

UJIAN TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN ARENA PACUAN KUDA TEGALWATON DI KABUPATEN SEMARANG SEBAGAI PUSAT KEGIATAN BERKUDA DAN WISATA EDUKASI



DANNY HIDAYAT | 61160007

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA
2021**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danny Hidayat
NIM : 61160007
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Pengembangan Arena Pacuan Kuda Tegalwaton Di Kabupaten Semarang Sebagai
Pusat Kegiatan Berkuda dan Wisata Edukasi**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 21 April 2021

Yang menyatakan



(Danny Hidayat)
NIM. 61160007

TUGAS AKHIR

Pengembangan Arena Pacuan Kuda Tegalwaton Di Kabupaten Semarang Sebagai Pusat Kegiatan Berkuda dan Wisata Edukasi

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :
DANNY HIDAYAT
61160007

Diperiksa di : Yogyakarta
Tanggal : 21 April 2021

Dosen Pembimbing I

Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD)

Dosen Pembimbing II

Irwin Panjaitan, S.T., M.T.

DUTA WACANA
Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Arena Pacuan Kuda Tegalwaton Di Kabupaten Semarang Sebagai Pusat Kegiatan Berkuda dan Wisata Edukasi

Nama Mahasiswa : **DANNY HIDAYAT**

NIM : **61160007**

Matakuliah : Tugas Akhir

Semester : GENAP

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : DA8336

Tahun Akademik : 2020/2021

Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 26 Maret 2021

Yogyakarta, 21 April 2021

Dosen Pembimbing I



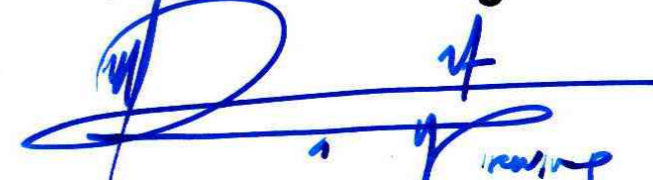
Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD)

Dosen Penguji I



Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D.

Dosen Pembimbing II



Irwin Panjaitan, S.T., M.T.

Dosen Penguji II



Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi:

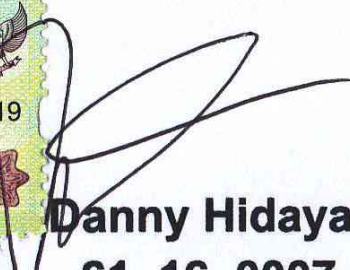
PENGEMBANGAN ARENA PACUAN KUDA TEGALWATON DI KABUPATEN SEMARANG SEBAGAI PUSAT KEGIATAN BERKUDA DAN WISATA EDUKASI

adalah benar-benar hasil karya saya sendiri

Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan khaki dan Daftar Pustaka

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta




Danny Hidayat
61. 16. 0007

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi berkat dan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Atas berkat kemurahan-Nya juga proses pengerjaan tugas akhir, yang merupakan tahap akhir bagi mahasiswa dalam proses perkuliahan dapat berjalan dengan lancar.

