentukan sebagai pemenang pertama beregu. Tim dengan nilai total kombinasi penalty kedua terendah akan ditentukan sebagai pemenang kedua beregu, dan seterusnya. Jika terdapat kesamaan dalam jumlah penalty untuk pemenang pertama, kedua atau ketiga maka akan dilkukan jump off melawan waktu, dimana semua anggota tim berpartisipasi, begitu juga dengan nomor individu.

c. Trilomba (Eventing)

Eventing atau Trilomba adalah pertandingan kombinasi yang mengandalkan pengalokman penunggang dalam semua nomor berkuda. Kuda maupun penunggang harus memiliki kecekatan dan serba bisa. Peserta mengikuti pertandingan kombinasi yang terdiri dari tiga tes : dressage, cross-country (sebagai tes utama) dan jumping, dengan kuda yang sama selama pertandingan berlangsung.

Perhitungan trilomba dilakukan dengan system penalty points. Artinya, para peserta berusaha mendapatkan angka penalty sesedikit

mungkin untuk mengungguli pertandingan yang pada umumnya berlangsung selama satu (one day event) sampai tiga hari (three day event).

d. Balap Ketahanan (Endurance Racing)



*Gambar II. 25 Balap Ketahanan*  
Sumber: en.wikipedia.org

Endurance merupakan kompetisi melawan waktu untuk menguji kecepatan dan kemampuan ketahanan kuda. Jenis perlombaan ini juga sering dilaksanakan di Indonesia. Panjang perlombaan ketahanan bervariasi. Ada yang sangat singkat, hanya sepuluh mil, sementara yang lain bisa sampai seratus mil. Ada beberapa balap yang lebih panjang dari seratus mil dan berlangsung berhari-hari. Perbedaan jarak ini dibagi ke dalam lima kategori; balap santai (10-20 mil), balap wahana tanpa kompetitif (21-27 mil), balap wahana kompetitif (20-45 mil), balap wahana progresif (25-60 mil), dan balap ketahanan (40-100 mil dalam sehari, sampai 250 mil (400 km) berhari-hari). Dikarenakan setiap balapan sangat panjang, jalan medan alam umumnya yang digunakan.

## 4. Tinjauan Terhadap Arena Pacuan Kuda

### 4.1 Pengertian Arena

Arena adalah istilah umum yang merujuk kepada suatu tempat yang digunakan untuk berlatih dan bertanding satu atau beberapa beberapa cabang olahraga. Istilah lain dari arena adalah gelanggang yang memiliki pengertian sama (Wikipedia).

### 4.2 Persyaratan Arena

Syarat arena pacuan kuda sesuai Standar Track Pacu Nasional harus memiliki panjang track 1200 meter dan lebar 10-16 meter, dengan alternatif landasan bisa menggunakan pasir, rumput dan juga tanah basah.

Adapun fasilitas-fasilitas utama pada arena pacuan kuda, diantaranya :

#### 1) Trek Pacu



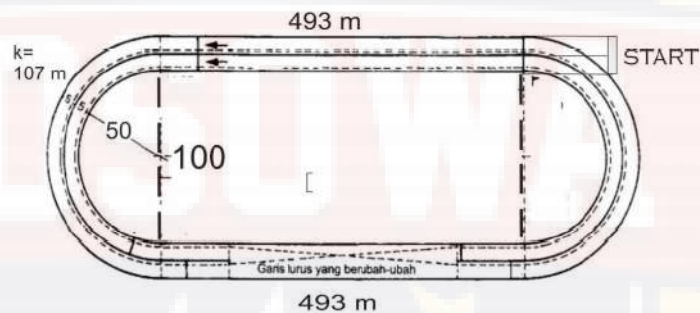
*Gambar II. 26 Trek Pacu*  
Sumber: en.wikipedia.org

Trek Pacu adalah jalur melingkar berbentuk oval sebagai jalur pacu kuda, landasan bervariasi, ada yang tanah dan rumput, tanah basah maupun pasir. Sesuai aturan PORDASI, kuda lari mengelilingi track dengan arah searah jarum jam (ke kanan).

Trek dibatasi oleh dua garis pembatas yaitu bagian dalam dan bagian luar. Kuda tidak diperbolehkan keluar dari track pacu selama perlombaan, sementara untuk standar Track Pacu Nasional yaitu memiliki panjang track 1200 m dan lebar 16 m dengan jari-jari minimum 50 m.

Berdasarkan data panjang lintasan dengan jari-jari, maka dapat diilustrasikan track pacu yang memenuhi standar adalah sebagai berikut :

Namun saat ini bentuk arena pacuan kuda mulai beragam menyesuaikan dengan jenis perlombaan. Pada beberapa stadion pacuan kuda, arena dapat berbentuk persegi empat, melingkar dan bentuk-bentuk lainnya.



Gambar II. 27 Standar Trek Pacuan Kuda  
Sumber : PORDASI, 2018

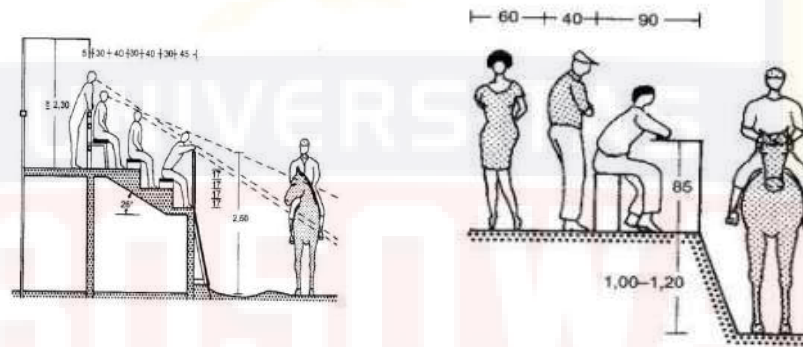
## 2) Tribun Penonton



Gambar II. 28 Tribun Penonton  
Sumber : pxfuel.com/id

Tribun penonton yaitu tempat berkumpulnya para penunjang atau penonton dengan menduduki kursi yang sudah disiapkan oleh panitia agar lebih nyaman dan aman saat menikmati tontonan perlombaan.

Berdasarkan kualitas tribune, terbagi menjadi 3 macam yaitu tribune VIP(dilengkapi layar monitor), tribune festival (tribune terbuka), grandstand (tribune terbuka tanpa penutup). Untuk penyelenggaraan turnamen, jarak penonton dari tempat perlombaan minimal 5 meter.



*Gambar II. 30 Susunan Tribun*      *Gambar II. 29 Penonton Tribun Yang Benar*  
Sumber : Data Arsitek, Jilid 2                      Sumber : Data Arsitek, Jilid 2

Sudut pandang penonton sebaiknya tidak terlalu curam ke arah kuda. Penyelesaian yang baik adalah dengan susunan penonton. Yaitu deret pertama untuk duduk, kedua untuk berdiri. Setelah deret pertama disediakan ruang bebas bergerak untuk 2 orang.

### 3) Stall Paddock



*Gambar II. 31 Stall Paddock*  
Sumber : <https://en.wikipedia.org>



Stall Paddock adalah suatu area di lapangan pacuan kuda dimana kuda-kuda menunggu pacuan dimulai. Kuda-kuda akan berjalan beriringan, sesuai dengan nomor punggung masing-masing, mengelilingi paddock yang sekaligus memberikan kesempatan kepada para penggemar pacuan kuda untuk mengamati performance kuda masing-masing. Paddock pameran berada di depan tribun kehormatan dan sekaligus di depan garis finish.

#### 4) Kandang



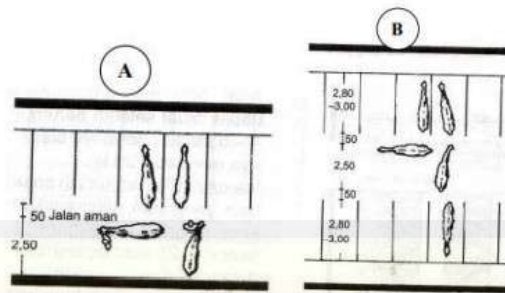
*Gambar II. 32 Kandang Kuda*

Sumber : [Indonesian.horkestall-fronts.com](http://Indonesian.horkestall-fronts.com)

Perancangan kandang kuda di daerah tropis, diusahakan agar mempertimbangkan arah sirkulasi angin agar tidak menimbulkan hawa panas di dalamnya. Selain itu, juga jangan sampai bau dari limbah hewan mengganggu kegiatan di sekitar gelanggang. Air hujan pun jangan sampai masuk ke dalam kandang dan disediakan air bersih di tiap kandang. Gudang makanan dan obat-obatan sebaiknya berdekatan dengan kandang pemeliharaan agar pengangkutannya mudah.

Kandang gabungan sebaiknya tidak digunakan untuk kuda pacuan. Keterbatasan ukuran kandang menjadikan kuda sulit bergerak.





Gambar II. 33 (A) kandang 1 ruang yang digabungkan; (B) kandang 2 ruang yang digabungkan

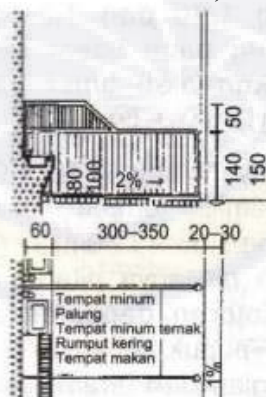
Sumber : Data Arsitek, Jilid 2

Kandang yang baik digunakan untuk kuda pacuan adalah kandang terpisah. Sehingga memberikan keluasaan pada kuda untuk bergerak dan mencegah stres pada hewan. Adapaun aturan umum standar kandang adalah sbb. :

Tabel II. 4 Aturan Standar Kandang Kuda

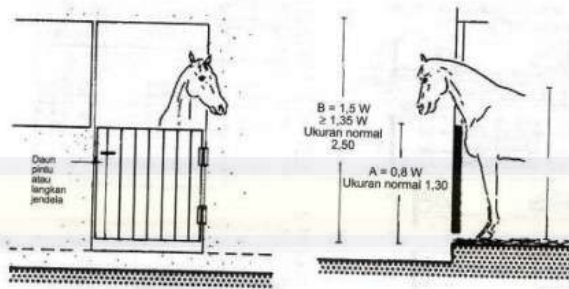
Aturan Umum Standar Kandang	
Lantai kandang	2x tinggi tengkuk
Panjang minimal kandang	1,5 tinggi tengkuk
Kuda tunggangan :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan tinggi kandang</li> <li>• Lusa lantai</li> </ul>	Antara 1,60 – 1,65 m 10,5 m <sup>2</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format kandang</li> <li>• Panjang maksimal</li> </ul>	3,00 x 3,50 m 2,50 x 4,20 m

Sumber : Data Arsitek, Jilid 2



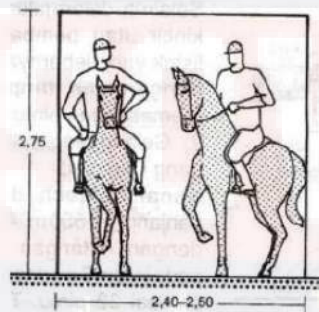
Gambar II. 34 Penumpang dan Bagan Kandang

Sumber : Data Arsitek, Jilid 2



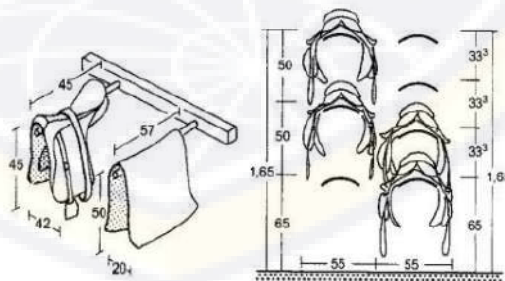
Gambar II. 35 Ukuran Pintu Kandang  
 Sumber : Data Arsitek, Jilid 2

Agar kuda dapat bergerak dengan leluasa, maka diperlukan Lorong jalan sekitar 2,50 meter. Dalam kandang setiap barus dilebihkan 50 cm untuk keleluasan gerak kuda.



Gambar II. 36 Pintu/Lorong Istall  
 Sumber : Data Arsitek, Jilid 2

### 5) Ruang Sedel/Pelana



Gambar II. 37 Pelana dengan kain penutup dan dinding penggantung pelana  
 Sumber : Data Arsitek, Jilid 2

Ruang pelana biasanya berdekatan dengan kandang kuda, selain pelana juga terdapat perlengkapan tali kekang kuda.

6) Pintu Start (*Stargate*)



*Gambar II. 38 Stargate*

Sumber : <https://docplayer.info/>

Stargate adalah peralatan untuk melakukan start (awalan) dalam suatu perlombaan, yang merupakan rangkaian besi sebagai tempat bersiap dari peserta perlombaan kuda dan jockey sebelum aba-aba start perlombaan dimulai. Startgate ini merupakan rangkaian beberapa ruang gerbang yang dibatasi oleh pintu tertutup dan secara bersamaan terbuka saat aba-aba mulai dibunyikan oleh start master (orang yang bertugas mengangkat bendera start dan menekan tuas start).

7) Pagar Pembatas (*Band*)



*Gambar II. 39 Band*

Sumber : <https://awaluddintahir.wordpress.com/>

Band adalah garis pembatas track pacu terbuat dari kayu, fiber, beton atau besi atau bahkan tali temali yang terangkai mengelilingi track pacu (bagian dalam dan luar). Band dalam dibatasi setinggi 40-60 cm sedangkan band luar 80-100 cm.

#### 8) Photo Finish



*Gambar II. 40 R. Photo Finish*

<https://www.horseillustrated.com/tokyo-paralympics-roxanne-trunnell>

Photo Finish adalah suatu peralatan fotografi yang dipasang di garis finish untuk merekam kuda-kuda yang masuk garis finish. Penting sebagai penentu siapakah kuda yang memasuki finish lebih awal, bila ada dua atau lebih kuda yang secara bersamaan melewati garis finish, maka pemenangnya adalah kuda yang berada di band paling luar.

#### 9) Control Tower



*Gambar II. 41 Tower Kontrol*

Sumber : <https://awaluddintahir.wordpress.com>

Control Tower adalah sebuah menara untuk Dewan Steward sebagai tempat melakukan control monitoring atas jalannya lomba.

### 4.3 Arena Pacuan Kuda di Indonesia

Panjang lintasan arena pacuan kuda minimal 150 m dan maksimal 1200 m. Luas arena standar internasional adalah 90 x 35 meter, dengan alas/ground pasir atau rumput.

Arena pacuan kuda yang ada di Indonesia, di antaranya :

- 1) Lapangan Pacuan Kuda, Semarang, Jawa Tengah
- 2) Arena Pacuan Kuda Saungkaghito, Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara
- 3) Arena Pacuan Kuda Intan Samodra, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur
- 4) Arena Pacuan Kuda Polumba, Kabupaten Parigi Moutong, Sulawesi Tengah
- 5) Arena Pacuan Kuda Dompur, Kabupaten Dompur, Nusa Tenggara Barat
- 6) Arena Pacuan Kuda Panda, Bima, Nusa Tenggara Barat
- 7) Arena Pacuan Kuda, Kabupaten Timur Tengah Utara, Nusa Tenggara Timur
- 8) Arena Pacuan Kuda Belang Bebangka, Kabupaten Aceh
- 9) Pacuan Kuda Madatte, Polewali, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat
- 10) Galkon Pacuan Kuda, Semarang, Jawa Tengah
- 11) Pacuan Kuda Penyaring, Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat
- 12) Pacuan Kuda Ki Ageng Astro Joyo, Pasuruan Jawa Timur

13) Lapangan Kuda Legok Jawa, Pangandaran, Jawa Barat

14) Lapangan Pacuan Kuda Kikis Tunggorono, Blitar, Jawa Timur

#### 4.3.1 Arena Pacuan Kuda di Sulawesi Selatan, diantaranya :

1) Gelanggang Pacuan Kuda Parang Tambung (Ex)

Makassar, Sulawesi Selatan



Gambar II. 42 Gelanggang Parang Tambung

Sumber : <https://makassar.terkini.id/>

Gelanggang Parang Tambung merupakan satu-satunya gelanggang pacuan kuda yang ada di Kota Makassar dibangun pada tahun 1957. Pertama kali gelanggang ini difungsikan pada saat Pekan Olahraga Nasional (PON) IV dimana Kota Makassar menjadi tuan rumah. Namun saat ini gelanggang Parang Tambung yang berada di Jl Dg Tata, sudah tidak difungsikan kembali diakibatkan kondisinya yang tidak memungkinkan. Fasilitas seperti tribun, lintasan arena, dll dalam kondisi rusak dan ditumbuhi rerumputan liar.



2) Pacuan Kuda, Desa Kalimporo, Kabupaten Jeneponto



*Gambar II. 43 Pacuan Kuda di Kalimporo*  
Sumber : <https://www.antarafoto.com/korporasi/>

Salah satu tempat favorit perlombaan pacuan kuda di Jeneponto yaitu di desa Kalimporo, arena pacuan sederhana dengan panjang lintasan 600 meter yang dibangun oleh warga menjadi tempat para Joki berpacu bersama kuda. Arena perlombaan kuda tidak dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas seperti tribun dll, melainkan hanya pembatas yang terbuat dari kayu atau bamboo sebagai pembatas antara penonton dan arena tempat kuda berpacu.

3) Pacuan Kuda Desa Kampala, Kecamatan Arungkele, Kabupaten Jeneponto



*Gambar II. 44 Pacuan Kuda di Arungkele*  
Sumber : <https://www.antarafoto.com/korporasi/>

Arena Pacuan Kuda di Kecamatan Arungkele ini kemungkinan merupakan lahan milik pribadi warga untuk digunakan sebagai arena perlombaan. Sama halnya dengan Arena di desa Kalimporo, di arungkele ini juga tidak terdapat fasilitas dan hanya ada kayu yang dibentang sebagai tanda batas antara penonton dan kuda.

4) Pacuan Kuda Pantai Karsut, Kabupaten Jeneponto



*Gambar II. 45 Pacuan Kuda di Karsut*

Sumber : <https://www.antarafoto.com/korporasi/>

Perlombaan balap kuda di Kabupaten Jeneponto memang seringkali diadakan di pinggir pantai. Hal ini cukup menarik minat para penonton yang ingin menonton pertandingan dengan suasana yang berbeda. Dikarenakan tempat ini bukan permanen maka dari itu pembatas yang dibuat dalam kondisi seadanya dan hanya menggunakan pembatas kayu.



## 5. Tinjauan Terhadap Arsitektur Eropa

Arsitektur Eropa menjadi salah satu gaya bangunan yang memiliki nilai dan seni yang luar biasa. Karena gaya bangunan Eropa Identik dengan kesan yang megah, klasik, gothic, dan warna yang lembut dan hangat. Gaya Arsitektur Eropa terdiri dari beberapa jenis arsitektur menurut era perkembangannya dengan bangunan yang memiliki ciri khas masing-masing. Diantaranya seperti arsitektur Eropa bergaya klasik, gaya Gothic, gaya era Romanika, gaya Renaissance dan masih banyak lagi. Salah satu contoh ciri khas dari bangunan bergaya arsitektur Renaissance adalah adanya tiang-tiang bergaya klasik yang dipengaruhi oleh bangunan Yunani dan Romawi. Detail paling menonjol dan dominan adalah menghadirkan nilai yang detail pada tiang-tiangnya yang ornamental dan dekoratif, berukuran tinggi dan kokoh.

Di Indonesia sendiri, gaya arsitektur Eropa klasik biasanya banyak di terapkan pada bangunan yang bersifat pemerintahan pada jaman dahulu, namun seiring dengan proses adaptasi saat ini maka makin beragam fungsi bangunan yang menggunakan desain arsitektur Eropa. Ciri-ciri gaya arsitektur klasik yang dominan di Indonesia biasanya bergaya Yunani hingga Romawi dengan ciri-ciri antara lain bagian depan bangunan memiliki pilar-pilar silindris yang berukuran cukup besar, secara umum memiliki atap tidak terlalu curam, jendela berukuran besar, memiliki tympanum pada bagian Entablature, biasanya bangunan berwarna putih untuk memberi kesan megah pada bangunan, walaupun selama pendudukan Belanda juga berkembang gaya arsitektur klasik lainnya seperti Kristen awal, Byzantium, Art Nouveau, Renaissance dan sebagainya.

Ciri khas yang dapat terlihat dari desain bangunan arsitektur Eropa klasik, beberapa diantaranya :

- 1) Mempunyai pilar. Pilar atau menara yang menjulang tinggi berdiri kokoh dari atas tanah hingga lantai paling atas bangunan jika bangunan tersebut memiliki lebih dari 1 lantai. Bentuk pilar yang biasa di bangun berupa silinder atau hexagon. Pilar ini biasanya berwarna putih atau netral lainnya.



Gambar II. 46. Pilar Bangunan Eropa  
Sumber : ruangarsitek.id



Gambar II. 47. Pilar Pintu Masuk Bangunan  
Sumber : thehomedesign.com

- 2) Ukuran jendela yang besar. Selain ukurannya yang tinggi yang membuat bangunan Eropa terlihat megah, yaitu memiliki jendela yang besar dan

banyak. Ini berguna untuk memperlancar sirkulasi udara dan cahaya. Biasanya, terdapat teralis pada jendela yang bentuknya bisa menyerupai persegi panjang dengan sudut-sudut yang tegas atau persegi panjang dengan bagian lengkung pada bagian atasnya, sehingga menambah kesan Eropa klasik yang kental.



Gambar II. 48. Jendela bergaya Eropa  
Sumber : [mytastyjourney.com](http://mytastyjourney.com)

- 3) Memiliki banyak ornamen. Banyaknya detail ornament menjadi ciri khas yang kental dengan desain Eropa. Ornament itu diantaranya ukiran-ukiran khas gaya Eropa yang menambah kesan mewah dan megah.



Gambar II. 49. Ornamen Bangunan Eropa  
Sumber : [telegraph.co.uk](http://telegraph.co.uk)

## C. Studi Literatur

### 1. Jakarta International Equestrian Park Pulo Mas (JIEP Pulo Mas)



Gambar II. 50 Tribun Utama JIEP  
Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

Jakarta International Equestrian Park atau JIEP (Indonesian : Pacuan Kuda Pulomas) adalah tempat olahraga berkuda yang terletak di Pulomas, Jakarta, Indonesia. Dibangun pada tahun 1970-an, kemudian pada bulan Agustus 2016, pacuan kuda ini direnovasi dan digunakan pada Asian Games 2018. Setelah renovasi, arena diresmikan pada 2 Agustus 2018, dengan luas lahan seluas 35 hektar.

Kemudian untuk kawasan secara mikro yaitu Jakarta International Equestrian Park itu sendiri.



Gambar II. 51 Site Plan Kawasan JIEP  
Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

## 1.1 Fasilitas JEIP

JEIP menyediakan beberapa fasilitas ruangan, sebagai berikut :

### 1) Bangunan Kandang Kuda



*Gambar II. 52 Stable Horses*

Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

Bangunan kandang kuda di JEIP berjumlah 4 bangunan. Masing-masing memiliki 2 lantai yang dapat menampung kapasitas 36 kuda. Ukuran dari kandang kuda sudah disesuaikan dengan standar internasional yaitu dengan ukuran 3,5 x 3 m.



*Gambar II. 53 Stable Horses 2*

Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

Kuda-kuda yang ditempatkan di lantai 2, tidak dinaikkan menggunakan lift, melainkan ramp stairs. Hal ini dikarenakan berat badan kuda yang sulit di tamping lift. Terdapat pula klinnik hewan yang



dilengkapi peralatan x-ray dan tes darah untuk memeriksa kesehatan kuda.

## 2) Bangunan Tribun

Fasilitas tribun terdiri dari tribun biasa dan VIP. Memiliki kapasitas 990 orang untuk tribun biasa, dan 500 orang untuk VIP. Kelengkapan fasilitas di ruangan VIP adalah kursi empuk lengkap dengan meja, ruangan dengan alas karpet dan ber-AC.



*Gambar II. 54 Tribun Penonton*  
 Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

Bangunan tribun ini memiliki 4 lantai dengan pembagian zona ruang sebagai berikut:

*Tabel II. 5 Zona Ruang JIEP*

<b>ZONA LANTAI</b>	<b>KELENGKAPAN RUANG</b>
Lantai 1	Lobby
	R. Official
	Ticketing Area
	R. Atlet
Lantai 2	R. serbaguna
	Kantor Pengelola
Lantai 3	R. Rapat
	R. Konferensi Pers
	Kantor Pengelola
	R. Wasit/Dewan Steward
	R. Penyiaran

Lantai 4	R. VIP
	Tempat makan atlet/Cafeteria
	R. VIP biasa

Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

### 3) Bangunan Asrama (Wisma Atlet)

Bangunan asrama dibagi menjadi 2 fungsi, yaitu asrama untuk atlet dan asrama untuk perawat kuda. Dengan luasan 3.861 m<sup>2</sup> dengan kapasitas 91 kamar hunian yang disesuaikan dengan standar hotel bintang 3. Jika tidak ada event pacuan di JEIP ini, maka bangunan akan digunakan sebagai fasilitas hotel untuk umum.



*Gambar II. 55 Wisma Atlet*

Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

### 4) Arena

Jakarta Equestrian International Park ini merupakan fasilitas untuk olahraga berkuda ketangkasan, yang terdiri dari Tunggang serasi (dressage), lompat rintang (Jumping), trilomba dan Endurance. Arena pacuan memiliki luasan 8.000 m<sup>2</sup> dengan alas pasir dari daerah Bangka yang dicampur biotekstil dari Jerman. Fasilitas yang disediakan di Area Pacuan adalah :

- a) Arena. Arena JEIP dikhususkan untuk kegiatan olahraga berkuda equestrian, yang terdiri dari dressage, jumping, dan cross country.



*Gambar II. 56 Arena JIEP*

Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

- b) Arena latihan beratap Arena latihan yang dimaksud adalah arena yang digunakan untuk melakukan pemanasan kuda sebelum menuju ke arena equestrian, sebelumnya terdapat sebuah lapangan yang disebut collecting area, yang digunakan untuk mengumpulkan peserta lomba.



*Gambar II. 57 Arena Indoor JIEP*

Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

- 5) Toko Peralatan Berkuda

Pengunjung bisa membeli peralatan dan perlengkapan untuk kegiatan berkuda yang disediakan di dalam lokasi Jakarta Equestrian.





*Gambar II. 58 Toko Penjualan Peralatan Berkuda*  
Sumber : <https://jakartaequestrian.com/>

## **2. Branchsto Equestrian Park, Tangerang Selatan**



*Gambar II. 59 Branchsto Equestrian Park*  
Sumber : [Tribunnewswiki.com](http://Tribunnewswiki.com)

Branchsto Equestrian Park merupakan tempat wisata keluarga yang memadukan antara peternakan dan kuliner, berlokasi di jalan BSD Raya Barat, Pagedangan, Kecamatan Sepong, Tangerang, Banten. Nama Branchsto sendiri diambil dari perpaduan kata antara “Ranch” yang berarti Peternakan dan “Resto” yang berarti Tempat Makan. Dengan luas 1 hektar saat ini Branchsto Equestrian Park telah menjadi destinasi rekreasi favorit karena selain berkuda juga memiliki fasilitas lain seperti restoran dengan bermacam kapasitas yang dapat digunakan. Konsep alam yang dimiliki Branchsto

Equestrian Park ditunjang dengan adanya berbagai macam tanaman bunga dan buah serta kolam-kolam yang menyejukkan mata.

## 2.1 Fasilitas Branchsto Equestrian Park

### 1) Wahana Mini Train



*Gambar II. 60 Wahana Mini Train*  
Sumber : [klook.com/id/activity](https://klook.com/id/activity)

### 2) Memberi Makan kuda



*Gambar II. 61 Wisata Memberi Makan*  
Sumber : [klook.com/id/activity](https://klook.com/id/activity)

### 3) Menunggang Kuda Pony



*Gambar II. 63 Menunggang Kuda Pony*  
Sumber : [klook.com/id/activity](https://klook.com/id/activity)

### 4) Belajar Menunggang Kuda



*Gambar II. 62 Belajar Menunggang Kuda*  
Sumber : [klook.com/id/activity](https://klook.com/id/activity)

### 5) Bermain ATV



*Gambar II. 65 Wahana ATV*  
Sumber : [klook.com/id/activity](https://klook.com/id/activity)

### 6) Menaiki Scooter



*Gambar II. 64 Menaiki Scooter*  
Sumber : [klook.com/id/activity](https://klook.com/id/activity)

7) Wahana Andong



Gambar II. 66 Wahana Andong  
Sumber : [klook.com/id/activity](http://klook.com/id/activity)

8) Memanah



Gambar II. 67 Aktivitas Memanah  
Sumber : [klook.com/id/activity](http://klook.com/id/activity)

9) Café dan Resto



Gambar II. 68 Cafe dan Resto  
Sumber : <http://wisatatangerang.id>

10) Locket Tiket



Gambar II. 69 Locket Tiket  
Sumber : <http://wisatatangerang.id>

**3. Bali Equestrian Centre Cunggu Bali (BEC Bali)**



Gambar II. 70 Bali Equestrian Park  
Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com/>





3) Kandang kuda/stable (40 unit)



*Gambar II. 75 Kandang Kuda*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com>

4) Arena berkuda untuk anak



*Gambar II. 74 Arena Latihan Untuk Anak*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com>

5) Sand Paddock



*Gambar II. 77 Sand Paddock*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com>

6) Grass Paddock (8 unit)



*Gambar II. 76 Grass Paddock*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com>

7) Kolam Renang



*Gambar II. 79 Kolam Renang*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com/>

8) Pony Ride Track



*Gambar II. 78 Pony Ride*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com/>

9) Restaurant



*Gambar II. 80 Restaurant*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com>

10) Cafetaria



*Gambar II. 81 Cafetaria*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com>

11) Party Venue



*Gambar II. 82 Party Venue*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com/>

12) Taman Bermain



*Gambar II. 83 Taman Bermain*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com/>

13) Boutiuq



*Gambar II. 84 Boutiuq Penjualan Oleh-Oleh*

Sumber : <https://www.baliequestriancentre.com/>



#### 4. Kesimpulan Studi Literatur

Tabel II. 6 Kesimpulan Studi Literatur

No	Nama	Luas	Jenis Olahraga	Fasilitas
1	Jakarta International Equestrian Park Pulo Mas (JIEP Pulo Mas) Jakarta	35 ha	<i>Equestrian</i> : 1. Tunggang Serasi ( <i>Dressage</i> ) 2. Lompat Rintang ( <i>Jumping</i> ) 3. Trilomba 4. Ketahanan <i>Endurance</i>	Kandang kuda Bangunan Tribun Wisma Atlet Arena Arena Indoor Toko Peralatan
2	Branchsto Equestrian Park, Tangerang Selatan	1 ha	-	Wahana Mini Train Memberi makan kuda Menunggang Kuda Pony Menunggang Kuda biasa Bermain ATV Menaiki Scooter Wahana Andong Memanah Café dan resto Loket Tiket
3	Bali equestrian Centre Canggu Bali (BEC Bali)		Latihan Berkuda	Arena Outdoor Arena Indoor Kandang Kuda Arena berkuda untuk anak-anak Sand Paddock Grass Paddock Kolam Renang Pony Ride Track Restaurant Cafeteria Party Venue Taman Bermain Boutiqu

Sumber : Analisis Penulis, 2021





- Sebelah Barat : berbatasan dengan Kota Makassar dan Kabupaten Takalar
- Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kabupaten Sinjai, Kabupaten Bulukumba dan Kabupaten Bantaeng.

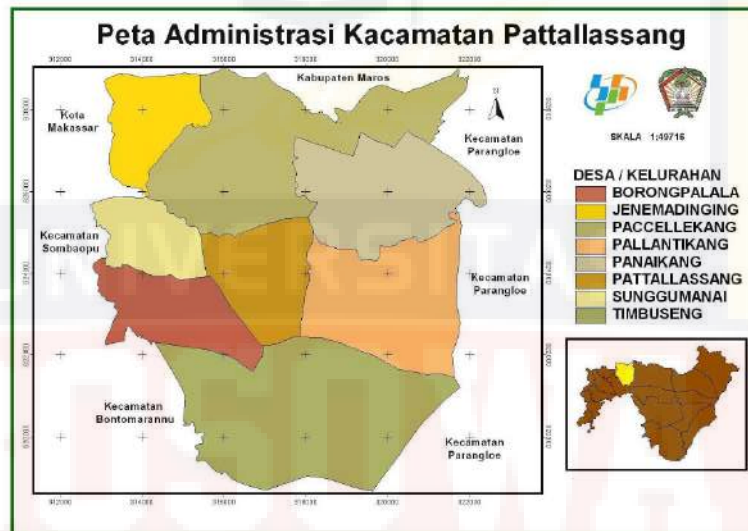
Kabupaten Gowa merupakan salah satu wilayah terluas di Provinsi Sulawesi Selatan. Luas wilayah Kab. Gowa sekitar 1.883,33 km<sup>2</sup> atau sekitar 3,01% dari luas wilayah Sulawesi Selatan, terbagi dalam 18 kecamatan yang meliputi 167 desa/kelurahan. Dari 18 kecamatan di Kabupaten Gowa dibagi menjadi 2 golongan kecamatan berdasarkan sebagian besar wilayah, yaitu kecamatan dataran rendah dan kecamatan dataran tinggi. Luas kecamatan bervariasi dengan tingkat keterenggan daerah yang bervariasi dari dataran rendah hingga dataran tinggi. Terdapat 9 kecamatan yang terletak di dataran rendah, di antaranya Bontonompo, Bontonompo Sel, Bajeng, Bajeng Barat, Pallangga, Barombong, Somba Opu, Bontomarannu, Pattalassang. Dan 9 kecamatan di dataran tinggi, di antaranya Parangloe, Manuju, Tinggi Moncong, Tombolo Pao, Parigi, Bungaya, Bontolempangan, Tompo Bulu, dan Biring Bulu. Ibu kota Kabupaten Gowa adalah Sungguminasa, yang meliputi seluruh wilayah Kecamatan Somba Opu, sebagian Kecamatan Pallangga, dan 2 (dua) Kelurahan di wilayah Kecamatan Bontomarannu.

## **2. Letak Geografis dan Administratif Kecamatan Pattalassang**

Secara Geografis Kecamatan Pattalassang berada di Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Sebagian besar topografi wilayah desa

merupakan dataran rendah dengan ketinggian rata-rata kurang dari 500 meter di atas permukaan air laut, namun ada satu desa yang di dominasi oleh daerah lereng bkit yaitu Desa Timbuseng yang sebagian besar penduduknya tersebar di atas bukit Bollangi.

## 2.1 Letak Administrasi Kecamatan Pattallassang



Gambar III. 2 Peta Administrasi Kecamatan Pattallassang

Sumber : dokumen.tech

Secara geografis Kecamatan Pattallassang berbatasan dengan :

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kota Makassar dan Kabupaten Maros
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Parangloe
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Bontomarannu
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Somba Opu

Wilayah administrasi Kecamatan Pattallassang terbentuk sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Gowa Nomor 22 tahun 2001 tentang Pembentukan Kecamatan Dalam wilayah Kabuoaten Gowa,

dimana Kecamatan Pattallassang memiliki luas 84,96 km<sup>2</sup> yang meliputi 8 desa yaitu desa Timbuseng, desa Sungguminanai, desa Pattallassang, desa Pallantikang, desa Paccellekang, desa Borong Pa'lala, desa Panaikang dan desa Jenemading. Desa yang memiliki luas terbanyak yaitu desa Paccellekang yaitu 24,95 km<sup>2</sup> atau sekitar 29,37 % dari luas keseluruhan, sedangkan untuk desa yang memiliki luas daerah terkecil yaitu desa panaikang dengan luas daerah yaitu 5,55 km<sup>2</sup> atau sekitar 6,18 % dari luas keseluruhan.

## 2.2 Peruntukan Lahan Eksisting



*Gambar III. 3 Peta Peruntukan Lahan Kab. Gowa*

Sumber : kajian LP2B Kab. Gowa

Total penggunaan tanah di Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan pada tahun 2012 adalah seluas 180.209,41 ha, yang terbagi ke dalam 10 jenis, yaitu :

Tabel III. 1 Penggunaan Lahan di Kab. Gowa Tahun 2012

Tutupan Lahan	2011 (Ha)	2012 (Ha)	Perubahan (Ha)
Hutan Primer	48.004,56	50.232,61	(+) 2.228,04
Kebun			
Campuran	73.610,62	73.599,41	(-) 11,21
Perkebunan	212,79	212,79	(-)
Permukiman	2.042,80	2.043,37	(+) 0,56
Rawa	1.162,22	1.299,25	(+) 137,03
Sawah	18.170,75	18.273,66	(+) 102,91
Semak/Belukar	26.530,87	24.491,67	(-) 2.039,20
Tanah Terbuka	3.534,41	3.534,41	(-)
Tegalan/Ladang	2.311,13	2.312,77	(+) 1,65
Tubuh Air	4.629,64	4.209,48	(-) 420,17
<b>Total</b>	<b>180.209,80</b>	<b>180.209,41</b>	<b>(-) 0,39</b>

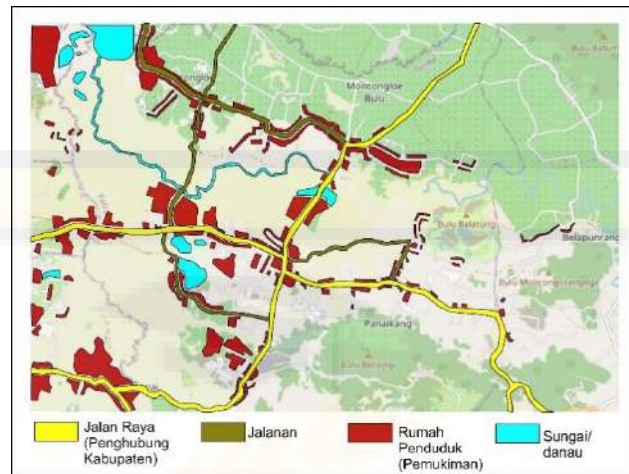
Sumber : Kajian Hasil Inventarisasi LP2B Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan.

Tabel III. 2 Rencana Penggunaan Lahan di Kab. Gowa Tahun 2012

NO	RINCIAN KAWASAN	LUAS (Ha)	%
1	Kaw. Budidaya Agroforestry	13.419,43	7,44
2	Kaw. Budidaya Hortikultura	12.073,23	6,69
3	Kaw. Budidaya Perikanan	5,89	0,00
4	Kaw. Budidaya Perkebunan	14.363,01	7,96
5	Kaw. B.P. Lahan Basah	39.357,17	21,81
6	Kaw. B.P. Lahan Kering	17.756,36	9,84
7	Kaw. Hutan Lindung	23.602,76	13,12
8	Kaw. Hutan Produksi	23.102,04	12,80
9	Kaw. H. Produksi Konversi	309,76	0,17
10	Kaw. H. Produksi Terbatas	20.287,22	11,38
11	Kaw. Konservasi	3.983,77	2,21
12	Kaw. Hutan Lindung Lainnya	1.783,23	0,99
13	Kaw. Perairan	4.046,54	2,24
14	Kaw. Permukiman	6.054,69	3,36
	<b>TOTAL</b>	<b>180.467,39</b>	<b>100,00</b>

Sumber : Kajian Hasil Inventarisasi LP2B Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan.

### 2.3 Kondisi Pemukiman Kecamatan Pattallassang



Gambar III. 4 Kondisi Pemukiman Sekitar Lokasi Tapak  
Sumber : google.co.id/maps

Jumlah penduduk berdasarkan BPS Kabupaten Gowa maka penduduk Kecamatan Pattallassang tahun 2018 sebanyak 24.366 jiwa. Diantara 8 desa yang terdapat di Kecamatan Pattallassang, penduduk terbanyak terdapat di Desa Pattallassang yang tinggal di sekitar Jalan Poros Pattallassang dengan jumlah penduduk sekitar 3.640 jiwa. Dimana pada daerah pemukiman tersebut penduduk yang tinggal bermukim sambil menjalankan usaha swasta seperti membuka toko jasa atau barang.

### 2.4 Kondisi Lalu Lintas Kecamatan Pattallassang



Gambar III. 5 Peta Kondisi Jalur Lalu lintas Kec. Pattallassang  
Sumber : google.co.id/maps

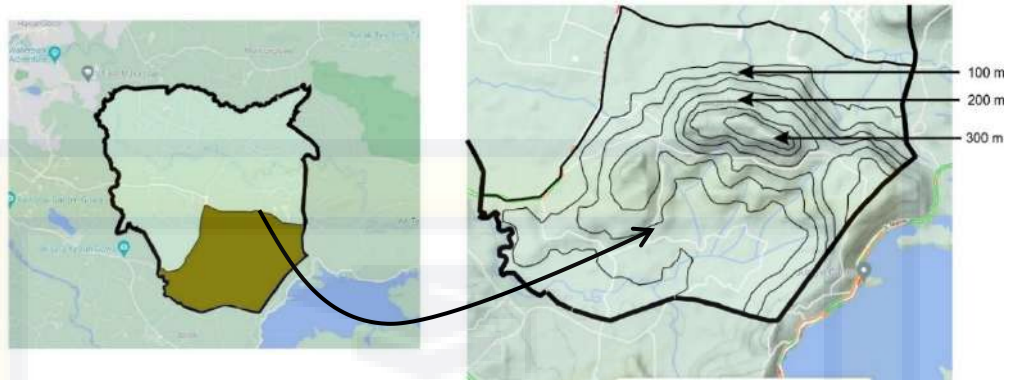
Kondisi lalu lintas dari dan ke semua desa melalui darat dengan kondisi permukaan jalan yang bermacam-macam. Jalan poros penghubung antar desa di Kecamatan Pattallassang berukuran cukup untuk dilewati kendaraan roda empat dan roda dua. Namun tidak semua transportasi umum dapat menjangkau desa yang ada di Kecamatan Pattallassang. Kendaraan umum biasanya hanya akan melalui Jalan Poros Utama Pattallassang. Namun terkecuali transportasi online saat ini yang dapat mengakses hampir seluruh wilayah di Kecamatan Pattallassang, selama wilayah tersebut dapat mengakses jaringan internet, maka selama itu pula transportasi online dapat menjangkau para penumpang.

### **3. Keadaan Topografi dan Iklim Pattallassang**

#### **3.1 Kondisi Topografi Pattallassang**

Topografi merupakan gambaran mengenai bentuk morfologi yang mencakup ketinggian dan kemiringan atau lereng sebuah wilayah. Kondisi fisik topografi secara spesifik akan mempengaruhi daya dukung dan daya tampung dalam penentuan fungsi Kawasan, peruntukan lahan serta penempatan prasarana dan sarana wilayah.

Kecamatan Pattallassang merupakan salah satu daerah dataran rendah yang cukup luas di Kabupaten Gowa dengan keseluruhan wilayah yaitu 24.12 km<sup>2</sup>.



*Gambar III. 6 Peta Kondisi Kontur Kec. Pattallassang*  
 Sumber : google.co.id/maps

Dapat terlihat pada peta kontur yang di gambarkan. Sebagian besar kondisi topografi Kecamatan Pattallassang merupakan dataran rendah. Hanya pada satu desa yaitu desa Timbuseng yang memiliki ketinggian sampai 300 meter. Dimana Desa Timbuseng berada di daerah lereng. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Pattallassang dan Desa Pallantikang. Dan sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Parangloe dan Kecamatan Bontomarannu.

### **3.2 Keadaan Iklim Pattallassang**

Sementara itu, kondisi iklim di Kecamatan Pattallassang dimana musim penghujan di wilayah kabupaten ini diakibatkan oleh hembusan angin muson barat laut-barat daya yang bersifat basah dan lembab. Musim penghujan di wilayah Gowa secara keseluruhan berlangsung pada periode November hingga April dengan bulan terbasah adalah Januari yang curah hujan bulannya lebih dari 500 mm per bulan. Curah hujan tahunan di wilayah Kabupaten Gowa berkisar pada angka 2.000-3.000



mm per tahun dengan jumlag hari hujan berkisar antara 100-180 hari hujan per tahun. Suhu udara di wilayah Gowa berkisar pada angka 22° – 33° C dengan tingkat kelembapan nisbi kurang lebih 81%.

#### **4. Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gowa**

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Gowa Nomor 15 Tahun 2012 Tentang RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN GOWA TAHUN 2012 – 2032 .

PERATURAN DAERAH KABUPATEN GOWA TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN GOWA TAHUN 2012 – 2032, Pada Paragraf 6 Kawasan Peruntukan Pariwisata Pasal 52 poin 5) di jelaskan bahwa.

- 5) Kawasan Pariwisata Buatan sebagaimana di maksud pada ayat (2) huruf meliputi :
  - a. Obyek wisata dan olahraga Golf Padivalley di Desa Pallantikang Kecamatan Pattallassang;
  - b. Pusat rekreasi Gowa Discovery Park (GDP) di Kompleks Benteng Somba Opu Kabupaten Gowa;
  - c. Kawasan wisata Ecopolis Pattallassang- Parangloe Kecamatan Parangloe dan Kecamatan Pattallassang; dan
  - d. Kawasan wisata kuliner di Perkotaan Sungguminasa dan Kota Baru Pattallassang.

## **B. Tinjauan Khusus Lokasi Tapak**

### **1. Dasar Pertimbangan Pemilihan Lokasi Tapak**

Memilih lokasi yang tepat bagi bangunan Stadion Pacuan Kuda dan Taman Hiburan Berkuda di dasarkan pada pemikiran bahwa bangunan ini adalah bangunan hiburan dan komersil. Pemilihan lokasi dan tapak diusahakan pada daerah potensial bagi pengembangan kegiatan dan dapat mendukung kegiatan perlombaan, edukasi dan hiburan. Persyaratan umum tersebut yaitu keselamatan umum, kepentingan komersil, persyaratan artistic, kenikmatan pengunjung dan para atlet olahragawan (Ernest Neufret, Data Arsitek Jilid 2).

Dalam hal ini, kriteria pemilihan lokasi yang sesuai dengan fungsi sebagai stadion pacuan dan taman hiburan berkuda meliputi :

- a. Dari segi tata guna lahan. Lokasi yang dipilih semestinya didukung oleh fungsi tata guna lahan yang telah ditetapkan, sehingga terjadi timbal balik yang positif antara bangunan dan lingkungan sekitar.
- b. Ketersediaan Lahan. Lokasi memungkinkan lahan yang cukup untuk kebutuhan utama serta penunjang.
- c. Pencapaian. Dalam hal ini kemudahan pencapaian sehingga semua yang berkepentingan dapat mengakses dengan mudah.
- d. Fasilitas. Tersedianya fasilitas dan prasarana utilitas daerah.
- e. Penunjang. Berada di kawasan yang menunjang fungsi bangunan.

### **2. Pemilihan Lokasi Tapak**

Lokasi yang direncanakan dalam perancangan Taman Wisata Berkuda berada di Kecamatan Pattalasang. Dimana Alternatif lokasi 1 dan 2 yang

dipilih berada di Kecamatan yang sama. Pertimbangan dasar dalam pengambilan 2 alternatif lokasi ini yaitu sesuai dengan RTRW Kabupaten Gowa dimana peruntukan kawasan pariwisata buatan berada di Kecamatan Pattallassang dan ketersediaan lahan datar yang cukup luas.



*Gambar III. 7 Lokasi Tapak Kec. Pattallassang*

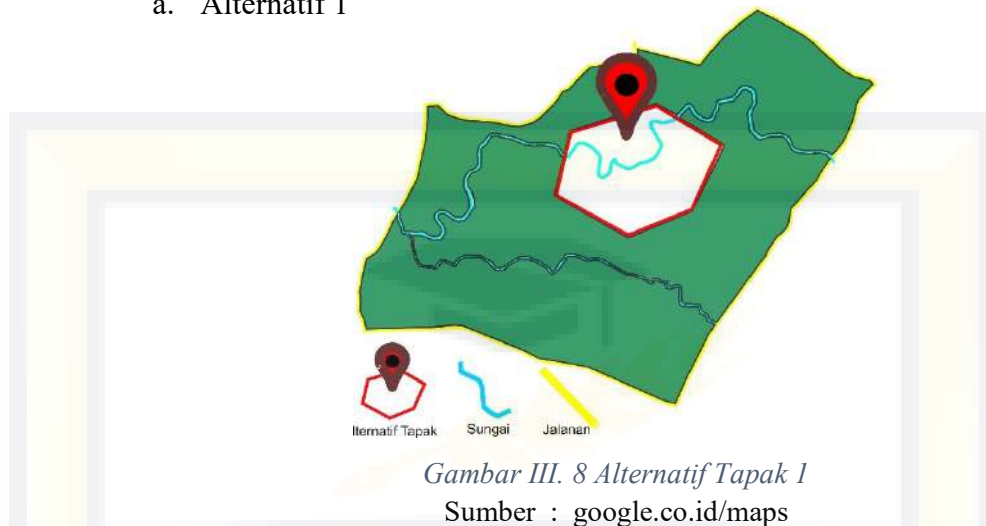
Sumber : [google.co.id/maps](http://google.co.id/maps)

Perancangan Arena Pacuan Kuda dan Taman Hiburan Berkuda di wilayah ini dinilai cukup tepat, karena sampai saat ini di Kota Makassar maupun Provinsi Sulawesi Selatan belum ada Arena Pacuan Kuda yang layak untuk memwadahi olahraga maupun hobi masyarakat dalam berkuda. Selain itu penambahan fasilitas taman hiburan sekiranya dapat menarik minat masyarakat untuk dapat berkunjung dan tertarik dalam dunia berkuda.

Alternatif lokasi yang dipilih dianggap cukup strategis karena berada tidak jauh dari perbatasan kabupaten. Lahan yang digunakanpun merupakan area persawahan. Dan masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi alternatif yang dipilih diharapkan dapat merasakan dampak positif dari perancangan Taman Hiburan Berkuda di Kecamatan Pattallassang ini.

## 2.1 Alternatif Tapak

### a. Alternatif 1



Gambar III. 8 Alternatif Tapak 1

Sumber : [google.co.id/maps](http://google.co.id/maps)

Lokasi Alternatif 1 berada di Kawasan pertanian tepatnya di Jl. Poros Pattallassang - Pakkatto, Kecamatan Pattallassang, Gowa. Luas lokasi alternatif 1 sekitar 850.000 m<sup>2</sup> atau sekitar 85 ha

#### 1) Potensi Tapak

- Tapak berada di dataran rendah yang sangat luas, mendukung fungsi bangunan
- Lokasi yang berada di daerah pinggiran yang jauh dari pusat keramaian memberikan kenyamanan bagi kudu itu sendiri untuk tinggal
- Berada di daerah pemukiman, sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi bagi penduduk yang bermukim

#### 2) Aksesibilitas

- Lokasi tapak berada di pinggir jalan poros Pakkatto - Pattallassang, dimana jalan tersebut cukup ramai di lalui pengendara
- Akses menuju lokasi tapak cukup mudah, dari jalan poros Pattallassang. Lokasi juga dapat di temukan dengan mudah pada aplikasi penunjuk jalan seperti google maps atau *waze*.
- Sebelum masuk ke dalam lokasi tapak, dan disekitar lokasi tapak terdapat toko, kantor polisi, bengkel, penjual makanan dan toko-toko lain yang di kelola warga sekitar, sehingga dapat menunjang kebutuhan para pengunjung yang datang.
- Kondisi jalan cukup lebar namun rusak, pengendara harus berhati – hati ketika melintasi jalanan tersebut.
- Lebar jalan rata-rata 4-5 meter dan dapat di lalui oleh 2 kendaraan mobil secara bersamaan dari arah berlawanan.
- Jalan merupakan akses dua arah, dan merupakan akses penghubung dua kecamatan, sehingga cukup ramai di lewati oleh kendaraan.

b. Alternatif 2



Gambar III. 9 Alternatif Tapak 2  
Sumber : [google.co.id/maps](http://google.co.id/maps)

Sedangkan lokasi Alternatif 2 masih berada di Kecamatan yang sama, yaitu di Jl. Poros Pattallassang – Pallantikang, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Gowa. Lokasi Alternatif 2 ini berada dekat dengan Kawasan Padivalley Glof Club. Dimana Kawasan ini juga merupakan Kawasan pertanian. Luas lokasi alternatif 2 sekitar 280.000 m<sup>2</sup> atau sekitar 28 ha.

#### 1) Potensi Tapak

- Lokasi tapak memiliki view yang baik, di area depan terdapat persawahan dan di area belakang terdapat perbukitan
- Lokasi tapak yang berada dekat dengan kawasan wisata Padivalley Golf memudahkan masyarakat untuk mengetahui lokasi perancangan Taman Wisata Berkuda

#### 2) Aksesibilitas



*Gambar III. 10 Kondisi Akses Alternatif Tapak 2*  
Sumber : Hasil Survey Penulis, 2021

- Lokasi tapak mudah untuk di akses karena berada di pinggir jalan poros Pattalassang – Pallantikang. Dimana jalur tersebut juga merupakan akses utama menuju Kawasan Wisata Padivalley Golf Club
- Kondisi akses jalan cukup lebar dan kondisi aspal yang baik.
- Lebar jalan sekitar 5-6 meter dan dapat di lalui oleh 2 kendaraan yang bertemu di waktu yang bersamaan.

## **2.2 Analisis Penentuan Tapak**

Tujuan analisis penentuan tapak agar memperoleh tapak yang sesuai untuk pembangunan fisik, termasuk fasilitas lingkungan dalam suatu kaitan dalam rencana kegiatan yang baik. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan tapak tersebut, antara lain :

- a) Tata guna lahan. Lokasi tapak sesuai dengan tata penggunaan lahan Kabupaten Gowa (RTRW)
- b) Lokasi strategis. Berada tidak terlalu jauh dari perkotaan sehingga mudah ditemukan dan di capai oleh kendaraan roda dua maupun kendaran roda empat, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk datang
- c) Kondisi topografi yang mendukung (baik/stabil) dan bebas banjir pada saat hujan turun. Kondisi tanah yang baik dan tapak yang datar sehingga mendukung penggunaan lahan yang sesuai dengan tujuan bangunan
- d) Ketersediaan lahan. Luasan tapak yang tersedia sesuai dengan kebutuhan bangunan



- e) Potensi kawasan yang mendukung bangunan, dalam hal ini kondisi lingkungan sekitar yang mendukung aktivitas dan fungsi bangunan
- f) Fasilitas. Tersedianya fasilitas dan utilitas kota yang dapat menunjang kegiatan bangunan, seperti drainase, serta sanitasi yang memadai, seperti jaringan air bersih, listrik, telepon dan internet
- g) View keluar tapak dan ke dalam tapak mendukung

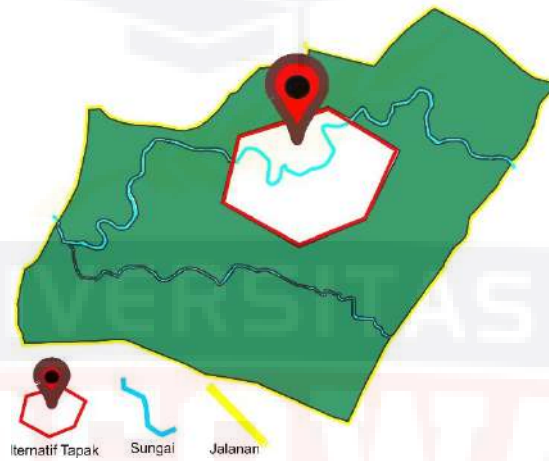
Tabel III. 3 Analisis Penentuan Tapak

No	Kriteria	Alternatif Lokasi			
		Alternatif 1		Alternatif 2	
1	Tata guna lahan	Lokasi sesuai peruntukan lahan (RTRW)	✓	Lokasi sesuai peruntukan lahan (RTRW)	✓
2	Lokasi strategis	Lokasi strategis	✓	Lokasi strategis	✓
3	Kondisi topografi	Lahan datar, mendukung	✓	Lahan datar, mendukung	✓
4	Ketersediaan lahan	Tersedia lahan yang luas dan cukup untuk kebutuhan bangunan	✓	Lahan yang tersedia cukup namun penggunaan lahan tidak dapat maksimal	✗
5	Potensi kawasan	Mendukung aktivitas dan bangunan disekitarnya	✓	Mendukung aktivitas dan bangunan disekitarnya	✓
6	Fasilitas penunjang	Tersedia fasilitas penunjang yang dapat mendukung bangunan	✓	Fasilitas penunjang terbatas	✗
7	View	Ke luar dan ke dalam tapak mendukung	✓	Ke luar dan ke dalam tapak mendukung	✓

Sumber : Analisis Penulis, 2021

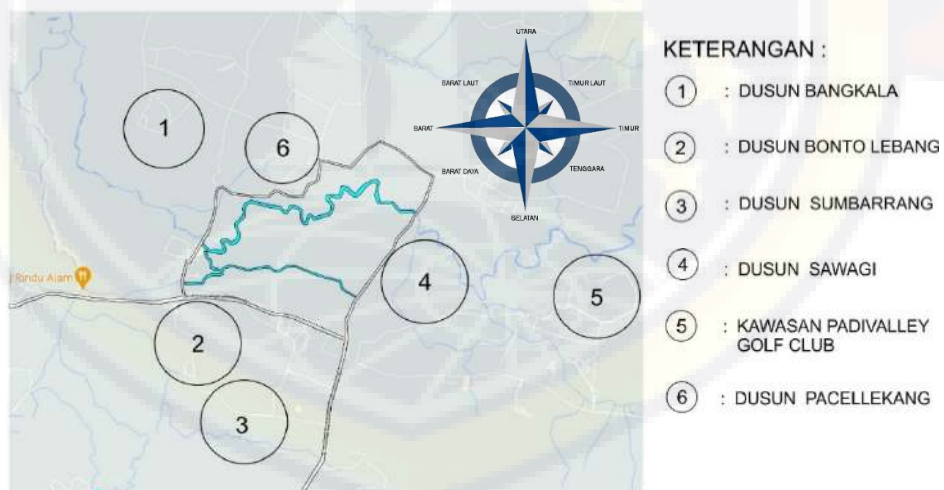
### 2.3 Tapak Terpilih

Berdasarkan Analisa Tapak Alternatif 1 dan Alternatif 2, maka dapat di simpulkan bahwa Alternatif Tapak 1 lebih banyak memenuhi kriteria yang diperlukan dalam perancangan sehingga menjadi tapak terpilih dalam perancangan Taman Wisata Berkuda Pattallassang.



Gambar III. 11 Tapak Terpilih  
Sumber : [google.co.id/maps](http://google.co.id/maps)

### 2.4 Batas Tapak



Gambar III. 12 Batas Tapak  
Sumber : [google.co.id/maps](http://google.co.id/maps)

Lokasi tapak perancangan berbatasan dengan daerah :

- Sebelah Barat Laut : Dusun Bangkala dan Dusun Pacellekang, dimana terdapat pemukiman penduduk dan beberapa fasilitas pendukung dusun tersebut
- Sebelah Barat Daya : Dusun Bonto Lebang dan Dusun Sumbarrang, dusun ini juga merupakan daerah pemukiman yang paling ramai
- Sebelah Tenggara : Kawasan Padivalley Golf Club yang berada di Desa Pallantikang
- Sebelah Timur : berbatasan dengan Dusun Sawagi

Batas tapak yang berada di sekitar lokasi tapak Perancangan Taman Wisata Berkuda di Pattallassang.



Gambar III. 13 Batas Tapak Sekitar Lokasi

Sumber : Hasil Survey Penulis, 2021

- Sebelah Utara : Persawahan dan terdapat sungai. Pada bagian utara tapak terdapat area persawahan yang luas sehingga dapat dimanfaatkan sebagai view dan area taman wisata, dan sungai dengan lebar 9 m sampai 15 m, sedangkan ukuran panjang sungai

yang masuk dalam tapak perancangan yaitu sekitar 5,55 km yang dapat diolah dan dimanfaatkan sebagai trek tur wisata berkuda, maupun untuk kebutuhan utilitas lainnya

- Sebelah Timur : Persawahan, jalan dan rumah warga. Pada bagian Timur tapak terdapat jalan yang menjadi satu-satunya akses menuju lokasi tapak
- Sebelah Selatan : Persawahan. Sebelah selatan tapak, dapat dimanfaatkan sebagai area parkir kendaraan
- Sebelah Barat : Persawahan

### **3. Potensi Tapak Terpilih**

#### **3.1 Potensi Ekonomi**

Daerah Pattallassang dalam tipologinya merupakan daerah baru penunjang (supporting new town) yaitu daerah yang menjadi penunjang pertumbuhan Kota Sungguminasa. Berdasarkan fungsi dan peran daerah Pattallassang serta kemungkinan berkembang fasilitas fungsional perkotaan di sektor ekonomi maka daerah Pattallassang di arahkan menjadi salah satu kawasan strategis untuk pengembangan ekonomi Kabupaten Gowa.