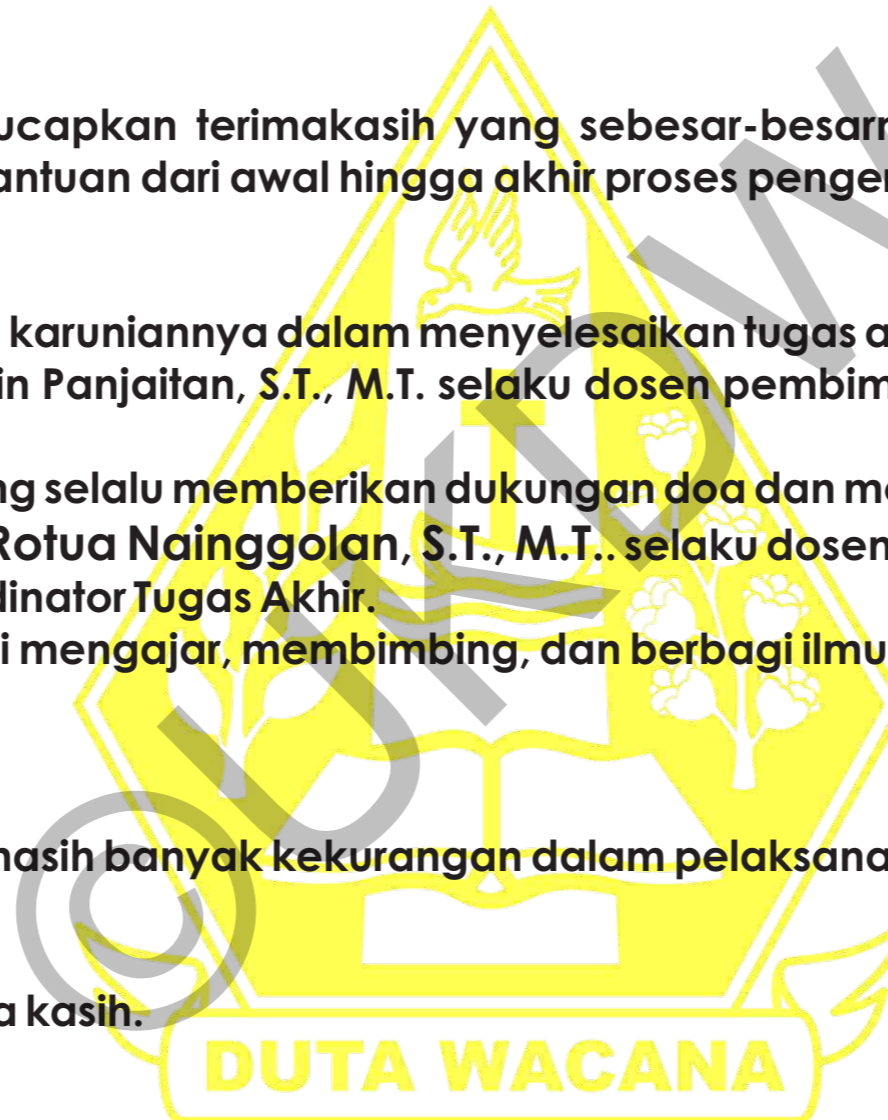
Laporan tugas akhir ini berisi hasil tahap programming serta tahap studio berupa poster dan gambar kerja. Hasil tahap programming berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ketahap studio. Kemudian, hasil dari tahap studio tertuang dalam bentuk poster permasalahan dan konsep dan gambar kerja.

Pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang selama ini telah memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari awal hingga akhir proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniannya dalam menyelesaikan tugas akhir.
2. Imelda Irmawati Damanik, ST.,MA(UD) dan Irwin Panjaitan, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir.
3. Keluarga terkhusus kedua orangtua penulis yang selalu memberikan dukungan doa dan moral bagi penulis.
4. Henry Feriadi, Ir, M.Sc.,Ph.D & Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T.. selaku dosen penguji.
5. Christian Nindyaputra O., ST.,M.Sc. selaku Koordinator Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, dan berbagi ilmu serta pengalamannya kepada penulis.Rekan-rekan Arsitektur UKDW 2016.

Dalam tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas perhatiannya, penulis ,mengucapkan terima kasih.



Yogyakarta, 21 - 4 - 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'D.P.', is written above the word 'Penulis'.

Penulis

PENGEMBANGAN ARENA PACUAN KUDA TEGALWATON DI KABUPATEN SEMARANG SEBAGAI PUSAT KEGIATAN BERKUDA DAN WISATA EDUKASI

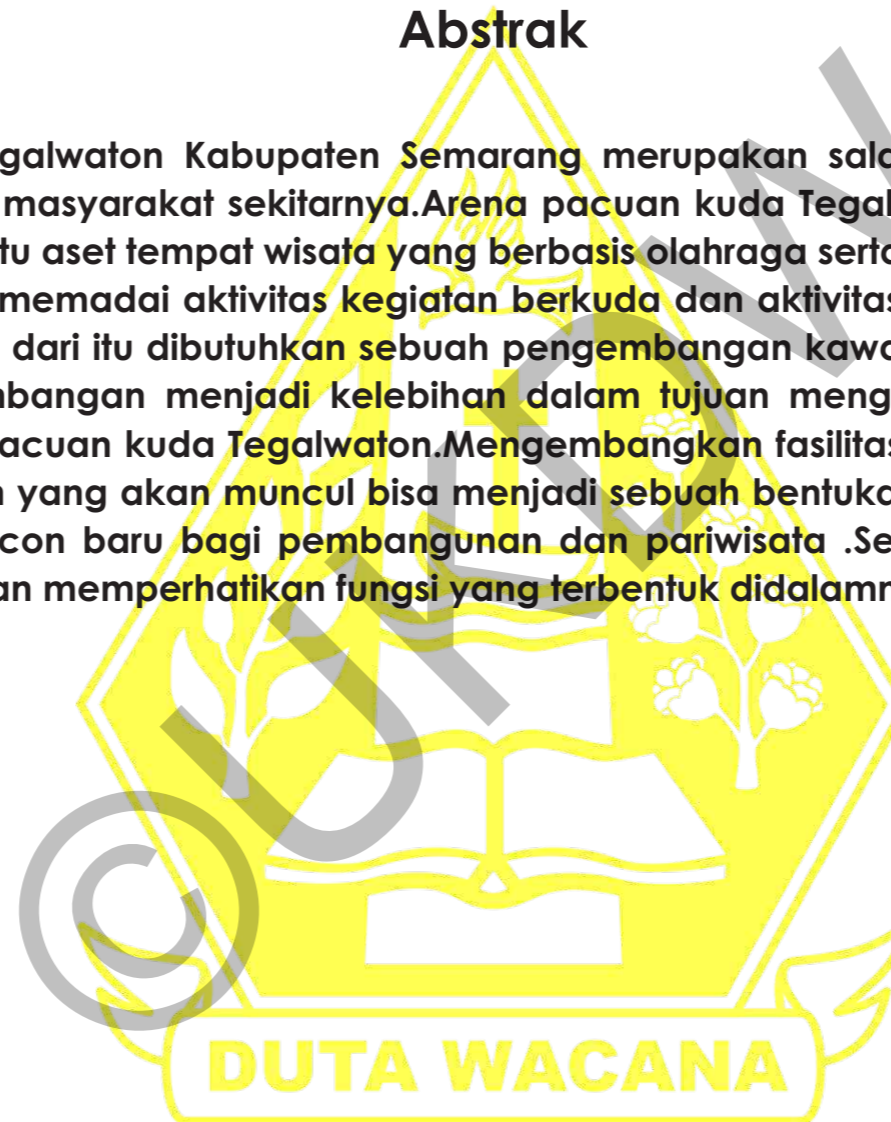
Danny Hidayat

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana,
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No.5-25, Kotabaru, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224
Email: dannshidayat@gmail.com

Abstrak

Pengembangan pusat olahraga berkuda di Desa Tegalwaton Kabupaten Semarang merupakan salah satu bentuk usaha untuk meningkatkan kualitas kawasan pacuan kuda dan meningkatkan taraf perekonomian masyarakat sekitarnya. Arena pacuan kuda Tegalwaton merupakan satu-satunya arena olahraga pacuan kuda yang terletak di Jawa Tengah dan merupakan salah satu aset tempat wisata yang berbasis olahraga serta memiliki berbagai kegiatan yang berkaitan dengan berkuda. Namun kondisi fasilitas yang disediakan masih belum memadai aktivitas kegiatan berkuda dan aktivitas wisatawan yang datang sehingga membuat wisatawan yang datang merasa tidak nyaman dan kurang puas. Maka dari itu dibutuhkan sebuah pengembangan kawasan arena pacuan kuda di Tegalwaton sebagai satu kesatuan pusat olahraga berkuda dan wisata edukasi. Pengembangan menjadi kelebihan dalam tujuan mengembangkan arena pacuan kuda yang dapat meningkatkan potensi pariwisata dan meningkatkan citra kawasan pacuan kuda Tegalwaton. Mengembangkan fasilitas menjadi salah satu yang digunakan dalam mendesain arena pacuan kuda Tegalwaton sehingga diharapkan desain yang akan muncul bisa menjadi sebuah bentuk dasar secara visual dalam pemilihan tampilan, penggunaan material dan juga sistem struktur serta bisa menjadi icon baru bagi pembangunan dan pariwisata. Serta menjadi wadah untuk mendukung kegiatan berkuda dan pariwisata di kawasan pacuan kuda Tegalwaton dengan memperhatikan fungsi yang terbentuk didalamnya.

Kata kunci: Berkuda, Edukasi, Landmark



Development of the Tegalwaton Horse Racing Arena in Semarang Regency as a Center for Equestrian Activities and Educational Tourism