Sumber penghasilan utama penduduk adalah hasil pertanian. Namun, kios sarana produksi milik KUD ( Koperasi Unit Desa) tidak tersedia, hanya kios non KUD atau usaha mandiri milik warga yang tersedia di setiap desa. Dengan adanya perancangan Fasilitas Olahraga dan Hiburan

seperti Taman Wisata Berkuda, dapat meningkatkan pengunjung yang datang ke daerah Pattallassang dan dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar di kecamatan Pattallassang.

### **3.2 Potensi Aksesibilitas**

Kondisi jalanan menuju lokasi tapak saat ini aspal berlobang. Kendaraan roda empat dan dua yang ingin melalui jalan poros Pattallassang maupun jalanan menuju lokasi tapak harus berhati-hati. Perancangan fasilitas olahraga dan hiburan pada daerah yang di maksud harus di dukung dengan akses kondisi jalanan yang baik sebagai salah satu syarat perancangan. Dengan demikian, pembangunan Taman Hiburan Berkuda dapat mendorong perbaikan fasilitas transportasi Pattallassang, baik dari perbaikan jalan, pengadaan rambu-rambu lalu lintas maupun pengadaan lampu jalan. Hal ini juga sangat membantu masyarakat dalam pendistribusian hasil-hasil produksi antar desa,

### **3.3 Potensi Sosial Budaya**

Olahraga berkuda masih menjadi salah satu cabang olahraga yang diminati hanya sebagian kecil masyarakat Indonesia. Di Sulawesi Selatan sendiri, olahraga berkuda hanya populer di daerah Jeneponto. Maka dari itu, perancangan Fasilitas Olahraga dan Wisata Berkuda di Kabupaten Gowa dapat memberikan pengenalan kepada seluruh masyarakat setempat mengenai olahraga berkuda yang dapat di lakukan oleh seluruh lapisan masyarakat.

### 3.4 Potensi Berkelanjutan

Pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan yang memenuhi kebutuhan hidup masa sekarang dengan mempertimbangkan pemenuhan kebutuhan hidup generasi mendatang . Pembangunan berkelanjutan sangat memperhatikan dampak dari setiap tindakan sosial dan ekonomi terhadap lingkungan hidup. Namun tidak hanya berkaitan dengan pembangunan ekonomi saja, jenis pembangunan di bidang lainnya juga di perhitungkan (Wikipedia).

Dalam hal ini pembangunan berkelanjutan yang di maksud dimiliki oleh lokasi perancangan sebagai Potensi berkelanjutan yaitu dibidang ekonomi dan potensi pengembangan arsitektural. Lokasi perancangan memiliki potensi pertumbuhan ekonomi yang tinggi di waktu yang akan datang dikarenakan lokasi yang strategis sebagai salah satu daerah penunjang perkotaan. Dengan adanya fasilitas olahraga dan hiburan berskala di besar di daerah pengembangan meningkatkan pendapatan berskala besar yaitu pendapatan daerah dan skala kecil yaitu pendapatan UKM penduduk sekitar. Potensi berkelanjutan di bidang arsitektur, yaitu ketersediaan lahan yang luas berpotensi dikembangkannya fasilitas-fasilitas bangunan, dengan menyesuaikan kebutuhan bangunan.

### **C. Konsep Perencanaan Taman Wisata Berkuda di Pattallassang**

Edutainment merupakan istilah singkatan dari dua kata, yaitu Education and Entertainment. Kata Education berarti Edukasi/Pendidikan dan Entertainment yang artinya Hiburan. Edutainment bisa di definisikan sebagai proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Penerapan konsep Edutainment pada bangunan olahraga dan wisata ini merupakan sebuah konsep perancangan yang menitik-beratkan fungsi bangunan pada tujuan utama. Sasaran dari konsep perencanaan ini yaitu dari semua jenis lapisan masyarakat, agar semua masyarakat yang menikmati fasilitas dapat memenuhi tujuan perancangan.

Sutrisno dalam bukunya “Revolusi Pendidikan di Indonesia” menjelaskan mengenai istilah Edutainment itu sendiri, dari segi bahasa Edutainment berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.

Dari pengertian konsep perancangan diatas, maka Penulis memiliki ide untuk merencanakan dan merancang suatu fasilitas olahraga sekaligus taman hiburan bagi masyarakat Sulawesi Selatan dengan menggunakan konsep Edutainment. Taman Hiburan yang di dalamnya terdapat arena perlombaan pacuan kuda di harapkan dapat memberi nilai edukasi dan hiburan kepada pengguna bangunan.



Sebagai bangunan yang berfungsi untuk kegiatan olahraga, penulis merencanakan bangunan dapat memfasilitasi beberapa cabang olahraga pacuan kuda. Ada banyak cabang dan jenis olahraga berkuda, namun tidak semuanya diperlombakan di Indonesia. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan pada Jakarta International Equestrian Park, maka hanya 2 cabang perlombaan yaitu Balap Biasa (Flat Racing) dan Equestrian yang terdiri dari empat jenis perlombaan yang dapat dilaksanakan pada Arena Pacuan yang direncanakan pada Taman Hiburan Berkuda Pattallassang. Sama seperti empat jenis olahraga berkuda yang diperlombakan pada Jakarta Equestrian park, jenis perlombaan berkuda tersebut diantaranya :

1. Tunggang Serasi (Dressage)
2. Lompat Rintang (ShowJumping)
3. Trilomba
4. Endurance

Penjelasan mengenai cabang Balap Biasa (*Flat Racing*) dan empat jenis perlombaan di atas telah dijelaskan pada tinjauan umum mengenai jenis-jenis olahraga pacuan kuda (Bab II). Keempat jenis perlombaan di atas dapat diwadahi oleh satu arena yang sama.

Sedangkan konsep perencanaan Taman Hiburan Berkuda Pattallassang, yaitu Taman Hiburan dengan kategori jenis Taman Wisata Tematik *Zoo and Wild Life Parks*. Dimana Taman Hiburan ini menawarkan petualangan seperti di alam dan berinteraksi secara langsung dengan hewan kuda. Mendasari konsep perancangan yang diusung oleh Penulis yaitu *Edutainment*, maka dari itu perancangan bangunan Taman Hiburan mengutamakan fungsi edukatif sekaligus

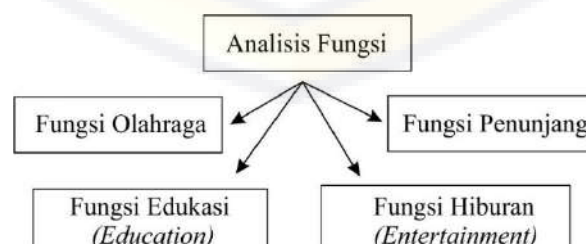
hiburan bagi pengunjungnya. Menurut International Association of Amusement Parks and Attractions (IAAPA) standar kelas 1a Taman Hiburan dapat menampung maksimal 250.000 orang, maka dari itu Taman Hiburan direncanakan dapat menampung kunjungan wisatawan baik mancanegara maupun domestik sebanyak maksimal 250.000 . Jumlah ini di dapat dari 5 % dari Total Wisatawan Sulawesi Selatan pada tahun 2018 yaitu 5.461.677 orang (Badan Pusat Statistik Sulawesi Selatan).

#### D. Tinjauan Perencanaan Fungsi

##### 1. Analisis Perencanaan Fungsi

Pendekatan perencanaan fungsi yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktifitas yang diwadahi oleh ruang. Meliputi perincian apa dan siapa saja pelaku di dalam ruangan dan bermanfaat untuk menentukan kapasitas sehingga dapat ditemui organisasi ruang dan besaran ruang yang di butuhkan.

Berdasarkan aktivitas yang akan diwadahi dalam rancangan Taman Wisata Berkuda, maka fasilitas yang ada di tersebut memberikan tiga kebutuhan bagi para pengunjung, yaitu kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Dari kebutuhan tersebut, memberikan fungsi-fungsi yang akan mewadahi kebutuhan dalam Taman Wisata Berkuda, yaitu sebagai berikut :



Gambar III. 14 Skema Analisis Fungsi

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 1.1 Fungsi Olahraga

Dalam Perancangan Arena Pacuan dan Taman Wisata Berkuda ini mempunyai fungsi utama yaitu memberikan fasilitas olahraga berkuda kepada atlet dan masyarakat umum di Sulawesi Selatan. Selain itu arena pacuan kuda dapat berfungsi sebagai pusat tempat diadakannya perlombaan pacuan kuda baik di tingkat Provinsi.

## 1.2 Fungsi Edukasi (*Education*)

Fungsi *Education* atau edukasi yang merupakan fungsi muncul karena adanya aktivitas yang mendukung fungsi utama dalam Perancangan Arena dan Taman Wisata Berkuda. Manfaat berkuda tentu bukan hanya sebagai kegiatan berolahraga namun dapat memberikan wawasan tambahan dalam mengenal cabang olahraga berkuda, pelatihan berkuda, dll. Tidak hanya itu fungsi dari Taman Wisata yaitu memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mempelajari seputar hewan kuda, perkembangbiakannya, cara merawat, dll.

## 1.3 Fungsi Hiburan (*Entertainment*)

Fungsi *Entertainment* atau Hiburan. Perancangan berupa fasilitas yang dapat dinikmati para pengunjung memberikan hiburan atau *refreshing* dari aktivitas sehari-hari. Bagi masyarakat yang tidak terlibat langsung dalam olahraga berkuda dapat terhibur dari menyaksikan perlombaan maupun menikmati fasilitas-fasilitas yang disediakan di Taman Hiburan.

## **1.4 Fungsi Penunjang**

Fungsi penunjang merupakan fungsi yang mendukung semua aktivitas yang ada di bangunan, baik fungsi olahraga, edukasi maupun hiburan. Salah satu fungsi penunjang yaitu Pelayanan Servis, dalam perancangan difungsikan untuk menunjang segala pelayanan dalam aktivitas yang di sediakan.

### **E. Tinjauan Pengguna Taman Wisata**

#### **1. Analisis Pengguna/Pelaku**

##### **1.1 Peserta Olahraga Berkuda**

Yaitu pihak-pihak yang mengikuti perlombaan atau event olahraga berkuda, baik dalam bentuk teknis maupun pembiayaan (sponsorship).

Pihak peserta olahraga berkuda dibagi menjadi tiga, yaitu :

- 1) Atlet atau Joki, adalah pihak atau seseorang yang terjun langsung dalam perlombaan baik perwakilan klub maupun perwakilan daerah.
- 2) Peserta latihan, adalah calon atlet maupun pengunjung yang datang dengan tujuan untuk berlatih berkuda.

##### **1.2 Pelatih, Wasit, manajer, dan tim.**

- 1) Pelatih, adalah pihak atau beberapa orang yang bertugas melatih dan mendukung keperluan atlet/joki baik fisik, mental dan perlengkapan berkuda.

- 2) Wasit, Juri dan manajer, adalah pihak yang bertugas mengatur pelaksanaan kegiatan pacuan dan menilai jalannya proses perlombaan.
- 3) Tim. Di dalam tim tersebut terdapat bagian-bagian yang memiliki tugas dan wewenang sendiri-sendiri.

### **1.3 Penonton atau Pengunjung**

Penonton atau Pengunjung dapat di bagi menjadi empat kategori, yaitu :

- 1) Penonton atau pengunjung, adalah masyarakat yang datang untuk menonton acara perlombaan pacuan kuda sebagai tujuan utamanya dan masyarakat yang datang untuk menikmati fasilitas-fasilitas hiburan dan edukasi yang ada di Taman Hiburan Berkuda, maupun datang untuk sekedar berekreasi.
- 2) Penonton atau Pengunjung VIP. Merupakan penonton atau pengunjung dengan otoritas tertentu yang datang dengan keperluan tertentu, berkaitan dengan dalam bidang birokrasi maupun bidang sponsorship.
- 3) Pers atau Media Massa, adalah pihak yang meliputi berita kegiatan-kegiatan pada suatu acara perlombaan pacuan kuda maupun di taman hiburan berkuda, dengan tujuan untuk disebarluaskan kepada masyarakat khususnya penggemar kegiatan tersebut.

#### **1.4 Pengelola atau Penyelenggara**

Pengelola atau penyelenggara kegiatan dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

- 1) Pengelola harian, adalah pihak yang mengelola seluruh kegiatan harian di arena pacuan maupun taman hiburan berkuda, serta merawat dan memperbaiki fasilitas-fasilitas yang ada sehingga dapat berfungsi secara optimal.

Pengelola harian terdiri atas :

- Pengelola Arena Pacuan Kuda
- Petugas Arena Pacuan
- Pengelola Taman Hiburan
- Petugas Taman Hiburan
- Petugas Perawat Kuda
- Petugas Kebersihan
- Petugas Keamanan

- 2) Penyelenggara, adalah pihak yang bekerja hanya pada waktu-waktu tertentu, misalkan panitia kegiatan saat perlombaan berlangsung, termasuk penanganan peserta, manajemen teknis dan administrasinya.

#### **1.5 Kuda pacu, kuda ternak, dan kuda pony**

- Kuda pacu merupakan objek utama dalam perlombaan olahraga pacuan kuda
- Kuda ternak adalah kuda biasa ditujukan untuk wisata berkuda

- Kuda pony ditujukan untuk anak-anak yang ingin wisata berkuda

## **2. Analisis Kegiatan**

Kegiatan di dalam Arena Pacuan Kuda dan Taman Hiburan Berkuda di bagi menjadi beberapa kelompok kegiatan, yaitu :

### **2.1 Kegiatan Olahraga**

#### **a) Perlombaan Pacuan Kuda.**

Merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan atlet pacu beserta kudanya, kegiatan ini biasa di laksanakan pada waktu-waktu tertentu.

#### **b) Pelatihan berkuda.**

Latihan ini ditujukan kepada atlet yang berlatih untuk perlombaan, maupun pengunjung biasa yang ingin berlatih untuk dapat menunggangi kuda. Pendidikan yang bersifat tetap dan menerus disediakan untuk atlet berkuda diadakan secara intensif. Dengan pelatihan akan timbul kompetisi, kebutuhan akan pemeliharaan kuda dan keutuhan akan kuda-kuda yang berprestasi dan sehat.

#### **c) Melatih atlet, mengawasi perlombaan. dan tim pelaksanaan kegiatan**

Pelatihan para atlet yang dilakukan oleh atlet. Tim juri/wasit yang menilai saat perlombaan pacuan kuda berlangsung, dan tim yang membantu tugas para wasit dan pelatih dalam perlombaan.



## 2.2 Kegiatan Edukasi

Kegiatan edukasi adalah pengunjung yang hadir bukan hanya sekedar berwisata namun untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baik dari memperhatikan perlombaan maupun fasilitas lain di taman hiburan terutama untuk belajar berkuda. Kegiatan edukasi, diantaranya :

- a) Belajar Berkuda
- b) Kegiatan mempelajari sejarah pacuan kuda di galeri
- c) Tur edukasi mempelajari cara merawat kuda, memberi makan dll.

## 2.3 Kegiatan Hiburan.

Pengunjung yang datang untuk berekreasi merupakan individu atau kelompok yang datang untuk menikmati sarana yang tersedia, hanya sekedar untuk melepas penat tanpa terlibat langsung dalam kegiatan menunggang kuda. Dengan adanya kegiatan wisata hiburan yang berhubungan dengan kuda, dapat menarik minat masyarakat terhadap berkuda. Kegiatan hiburan kuda, diantaranya :

- a) Menonton perlombaan pacuan kuda
- b) Kegiatan menunggang kuda
- c) Tur Wisata berkeliling area taman wisata dengan menunggang kuda
- d) Menaiki andong berkeliling area taman wisata
- e) Berfoto dengan kostum koboy
- f) Kegiatan penjualan cendramata seputar kuda

- g) Menikmati fasilitas-fasilitas di taman hiburan (taman hijau atau taman bermain)
- h) Bersantai sambil mengunjungi foodcourt, restoran dan coffeeshop

## **2.4 Kegiatan Penunjang**

### **2.4.1 Kegiatan Administrasi**

- a) Melakukan pendaftaran untuk perlombaan, maupun latihan berkuda dan kegiatan pelayanan lainnya
- b) Membeli tiket masuk arena pacuan kuda dan taman hiburan pertemuan (rapat) dengan petugas maupun pihak-pihak tertentu

### **2.4.2 Kegiatan Penunjang**

Kegiatan penunjang adalah kegiatan yang bertujuan untuk mendukung kegiatan lain di arena pacuan maupun taman hiburan, diantaranya :

- a) Parkir kendaraan
- b) Atlet yang datang dari daerah lain dan ingin menginap, diberikan fasilitas tempat tinggal (wisma atlet)
- c) Beribadah
- d) Kegiatan transaksi keuangan
- e) Kegiatan MCK
- f) Kegiatan Servis
- g) Kegiatan perawatan dan pemeliharaan fasilitas
- h) Kegiatan pembersihan fasilitas
- i) Kegiatan keamanan
- j) Kegiatan meliputi jalannya perlombaan
- k) Kegiatan perawatan terhadap kuda

- l) Kegiatan pengelolaan kotoran kuda menjadi kompos
- m) Kegiatan pengelolaan fasilitas

### 3. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Analisis aktivitas sangat menentukan ruang yang akan diperlukan dalam suatu rancangan nantinya, maka harus diketahui terlebih dahulu aktivitas-aktivitas yang terdapat pada arena pacuan kuda dan taman hiburan melalui pengguna.

Berdasarkan analisa pengguna dan kegiatan di atas, pengguna pada rancangan ini adalah dari semua kalangan umur, yaitu anak-anak sampai lanjut usiapun dapat menonton dan menikmati fasilitas yang ada. Adapun analisis aktivitas dan kebutuhan ruang dijabarkan dalam tabel sebagai berikut :

#### 3.1 Analisis Aktivitas Berdasarkan Kegiatan Olahraga

Tabel III. 4 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Olahraga

Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fasilitas Olahraga			
Jenis Kegiatan	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Perlombaan pacuan kuda	Peserta Olahraga	Parkir	Area parkir
		Melakukan registrasi	R. Administrasi
		Ganti baju perlengkapan perlombaan	R. ganti atlet
		Melakukan latihan pemanasan (Warm Up)	Stall Paddock
		Menunggu perlombaan di mulai	Stargate
		Mengikuti perlombaan pacuan kuda	Lintasan/arena pacuan
		Setelah melakukan perlombaan, mengambil dokumentasi dan penilaian	R. Photo Finish
		Pengobatan (apabila terjadi kecelakaan)	R. P3K

		Istirahat para atlet	R. Atlet
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK atlet	Toilet Atlet
Kuda pacuan (yang datang dari luar)		Parkir	Area parkir khusus box kuda
		Registrasi kuda	R. Administrasi
		Menunggu perlombaan di mulai	kandang kuda
		Melakukan pemanasan	Stall Paddock
		Mengikuti perlombaan	Lintasan/arena pacuan
Kuda pacu (yang tinggal dalam area taman hiburan)		Tempat tinggal kuda	Kandang kuda
		Kuda dimandikan diberi perawatan	R. Perawatan Kuda / R. Penambat
		Kuda di beri makan	Kandang kuda
		Kuda mendapatkan perawatan khusus ketika mengalami kondisi sakit	Klinik kuda
Wasit, Juri, tim lainnya		Parkir	Area parkir
		Menuju ruang untuk persiapan perlombaan	R. Wasit dan tim
		Memimpin jalannya perlombaan	Podium
		Mengawasi jalannya perlombaan	Menara kontrol
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet khusus wasit, tim
Pelatihan berkuda (Riding Class)	Pengunjung yang berlatih kuda / calon atlet	Parkir	Area parkir
		Melakukan registrasi	R. Administrasi
		Sewa perlengkapan	R. Sewa alat
		Ganti perlengkapan	R. Ganti
		Latihan berkuda	- Stall paddock/arena latihan - Arena indoor
		Sholat	Musholla
		Istirahat & Kegiatan MCK	Toilet umum
	Pelatih		Parkir
		Melakukan persiapan latihan	R. Pelatih
		Melatih atlet pengunjung yang ingin berlatih secara profesional	Stall Paddock/ Arena latihan indoor
		Kegiatan MCK	Toilet pelatih
		Sholat	Musholla

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 3.2 Analisis Berdasarkan Kegiatan Edukasi

Tabel III. 5 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Edukasi

Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fasilitas Edukasi			
Jenis Kegiatan	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Belajar berkuda (berbeda dengan belajar berkuda secara profesional)	pengunjung	Parkir	Area parkir
		Membeli tiket masuk	Loket tiket
		Menyewa peralatan menunggang	R. sewa alat
		Mengganti peralatan menunggang	R. ganti
		Belajar menunggangi kuda bagi para pengunjung	Arena latihan
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum
Mengunjungi galeri	Pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket masuk	Loket tiket
		Mengunjungi perpustakaan untuk mempelajari kuda dan pacuan kuda melalui tulisan, buku, gambar maupun video (digital)	Galeri /Perpustakaan (Education Centre & art Gallery)
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum
Tur edukasi kuda (feeding Horse, Bathing Horse)	Pengunjung	parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket	Loket tiket
		Mengunjungi kandang kuda untuk mempelajari hewan kuda, pakan, tempat tinggal, cara merawat maupun perkembang biakannya	Kandang kuda
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 3.3 Analisis Berdasarkan Kegiatan Hiburan

Tabel III. 6 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Hiburan

Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fasilitas Hiburan			
Jenis Kegiatan	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Menonton perlombaan pacuan kuda	Penonton (umum)	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket masuk	Loket tiket
		Menonton perlombaan pacuan kuda	Tribun penonton
		Kegiatan MCK	Toilet umum
	Penonton VIP	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah dan mencari informasi	Lobby
		Menonton perlombaan pacuan kuda	Tribun VIP
		Beristirahat	R. Khusus VIP
		Kegiatan MCK	Toilet VIP
	Sholat	Musholla	
Kegiatan menunggang kuda dan tur wisata berkuda (Riding Horse)	Pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket	Loket tiket
		Menyewa peralatan berkuda	R. sewa alat
		Mengganti peralatan berkuda	R. ganti
		Menuju Terminal kuda untuk memilih kuda yang ingin ditunggangi	Terminal Kuda
		Menunggangi kuda sambil berkeliling taman wisata	Trek kuda
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum
Berkeliling menggunakan andong	Pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket masuk	Loket tiket
		Menuju area parkir andong	Terminal andong
		Berkeliling menggunakan andong	Jalur trek andong
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum
Befoto dengan kostum	Pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan	Lobby

koboy		mencari informasi	
		Membeli tiket	Loket tiket
		Menyewa kostum koboy untuk berfoto	R. sewa alat
		Mengganti kostum	R. ganti
		Berfoto dengan kostum koboy	Seluruh area taman wisata
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum
Berbelanja di toko oleh-oleh	Pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket	Loket tiket
		Berbelanja souvenir	Toko oleh-oleh
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum
Menikmati area terbuka	Pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket	Loket tiket
		Bersantai di area wisata (area bermain anak)	Area terbuka (taman bermain anak dan taman hijau)
		Sholat	Musholla
		Kegiatan MCK	Toilet umum
Bersantai, makan dan minum	Pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan arah orientasi dan mencari informasi	Lobby
		Membeli tiket masuk	Loket tiket
		Makan, minum dan bersantai	Foodcourt
			Restoran
			Coffeeshop

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 3.4 Analisis Berdasarkan Kegiatan Penunjang

#### 3.4.1 Administrasi

Tabel III. 7 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Administrasi

Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fasilitas Administrasi			
Jenis Kegiatan	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pendaftaran	Pengelola dan pengunjung	Parkir	Area parkir
		Menentukan area orientasi dan mencari informasi	Lobby



		Melakukan proses pendaftaran	R. Administrasi
Membeli tiket masuk	Pengunjung dan pengelola	Parkir	Area parkir
		Membeli tiket masuk	Loket tiket
Pertemuan pengelola	Pengelola, petugas, pengunjung	Parkir	Area parkir
		Melakukan pertemuan	R. rapat
	pengelola	bekerja	R. Pengelola

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 3.4.2 Penunjang

Tabel III. 8 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Penunjang

Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Fasilitas Penunjang			
Jenis Kegiatan	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Parkir kendaraan	Semua pengguna	Parkir kendaraan	Area parkir
	Pengelola		Parkir khusus pengelola
	Kendaraan box kuda		Parkir khusus box kuda
Atlet menginap di wisma atlet	Atlet atau pengunjung	Parkir	Area parkir
		Melakukan registrasi	R. Administrasi
		Menginap di wisma atlet	Wisma atlet
		Sholat	Musholla
Beribadah	Semua pengguna	Sholat	Musholla
Kegiatan MCK	Semua pengguna	Melakukan kegiatan BAK dan BAB	Toilet umum
Kegiatan servis	Petugas	Melakukan perbaikan pada fasilitas yang rusak	Semua fasilitas
		Beristirahat	R. petugas servis
Kegiatan perawatan dan pemeliharaan	Petugas	Melakukan perawatan dan pemeliharaan pada semua fasilitas	Semua fasilitas
		Istirahat	R. istirahat Petugas
		Menyimpan peralatan fasilitas	R. Peralatan fasilitas
Kegiatan pembersihan	Petugas kebersihan	Melakukan pembersihan pada seluruh fasilitas	Semua fasilitas
		Istirahat	R. petugas kebersihan
		Menyimpan alat pembersih	R. Janitor

Kegiatan pengamanan	Petugas keamanan	Mengawasi kendaraan yang masuk dan keluar	Pos keamanan gerbang pintu masuk dan keluar
		Melakukan pengamanan ke seluruh area taman hiburan	Semua area fasilitas
		Melakukan pemantauan melalui CCTV	R. CCTV
		Beristirahat	R. Petugas keamanan
Kegiatan memberikan informasi	Petugas dan Pengunjung	Menerima dan melaporkan hal-hal yang diperlukan kepada Petugas Keamanan	R. Informasi
Kegiatan meliput perlombaan	Pers	Melakukan peliputan saat perlombaan maupun kegiatan lain yang berlangsung atau melakukan wawancara maupun konferensi pada perlombaan	R. pers
Kegiatan perawatan kuda	Petugas Perawat kuda	Melakukan perawatan terhadap kuda	Kandang kuda (stable)
		Menyimpan pakan dan memberi makan kuda	R. penyimpanan pakan kuda
		Membersihkan dan merawat kandang kuda	Kandang kuda
		Memandikan dan melakukan perawatan rutin pada kuda	R. Penambat/R. mandi kuda
		Merawat dan menyimpan peralatan berkuda	R. peralatan kuda
		Beristirahat	R. petugas kuda
Membawa kuda merumput	Petugas kuda	Dalam jangka waktu tertentu, membawa kuda untuk merumput pada area yang telah di tentukan	Ladang rumput
Pengolahan kotoran kuda	Petugas kuda	Mengumpulkan limbah feses kuda	Kandang kuda
		Mengolah kotoran kuda menjadi kompos organik	R. Pabrik kompos
		Kompos digunakan sebagai pupuk untuk ladang rumput, atau dapat di jual	
Kegiatan pengolahan lainnya	Petugas	Mengelola seluruh aktivitas dan fasilitas pada area pacuan kuda maupun taman hiburan berkuda	R. pengelola
Kegiatan transaksi keuangan	Semua pengguna	Semua pengguna bangunan yang ingin melakukan transaksi keuangan (menarik uang secara tunai,dll)	ATM Centre

SSSS

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## BAB IV

### PENDEKATAN PERANCANGAN

#### A. Analisis Pendekatan Perancangan Makro

Pendekatan dasar perancangan merupakan suatu gagasan dalam konsep perancangan dengan menggunakan konsep-konsep sebagai acuan yang akan di gunakan dalam perancangan Taman Wisata Berkuda Pattallassang dengan konsep pendekatan Edukasi dan Entertainment.

Pendekatan konsep makro merupakan suatu metode untuk menentukan kesesuaian bangunan pada wilayah yang akan di dirikan. Dalam perancangan perlu memperhatikan lokasi yang akan di gunakan sesuai dengan Rencana Guna Lahan yang di keluarkan oleh Pemerintah Kabupaten Gowa.

##### 1. Dasar Pertimbangan

Dasar pertimbangan pengolahan tapak di dapatkan dari potensi tapak yang dimiliki tapak pada lokasi yang dibutuhkan sesuai dengan kriteria, maka diperlukan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

- a. Terdapat area lahan yang mencukupi kebutuhan pembangunan Taman Wisata Berkuda dan area pengembangannya sesuai dengan standar kebutuhan site yaitu kurang lebih 10 hektar.
- b. Area sirkulasi yang terjadi di tapak baik dan lancar, sehingga pencapaian ke site mudah di jangkau baik oleh pejalan kaki, transportasi kota maupun pribadi
- c. Kondisi tapak yang strategis berada dekat dengan daerah pemukiman yang memungkinkan adanya sosialisasi dengan masyarakat sekitar.

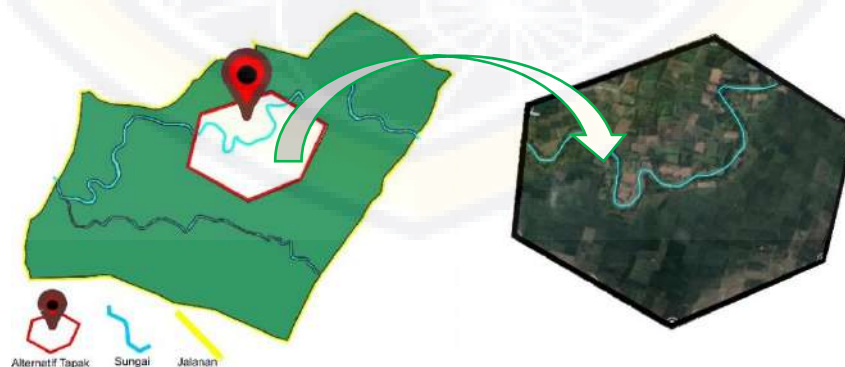
- d. Tersedianya prasarana jalan dan sarana utilitas kota seperti air bersih, jaringan listrik, jaringan komunikasi (telepon)
- e. Memiliki tingkat kebisingan dan polusi udara rendah serta kenyamanan lingkungan sekitar site.

Dasar pertimbangan pengolahan tapak adalah untuk memahami lokasi yang dibutuhkan serta dapat menganalisa tata ruang luar bangunan sehingga bangunan dapat terbangun pada lokasi yang strategis.

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gowa, Paragraf 6 Pasal 52, dimana Kawasan peruntukan pariwisata, disebutkan pada dalam nomor 5) Kawasan Pariwisata buatan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf meliputi : a. Obyek wisata dan Olahraga Golf Padivalley di Desa Pallantikang Kecamatan Pattallassang Pusat rekreasi Gowa Discovery Park (GDP) di Kompleks Benteng Somba Opu Kabupaten Gowa.

Sesuai RTRW dimana lokasi peruntukan wisata buatan ditempatkan di 2 kecamatan yaitu Pattallassang dan Somba Opu. Maka lokasi terpilih di daerah Pattallassang, di karenakan masih terdapat banyak area dataran dibanding dengan lokasi Kecamatan Somba Opu yang sudah padat penduduk.

## 2. Analisis Pengolahan Tapak



Gambar IV. 1 Analisis Pengolahan Tapak

Sumber : Analisis Penulis, 2021

Luas tapak perancangan yaitu 5,89 km<sup>2</sup>, namun tidak semua lahan dipergunakan dalam perancangan. Luas tapak yang akan di gunakan hanya 1,28 km<sup>2</sup> atau 128 ha. Termasuk lahan terbangun, Ruang Terbuka Hijau dan area utilitas penunjang bangunan. Area pada tapak yang digunakan terdapat pada bagian Timur Laut tapak dimana kondisi eksisting lahan terdiri dari persawahan, lahan kosong, dan sungai. Sedangkan lahan yang tidak terpakai direncanakan sebagai area berkelanjutan, dan area resapan.

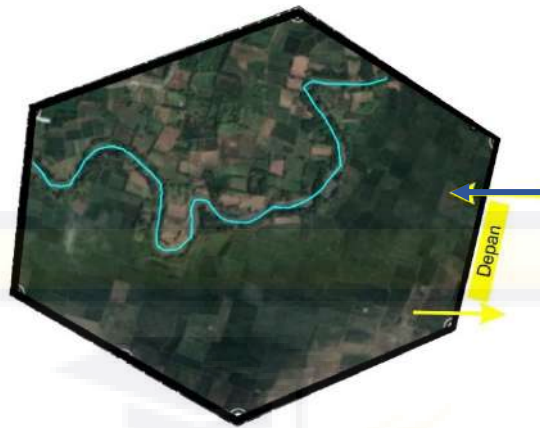
## **2.1 Penempatan Entrance**

Pada analisa entrance, terdapat dua akses yaitu pintu masuk dan pintu keluar.

- 1) Pintu Masuk. Terdiri dari dua akses, yaitu :
  - a. *Main Entrance* (Pintu Masuk Utama). berfungsi sebagai pencapaian arah jalan masuk dari luar dan ke dalam site untuk memudahkan jalur.
  - b. *Side Entrance* (Pintu Masuk Samping). Berfungsi sebagai jalur lalu lintas yang alternatif dalam pencapaian terhadap bangunan yang difungsikan sebagai jalur akses kendaraan servis

### 2) Pintu Keluar

Terdiri dari satu akses utama bagi pengunjung dan kegiatan servis.



*Gambar IV. 2 Analisis Penempatan Entrance*

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 2.2 Sirkulasi Tapak

Sirkulasi pada tapak didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan, yaitu:

- Pelaku kegiatan
- Jenis dan kelompok kegiatan
- Peletakan entrance

Sirkulasi yang terjadi dalam tapak terdiri atas :

- Sirkulasi Kendaraan

Pemisahan antara kendaraan pengunjung, pengelola/pegawai, serta kendaraan yang membawa barang (servis), dibuat jalur khusus .

- Sirkulasi Manusia

Manusia sebagai pemakai bangunan ini memerlukan suatu jalur sirkulasi yang baik dan efisien. Untuk itu sirkulasi ini sebaiknya :

- 1) Harus jelas dan juga mempertimbangkan faktor keamanan dan kemudahan dalam pemakaiannya, serta sedapat mungkin menghindari cross sirkulasi dengan kendaraan. Maka dari itu jalur khusus manusia dibuat terpisah

2) Adanya perbedaan pembatas antara jalur pejalan kaki dengan jalur sirkulasi kendaraan.

- Sirkulasi Kuda & Andong

Jalur khusus dalam tapak dibuat terpisah dengan jalur manusia demi keamanan dan kenyamanan manusia. Akses khusus bagi kendaraan pengangkut box kuda di buat tersendiri sehingga tidak mengganggu sirkulasi pengguna lain.

### **2.3 Analisis View**

Sebagai tempat olahraga dan objek wisata view sangat berperan penting, oleh karena itu view adalah hal dasar dalam pertimbangan suatu perencanaan. orientasi arah bangunan harus memperhatikan view terbaik dari luar tapak untuk menempatkan area public lainnya serta memperhatikan potensi pemandangan dan arah view kedalam tapak.

Analisa view di gunakan untuk memaksimalkan potensi pandangan dari bangunan atau ke bangunan. Pengambilan sudut pandang yang baik dapat memberikan kemudahan efek visual maupun menambah daya tarik estetika bangunan terhadap pengguna bangunan.

Tapak yang di ambil berada di tengah-tengah lahan tanpa pemukiman, disekiling tapak terdiri sawah dan sungai. Kondisi ini dapat di manfaatkan sebagai salah satu view terbaik dari dalam tapak kearah luar.





*Gambar IV. 3 Analisis View*

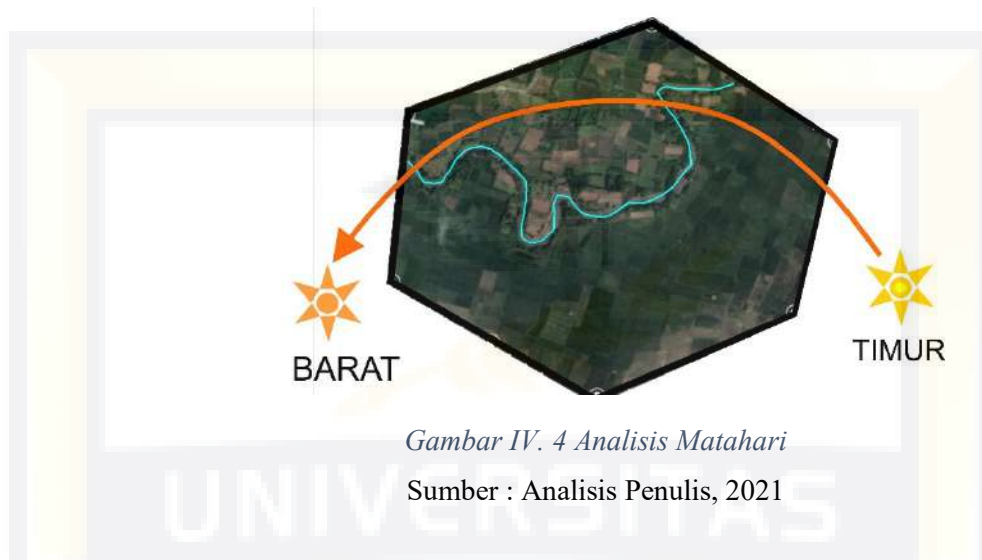
Sumber : Analisis Penulis, 2021

#### **2.4 Analisis Matahari**

Analisis cahaya matahari dibutuhkan sebagai landasan perancangan orientasi dan tribun sebagai ruang kegiatan bangunan. Tapak berada pada wilayah yang memiliki area terbuka yang cukup luas berupa sawah sehingga potensi intensitas matahari sangat besar, sehingga diperlukan bentuk bangunan yang dapat meresponi penggunaan panas matahari dan mengurangi ampak panas yang disebabkan oleh sinar matahari yang berlebihan.

Arah matahari terbit dari Timur yang merupakan bagian depan tapak dan tenggelam di arah Barat. Dikarenakan perancangan terdiri dari

beberapa massa bangunan dan berbeda fungsi. Maka orientasi bangunan berbeda-beda dalam meresponi arah matahari.



Gambar IV. 4 Analisis Matahari

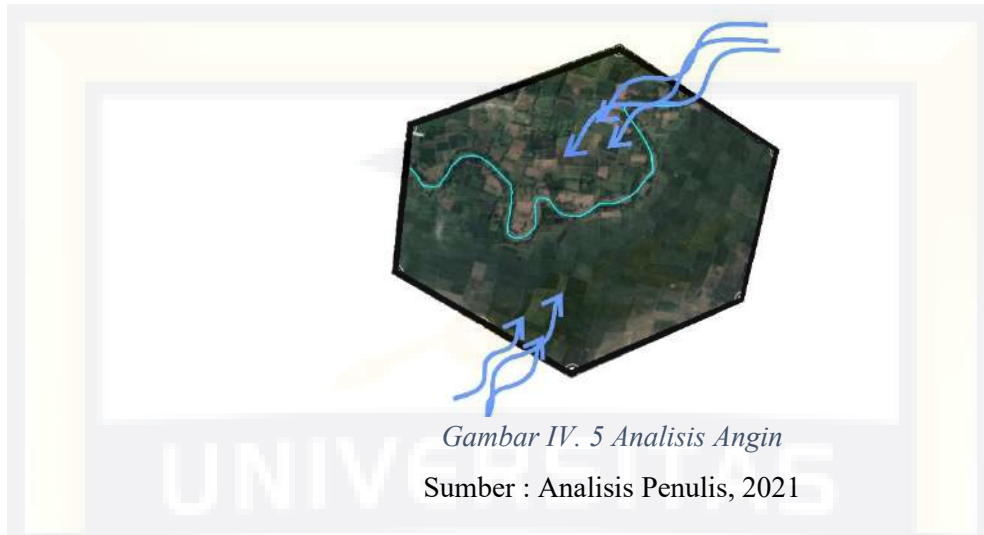
Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 2.5 Analisis Angin

Analisis arah angin diperlukan untuk menentukan orientasi bukaan yang sesuai dengan kebutuhan sirkulasi pada bangunan. Menggunakan bukaan yang lebar dapat membantu mengurangi panas diruangan, sehingga mengurangi penggunaan AC di siang hari. Sedangkan untuk meminimalisir sirkulasi angin yang terlalu kencang dapat diatasi dengan cara membuat *barrier* dari tanaman ataupun. Analisis arah angin juga digunakan terutama untuk menentukan zonasi kandang kuda yang tepat, agar bau dari aktivitas operasional kandang kuda tidak menyebar dan mengganggu aktivitas bangunan lainnya.

Tapak berada pada wilayah terbuka sehingga potensi arus angin sangat besar. Dimana potensi angin maksimal yang masuk kedalam tapak dari arah Selatan dan Barat tapak. Analisa di perlukan untuk merancang bukaan pada bangunan sehingga dapat memanfaatkan penghawaan alami

untuk kebutuhan perancangan bangunan. Dikarenakan bangunan terdiri dari beberapa massa dan memiliki fungsi yang berbeda, maka orientasi bangunan dalam meresponi arah angin berbeda-beda.



Gambar IV. 5 Analisis Angin

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 2.6 Analisis Kebisingan

### Output :

Tapak yang berada di area persawahan dan minim pemukiman membuat tingkat kebisingan menjadi rendah. Adapun faktor kebisingan dari luar site sendiri tidak berpengaruh terhadap Taman Wisata Berkuda yang mana bangunan ini ditujukan untuk sarana publik utamanya hiburan dan olahraga.

Sumber kebisingan dari luar tapak hanya berasal dari jalanan dan beberapa rumah warga yang terdapat di sekitar lokasi tapak. Untuk itu ruangan yang membutuhkan ketenangan seperti di letakkan jauh dari sumber kebisingan/jalanan sehingga dapat menimbulkan suasana yang tenang dan nyaman bagi pengguna bangunan tersebut.



*Gambar IV. 6 Analisis Kebisingan*  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

## **2.7 Analisis Vegetasi**

Bertujuan untuk meredusi kebisingan, debu, view yang dapat mengganggu pengguna ruangan maupun fasilitas. Vegetasi juga sebagai penegasan ruang, pemberi suasana sejuk dan pengontrol silau sinar matahari.

Vegetasi pada tapak di dominasi oleh area persawahan dan disekeliling site terdapat pepohonan. Bangunan olahraga seperti arena untuk pertandingan tidak membutuhkan vegetasi pepohonan karena dapat mengganggu aktivitas perlombaan dan menghalangi pandangan dari arah penonton. Maka dari itu vegetasi pepohonan dibutuhkan hanya pada area taman hiburan dan beberapa fasilitas olahraga sebagai penegasan ruang, pengontrol suhu dan dapat memberikan view yang baik.



*Gambar IV. 7 Analisis Vegetasi*  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

## **2.8 Analisis Zoning**

Zoning dalam tapak dipertimbangkan terhadap :

- Pencapaian dan sirkulasi
- Pola ruang luar
- View terbaik
- Orientasi dan sudut pandang
- Keadaan tapak

Pada dasarnya zoning dalam tapak dikelompokkan menurut :

- Kegiatan dalam bangunan
- Kegiatan luar bangunan
- Ruang penerima dan ruang peralihan

Penataan zoning bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan lahan guna menghindari rancangan yang tidak sesuai dengan tapak. Penataan harus disesuaikan dengan lingkungan serta fungsi-fungsi yang memudahkan aktivitas. Fungsi kegiatan pada tapak dikelompokkan ke dalam beberapa zona, yaitu :

- 1) Zona Publik (umum)

Merupakan daerah yang dapat bebas diakses oleh publik dan letaknya harus mudah dicapai dari pintu utama. Zona publik meliputi area parkir, pos jaga, hall, lobby, loket tiket, kafe, dan sebagainya.

### 2) Zona Semi Publik

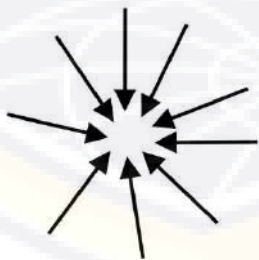
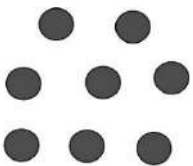
Merupakan daerah yang dapat bebas diakses oleh publik yang memiliki izin khusus ke area tersebut baik berupa tiket, pembayaran atau surat izin. Zona semi publik meliputi tribun penonton, saran rekreasi, ruang jumpa pers, dan sebagainya.

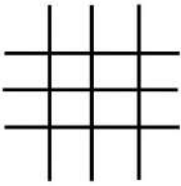
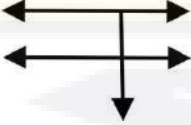
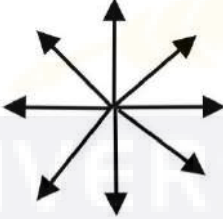
### 3) Zona Privat

Merupakan daerah yang tidak bebas dijangkau publik atau daerah tertutup. Zona privat meliputi trek pacu, ruang atlet, ruang pengelola, ruang mekanikal elektrikal, dan sebagainya.

## 3. Konsep Dasar Tata Massa

Tabel IV. 1 Pola tata Massa

No	Nama Pola	Gambar	Karakteristik
1	Pola Terpusat		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tata letak massa terikat</li> <li>- Pengembangan terikat</li> <li>- Terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengitari bentuk dominan yang berada di tengah</li> <li>- Pengawas yang terjadi pada bangunan lebih baik</li> </ul>
2	Pola Cluster		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merupakan bentuk yang saling berekatan</li> <li>- Membentuk suatu kelompok ruang yang bebas</li> <li>- Bersifat dinamis dan fleksibel</li> </ul>

3	Pola Grid		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengembangan mengikuti pola grid</li> <li>- Bentuk-bentuk modular yang di atur oleh grid</li> <li>- Terdiri dari 2 set jalan-jalan yang saling berpotongan pada jarak yang sama</li> </ul>
4	Pola Linier		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pola yang diatur dalam suatu deret yang berulang</li> <li>- Mengikuti suatu garis/sumbu</li> </ul>
5	Pola Radial		Komposisi dari bentuk linear yang berkembang keluar dari bentuk pusat searah dengan jari-jarinya
6	Komposit		Menggabungkan beberapa pola yang disesuaikan dengan pola hubungan kegiatan pada masing-masing ruang. Pola ini mendukung pola menjadi lebih efektif dan mudah.

Sumber : Francis D.K. Chink

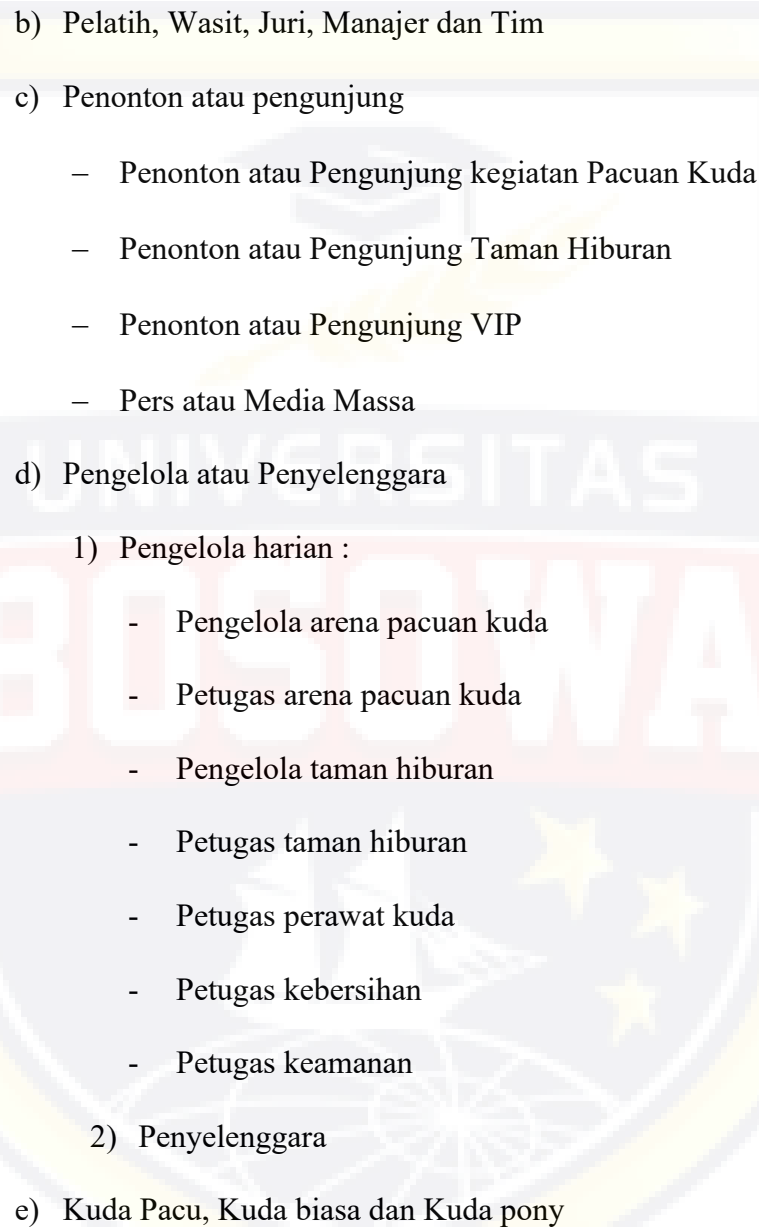
## B. Analisis Konsep Perancangan Mikro

### 1. Analisis Program Ruang

#### 1.1 Pengguna

Berdasarkan analisis Pengguna yang telah di jabarkan pada Bab III, maka dapat di rencanakan pengguna Taman Hiburan Berkuda diantaranya :



- 
- a) Peserta Olahraga Berkuda
    - Atlet atau Joki
    - Peserta Latihan (Calon Atlet)
  - b) Pelatih, Wasit, Juri, Manajer dan Tim
  - c) Penonton atau pengunjung
    - Penonton atau Pengunjung kegiatan Pacuan Kuda
    - Penonton atau Pengunjung Taman Hiburan
    - Penonton atau Pengunjung VIP
    - Pers atau Media Massa
  - d) Pengelola atau Penyelenggara
    - 1) Pengelola harian :
      - Pengelola arena pacuan kuda
      - Petugas arena pacuan kuda
      - Pengelola taman hiburan
      - Petugas taman hiburan
      - Petugas perawat kuda
      - Petugas kebersihan
      - Petugas keamanan
    - 2) Penyelenggara
  - e) Kuda Pacu, Kuda biasa dan Kuda pony

## **1.2 Kebutuhan Ruang**

Dari analisis kegiatan dan penggunaannya, maka muncul kebutuhan ruang sebagai fasilitas yang diperlukan untuk perancangan Arena Pacuan dan Taman Hiburan Berkuda. Pada Analisis Aktivitas dan Kebutuhan

Ruang Bab III, telah di jabarkan aktivitas pengguna yang menimbulkan terbentuknya suatu ruang, ruang-ruang tersebut diantaranya :

Tabel IV. 2 Kebutuhan Ruang

KEBUTUHAN RUANG					
No	Olahraga	Edukasi	Hiburan	Penunjang	
				Administrasi	Penunjang
1	Area Parkir	Area Parkir (ruang yang sama dengan fungsi olahraga)	Area parkir (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)	Area Parkir (Pengelola) (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)	Area Parkir (pengelola) (ruang yang sama dengan fungsi Administrasi)
2	R. Administrasi	Loket tiket	Lobby (ruang yang sama dengan fungsi Edukasi)	Lobby (ruang yang sama dengan fungsi Edukasi)	Area parkir box kuda
3	R. Ganti Atlet	R. sewa alat	Loket tiket	R. Administrasi (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)	R. Administrasi (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)
4	Stall Paddock	R. ganti	Tribun Penonton	Loket tiket (ruang yang sama dengan fungsi Hiburan)	Wisma atlet
5	Stargate	Arena Latihan	Toilet umum	R. rapat	Musholla
6	Lintasan/ Arena	Musholla	Tribun VIP	R. Pegelola	Toilet wisma
7	R. Photo Finish	Toilet umum	R. Khusus VIP		Toilet umum (pengelola)
8	R. P3K	Lobby	Toilet VIP		R. perugas servis
9	R. Atlet	Galeri/ perpustakaan	Musholla		R. istirahat petugas
10	Musholla	Kandang kuda (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)	R. sewa alat (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)		R. peralatan fasilitas
11	Toilet Atlet	R. Multimedia	R. ganti (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)		R. petugas kebersihan

12	Area parkir box kuda		Terminal kuda		R. janitor
13	Kandang kuda		Trek kuda		Pos keamanan (pintu masuk dan keluar)
14	R. penambat		Terminal andong		R. CCTV
15	Klink kuda		Jalur trek andong		R. petugas keamanan
16	R. wasit dan tim		Toko oleh-oleh		R. Informasi
17	Podium		Taman hijau		R. pers
18	Menara kontrol		Taman bermain anak		Kandang kuda (ruang yang sama dengan fungsi Olahraga)
19	Toilet wasit dan tim		Coffeeshop		R. penyimpanan pakan kuda
20	R. sewa alat		Restoran		R. penambat/mandi kuda
21	R. ganti				R. peralatan kuda
22	Arena indoor				R. petugas kuda
23	Toilet umum				ATM Center
24	R. pelatih				R. pengelola
25	Toilet Pelatih				R. Pabrik Kompos
26	R. P3K				Ladang rumput
27	R. Timbang Kuda				

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 1.3 Pengelompokkan Ruang

Analisis Pengelompokkan ruang dibutuhkan untuk

- Mengatur penempatan ruang sesuai dengan fungsi ruang
- Menggabungkan ruang yang mempunyai fungsi sama

- Membagi bangunan menjadi beberapa massa sesuai dengan konsep tata bangunan yang ingin dirancang

Pengelompokkan ruang dibagi menjadi beberapa unit bangunan, yang terdiri dari ruang-ruang yang memiliki keterikatan fungsi, diantaranya :

- 1) Kegiatan Olahraga
  - a) Arena pacuan kuda (Ruang Terbuka)

*Tabel IV. 3 Pengelompokkan Ruang Arena*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
Stall Paddock	Privat
Lintasan/arena pacuan	Privat
Ruang Photo Finish	Privat
Menara Kontrol	Privat
Arena latihan indoor	Privat
Stargate	Privat

- b) Tribun Sumber : Analisis Penulis, 2021

*Tabel IV. 4 Pengelompokkan Ruang Tribun*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
Lobby	Publik
Loket tiket	Publik
R. Atlet - R. Ganti	Privat
R. P3K	Privat
R. Wasit dan Tim	Privat
R. Pelatih	Privat
Toilet Khusus	Privat
R. Pers	Privat
R. Timbang Kuda	Privat
R. Peralatan Fasilitas (Gudang)	Privat
Tribun <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umum</li> <li>• VIP</li> <li>• Podium</li> </ul>	Publik
R. VIP - Toilet	Privat
Toilet umum	Publik

Musholla	Publik
ATM Centre	Publik

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 2) Kegiatan Edukasi dan Hiburan

### a) Galeri

*Tabel IV. 5 Pengelompokkan Ruang Galeri*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
Galeri/Perpustakaan	Publik
Toko oleh-oleh	Publik
R. Sewa Alat	Semi Publik
R. Ganti	Semi Publik
Toilet umum	Publik
Musholla	Publik

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### b) Restoran

*Tabel IV. 6 Pengelompokkan Ruang Foodcourt*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
Restoran	Publik
Coffeeshop	Publik
Toilet umum	Publik

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 3) Kandang

*Tabel IV. 7 Pengelompokkan Ruang Kandang Kuda*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
Kandang Kuda	Semi Publik
R. Penambat/Perawatan kuda	Semi Publik
Klinik Kuda	Privat
R. Penyimpanan Pakan Kuda	Privat
R. Peralatan Kuda (R. Pelana)	Privat
R. Petugas Perawat Kuda	Privat
Toilet	Privat
Area Parkir Box Kuda	Privat

Sumber : Analisis Penulis, 2021

#### 4) Penunjang

##### a) Pengelola

*Tabel IV. 8 Pengelompokkan Ruang Pengelola*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
R. Pengelola	Privat
R. Administrasi	Semi Publik
R. Petugas - Servis - Pantry	Privat
R. Petugas Keamanan	Privat
Toilet • R. Janitor	Privat
R. Informasi	Privat
R. Peralatan Fasilitas (Gudang)	Privat
Musholla	Publik

Sumber : Analisis Penulis, 2021

##### b) Wisma

*Tabel IV. 9 Pengelompokkan Ruang Wisma*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
Wisma Atlet • Toilet • Pantry	Semi Publik

Sumber : Analisis Penulis, 2021

##### c) Pos Keamanan

*Tabel IV. 10 Pengelompokkan Ruang Pos Keamanan*

<b>Nama Ruang</b>	<b>Sifat Ruang</b>
Pos Keamanan	Semi Publik
R. Security	Privat
R. CCTV	Privat

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 5) Ruang Terbuka

### a) Area Parkir

Tabel IV. 11 Pengelompokkan Ruang Parkir

Nama Ruang	Sifat Ruang
Area Parkir Umum	Publik
Area Parkir Pengelola	Privat
Area Parkir Box Kuda	Privat

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### b) Lainnya

Tabel IV. 12 Pengelompokkan Ruang Lainnya

Nama Ruang	Sifat Ruang
Jalur Trek Kuda	Publik
Jalur Trek Manusia	Publik
Jalur Trek Andong	Publik
Area Taman Terbuka Hijau	Publik
Area Taman Bermain Anak	Publik
Terminal Kuda	Publik
Terminal Andong	Publik
R. Pabrik Kompos	Semi Publik
Ladang Rumput	Semi Publik
Area Rencana Pengembangan	Privat

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 1.4 Sirkulasi Hubungan Ruang

### 1.4.1 Sirkulasi Hubungan Ruang Kegiatan Olahraga

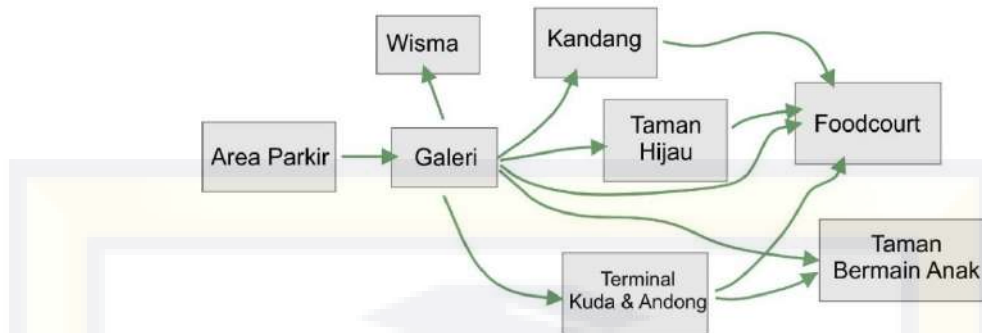


Gambar IV. 8 Sirkulasi Hubungan Ruang Olahraga

Sumber : Analisis Penulis, 2021

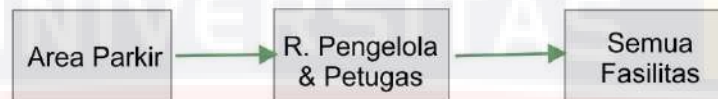


#### 1.4.2 Sirkulasi Hubungan Ruang Kegiatan Edukasi & Hiburan



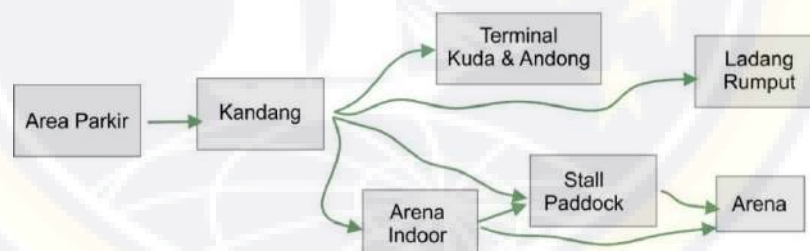
Gambar IV. 9 Sirkulasi Hubungan Ruang Edukasi dan Hiburan  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

#### 1.4.3 Sirkulasi Hubungan Ruang Kegiatan Pengelola



Gambar IV. 10 Sirkulasi Hubungan Ruang Pengelola  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

#### 1.4.4 Sirkulasi Hubungan Ruang Kegiatan Kuda



Gambar IV. 11 Sirkulasi Hubungan Ruang Kegiatan Kuda  
Sumber : Analisis Penulis, 2021



- c. Handbook of Sport and Recreational Building, John Geraint.
- d. Standar Tata Cara Teknik Gedung Olahraga (STD)
- e. Sumber lain dan Asumsi ( AP/Asumsi Pribadi )
- f. Studi Literatur (SL)
- g. Standar Track Pacu Nasional (STPN)
- h. Standar Tata Cara Teknk Gedung Olahraga (STD)

Tabel IV. 13 Presentase Sirkulasi

Presentase	Keterangan
5-10 %	Standar Minimum
20 %	Kebutuhan keluasaan sirkulasi
30 %	Kebutuhan kenyamanan fisik
40 %	Tuntutan kenyamanan psikologis
50 %	Tuntutan spesifik kegiatan
70 – 100 %	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Sumber ; Time Saver Standart of Building Type, 2<sup>nd</sup> Edition

### 1.5.1 Kegiatan Olahraga

Tabel IV. 14 Kebutuhan Ruang Kegiatan Olahraga

No	Nama Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang	Total (m <sup>2</sup> )
<b>Arena</b>					
1	Stall Paddock	10 peserta	SL	P=90 m, L=30 m,	2.700 m <sup>2</sup>
2	Lintasan/ Arena		STPN	P=1200 m, L=16 m Luas = 16.800 m <sup>2</sup>	16.800 m <sup>2</sup>
			SL		
3	R. Photo Finish	4 peserta	AP	P=6, L=4 m	24 m <sup>2</sup>
4	Menara Kontrol	2 orang	AP	P=2 m, L=2 m	4 m <sup>2</sup>
5	Area Latihan Indoor	10 peserta	SL	P=65 m, L=25 m	1.625 m <sup>2</sup>
6	Stargate	20 peserta	AP	- P=3 m, L=1,5 m - 4,5 x 20 peserta	90 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>21.243 m<sup>2</sup></b>
<b>Tribun</b>					
	Lobby	150 orang	AP	-150 x (0,48) = 172,8 m <sup>2</sup> - Sirkulasi 20 % = 34,56 m <sup>2</sup> - 172,8 + 34,56	207 m <sup>2</sup>

2	Loket Tiket	2 loket	AP	P=1,5 m, L=1,5 m x 2	5 m <sup>2</sup>
3	R. Atlet - R. ganti	30 atlet	STD AP	- P=10 m, L=8 m - Sirkulasi 20 % = 16 m - 80 m + 16 m	96 m <sup>2</sup>
4	R. P3K (Orang)	10 orang	AP	-10 x (P=2 m, L=1,5) -sirkulasi 20 % -30 m + 6 m -36 m <sup>2</sup>	36 m <sup>2</sup>
	R. P3K Kuda	5 kuda	AP	-5 x (P=4 m, L=3,5 m) -sirkulasi 20 % - 70 m + 14 m -84 m <sup>2</sup>	84 m <sup>2</sup>
5	R. Wasit dan Tim	10 orang	AP	P=6 m, L=4 m	24 m <sup>2</sup>
6	R. Pelatih	30 orang	AP	-P=10 m, L=8 m -sirkulasi 20 % = 16 m -80 m + 16 m	96 m <sup>2</sup>
7	Toilet Khusus	4 unit -2 unit wanita -2 unit pria	AP	Wanita - 2 x (2 x 1,5) = 6 - 2 x (0,4 wastafel) = 0,8 -sirkulasi 20 % = 8,16 m <sup>2</sup> Pria -2 x (2 x 1,5) = 6 -2 x (0,4) = 0,8 -2 x (0,8 urinoir) = 1,6 -sirkulasi 20 % = 10 m <sup>2</sup> =8,16 m <sup>2</sup> + 10 m <sup>2</sup>	18 m <sup>2</sup>
8	R. Pers	30 orang	AP	-30 orang x (1,5 x 1,5) = 67,5 m <sup>2</sup> - sirkulasi 20 % = 13,5 - 67,5 m + 13,5 m	81 m <sup>2</sup>
9	R. Peralatan (Gudang)		AP	P=12 m, L=8 m	96 m <sup>2</sup>
10	Tribun • Umum • VIP • Podium	1000 penonton -800 umum -200 VIP	SL, AP,	-umum 800 (0,6 x 0,8) = 384 m <sup>2</sup> -VIP 200 (0,6 x 0,8) = 96 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 96 - 384 m <sup>2</sup> + 96 m <sup>2</sup> + 96m <sup>2</sup>	576 m <sup>2</sup> = 600 m <sup>2</sup>
11	R. VIP	200 penonton	AP	-200 x (0,6 x 0,8) = 96 m <sup>2</sup> -sirkulasi 30 % = 28,8 -96 + 28,8	124 m <sup>2</sup>
	Toilet VIP	4 unit	AP		18 m <sup>2</sup>
12	Toilet Umum	8 unit -4 unit pria -4 unit wanita	AP	Wanita -4 x (1,5 x 1) = 6 -4 x (0,4 wastafel) = 1,6 -sirkulasi 20 % = 1,52 = 7,6 + 1,52 m <sup>2</sup> Pria -4 x (1,5 x 1) = 6	22 m <sup>2</sup>

				-4 x (0,4) = 1,6 -4 x (0,8 urinoir) = 3,2 -sirkulasi 20 % = 2,16 m <sup>2</sup> =10,8 m <sup>2</sup> + 2,16 m <sup>2</sup> -Total = 9,12 + 12,96	
13	Musholla	30 orang	SL, AP	-30 x (1,2 x 0,6) = 21,6 m <sup>2</sup> -sirkulasi 30 % = 6,48 -Total = 21,6 + 6,48	28 m <sup>2</sup>
14	ATM Centre	3 orang 3 mesin	AP	-3 x (0,6 x 0,8) = 1,44 m <sup>2</sup> -3 mesin (0,8 x 0,5) = 1,2 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 0,5 -Total 2,64 + 0,5	4 m <sup>2</sup>
15	R. Informasi	4 orang	AP	-4 x (2 x 1,5) = 12 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 2,4 -Total = 12 + 2,4	14 m <sup>2</sup>
16	R. Timbang Kuda	4 orang 2 kuda	AP	-4 x (1,5 x 1,5) = 9 m <sup>2</sup> -2 x (4 x 3,5) = 28 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 7,4 m <sup>2</sup> -Total = 37 + 7,4	44 m <sup>2</sup>
17	Pantry VIP	4 orang	AP	-P=8 x L=6	48 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>1.645 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 1.5.2 Kegiatan Edukasi dan Hiburan

Tabel IV. 15 Besaran Ruang Kegiatan Edukasi dan Hiburan

No	Nama Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang	Total (m <sup>2</sup> )
<b>Galeri</b>					
1	Galeri/Perpus takaan	100 orang	SL, AP	-100 x (1,0 x 1,2) = 120 m <sup>2</sup> -sirkulasi 30 % = 36 m <sup>2</sup> -Total 120 + 36	156 m <sup>2</sup>
2	Toko Oleh-oleh	50 orang	AP	-50 x (1,0 x 1,2) = 60 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 12 m <sup>2</sup> -Total 60 + 12	72 m <sup>2</sup>
3	R. Sewa Alat	10 orang	AP	-10 x (2,0 x 1,0) = 20 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 4 m <sup>2</sup> -Total 20 + 4	24 m <sup>2</sup>
4	R. Ganti	4 orang 4 unit	AP	-4 x (1,5 x 1,0)	6 m <sup>2</sup>
5	Toilet Umum	4 unit pria 4 unit wanita	AP	-	22 m <sup>2</sup>
6	Musholla	20 orang	AP	-20 x (1,2 x 0,6) = 14,4 m <sup>2</sup> -sirkulasi 50 % = 7,2 m <sup>2</sup> -Total 14,4 + 7,2	22 m <sup>2</sup>

7	R. Multimedia	10 orang	AP	-10 x (1,0 x 1,2) = 12 m -sirkulasi 20 % = 2,4 -Total 12 + 2,4	15 m <sup>2</sup>
8	Loket Tiket	10 orang	AP	-10 x (1,0 x 1,2) = 12 m -sirkulasi 20 % = 2,4 -Total 12 + 2,4	15
9	ATM Center	3 orang 3 mesin	AP	-3 x (0,6 x 0,8) = 1,44 m <sup>2</sup> -3 mesin (0,8 x 0,5) = 1,2 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 0,5 -Total 2,64 + 0,5	4 m <sup>2</sup>
10	Lobby	50 orang	AP	-50 x (1,5 x 1,0) = 75 m <sup>2</sup> -sirkulasi 30 % = 22,5 m <sup>2</sup> -Total = 75 + 22,5	97 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>433 m<sup>2</sup></b>
<b>Restoran</b>					
<b>Lantai 1</b>					
1	Restoran	100 orang	AP	-100 x (1,5 x 1,5) = 225 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 45 m <sup>2</sup> -Total 225 + 45	270 m <sup>2</sup>
2	Toilet	4 unit pria 4 unit wanita	AP	-	22 m <sup>2</sup>
3	Area Wastafel	4 orang	AP	-4 x (2 x 1,5) = 12 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 2,4 m <sup>2</sup> -Total 12 + 2,4	14 m <sup>2</sup>
4	Janitor		AP	-P=2 x L=2	4 m <sup>2</sup>
5	Tenant	7 tenant	AP	-7 x (P=3 x L=4)	84 m <sup>2</sup>
<b>Lantai 2</b>					
6	Restoran	100 orang	AP	-100 x (1,5 x 1,5) = 225 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 45 m <sup>2</sup> -Total 225 + 45	270 m <sup>2</sup>
7	Toilet	4 unit pria 4 unit wanita	AP	-	22 m <sup>2</sup>
8	Janitor		AP	-P=2 x L=2	4 m <sup>2</sup>
9	Area Wastafel	4 orang	AP	-4 x (2 x 1,5) = 12 m <sup>2</sup> -sirkulasi 20 % = 2,4 m <sup>2</sup> -Total 12 + 2,4	14 m <sup>2</sup>
10	Dapur 1 (Kering)		AP	-P=4 x L=4	16 m <sup>2</sup>
11	Dapur 2 (Basah)		AP	-P=4 x L=4	16 m <sup>2</sup>
12	Kasir		AP	-P=2 x L=2	4 m <sup>2</sup>
13	Bar Coffee		AP	-P=6 x L=4	24 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>764 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 1.5.3 Kandang

Tabel IV. 16 Besaran Ruang Kandang Kuda

No	Nama Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang	Total (m <sup>2</sup> )
1	Kandang Kuda	- 80 ekor - 3 unit - 1 unit 30 ekor kuda pacu - 1 unit 30 ekor kuda biasa - 1 unit 20 kuda pony	Standar Ukuran (DA), AP	-1 Unit kuda pacu = $30 \times (3,5 \times 4,0) = 420 \text{ m}^2$ -1 Unit kuda biasa = 420 m <sup>2</sup> -1 Unit Kuda Pony = 420 m <sup>2</sup>  -Total 3 x 420 m <sup>2</sup>	1.260 m <sup>2</sup>
2	Lorong(selasar/jalurnsirkulasi)	-1 unit 3 lorong -1 unit 3 lorong -1 unit 2 lorong	DA, AP	-1 unit = $30 \times (3+1) = 120 \text{ m}$ -1 unit = $30 \times (3+1) = 120 \text{ m}$ -1 unit = $20 \times (3+1) = 80 \text{ m}$	320 m <sup>2</sup>
2	R.Penambat	20 unit	AP	$20 \times (3,5 \text{ m} \times 4,0 \text{ m})$	280 m <sup>2</sup>
3	Klinik Kuda	-6 ekor	SL, AP	-6 x $(3,5 \text{ m} \times 4,5 \text{ m}) = 94,5 \text{ m}$ -sirkulasi 30 % = 28,35 -Total = $94,5 + 28,35$	123 m <sup>2</sup>
	R. Isolasi Kuda	1 unit	AP	-P=6 x L=5	30 m <sup>2</sup>
4	R.Penyimpanan pakan	6 unit	SL, AP	$6 \times (3,0 \text{ m} \times 4,0 \text{ m})$	72 m <sup>2</sup>
5	R.Peralatan	6 unit	SL, AP	$6 \times (3,0 \text{ m} \times 4,0 \text{ m})$	72 m <sup>2</sup>
7	R.Petugas Klinik	10 orang	AP	-10 x $(4,0 \text{ m} \times 3,0 \text{ m}) = 120 \text{ m}^2$ -sirkulasi 20 % = 24 m -Total $120 \text{ m} + 24 \text{ m}$	148 m <sup>2</sup>
8	Dapur Petugas		AP	-P=4 x L=3	12 m <sup>2</sup>
9	Toilet	1 unit	AP	$1 \times (1,5 \text{ m} \times 1,5 \text{ m})$	3 m <sup>2</sup>
8	Area Parkir Box Kuda	40 unit	SL, AP	$40 \times (3,66 \text{ m} \times 3,66 \text{ m})$	520 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>2.840 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 1.5.4 Penunjang

Tabel IV. 17 Besaran Ruang Penunjang

No	Nama Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang	Total (m <sup>2</sup> )
<b>Pengelola</b>					
1	R. Pengelola	-2 unit -2 orang	AP	-2 x (3 m x 2 m) = 12 m <sup>2</sup> -2 unit x 12 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
2	R. Administrasi	2 orang	AP	-2 x (3 m x 2 m)	12 m <sup>2</sup>
3	R. Staf	10 orang	AP	-10 x (2 m x 1 m)	20 m <sup>2</sup>
4	Toilet	2 unit	AP	-Wanita = 1,5 m <sup>2</sup> -Pria = 1,5 m + 0,8 m = 2,3 m <sup>2</sup> -Janitor = (2 m x 2 m) = 4 m <sup>2</sup> -Total = 1,5 + 2,3 + 4	8 m <sup>2</sup>
5	R. Informasi	2 orang	AP	2 (2,0 m x 1,0 m)	4 m <sup>2</sup>
6	R. Tunggu		AP	P= 6 m, L=6 m	36 m <sup>2</sup>
7	Janitor	1 orang	AP	P= 2 m, L=2 m	4 m <sup>2</sup>
8	R. CCTV	2 orang	AP	P=2 m, L=2 m	4 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>112 m<sup>2</sup></b>
<b>Wisma</b>					
1	Kamar Tidur	-20 unit -40 orang -1 kamar, 2 orang	SL, AP	-20 x 18 m <sup>2</sup> (double bed) = 360 m <sup>2</sup>	360 m <sup>2</sup>
2	Loby		AP	-40 x (1,0 x 1,5) = 60 m <sup>2</sup> -sirkulasi = 12 m <sup>2</sup> -Total = 60 + 12	72 m <sup>2</sup>
3	Toilet		AP	-20 x (1,5 x 1,5)	45 m <sup>2</sup>
4	Pantry (R. Makan)		AP	-P=10 x L=8	80 m <sup>2</sup>
5	R. Petugas Wisma	4 orang	AP	-4 x (2x2) =	16 m <sup>2</sup>
6	R. Laundry		AP	-P=4 x L=4	16 m <sup>2</sup>
7	Toilet Petugas	1 orang	AP	-P=2 x L=1,5	3 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>592 m<sup>2</sup></b>
<b>Pos Keamanan</b>					
1	Pos Keamanan -pintu keluar -pintu masuk	2 unit 2 orang/1 unit	AP	-2 x (4 m x 4 m) = 32 m <sup>2</sup>	32 m <sup>2</sup>
2	Toilet	2 unit 1 orang/1 unit	AP	-2 x (2 m x 1 m) = 4 m <sup>2</sup>	4 m <sup>2</sup>
3	R.CCTV	1 unit	AP	2 m x 2 m	4 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>40 m<sup>2</sup></b>



Mushallah					
1	R. Shalat	50 orang	AP	-50 x (1,2 x 0,6) = 36 m <sup>2</sup> -sirkulasi 30 % = 10,8 -Total = 36 + 10,8	46 m <sup>2</sup>
2	R. Mihrab			-P=3 x L=4	12 m <sup>2</sup>
3	R. Sound			-P=3 x L=3	9 m <sup>2</sup>
4	Gudang			-P=3 x L=3	9 m <sup>2</sup>
5	Tempat Wudhu + Toilet	2 unit	AP	-2 x (P=6 x L=3)	36 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>112 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 1.5.5 Ruang Terbuka

Tabel IV. 18 Besaran Ruang Terbuka

No	Nama Ruang	Kapasitas	Sumber	Besaran Ruang	Total (m <sup>2</sup> )
<b>Area Parkir</b>					
1	Area Parkir Umum	-1000 orang -mobil 125 unit -motor 200 unit -bus 4 unit	DA, AP	-mobil 125 unit = 2.343 m <sup>2</sup> -motor 200 unit = 750 m <sup>2</sup> -bus 4 unit = 262 m <sup>2</sup>	3.355 m <sup>2</sup>
2	Area Parkir Pengelola	100 orang -13 unit mobil -25 unit motor	DA, AP	-mobil 13 unit = 234 m <sup>2</sup> -motor 25 unit = 94 m <sup>2</sup>	328 m <sup>2</sup>
3	Area Parkir Box Kuda	40 unit	SL,AP	40 x (3,66 m x 3,66 m)	520 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>4.203 m<sup>2</sup></b>
<b>Ruang Terbuka Lainnya</b>					
1	Jalur Trek Kuda		AP	P= 1000 m, L=3 m	10.000 m
2	Jalur Trek Manusia		AP	P=1000 m, L=3 m	4.000 m
3	Jalur Trek Andong		AP	P=1000 m, L=5 m	8.000 m
4	Area Taman Hijau		AP	P=20 m, L=10 m	8.000 m <sup>2</sup>
5	Area Taman Bermain Anak		AP	P=15 m, L=10 m	6.000 m <sup>2</sup>
6	Terminal Kuda	20 ekor	AP	20 x (3,5 m x 5 m)	350 m <sup>2</sup>

7	Terminal Andong	10 unit	AP	10 x (5 m x 6 m)	300 m <sup>2</sup>
8	R. Pabrik Kompos		AP	P=20 m, L=10 m	800 m <sup>2</sup>
9	Ladang Rumput		AP		8000 m <sup>2</sup>
10	Area Rencana Pengembangan				
<b>TOTAL</b>					<b>44.850 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 1.5.6 Total Kebutuhan Ruang Terbangun dan Ruang Terbuka

## REKAPITULASI BESARAN RUANG

Tabel IV. 19 Rekapitulasi Besaran Ruang

NO	NAMA RUANG	BESARAN RUANG
<b>Area Terbangun</b>		
1	Arena Pacuan	21.243 m <sup>2</sup>
2	Tribun	1.645 m <sup>2</sup>
3	Galeri	433 m <sup>2</sup>
4	Restoran	764 m <sup>2</sup>
5	Kandang	2.840 m <sup>2</sup>
6	Pengelola	112 m <sup>2</sup>
7	Wisma	592 m <sup>2</sup>
8	Pos Keamanan	40 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>		<b>27.669 m<sup>2</sup></b>
<b>Area Tidak Terbangun (Area Terbuka)</b>		
9	Area Parkiran	4.203 m <sup>2</sup>
10	Area Taman Bermain Anak	6.000 m <sup>2</sup>
11	Area Taman Hijau	8.000 m <sup>2</sup>
12	Area Terminal Kuda	350 m <sup>2</sup>
13	Area Terminal Andong	300 m <sup>2</sup>
14	R. Pabrik Kompos	800 m <sup>2</sup>
15	Ladang Rumput	8.000 m <sup>2</sup>
16	Jalur Trek Kuda	10.000 m
17	Jalur Trek Manusia	4.000 m
18	Jalur Trek Andong	8.000 m
<b>TOTAL</b>		<b>49.653 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisis Penulis, 2021

- Terdapat 2 bangunan yang berlantai 2 :  
Restoran : 764/2 : 382  
Tribun : 1645/2 : 822,5

- Luas Total Area Terbangun =  $27.669 - (382 + 822,5)$   
=  $27.669 - 1.204,5$   
=  $26.464,5 \text{ m}^2$

- KDB yang di rencanakan 40 : 60

$$\text{Lahan Terbuka sesuai KDB : } \frac{40 \%}{60 \%} = \frac{\text{Terbangun}}{\text{Lahan Terbuka}}$$

$$\frac{40}{60} = \frac{26.464,5 \text{ m}^2}{\text{Lahan Terbuka}}$$

$$\text{Lahan Terbuka : } \frac{6 \times 26.464,5 \text{ m}^2}{4} = 39.696,75 \text{ m}^2$$

**Total Lahan terbuka :**

- Lahan terbuka KDB 39.696,75 m<sup>2</sup>
- Area Ruang Tidak terbangun 49.653 m<sup>2</sup>

---

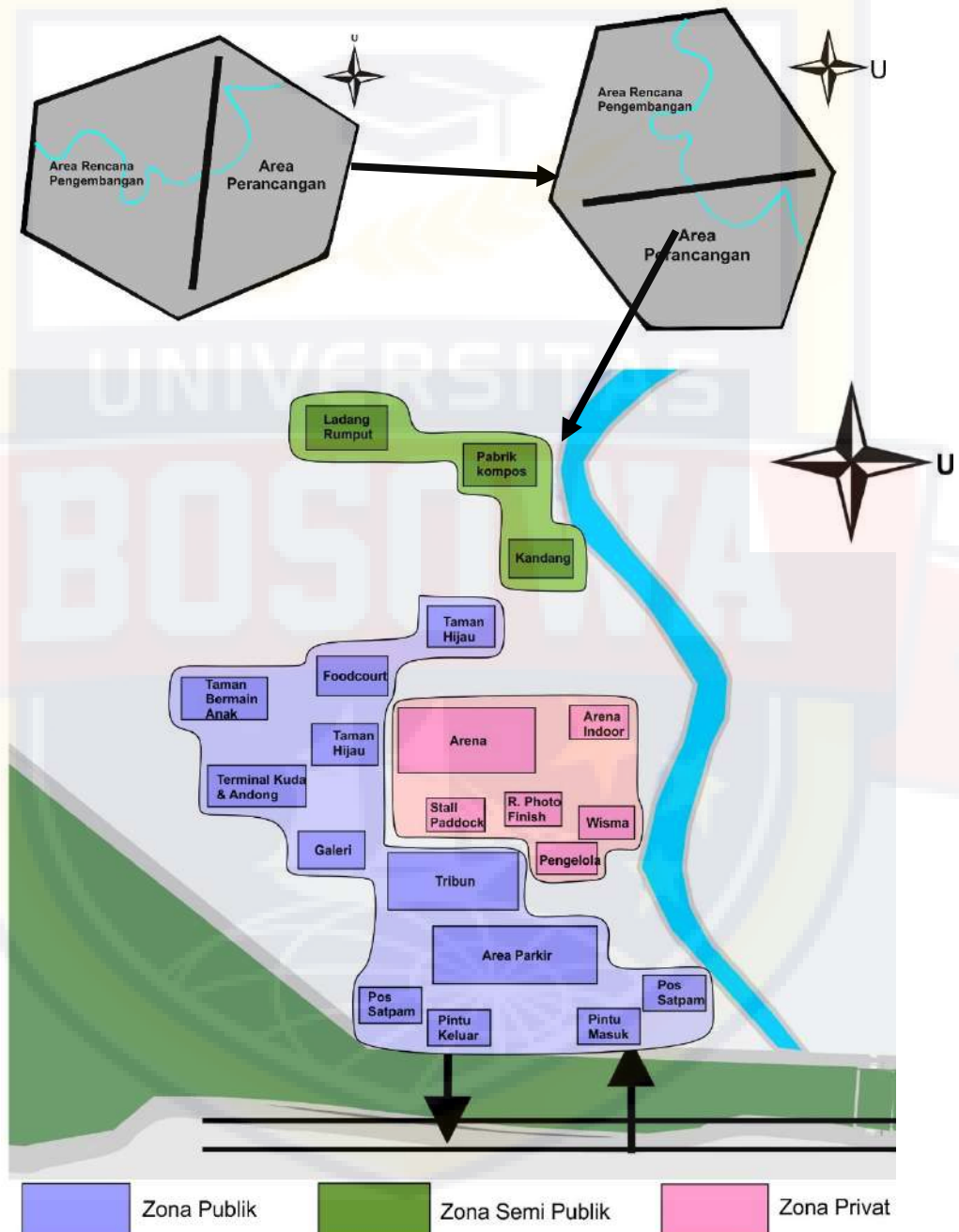
Total 89.349,75 m<sup>2</sup>

**Jadi, Total Keseluruhan Area Perancangan :**

$$\begin{aligned} &\text{Total luas area terbangunan + Total luas lahan terbuka} \\ &= 26.464,5 \text{ m}^2 + 89.349,75 \text{ m}^2 \\ &= \mathbf{115.814,25 \text{ m}^2} \\ &= \mathbf{12 \text{ ha}} \end{aligned}$$

## 2. Analisis Zoning

Dari hasil analisis sirkulasi hubungan ruang, maka di dapatkan analisa zoning dari kegiatan olahraga dan edukasi hiburan, perancangan Taman Hiburan Berkuda Pattallassang.



Gambar IV. 13 Analisis Zoning  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

### 3. Analisis Penampilan Bangunan

Adapun konsep bentuk dan penampilan bangunan di rencanakan, yaitu :

- a) Desain seluruh bangunan dibuat seperti menyatu dengan alam sehingga kuda merasa nyaman hidup di habitat alam dan pengunjung merasa nyaman beristirahat dari suasana kota yang padat
- b) Gaya arsitektur yang di rencanakan mengadopsi desain peternakan kuda yang ada di Eropa, yaitu desain Eropa Klasik. Sebagai salah satu asal mula olahraga berkuda berasal. Dengan menerapkan desain khas Eropa pada beberapa fasilitas yang di rencanakan, diharapkan memberikan kesan yang berbeda kepada pengunjung dan seluruh pelaku kegiatan.
- c) Pada desain bangunan dan fasilitas menggunakan warna yang tidak begitu mencolok mata agar kuda dan pengunjung merasa lebih tenang. Warna tersebut seperti, putih, putih gading, hitam, merah gelap, merah bata, coklat, hitam dll.
- d) Menggunakan material yang ramah terhadap kuda dan alam, namun juga mempertimbangkan aspek perawatannya.

#### 1) Penampilan Bangunan Kandang (*Stable*)



Gambar IV. 14 Konsep Penampilan Kandang  
Sumber : <https://always-an-equestrian.tumblr.com/>

Penampilan bangunan kandang kuda, terinspirasi dari desain kandang kuda Eropa yang masih terlihat klasik, dengan ukuran bangunan yang besar dapat memfasilitasi seluruh kebutuhan penggunanya.

## 2) Bangunan Tribun



*Gambar IV. 15 Konsep Bentuk Tribun*  
Sumber : <https://pbs.twimg.com/media/>

Penampilan Tribun sedikit berbeda dari konsep bangunan lainnya, dimana desain tribun terinspirasi dari desain tribun pada umumnya dengan pertimbangan tetap menggunakan material yang ramah terhadap alam, cat warna yang tidak mencolok namun tetap mengutamakan desain struktur bangunan.

## 3) Arena Pacuan

- Arena Utama



*Gambar IV. 16 Arena JIEP*  
Sumber : <https://www.jakarta-propertindo.com/jiepp>



*Gambar IV. 17 Arena Pacuan*  
Sumber : <https://nypost.com/mounting-horse-deaths-cause-track>



Desain arena pacuan kuda, mengikuti jenis perlombaan apa yang dapat diselenggarakan pada arena perlombaan. Pada umumnya arena berbentuk oval dan persegi untuk cabang olahraga tertentu. Namun saat ini bentuk arena beragam menyesuaikan dengan nomor perlombaan pacuan kuda yang di selenggarakan.

- Arena Latihan (indoor)



*Gambar IV. 18 Arena Indoor*  
Sumber : <https://indonesiaexpat.id/>



*Gambar IV. 19 Arena Indoor*  
Sumber : <https://www.mccarch.com/carnation-riding-arena/>

Arena indoor pada umumnya bersifat semi terbuka, dimana desain ini dapat memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami pada siang hari.

#### 4) Galeri/Perpustakaan



*Gambar IV. 20 Stable Horse*  
Sumber : <http://mastersthoroughbreds.weebly.com/main-farm.html>

Sebagai bangunan yang menjadi akses utama masuk ke dalam Taman Hiburan. Desain exterior galeri kental dengan gaya arsitektur Eropa klasik. Pengunjung yang datang merasa suasana yang berbeda dan tertarik untuk masuk ke menuju fasilitas lainnya.

#### 5) Foodcourt & Coffeeshop



*Gambar IV. 21 Restoran*

Sumber : <https://id.foursquare.com/v/piccolino/>

Foodcourt ataupun coffeeshop menjadi salah satu tempat yang berpotensi menarik pengunjung untuk datang. Desain yang unik dapat dengan mudah membuat pengunjung untuk tertarik berfoto-foto.

#### 4. Struktur Bangunan

Fungsi utama struktur adalah mendukung bangunan agar tetap kokoh untuk itu di penuhi tiga persyaratan struktur yaitu:

- Kekuatan
- Kestabilan
- Kekakuan struktur. Selain itu perlu diperhatikan segi-segi lain semacam estetika, efisiensi, dan ekonomis.



Selain itu perlu diperhatikan segi-segi lain semacam estetika, efisiensi dan ekonomis.

#### 1) Pertimbangan Bentuk

Pemilihan sistem struktur mewujudkan penampilan bentuk sesuai yang dirancang, yaitu bentuk yang berkarakter dinamis dari bentuk dasar segi empat dengan modifikasinya dengan sudut-sudut kemiringan atap yang dinamis.

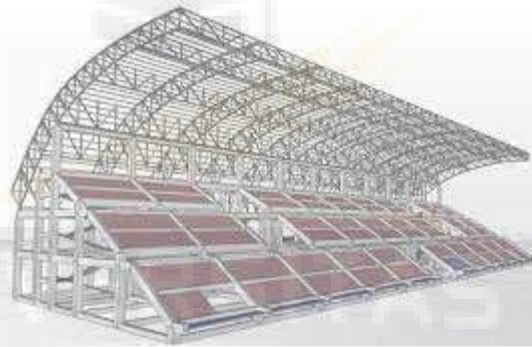
#### 2) Pertimbangan Fungsi

Bangunan dalam taman wisata dan arena pacuan kuda, antara lain :

- Sebagai wadah dari kegiatan-kegiatan olahraga berkuda dan rekreasi dimana dituntut adanya keleluasaan gerak, khususnya pada bangunan tribun dengan tuntutan adanya keleluasaan pandangan yang bebas dari gangguan termasuk dari bagian struktur bangunan sendiri khususnya kolom-kolom.
- Sebagai wadah kegiatan-kegiatan dalam ruang-ruang yang tertutup, seperti loket, hall, kantor, ruang ganti, foodcourt, ruang atlet, kandang kuda, dan sebagainya tidak dituntut ruang yang bebas kolom tetapi yang dapat melindungi kegiatan-kegiatan yang berlangsung di dalamnya.
- Pertimbangan kekuatan. Kekuatan di sini berarti daya tahan keseluruhan bangunan terhadap pengaruh-pengaruh gaya beban, baik beban vertikal maupun horizontal yang bersifat tetap ataupun sementara sesuai dengan kondisi setempat.

- Pertimbangan keawetan. Keawetan berarti daya tahan terhadap pengaruh-pengaruh alam lingkungan yang dapat merusak bangunan atau struktur bangunan. Pengaruh-pengaruh tersebut antara lain: panas matahari, kelembaban, hujan, dan angin.

#### 4.1 Struktur Tribun



*Gambar IV. 22 Struktur Tribun*

Sumber : Anzdoc.com

- Struktur Atap

Struktur atap tribun pacuan kuda yaitu menggunakan struktur space frame. Struktur space frame yaitu suatu system konstruksi rangka ruang dengan suatu system sambungan antara batan/member satu sama lain yang menggunakan bola/ball joint sebagai sendi penyambung dalam bentuk modul-modul segitiga sehingga space frame ini mudah untuk dipasang, dibentuk dan dibongkar kembali dan pelaksanaannya dapat dilakukan dengan cepat. Penggunaan stuktur space frame yang cenderung melengkung dan dinamis menggambarkan suatu peralihan dengan irama lengkungan.



## 5. Analisis Konsep Tata Ruang Luar

Konsep perancangan ruang luar yang terbentuk dalam tapak harus dapat memberikan dan menguatkan kesan terbuka untuk memudahkan pencapaian dan sirkulasi pengunjung. Pembentukan ruang luar atau ruang terbuka diperlukan adanya konsep pendekatan, antara lain :

- 1) Sebagai unsur lanskap yang terdiri dari beberapa elemen, yaitu :
  - a) Sebagai filter dan penambah estetika di luar bangunan, sehingga teduh dan menarik.
  - b) Sebagai pengarah, membantu orientasi view, pencapaian dan sirkulasi.
  - c) Sebagai peneduh dan penyerap bau dan suara.
- 2) Ruang luar sebagai pengikat, yaitu untuk sirkulasi manusia dan parkir serta berperan sebagai penyatu antara bangunan dengan elemen-elemen penunjang lainnya sehingga terkesan adanya harmonisasi dari semua unsur dan terbentuk tatanan yang kompak.
- 3) Ruang penerima dan peralihan yaitu ruang yang merupakan space entrance di luar bangunan dan pembentuk suasana dalam menciptakan ruang luar yang baik dan nyaman sehingga harus dipertimbangkan terhadap :
  - a) Skala ruang luar yang harus disesuaikan dengan luas, tinggi, lebar dan jarak antara bangunan.
  - b) Fungsi ruang luar berkaitan dengan kebutuhan
  - c) Pembentukan irama dan permukaan yang bertekstur sehingga ruang menjadi hidup.

Material ruang luar yang akan digunakan didasarkan pada daya tahan material, penampilan dan kecocokan iklim, serta estetika. Adapun material, penampilan dan kecocokan iklim serta estetika. Adapun material tersebut dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu :

a) Soft Material

Elemen ruang luar yang bersifat lunak, misalnya pohon yang digunakan untuk penataan lanskap. Elemen lunak ini berfungsi sebagai pengarah, pembatas, peneduh, penerima dan penyaring kebisingan serta penutup permukaan tanah. Hard Material

b) Hard Material

Elemen ruang luar yang bersifat keras, yang digunakan untuk sirkulasi manusia dan kendaraan, juga berfungsi sebagai elemen dekoratif yang terdiri dari :

- (1) Lampu untuk taman, parkir, dan pedestrian.
- (2) Paving block digunakan pada lajur pedestrian sebagai jalur sirkulasi karena sifat material tersebut dapat mengabsorpsi panas matahari, maka perlu dipadukan dengan soft material agar tercipta suasana sejuk.
- (3) Kolam sebagai penyaring kebisingan dan penambah estetika.

## 6. Analisis Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan

### 1) Listrik

Sumber penerangan utama adalah dari PLN. Selain itu juga disediakan genset, sebagai cadangan dalam keadaan darurat. Kegiatan-kegiatan dalam kompleks sarana lebih dominan memanfaatkan penerangan alami. Penerangan buatan hanya digunakan pada malam hari, baik di dalam maupun di luar bangunan yang dimana terjadi aktivitas yang membutuhkan sarana penerangan untuk mengidentifikasi zona-zona kegiatan tertentu.

### 2) Penghawaan

Ventilasi akan dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk seluruh kegiatan dalam kompleks sarana dengan bantuan pengaturan pepohonan pada kelompok kegiatan tertentu dan sistem konstruksi pada massa-massa yang lain. Penghawaan buatan (AC) dengan sistem split hanya digunakan pada ruang-ruang dengan kondisi peralatan yang peka dan membutuhkan temperatur tertentu.

### 3) Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan adalah sistem sangkar Faraday, dengan pertimbangan :

- (1) Cukup efisien
- (2) Mudah dalam pelaksanaan
- (3) Merupakan pengembangan dari tongkat Franklin

Dengan penangkal konduktor horizontal pada terminal atap yang dihubungkan langsung dari terminal tanah sehingga merupakan sangkar.

Syarat-syarat instalasi terminal udara :

- (1) Tinggi antenna diatas permukaan bangunan paling tinggi 25-29 cm
- (2) Sudut perlindungan terhadap bangunan 45°.
- (3) Jarak antenna maksimum 6 m

Syarat-syarat terminal tanah :

- (1) Atap yang luasnya kurang dari 60 m<sup>2</sup> , dibutuhkan 2 konduktor, sedangkan luas atap yang lebih dari 60 m<sup>2</sup> atau pada tiap pertimbangan 30 m<sup>2</sup> ditambah 1 konduktor.
- (2) Jarak masing-masing konduktor maksimum 30 m dan panjang elektroda pertanahan 2,8 meter

#### 4) Pengadaan Air Bersih

Sistem pengadaan air bersih diperoleh dari saluran air minum kota (PAM) dan pemanfaatan air sungai untuk memenuhi kebutuhan air yang cukup pada stable. Misalkan, kebutuhan air untuk kuda :

- (1) 1 ekor kuda membutuhkan air 600 liter/hari (makan, minum dan mandi).
- (2) Kebutuhan kuda untuk mandi 250 liter/1 kali mandi selama 10 menit.
- (3) Banyaknya kuda yang dimandi dalam waktu bersamaan 20 ekor. Jadi

kebutuhan air untuk mandi kuda:  $20 \times 250 = 500 \text{ liter/menit}$

## 5) Sistem Pembuangan

### a. Pembuangan Air Kotor

- (1) Pembuangan air kotor dan kotoran dari lavatory disalurkan dengan sistem saluran tertutup ke septic tank.
- (2) Pembuangan air hujan disalurkan secara keseluruhan ke saluran pembuangan kota (riol kota).

Sistem pembuangan air kotor pada stable mempunyai syarat-syarat tertentu:

- (1) Pada waktu diadakan pembersihan terhadap kandang kuda, hal yang perlu dijaga dan diperhatikan adalah tetap menjaga agar jerami dan rumput-rumput untuk tidak terbang (ikut terbang ke saluran pembuangan).
- (2) Area stable harus selalu kering, karena air yang tergenang mudah melembabkan makanan kuda.
- (3) Pembuangan air kotor dari sisa-sisa mandi kuda disalurkan kembali ke bak penampungan yang diolah dengan sistem water treatment, kemudian disalurkan ke reservoir dan langsung ke riol kota.

### b. Pembuangan Kotoran Kuda

Kotoran kuda yang berada pada box kuda harus segera dibersihkan (oleh perawat kuda) dan ditampung pada kontainer kotoran kuda dan segera diangkat ke tempat pengolahan akhir untuk dijadikan pupuk.

## 6) Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan pada bangunan ini terdiri atas dua, yaitu :



a. Komunikasi luar bangunan

Komunikasi ekstern (hubungan ke luar bangunan) yaitu komunikasi dengan menggunakan fasilitas telepon. Penggunaan telepon ini terdiri dari beberapa line dari PT.Telkom dan ditampung di ruang PABX (Private Automatic Branch Exchange) pertimbangan memakai sistem PABX antara lain karena efisiensi dalam pemakaiannya, maksudnya jumlah line yang diperoleh dari PT. Telkom dapat diuraikan menjadi jumlah yang lebih banyak.

b. Komunikasi dalam bangunan

(1) Menggunakan intercom untuk komunikasi antar ruangan dalam bangunan.

(2) Menggunakan sistem sound system call yang digunakan sebagai media pemberitahuan yang berupa pengumuman pada tiap-tiap bangunan

7) Keamanan dan Pemadam Kebakaran

Keamanan terhadap gangguan pada kelompok stable dicegah dengan menempatkan pos-pos jaga (pengawas) dan keamanan terhadap kebakaran meliputi penyediaan sarana-sarana sebagai berikut :

a. Heat & Smoke Detector, dengan radius pelayanan 25m<sup>2</sup> dan dihubungkan dengan fire alarm untuk mendeteksi kemungkinan terjadinya kebakaran.

b. Fire Hydrant Box, ditempatkan pada jarak 25-30m pada setiap lantai bangunan. Misalnya di selasar, hall, daerah servis dan tempat-tempat yang mudah dijangkau dan mudah dilihat

- c. Fire Hydrant Box, ditempatkan pada jarak 25-30m pada setiap lantai bangunan. Misalnya di selasar, hall, daerah servis dan tempat-tempat yang mudah dijangkau dan mudah dilihat
- d. Pilar Hydrant, dengan jarak 30-50m dan ditempatkan di halaman yang mudah dicapai oleh mobil pemadam kebakaran.
- e. Sprinkler, dengan jarak antara 6-9m dan radius pelayanan 25m<sup>2</sup>, dan digunakan untuk penanggulangan kebakaran pada tingkat awal yang bekerja secara otomatis karena pengaruh suhu panas yang meningkat akibat kebakaran. Fungsi dari sprinkler ini adalah untuk memadamkan api sedini mungkin.

#### 8) Sistem Keamanan

Pengamanan terhadap kemungkinan kejahatan diupayakan dengan beberapa cara antara lain

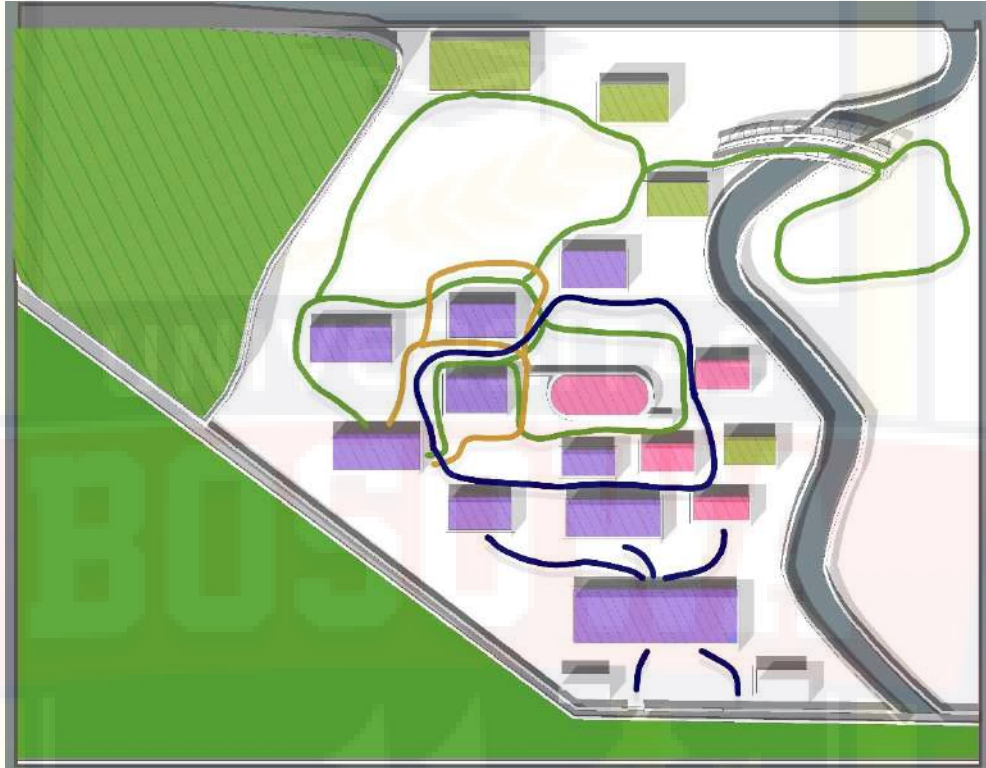
- (1) Satuan pengamanan (satpam). Penggunaan jasa satpam akan memudahkan untuk penataan keluar masuk pengunjung dalam tapak dan pengontrolan keamanan.
- (2) Penggunaan kamera CCTV yang bisa merekam semua kejadian pada saat lampu atau alarm menyala.
- (3) Penataan sirkulasi di luar dan di dalam bangunan yang memudahkan pengontrolan keamanan.

## BAB V

### ACUAN PERANCANGAN

#### A. Konsep Tapak

Berdasarkan hasil analisis zoning, maka di dapatkan konsep tapak yaitu :



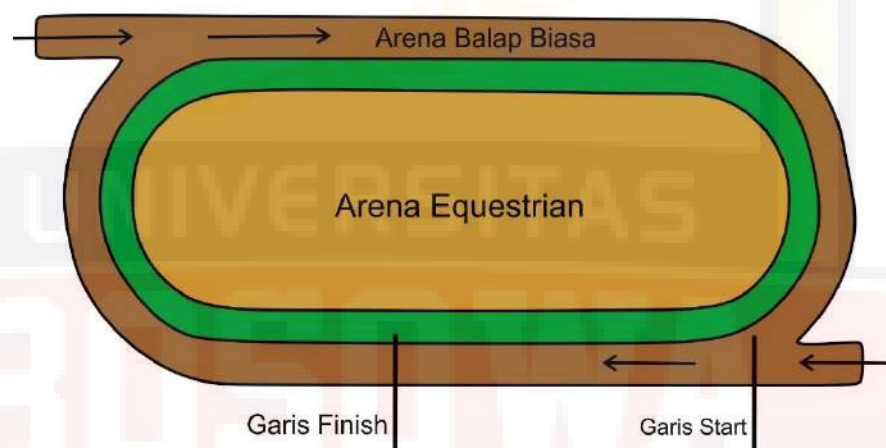
*Gambar V. 1 Konsep Tapak*  
Sumber : Analisis Penulis,2021

Taman Hiburan Berkuda memiliki 2 fungsi, yaitu sebagai bangunan Olahraga dan bangunan Wisata. Maka dari itu, 2 fungsi bangunan ini di rancangkan memiliki 2 akses masuk dan keluar fasilitas yang berbeda, sehingga tidak mengganggu aktivitas satu sama lain. Diantara 2 bagian fasilitas diberi batasan agar pengguna yang ingin menggunakan fasilitas tersebut hanya yang berkepentingan, sudah melakukan administrasi ataupun sudah melakukan pembayaran tiket.

## 1. Penempatan Arena

Arena diharuskan berada di dekat tribun, photo finish, arena latihan dan stall paddock agar memudahkan akses kuda beserta atlet ketika ingin berlatih dan mengikuti perlombaan. Juga memberikan posisi pandangan yang baik dari arah tribun penonton.

### a) Arena/lintasan Utama



Gambar V. 2 Arena Lintasan Pacuan Kuda  
Sumber : Analisis Penulis,2021

Arena pacuan terdiri dari 2 jenis, yaitu lintasan untuk perlombaan Balap Biasa (*Flat Racing*) dengan alas landasan pasir dan pada jalur lain yaitu rumput. Sedangkan arena yang berada di tengah difungsikan untuk Lomba Ketangkasan (*Equestrian*)

### b) Stall Paddock

Stall paddock di tempatkan dekat dengan jarak pandang penonton namun juga memiliki akses langsung menuju arena utama. Jika tidak ada perlombaan yang diadakan, maka stall paddock berfungsi sebagai arena

latihan berkuda bagi para atlet, pemula maupun pengunjung yang ingin belajar menunggang kuda.

c) Arena latihan indoor

Ditempatkan berada dekat dengan stall paddock dan tribun utama, juga mempunyai akses langsung dari dan menuju kandang kuda.

## 2. Penempatan Tribun

Tribun berada pada bagian depan dengan maksud sebagai tujuan utama penonton yang datang untuk menyaksikan perlombaan sekaligus sebagai akses awal sebelum menuju fasilitas-fasilitas olahraga lainnya.

## 3. Penempatan Kandang Kuda

Kandang Kuda berada di bagian Barat Tapak dengan maksud menjauhkan dari sumber kebisingan. Kuda membutuhkan suasana yang tenang sehingga tidak merasa stres. Hal ini berpengaruh terhadap *performa* dan kesehatan kuda. Kotoran hewan kuda juga dapat mengganggu kenyamanan pengguna lain sehingga diposisikan jauh dari fasilitas-fasilitas lainnya. Bangunan kandang di desain melebihi kapasitas kuda yang ada pada Taman Hiburan. Hal ini di maksudkan agar ketika diadakan perlombaan, pemilik kuda yang datang dari luar daerah dan membawa kudanya, dapat menitipkan sementara kudanya pada kandang kosong yang telah disediakan untuk mengikuti pelombaan

Direncanakan stable kuda terdiri dari 3 massa bangunan

- Kandang Kuda Pacu

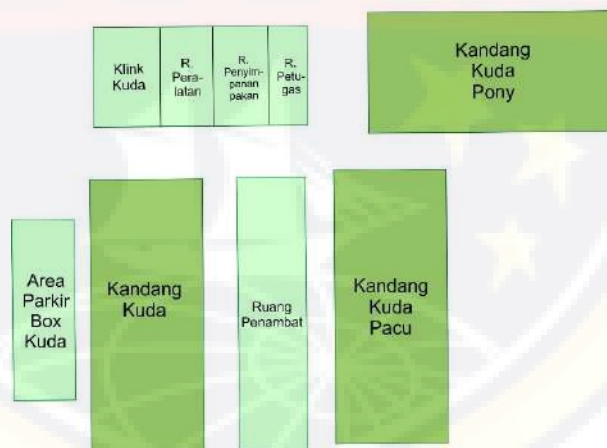
- Kandang Kuda Ternak
- Kandang Kuda Pony

Pemisahan ruangan ini tentu ada maksud tertentu. Menurut Dinas Pengawasan Teknik dan Pembangunan Area Peternakan kandang untuk kuda pacu di sarankan menggunakan kandang terpisah dengan kuda ternak. Hal ini juga dapat memudahkan para petugas dalam merawat kuda pacu yang membutuhkan perawatan khusus lebih banyak dari kuda ternak biasanya.

Ruangan penunjang kandang kuda seperti :

- Klinik kuda
- R. Penambat
- R. Peralatan
- R. Penyimpanan pakan

Di tempatkan di sekitar bangunan kandang yang mempunyai hubungan ruang yang erat satu sama lainnya.



Gambar V. 3 Penempatan Kandang Kuda

Sumber : Analisis Penulis,2021

#### 4. Penempatan Galeri

Galeri menjadi bangunan penerima pengunjung yang datang. Pengunjung akan masuk melalui Galeri sebagai akses utama dan membeli tiket masuk menuju fasilitas lainnya. Di dalam bangunan Galeri terdapat ruang-ruang lain yaitu :

Penempatan ruang Galeri dan perpustakaan pada jalur masuk bertujuan agar Pengunjung yang datang melewati galeri dapat melihat-lihat pajangan seputar perlombaan pacuan kuda, maupun belajar melalui buku-buku atau dokumentasi yang di tampilkan melalui multimedia. Memperkenalkan secara tidak langsung dan dapat mengedukasi pengunjung yang datang karena harus melewati ruangan ini lalu kemudian bisa menuju fasilitas lainnya di Taman Hiburan.

Ruang sewa alat ditempatkan berdekatan dengan akses masuk utama agar dapat menarik perhatian pengunjung dan diperuntukan bagi pengunjung yang ini mencoba berlatih menunggang kuda, ataupun yang hanya ingin menggunakan peralatan kostum untuk berfoto-foto, terutama di jaman media sosial sekarang ini, berfoto saat mengunjungi suatu tempat merupakan sebuah kewajiban. Maka dari itu fasilitas ini di harapkan dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung. Sama halnya dengan toko oleh-oleh yang berada di akses utama, strategi yang digunakan ini juga dapat menguntungkan dari segi ekonomi.

## **5. Penempatan Restoran**

Restoran di tempatkan pada lokasi yang dapat di jangkau semua pengguna baik dari pelaku kegiatan olahraga maupun hiburan. Bangunan Restoran terdiri dari 2 lantai, dimana lantai 1 yaitu Restoran yang terdiri dari tenan-tenan yang menyediakan berbagai macam makanan, dan di lantai 2 yaitu Restoran dengan tema khusus. Penempatan restoran di anggap cukup strategis karena pencapaian dari seluruh fasilitas dapat mengoptimalkan kebutuhan pengunjung.

## **6. Penempatan Wisma**

Wisma sebagai fasilitas penunjang di tempatkan dekat dengan pengelola karena fungsinya yang tidak berhubungan langsung dengan fasilitas hiburan.

## **7. Penempatan Ruang Terbuka**

### **a) Area Taman Hijau dan Taman Bermain Anak**

Area Taman Bermain anak disediakan dengan tujuan agar pengunjung dapat berkunjung lebih lama di Taman Wisata. Taman bermain di tempatkan berdekatan dengan foodcourt dan coffeeshop, agar orang tua dapat mengawasi dan menunggu anaknya bermain sembari menikmati makanan dan kopi.

### **b) Terminal Kuda dan Andong**

Penempatan Terminal kuda dan andong dekat dengan galeri, agar pengunjung yang baru datang maupun pengunjung yang membawa



anak-anak dan ingin berkeliling tanpa merasa lelah dapat menaiki andong. Bagi yang ingin menikmati tur berkeliling sambil menunggang kuda, terminal kuda berada di sebelah terminal andong, sebagai pilihan lain yang menantang dan seru.

c) Jalur Trek

Jalur trek manusia, kuda dan kereta andong dibuat masing-masing terpisah agar menghindari terjadi pertemuan satu sama lainnya. Jalur trek dibuat bagi pengunjung yang ingin mengikuti tur berkeliling area Taman Wisata, menuju kandang kuda ataupun juga dapat melalui Area Arena Pacuan, namun ketika tidak ada lomba yang sedang diselenggarakan. Dengan begitu hanya dengan melihat-lihat bagaimana suasana dan kondisi arena olahraga berkuda secara tidak langsung dapat menarik minat masyarakat dan memenuhi tujuan utama dari perancangan bangunan.

d) Pabrik kompos dan Ladang Rumput

Berada di belakang dekat dengan kandang agar memudahkan alur pengolahan kompos dari kotoran kuda, memudahkan kuda untuk merumput tanpa mengganggu akses fasilitas lainnya, dan tidak mencemari udara di sekitar fasilitas Taman Hiburan yang dapat mengganggu kenyamanan

e) Area Rencana Pengembangan

Area Rencana Pengembangan, dibutuhkan dengan dasar pertimbangan berkelanjutan di waktu yang akan datang. Penyediaan lahan kosong ditujukan agar dapat di bangun fasilitas-fasilitas lain yang dapat menarik banyak pengunjung. Area pengembangan dapat dibangun fasilitas berupa kegiatan outbond, area campground, area memanah ataupun penambahan fasilitas kandang dan fasilitas lain menyesuaikan dengan kebutuhan ruang.

**8. Area Parkir**

Sebagai salah satu komponen atau aspek yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kebutuhan system transportasi dan bangunan. Adanya fasilitas area parkir tentunya sangat membantu dalam hal ketertiban memarkir kendaraan dan tidak mengganggu fungsi bangunan lainnya.

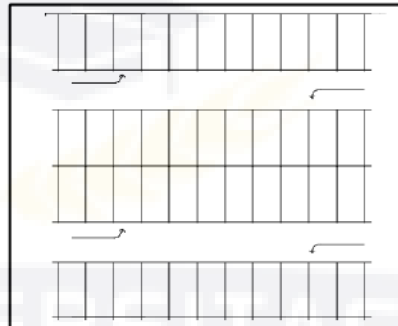
Area parkir direncanakan ditempatkan pada bagian depan tapak, dengan jenis area parkir yang diterapkan yaitu parkir miring dengan kemiringan  $0^{\circ}$ . Menurut Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir, Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Desain parkir di luar badan jalan taman parkir memiliki kriteria :

- Rencana Umum tata Ruang Daerah (RUTRD)
- Keselamatan dan kelancaran lalu lintas
- Kelestarian lingkungan
- Kemudahan bagi pengguna jasa
- Tersedianya tata guna lahan
- Letak antara jalan akses utama dan daerah yang di layani.

Area parkir dibagi menjadi 5 bagian.

- Area parkir mobil pengunjung

Area parkir mobil menerapkan pola parkir pulau karena ketersediaan ruang yang cukup luas. Pola parkir kendaraan dua sisi dan membentuk sudut  $90^0$ .



Gambar V. 4 Pola Parkir Mobil

Sumber: <https://www.andalalindkijakarta.com/file>

- Area parkir sepeda motor pengunjung

Pada umumnya posisi kendaraan adalah  $90^0$ , dari segi efektivitas ruang dianggap paling menguntungkan. Pola parkir pulau diterapkan karena ketersediaan ruang yang cukup luas.



Gambar V. 5 Pola Parkir Motor

Sumber: <https://www.andalalindkijakarta.com/file>

- Area parkir bus

Posisi dapat dibuat menyudut  $90^0$  karena dari segi efektivitas ruang dianggap lebih menguntungkan.



Gambar V. 6 Pola Parkir Bus

Sumber: <https://www.andalalindkijakarta.com/file>

- Area parkir box kuda

Parkir box kuda menggunakan pola parkir pulau dengan sudut membentuk sudut  $30^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$ ,  $60^{\circ}$

- Area parkir khusus pengelola

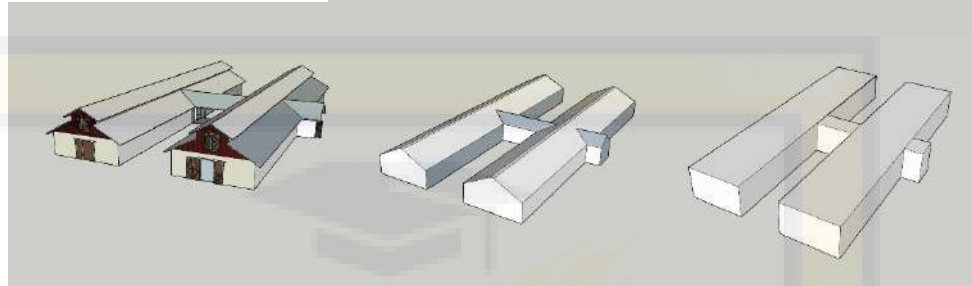
Area parkir khusus yang di tempatkan berbeda dengan parkir umum, mempunyai akses langsung dan dekat dengan bangunan pengelola dan di rancangannya mempunyai pola yang sama dengan area parkir mobil.

## B. Penampilan Bangunan

### 1. Kandang Kuda (Stable)

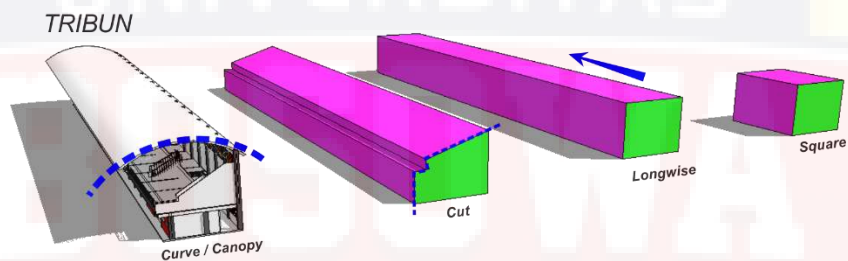
Bentuk dan penampilan kandang kuda yang direncanakan bergaya arsitektur Eropa klasik.. Penampilan bangunan kandang menjadi salah satu inti dari perancangan sehingga kandang kudalah yang digunakan sebagai salah satu pusat dari ruang fasilitas lainnya. Bangunan *Stable horses* yang terdapat pada negara-negara barat menjadi sebuah *style*. Olahraga berkuda merupakan olahraga yang di anggap mahal dan berkelas, sehingga perancangan kandang kuda dipertimbangkan dengan sangat maksimal.

Desain kandang dirancang sebaik mungkin dengan tetap mengedepankan kebutuhan dan kenyamanan kuda.



*Gambar V. 7 Konsep Dasar Bangunan Kandang*  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 2. Tribun Penonton



*Gambar V. 8 Ide Bentuk Tribun*  
Sumber : Analisis Penulis, 2021



*Gambar V. 9 Konsep Tampilan Tribun*  
Sumber : Analisis Penulis, 2021

Perancangan desain tribun sama seperti tribun pada umumnya. Ruang-ruang seperti ruang atlet, ruang pelatih, lobby, loket tiket dan ruang lainnya, terdapat di lantai 1 tepat di bawah kursi tribun. Perancangan atap tribun

dapat di maksimalkan agar penampilan bangunan tribun dapat lebih menarik.