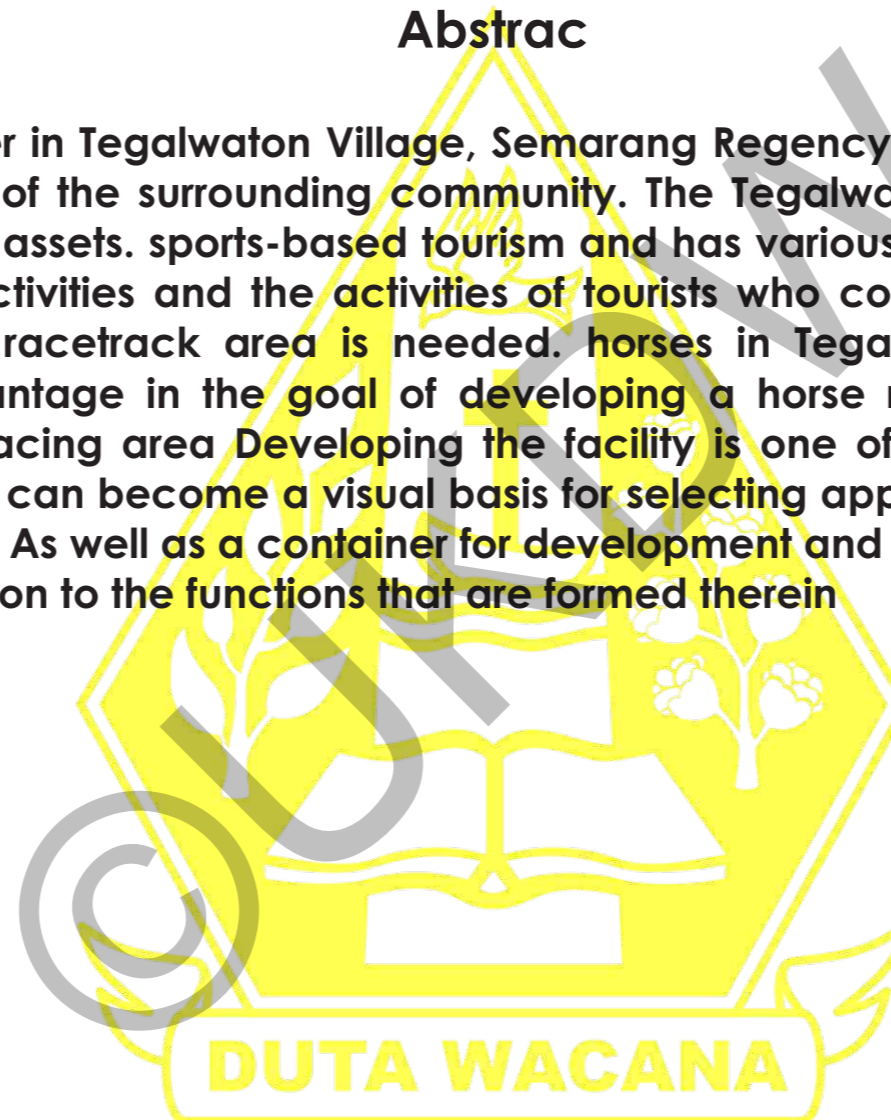
Danny Hidayat

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana,
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No.5-25, Kotabaru, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224
Email: dannshidayat@gmail.com

Abstrac

The development of an equestrian sports center in Tegalwaton Village, Semarang Regency is one form of effort to improve the quality of the horse racing area and improve the economic level of the surrounding community. The Tegalwaton horse racing arena is the only horse racing arena located in Central Java and is one of the local assets. sports-based tourism and has various activities related to horse riding. However, the facilities provided are still inadequate for equestrian activities and the activities of tourists who come so that tourists who come feel uncomfortable and unsatisfied. Therefore, a development of the racetrack area is needed. horses in Tegalwaton as an integrated equestrian sport center and educational tourism. Development is an advantage in the goal of developing a horse racing arena that can increase tourism potential and improve the image of the Tegalwaton horse racing area Developing the facility is one of those used in designing the Tegalwaton racetrack so that it is hoped that the design that will emerge can become a visual basis for selecting appearance, material use and structural systems as well as being a new icon for development and tourism. As well as a container for development and tourism. support horse riding and tourism activities in the Tegalwaton horse racing area by paying attention to the functions that are formed therein

Keywords: Horse riding, education, landmark



DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL

Halaman Judul.....	I
Lembar persetujuan.....	II
Lembar Pengesahan.....	III
Pernyataan Keaslian.....	IV
Kata Pengantar.....	V
Abstrak.....	VI
Daftar Isi.....	VII

BAB III ANALISIS SITE

Profil Site	15
Konteks Site.....	16

DAFTAR PUSAKA

BAB I PENDAHULUAN

Kerangka berpikir.....	1
Latar Belakang.....	1
Fenomena.....	2
Pendekatan Masalah.....	3
Pendekatan Solusi.....	3
Rumusan Masalah.....	3
Metode.....	3

BAB IV PROGRAM RUANG

Konsep Ruang.....	21
Besaran Ruang.....	23

LAMPIRAN

Gambar Kerja
Poster
Kartu Konsultasi

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Studi Literatur.....	4
Studi Presden.....	9
Kesimpulan Preseden.....	13

BAB V IDE DESAIN

Konsep Makro.....	25
Konsep Mikro.....	26

KERANGKA BERPIKIR

LATAR BELAKANG

- Pengembangan wisata upaya yang efektif dalam memajukan suatu potensi dikabupaten semarang.
- Arena pacuan kuda Tegalwaton merupakan satu-satunya arena pacuan kuda yang ada di Pulau Jawa yang sudah berstandar Nasional.

FENOMENA

- Kondisi dan ketersediaan fasilitas pendukung belum terancang dengan baik.
- Tidak adanya ruang yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk memanfaatkan potensi yang ada.
- Atraksi hanya bertumpu pada lintasan pacuan kuda.

PERMASALAHAN

- Fasilitas yang ada secara fungsional belum mampu memwadhahi pengunjung yang datang.
- Aktifitas pariwisata yang ada belum optimal memberikan benefit bagi masyarakat sekitar.
- Banyak pengunjung yang datang menikmati arena pacuan kuda dengan waktu yang tidak lama.

PENDEKATAN IDE-IDE SOLUSI

- Pengembangan fasilitas wisata yang mampu memwadhahi aktifitas yang ada diantaranya :
 1. Fasilitas olahraga berkuda
 2. Fasilitas wisata
 3. Fasilitas masyarakat
- Perancangan fasilitas dengan pendekatan ekologis

PROGRAM RUANG

- KEBUTUHAN RUANG
 - Potensi Pengunjung
 - Klasifikasi pengunjung
 - Pola aktifitas pengguna ruang
 - Klasifikasi ruang
 - Hubungan ruang makro
 - Hubungan ruang Mikro
 - Zonasi ruang
- BESARAN RUANG
 - Primer
 - Pelengkap
 - Sekunder

ANALISIS SITE

- PROFIL SITE
 - Lokasi
 - Eksisting
- Konteks Site
 - Fisik
 - Lingkungan
 - Sensory

TINJAUAN PUSTAKA

- STUDI LITERATUR
 - Teoritis
 1. Pengembangan Pariwisata
 2. Kajian pariwisata
 3. Pariwisata berkelanjutan
 4. *Kajian Olahraga berkuda*
 5. *Tinjauan Ekologi*
- STUDI PRESEDEN
 - Jakarta International Equestrian Park
 - The Curragh Racecourse
 - The Stork Nest Farm
 - Hangzhou Olympic Sports Center

METODE

- Data Primer
 - a. Observasi
 - b. Dokumentasi
 - c. Wawancara
- Data Sekunder
 - a. Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Semarang No.6 tahun 2011.
 - b. Dokumen data pengunjung wisatawan Dinas Pariwisata Kab Semarang
 - c. Peraturan Daerah Kabupaten Semarang Nomer 2 Tahun 2015 tentang Izin Mendirikan Bangunan (IMB).
 - d. Literatur jurnal ilmiah, buku, dan internet