### 3. Arena/Track Utama

Mengingat curah hujan yang tinggi di Indonesia terutama di daerah Pattallassang, landasan utama yang beralas pasir akan mencegah genangan air dan akan memberikan permukaan balap yang baik sepanjang tahun. Arena pacuan direncanakan terdiri dari 1 arena utama yang dapat memfasilitasi 2 jenis perlombaan. Arena beralas pasir yang berada di tengah dapat di gunakan untuk perlombaan Equestrian. Sedangkan trek yang mengelilingi arena pasir ditengah, digunakan untuk perlombaan Balap Biasa (*Flat Racing*).

#### a) Stall Paddock

Stall Paddock di desain sama seperti pada umumnya, berlandaskan pasir agar mudah dalam perawatan dan tidak terjadi genangan saat hujan. Di sekeliling area Stall Paddock di beri band sebagai pembatas.

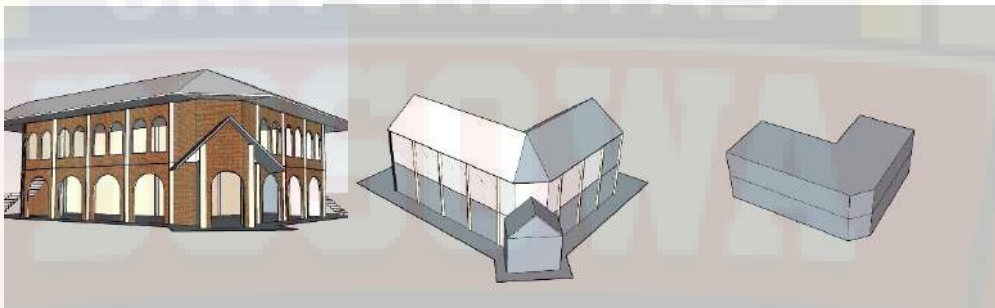
#### b) Arena Latihan Indoor

Bersifat semi terbuka, arena latihan indoor seluas 65 m x 35 m direncanakan di bangun memiliki atap, dan dinding yang terbuka, serta berlandaskan pasir. Seperti studi literatur yang dilakukan pada arena indoor Bali Equestrian Cangu, arena latihan indoor di Pattallassang menggunakan material kayu pada bangunan sehingga tampilan arena indoor masih sama seperti konsep desain tampilan Taman Hiburan Berkuda.

#### 4. Galeri

Galeri yang di dalamnya juga terdapat perpustakaan, masih menggunakan konsep desain Eropa Klasik. Sebagai bangunan utama yang menyambut pengunjung, desain tampilan Galeri mengutamakan gaya-gaya arsitektur *Country Side* sebagai daerah dengan budaya berkudanya yang khas. Dengan begitu pengunjung yang datang dapat langsung merasakan suasana yang berbeda dan menarik untuk berfoto-foto.

#### 5. Restoran



*Gambar V. 10 Konsep Bangunan Restoran*

Sumber : Analisis Penulis, 2021

Penampilan desain bangunan restoran masih tetap menggunakan desain Eropa klasik, agar lebih menarik minat masyarakat untuk datang dan berfoto.

#### 6. Wisma Atlet

Perancangan wisma atlet walaupun berada pada area fasilitas olahraga, namun tetap pada perancangannya tetap menggunakan desain konsep Eropa klasik, hal tersebut dimaksudkan agar ketika tidak adanya perlombaan dan tidak ada atlet yang menginap. Wisma tetap menarik untuk dapat di sewa bagi

pengunjung umum yang ingin menginap di kawasan Taman Hiburan, sehingga bangunan tetap dapat di manfaatkan.

## C. Struktur Bangunan

### 1. Struktur Tribun

#### a) Struktur Atap

Pada bangunan tribun, direncanakan menggunakan struktur Space Frame. Space frame adalah suatu sistem konstruksi rangka ruang dengan menggunakan sistem sambungan antar batang menggunakan bola baja atau ball joint. Sistem sambungan space frame akan membentuk segitiga dengan joint-joint bola baja. Struktur rangka space frame ini mudah dipasang, dibentuk dan dibongkar kembali. Sehingga pemasangan struktur ini lebih cepat.



*Gambar V. 11 Struktur Space Frame*  
Sumber : [ilmuproyek.com/2015](http://ilmuproyek.com/2015)

#### b) Pondasi

Merupakan bagian system struktur yang terletak di bawah bangunan yang berfungsi menyalurkan beban-beban yang diterima bangunan

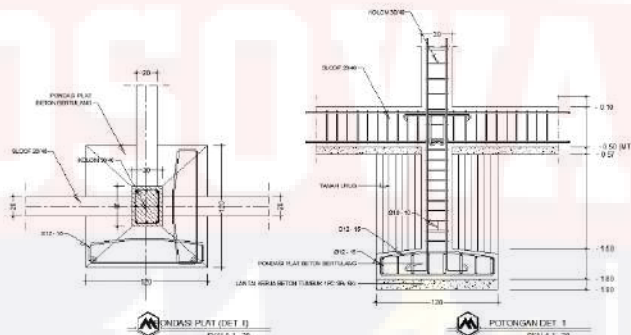


menuju ke tanah. Berikut beberapa alternatif pondasi yang akan digunakan, yaitu :

- Pondasi

Pondasi Footplat. Digunakan untuk bangunan 1 lantai atau 2 lantai dengan beban konstruksi atap struktur berat.

Luas telapak kaki pondasi foot plat ini tergantung pada perhitungan beban bangunan yang diterima dan daya dukung tanah ( $\sigma$  tanah) pada lokasi bangunan yang diperkenankan. Apabila daya dukung tanahnya semakin besar, maka luas pelat kaki pondasi foot plat dapat dibuat lebih kecil.



Gambar V. 12 Pondasi Footplat  
Sumber : ilmuproyek.com/2015

#### D. Tata Ruang Luar

Konsep penataan ruang luar diterapkan lewat penempatan elemen-elemen ruang luar. Seperti penataan vegetasi yang menciptakan keadaan rindang dan teduh dalam tapak dan penataan ruang luar lainnya.

##### 1. Vegetasi

Sebagai respon untuk analisa vegetasi pada Bab III, maka untuk vegetasi yang sudah ada di sekitaran tepi sungai tetap perlu di tata ulang. Sedangkan

pada tapak perancangan arena dan bangunan lain tidak terdapat vegetasi pohon, maka dari itu dibutuhkan penataan vegetasi sebagai peneduh, penunjuk arah dan penghias Taman Hiburan berkuda.

## 2. Band



*Gambar V. 13 Band Sebagai Pembatas*

Sumber : <http://www.luckyfencing.com>

*Band* atau pagar pembatas setinggi 100 m - 120 m, dapat digunakan sebagai pembatas antar ruang. *Band* merupakan salah satu ciri khas dari tempat tinggal kuda.



*Gambar V. 14 Band Sebagai Penunjuk arah*

Sumber : <https://www.flickr.com/photos/cliffmichaels>

Berfungsi tidak hanya sebagai pembatas antar ruang, band juga direncanakan pada Taman Hiburan Pattallassang sebagai jalur pengarah menuju ruang-ruang lainnya.

## **E. Utilitas**

### **1. Listrik**

System pengaliran listrik diperoleh melalui PLN dengan sumber listrik cadangan generator listrik atau genset yang berfungsi secara otomatis apabila listrik dari PLN mengalami pemadaman. Alur listrik pada bangunan olahraga dan hiburan dibedakan menjadi 2 saklar sumber listrik. Ketika tidak ada kegiatan yang berlangsung di fasilitas olahraga maka arus listrik dapat di matikan agar menghemat listrik.

### **2. Penghawaan**

Pada bangunan perancangan, terdapat ruangan terbuka dan ruangan tertutup. Bangunan dengan ruang terbuka tidak menggunakan penghawaan buatan dan memanfaatkan sirkulasi udara dari ventilasi yang terbuka. Sedangkan untuk bangunan tertutup, penghawaan di dukung dengan menggunakan kipas angin dan *Air Conditioner* (AC) pada ruang-ruang.

### **3. System air bersih dan air kotor**

Sistem air bersih pada perancangan berasal dari PDAM dan air sumur. Karena kebutuhan air bersih sangat besar, baik untuk kebutuhan kuda maupun fasilitas lainnya maka dari itu saluran utama air kotor kawasan ini tidak dibuang kelaut atau sungai, air kotor tersebut melewati sebuah saluran filterisasi. Air yang sudah di filter secara otomatis melalui mesin penyaringan akan mengalir ke tangki, yang nantinya air tersebut bisa di manfaatkan untuk penyiraman tanaman dan membersihkan kandang kuda.

Dalam lokasi tapak juga terdapat aliran sungai yang dapat di manfaatkan untuk kebutuhan utilitas bangunan. Air dari sungai dapat juga di filterisasi terlebih dahulu kemudian di gunakan untuk kebutuhan bangunan.

Sistem distribusi air yang digunakan adalah menampung terlebih dahulu pada tangka air (*Ground Reservoir*) yang terbuat dari beton dengan kapasitas sesuai dengan kebutuhan air, kemudian di pompa ke tangki atas untuk dialirkan ke unit-unit perlantai menggunakan system gravitasi. Pada tempat-tempat tertentu yang berjarak jauh dari tangka, digunakan alat bantu tambahan untuk memperkuat pancaran air, misalnya menggunakan pompa tekan.

#### 4. System pembuangan sampah

Sistem pembuangan sampah dibedakan menjadi 2, yaitu pembuangan sampah organik dan non-organik yang di hasilkan dari manusia dan hewan (kuda). Pada system pembuangan sampah ini meliputi penyediaan bak sampah di setiap unit bangunan, lapangan dan taman, yang pada akhirnya dikumpulkan pada satu bak pembuangan kemudian diangkut oleh truk pengangkut sampah.

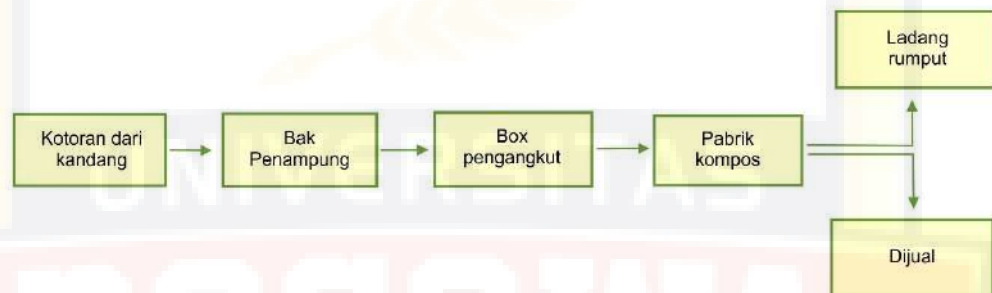


Gambar V. 15 Skema Pembuangan Sampah

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 5. System pengolahan kotoran kuda

Sedangkan untuk sampah organik dari hewan kuda (kotoran), pada kandang kuda terdapat bak penampung kotoran kuda yang dibersihkan dari kandang, setelah kotoran kuda terkumpul kemudian di bawah menuju pabrik kompos yang terdapat di area belakang Taman Hiburan, kemudian di olah menjadi pupuk organik, pupuk ini dapat di gunakan untuk mempersubur rumput yang ada di ladang ataupun di jual dan menambah nilai ekonomis.

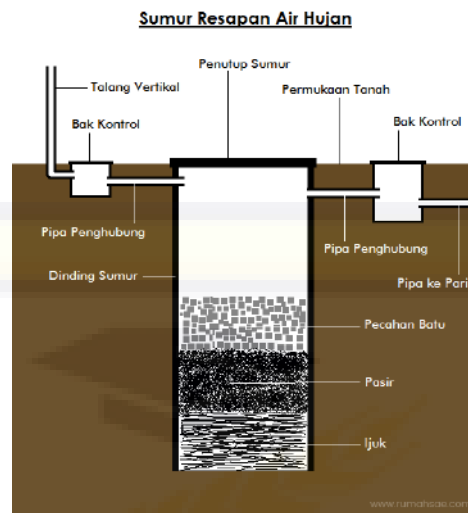


*Gambar V. 16 Skema Pengolahan Kotoran Kuda*

Sumber : Analisis Penulis, 2021

## 6. Sistem Drainase

Sistem drainase adalah system yang mengatur buangan air hujan. Sistem drainase berfungsi untuk mengurangi masalah seperti banjir di arena dan tempat-tempat lainnya. Di area taman hiburan limpasan air hujan diatasi dengan sumur resapan. Sumur resapan terdapat di beberapa titik, terutama di lintasa dimana arena lintasan terbuka tanpa atap. Sumur resapan dibuat dengan material beton, di dalam sumur resapan terdapat batu kerikil dan ijuk, dengan penutup yang terbuat dari beton berlubang untuk air hujan masuk.



*Gambar V. 17 Sumur Resapan Air Hujan*  
 Sumber : <https://www.rumahsae.com/>

## 7. Sistem komunikasi

Sistem komunikasi sangat dibutuhkan di Taman Hiburan sebagai pengatur kegiatan, diantaranya mengatur alur perlombaan pacuan kuda, mengorganisir seluruh kegiatan, melakukan komunikasi antar petugas. System jaringan telekomunikasi yang digunakan pada Taman Hiburan Berkuda ini yaitu, telepon seluler, Handy Talkie (HT) dan jaringan internet, lokasi di daerah Pattallasang sudah mendukung jaringan internet 4G.

## 8. Keamanan dan pemadam kebakaran

Pengamanan terhadap kemungkinan kejahatan diupayakan dengan beberapa cara, antara lain :

- Satuan Pengamanan (SatPam)

Penggunaan jasa satpam akan memudahkan untuk penataan keluar masuk pengunjung dalam tapak dan pengontrolan keamanan. Pos

Pengamanan di tempatkan di pintu masuk dan pintu keluar Taman Hiburan.

- Penggunaan kamera CCTV (*Closet Circuit Television*)

Penggunaan CCTV sangat membantu dalam memantau dan merekam semua aktivitas yang terjadi di dalam area Taman Hiburan.

- Petugas keamanan melakukan kontrol berkeliling area dalam Taman Wisata pada waktu-waktu yang telah di tentukan.

Untuk system proteksi kebakaran lebih ditekankan kepada cara penanggulangan bahaya kebakaran, dapat menggunakan beberapa system alat pemadam antara lssain Fire Hydrant, Hydrant Box dan Springkler.



**BOSOWA**

## BAB VI

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Perancangan Taman Wisata Berkuda di Pattallassang, dapat menjadi salah satu potensi unggulan pariwisata Kabupaten Gowa. Penerapan konsep Edutainment pada perancangan dapat terlihat pada fasilitas yang terdapat pada kawasan yang dimaksudkan dapat menjadi sarana edukasi dan hiburan bagi seluruh kalangan masyarakat. Dengan tujuan memperkenalkan masyarakat umum terhadap olahraga berkuda melalui wisata seputar hewan kuda.

##### 1. Non Arsitektural

- a) Menarik minat masyarakat umum terhadap olahraga berkuda dengan menggabungkan kegiatan olahraga dan wisata dalam satu kawasan perancangan yang sama.
- b) Mampu menyediakan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan olahraga sekaligus hiburan berdasarkan fungsi perancangan yaitu, fungsi olahraga, fungsi edukasi, fungsi hiburan dan fungsi penunjang.

##### 2. Arsitektural

- a) Lokasi perancangan berada di Kecamatan Pattallassang, dengan luas tapak sekitar 85 ha. Ketersediaan lahan yang sangat luas mendukung perancangan bangunan yang berkelanjutan (*Sustainable*). Namun pada perancangan saat ini luas lahan yang terpakai sekitar 116.302 m<sup>2</sup> atau 12 ha. Hal ini dimaksudkan untuk memanfaatkan lahan terbuka sebagai salah satu kegiatan dari taman wisata, dan juga lahan yang tidak terpakai akan di rencanakan untuk pengembangan fasilitas-fasilitas dari fungsi



olahraga maupun fungsi wisata, sebagai salah satu tujuan perancangan ini.

- b) Kegiatan Olahraga berkuda yang dapat dilaksanakan yaitu Balap Biasa ( Flat Racing) dan Lomba Ketangkasan (Equestrian), kedua lomba ini yang paling sering di adakan di perlombaan-perlombaan pacuan kuda di Indonesia. Flat Racing merupakan nomor perlombaan balap pacuan kuda dengan trek berbentuk oval. Sedangkan Equestrian terdiri dari 4 nomor perlombaan, Tungang Serasi( Dressage), Lompat Rintangan (Show Jumping), Trilomba (Eventing), dan Balap Ketahanan (Endurance Racing) dengan trek yang berada di tengah-tengah arena balap biasa.
- c) Tribun Penonton pacuan kuda dapat menampung sekitar 1000 penonton, sedangkan Taman Wisata yaitu maksimal 250.000
- d) Kegiatan yang dapat di lakukan di Taman Wisata Berkuda, diantaranya. Menonton perlombaan pacuan kuda, Belajar menunggangi kuda, Wisata tur berkuda, Belajar seputar hewan kuda, Berkeliling menggunakan andong, Menikmati area terbuka dan foodcourt
- e) Pengguna atau pelaku kegiatan pada kawasan perancangan yaitu, Pengunjung taman hiburan, pengunjung yang datang untuk menonton perlombaan, Atlet berkuda, pengunjung yang berlatih berkuda, Pelatih berkuda, Tim Wasit, Pengelola, Petugas Taman Wisata, Kuda (Kuda Pacu, Kuda Ternak dan Kuda Poni).
- f) Fasilitas yang terdapat dalam perancangan, diantaranya : Arena Pacuan (arena utama, arena latihan, arena indoor), Tribun penonton, Wisma atlet, Kantor pengelola, Galeri , Restoran, Mushollah, Taman bermain anak,

Taman hijau, Pabrik kompos, Kandang kuda (kandang kuda pacu, kuda ternak dan kuda poni). Dimana kandang kuda utama dapat menampung 30 ekor kuda, kandang kuda ternak dapat menampung 30 ekor kuda dan kandang kuda poni dengan kapasitas 20 ekor kuda.

## **B. Saran**

Dengan adanya perancangan Taman Wisata Berkuda ini di harapkan :

1. Masyarakat umum tertarik dengan olahraga pacuan kuda dan dapat meningkatkan potensi-potensi atlet berkuda yang ada di Sulawesi Selatan terutama
2. Dapat menjadikan Taman Wisata Berkuda di Pattallassang sebagai Pusat kegiatan olahraga berkuda dan wisata berkuda
3. Dapat meningkatkan kesejahteraan dalam bidang ekonomi maupun sosial budaya bagi penduduk yang tinggal di sekitar kawasan perancangan
4. Dapat meningkatkan pendapatan Kecamatan Pattallassang dan Kabupaten Gowa dalam sektor pariwisata.

## DAFTAR PUSTAKA

Neufert, Ernest. 2002. Data Arsitek, Jilid 2, Edisi 33. Alih bahasa Dr. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta. Erlangga

PP Pordasi No.05/A/PP/KP/2003 tentang Peraturan Pacuan dan Petunjuk Pelaksanaan Kejuaran Nasional Pacuan Kuda

Ibad M.F, 2019. Redesain Arena PACuan Kuda Tegalwaton Sebagai Pusat Kompetisi dan Wisata Edukasi di Kabupaten Semarang.

Laporan Final RP12-JM Kabupaten Gowa Tahun 2015-2019. BAB VI Profil Kabupaten Gowa. Arsitektur : Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Saraswati A., Redesain Gelanggang Pacuan Kuda Tegalwaton dengan Pendekatan Sustainable Architecture. Program Arsitektur Universitas Negeri Semarang.

Peraturan Daerah Kabupaten Gowa Nomor 15 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gowa Tahun 2012-2032

Imammudin, A. H., Taman Hiburan Tematik (*Theme Park*) di Yogyakarta, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Tanmaela, C. T., Gosal, P. H., & Malik, A. (2014). Manado Indoor Theme Park. Aplikasi Proksimitas Dalam Arsitektur. Hal 2

D.K.Chink,Francis. 2000. Arsitektur, Bentuk dan Susunannya.ed-ke-2. Terj. Nurrahman Tresnani Harwadi. Jakarta: Erlangga

Fahnoor, Faisal. 2009. Penerapan Arsitektur Neo-Klasik Yunani Pada Fasade Bangunan Museum Nasional Jalan Merdeka Barat No.12 – Jakarta”. Jakarta.

<http://e-journal.uajy.ac.id/11397/1/JURNALTA14541.pdf>

[http://etheses.uin-malang.ac.id/1317/7/08660019\\_Bab\\_3.pdf](http://etheses.uin-malang.ac.id/1317/7/08660019_Bab_3.pdf)

[http://student-research.umm.ac.id/index.php/dept\\_of\\_civil\\_engineering/article/view/3445](http://student-research.umm.ac.id/index.php/dept_of_civil_engineering/article/view/3445)

<https://www.jakarta-propertindo.com/jiepp-jakarta-international-equestrian-park-pulomas/>

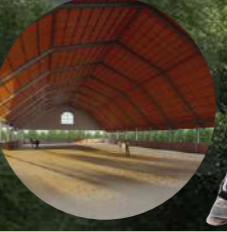
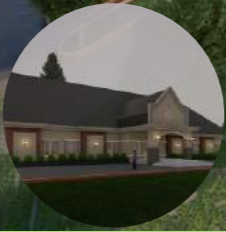
<https://docplayer.info/47232870-Perancangan-arena-pacuan-kuda-bima-di-kota-bima-tema-historicism-tugas-akhir-oleh-fradynanto-wardana-nim.html>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kuda\\_poni](https://id.wikipedia.org/wiki/Kuda_poni)





# TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

DOSEN PEMBIMBING  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST.,M.Sc  
LISA AMALIA, ST., MT.

GABRIELA F. TANNA  
45 16 043 006



# DAFTAR GAMBAR

## KONSEP PERANCANGAN

1. DAFTAR GAMBAR
2. PROSES PERANCANGAN
3. KONSEP PEMILIHAN TAPAK
4. TAPAK TERPILIH
5. KONSEP ANALISIS SITE ENTRANCE, SIRKULASI & VIEW
6. KONSEP ANALISA SITE MATAHARI, KEBISINGAN, ARAH ANGIN & VEGETASI
7. KONSEP ANALISIS PROGRAM RUANG (FUNGSI RUANG)
8. KONSEP ANALISIS PROGRAM RUANG
9. KONSEP ANALISIS PENEMPATAN RUANG
10. KONSEP ANALISIS BENTUK DAN STRUKTUR BANGUNAN
11. KONSEP ANALISIS UTILITAS BANGUNAN

## GAMBAR KERJA

12. SITE PLAN

### TRIBUN

13. DENAH
14. TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
15. TAMPAK KANAN DAN KIRI
16. POTONGAN

### GALERI

17. DENAH
18. TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
19. TAMPAK KANAN DAN KIRI
20. POTONGAN

### KANDANG KUDA UTAMA

21. DENAH
22. TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
23. TAMPAK KANAN DAN KIRI
24. POTONGAN
25. RENCANA SANITASI

### KANDANG KUDA PONY

26. DENAH
27. TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
28. TAMPAK KANAN DAN KIRI
29. POTONGAN

### KLINIK KUDA

30. DENAH
31. TAMPAK DEPAN
32. TAMPAK BELAKANG
33. TAMPAK KANAN DAN KIRI
34. POTONGAN

### WISMA

35. DENAH
36. TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
37. TAMPAK KANAN DAN KIRI
38. POTONGAN

### RESTORAN

39. DENAH LANTAI 1
40. DENAH LANTAI 2
41. TAMPAK DEPAN
42. TAMPAK BELAKANG
43. TAMPAK KANAN
44. TAMPAK KIRI
45. POTONGAN

### ARENA INDOOR

46. DENAH
47. TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
48. TAMPAK KIRI DAN KANAN

### MUSHALLAH

49. DENAH
50. TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
51. TAMPAK KANAN DAN KIRI
52. POTONGAN

### POS KEAMANAN

53. DENAH

## PERSPEKTIF

54. KLINIK KUDA
55. WISMA
56. RESTORAN
57. MUSHALLAH
58. LANDSCAPE AREA 1
59. LANDSCAPE AREA 2
60. LANDSCAPE AREA 3
61. KANDANG KUDA PONY
62. KANDANG KUDA UTAMA
63. PERSPEKTIF INTERIOR
64. GALERI DAN PENGELOLA
65. AXONOMETRIC
66. ARENA INDOOR BERKUDA





# TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

## KONSEP PERANCANGAN

Input

Analisa

Output

### Latar Belakang

Olahraga Berkuda merupakan salah satu kegiatan yang dinilai menyasar pada kalangan tertentu, karena dianggap olahraga mahal. Berkembangnya jaman, minat masyarakat terhadap berkuda tidak di dukung oleh sarana yang tersedia. Di daerah Sulawesi Selatan sendiri, hanya terdapat 1 gelanggang pacuan kuda yaitu Gelanggang Parang Tambung yang sudah tidak beroperasi. Kegemaran berkuda hanya terdapat di daerah Jeneponto, namun tidak di dukung oleh sarana dan prasarana yang baik. Untuk itu perlu di rancang fasilitas kegiatan olahraga berkuda yang dapat menjadi pusat perlombaan, pelatihan dan wisata berkuda.

### Tujuan

Menghasilkan konsep desain Perancangan Taman Wisata Berkuda yang dapat menjadi pusat kegiatan wisata berkuda dan perlombaan sekaligus pelatihan Pacuan Kuda di Pattallassang yang edukatif dan menghibur sebagai salah satu upaya dalam memperkenalkan olahraga berkuda.

### DATA

- Kondisi Geografis
- Kondisi Lingkungan
- Letak Administasisif
- Potensi Kawasan
- Kondisi Eksisting
- Topografi
- Iklim
- Pencapaian
- Luasan site

### KONSEP

- Pemilihan Lokasi
- Analisa Site
- Program Ruang
- Bentuk Bangunan
- Eksterior
- Struktur & Material
- Utilitas & Drainase
- Vegetasi

- Lokasi
- Site/Tapak
- Pengelompokan kegiatan
- Penampilan Bangunan
- Srtuktur Bangunan
- Material Bangunan
- Utilitas
- Fasilitas Utilitas
- Sarana Penunjang

### DESAIN FISIK

- Denah Situasi
- Site Plan
- Denah
- Tampak
- Potongan
- Detail
- Perspektif Eksterior
- Banner/Maket
- Animasi



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
 Jl. Urip Sumoharjo No.4, Sinjai, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2020 - 2022

### TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
 PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA  
 NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KONSEP PERANCANGAN**  
 SKALA :

STUDIO AKHIR  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
 NO LEMBAR / JLN LEMBAR :  
**2**





# KONSEP MAKRO PEMILIHAN TAPAK

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

## Input

### Tujuan

Untuk menentukan dan menetapkan lokasi yang sesuai dengan fungsi peruntukan bangunan.

### Dasar Pertimbangan

Pemilihan lokasi dan tapak diusahakan pada daerah potensial bagi pengembangan kegiatan dan dapat mendukung kegiatan perlombaan, edukasi dan hiburan.

- ✓ **Dari segi tata guna lahan**  
Lokasi yang dipilih semestinya di dukung oleh fungsi tata guna lahan yang di tetapkan, sehingga terjadi timbal balik yang positif antara bangunan dan lingkungan sekitar.
- ✓ **Ketersediaan lahan**  
Lokasi memungkinkan lahan yang cukup kebutuhan utama serta penunjang.
- ✓ **Pencapaian**  
Semua yang berkepentingan dapat mengakses dengan mudah.
- ✓ **Fasilitas**  
Tersedianya fasilitas dan prasarana utilitas daerah.
- ✓ **Penunjang**  
Berada di kawasan yang menunjang fungsi bangunan.

## Analisa

### Peta Kabupaten Gowa

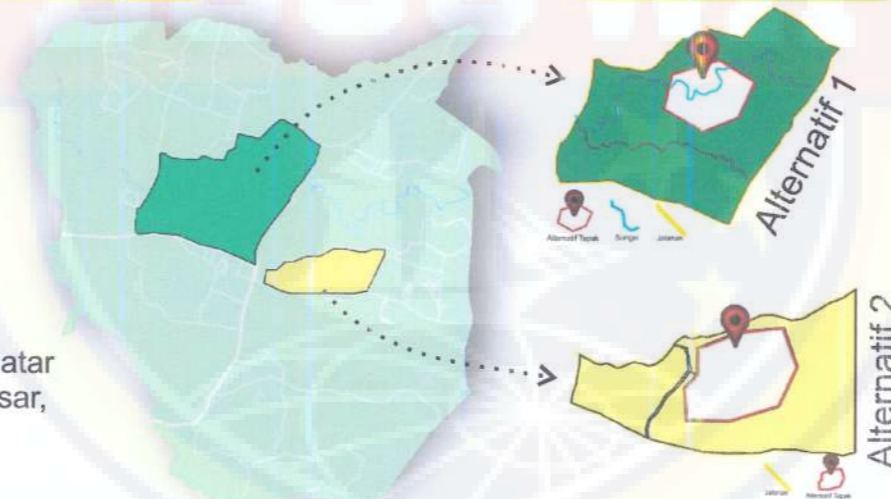


### Kecamatan Pattallassang

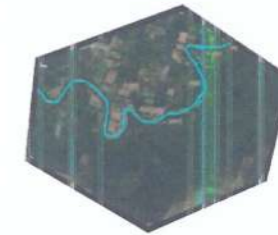
Kecamatan Pattallassang dengan luas 84,96 km<sup>2</sup> merupakan salah satu Kecamatan di Kabupaten Gowa dengan ukuran lahan datar yang cukup besar,

Sebelah Utara : Kota Makassar dan Maros  
Sebelah Timur : Parangloe  
Sebelah Selatan : Bontorannu  
Sebelah Barat : Somba Opu

### Lokasi Tapak

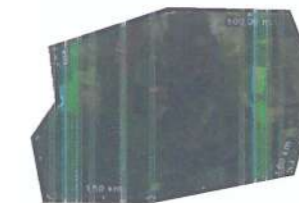


## Output



Alternatif 1

- 1) Berada di Jl Poros Pattallassang - Pakkatto
- 2) Luas tapak sekitar 850.000 m<sup>2</sup> atau 85 ha
- 3) Sesuai tata penggunaan lahan (RTRW)
- 4) Lokasi strategis
- 5) Kondisi topografi mendukung
- 6) Ketersediaan lahan yang luas
- 7) Potensi kawasan mendukung
- 8) Tersedia fasilitas dan utilitas kota sebagai penunjang
- 9) View mendukung



Alternatif 2

- 1) Berada di Jl Poros Pattallassang - Pallantikang
- 2) Luas tapak sekitar 280.000 atau sekitar 28 ha
- 3) Sesuai tata penggunaan lahan (RTRW)
- 4) Lokasi strategis
- 5) Kondisi topografi mendukung
- 6) Ketersediaan lahan terbatas untuk rencana pengembangan
- 7) Potensi kawasan mendukung
- 8) Fasilitas dan utilitas penunjang terbatas
- 9) View mendukung



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sinrijela, Kecamatan Pallantikang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2020 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KONSEP PERANCANGAN**

SKALA :



NO LEMBAR : 1 LEMBAR :

3





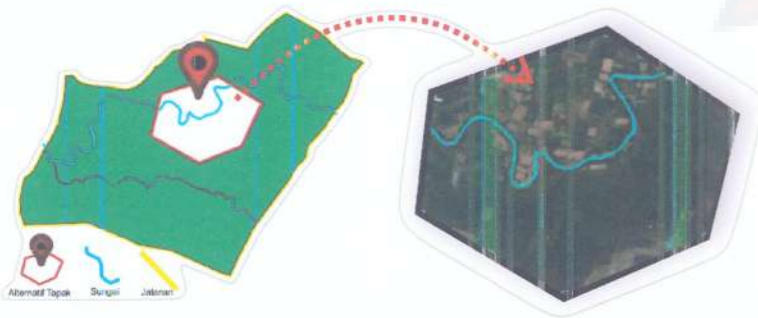
# KONSEP MAKRO TAPAK TERPILIH

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
1) Tata guna lahan	●	●
2) Ketersediaan lahan	●	✗
3) Pencapaian	●	●
4) Fasilitas	●	✗
5) Penunjang	●	✗
Bobot	●	●

● Baik   ✗ Kurang Baik   ● Terpilih   ● Tidak Terpilih

Berdasarkan analisa, dapat disimpulkan bahwa Tapak alternatif 1 lebih banyak memenuhi kriteria yang diperlukan dalam perancangan.



Tapak terpilih

## Tapak

Lokasi tapak berada di kawasan pertanian Jl. Poros Pattallassang - Pakkatto, Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.  
Luas tapak sekitar 850.000 m<sup>2</sup> atau sekitar 85 ha. Dimana area yang digunakan dalam perancangan hanya sekitar 12 ha, dan lahan tersisa sebagai area pengembangan.

## Batas Tapak

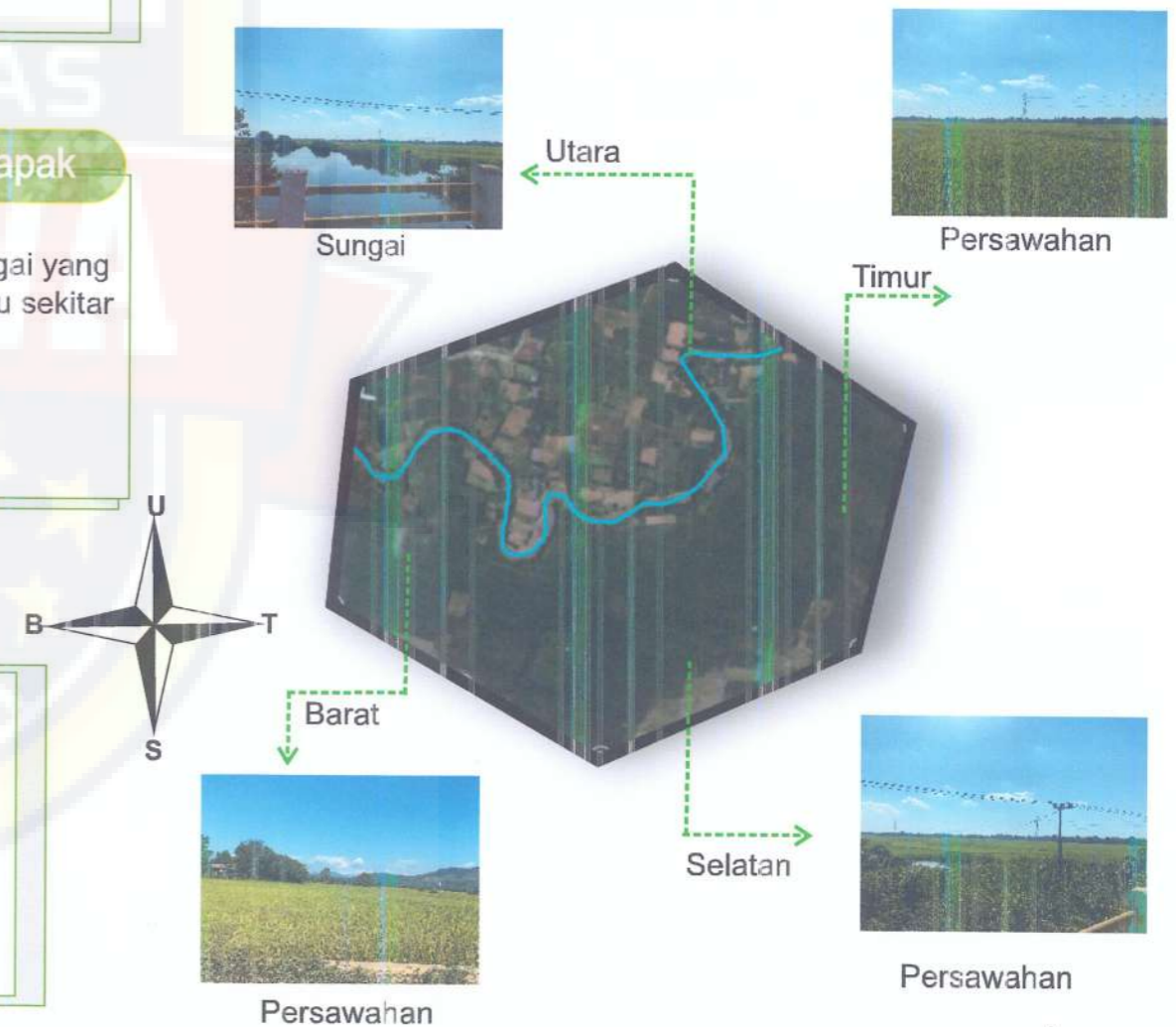
Utara : Persawahan dan sungai.  
 lebar sungai 9 m - 15 m, panjang sungai yang masuk dalam tapak perancangan yaitu sekitar 5,55 km  
 Timur : Persawahan, jalan dan rumah warga  
 Selatan : Persawahan  
 Barat : Persawahan

## Aksesibilitas

- ✓ Lokasi berada di pinggir jalan poros Pakkatto - Pattallassang dengan kondisi jalan cukup ramai
- ✓ Akses menuju tapak mudah
- ✓ Kondisi jalan cukup lebar namun rusak
- ✓ Jalan merupakan akses 2 arah dan penghubung dua kecamatan

## Potensi Tapak

- ✓ Lokasi tapak memiliki view yang baik
- ✓ Berada di pinggiran daerah yang jauh dari pusat keramaian
- ✓ Kawasan strategis untuk pengembangan ekonomi, sebagai penunjang pertumbuhan kota
- ✓ Ketersediaan lahan yang luas berpotensi menjadi daerah pengembangan perancangan



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumoharjo No.4, Sirtaja, Krc. Pansrakang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2020 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST., MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KONSEP PERANCANGAN**

SKALA :







# KONSEP MAKRO ANALISIS SITE

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

Input

Analisa

Output

## Tujuan

Untuk menentukan kesesuaian bangunan pada wilayah yang akan di bangun. Pengelolaan site perlu dianalisa untuk mengetahui potensi yang berada pada tapak, sehingga analisa tersebut dapat diterpkan pada Taman Hiburan Berkuda di Pattallassang, mulai dari analisa orientasi matahari sampai oada analisa perzoningan.

## Dasar Pertimbangan

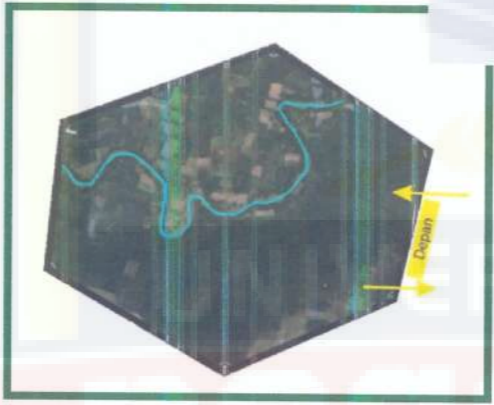
Dasar pertimbangan pengolahan tapak di dapatkan dari potensi tapak yang dimiliki tapak pada lokasi yang dibutuhkan sesuai dengan kriteria, dengan pertimbangan :

- Area lahan mencukupi kebutuhan perancangan
- Pencapaian menuju site mudah di jangkau
- Kondisi tapak strategis, memungkinkan sosialisasi
- Tersedia prasarana jalan dan sarana utilitas kota
- Memiliki tingkat kebisingan dan polusi rendah serta kenyamanan lingkungan sekitar site

## Kriteria

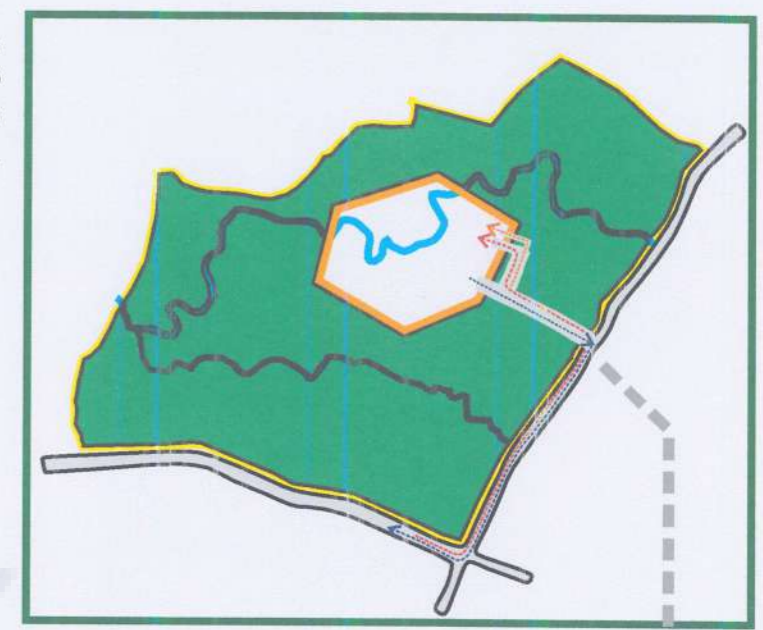
- Penempatan Entrance dan Sirkulasi
- View
- Matahari
- Kebisingan
- Angin
- Vegetasi

## Penempatan Entrance dan Sirkulasi

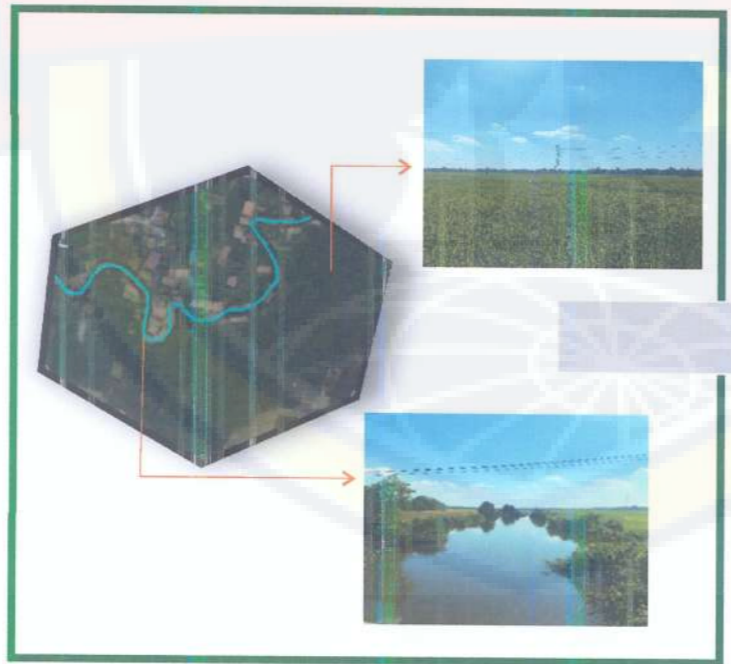


Penempatan Entrance, terdapat dua akses yaitu pintu masuk dan pintu keluar.

- Sirkulasi**
- - - - - Sirkulasi kendaraan dan manusia
  - - - - - Sirkulasi kendaraan dan manusia
  - - - - - Sirkulasi kendaraan dan akses khusus kuda
- - - - - Pintu Masuk  
 - - - - - Pintu Keluar  
 - - - - - Pintu Masuk (Side Entrance)

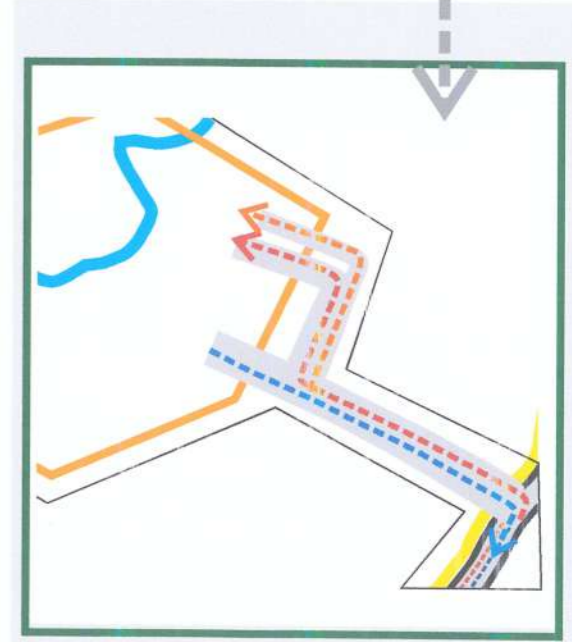


## View



Analisa View, digunakan untuk memaksimalkan potensi pandangan dari bangunan atau ke bangunan. Pengambilan sudut pandang yang baik dapat memberikan kemudahan efek visual maupun menambah daya tarik estetika bangunan terhadap pengguna bangunan.

Tapak yang di ambil berada di tengah-tengah lahan tanpa pemukiman. Disekeliling tapak terdiri dari area persawahan dan sungai. Kondisi ini dapat di manfaatkan sebagai salah satu view terbaik dari dalam tapak ke arah luar.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumoarjo No.4, Siringjela, Kec. Panakukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2020 - 2022

## TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KONSEP PERANCANGAN**

SKALA :

STUDIO AKHIR

PROGRAM STUDI  
TEKNIK ARSITEKTUR

NO LEMBAR : 5

JLH LEMBAR :





# KONSEP MAKROANALISIS SITE

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

Input

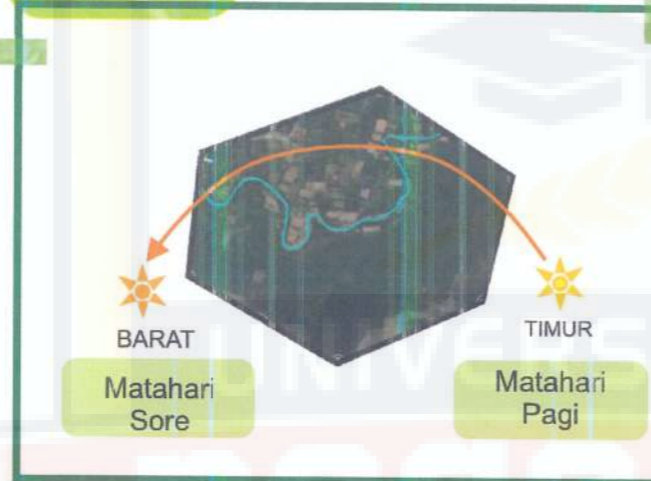
Analisa

Output

## Matahari

- Tapak berada pada wilayah area terbuka cukup luas berupa sawah dengan sedikit jumlah pepohonan, sehingga potensi intensitas matahari sangat besar.
- Diperlukan bangunan yang dapat meresponi penggunaan panas matahari dan mengurangi dampak panas yang disebabkan oleh sinar matahari berlebihan.

## Matahari

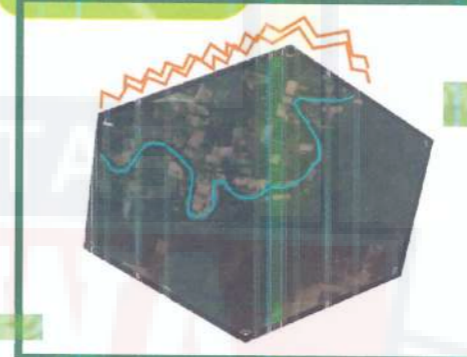


**Arah matahari** terbit dari Timur yang merupakan bagian depan tapak dan tenggelam di arah Barat. Dikarenakan perancangan terdiri dari beberapamassa bangunan dan berbeda fungsi. Maka orientasi bangunan berbeda-beda dalam meresponi arah matahari. Bagian site yang cukup banyak terpapar sinar matahari maka pada sisi bangunan menggunakan Sun shading atau meminimalkan bukaan pada ventilasi maupun jendela.

## Kebisingan

Tapak berada di area persawahan dan minim pemukiman membuat tingkat kebisingan menjadi rendah. Adapun faktor kebisingan dari luar site tidak berpengaruh terhadap Taman Wisata Berkuda yang mana bangunan ini ditujukan untuk sarana publik olahraga dan hiburan.

## Kebisingan



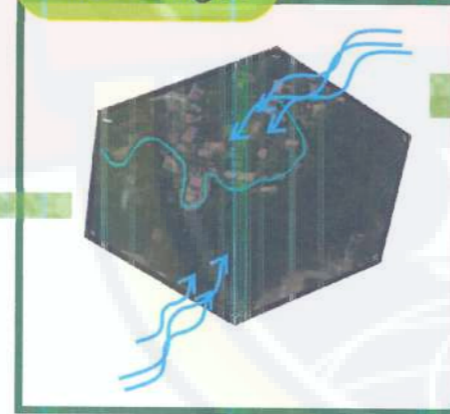
Bangunan kandang yang membutuhkan ketenangan diletakkan jauh dari sumber kebisingan sehingga dapat menimbulkan kenyamanan bagi penggunanya.

Area perancangan berada di tengah persawahan sehingga kegiatan dalam bangunan tidak mengganggu kenyamanan penduduk disekitar.

## Arah Angin

Tapak berada di wilayah terbuka sehingga potensi arus angin sangat besar. Potensi angin maksimal yang masuk ke dalam tapak dari arah Selatan dan Barat tapak.

## Arah Angin

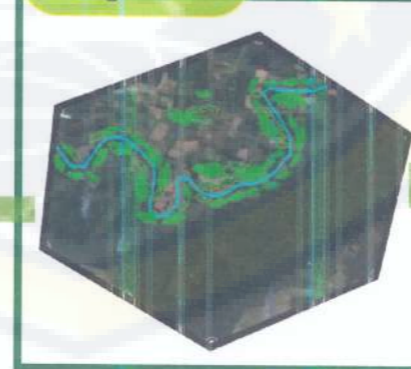


Menggunakan bukaan yg lebar dapat membantu mengurangi panas diruangan. Sehingga mengurangi penggunaan AC di siang hari. Sedangkan untuk meminimalisir intensitas angin yang terlalu kencang dapat diatasi dengan cara membuat *barrier* dari tanaman vegetasi. Analisis arah angin juga di gunakan terutama untuk menentukan zonasi kandang kuda yang tepat agar bau dari aktivitas operasional kandang kuda tidak menyebar dan mengganggu aktivitas bangunan lainnya. Perancangan terdiri dari beberapa massa bangunan yang memiliki fungsi yang berbeda, maka orientasi bangunan dalam meresponi arah angin berbeda-beda.

## Vegetasi

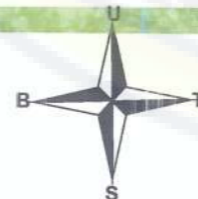
Vegetasi pada tapak di dominasi oleh area persawahan dan di beberapa area pada tapak terdapat pepohonan. Vegetasi bertujuan mereduksi kebisingan, debu, atau sebagai penegasan ruang, pemberi suasana sejuk dan pengontrol silau matahari.

## Vegetasi



Bangunan olahraga seperti arena untuk pertandingan tidak membutuhkan vegetasi pepohonan karena dapat mengganggu aktivitas perlombaan dan menghalangi pandangan dari arah penonton.

Vegetasi pepohonan dibutuhkan pada area taman hiburan dan beberapa fasilitas olahraga sebagai penegasan ruang, pengontrol suhu dan dapat memberikan view yang baik.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA

Jl. Urip Sumoharjo No.4, Sinrija, Ksc. Pana-kukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2020 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :

**KONSEP PERANCANGAN**

SKALA :



NO LEMBAR : 1 / 6 LEMBAR :

6

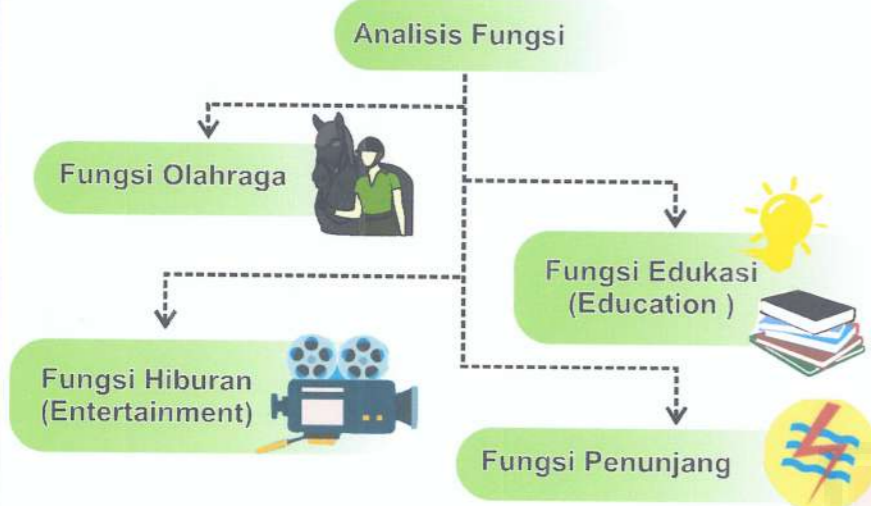




# KONSEP MIKROANALISIS PROGRAM RUANG

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

## Analisis Fungsi



## Pengguna

- 1 Peserta olahraga Berkuda
- 2 Pelatih, Wasit, Juri, Manajer dan Tim
- 3 Penonton atau Pengunjung
- 4 Pengelola atau penyelenggara
- 5 Petugas
- 6 Kuda Pacu, Kuda ternak, Kuda Pony

## Olahraga

Tribun		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Lobby	150 Orang	207 m <sup>2</sup>
Loket Tiket	2 Orang	5 m <sup>2</sup>
R. Atlet (R.ganti)	30 Atlet	96 m <sup>2</sup>
R. P3K	10 Orang	36 m <sup>2</sup>
R. Wasit dan Tim	10 Orang	24 m <sup>2</sup>
R. Pelatih	30 Orang	96 m <sup>2</sup>
Toilet Khusus	4 Unit	18 m <sup>2</sup>
R. Pers	30 Orang	81 m <sup>2</sup>
R. Peralatan		96 m <sup>2</sup>
Tribun penonton	1000 Orang	600 m <sup>2</sup>
R. VIP	200 Orang	124 m <sup>2</sup>
Toilet VIP	4 Unit	18 m <sup>2</sup>
Toilet umum	8 Unit	22 m <sup>2</sup>
Musholla	30 Orang	28 m <sup>2</sup>
ATM Center	3 orang, 3 mesin	4 m <sup>2</sup>
R. Informasi	4 orang	14 m <sup>2</sup>
R. Timbang Kuda	4 orang, 2 kuda	44 m <sup>2</sup>
R. P3K Kuda	5 Kuda	84 m <sup>2</sup>
Pantry VIP	4 Orang	48 m <sup>2</sup>
ATM Centre	3 Orang	4 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>1.645 m<sup>2</sup></b>

## Program Ruang

Arena		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Stall Paddock	10 Peserta	2.700 m <sup>2</sup>
Lintasan/Arena		16.800 m <sup>2</sup>
R. Photo Finish	4 Peserta	24 m <sup>2</sup>
Menara Kontrol	2 Orang	4 m <sup>2</sup>
Area Latihan Indoor	10 Peserta	1.625 m <sup>2</sup>
Stargate		90 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>21.243 m<sup>2</sup></b>

Kandang		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Kandang Kuda	80 Ekor	1.269 m <sup>2</sup>
R. Penambat	20 unit	280 m <sup>2</sup>
Klinik Kuda	6 Ekor	189 m <sup>2</sup>
R. Pakan	3 unit	36 m <sup>2</sup>
R. Peralatan	3 unit	36 m <sup>2</sup>
R. Petugas	10 Orang	24 m <sup>2</sup>
Toilet	1 unit	2,25 m <sup>2</sup>
Area Parkir	40 unit	520 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>2.356 m<sup>2</sup></b>

## Edukasi dan Hiburan

Galeri		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Galeri	100 Orang	156 m <sup>2</sup>
Toko Oleh-oleh	50 Orang	72 m <sup>2</sup>
R. Sewa Alat	10 Orang	24 m <sup>2</sup>
R. Ganti	4 unit	6 m <sup>2</sup>
Toilet Umum	4 unit	22 m <sup>2</sup>
Mushallah	20 orang	22 m <sup>2</sup>
R. Multimedia	10 orang	15 m <sup>2</sup>
Loket Tiket	10 orang	15 m <sup>2</sup>
ATM Center	3 orang, 3 mesin	4 m <sup>2</sup>
Loby	50 orang	97 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>433 m<sup>2</sup></b>

Restoran		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Restoran It 1	100 Orang	270 m <sup>2</sup>
Restoran It 2	100 Orang	270 m <sup>2</sup>
Toilet Umum It 1	1 unit	12 m <sup>2</sup>
Toilet umum It 2	1 unit	22 m <sup>2</sup>
Area Wastafel It 1		14 m <sup>2</sup>
Area wastafel It 2		14 m <sup>2</sup>
Janitor It 1		4 m <sup>2</sup>
Janitor It 2		4 m <sup>2</sup>
Dapur kering		16 m <sup>2</sup>
Dapur basah		16 m <sup>2</sup>
Kasir		4 m <sup>2</sup>
Bar Coffee		24 m <sup>2</sup>
Tenat It 1		84 m <sup>2</sup>
Musholla	20 Orang	18 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>764 m<sup>2</sup></b>



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sinvijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2020 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KONSEP PERANCANGAN**

SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

**7**





# KONSEP MIKRO ANALISIS PROGRAM RUANG

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

## REKAPITULASI

## TOTAL LUAS AREA PERANCANGAN

PENUNJANG		
Pengelola		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
R. Pengelola	2 Orang	24 m <sup>2</sup>
R. Administrasi	2 Orang	12 m <sup>2</sup>
R. Staf	10 Orang	20 m <sup>2</sup>
Toilet	2 unit	8 m <sup>2</sup>
R. CCTV	2 orang	4 m <sup>2</sup>
R. Infomasi	2 Orang	4 m <sup>2</sup>
R. Tunggu		36 m <sup>2</sup>
Janitor	4 Orang	8 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>112 m<sup>2</sup></b>

Wisma		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Kamar tidur	20 unit ( 2 bed, 40 orang)	360 m <sup>2</sup>
Loby		72 m <sup>2</sup>
Toilet	20 unit	45 m <sup>2</sup>
R. Petugas	4 orang	16 m <sup>2</sup>
R. Laundry		16 m <sup>2</sup>
Toilet Petugas	20 unit	3 m <sup>2</sup>
Pantry & R. makan		80 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>592 m<sup>2</sup></b>

Pos Keamanan		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Pos keamanan	2 unit	32 m <sup>2</sup>
Toilet	2 unit	4 m <sup>2</sup>
R. CCTV	1 unit	4 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>28 m<sup>2</sup></b>

Area Parkir		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Area Parkir Umum	-1000 orang	3.355 m <sup>2</sup>
	- 125 mobil	
	- 200 motor	
	- 4 bus	
Area Parkir Pengelola	- 100 orang	328 m <sup>2</sup>
	- 13 mobil	
	- 25 motor	
Area Parkir Box Kuda	40 unit	520 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>4.203 m<sup>2</sup></b>

Ruang Terbuka Lainnya		
Nama Ruang	Kapasitas	Besaran
Jalur Trek Kuda		10.000 m <sup>2</sup>
Jalur Trek Manusia		4.000 m <sup>2</sup>
Jalur Trek Andong		8.000 m <sup>2</sup>
Area Taman Hijau		8.000 m <sup>2</sup>
Area Taman Bermain Anak		6.000 m <sup>2</sup>
Terminal Kuda	20 Ekor	350 m <sup>2</sup>
Terminal Andong dan Minitrain	10 unit	300 m <sup>2</sup>
Pabrik Kompos		800 m <sup>2</sup>
Ladang Rumput		8.000 m <sup>2</sup>
Area Rencana Pengembangan		
<b>Total</b>		<b>44.850 m<sup>2</sup></b>

NO	NAMA RUANG	BESARAN
<b>Area Terbangun</b>		
1	Arena Pacuan Kuda	21.243 m <sup>2</sup>
2	Tribun	1.645 m <sup>2</sup>
3	Galeri	433 m <sup>2</sup>
4	Restoran	764 m <sup>2</sup>
5	Kandang	2.840 m <sup>2</sup>
6	Pengelola	112 m <sup>2</sup>
7	Wisma	592 m <sup>2</sup>
8	Pos Keamanan	40 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>27.669 m<sup>2</sup></b>

NO	NAMA RUANG	BESARAN
<b>Area Tidak Terbangun</b>		
9	Area Parkiran	4.203 m <sup>2</sup>
10	Area Taman Bermain Anak	6.000 m <sup>2</sup>
11	Area Taman Hijau	8.000 m <sup>2</sup>
12	Area Terminal Kuda	350 m <sup>2</sup>
13	Area Terminal Andong	300 m <sup>2</sup>
14	Pabrik Kompos	800 m <sup>2</sup>
15	Ladang Rumput	8.000 m <sup>2</sup>
16	Jalur Trek Kuda	10.000 m <sup>2</sup>
17	Jalur Trek Manusia	4.000 m <sup>2</sup>
18	Jalur Trek Andong	8.000 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>49.653 m<sup>2</sup></b>

- Terdapat 2 bangunan yang berlantai 2 :
  1. Foodcourt : Luas Lantai = Besaran ruang/2  
= 764/2 = 382 m<sup>2</sup>
  2. Tribun : Luas lantai = Besaran ruang/2  
= 1645/2 = 822,5

- Luas Total Area Terbangun = 27.669 - (382 + 822,5)  
= 27.669 - 1.204,5  
= 26.464,5 m<sup>2</sup>

- KDB yang di rencanakan 40 : 60

Lahan Terbuka Sesuai KDB :

$$\frac{40}{60} = \frac{\text{Terbangun}}{\text{Lahan Terbuka}}$$

$$\frac{40}{60} = \frac{26.464,5 \text{ m}^2}{\text{Lahan Terbuka}}$$

Lahan Terbuka :

$$\frac{6 \times 26.464,5 \text{ m}^2}{4} = 39.696,75 \text{ m}^2$$

Total Lahan Terbuka :

- Lahan terbuka KDB 39.696,75 m<sup>2</sup>
- Area Ruang Tidak terbangun 49.653 m<sup>2</sup>

Total 89.349,75 m<sup>2</sup>

Jadi, Total Keseluruhan Area Perancangan :

$$\text{Total luas area terbangun} + \text{Total luas lahan terbuka}$$

$$= 26.464,5 \text{ m}^2 + 89.349,75 \text{ m}^2$$

$$= 115.814,25 \text{ m}^2$$

$$= 12 \text{ ha}$$



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ujo Sumoharjo No.4, Siringjale, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2020 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KONSEP PERANCANGAN**

SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

**8**

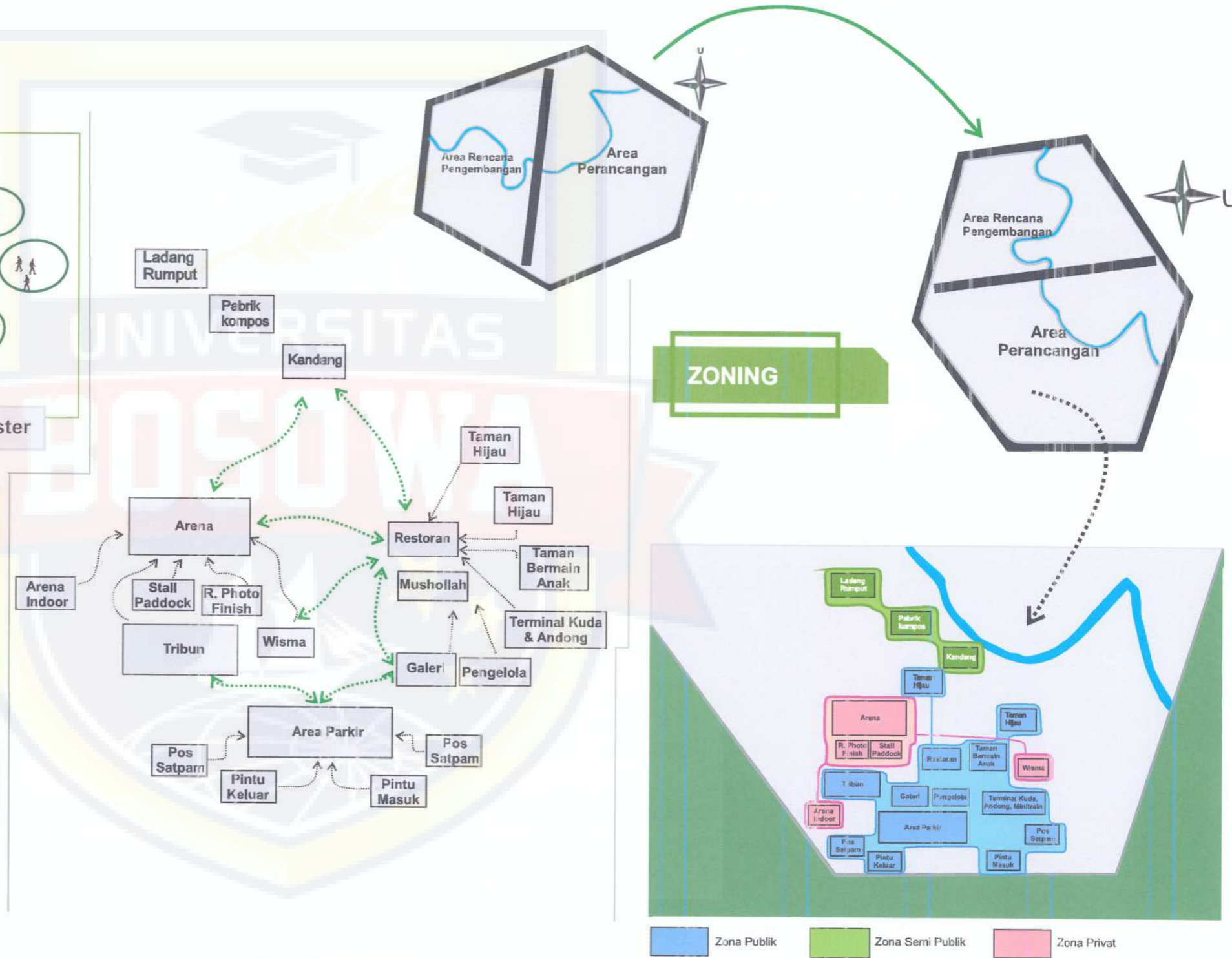
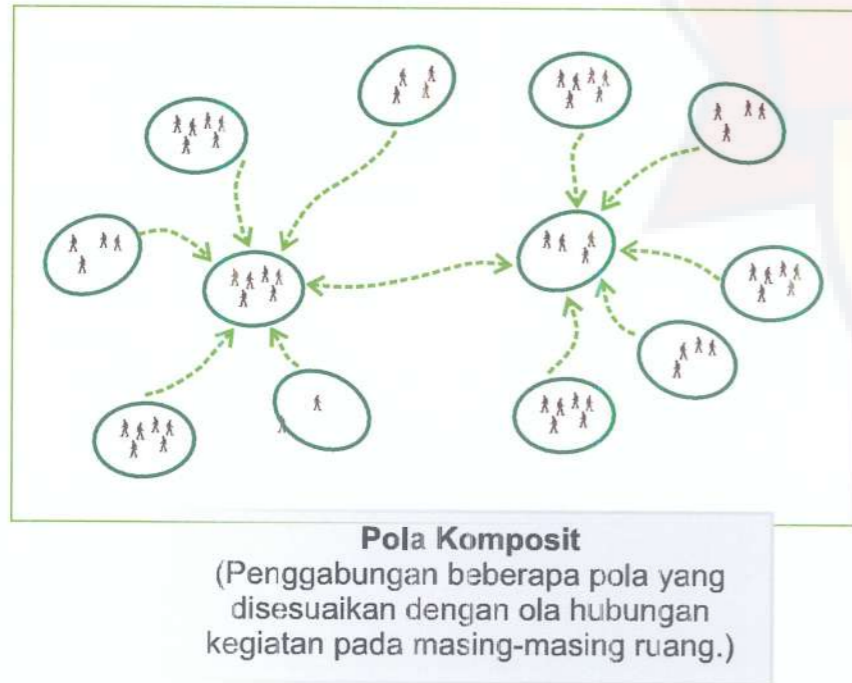
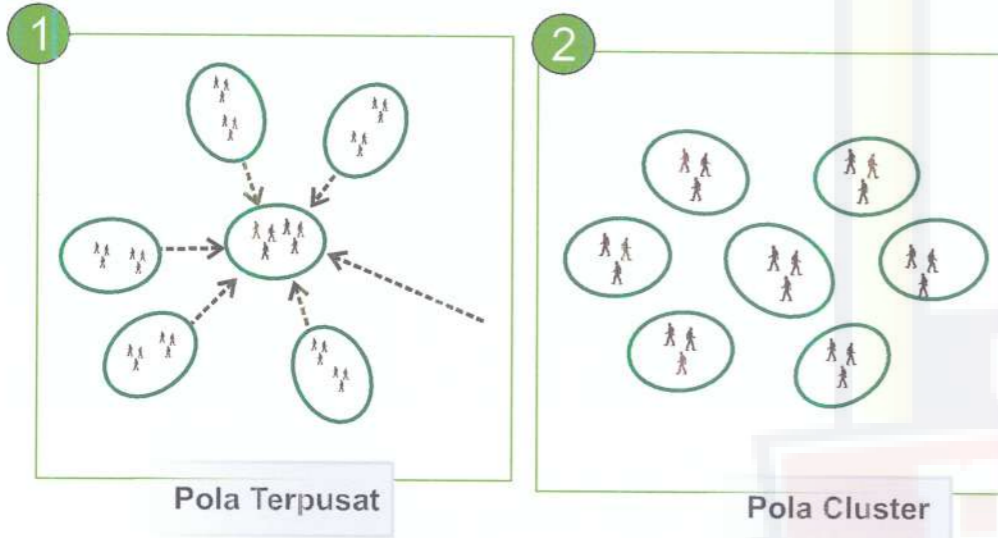




# KONSEP MIKROANALISIS PENEMPATAN RUANG

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

## KONSEP DASAR TATA MASSA



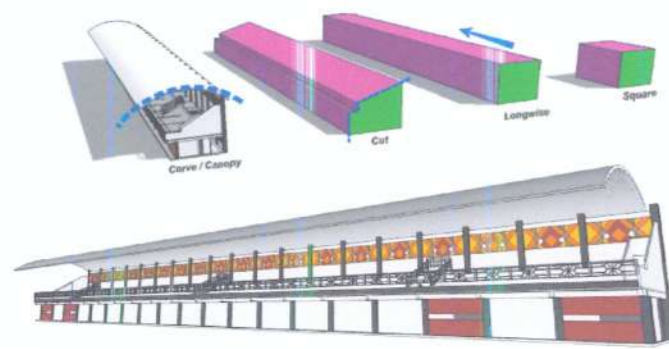




# KONSEP MIKRO ANALISIS BENTUK DAN STRUKTUR BANGUNAN

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

## TRIBUN

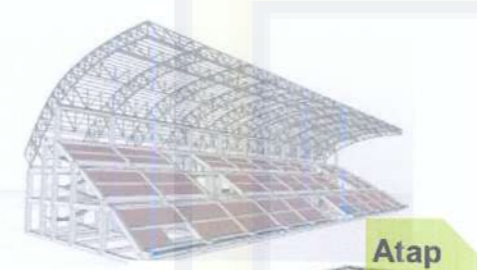


## Konsep Struktur

Bentuk dan struktur tribun sama seperti tribun pada umumnya. Ruang-ruang terdapat di lantai 1 tepat di bawah kursi tribun.

Struktur atap tribun menggunakan space frame, dengan menggunakan sistem sambungan antar batang bola baja atau ball joint. Sistem sambungan sapce frame akan membenruk segitiga dengan joint-joint bola baja.

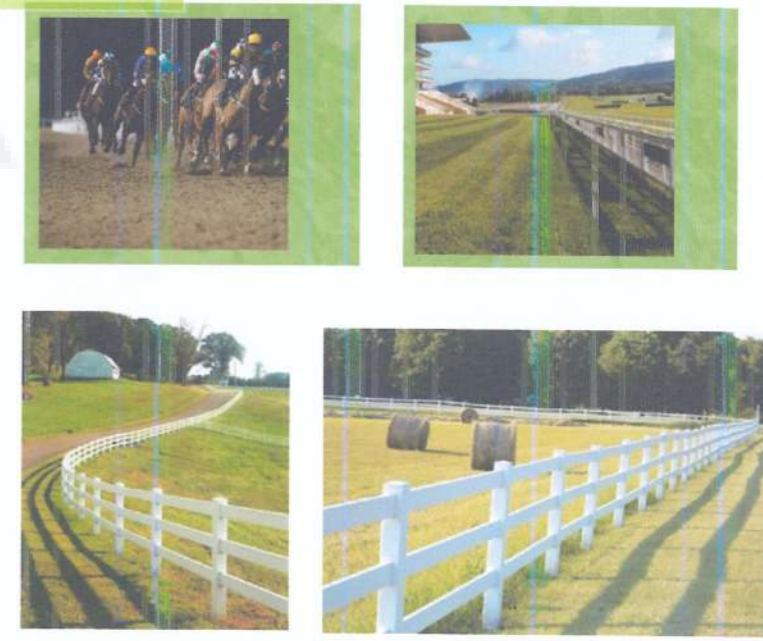
Sedangkan struktur pondasi, menggunakan pondasi footplat



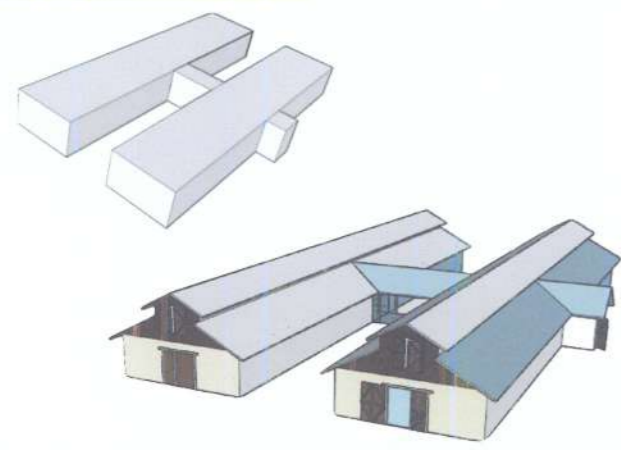
## ARENA



## Konsep Material



## KANDANG



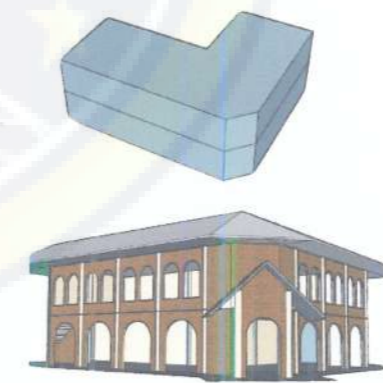
## Konsep Struktur



Jenis atap kandang menggunakan model atap monitor. dimana jenis atap ini memanfaatkan ventilasi sebagai bukaan penghawaan dan pencahayaan alami.

## GALERI

## Konsep Material







# KONSEP MIKRO SISTEM UTILITAS BANGUNAN

TAMAN WISATA BERKUDA DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP EDUTAINMENT

## KELISTRIKAN

Sistem pengaliran listrik diperoleh dari PLN dengan sumber listrik cadangan generator atau genset. Alur listrik pada bangunan olahraga dan hiburan dibedakan menjadi 2 jalur sumber listrik, agar ketika tidak ada kegiatan yang berlangsung di fasilitas olahraga maka arus listrik dapat dimatikan agar menghemat listrik.



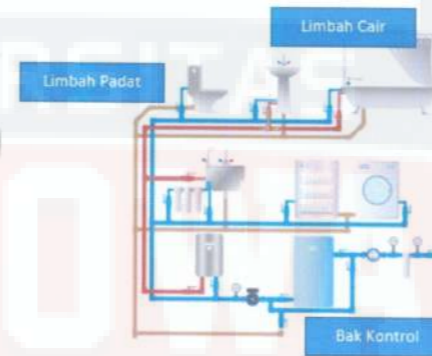
## PENGHAWAAN

Bangunan dengan ruang terbuka tidak menggunakan penghawaan buatan dan memanfaatkan sirkulasi udara dari ventilasi yang terbuka. Sedangkan untuk bangunan tertutup, penghawaan di dukung dengan menggunakan kipas angin dan AC pada ruang-ruang tertutup.



## SISTEM AIR BERSIH DAN AIR KOTOR

Sistem air bersih pada perancangan berasal dari PDAM dan air sumur. Kebutuhan air bersih sangat besar, maka dari itu perlu pengolahan filterisasi pada air kotor agar dapat digunakan kembali. Pada lokasi tapak terdapat sungai yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan utilitas bangunan.



## SISTEM PEMBUANGAN SAMPAH

Sistem pembuangan sampah dibedakan menjadi 2, yaitu pembuangan sampah organik dan non-organik yang dihasilkan dari manusia dan hewan kuda. Pada sistem pembuangan sampah ini meliputi penyediaan bak sampah di setiap unit bangunan, lapangan dan taman, dan berakhir pada satu bak pembuangan.



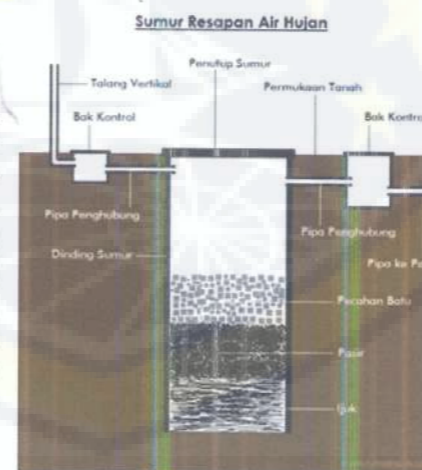
## SISTEM PENGOLAHAN KOTORAN KUDA

Produksi limbah kotoran kuda setiap harinya sangat banyak, maka dari itu dibutuhkan pengolahan kotoran kuda agar mengurangi limbah organik dan menambah nilai ekonomis karena kotoran kuda dapat diolah menjadi pupuk tanaman.



## SISTEM DRAINASE

Sistem drainase sangat dibutuhkan untuk mengurangi masalah genangan dan banjir di arena maupun tempat lainnya. Pada area perancangan limpasan air hujan diatasi dengan sumur resapan, terutama pada lintasan yang menutup kondisi lintasan dalam keadaan kering dan baik.



## SISTEM KOMUNIKASI



## KEAMANAN DAN PEMADAM KEBAKARAN



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sirejete, Ksc. Panakkukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2020 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

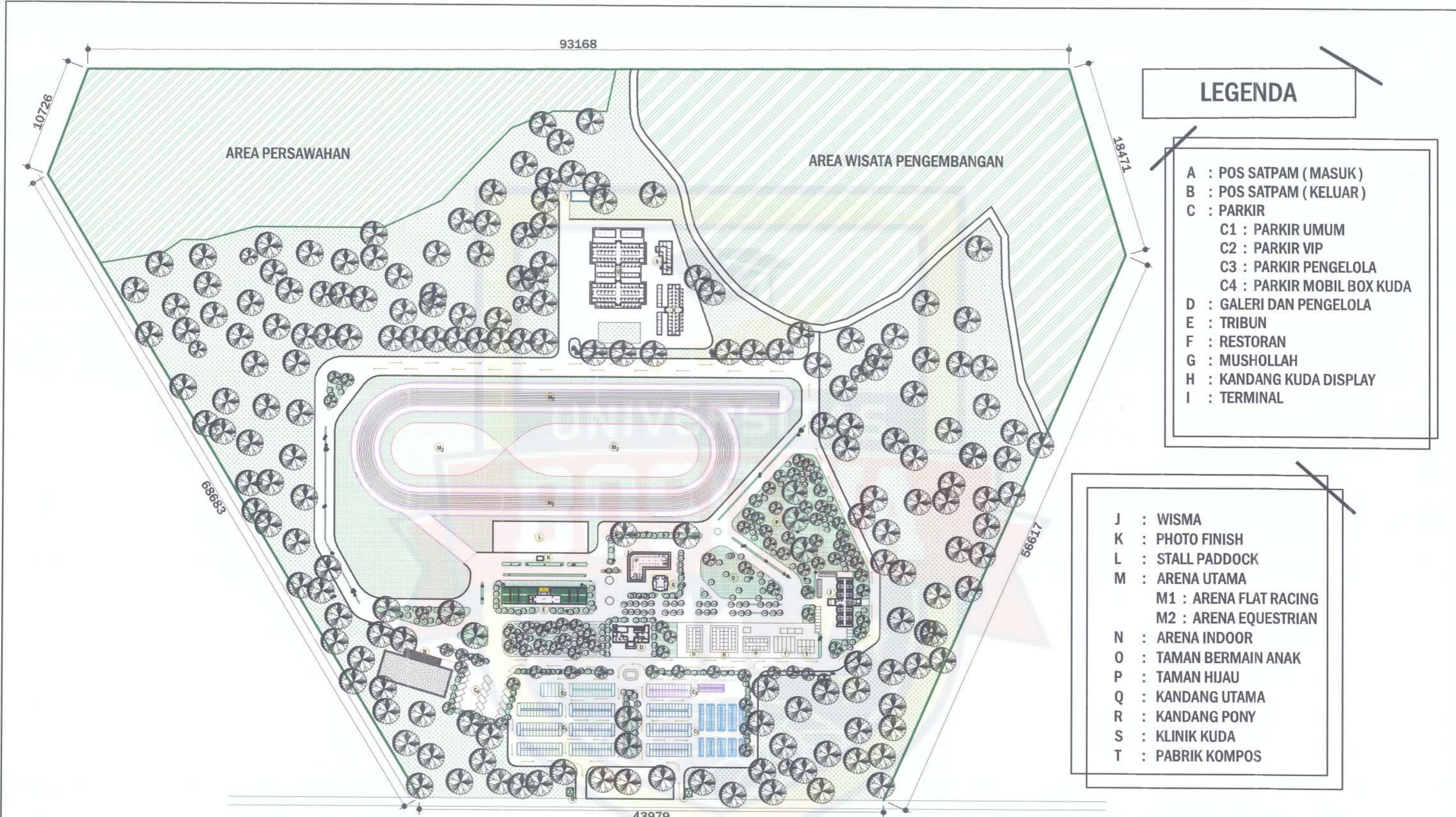
JUDUL GAMBAR :  
**KONSEP PERANCANGAN**

SKALA :

NO LEMBAR : JLH LEMBAR :  
**11**







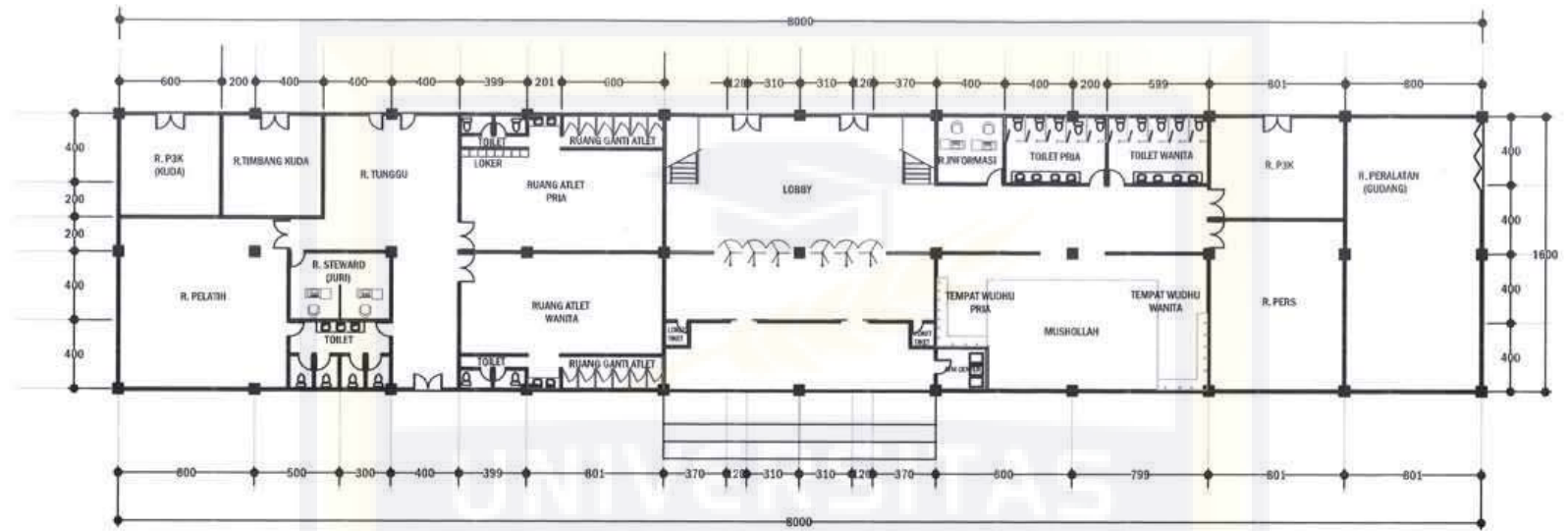
**LEGENDA**

- A : POS SATPAM ( MASUK )
- B : POS SATPAM ( KELUAR )
- C : PARKIR
  - C1 : PARKIR UMUM
  - C2 : PARKIR VIP
  - C3 : PARKIR PENGELOLA
  - C4 : PARKIR MOBIL BOX KUDA
- D : GALERI DAN PENGELOLA
- E : TRIBUN
- F : RESTORAN
- G : MUSHOLLAH
- H : KANDANG KUDA DISPLAY
- I : TERMINAL

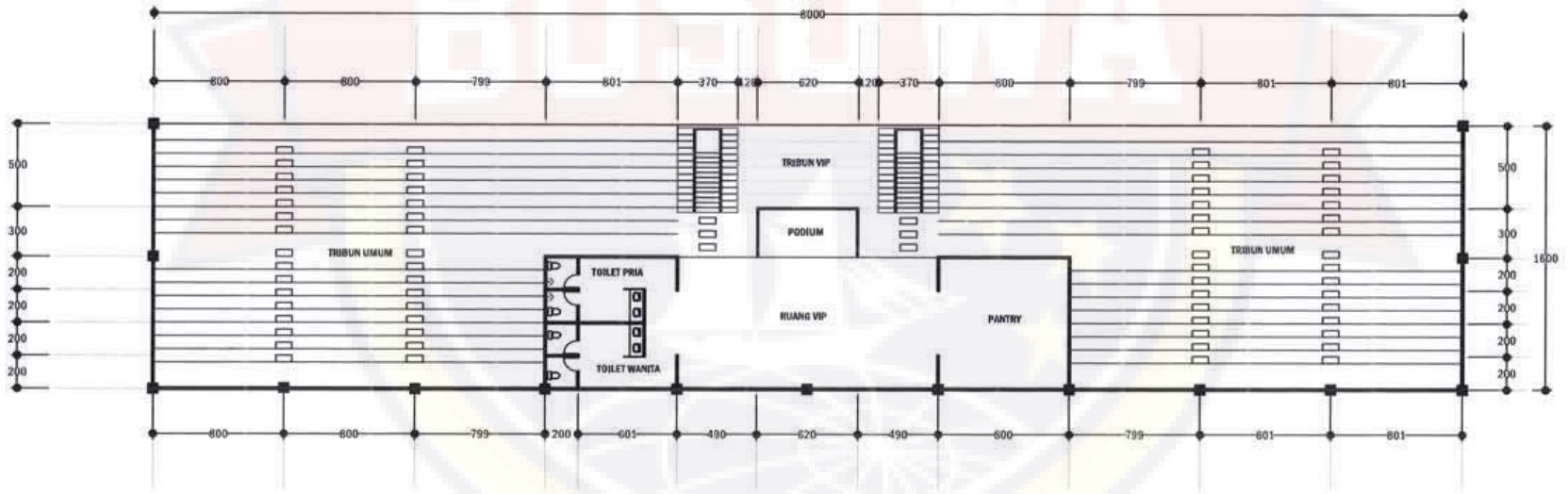
- J : WISMA
- K : PHOTO FINISH
- L : STALL PADDOCK
- M : ARENA UTAMA
  - M1 : ARENA FLAT RACING
  - M2 : ARENA EQUESTRIAN
- N : ARENA INDOOR
- O : TAMAN BERMAIN ANAK
- P : TAMAN HIJAU
- Q : KANDANG UTAMA
- R : KANDANG PONY
- S : KLINIK KUDA
- T : PABRIK KOMPOS

**SITE PLAN**  
SKALA 1 : 3500

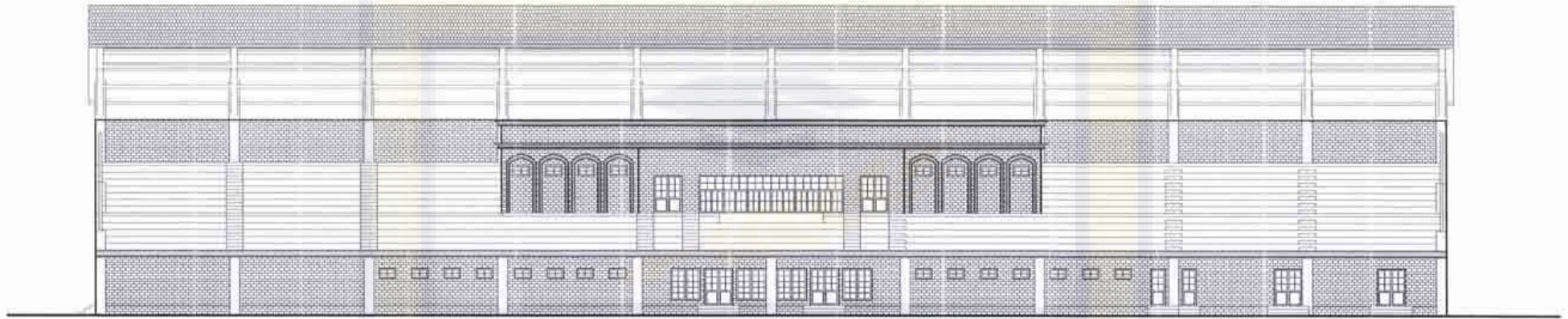




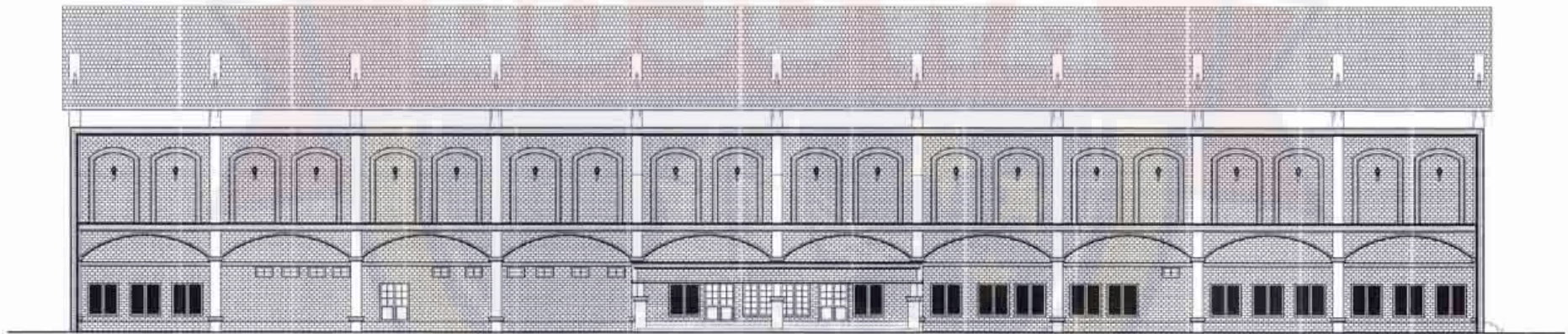

**DENAH LANTAI 1**  
 1 : 300




**DENAH LANTAI 2**  
 1 : 300




**TAMPAK DEPAN**  
 SKALA 1 : 250




**TAMPAK BELAKANG**  
 SKALA 1 : 250



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA

Jl. Urip Sumartono No. 4, Drajah, Kec. Palarokong, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**TRIBUN**

SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

14 66

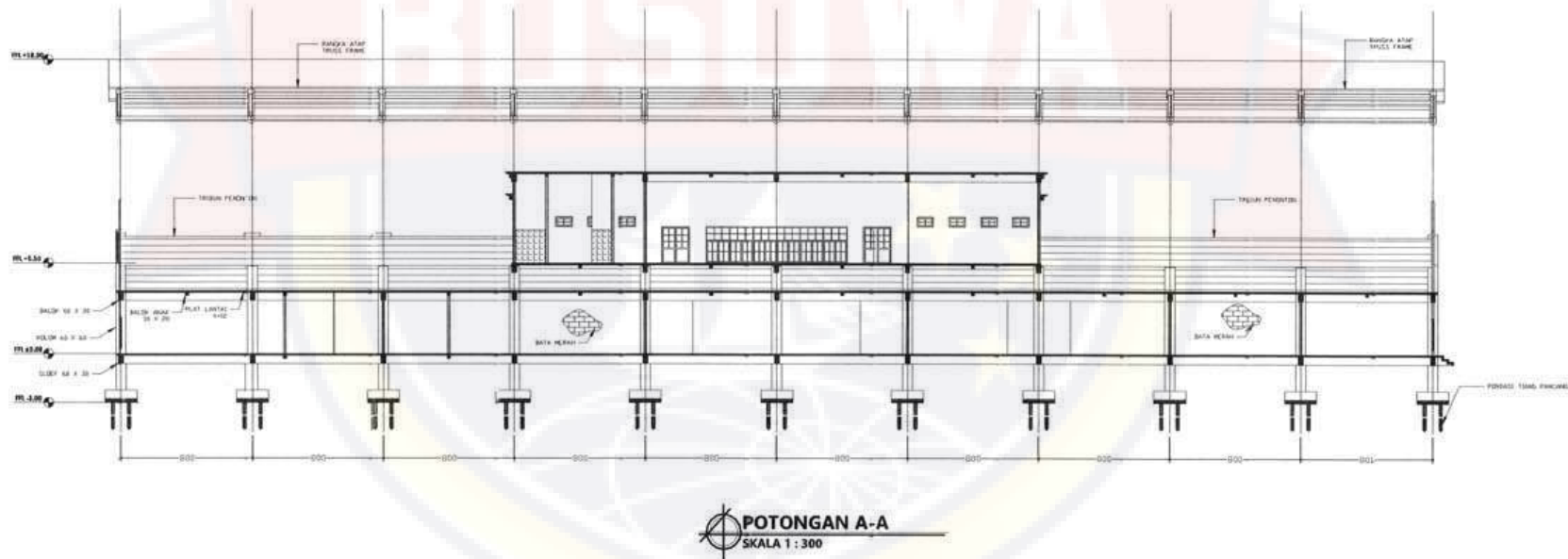
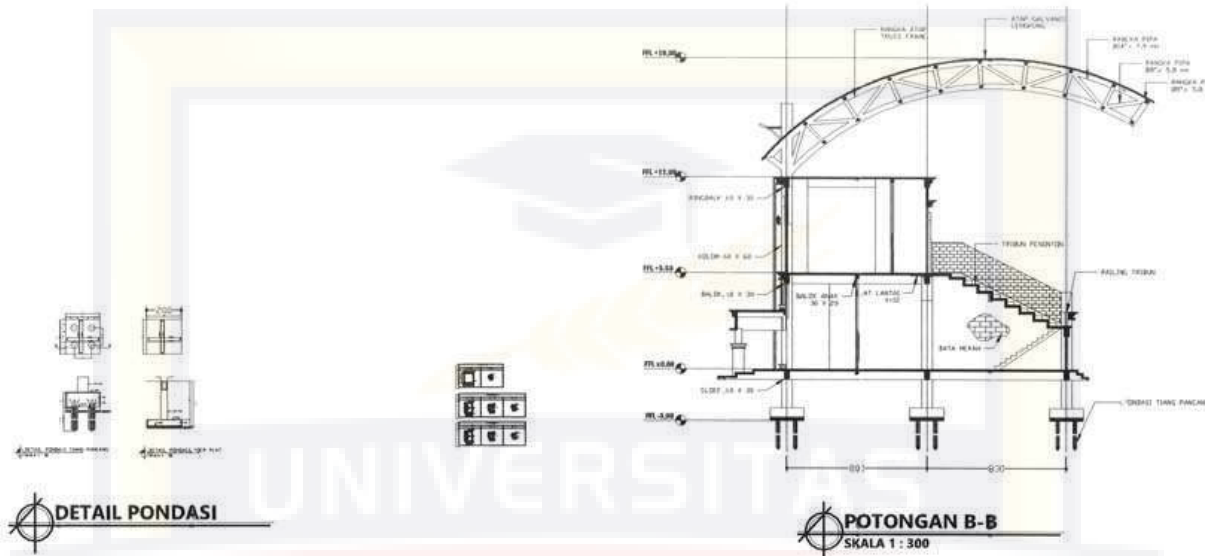





**TAMPAK SAMPING KIRI**  
 SKALA 1 : 100


**TAMPAK SAMPING KANAN**  
 SKALA 1 : 100

 <p>           PROGRAM STUDI ARSITEKTUR            FAKULTAS TEKNIK            UNIVERSITAS BOSOWA  <small>Jl. Ulpi Somahaji No.4, Srengaji, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,            Sulawesi Selatan 90231</small> </p>	<p>           UJIAN SARJANA PERIODE            XLVIII SEMESTER GANJIL            2021 - 2022         </p>	<p> <b>TAMAN WISATA BERKUDA            DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP            EDUTAINMENT</b> </p>	<p>           PEMBIMBING 1 :            SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc            PEMBIMBING 2 :            LISA AMALIA, ST.,MT         </p>	<p>           MAHASISWA :            GABRIELA F. TANNA            NIM :            45 15 043 006         </p>	<p>           JUDUL GAMBAR :  <b>TRIBUN</b>            SKALA :         </p>	 <p>           NO LEMBAR : 15   JMLH LEMBAR : 66         </p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ujung Sumaharjo No.4, Sijunjung, Kec. Panakkalangan Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

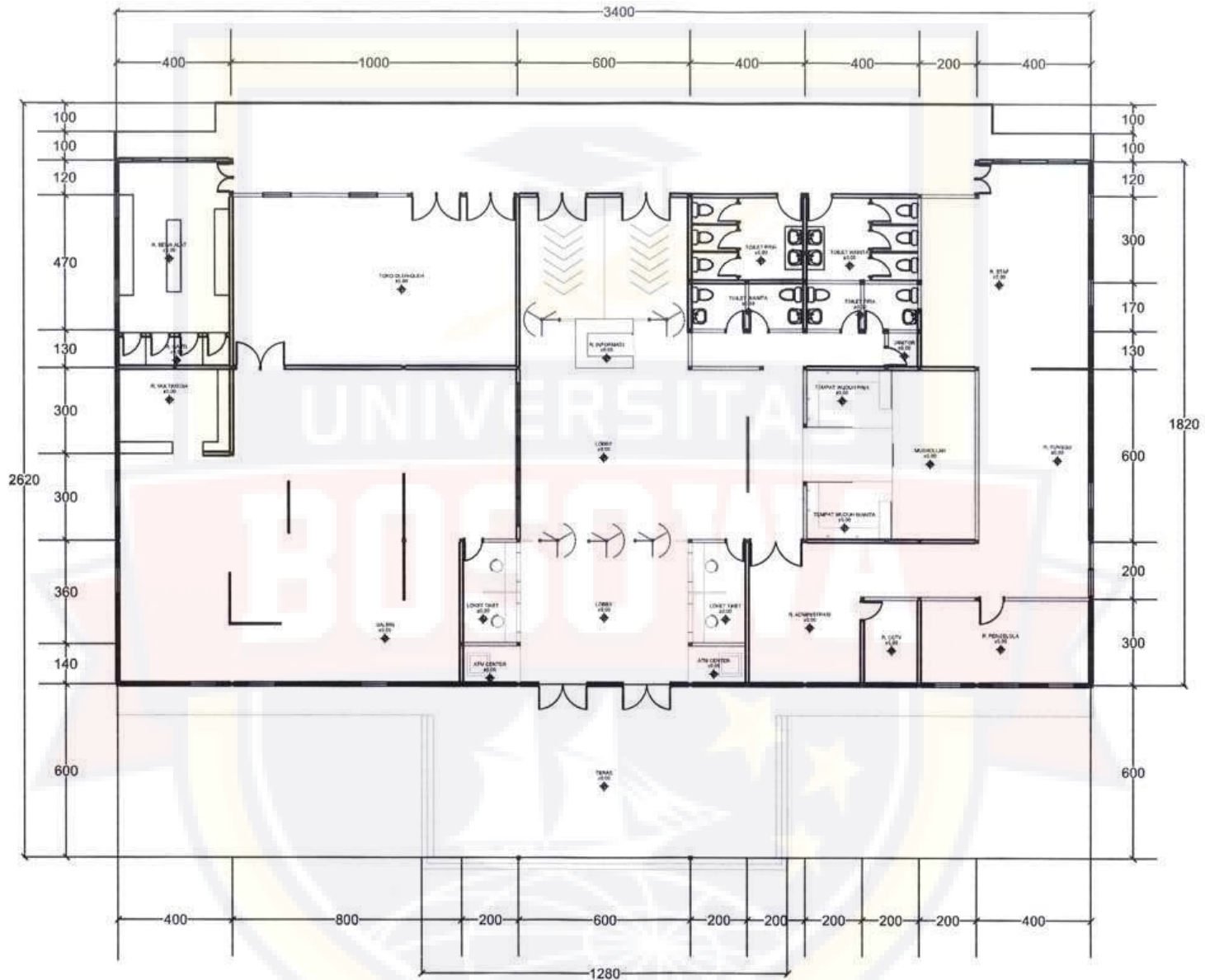
**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
  
PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA, ST., MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA  
  
NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**TRIBUN**  
  
SKALA :

NO LEMBAR : JLH LEMBAR :  
**16 66**



**DENAH**  
SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Srijaya, Kec. Panakkukang,Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVI SEMESTER GANJIL  
2020 - 2021

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

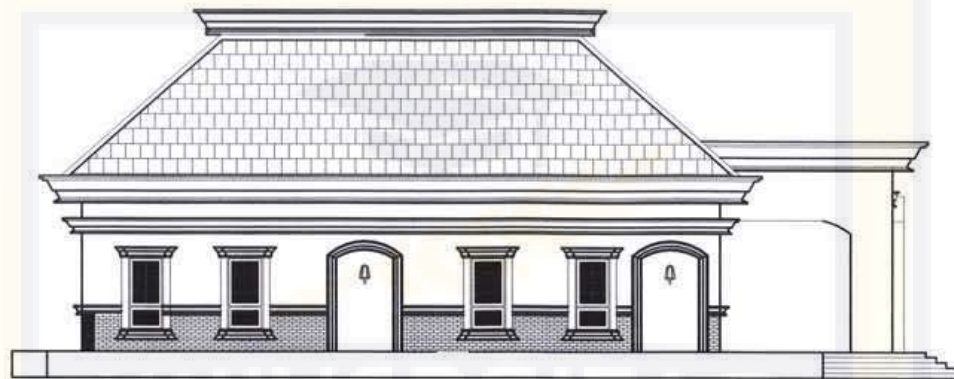
JUDUL GAMBAR :  
**GALERI**

SKALA :

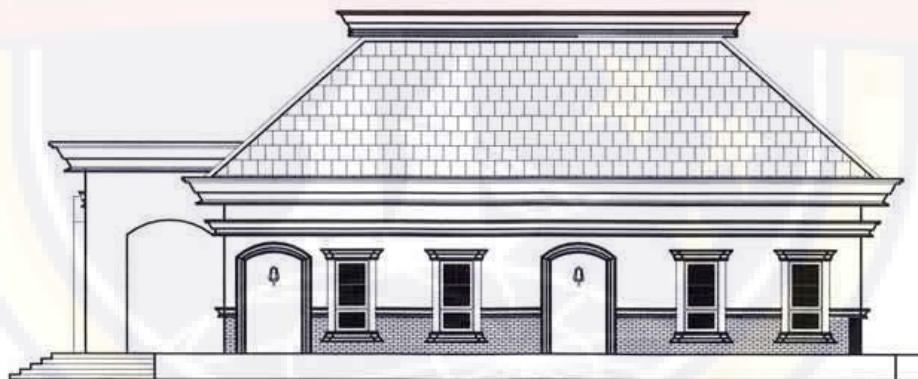


NO LEMBAR : JLH LEMBAR :





TAMPAK SAMPING KANAN  
SKALA 1 : 150



TAMPAK SAMPING KIRI  
SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Drip Samudra No.4, Sindjai, Kec. Pematangsikang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVI SEMESTER GANJIL  
2020 - 2021

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

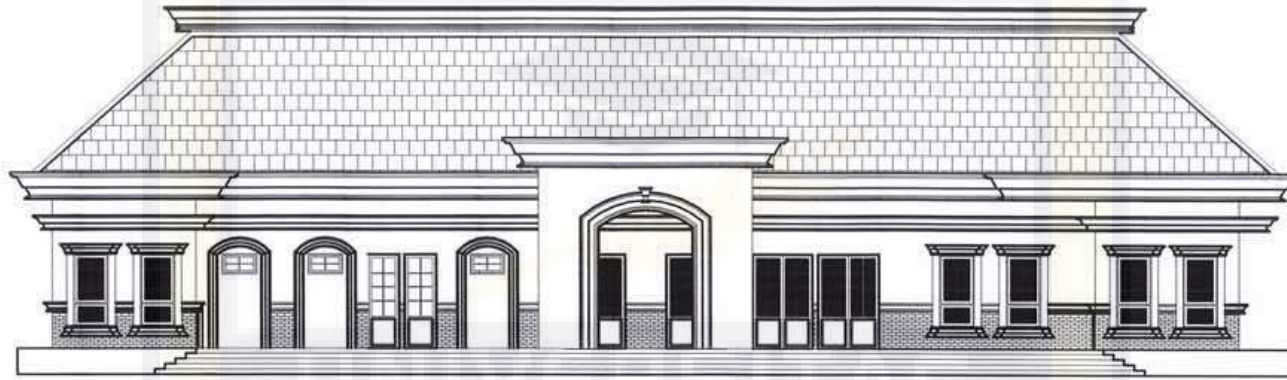
JUDUL GAMBAR :

**GALERI**

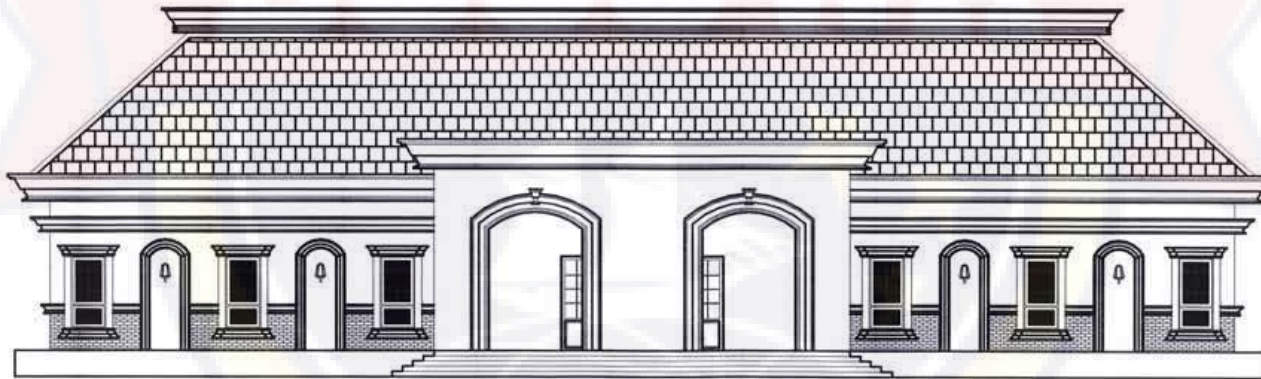
SKALA :



NO LEMBAR : 11 LEMBAR :



TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1 : 150



TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp Sumaharjo No.4, Sirijoin, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVI SEMESTER GANJIL  
2020 - 2021

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

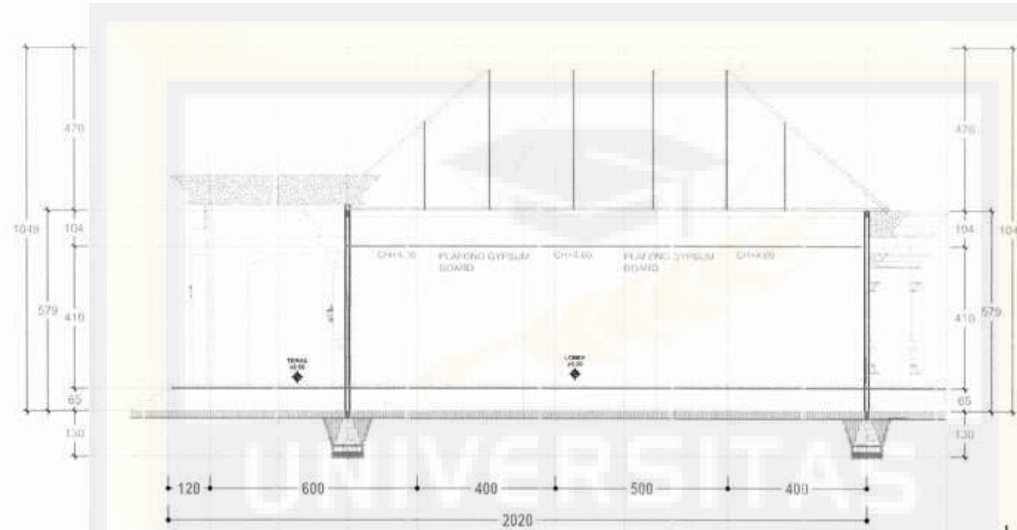
JUDUL GAMBAR :

**GALERI**

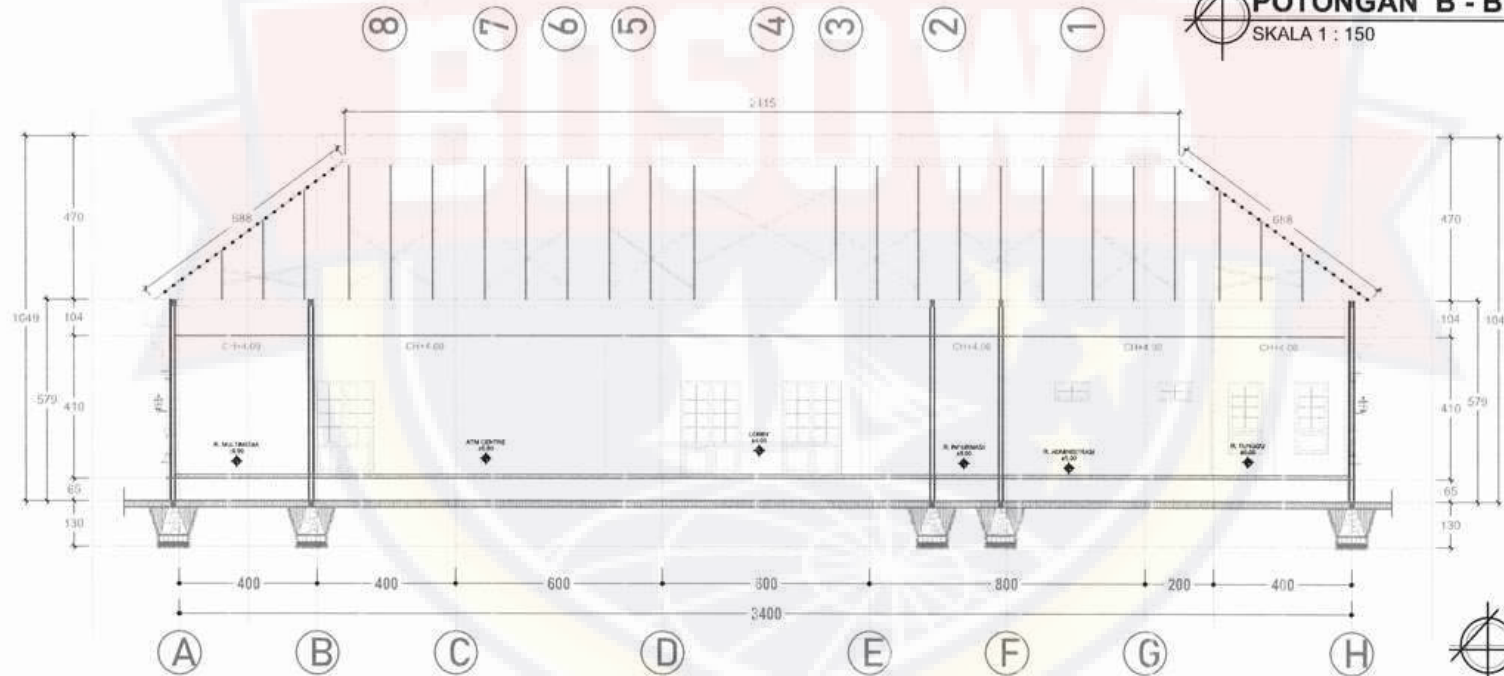
SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :



**POTONGAN B - B**  
SKALA 1 : 150



**POTONGAN A - A**  
SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumartono No.4, Sirisjah, Kec. Panakkajene Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 20221

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**GALERI DAN  
PENGELOLA**

SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

20 / 66





PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Sumaharjo No.4, Grogol, Kec. Peraknagar, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90021

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
KANDANG KUDA UTAMA

SKALA :

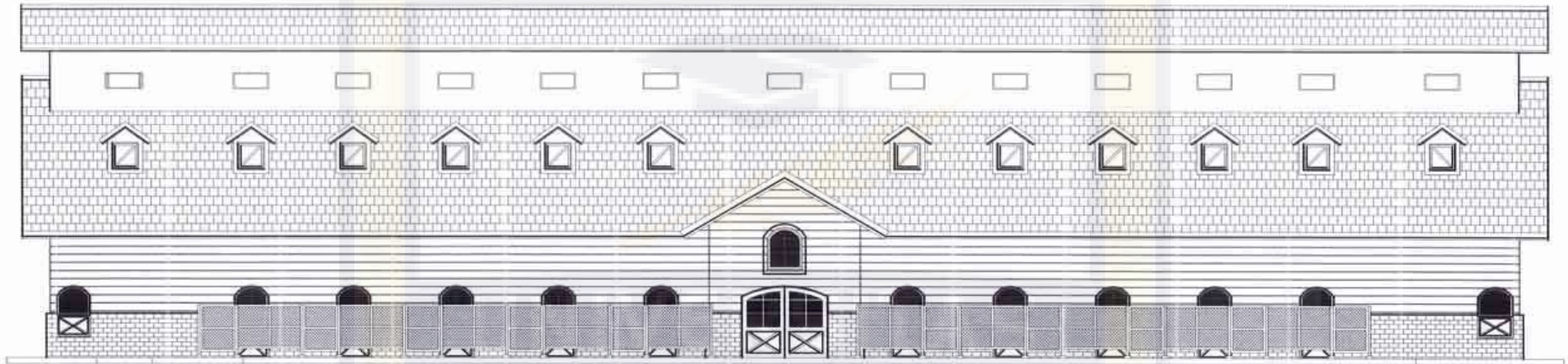


NO LEMBAR /JLH LEMBAR :

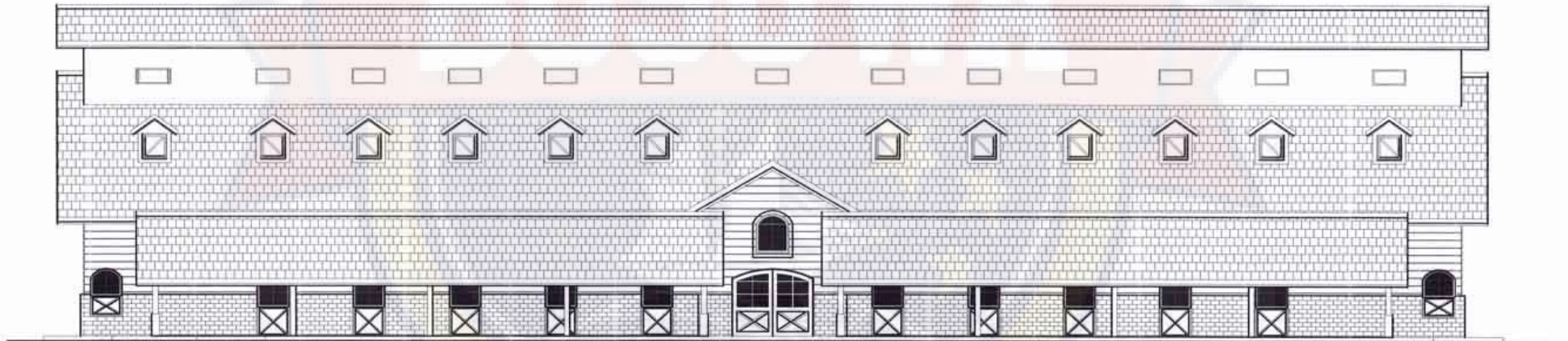



**DENAH**  
SKALA 1:250






**TAMPAK DEPAN KANDANG UTAMA**  
 SKALA 1 : 150




**TAMPAK BELAKANG KANDANG UTAMA**  
 SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA

Jl. Ulp. Samudra No.4. Simpang, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KANDANG KUDA UTAMA**

SKALA :

  
 NO LEMBAR : 22 / JLH LEMBAR : 66




**TAMPAK SAMPING KANAN KANDANG UTAMA**  
 SKALA  
 1 : 20




**TAMPAK SAMPING KIRI KANDANG UTAMA**  
 SKALA  
 1 : 20



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Sumahaji No.4, Siringah, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

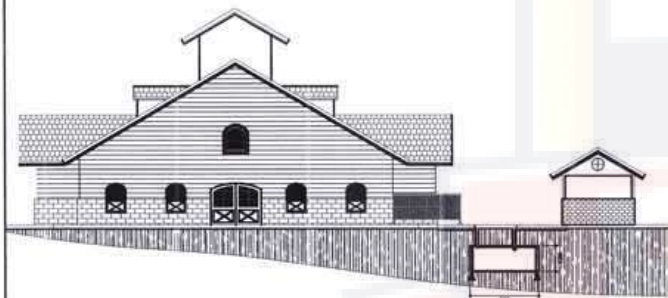
JUDUL GAMBAR :  
**KANDANG KUDA UTAMA**

SKALA :