IDE DESAIN

KONSEP PENGEMBANGAN

PHASE 1

PHASE 2

KONSEP ZONASI KAWASAN

KONSEP TRANSFORMASI

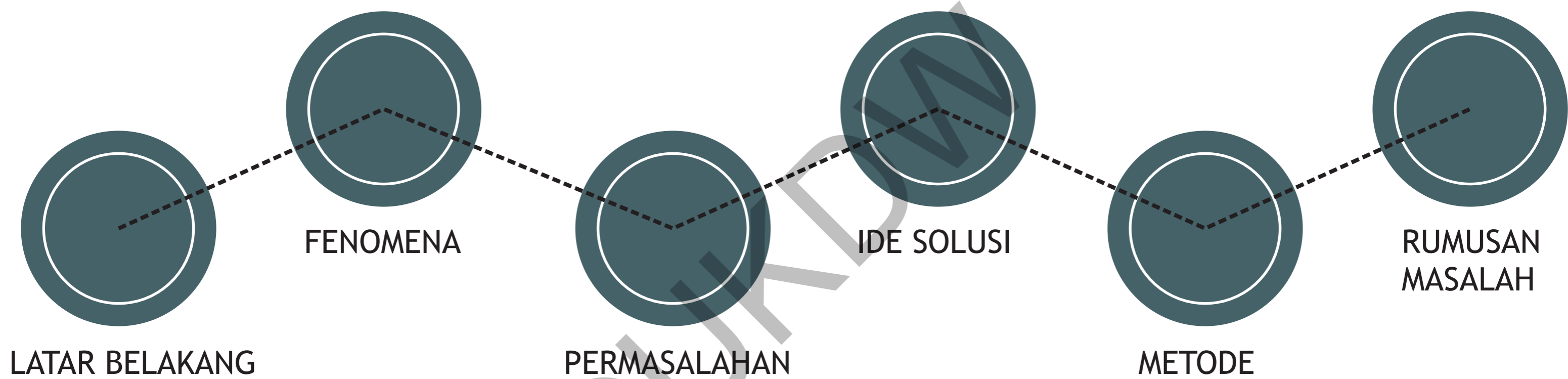
KONSEP PENATAAN RUANG KAWASAN

KONSEP PENGEMBANGAN

KONSEP SIRKULASI

KONSEP PENGGUNAAN MATERIAL

PENDAHULUAN



ARTI JUDUL

PENGEMBANGAN

Pengembangan merupakan suatu keharusan yang harus diaplikasikan dalam kehidupan yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju.

ARENA

Arena adalah istilah umum yang merujuk kepada suatu tempat yang digunakan untuk berlatih dan bertanding satu atau beberapa cabang olahraga.

PACUAN KUDA

Pacuan kuda adalah olahraga berkuda yang sudah ada sejak berabad-abad yang lalu. Kuda dilatih untuk berpacu menuju garis akhir (*finish*) melawan peserta lain.

TEGALWATON

Tegalwaton merupakan salah satu daerah di Kabupaten Semarang yang daerahnya didominasi ruang terbuka hijau dan memiliki kondisi iklim sedang hingga tropis.

WISATA EDUKASI

Wisata edukasi bisa juga disebut sebagai anjangkarya atau karyawisata adalah suatu kegiatan atau perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dan juga terdapat aktivitas edukasi atau pendidikan didalamnya.

LATAR BELAKANG

KESEJAHTERAAN

EKONOMI

PARIWISATA

Di Indonesia pengembangan dan pembangunan suatu wilayah adalah hal yang sangat krusial dimana adanya keinginan agar daerahnya semakin maju dan pendapatan masyarakat semakin bertambah. Salah satunya dengan pengembangan berupa objek suatu daerah yang berpotensi untuk menjadikan sebuah tempat wisata.



Dari berbagai potensi yang ada di Kabupaten Semarang, arena pacuan kuda Tegalwaton merupakan salah satu potensi yang ada di Kabupaten Semarang yang mana objek tersebut merupakan satu-satunya arena pacuan kuda di Jawa Tengah yang masih digunakan untuk pertandingan balap kuda sampai sekarang.