  
 NO LEMBAR : 23    JUMLAH LEMBAR : 66

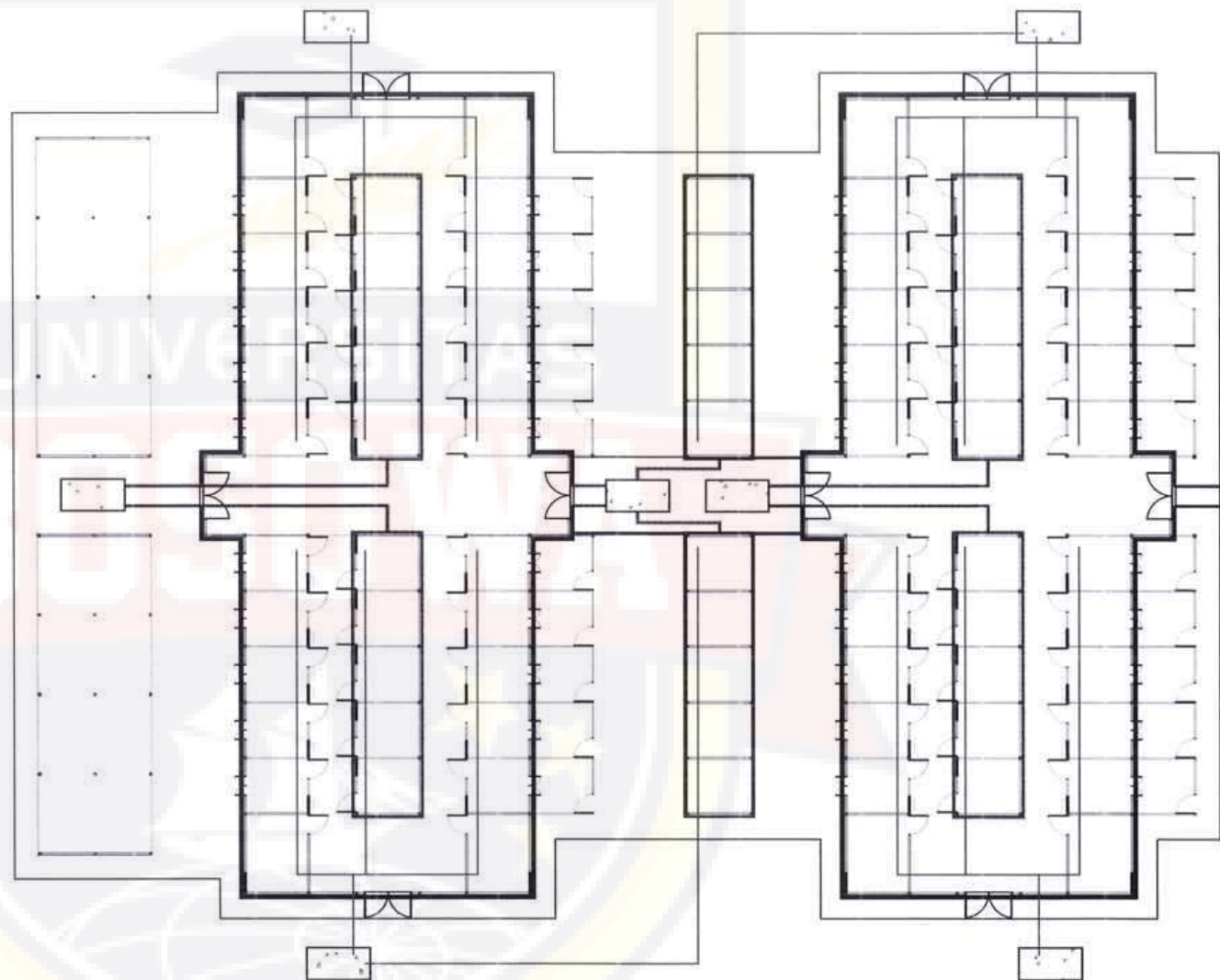






**POTONGAN SALURAN SANITASI**

- SALURAN PEMBUANGAN
- SALURAN SUPPLY AIR BERSIH
- BAK PENAMPUNGAN AIR KOTOR
- BAK PENAMPUNGAN AIR BERSIH



**RENCANA SALURAN SANITASI**  
SKALA  
1 : 30



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ciri Samudra No. 4, Seojane, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVI SEMESTER GANJIL  
2020 - 2021

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

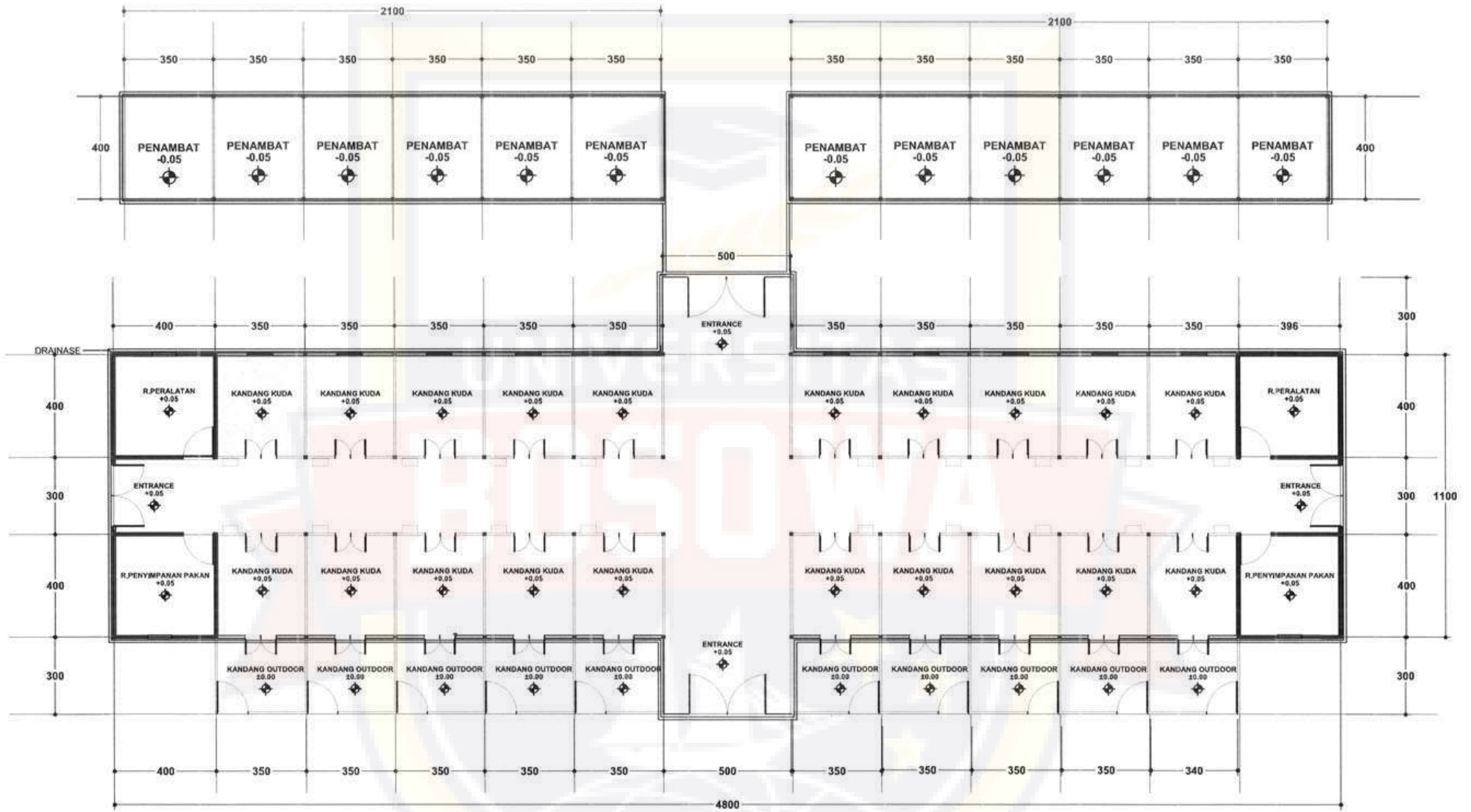
NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
KANDANG KUDA UTAMA

SKALA :



NO LEMBAR : 25 JUMLAH LEMBAR : 66




**DENAH**  
 SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Sunoharjo No.4, Sinjai, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90221

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia , ST,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KANDANG KUDA  
 PONY**

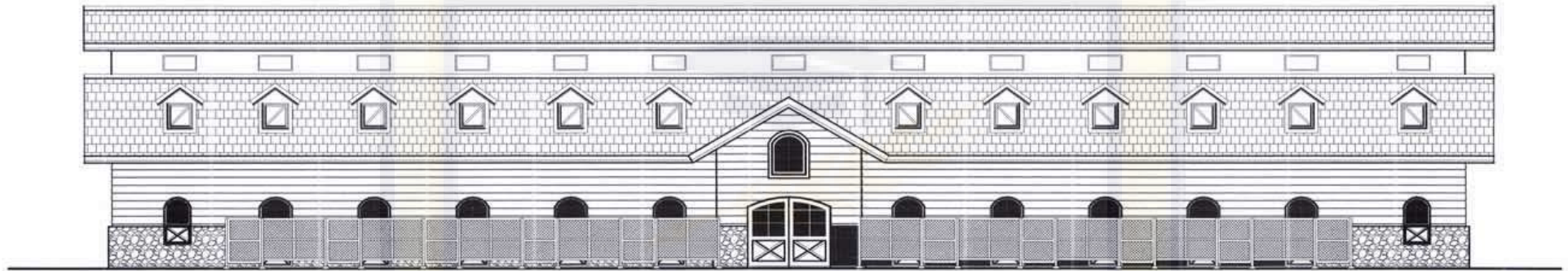
SKALA :



NO LEMBAR : 26 / 66

26 66





UNIVERSITAS  
BOSSAWA

**TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 150



**TAMPAK BELAKANG**  
SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Cip. Samudra No. 4, Srijaya, Kec. Panakkalang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

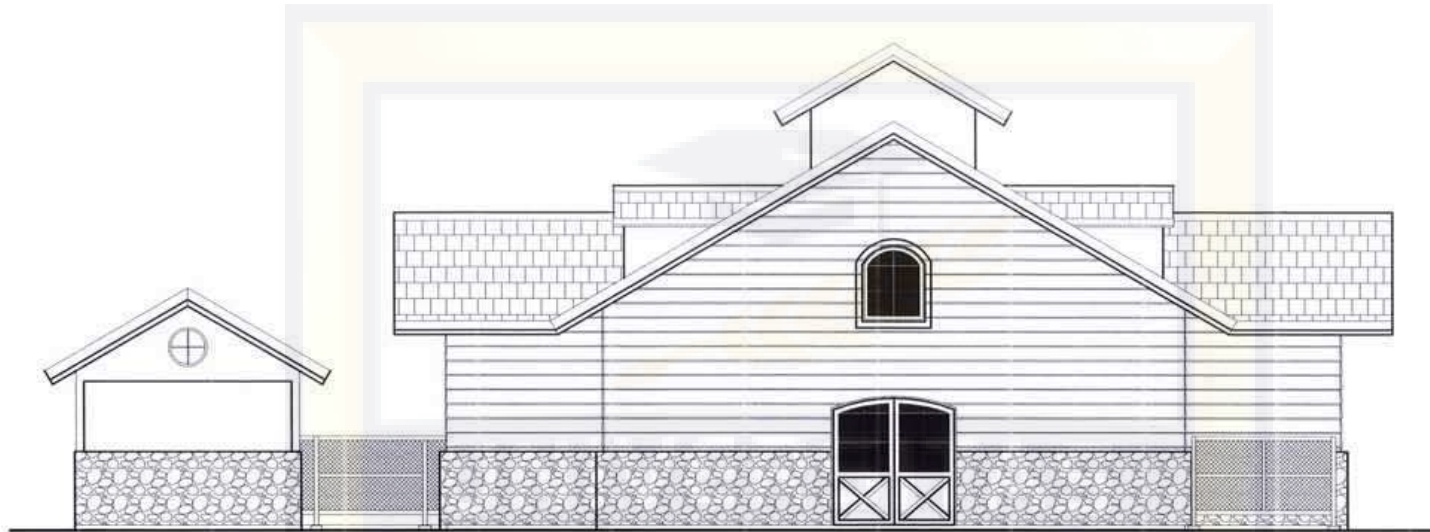
MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

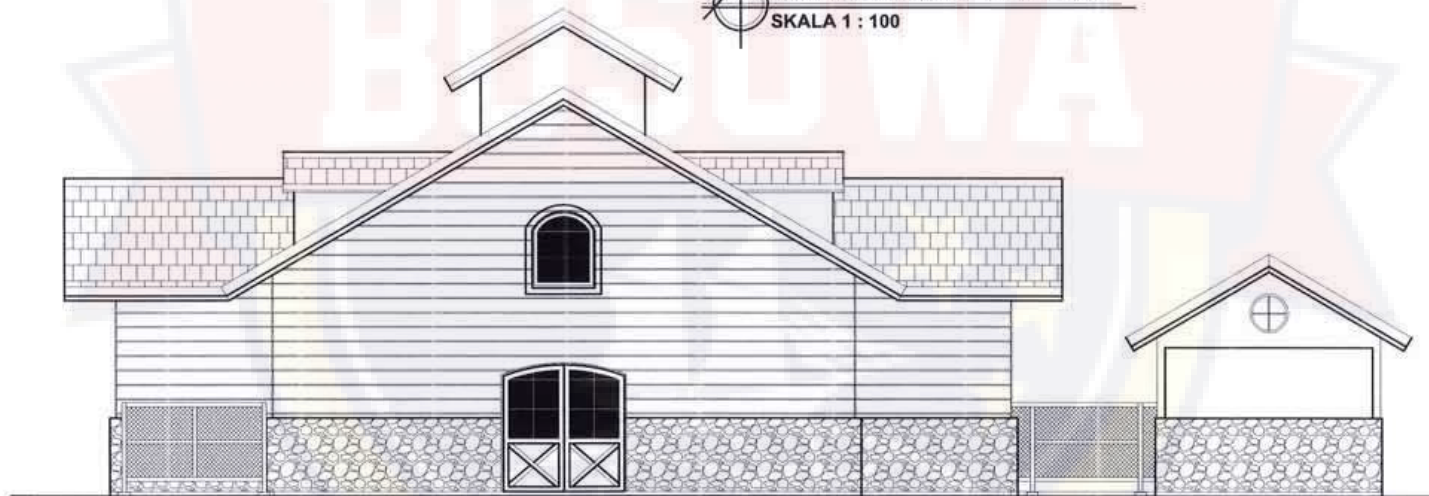
JUDUL GAMBAR :  
**KANDANG KUDA PONY**


SKALA :

NO LEMBAR / JLH LEMBAR :  
27 / 66



 **TAMPAK SAMPING KIRI**  
SKALA 1 : 100



 **TAMPAK SAMPING KANAN**  
SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Utp. Samahery No.4, Sirejaja, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90221

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KANDANG KUDA PONY**

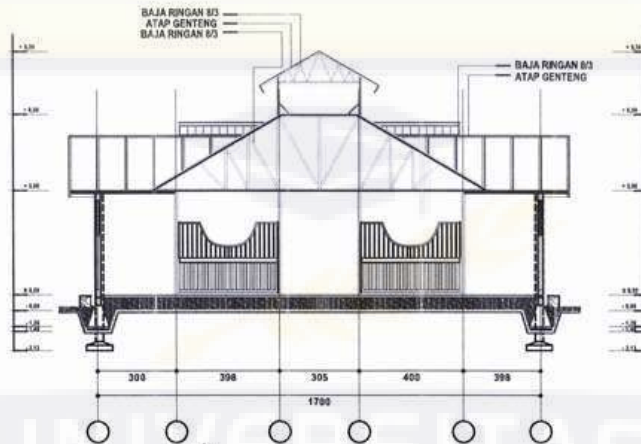
SKALA :



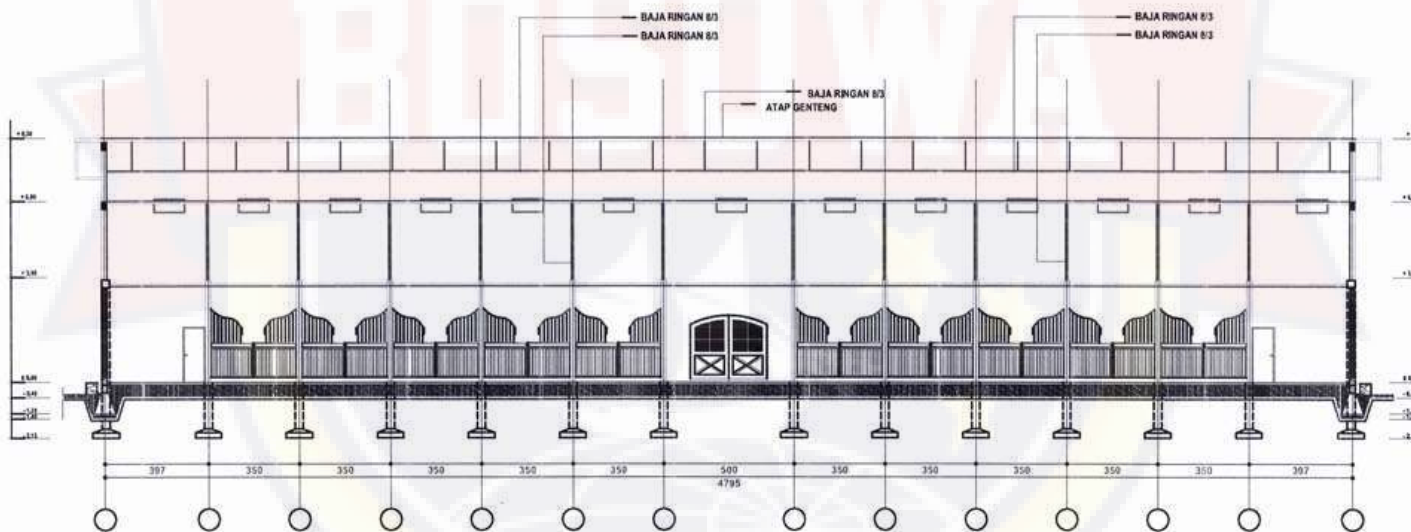
NO LEMBAR : JILH LEMBAR :

28 | 66





**POTONGAN B - B**  
SKALA 1 : 200



**POTONGAN A - A**  
SKALA 1 : 200



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Samudra No.4, Sinjale, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90221

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

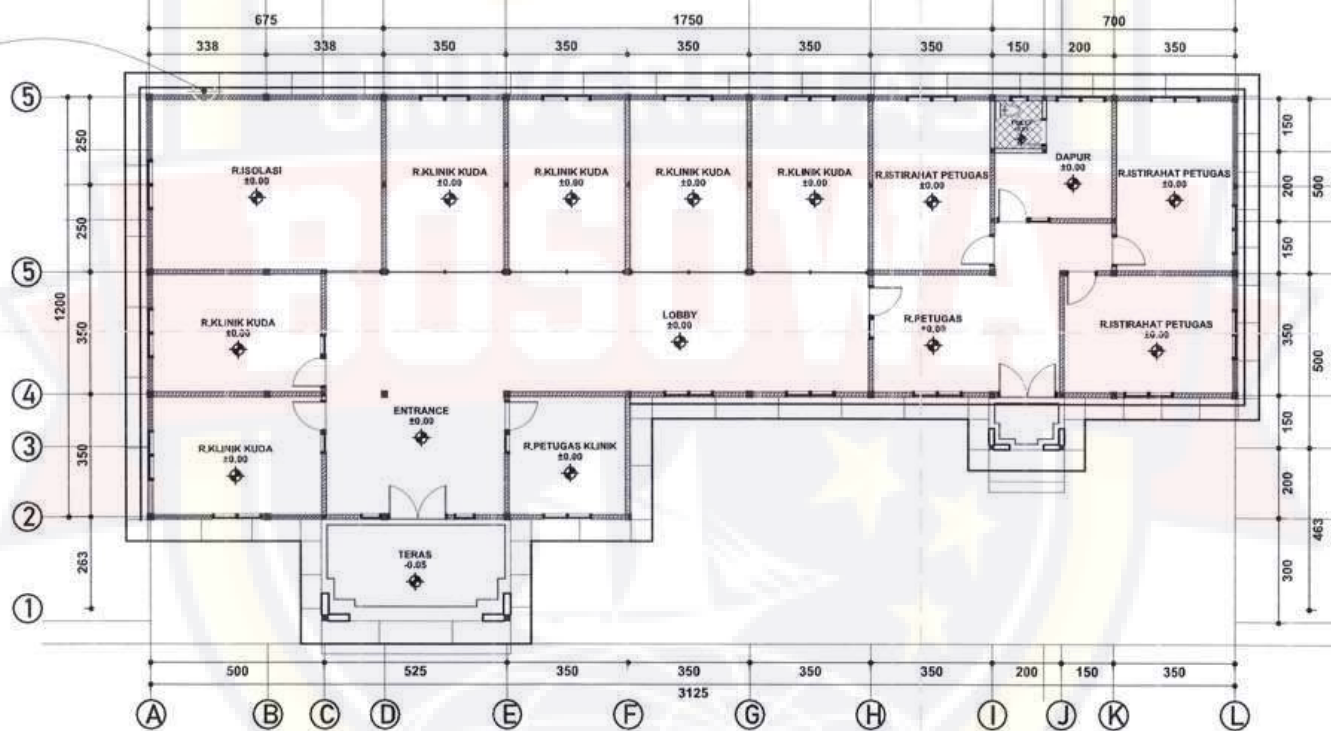
JUDUL GAMBAR :  
**KANDANG KUDA PONY**

SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

29 | 66



**DENAH KLINIK KUDA**  
SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Lings. Suroboyo No. 4, Suroboyo, Kec. Panakukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90221

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

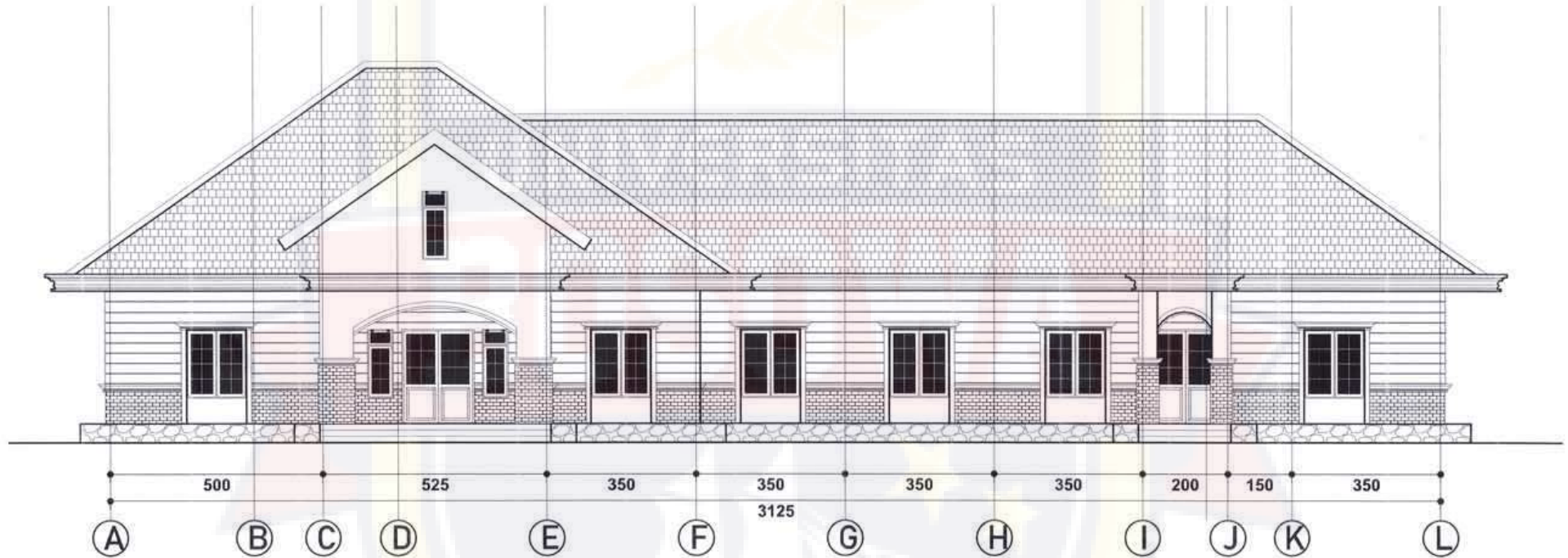
**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
  
PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST, MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA  
  
NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KLINIK KUDA**  
  
SKALA :

NO LEMBAR : 30 / 66 LEMBAR : 66



**TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulu Samuhaji No 4, Sinjela, Kec. Panakkukong, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

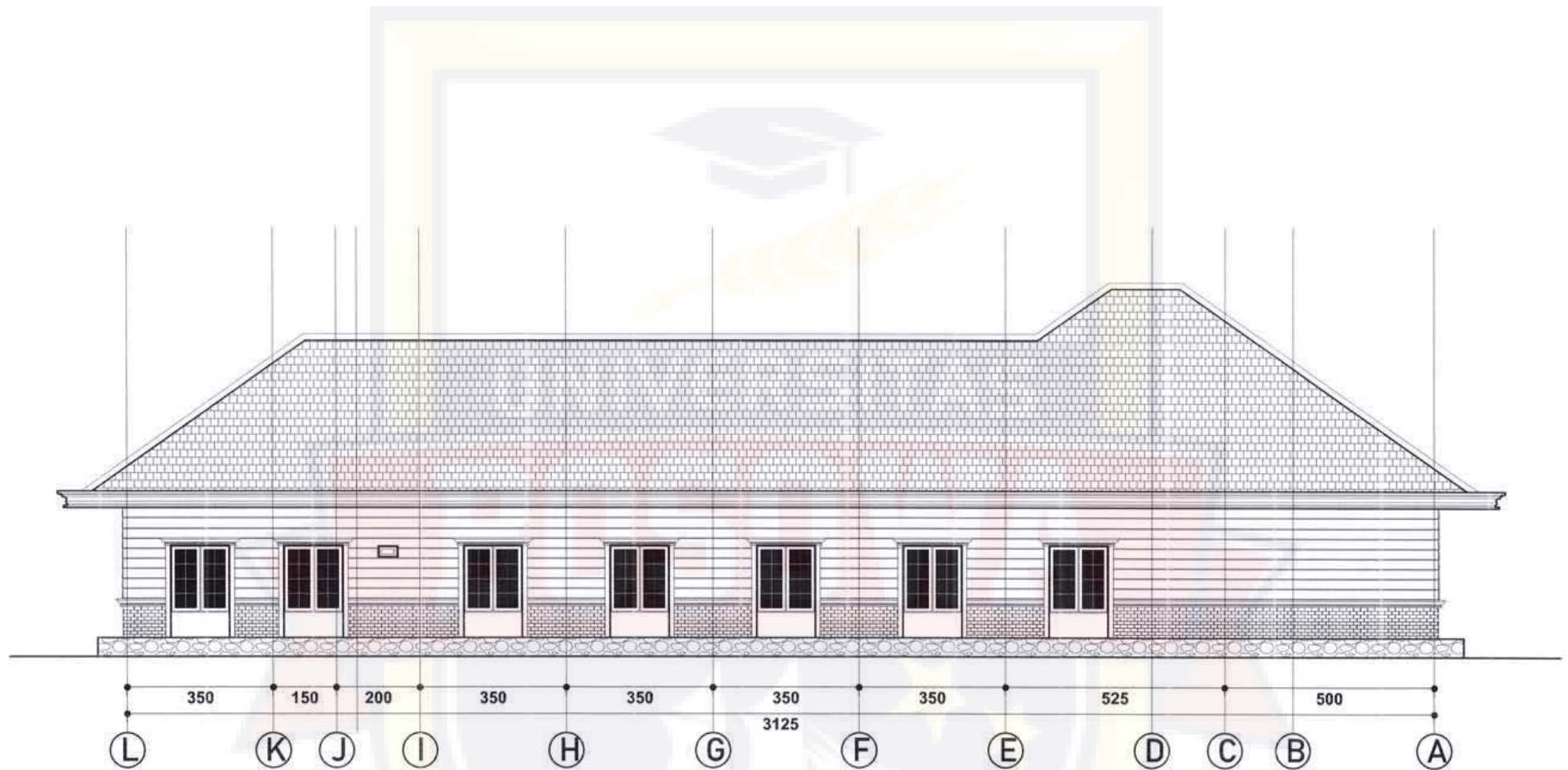
NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KLINIK KUDA**

SKALA :

NO LEMBAR : 31 | JH LEMBAR : 66






**TAMPAK BELAKANG**  
 SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp Samudra No. 4, Sindoga, Kec. Panakkajene, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

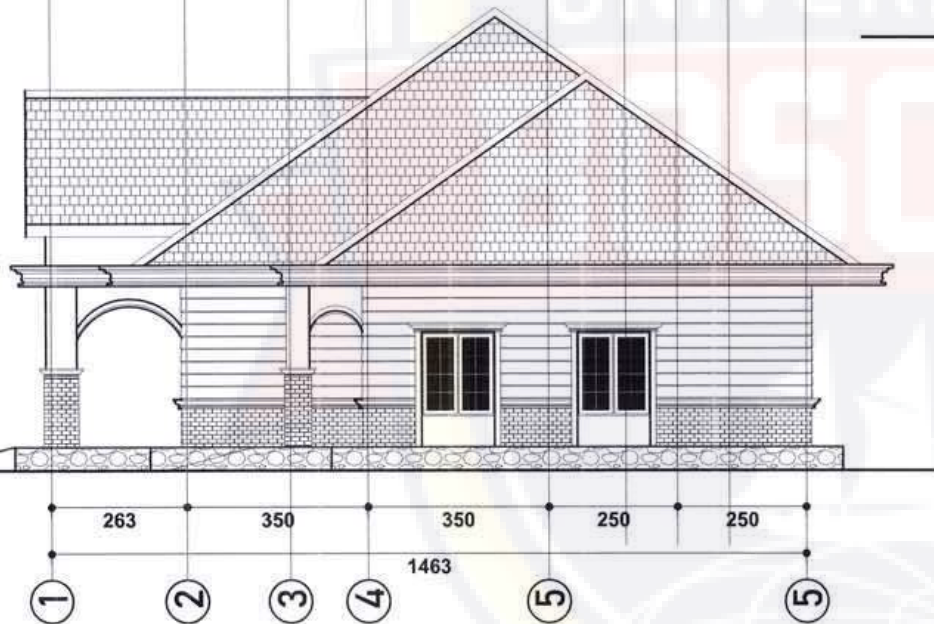
NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KLINIK KUDA**

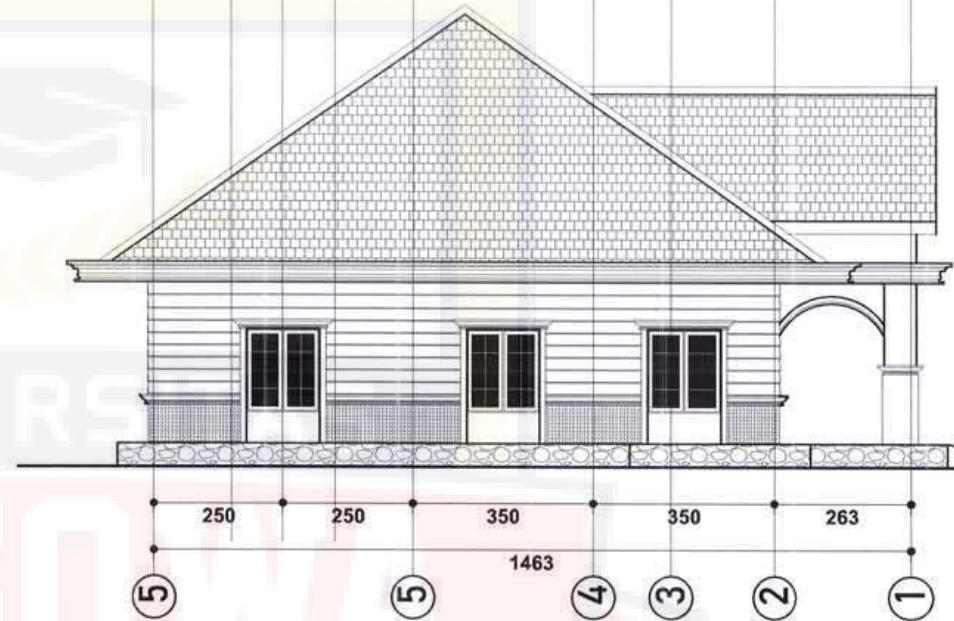
SKALA :



NO LEMBAR : 32 / 66  
 H LEMBAR :



**TAMPAK SAMPING KANAN**  
SKALA 1 : 100



**TAMPAK SAMPING KIRI**  
SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Sunaryadi, No. 4, Simpang, Kec. Pangkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

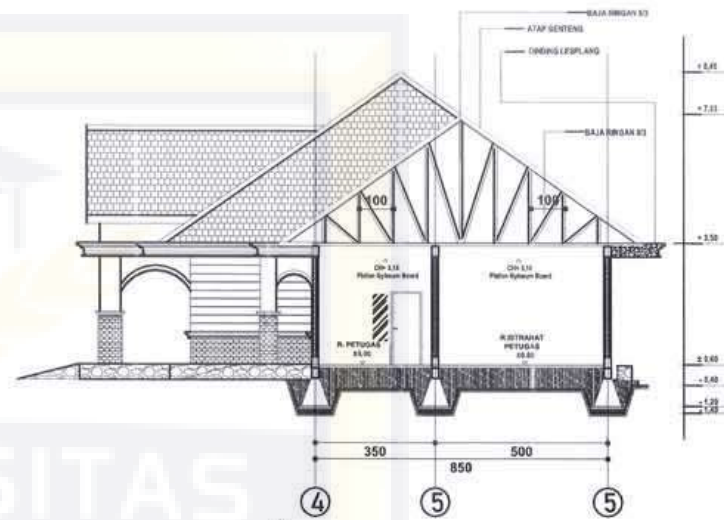
NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**KLINIK KUDA**

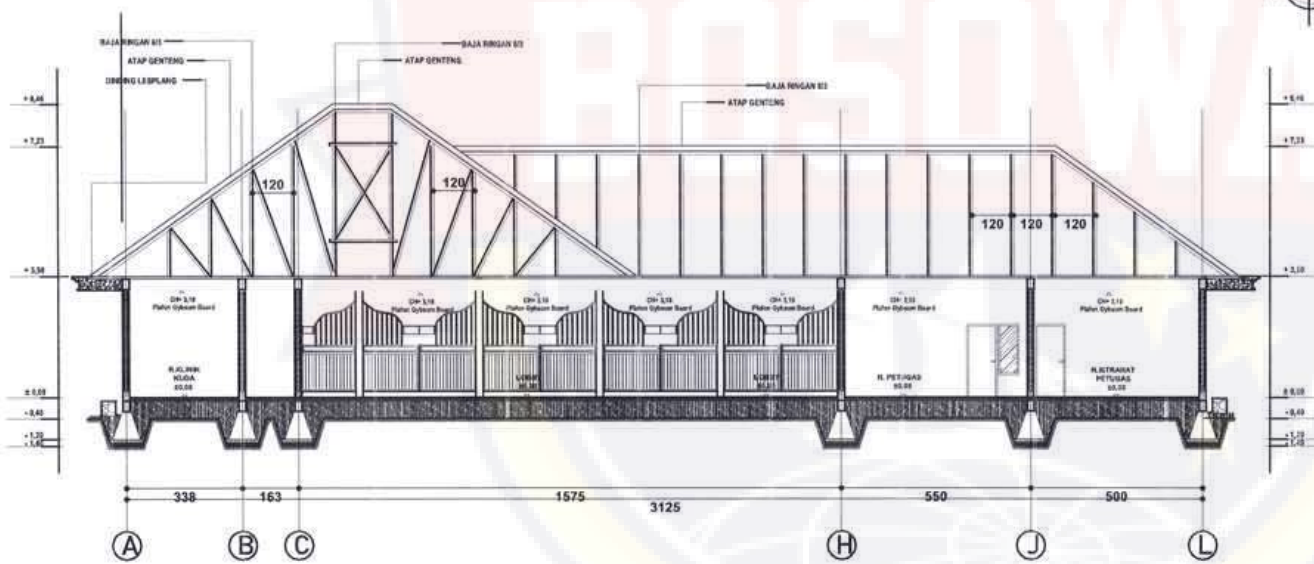
SKALA :



NO LEMBAR / JMLH LEMBAR :  
**33 / 66**



**POTONGAN B-B**  
SKALA 1 : 150



**POTONGAN A-A**  
SKALA 1 : 150





**DENAH WISMA**  
SKALA 1 : 50




**TAMPAK DEPAN**  
 SKALA 1 : 150




**TAMPAK BELAKANG**  
 SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Sarongji No.4, Sindjai, Kec. Pannakkang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90221

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**WISMA**

SKALA :



NO LEMBAR : JUH LEMBAR :

36 | 66





 **TAMPAK SAMPIG KIRI**  
SKALA 1 : 150



 **TAMPAK SAMPIG KANAN**  
SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp Sumoharjo No.4, Binjai, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90221

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia , ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

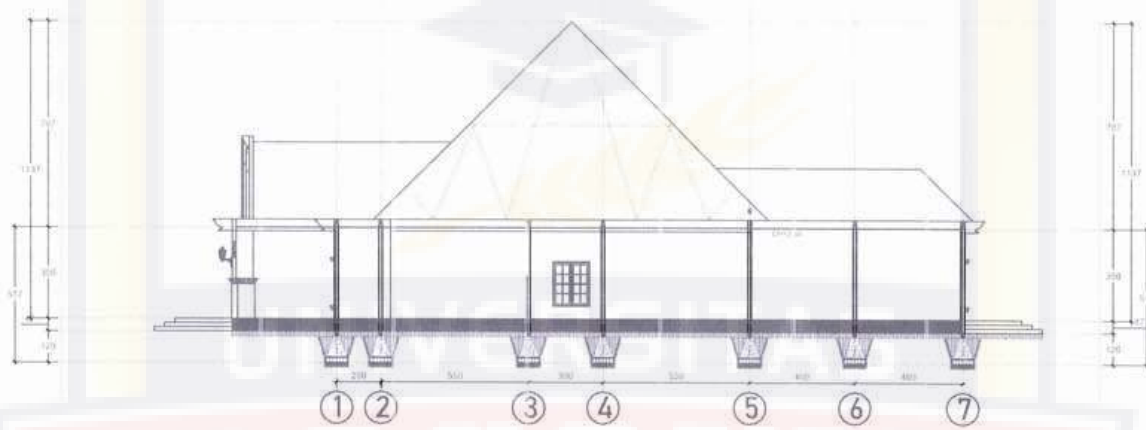
JUDUL GAMBAR :  
**WISMA**

SKALA :

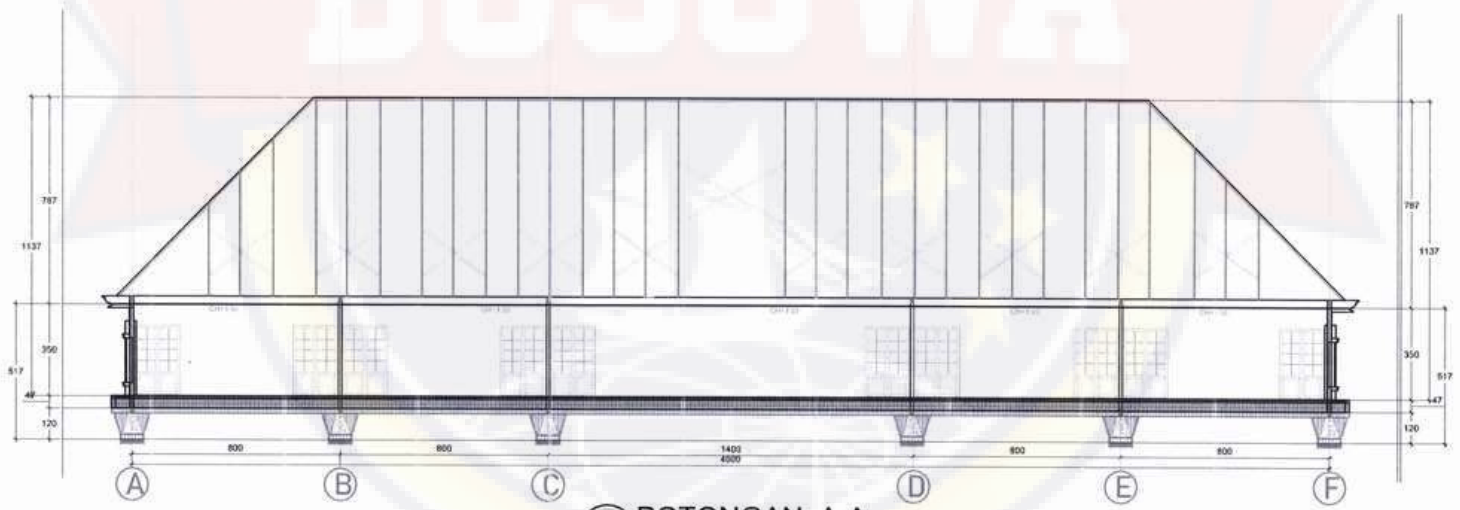


NO LEMBAR : 37 / 66

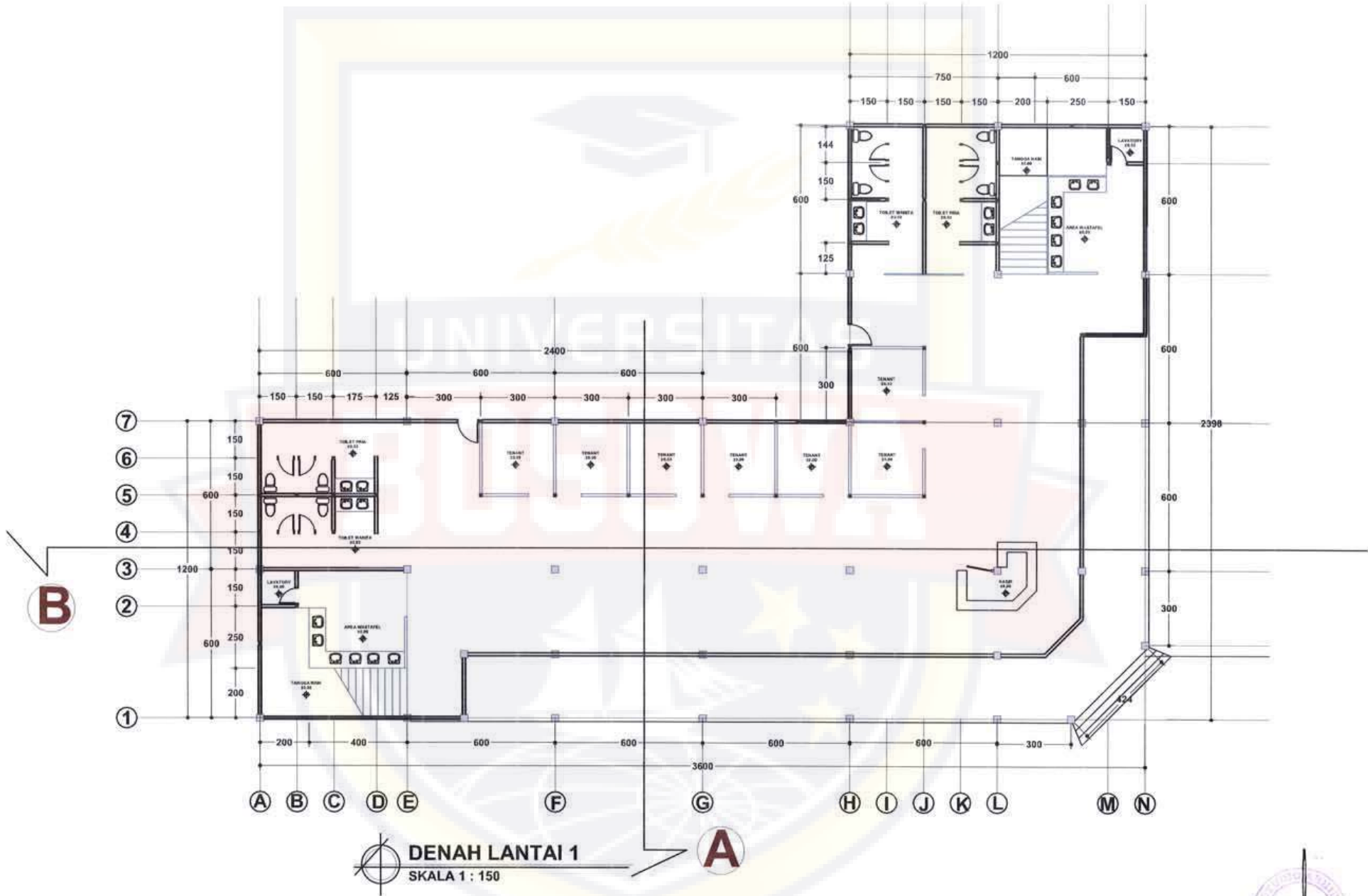
37 66



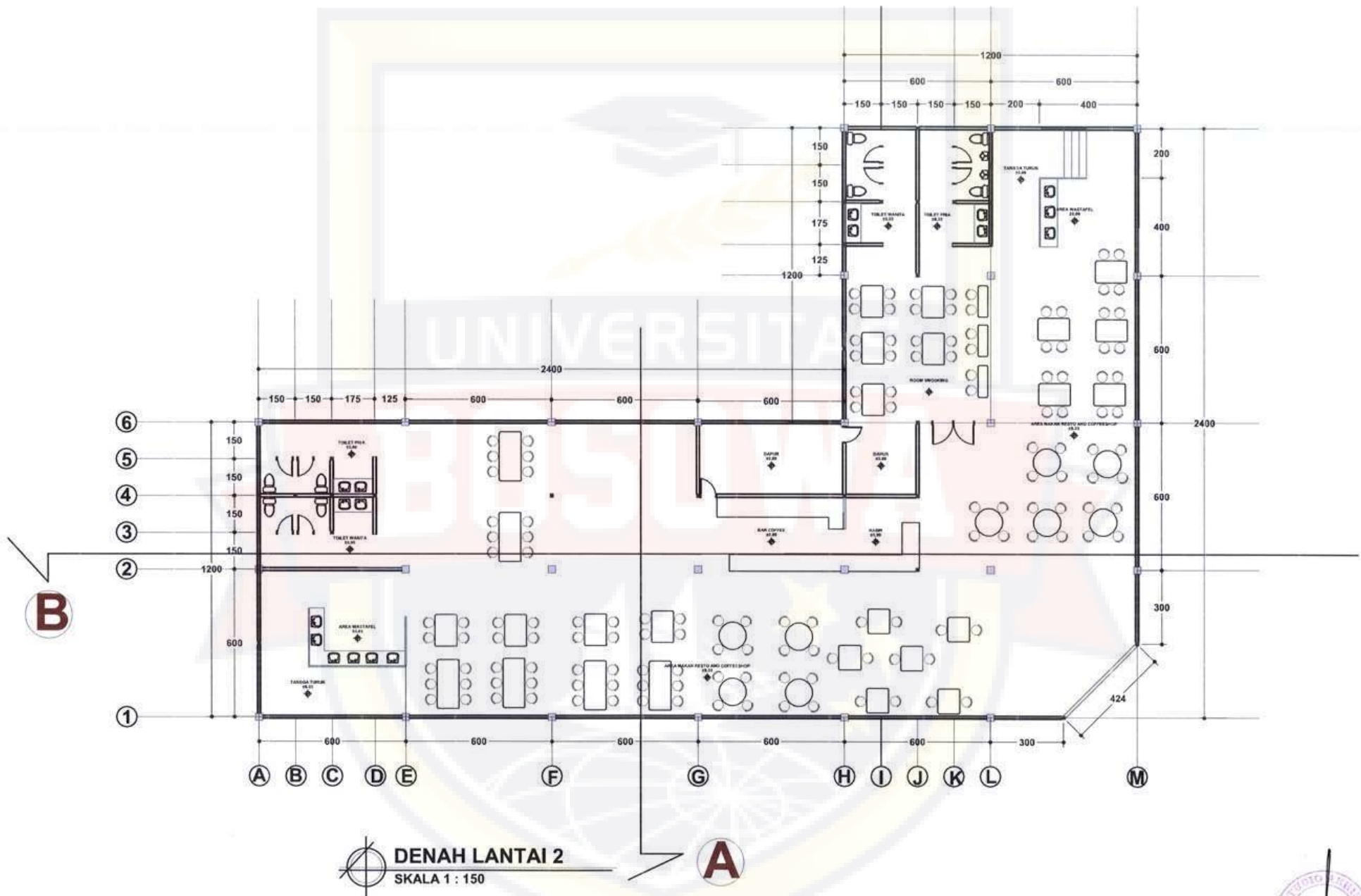
**POTONGAN B-B**  
SKALA 1 : 200



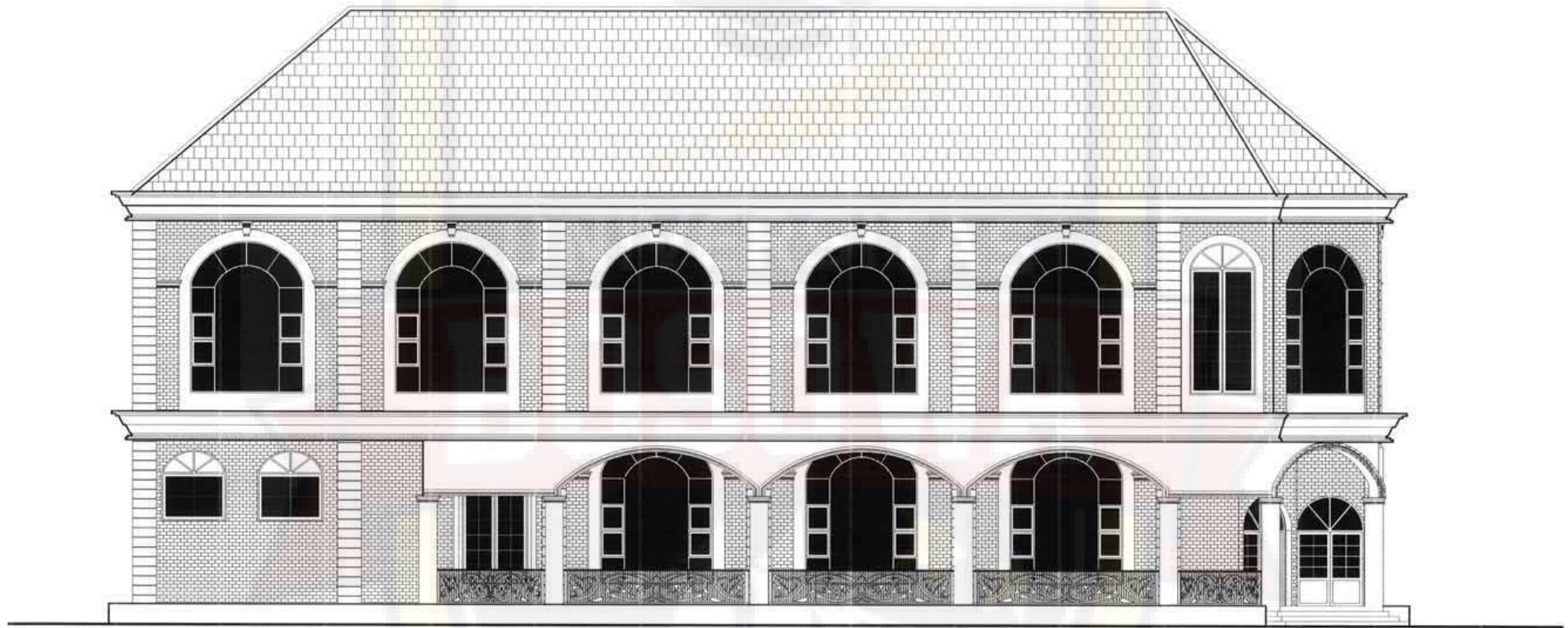
**POTONGAN A-A**  
SKALA 1 : 200







**DENAH LANTAI 2**  
 SKALA 1 : 150




**TAMPAK DEPAN**  
 SKALA 1 : 120



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumoharjo No 4, Sirejaja, Kec. Pamatikang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 92231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia, S.T.,M.T

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45.16.043.006

JUDUL GAMBAR :  
**RESTORAN**

SKALA :



NO LEMBAR : LH LEMBAR :

41

66






**TAMPAK BELAKANG**  
 SKALA 1 : 120



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ujung Samudra No. 4, Girijaya, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia , S.T.,M.T

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45.16.043.006

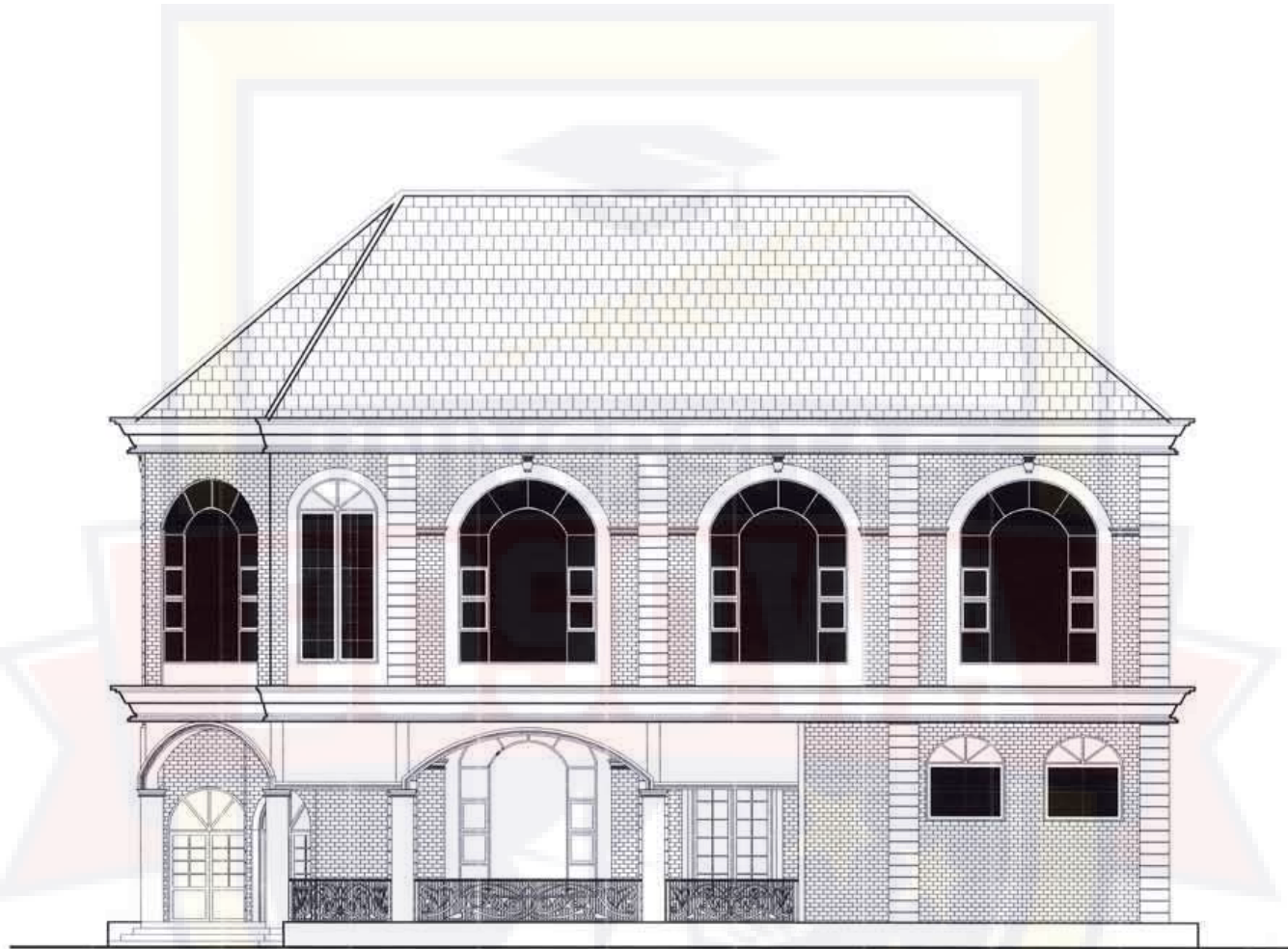
JUDUL GAMBAR :  
**RESTORAN**

SKALA :

NO LEMBAR : JLN LEMBAR :

42 66





**TAMPAK SAMPING KANAN**

SKALA 1 : 120



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA

Jl. Ujung Samudra No. 4, Gempala, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, S.T.,M.T

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45.16.043.006

JUDUL GAMBAR :  
**RESTORAN**

SKALA :

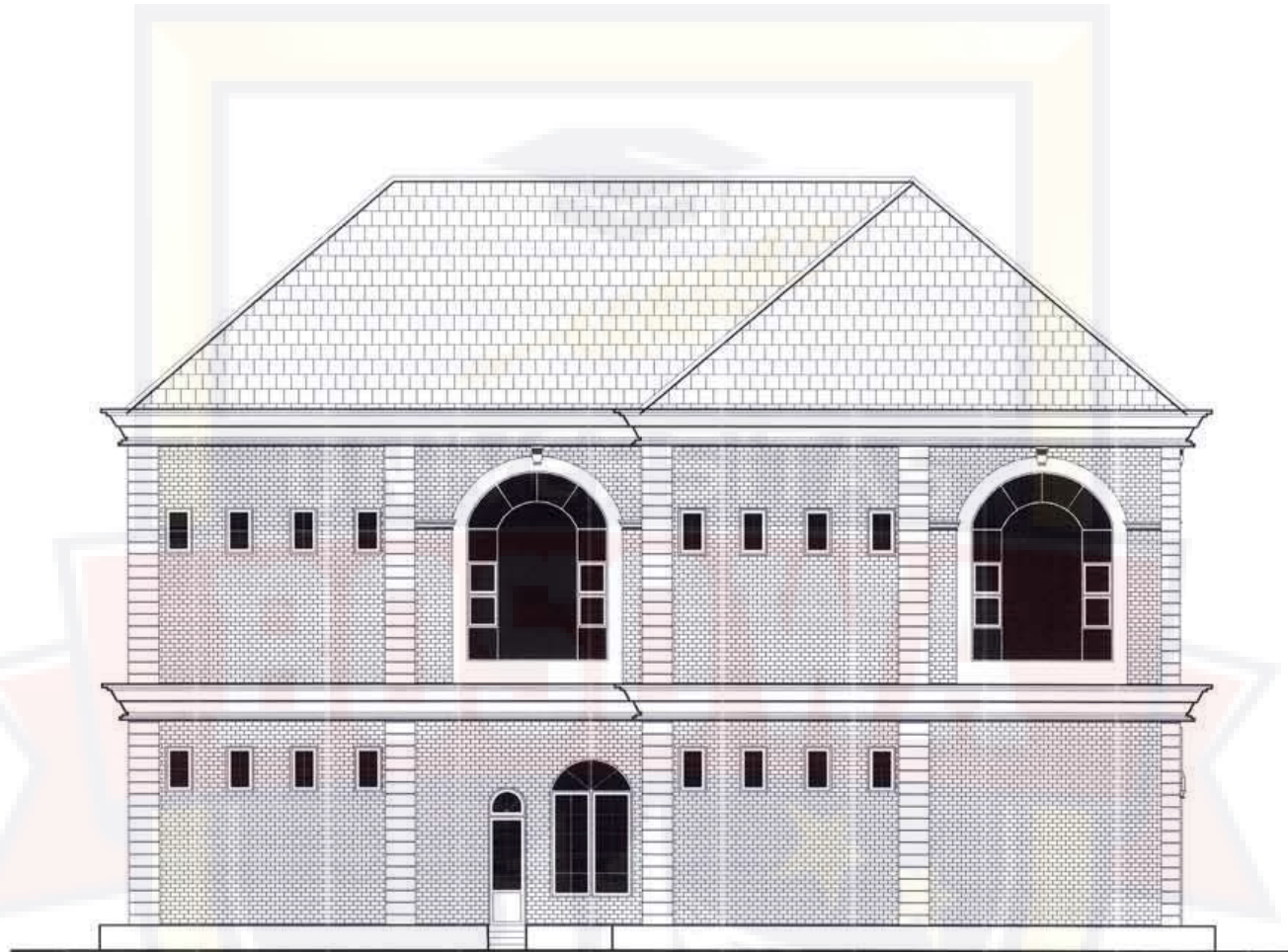


NO LEMBAR : JH LEMBAR :

43

66





**TAMPAK SAMPING KIRI**

SKALA 1 : 120



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA

Jl. Ujung Samudra No. 4, Girijala, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, S.T.,M.T

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45.16.043.006

JUDUL GAMBAR :  
**RESTORAN**

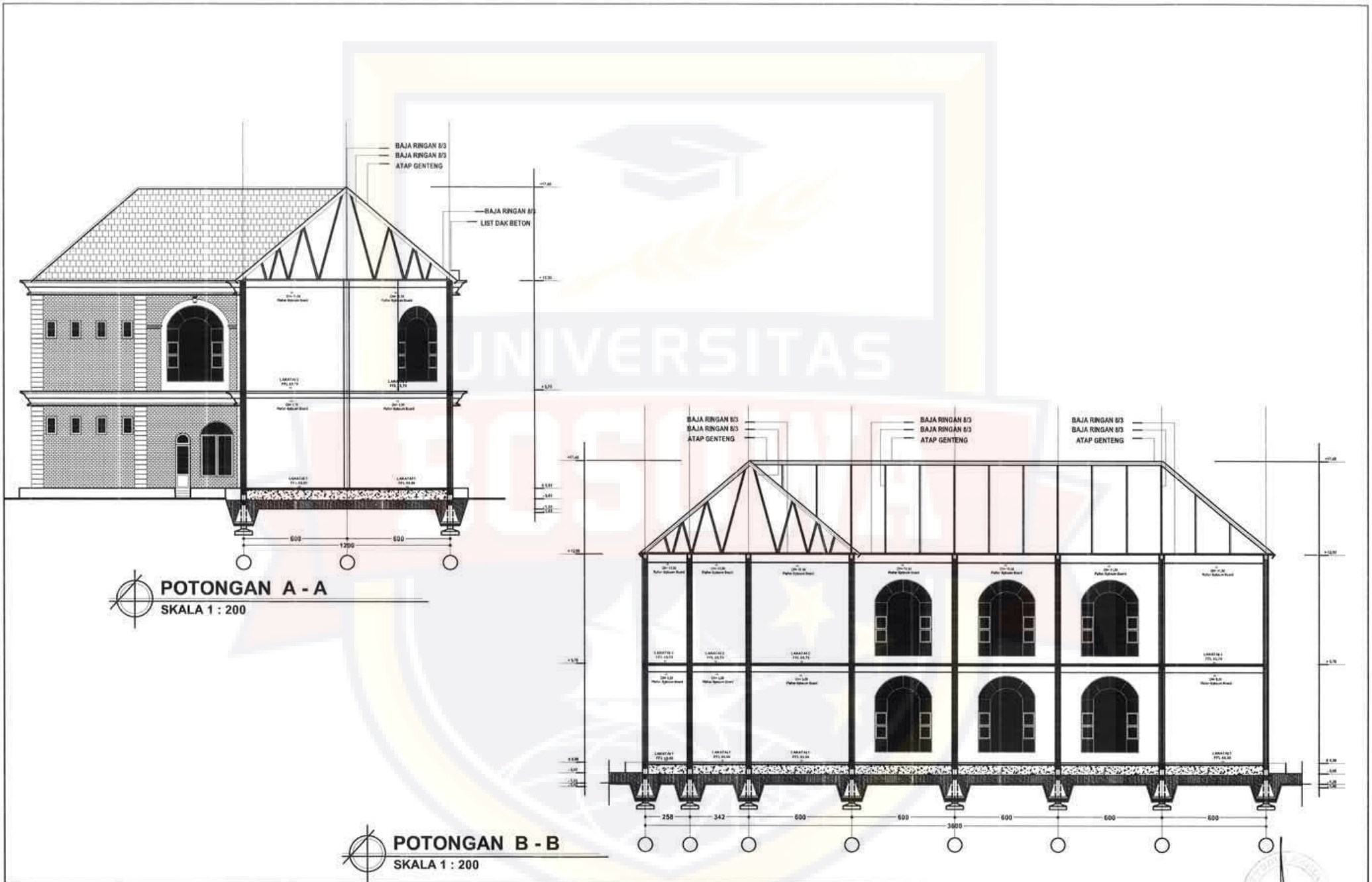
SKALA :



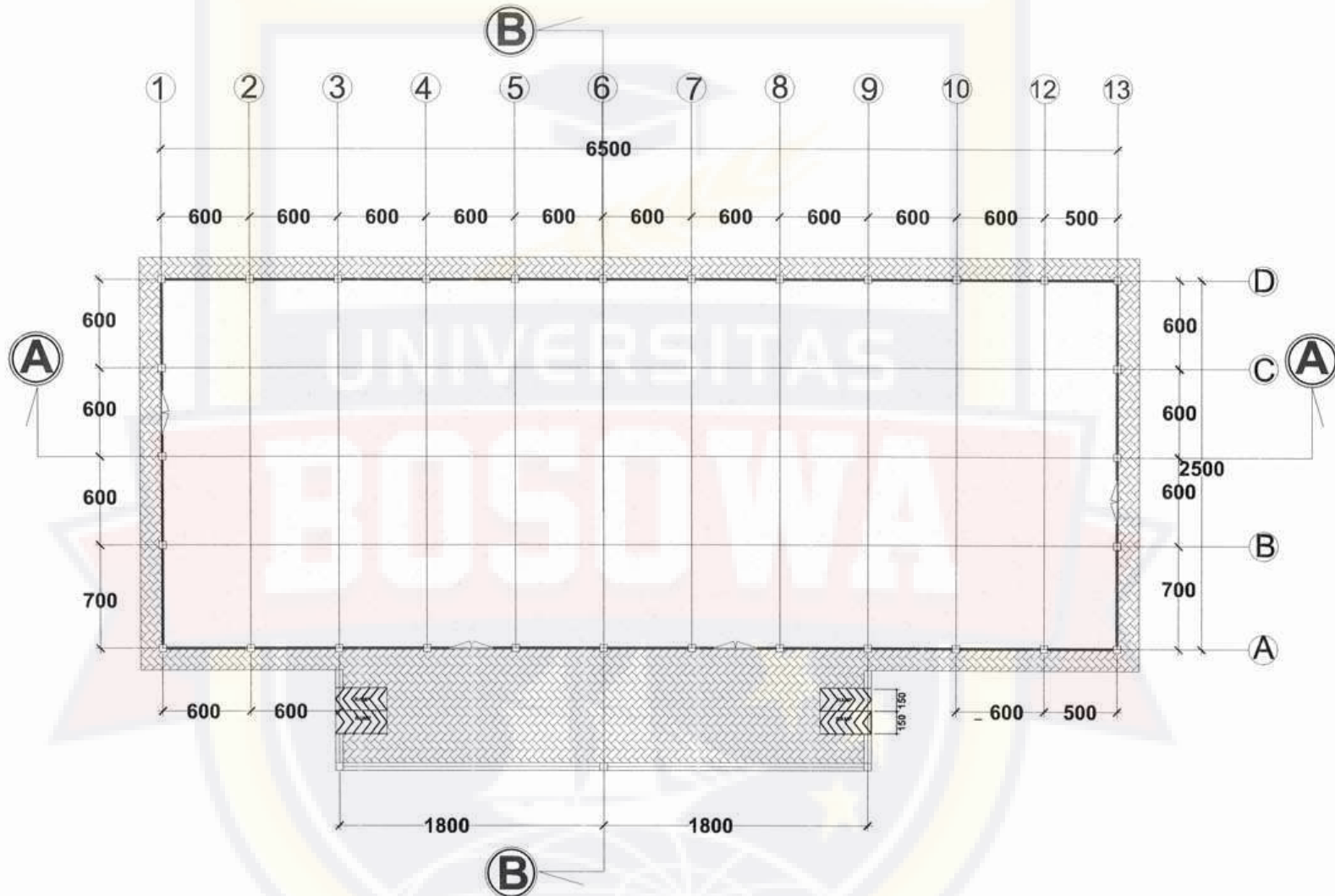
NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

44

66

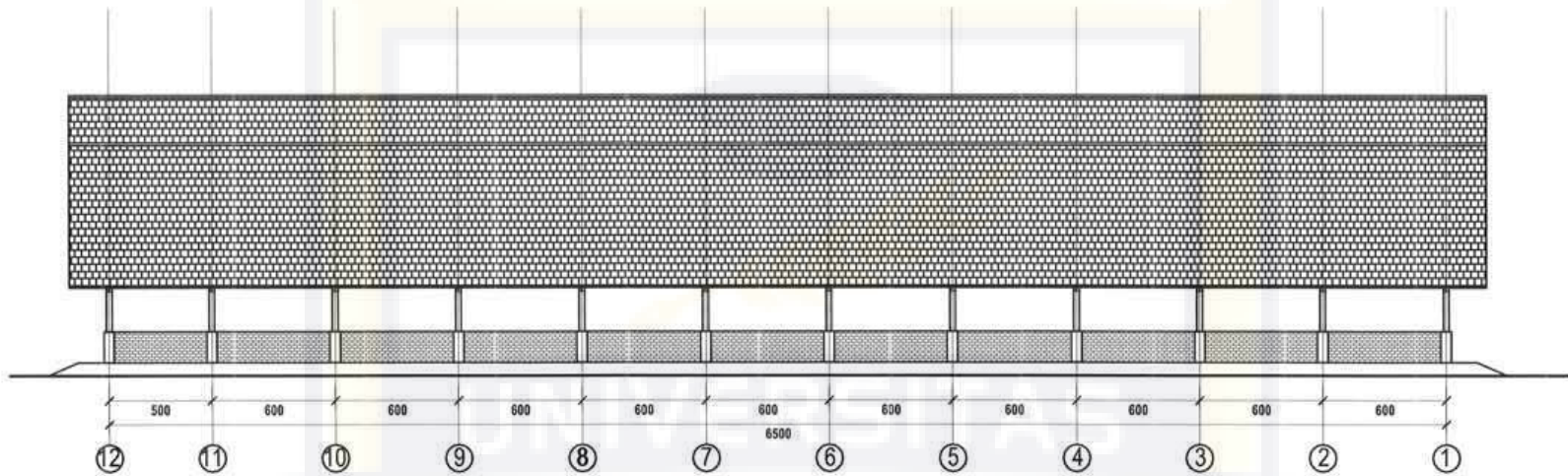


 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BOSOWA <small>Jl. Ling. Samudra No 4, Sorjala, Kec. Pamakkang, Kota Makassar,          Sulawesi Selatan 90221</small>	UJIAN SARJANA PERIODE XLVIII SEMESTER GANJIL 2021 - 2022	<b>TAMAN WISATA BERKUDA          DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP          EDUTAINMENT</b>	PEMBIMBING 1 : Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc	MAHASISWA : GABRIELA F. TANNA	JUDUL GAMBAR : <b>RESTORAN</b>	NO LEMBAR : JLH LEMBAR : <b>45 66</b>
			PEMBIMBING 2 : Lisa Amalia, S.T.,M.T	NIM : 45.16.043.006	SKALA :	

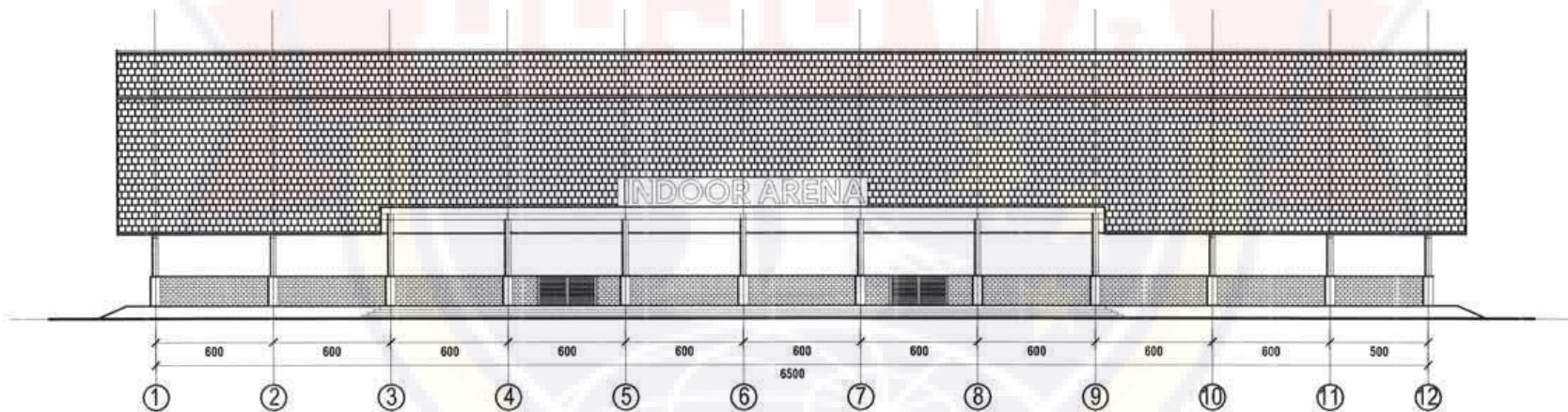



**DENAH ARENA INDOOR BERKUDA**  
 SKALA 1 : 300





**TAMPAK BELAKANG**  
SKALA 1 : 250



**TAMPAK DEPAN**  
SKALA 1 : 250



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Sembahji No. 4, Siripala, Krc. Pamakkulang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST, MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

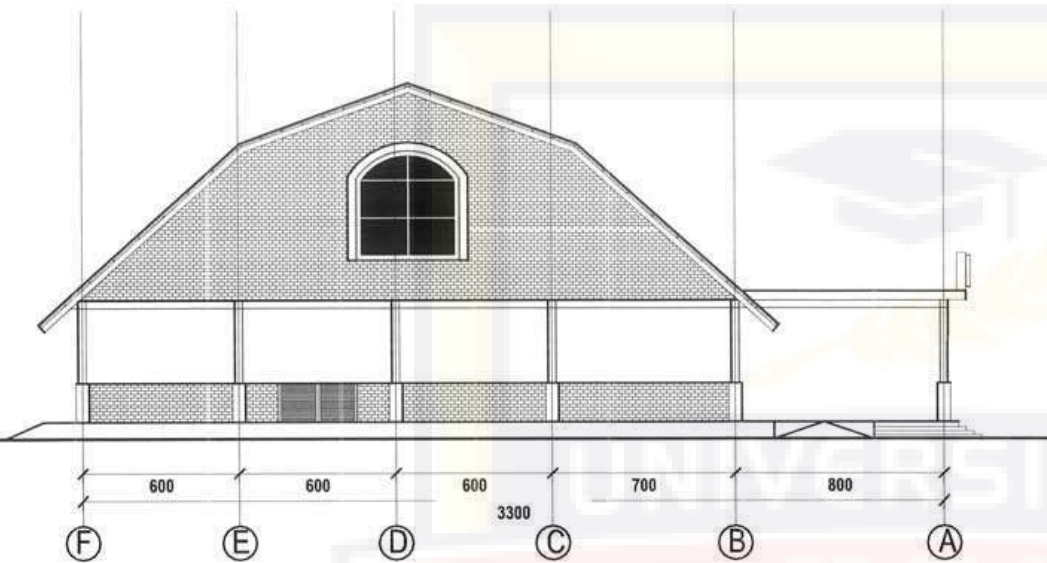
JUDUL GAMBAR :  
**ARENA INDOOR  
BERKUDA**

SKALA :

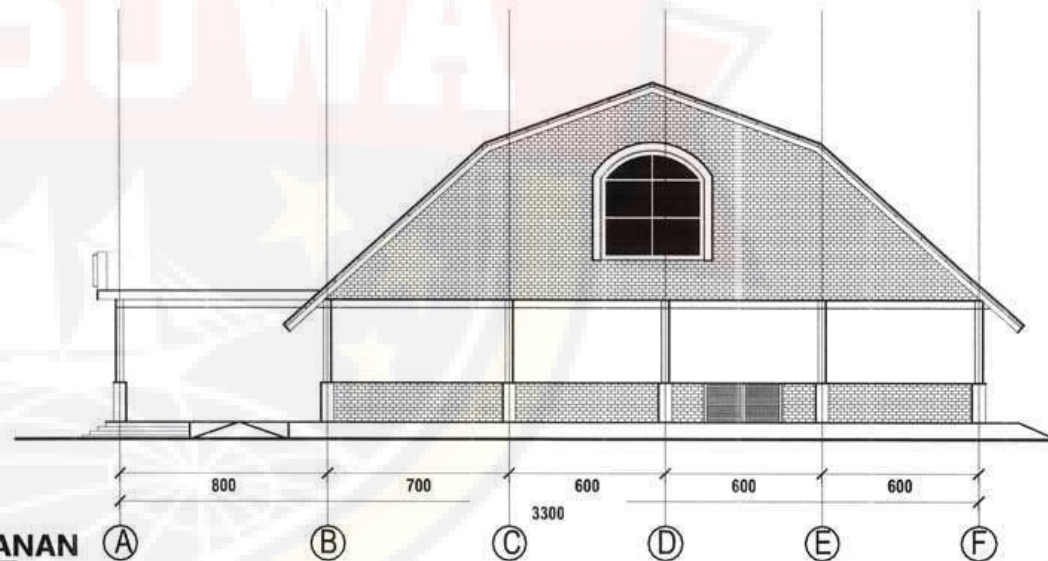


NO LEMBAR / JLH LEMBAR :

47 / 66



**TAMPAK SAMPING KIRI**  
SKALA 1 : 200



**TAMPAK SAMPING KANAN**  
SKALA 1 : 200



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulp. Sumabaji No.4, Sirinjalu, Krc. Panakkukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, ST, MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

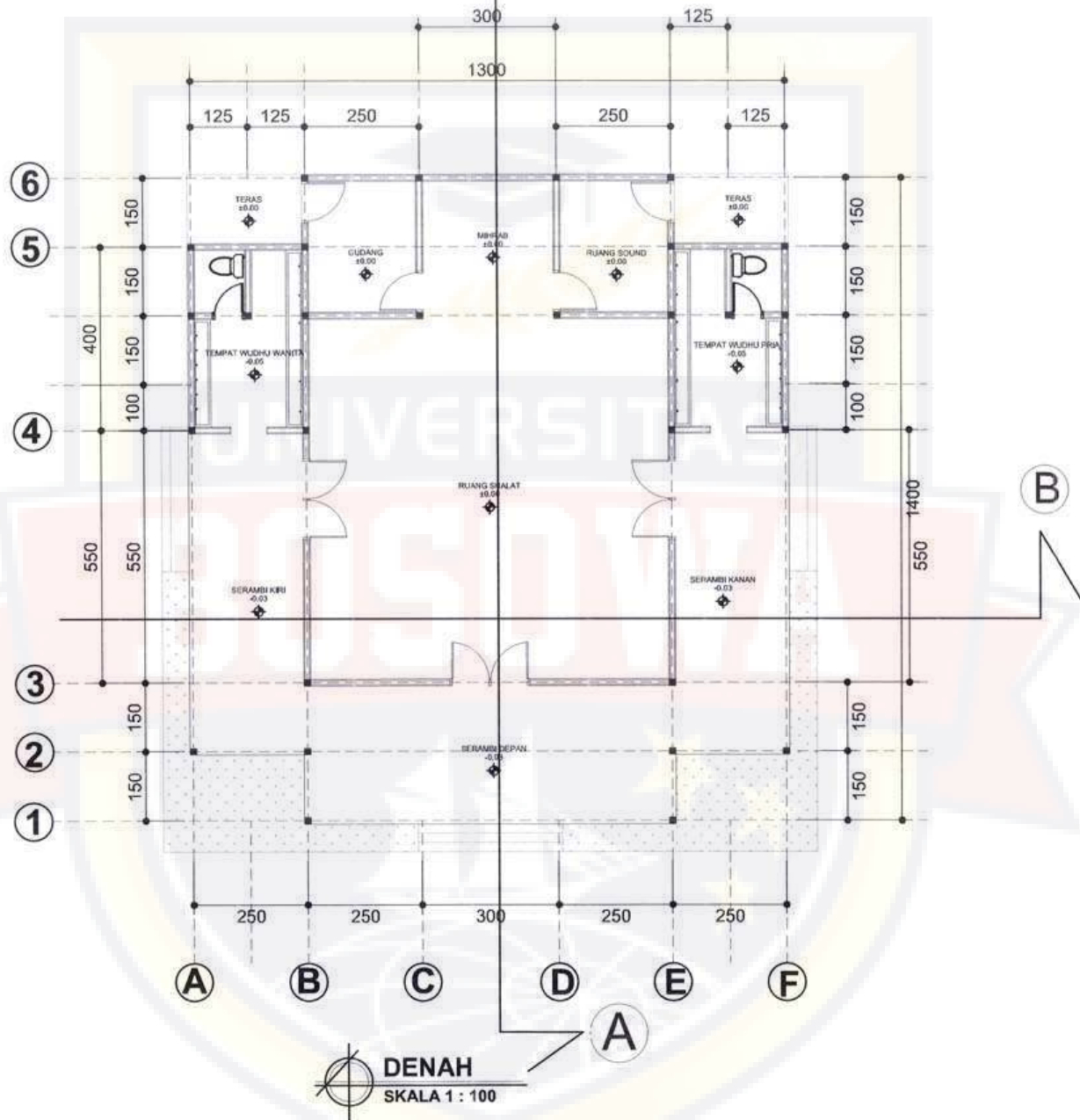
JUDUL GAMBAR :  
**ARENA INDOOR  
BERKUDA**

SKALA :



NO LEMBAR : 48 / 66

48 66



**DENAH**  
SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Dlp. Sarachaja Rta 4, Sirijaka, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, S.T.,M.T

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45.16.043.006

JUDUL GAMBAR :

**MUSHOLLAH**

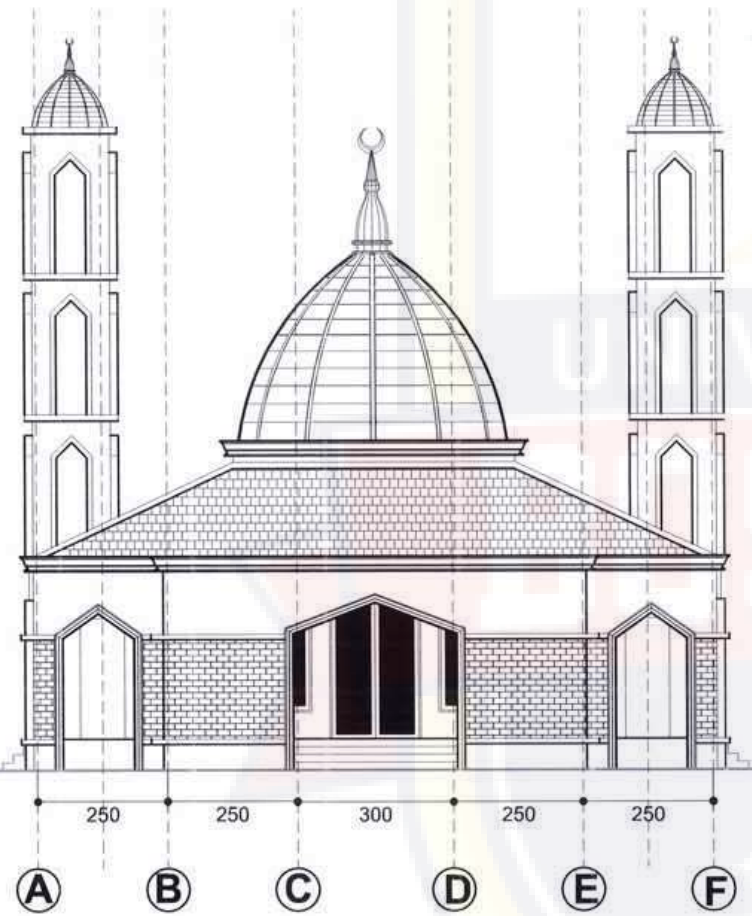
SKALA :

NO LEMBAR : JLH LEMBAR

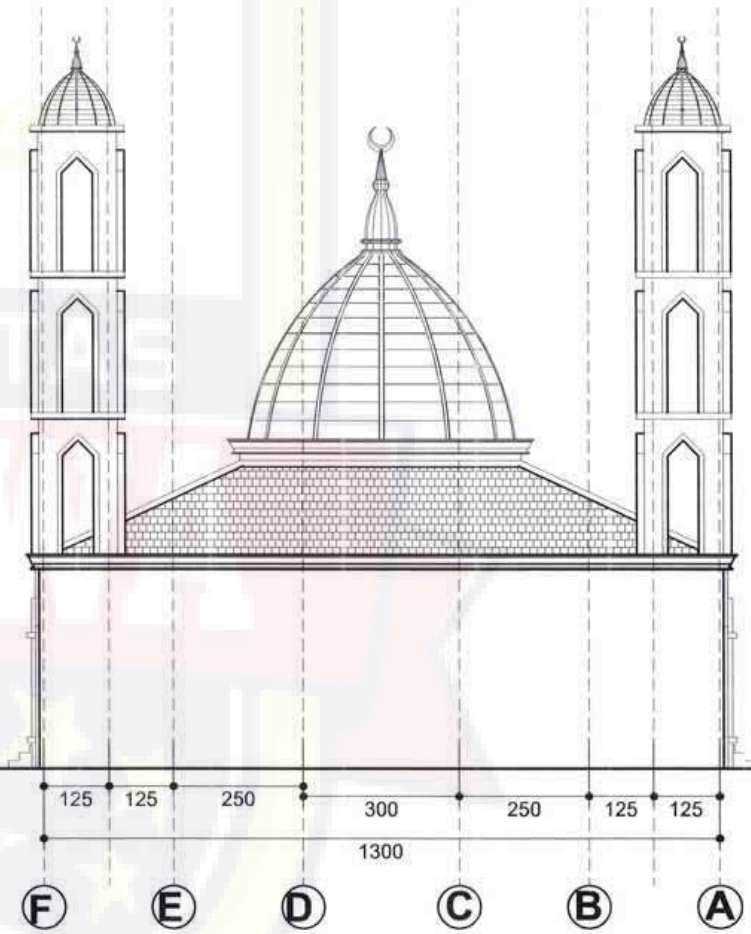
49

66






**TAMPAK DEPAN**  
 SKALA 1 : 100




**TAMPAK BELAKANG**  
 SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No. 4, Stripada, Kec. Panakkajene, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 Lisa Amalia, S.T., M.T

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45.16.043.006

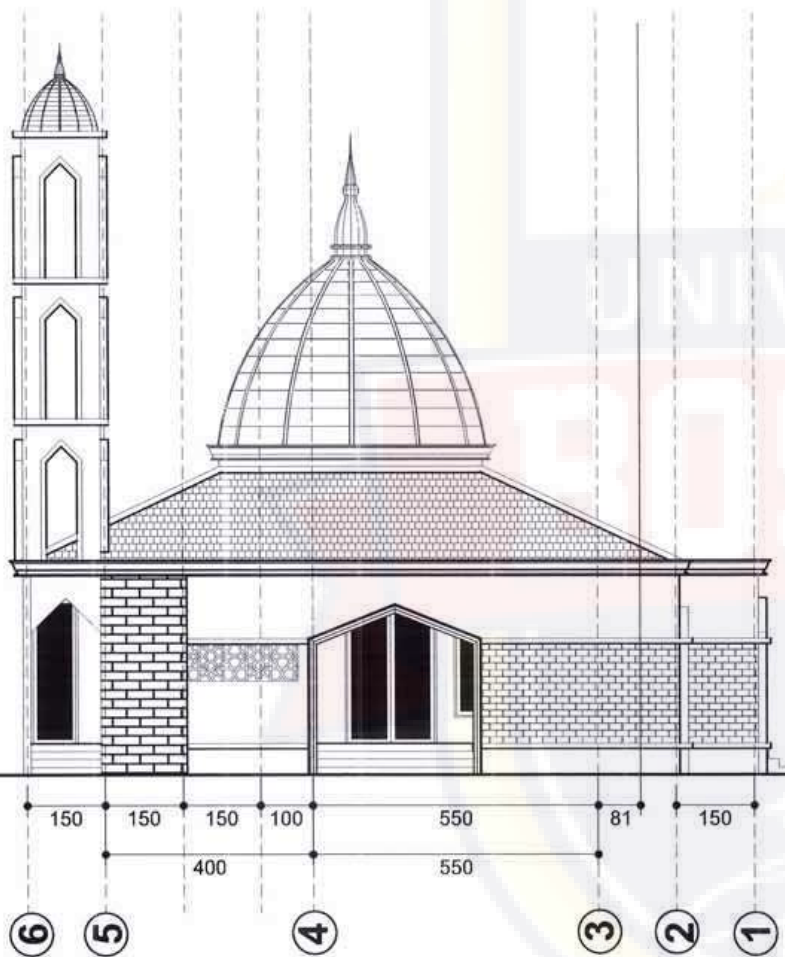
JUDUL GAMBAR :  
**MUSHOLLAH**

SKALA :

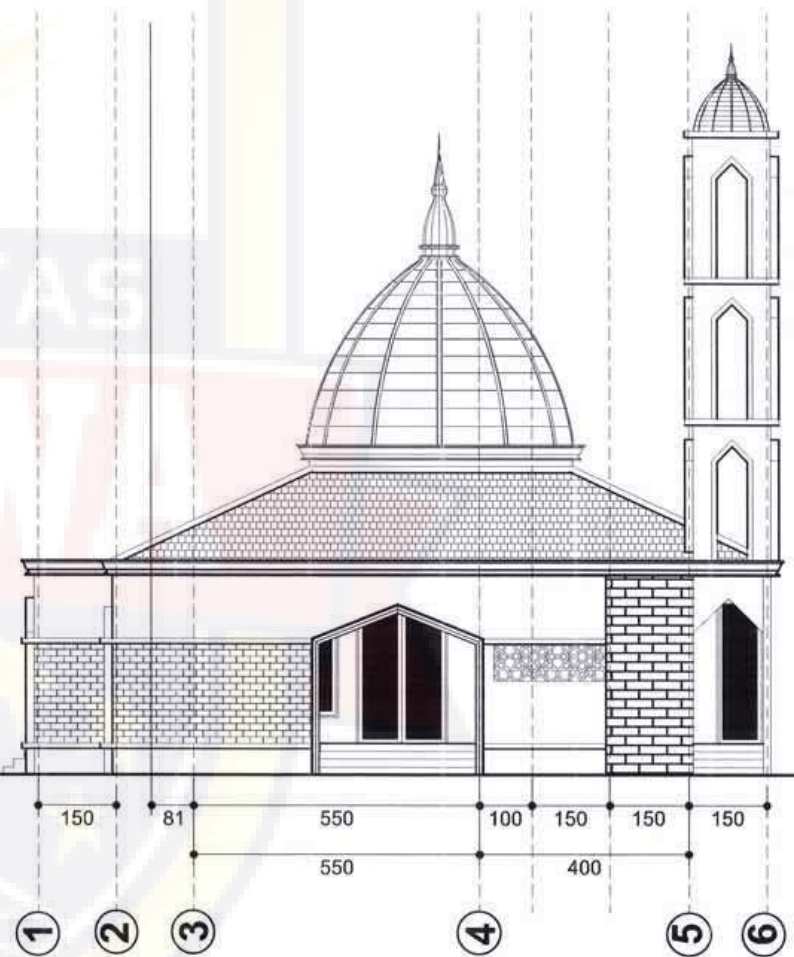


NO LEMBAR / JLN LEMBAR

50 / 66



**TAMPAK SAMPING KIRI**  
SKALA 1 : 100



**TAMPAK SAMPING KANAN**  
SKALA 1 : 100



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulu Samudra No 4, Sierjela, Kec. Panakkajene Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90237

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, S.T.,M.T

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45.16.043.006

JUDUL GAMBAR :  
**MUSHOLLAH**

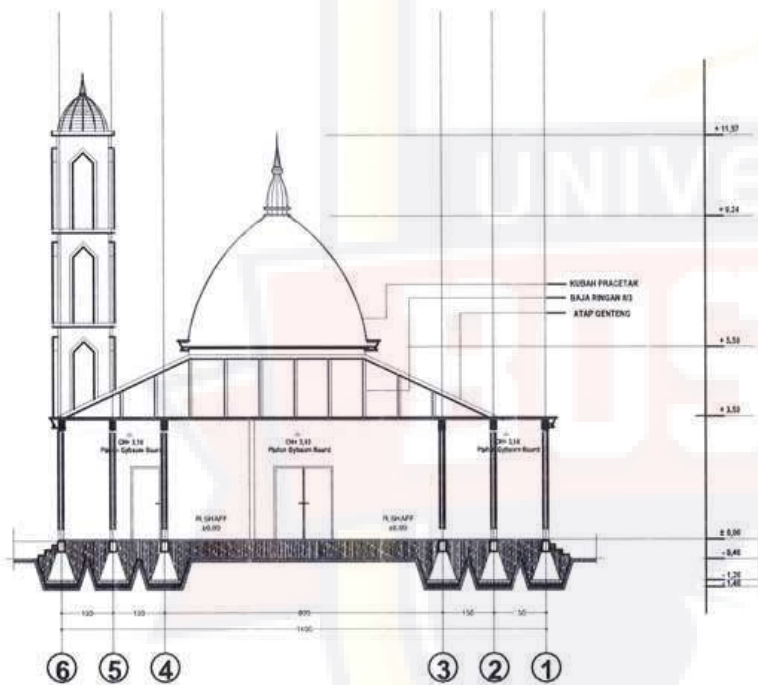
SKALA :



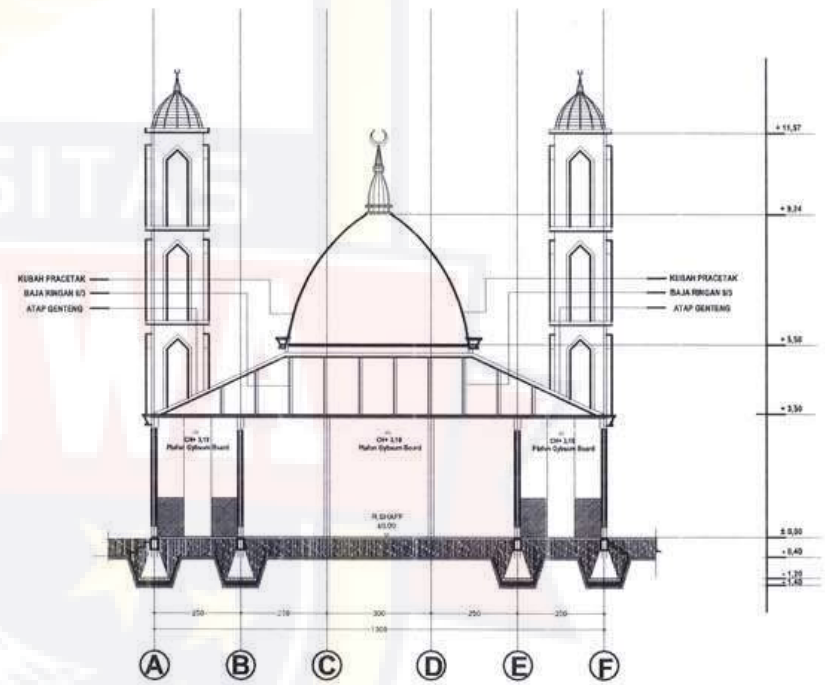
NO LEMBAR : JLH LEMBAR

51 66





**POTONGAN A - A**  
SKALA 1 : 150



**POTONGAN B - B**  
SKALA 1 : 150



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Ulpi Sarungajo No. 4, Sirejajo, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
Syamfitriani Asnur, S.T., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
Lisa Amalia, S.T.,M.T

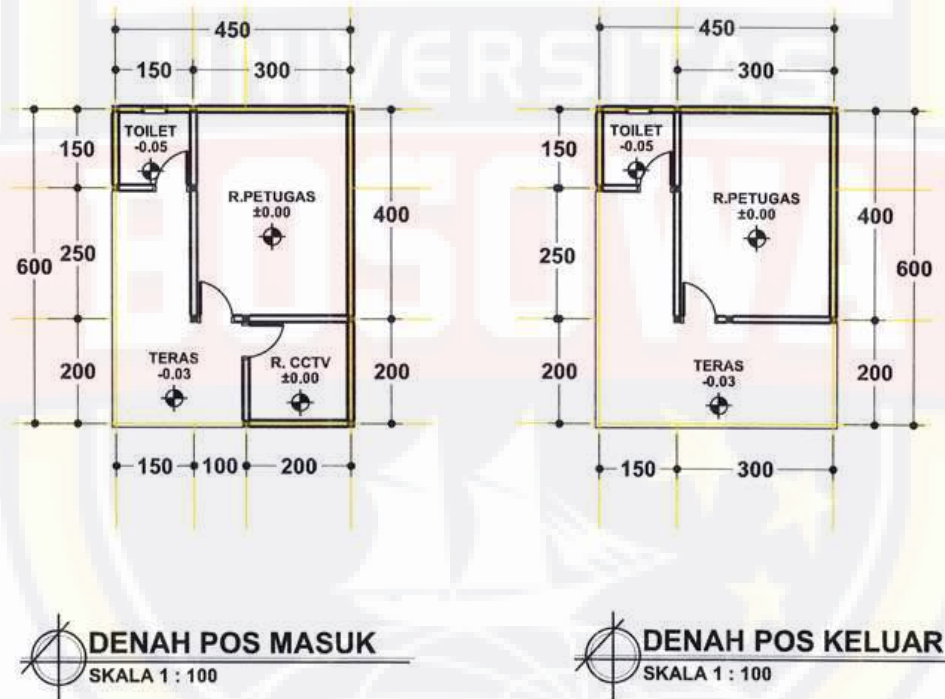
MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45.16.043.006

JUDUL GAMBAR :  
**MUSHOLLAH**

SKALA :

NO LEMBAR : 52 / JH LEMBAR : 66








**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumoharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

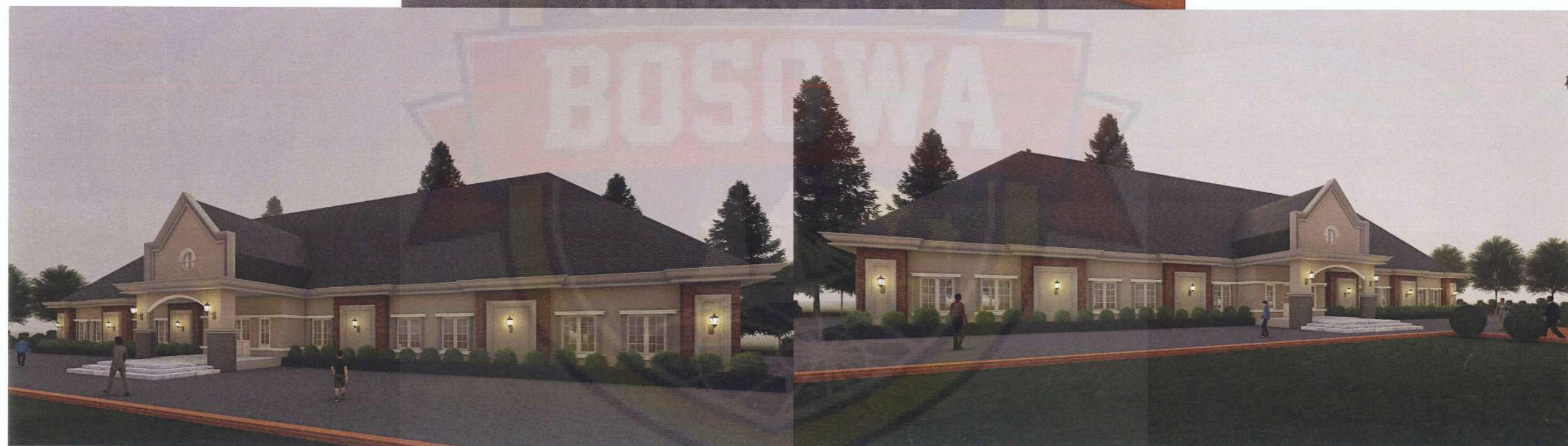
JUDUL GAMBAR :  
**KLINIK KUDA**

SKALA :



NO LEMBAR : 54 / 66  
 JLH LEMBAR :






**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
 PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA  
 NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**WISMA**  
 SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :  
**55 66**






**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE



 <p>           PROGRAM STUDI ARSITEKTUR            FAKULTAS TEKNIK            UNIVERSITAS BOSOWA  <small>Jl. Urip Sumoharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,            Sulawesi Selatan 90231</small> </p>	<p>           UJIAN SARJANA PERIODE            XLVIII SEMESTER GANJIL            2021 - 2022         </p>	<p> <b>TAMAN WISATA BERKUDA            DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP            EDUTAINMENT</b> </p>	<p>           PEMBIMBING 1 :            SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc             PEMBIMBING 2 :            LISA AMALIA, ST.,MT         </p>	<p>           MAHASISWA :            GABRIELA F. TANNA             NIM :            45 15 043 006         </p>	<p>           JUDUL GAMBAR :  <b>RESTORAN</b>             SKALA :         </p>	<p>           NO LEMBAR : JLH LEMBAR :  <b>56 66</b> </p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------






**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE




**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS BOSOWA**  
Jl. Urip Sumoharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90231

**UJIAN SARJANA PERIODE**  
**XLVIII SEMESTER GANJIL**  
**2021 - 2022**

**TAMAN WISATA BERKUDA**  
**DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP**  
**EDUTAINMENT**

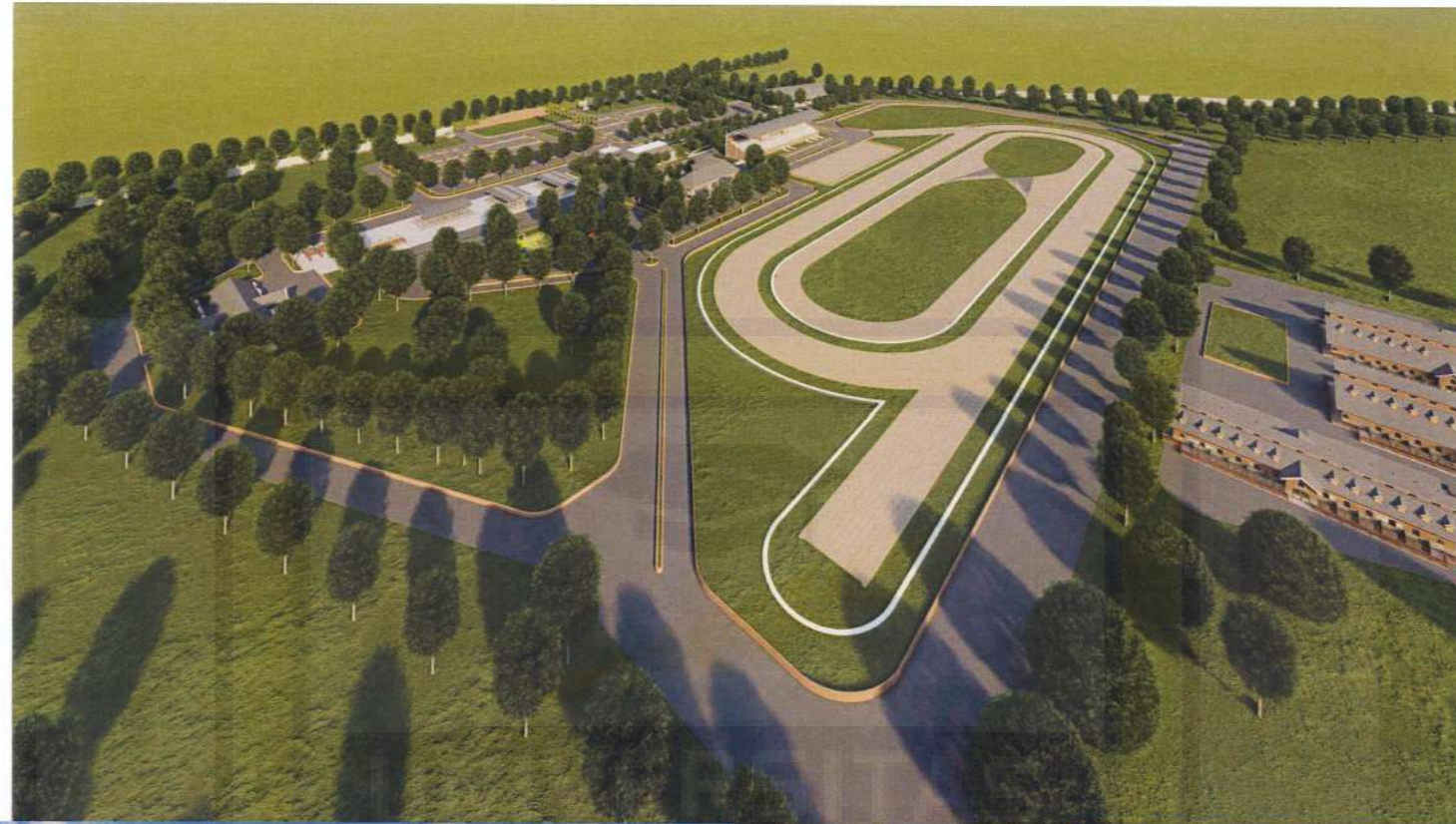
**PEMBIMBING 1 :**  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
  
**PEMBIMBING 2 :**  
 LISA AMALIA, ST.,MT

**MAHASISWA :**  
 GABRIELA F. TANNA  
  
**NIM :**  
 45 15 043 006

**JUDUL GAMBAR :**  
**MUSHOLLAH**  
  
**SKALA :**

**NO LEMBAR : JLH LEMBAR :**  
**57 66**





PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
 PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA  
 NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**LANSCAPE AREA**  
 SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :  
**58 66**





PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
 Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :

**LANSCAPE AREA**

SKALA :

NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

59

66





PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA

Jl. Urip Sumoharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA

NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :

**LANSCAPE AREA**

SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :

60 66






**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE








**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE







INTERIOR RESTORAN  
NOT SCALE



INTERIOR ARENA INDOOR BERKUDA  
NOT SCALE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumoharjo No 4, Sinrijala, Kec. Panakkukang Kota Makassar,  
Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
XLVIII SEMESTER GANJIL  
2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
PEMBIMBING 2 :  
LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
GABRIELA F. TANNA  
NIM :  
45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**PERSPEKTIF INTERIOR**  
SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :  
**63 66**






**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No 4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
 PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA  
 NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**GALERI DAN  
 PENGELOLA**  
 SKALA :



NO LEMBAR : JLH LEMBAR :  
**64 66**






**AXONOMETRIC SITE**  
 NOT SCALE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc

PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA

NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**AXONOMETRIC**

SKALA :



NO LEMBAR : JLN LEMBAR :  
**65 66**






**PERSPEKTIF EKSTERIOR**  
 NOT SCALE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK  
 UNIVERSITAS BOSOWA  
Jl. Urip Sumaharjo No.4, Sinrijaya, Kec. Panakkukang, Kota Makassar,  
 Sulawesi Selatan 90231

UJIAN SARJANA PERIODE  
 XLVIII SEMESTER GANJIL  
 2021 - 2022

**TAMAN WISATA BERKUDA  
 DI PATTALLASSANG DENGAN KONSEP  
 EDUTAINMENT**

PEMBIMBING 1 :  
 SYAMFITRIANI ASNUR, ST., M.Sc  
 PEMBIMBING 2 :  
 LISA AMALIA, ST.,MT

MAHASISWA :  
 GABRIELA F. TANNA  
 NIM :  
 45 15 043 006

JUDUL GAMBAR :  
**ARENA INDOOR  
 BERKUDA**  
 SKALA :



NO LEMBAR : JLN LEMBAR :  
**66 66**

**HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN PERANCANGAN**

---

PROYEK : UJIAN SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS  
BOSOWA MAKASSAR

JUDUL : TAMAN WISATA BERKUDA DENGAN KONSEP  
EDUTAINMENT DI PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA

PENYUSUN : GABRIELA FLORENCE TANNA


NIM : 45 16 0430 006

PERIODE : SEMESTER GANJIL 2021/2022

---

Menyetujui

Pembimbing I


  
Syamfitriani Asnur ST., M.Sc  
NIDN : 0931087602

Pembimbing II

  
Lisa Amalia ST., MT  
NIDN : 0929018901

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

  
Dr. Ridwan ST., M.Si  
NIDN : 0910127101

Ketua Program Studi Arsitektur

  
Dr. Ir. H. Nasrullah ST., MT  
NIDN : 0908077301



**TAMAN WISATA BERKUDA  
DENGAN KONSEP *EDUTAINMENT*  
DI PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA**

**LAPORAN PERANCANGAN**

*Diajukan Sebagai Penulisan Tugas Akhir  
Untuk Memenuhi Syarat Ujian Sarjana Arsitektur*



**OLEH :**

**GABRIELA FLORENCE TANNA**

**45 16 043 006**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS BOSOWA**

## KATA PENGANTAR

*Syalom, Salam Sejahtera Bagi Kita Semua*

Dengan menyebut Nama Tuhan Yesus Kristus Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Penulis memanjatkan puji syukur atas Kasih, Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulisan acuan perancangan ini dapat direalisasikan.

Laporan perancangan ini disusun untuk memenuhi syarat ujian Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa Makassar.

Adapun Judul yang di ambil adalah :

**“TAMAN WISATA BERKUDA DENGAN KONSEP *EDUTAINMENT*  
DI PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA”**

Pada kesempatan kali ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, Ayahanda tercinta Kata Tanna dan Ibunda tercinta Hilda yang telah merawat dan selalu memberikan dukungan baik berupa moril dan materi. Teruntuk Saudara-saudara serta Keponakan yang selalu meberikan semangat. Dan teruntuk James, yang selalu menjadi teman yang menemani dan menyemangati saya.
2. Bapak Dr. Ridwan, ST., M,Si, sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Bosowa.
3. Bapak Dr. Ir. H. Narullah., MT, IAI, sebagai Ketua Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa.

4. Ibu Syamfitriani Asnur, ST., M.Sc dan Ibu Lisa, Amalia ST., MT selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktunya memberikan pengetahuan, arahan, motivasi dan bimbingan bagi Penulis.
5. Ibu Syamfitriani Asnur, ST., M.Sc dan Ibu Lisa, Amalia ST., MT selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan, demi kelancaran perkuliahan Penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Arsitektur, Syahril Idris, ST., M.sp, M. Awaluddin Hamdy, ST., M.Si, Ibu Satriani Latief. ST., MT, Sudarman Abdullah. ST., dan Syamsuddin Mustafa, ST., MT dan Almarhum Prof. Dr. Ir. Tommy S.S Eisenring., M.Si. yang telah memberikan ilmu Arsitektur kepada penulis selama menempuh Pendidikan di Universitas Bosowa, dan kepada staf Administrasi Prodi dan Fakultas yang telah membantu dalam urusan administrasi kampus.
7. Teruntuk Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Arsitektur FT-UNIBOS yang telah memberikan pengalaman baik dalam hal organisasi maupun akademis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penyusunan laporan perancangan ini, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penyusunan laporan perancangan ini mengandung kesalahan yang tidak disengaja .dan semoga laporan perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa Program Studi Arsitektur.

Makassar, 08 November 2021

Penyusun

## DAFTAR ISI

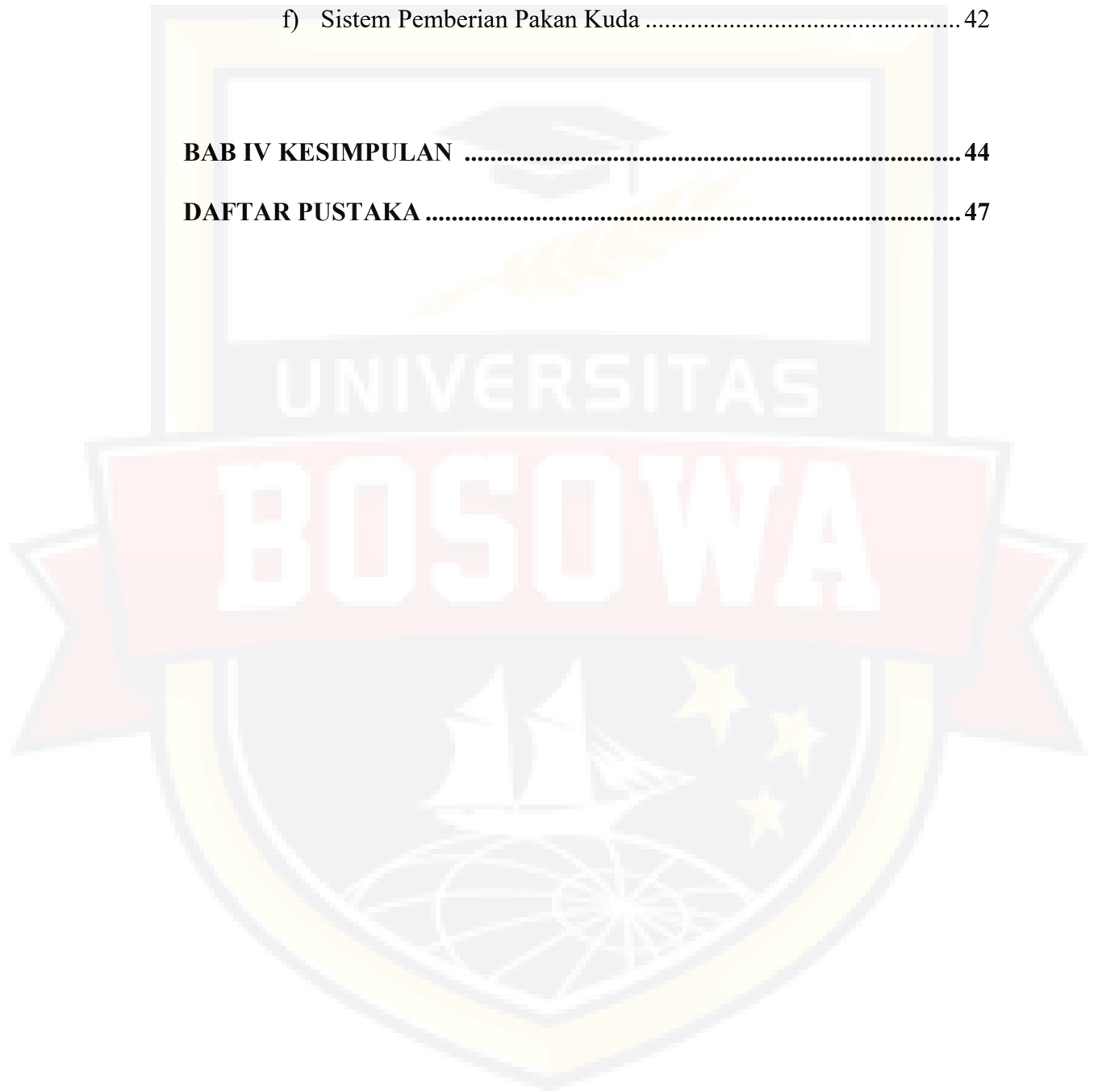
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Perancangan .....	2
C. Batasan Perancangan.....	3
<b>BAB II RINGKASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>4</b>
A. Data Fisik .....	4
B. Pengertian Bangunan .....	4
C. Pelaku dan Jenis Kegiatan.....	4
<b>BAB III PERANCANGAN FISIK.....</b>	<b>8</b>
A. Perancangan Makro.....	8
1. Penerapan Konsep .....	8
2. Tapak Kawasan .....	9
3. Bentuk dan Penempatan Bangunan.....	11
4. Soft Material .....	22
5. Hard Material .....	23
B. Tata Ruang Mikro .....	27
1. Kebutuhan Perancangan Ruang .....	27
2. Sistem Struktur Terpilih.....	30
3. Sistem Utilitas .....	32
a) Drainase Kandang .....	32



b) Sistem Air Bersih .....	34
c) Kebutuhan Listrik dan Genset.....	41
d) Sistem Pembuangan Sampah .....	41
e) Sistem Pengolahan Limbah Kotoran Kuda.....	42
f) Sistem Pemberian Pakan Kuda .....	42

<b>BAB IV KESIMPULAN .....</b>	<b>44</b>
--------------------------------	-----------

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
-----------------------------	-----------



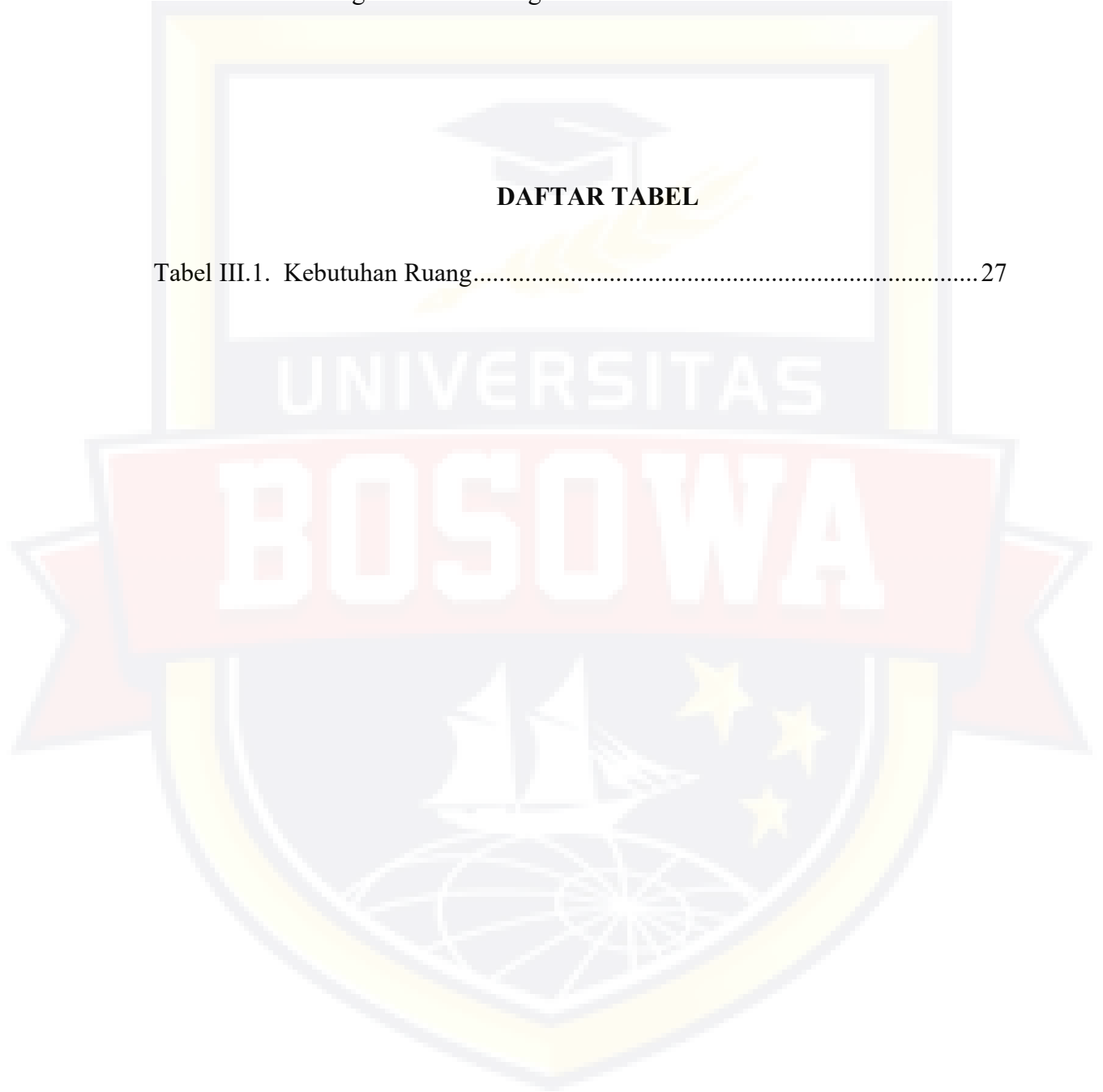
## DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Tapak Kawasan .....	10
Gambar III.2. Site Plan Kawasanssssss.....	11
Gambar III.3. Galeri dan Pengelolah .....	11
Gambar III.4. Tribun .....	12
Gambar III.5. Arena Pacuan Kuda.....	13
Gambar III.6. Arena Indoor .....	14
Gambar III.7. Site.....	14
Gambar III.8. Restoran.....	15
Gambar III.9. Kandang Display dan Terminal.....	16
Gambar III.10. Site Plan.....	17
Gambar III.11. Kandang Kuda.....	19
Gambar III.12. Kandang Kuda ( Tampak Belakang).....	20
Gambar III.13. Denah Klinik Kuda.....	20
Gambar III.14. Klinik Kuda .....	21
Gambar III.15. Wisma.....	21
Gambar III.16. Mushallah .....	22
Gambar III.17. Pohon Poplar .....	23
Gambar III.18. Band atau pagar .....	23
Gambar III.19. Interior Teras Restoran.....	24
Gambar III.20. Kandang Kuda.....	24
Gambar III.21. Arena Pacuan.....	25
Gambar III.22. Arena Indoor Berkuda .....	25
Gambar III.23. Jalur Sirkulasi.....	26
Gambar III.24. Detail Pondasi .....	31
Gambar III.25. Struktur Atap Tribun .....	31
Gambar III.26. Tribun .....	32
Gambar III.27. Detail Saluran Sanitasi .....	33

Gambar III.28. Detail Penampungan Saluran .....	33
Gambar III.29. Potongan Bak Penampungan.....	33
Gambar III.30. Ilustrasi Penerapan Kincir Angin .....	37
Gambar III.31. Diagram Sistem Pengolahan Kotoran Kuda.....	42

**DAFTAR TABEL**

Tabel III.1. Kebutuhan Ruang.....	27
-----------------------------------	----



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perancangan Taman Wisata Berkuda dilandaskan pada ketidak tersediannya fasilitas olahraga berkuda bagi para atlet maupun pelaku hoby berkuda. Hal ini dikarenakan kurangnya minat masyarakat terhadap berkuda, karena berkuda dianggap sebagai olahraga mewah dan hanya golongan-golongan tertentu saja yang dapat menekuninya.