KALENDER KEGIATAN PACUAN KUDA TAHUN 2019

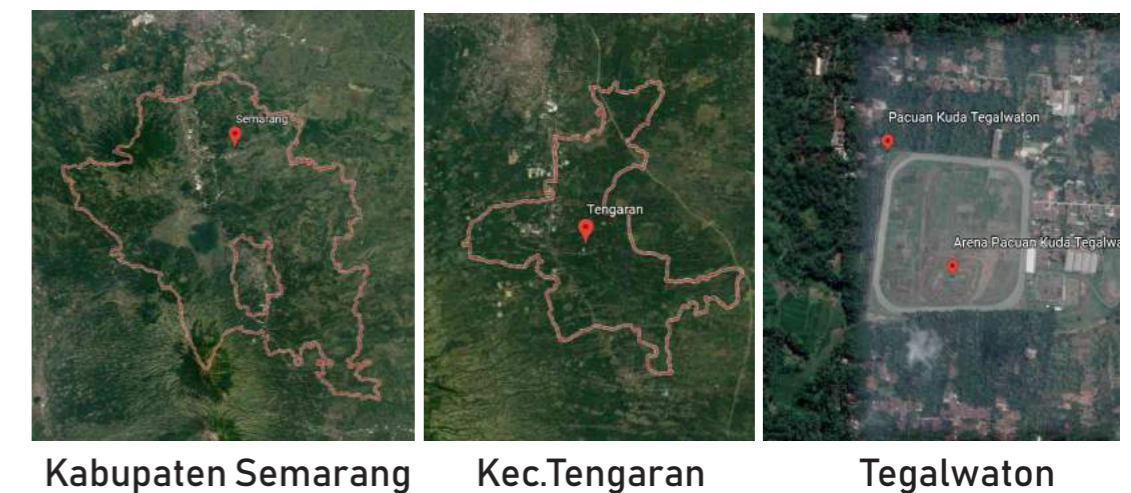
KALENDER INDUK KEGIATAN PACUAN KUDA PP PORDASI TAHUN 2019						
NO	WAKTU		NAMA EVENT / KEGIATAN	KLASIFIKASI	KETERANGAN	TEMPAT
	Tanggal	Bulan				
1	13	Januari	A. E. Kawilarang Memorial Cup 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Tegal Waton, Salatiga
2	17	Februari	Jateng Derby 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Tegal Waton, Salatiga
3	17	Maret	Piala Tiga Mahkota Seri I 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Tegal Waton, Salatiga *)
4	31	Maret	Jatim Derby 2019	Kepulauan Tk. Nasional	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Coban Joyo Jawa Timur *)
5	14	April	Pertial Cup 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Tegal Waton, Salatiga*)
6	28	April	Bupati Bantul Cup VIII Tahun 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Bantul, D.I. Yogyakarta
6 Mei - 4 Juni						
5-6 Juni						
7	19	Mei	Piala Tiga Mahkota Seri II 2019/Kapolda Jateng Cup II 2019	Kepulauan Tk. Nasional	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Tegal Waton, Salatiga
6 Mei - 4 Juni						
8	16	Juni	Paku Alam Cup V 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Bantul, D.I. Yogyakarta
9	14	Juli	Penyisihan Kejurnas ke 53 Seri I Tahun 2019 - Indonesia Derby	Kepulauan Tk. Nasional	Kls. Kelompok Umur	Tegal Waton, Salatiga
	28	Juli	Final Kejurnas ke 53 Seri I Tahun 2019 - Indonesia Derby	Kepulauan Tk. Nasional	Kls. Kelompok Umur	Tegal Waton, Salatiga
10	22	September	Penyisihan Kejurnas ke 53 Seri II Tahun 2019 Piala Presiden RI	Kepulauan Tk. Nasional	Kls. Kelompok Ketinggian	tbc / Tegal Waton, Salatiga *)
	29	September	Final Kejurnas ke 53 Seri II Tahun 2019 Piala Presiden RI	Kepulauan Tk. Nasional	Kls. Kelompok Ketinggian	tbc / Tegal Waton, Salatiga *)
11	17	November	Sri Sultan Hamengku Bawono X Cup XI Tahun 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Ketinggian	Bantul, D.I. Yogyakarta
12	8	Desember	Sawahlunto Derby XII Tahun 2019	Open Race Reguler	Kls. Kelompok Umur & Hadicap	Sawahlunto, Sumber

Data Jumlah Penonton Kompetisi di Arena Pacuan Kuda Tegalwaton

PENGUNJUNG EVENT	TAHUN	
	Derby Indonesia, Juli 2019	Piala Presiden, September 2019
	12.207	11.367

Sumber : PP Pordasi Jawa Tengah, 2020

LOKASI

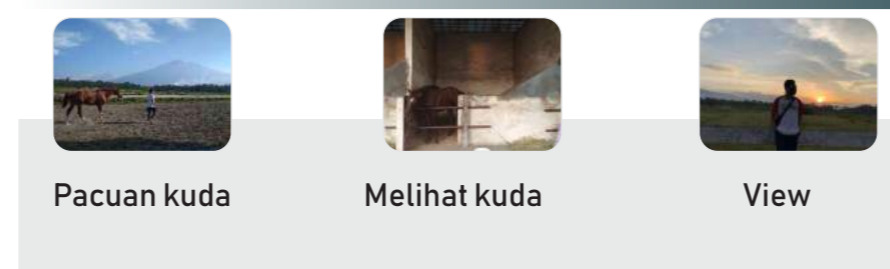


Kabupaten Semarang Kec.Tengaran Tegalwaton

KENAPA PERLU DIKEMBANGKAN ?



DAYA TARIK WISATAWAN



Pacuan kuda Melihat kuda View

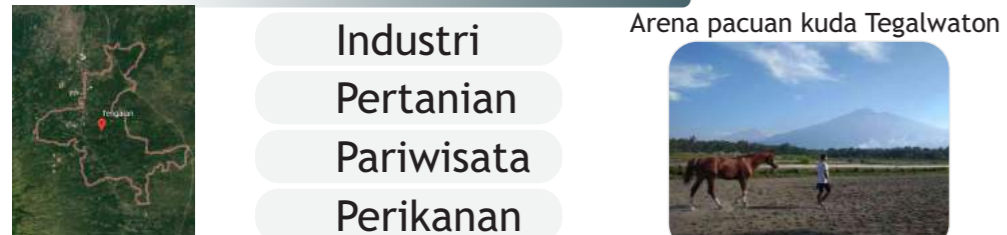
POTENSI WISATA DI KABUPATEN SEMARANG



Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang, 2020

Salah satunya adalah pengembangan berupa wisata alam, budaya ataupun sejarah yang terdapat di Kabupaten Semarang. Menurut Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang saat ini setidaknya terdapat 36 buah obyek wisata komersial di Kabupaten Semarang yang merupakan pengembangan dari potensi wisata alam di suatu daerah.