Di Kota Makassar terdapat satu-satunya arena pacuan kuda, yaitu Gelanggang Pacuan Kuda Parang Tambung yang berada di Jl Dg Tata Kota Makassar. Namun arena pacuan ini sudah lama tidak beroperasi, dikarenakan kondisi gelanggang yang sudah tidak dapat lagi di gunakan dan lokasi bangunan yang berada di tengah pemukiman padat penduduk. Untuk itu diperlukan lokasi baru yang lebih strategis dan mendukung dibangunnya Arena Pacuan Kuda, dimana lokasi yang terpilih berada di Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

Pada perancangan Taman Wisata Berkuda yang berada di Kecamatan Pattallassang, perancangan dibuat dengan menggabungkan 2 fasilitas olahraga dan wisata. Dimana pada perkembangannya penggunaan arena pacuan kuda hanya untuk perlombaan ketangkasan berkuda dan dipakai sebagai area pelatihan persiapan sewaktu akan diadakannya perlombaan, maka dari itu dengan menambahkan fasilitas taman wisata dengan konsep edukasi dan hiburan dapat menjadikan arena pacuan kuda beroperasi rutin bagi masyarakat sebagai tempat wisata, sehingga tidak terbengkalai dan berfungsi secara maksimal ketika tidak adanya kegiatan perlombaan pacuan kuda.



Perancangan menerapkan konsep *Edutainment* yang berarti edukasi dan hiburan dengan tujuan memberikan pengalaman terutama ilmu pengetahuan mengenai kuda kepada pengunjung selain hanya berwisata saja. Manfaat edukasi yang di dapatkan pengunjung diperoleh dari fasilitas-fasilitas yang disediakan maupun melalui alur sirkulasi pengunjung yang di tata sedemikian rupa sehingga pengunjung mendapatkan manfaatnya. Perancangan menerapkan desain fasad arsitektur Eropa sebagai unsur penarik minat masyarakat yang berkunjung. Selain itu mengadopsi desain arsitektur Eropa sebagai pengenalan dimana negara di Eropa merupakan salah satu negara asal mula lomba pacuan kuda berasal, dan menjadi negara yang terkenal masih melestarikan olahraga berkuda dan menjadikan olahraga kerajaan yang bergengsi sampai saat ini.

## **B. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan Taman Wisata Berkuda dengan Konsep *Edutainment*, yaitu dapat menghasilkan konsep desain perancangan Taman Wisata Berkuda yang dapat menjadi pusat kegiatan Wisata Berkuda dan olahraga perlombaan Pacuan Kuda di Sulawesi Selatan melalui fasilitas-fasilitas yang di rancang. Perancangan taman wisata berkuda yang berkonsep edukasi dan hiburan, dimaksudkan dapat menjadi tempat komersil untuk berwisata dan menjadi sarana edukasi bagi seluruh kalangan masyarakat Sulawesi Selatan sebagai salah satu upaya dalam memperkenalkan olahraga berkuda kepada seluruh golongan masyarakat.

### **C. Batasan Perancangan**

Lingkup batasan pembahasan yang digunakan dalam penyusunan laporan Taman Wisata Berkuda di dasarkan dari permasalahan yang sesuai dengan bidang ilmu arsitektur, disesuaikan dengan pendekatan konsep Edukasi dan Hiburan yang digunakan. Adapun pembahasan lainnya seperti analisa-analisa, siteplan, denah, tampak, potongan, detail-detail arsitektur yang telah dibuat, dan tidak mendetail pada interior bangunan



## BAB II

### RINGKASAN PERENCANAAN

#### A. Data Fisik

Nama Perencanaan : Taman Wisata Berkuda Di Pattallassang Dengan Konsep Edutainment

Lokasi Perencanaan : Berada di Jl Poros Pattallassang - Pakatto

Luas Site : 850.000 m<sup>2</sup> atau 85 ha. Yang terpakai 12 ha, dan sisanya merupakan area pengembangan.

#### B. Pengertian Bangunan

Taman Wisata Berkuda dengan konsep *Edutainment* merupakan perancangan kawasan wisata yang dipadukan dengan fasilitas olahraga. Dengan tujuan utama memperkenalkan masyarakat olahraga berkuda melalui wisata yang di dalamnya terdapat nilai-nilai edukasi. Proses pembelajaran yang di desain memadukan muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Memperkenalkan olahraga berkuda melalui wisata-wisata yang dapat menarik pengunjung untuk datang.

#### C. Pelaku dan Jenis Kegiatan

Adapun pelaku kegiatan pada bangunan yaitu :

1. Peserta Olahraga Berkuda ( Atlet dan Peserta Latihan )
2. Pelatih, Wasit dan tim
3. Penonton atau Pengunjung ( VIP & Pers/Media Massa )
4. Pengelola dan Penyelenggara (Petugas)

## 5. Kuda Pacu, Kuda ternak, dan Kuda Pony

Sedangkan kegiatan yang dapat di lakukan pada area perancangan yaitu :

### 1. Kegiatan Olahraga

#### a) Perlombaan pacuan kuda

Diantaranya terdapat 2 jenis perlombaan pacuan kuda. Balap Biasa atau Flat Racing dan lomba Ketangkasan Berkuda (Equestrian) yang terdiri dari 4 nomor perlombaan.

- 1) Tunggang Serasi (Dressage)
- 2) Lompat Rintangan (Slow Jumping)
- 3) Trilomba (Eventing)
- 4) Balap Ketahanan (Endurance Racing)

#### b) Pelatihan Berkuda

Ditujukan kepada atlet, calon atlet maupun pengunjung yang ingin belajar menunggang kuda.

#### c) Melatih berkuda

### 2. Kegiatan Edukasi

#### a) Belajar berkuda

b) Kegiatan mempelajari sejarah maupun jenis perlombaan pacuan kuda di galeri maupun menonton langsung perlombaan

c) Tur edukasi, mempelajari cara merawat, memberi makan kuda, tempat tinggal dll.



### 3. Kegiatan Hiburan

- a) Menonton perlombaan pacuan kuda
- b) Kegiatan menunggang kuda
- c) Tur Wisata berkeliling area taman wisata dengan menunggang kuda
- d) Menaiki andong atau minitrain berkeliling area taman wisata
- e) Berfoto dengan kostum koboy
- f) Kegiatan penjualan cendramata seputar kuda
- g) Menikmati fasilitas-fasilitas di taman hiburan (taman hijau atau taman bermain)
- h) Bersantai sambil mengunjungi restoran

### 4. Kegiatan Penunjang

Selain kegiatan Olahraga dan Wisata, terdapat juga kegiatan yang dapat menunjang berlangsungnya kegiatan olahraga dan wisata.

Kegiatan penunjang seperti :

- a) Parkir kendaraan
- b) Atlet yang menginap
- c) Beribadah
- d) Kegiatan transaksi keuangan
- e) Kegiatan MCK
- f) Kegiatan Servis
- g) Kegiatan perawatan dan pemeliharaan fasilitas
- h) Kegiatan pembersihan fasilitas
- i) Kegiatan keamanan

- j) Kegiatan meliputi jalannya perlombaan
- k) Kegiatan perawatan terhadap kuda
- l) Kegiatan pengelolaan kotoran kuda menjadi kompos
- m) Kegiatan pengelolaan fasilitas



## **BAB III**

### **PERANCANGAN FISIK**

#### **A. Perancangan Makro**

##### **1. Penerapan Konsep**

###### a) Pengertian Konsep Edutainment

Edutainment merupakan istilah singkatan dari dua kata, yaitu Education and Entertainment. Kata Education berarti Edukasi/Pendidikan dan Entertainment yang artinya Hiburan. Secara terminology, Edutainment di definisikan sebagai proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

###### b) Penerapan Konsep

Penerapan konsep Edutainment pada bangunan olahraga dan wisata ini merupakan sebuah konsep perancangan yang menitik-beratkan fungsi bangunan pada tujuan utama. Manfaat edukasi dan hiburan dapat di rasakan pengunjung bukan hanya dari fasilitas yang tersedia, namun juga melalui penempatan bangunan, jalur sirkulasi maupun perilaku yang terbentuk akibat dari proses perancangan kawasan secara keseluruhan. Fasilitas olahraga di rancang berada pada satu kawasan yang sama dengan fasilitas wisata, penggabungan fasilitas di maksudkan agar tujuan edukasi dari olahraga secara tidak langsung melalui wisata, dimana

karakter masyarakat Indonesia lebih tertarik kepada sesuatu yang bersifat menghibur dibanding yang bersifat edukatif.

Penampilan bangunan menerapkan desain bentuk dan fasad arsitektur Eropa Klasik. Di Indonesia sendiri gaya arsitektur Eropa klasik banyak diterapkan pada bangunan yang bersifat pemerintahan pada jaman dulu, namun seiring berkembangnya jaman, menggunakan desain Eropa klasik dapat di terapkan pada bangunan komersil, maupun tempat tinggal. Seluruh fasilitas bangunan rancangan pada Taman wisata berkuda menerapkan desain Eropa Klasik, dengan landasan rancangan diharapkan dapat memberikan suasana baru kepada para pengunjung yang datang, merasakan langsung suasana berkuda, dimana Eropa merupakan salah satu negara yang memelopori olahraga berkuda dan masih menjadi budaya berolahraga yang bergengsi bagi penduduk Eropa.

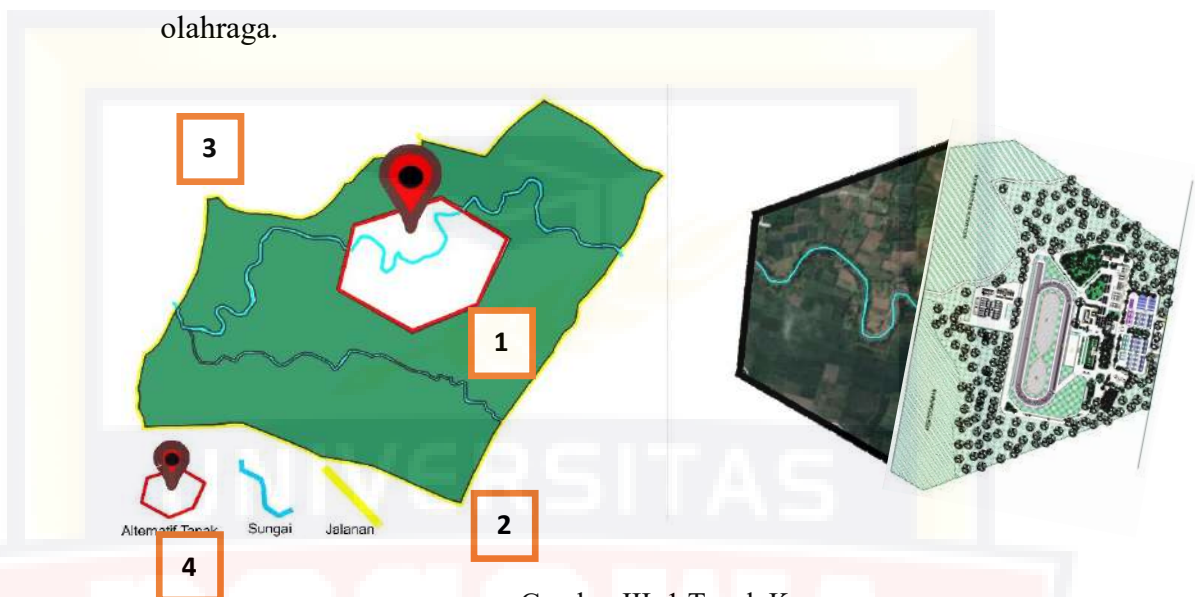
Sasaran dari penerapan konsep perencanaan ini yaitu semua jenis lapisan masyarakat sehingga seluruh masyarakat dapat merasakan manfaat ilmu pengetahuan sekaligus merasakan hiburan, dan tujuan perancangan ini terpenuhi.

## **2. Tapak Kawasan**

Perancangan Taman Wisata Berkuda di Pattallassang dengan konsep Edutainment dibangun pada kawasan tata guna lahan yang sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gowa. Lokasi tapak terpilih yaitu area persawahan datar yang luas berada pada Jalan Poros Pattallassang – Pakkatto, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Gowa.



Dengan luas 850.000 m<sup>2</sup> atau sekitar 85 ha, namun pada perancangan ini, lahan yang terpakai hanya 12 ha, dimana lahan lainnya di peruntukan b sebagai area pengembangan, baik pengembangan wisata maupun olahraga.



Gambar III. 1 Tapak Kawasan  
Sumber : Tanna, 2022

Batas-batas Tapak :

1. Timur : Berbatasan dengan Dusun Sawagi
2. Tenggara : Kawasan Padivalley Golf Club yang berada di Desa Pallantikang
3. Barat Daya : Dusun Bonto Lebang dan Dusun Sumbarrang
4. Barat Laut : Dusun Bangkala dan Dusun Pacellekang

Perhitungan mengenai ketentuan tata bangunan, yaitu :

1. KDB rencana = 60 %
2. RTH rencana = 40 %

### 3. Bentuk dan Penempatan Bangunan

Hubungan bangunan pada kawasan perancangan, tentunya dibuat dengan berdasarkan tujuan konsep perancangan. Pola penempatan bangunan disusun sedemikian rupa agar pengunjung yang datang dapat merasakan manfaat edukasi dan hiburan melalui alur kegiatan dari satu bangunan ke bangunan lain.



Gambar III. 2. Site Plan Kawasan  
Sumber : Tanna, 2022

#### 1) Galeri dan Pengelola



Gambar III. 3. Galeri dan Pengelola  
Sumber : Tanna, 2022

Galeri merupakan bangunan penerima utama yang pertama kali di masuki pengunjung setelah dari area parkir. Pada bangunan galeri menjadi penentu arah kegiatan selanjutnya bagi pengunjung, menuju tribun

untuk menonton perlombaan atau menikmati fasilitas lain pada area taman wisata. Di dalam galeri terdapat ruang multimedia dan galeri pameran dimana pengunjung dapat mengenal dan belajar seputar hewan kuda. Ruang selanjutnya yaitu toko oleh-oleh dan ruang sewa alat. Jalur keluar dari galeri menuju bangunan lain hanya dapat di lewati melalui galeri dan toko oleh-oleh, dimana secara tidak langsung pengunjung yang datang ke taman wisata dipaksa untuk melihat seputar kuda dan perlombaan pacuan kuda. Dengan begitu tujuan mengedukasi pengunjung dapat tercapai melalui pengenalan awal hewan kuda secara tidak langsung

Bangunan galeri juga menampung aktivitas pengelola, namun dengan area yang terpisah sehingga tidak mengganggu fungsi satu sama lain terutama kegiatan pengelola yang membutuhkan ruang bersifat privat.

## 2) Tribun

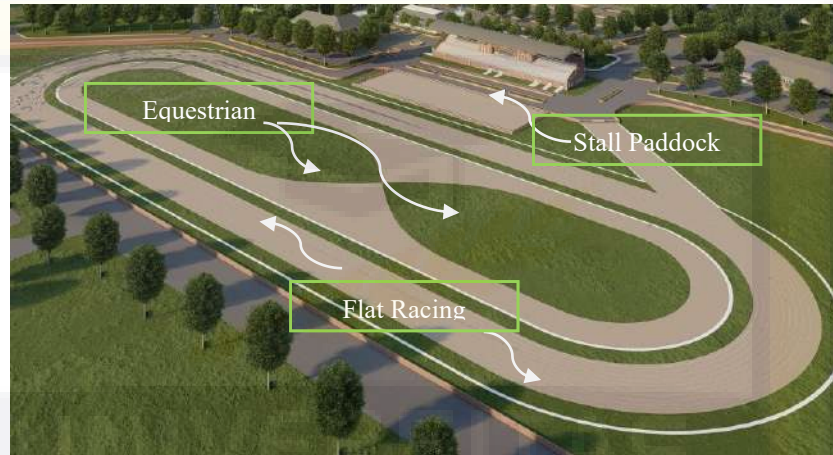


Gambar III. 4. Tribun  
Sumber : Tanna, 2022

Pada gambar III.4. tribun dengan kapasitas 1000 penonton mempunyai akses langsung dan berada dekat dengan bangunan penerima galeri, sebagai fasilitas utama olahraga, tribun menampung kegiatan yang bersifat edukasi

dan hiburan. Pengunjung yang datang menonton mendapat pengetahuan seputar perlombaan pacuan kuda dan dapat merasa terhibur.

### 3) Arena Utama



Gambar III. 5. Arena Pacuan Kuda  
Sumber : Tanna, 2022

Sebagai pusat utama dari perancangan, arena di rancang berada di tengah-tengah kawasan dan dapat di akses seluruh pengunjung, sebagai tujuan pengenalan olahraga berkuda kepada seluruh pengunjung.

Terdapat 2 jenis olahraga berkuda yang dapat di laksanakan di arena pacuan. Balap Biasa (Flat Racing) dan Ketangkasan Berkuda (Equestrian). Nomor-nomor equestrian diantaranya, tunggang serasi (dressage), lompat rintang (show jumping), trilomba dan endurance. Balap biasa menggunakan arena yang berbentuk oval, dengan kapasitas kuda yang bisa berlomba dalam waktu yang bersamaan yaitu 9 ekor kuda. Landasan arena balap biasa menggunakan pasir, sama halnya dengan landasan arena equestrian.

Stall Paddock berada di depan tribun, berfungsi sebagai arena pemanasan bagi kuda, sekaligus memberikan kesempatan kepada para



penonton untuk mempertunjukkan kuda yang akan ikut bertanding. Stall paddock juga dapat di fungsikan sebagai arena outdoor untuk berlatih bagi para atlet maupun pengunjung ketika tidak ada perlombaan berlangsung.

#### 4) Arena Indoor



Gambar III. 6. Arena Indoor  
Sumber : Tanna, 2022

Arena indoor berada dekat dengan tribun dan arena utama, mempunyai jalur penghubung langsung. Dengan tujuan agar pelaku aktivitas pacuan kuda tidak mengganggu kegiatan yang berhubungan dengan wisata, sehingga arenanya di pisahkan.

#### 5) Trek Jalur Manusia, Kuda, Andong dan Mini Train



Gambar III. 7. Site  
Sumber : Tanna, 2022

Pada gambar III.7 site plan kawasan, jalur trek manusia, kuda dan kendaraan seperti andong di pisahkan agar tidak mengganggu aktivitas satu sama lain.

#### 6) Restoran



Gambar III. 8. Restoran  
Sumber : Tanna, 2022

Dapat dilihat pada gambar III.8, restoran sangat kental dengan desain fasad Eropa klasik, penggunaan jendela yang berukuran besar, dan pilar-pilar dapat menambah nilai estetika dari bangunan. Sebagai bangunan pertemuan dan penghubung antara fasilitas olahraga dan hiburan, restoran di tempatkan berada di tengah-tengah kawasan yang cukup strategis pencapaiannya sehingga dapat mengoptimalkan kebutuhan pengunjung.

Restoran di desain berlantai 2 dengan fasilitas coffeeshop pada lantai 2. Pengunjung dapat menikmati view kawasan dari lantai 2 melalui jendela yang berukuran besar sambil menikmati kopi.

## 7) Kandang display dan Terminal



Gambar III. 9. Kandang Display dan Terminal  
Sumber : Tanna, 2022

Kandang display merupakan tempat dimana, beberapa kuda di tempatkan bagi pengunjung yang ingin melihat kuda dengan pilihan tanpa harus mengunjungi kandang utama yang berada jauh dibelakang. Aktivitas lain yang dapat memberikan nilai edukasi pada fasilitas ini yaitu pengunjung dapat memberikan makan kuda, serta fasilitas hiburan seperti berfoto bersama. Pada kandang display juga pengunjung dapat memilih kuda mana yang akan di tunggangi untuk berwisata berkeliling kawasan sambil menggunakan kostum koboy yang telah di sewa pengunjung di ruang sewa alat galeri.

Selain menunggangi kuda, wisata pilihan yang diberikan kepada pengunjung yaitu menaiki andong dan mini train berkeliling kawasan dengan jarak yang sudah di tentukan.

## 8) Kandang dan Klinik Kuda

### a) Kandang Kuda

Kandang kuda adalah syarat mutlak dalam perancangan. Syarat kandang yang baik harus berlokasi di tempat yang nyaman bagi kuda.

Pada perancangan ini kandang di tempatkan berada jauh dari bangunan lain dan dekat dari sungai. Kuda membutuhkan tempat yang nyaman, jauh dari kebisingan sehingga tidak mengalami stress dan juga bau dari kotoran kuda tidak mengganggu kenyamanan pengunjung lain.



Gambar III. 10. Site Plan  
Sumber : Tanna, 2022

Kandang kuda terdiri dari 3 bangunan, yaitu kandang utama diperuntukan bagi kuda pacu (kuda perlombaan) dengan kapasitas 30 ekor kuda. Kandang kedua untuk kuda ternak (kuda ternak sebagai kuda tunggah wisata), dengan kapasitas 30 ekor kuda. Dan kandang ketiga diperuntukan untuk kuda poni sebagai kuda wisata dengan kapasitas 20 ekor kuda. 3 kandang kuda ini dibuat dengan ukuran yang sama, meskipun kebutuhannya berbeda, misalkan kuda poni yang tidak begitu membutuhkan ukuran kandang yang sama dengan kuda biasa. Namun hal ini di maksudkan sebagai antisipasi, mencegah ketidak tersediannya kandang bagi kuda-kuda besar yang membutuhkan. Dikarenakan, pada beberapa perlombaan yang sering diadakan, beberapa atlet dan pemilik kuda sering menitipkan kuda mereka pada tempat perlombaan, ataupun



bagi para penyuka hoby berkuda yang mempunyai kuda dan ingin menitipkan saat sedang berlatih.



Gambar III. 12 Kandang Kuda Utama  
Sumber : Gambar Perancangan, Hal 62, Gabriela F. Tanna, 2022

– Lantai kandang

Terbuat dari paving block yang dapat menyerap air seni kuda dan terdapat lobang pada ujung kandang sebagai tempat keluarnya air pada saat pembersihan kandang kuda

– Alas kandang kuda

Bisa menggunakan banyak macam bahan seperti serutan kayu, gambut, sekam padi, sekam kacang, serbuk gergaji dan bubur kertas. Namun alas yang digunakan yaitu serutan kayu karena kualitasnya yang di anggap baik dan dapat menyerap air seni kuda sehingga tidak menimbulkan bau yang begitu menyengat. Alas lantai yang lunak bertujuan untuk melindungi kuda ketika sedang berbaring dan berguling-guling, memberikan kehangatan dan kenyamanan kuda serta melindungi kaki kuda, terutama untuk kuda olahraga dan kuda pacu.

- Atap kandang

Kandang kuda di desain dengan model atap monitor yang tinggi dan terdapat jendela-jendela kecil sebagai ventilasi cahaya masuk pada siang hari dan sirkulasi udara. Pada aturannya tinggi atap kandang kuda minimal 3,66 m sebagai syarat mutlak agar tersedianya udara yang baik bagi kesehatan dan kenyamanan kuda serta akan mempengaruhi kekuatan dari kuda tersebut.



Gambar III.11. Kandang Kuda  
Sumber : Tanna, 2022

- Pada gambar III.12, terlihat bagian depan kandang kuda terdapat kandang outdoor yang diperuntukan bagi kuda untuk berjemur dan menikmati udara langsung, memberi kenyamanan kepada kuda dan menghindari stress yang dapat mempengaruhi kualitas kuda.



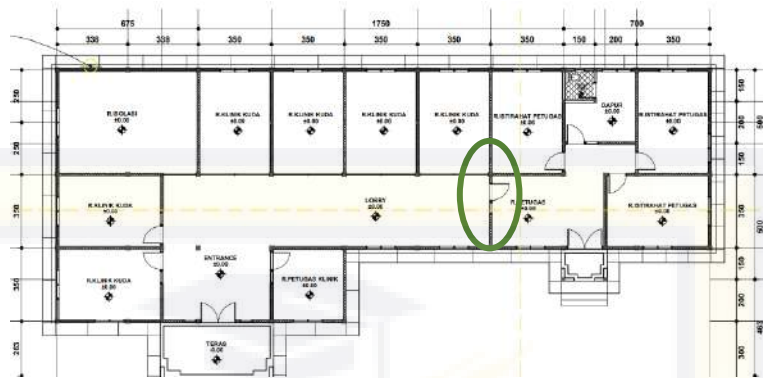
Gambar III. 12. Tampak Belakang Kandang Kuda  
Sumber : Tanna, 2022

- Pada gambar III.13, terdapat area parkir box kuda dan dapat menampung 10 unit mobil box kuda
- Pada kandang utama dan kandang pony, terdapat masing-masing 10 unit ruang penambat, yang berfungsi sebagai area mandi dan bersih-bersih bagi kuda.

#### b) Klinik Kuda

Klinik kuda berada di satu area yang sama dengan kandang kuda. Dengan kapasitas 7 kandang perawatan dan satu kandang isolasi. Klinik juga di fasilitasi dengan ruang khusus bagi perawat.

Bangunan klinik kuda terhubung langsung antara ruang petugas dan ruang klinik agar memudahkan para petugas dalam memantau kondisi kuda yang sakit.



Gambar III. 13. Denah Klinik Kuda  
 Sumber : Tanna, 2022



Gambar III. 14. Klinik Kuda  
 Sumber : Tanna, 2022

9) Wisma



Gambar III. 15. Wisma  
 Sumber : Tanna, 2022



Wisma sebagai fasilitas penunjang bagi atlet di tempatkan berada jauh dari fasilitas lain karena fungsinya yang tidak mempunyai hubungan langsung. Mencegah terbelengkalainya bangunan, wisma juga dapat difungsikan sebagai wisata penginapan kepada masyarakat umum.

#### 10) Mushallah



Gambar III.16. Mushallah  
Sumber : Tanna, 2022

Mushallah ditempatkan berada ditengah-tengah kawasan dekat dengan restoran sehingga mudah di jangkau seluruh pengunjung.

#### 4. Soft Material

Soft material tanaman yang terdapat pada penataan luar tapak, sebagai berikut :

##### 1) Tanaman Pengarah, Peneduh dan Pembatas

Pohon poplar digunakan sebagai vegetasi pengarah dan peneduh dari cahaya matahari, pohon poplar juga mampu menyerap polusi. Pohon ini di tempatkan di sekitar area pedestrian, sebagai pembatas antara jalur trek manusia dan jalur trek kuda, dan juga di tempatkan di sekeliling site.



Gambar III. 1713. Pohon Poplar  
Sumber : Tanna, 2022

### 3) Band

Band atau pagar pembatas setinggi 100 m- 200 m, digunakan sebagai pembatas antar ruang, seperti pada arena stall paddock.



Gambar III. 18. Band atau pagar  
Sumber : Tanna, 2022

## 5. Hard Material

Elemen ruang luar yang bersifat keras dan juga berfungsi sebagai elemen dekoratif.

- 1) Seperti yang dapat dilihat pada gambar III.18, air mancur berfungsi juga sebagai pembatas antar jalur sirkulasi manusia dan kuda. Dan terutama menambah nilai estetika pada kawasan taman wisata.

## 2) Dinding Bata Tempel

Pemilihan material batu bata dikarenakan batu bata merah ini mampu mereduksi panas dan memiliki daya tahan yang kuat, sehingga mampu digunakan dalam jangka waktu yang lama. Selain itu penggunaan bata merah pada material beberapa bangunan memberikan kesan alami.



Gambar III. 19. Interior Teras Restoran  
Sumber : Tanna, 2022

## 3) Dinding Kayu Kandang

Dinding kandang kuda terdiri dari batu bata tempel dan kayu. Batu bata tempel dapat menyerap panas dan Pemilihan material dinding ini diharapkan dapat memberi kenyamanan pada kuda.



Gambar III. 20. Kandang Kuda  
Sumber : Tanna, 2022

#### 4) Landasan Arena Utama

Material trek arena pacuan kuda terdiri dari pasir dan rumput. Trek yang berbentuk oval dengan landasan pasir diperuntukan untuk perlombaan balap biasa atau Race Course, sedangkan trek arena berlandaskan rumput yang berada di tengah, merupakan arena untuk perlombaan ketangkasan berkuda atau Equestrian.



Gambar III. 2114. Arena Pacuan  
Sumber : Tanna, 2022

#### 5) Landasan Pasir Arena Indoor



Gambar III.22. Arena Indoor Berkuda  
Sumber : Tanna, 2022



6) Paving Block

Digunakan pada jalur pedestrian dan kuda sebagai jalur sirkulasi karena sifat material tersebut mengabsorpsi panas matahari.

6) Aspal



Gambar III. 2315. Jalur Sirkulasi  
Sumber : Tanna, 2022

Aspal digunakan pada jalur yang di lewati oleh kendaraan bermotor seperti mobil box kuda, sebagai akses sirkulasi aktivitas di dalam area kawasan.

## B. Tata Ruang Mikro

Perancangan tata ruang mikro, berdasarkan pengguna dan aktivitasnya, maka ruang yang terbentuk diantaranya :

### 1. Kebutuhan Perancangan Ruang

Tabel III.1 Kebutuhan Ruang

NO	KEBUTUHAN RUANG	BESARAN RUANG (m <sup>2</sup> )	JUMLAH RUANG	TOTAL BESARAN RUANG (m <sup>2</sup> )
<b>Kandang Kuda Utama</b>				
1	Kandang Kuda	13,5	60	810
2	R. Peralatan	19,3	NO	77,2
3	R. Penyimpanan Pakan	19,3	4	77,2
4	Selasar	410,6	2	821,2
5	R. Penambat	13,1	10	131
6	Parkir Box Kuda	144,9	2	289,8
			<b>TOTAL</b>	<b>2.206,4</b>
<b>Kandang Kuda Pony</b>				
1	Kandang Kuda	13,5	20	270
2	R. Peralatan	14,3	2	28,6
3	R. penyimpanan Pakan	14,3	2	28,6
4	Selasar	205,2	1	205,2
5	R. Penambat	13,1	10	131
			<b>TOTAL</b>	<b>663,4</b>
<b>Klinik Kuda</b>				
1	Kandang Kuda	16,2	6	97,2
2	R. Petugas	16,2	4	64,8
3	Toilet	1,8	1	1,8
4	R. Isolasi	32	1	32
5	R. Petugas Klinik	11,2	1	11,2
6	Dapur	89,7	1	89,7
			<b>TOTAL</b>	<b>296,7</b>
<b>Tribun</b>				
1	Lobby	237,3	1	237,3
2	Loket Tiket	1,8	2	3,6
3	R. Atlet + R. ganti	93	2	186
4	R. P3K	34,1	1	34,1
5	R. Wasit	22,5	1	22,5
6	R. Pelatih	96,9	1	96,9

7	Toilet Khusus	22,5	1	22,5
8	R. Pers	76,9	1	76,9
9	R. Perlatan (Gudang)	124,6	1	124,6
10	Tribun (umum, VIP, podium)	1.014,3	1	1.014,3
11	R. VIP	125,6	1	125,6
12	Toilet VIP	61,7	1	61,7
13	Toilet umum	22,2	2	44,4
14	Mushallah	117,5	1	117,5
15	ATM Centre	6,7	1	6,7
16	R. Informasi	14,8	1	14,8
17	R. Timbang Kuda	34,2	1	34,2
18	R. P3K (orang)	45,9	1	45,9
19	Pantry VIP	61,7	1	61,7
			<b>TOTAL</b>	<b>2.269,5</b>
<b>Galeri dan Pengelolah</b>				
1	Galeri	90,8	1	90,8
2	Toko Oleh-oleh	57,7	1	57,7
3	R. Sewa Alat	22,9	1	22,9
4	R. Ganti	1,2	4	4,8
5	Toilet Umum	22,5	2	45
6	Mushallah	38	1	38
7	R. Pengelola	16,7	1	16,7
8	R. Administrasi	15,4	1	15,4
9	R. Staf	27,7	1	27,7
10	Toilet	3,4	2	6,8
11	R. Informasi	3,4	1	3,4
12	R. Tunggu	30,2	1	30,2
13	R. Multimedia	15,4	1	15,4
14	Loket tiket	15,9	1	15,9
15	ATM Center	4,5	1	4,5
16	Janitor	3,4	1	3,4
17	R. CCTV	3,4	1	3,4
18	Lobby	98,2	1	98,2
			<b>TOTAL</b>	<b>500,2</b>
<b>Restoran</b>				
<b>Lantai 1</b>				
1	Toilet	34,5	2	69
2	Area Makan	262	1	262
3	Janitor	1,8	2	3,6
4	Area Wastafel	15,3	2	30,6
5	Tenant	8,3	7	58,1
<b>Lantai 2</b>				
6	Toilet	34,5	2	69

7	Area Makan			234
8	Janitor	1,8	2	3,6
9	Area Wastafel	15,3	2	30,6
10	Dapur 1	16,7	1	16,7
11	Dapur 2	8,1	1	8,1
12	Kasir	9,3	1	9,3
13	Bar Coffee	17,7	1	17,7
<b>Penambahan Ruang</b>				
14	Smooking Room	34,2	1	34,2
			<b>TOTAL</b>	<b>846,5</b>
<b>Wisma</b>				
1	Kamar Tidur (2 bed)	18	20	360
2	Toilet	1,8	20	36
3	Pantry (R. Makan)	55,6	1	55,6
4	Lobby	44	1	44
5	R. Petugas Wisma	14,8	1	14,8
6	R. Laundry	3,4	1	3,4
7	Toilet Petugas	3,4	1	3,4
			<b>TOTAL</b>	<b>523,2</b>
<b>Mushallah</b>				
1	R. Shalat	61,6	1	61,6
2	R. Mihrab	8,5	1	8,5
3	R. Sound	6,7	1	6,7
4	Gudang	6,7	1	6,7
5	Tempat Wudhu + toilet	9	2	18
			<b>TOTAL</b>	<b>101,5</b>
<b>Ruang Petugas Keamanan</b>				
1	R. Istirahat Petugas	16,6	2	33,2
2	Toilet	2,3	2	4,6
3	R. CCTV	3,4	1	3,4
			<b>TOTAL</b>	<b>41,2</b>
1	Arena Indoor	1.625	1	1.625
<b>TOTAL KESELURUHAN</b>				<b>9.073 m<sup>2</sup></b>

Total luas yang terbangun sesuai dengan gambar perencanaan seluruhnya adalah **9.073 m<sup>2</sup>**, sedangkan total luas bangunan dalam cauan perancangan seluruhnya adalah **8.153 m<sup>2</sup>**. Perbandingan (deviasi) besaran ruang pada gambar perencanaan dengan acuan perancangan sebagai berikut



$$\begin{aligned}
 \text{Deviasi} &= \frac{\sum \text{Luas Desain} - \sum \text{Luas Perencanaan}}{\sum \text{Luas Perencanaan}} \\
 &= \frac{9.073,6 \text{ m}^2 - 8.153 \text{ m}^2}{8.173 \text{ m}^2} \\
 &= \frac{920,6 \text{ m}^2}{8.173 \text{ m}^2}
 \end{aligned}$$

$$\text{Deviasi} = 11,2 \%$$

Terdapat Deviasi sebesar **11,2 %** dari perencanaan semula, hal ini terjadi karena adanya penambahan luas lantai yang disebabkan oleh flow sirkulasi dan penambahan beberapa ruang melalui pertimbangan analisa kebutuhan ruang.

## 2. Sistem Struktur Terpilih

Fungsi utama struktur adalah mendukung bangunan agar tetap kokoh untuk itu dibutuhkan tiga persyaratan struktur yaitu, kekuatan, kestabilan, dan kekakuan struktur. Selain itu pertimbangan bentuk dan fungsi juga di perhatikan. Pemilihan struktur yang digunakan pada perancangan ini berbeda-beda setiap bangunannya, tergantung kebutuhan bangunan.

### a) Struktur Tribun

Struktur pondasi yang digunakan pada tribun terdiri dari dua, yaitu pondasi tiang pancang dan pondasi poer plat. Penggunaan pondasi tiang pancang pada kolom utama dengan bentang lebar bangunan yang cukup panjang difungsikan sebagai penahan agar lebih kokoh menahan beban tribun di atasnya. Sedangkan pondasi poer plat digunakan sebagai pembantu menopang beban dari pondasi utama





Gambar III. 17. Tribun  
Sumber : Tanna, 2022

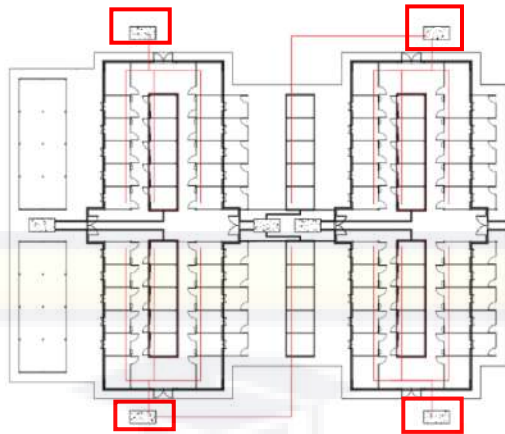
b) Struktur bangunan lain

Sedangkan bangunan lain menggunakan pondasi batu kali dan struktur atap baja ringan yang lebih efisien, seperti bangunan galeri dan kantor pengelola, wisma, Mushallah. Sedangkan bangunan kandang kuda yang merupakan bangunan bentang lebar menggunakan struktur space frame dengan system ball joint. Dan pondasi kandang kuda menggunakan pondasi poer plat untuk menyeimbangkan beban struktur atap di atasnya.

### 3. Sistem Utilitas

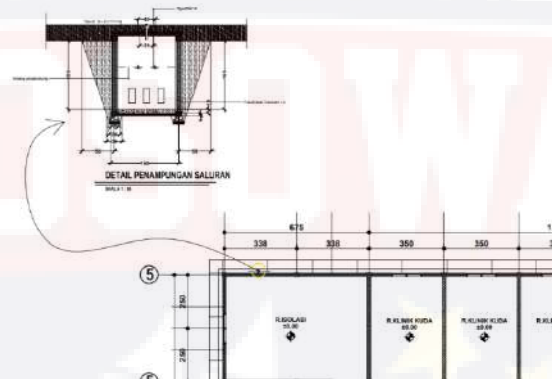
a) Drainase Kandang

Sistem drainase pada kandang kuda mendapat perlakuan khusus, dimana air buangan limbah di tampung pada penampungan drainase yang di rancang terdapat pada setiap bangunan kandang kuda dan pada klinik kuda. Pada setiap bangunan memiliki system drainase yang terhubung melalui saluran air kotor dan berakhir di bak penampungan, yang berada tidak jauh dari sekitar kandang. Dapat di lihat pada gambar III.28.

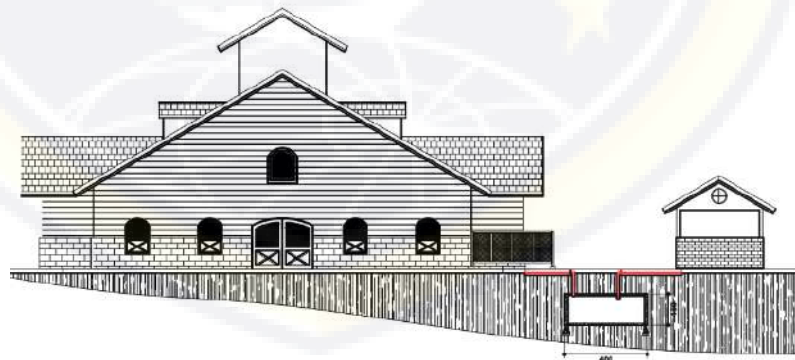


Gambar III. 27. Detail Saluran Sanitasi  
 Sumber : Tanna, 2022

Bak penampungan pada setiap bangunan memiliki ukuran kurang lebih 400 m, dengan kedalaman 150 meter.



Gambar III. 18. Detail Penampungan Saluran  
 Sumber : Tanna, 2022



Gambar III. 29. Potongan Bak Penampungan  
 Sumber : Tanna, 2022



b) Sistem Air Bersih

Analisa kebutuhan air diperlukan untuk mengetahui berapa kebutuhan air yang harus di suplai untuk memenuhi kebutuhan air di segala sektor.

Untuk memenuhi kebutuhan air bersih yang direncanakan dengan suplay dari PDAM dan sumur bor. Kebutuhan air pada perancangan berbeda-beda setiap ruangnya menyesuaikan dengan kebutuhan air pengguna ruang tersebut.

**1) Tribun**

Kebutuhan air bersih untuk bangunan olahraga tribun diasumsikan sebagai bangunan gedung serbaguna karena dalam gedung ini mencakup banyak fungsi kegiatan. Berdasarkan SNI-03-7065-2005-plumbing, maka kebutuhan air bersih untuk gedung serbaguna dalam 1 hari adalah 25 liter/kursi. Sedangkan total pengunjung adalah 1000 orang, 800 pengunjung umum dan 200 pengunjung VIP.

- Asumsi kebutuhan air pengunjung

Lantai 1 : 800 orang

Diasumsikan penonton menggunakan toilet sebesar 50 % dari jumlah penonton sehingga penonton yang diperhitungkan sebanyak 400 orang.

- Asumsi perhitungan :  $(400 \text{ orang} \times 25 \text{ liter}) / 24 \text{ jam}$   
: 416,6 liter/jam

Waktu pemakaian terpadat : 4 jam

Jadi, total pemakaian air bersih :  $4 \times 416,6 \text{ liter}$

: **1.666,4 liters**

Lantai 2 : 200 orang (VIP)

Diasumsikan penonton menggunakan toilet VIP sebesar 50 % dari jumlah penonton 200 orang, sehingga penonton yang diperhitungkan sebanyak 100 orang.

Asumsi perhitungan :  $(100 \text{ orang} \times 25 \text{ liter}) / 24$   
jam

: 104,1 liter/jam

Waktu pemakaian terpadat : 4 jam

Jadi, total pemakaian air bersih :  $4 \times 104,1 \text{ liter}$

: **416,4 liter**

– Asumsi kebutuhan air Atlet, pelatih dan wasit

Diasumsikan atlet, pelatih dan wasit sebanyak 100 orang.

Dikarenakan kebutuhan air atlet lebih banyak untuk mandi, maka jumlah rasio kebutuhan air 2 kali lipat, 50 liter/orang/hari

Asumsi perhitungn :  $(100 \text{ orang} \times 50 \text{ liter}) / 24 \text{ jam}$

: 208,3 liter/jam

Waktu pemakaian terpadat : 4 jam

Jadi, total pemakaian air bersih :  $4 \times 208,3 \text{ liter}$

: **833,2 liter**

Jadi, total kebutuhan air bersih keseluruhan pengguna tribun :

Total : Lantai 1 + Lantai 2 + Atlet

:  $1.666,4 + 416,4 + 833,2$

**Total : 2.916 liter**

## 2) Galeri dan Pengelola

Diasumsikan pengunjung galeri sebanyak 200 orang dan pengelola sebanyak 30 orang. Pengguna toilet sebesar 50 % dari pengguna 115 orang. Kebutuhan air bersih untuk kantor di tetapkan 25 liter/orang/hari, yang merupakan rata-rata kebutuhan air untuk wudhu, mencuci tangan/kaki, kakus dan lain sebagainya yang berhubungan dengan keperluan air kantor (Bambang Triadmodjo, 200:320).

Asumsi perhitungan : (115 orang x 25 liter) / 24 jam  
: 119,7 liter/jam  
Waktu pemakaian terpadat : 4 jam  
Jadi, total pemakaian air bersih : 4 x 119,7 liter  
: **478,8 liter**

## 3) Kandang Kuda

Kebutuhan air bersih kuda.

Kebutuhan air bersih kuda, dibedakan menjadi dua. Kebutuhan air bersih untuk minum, dan kebutuhan air bersih untuk mandi serta pembersihan kandang kuda.

### 1. Kebutuhan air minum kuda

System penyediaan air bersih untuk kandang kuda menggunakan air sumur bor yang melalui system filtrasi sehingga terjaga kebersihannya untuk minum kuda .Menurut Drummond (1988), seekor kuda rata-rata mengkonsumsi air sebanyak 45-55 liter setiap hari. Namun tingkat kebutuhan air kuda dapat berubah

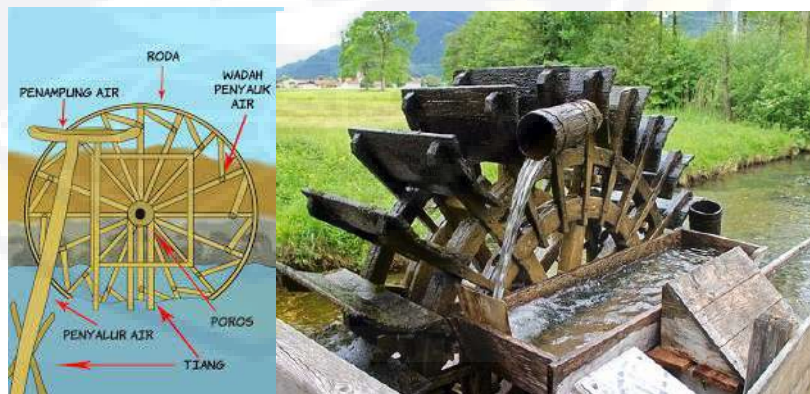
bergantung dari aktivitas kuda, bentuk, jenis pakan, suhu dan kelembaban lingkungan, dan status fisiologis kuda.

Kandang kuda berkapasitas 80 ekor kuda.

Asumsi Kebutuhan air minum kuda :  $(80 \text{ ekor} \times 55 \text{ liter}) / 24 \text{ jam}$   
: **183,3 liter/jam**

## 2. Kebutuhan air untuk mandi dan pembersihan kandang kuda.

Kebutuhan utilitas air untuk kuda terpisah dari kebutuhan air pada kawasan taman wisata. Sedangkan untuk pembersihan kandang dan mandi kuda, menggunakan air dari pemanfaatan sungai yang berada dekat dengan kandang kuda. Pemanfaatan sungai sebagai salah satu sumber air menggunakan sistem kincir angin sebagai roda penggerak. Hal ini dianggap dapat membantu ketersediaan air bagi kebutuhan kuda, pemanfaatan sungai pada kawasan, dan juga dapat memberi nilai edukasi bagi pengunjung mengenai pemanfaatan kincir angin sebagai salah satu sistem penyediaan air.



Gambar III. 3019. Ilustrasi Penerapan Kincir Angin  
Sumber : Rizky Amalia, 2021



#### 4) Klinik Kuda

Kebutuhan air bersih pada klinik kuda, terdiri dari dua yaitu kebutuhan air bersih bagi kuda (6 ekor) dan air bersih bagi petugas yang tinggal (10 orang).

– Kebutuhan air bersih untuk kuda

Asumsi perhitungan : (6 ekor x 55 liter) / 24 jam

: 13,75 liter

Kebutuhan air bersih Petugas sejumlah 10 orang.

Asumsi perhitungan : (10 orang x 50 liter) / 24 jam

: 20,8 liter

Waktu pemakaian terpadat : 24 jam

Jadi, total pemakaian air bersih : 24 x 20,8 liter

: 499,2 liter

Jadi, total kebutuhan air bersih klinik kuda : 13,75 liter + 499,2 liter

: **512,77 liter**

#### 5) Restoran

Diasumsikan pengunjung restoran sebanyak 200 orang ( lantai 1 dan 2). Asumsi jumlah pengunjung di dapat dari maksimal daya tampung pengunjung dalam satu waktu bersamaan. Pengguna toilet di asumsikan sebanyak 50 % yaitu 100 orang.

Asumsi kebutuhan air : (100 orang x 20 liter) / 24 jam

: 83,3 liter/jam

Waktu pemakaian terpadat : 4 jam

Jadi, total pemakaian air bersih : 4 x 83,3 liter

: **333,2 liter**

## 6) Wisma

Kebutuhan air bersih untuk sarana perhotelan/penginapan didasarkan pada kebutuhan untuk tiap tempat tidur dan data jumlah tempat tidur yang ada. Satuan pemakaian air menurut Direktorat Teknik Penyehatan, Dirjend Cipta Karya DPU, untuk perhotelan/penginapan ditentukan sebesar 200 liter/tempat tidur/hari (Bambang Triadmodjo, 2008:321).

Kamar pada wisma tersedia 20 unit, dimana 1 kamar menampung 2 bed/orang, maka kapasitas pengguna wisma 40 pengunjung. Dan petugas sejumlah 3 orang.

Asumsi Kebutuhan air : (43 orang x 200 liter) / 24 jam  
: 358,3 liter/jam  
Waktu pemakaian terpadat : 24 jam  
Jadi, total pemakaian air bersih : 24 x 358,3 liter  
: **8.599,2 liter**

## 7) Mushallah

Kebutuhan air untuk peribadatan di hitung berdasarkan luas bangunan rumah ibadah ( $m^2$ ). Satuan pemakaian air menurut Direktorat Teknik Penyehatan, Dirjend Cipta Karya DPU, untuk rumah peribadatan ditentukan sebesar 50 liter/hari/ $m^2$  (Bambang Triadmodjo, 2008:320).

Luas lantai Mushallah : 101,5  $m^2$   
Standar kepadatan : 6  $m^2$ /orang  
Jumlah pemakai : 101,5/6 : 17 orang  
Kebutuhan air bersih : (17 orang x 50 liter) / 24 jam

: 35,41 liter/jam

Waktu pemakaian terpadat : 6 jam

Jadi, total pemakaian air bersih : 6 x 35,41 liter

: **212, 46 liter**

### 8) Pos Satpam

2 unit pos satpam terdiri dari masing-masing 3 pengguna. Maka kebutuhan air bersih diasumsikan untuk 6 orang petugas keamanan.

Asumsi kebutuhan air : (6 orang x 80 liter) / 24 jam

: 20 liter/jam

Waktu pemakaian terpadat : 24 jam

Jadi, total kebutuhan air bersih : 24 x 20 liter

: **480 liter**

Kebutuhan air pada pos satpam digabungkan dengan kebutuhan air pada bangunan galery, agar penyediaan reservoir pada pos satpam bersumber dari reservoir yang sama dengan gallery.

1. Tribun	:	2.916 liter
2. Galeri dan Pengelola	:	478,8 liter
3. Kandang Kuda	:	183,3 liter
4. Klinik Kuda	:	512,77 liter
5. Restoran	:	333,2 liter
6. Wisma	:	8.599,2 liter
7. Mushallah	:	212,46 liter
8. Pos Satpam	:	480 liter

**Total Asumsi Kebutuhan Air Bersih : 13.715,73 liter**

c) Kebutuhan listrik dan Genset

Sumber tenaga listrik utama berasal dari PLN tetapi perlu adanya sumber listrik cadangan lain dari generator secara otomatis jika terjadi gangguan dari PLN tidak mencukupi. Terutama pada perancangan Taman wisata berkuda dibutuhkan daya listrik yang banyak dalam megoperasikan fasilitas di dalamnya.

- 1) Pencahayaan =  $15 \text{ watt/m}^2 \times \text{luas ruangan}$
- 2) Penghawaan =  $45 \text{ watt/m}^2 \times \text{luas ruangan}$
- 3) Alat elektronik lainnya =  $30 \text{ watt/m}^2 \times \text{luas ruangan}$

d) Sistem Pembuangan sampah

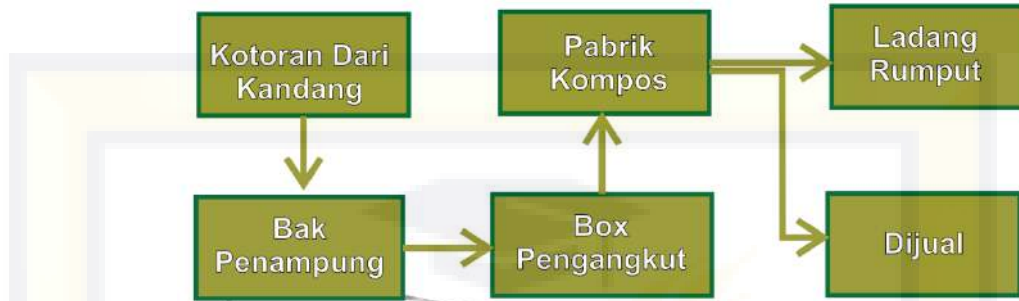
Pengolahan sampah pada kawasan Taman Wisata berkuda melalui system penyaringan. Sampah organik dan non organik di pisahkan dengan menaruh 2 tempat sampah yang berbeda pada setiap bangunan. Petugas yang bekerja setiap harinya melakukan pengumpulan sampah dari setiap bangunan sesuai dengan jenisnya masing-masing, kemudian di tampung di satu truk sampah dan secara rutin dibuang menuju tempat pembuangan akhir sampah.

e) Sistem Pengolahan Limbah Kotoran Kuda

Dikarenakan produksi jumlah limbah kotoran kuda dalam sehari sangat banyak, maka kotoran kuda tidak langsung dibuang, namun dilakukan pengolahan yang dapat bernilai daya jual maupun digunakan



kembali untuk menjadi kompos bagi vegetasi yang terdapat di kawasan perancangan.



Gambar III. 31. Diagram Sistem Pengolahan Kotoran Kuda  
Sumber : Tanna, 2022

#### g) Sistem Pemberian Pakan Kuda

Pada perancangan kandang pada taman wisata, ditetapkan 2 sistem pemberian pakan pada kuda. Yang pertama dengan pemberian pakan di dalam area kandang. Sistem pemberian pakan dan minum kuda dengan menaruh tempat pada bagian luar kandang, tepat di bawah jendela pagar kandang, sehingga apabila kuda hendak minum dengan mudah mengeluarkan kepala mereka dari dalam kandang dan tidak membasahi ruang kandang. Sama halnya dengan pemberian pakan kuda yaitu dengan menaruh rumput atau pakan konsentrat pada wadah yang disediakan di luar kandang. Pakan di simpan pada ruang penyimpanan pakan yang ada di dalam kandang dengan tujuan untuk mengurangi kadar air yang terdapat di dalam rumput (pelayuan), sehingga kuda mampu mengkonsumsi lebih banyak bahan kering dari rumput yang telah di layukan, agar kebutuhan serat dari hijauan untuk mekanisme

fisiologisnya pencernaannya dapat tercukupi. Setelah itu pakan di bawah menggunakan kereta dorong menuju ke masing-masing kandang.

Dan system pemberian pakan yang kedua, yaitu dengan membawa langsung kuda ke area ladang rumput yang telah di sediakan bagi kuda sebagai salah satu fasilitas di dalam kawasan Taman Wisata. Hal ini di maksudkan agar kuda dapat merasa nyaman di alam terbuka, tidak merasa stres di dalam kandang, dan memerikan kesempatan kepada kuda untuk berolahraga melatih otot-otonya. Pemberian pakan langsung pada area ladang rumput tidak setiap hari di lakukan, namun di jadwal setiap kudanya bergantian, sehingga semua kuda mendapatkan kesempatan masing-masing.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **Kesimpulan**

Perancangan Taman Wisata Berkuda di Pattallassang dibangun pada kawasan tata guna lahan yang sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gowa sebagai kawasan wisata buatan. Lokasi tapak terpilih yaitu area persawahan datar yang luas berada pada Jalan Poros Pattallassang – Pakkatto, Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Gowa dengan luas sekitar 12 ha, dimana banyak terdapat lahan terbuka hijau yang di peruntukan sebagai area pengembangan, baik pengembangan wisata maupun olahraga.

Taman wisata berkuda dirancang dapat memberikan manfaat edukatif melalui wisata dan olahraga yang menghibur. Sebagai pusat kegiatan olahraga berkuda, memfasilitasi para atlet-atlet, sehingga dapat berlatih dan bertanding secara profesional. Sekaligus sebagai suatu upaya memperkenalkan olahraga berkuda kepada seluruh golongan masyarakat.

Penempatan ruang-ruang dan bangunan-bangunan pada perancangan di atur sedemikian rupa, sehingga melalui alur sirkulasi pengunjung memberikan kemudahan dan nyaman dalam melakukan aktivitas. Taman Wisata Berkuda dengan kapasitas pengunjung 250.000 orang, memfasilitasi bangunan-bangunan yang terdapat di taman wisata berkuda, yaitu :

1. Galeri dan pengelola Taman Wisata Berkuda, berfungsi sebagai bangunan penerima pengunjung.

2. Tribun penonton, dengan kapasitas 1000 orang terdiri dari 2 lantai. Lantai 1 merupakan ruang-ruang atlet dan ruang penunjang lainnya, sedangkan lantai 2 merupakan kursi tribun dan ruang penonton VIP.
3. Arena pacuan Taman Wisata Berkuda, memfasilitasi 2 nomor lomba yang sering di adakan di Indonesia, yaitu Balap Biasa (*Flat Racing*) dan Ketangkasan Berkuda (*Equestrian*). Lomba ketangkasan berkuda terdiri dar 4 nomor, *Tunggang serasi (Dressage)*, *Lompat rintangan (Show Jumping)*, *Trilomba (Eventing)* dan Balap Ketahanan (*Racing*).
4. Arena indoor, merupakan tempat berlatih bagi atlet maupun pengunjung dengan Panjang 65 m dan Lebar 25 m.
5. Restoran, merupakan bangunan 2 lantai yang menjadi penghubung antara pengunjung yang datang untuk berolahraga dan yang datang untuk berwisata.
6. Mushollah, berada dekat dengan dengan Restoran , dimana penempatannya berada di tengah-tengah bangunan lain sehingga mudah di akses oleh seluruh pengunjung.
7. Kandang kuda display dan terminal, berfungsi menjadi area edukasi bagi pengunjung tanpa harus menuju kandang kuda untuk melihat kuda.
8. Wisma, diperuntukan bagi atlet yang menginap d Kawasan Taman Wisata Berkuda, namun wisma dapat dibuka untuk tamu umum agar bangunan dapat berfungsi secara rutin.
9. Kandang kuda. Terdiri dari 3 bangunan kandang. Kandang 1 merupakan kandang yang diperuntukan untuk kuda pacu dengan kapasitas 30 ekor kuda, kandang 2 untuk kuda ternak atau kuda yang digunakan sebagai kuda wisata dengan kapasitas 30 ekor kuda ternak, dan kandang 3 yaitu kandang kuda poni



dengan kapasitas 20 ekor kuda. Masing-masing kandang terdapat 2 ruang peralatan dan 2 ruang penyimpanan pakan. Terdapat pula 10 kandang aoutdoor pada tiap bangunan kandang, serta 20 ruang penambat untuk keseluruhan kandang.

10. Klinik kuda, berada berdekatan dengan kandang kuda, memiliki 6 ruang perawatan dan 1 ruang isolasi. Klinik kuda mempunyai akses langsung menuju ruangan petugas kuda yang ruangnya berada tepat disebelah klinik, sehingga memudahkan petugas dalam mengawasi dan merawat kuda yang sakit maupun kuda-kuda yang berada di dalam kandang.

Pengelolaan utilitas pada kandang kuda memiliki perancangan khusus. Seperti sistem drainase pada kandang kuda, dimana air buangan limbah di tampung pada penampungan drainase yang di rancang terdapat pada setiap bangunan kandang kuda dan pada klinik kuda. System penyediaan air bersih selain menggunakan air PDAM dan sumur untuk minum kuda, kebutuhan air bersih memanfaatkan sungai yang berada di dekat kandang kuda untuk pembersihan kandang dan kebutuhan air bersih lainnya. Dan juga pengelolaan khusus pada limbah kotoran kuda yang di olah menjadi pupuk organik sehingga dapat digunakan untuk memupuki tumbuhan pada kawasan ataupun di jual dan bernilai ekonomis.

Terdapat deviasi sebesar 11,2 % dari perencanaan semula, hal ini terjadi karena adanya penambahan luas lantai yang disebabkan penambahan oleh flow sirkulasi pada semua ruangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Triatmodjo, 2008, *Hidrologi Terapan*, Beta Offset, Yogyakarta.
- Direktorat jenderal Pengairan. Departemen PU, 1985, *Pedoman Perkiraan Tersedianya Air*, Badan Penerbit Departemen PU, Jakarta.
- Tanna, Gabriela, Florence (2022). *Acuan Perancangan Taman Wisata Berkuda di Pattalassang Dengan Konsep Edutainment*. Makassar: Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa.
- Tanna, Gabriela Florence (2022). *Gambar Kessrja Taman Wisata Berkuda di Pattalassang Dengan Konsep Edutainment*. Makassar: Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bosowa.