RTRW KABUPATEN SEMARANG 2011



Arena pacuan kuda Tegalwaton



Kampung yang berada disekitar kawasan arena pacuan kuda Tegalwaton identik dengan sebutankampung koboy karena dominannya kegiatan berkuda di kawasan ini.

KRITERIA KOMPONEN DAYA TARIK WISATA

3 komponen dasar yang harus tersedia dalam suatu destinasi wisata untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.

ATRAKSI

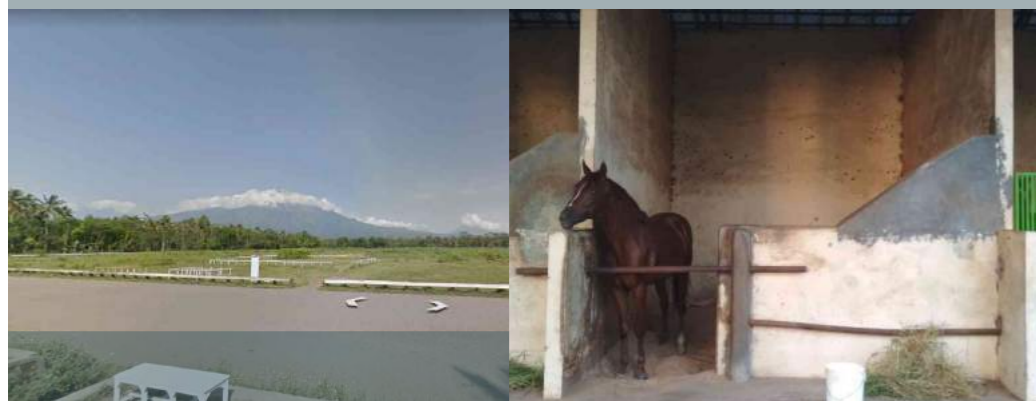
AMENITAS

AKSESIBILITAS

ATRAKSI



kawasan arena pacuan kuda Tegalwaton kerap dijadikan sebagai tempat bersantai di sore hari untuk sekedar mengambil gambar maupun bersantai menikmati pemandangan.



AMENITAS

AREA PENGUNJUNG



WISATAWAN

ATRAKSI

TIDAK ADA FASILITAS

Tidak adanya tempat untuk menikmati suasana arena pacuan kuda membuat pengunjung yang datang hanya bisa bersantai ditepi arena pacuan kuda dengan waktu yang tidak lama

TRIBUN



KAPASITAS

Kondisi dan kapasitas tribun yang disediakan juga kurang memadai wisatawan yang datang. Tribun yang disediakan hanya mampu menampung kurang lebih 2000 penonton kapasitas tersebut jauh untuk menampung jumlah penonton yang bisa mencapai 8.000 ribu penonton

MATERIAL

Material masih menggunakan bahan yang mudah rusak dan penggunaan material yang kurang variatif

BANTUK BANGUNAN

Secara arsitektur bentuk bangunan sangat sederhana

VIEW

Meskipun mendapat view yang bagus tetapi masih terganggu dengan kolom yang ada di bagian depan bangunan.

MATERIAL ATAP



KANDANG KUDA



Terbatasnya pasokan air yang disediakan juga belum mampu memenuhi kebutuhan yang ada seperti memandikan kuda, kebutuhan air minum dan kebutuhan lainnya

Kondisi ruang pengelola yang belum terancang dengan baik dan tidak adanya perawatan membuat kondisi ruang pengelola menjadi kotor dan cenderung kumuh

Kondisi kandang kuda yang belum sepenuhnya sesuai standar seperti layout kandang kuda yang memiliki bentuk semi outdoor, belum mampu memberikan perlindungan terhadap cuaca ekstrim.



DENAH BANGUNAN KANDANG

K1	K1	K1	K1	K1	K1	K1	K1	
K1	K1	K1	K1	K1	K1	K1	K1	

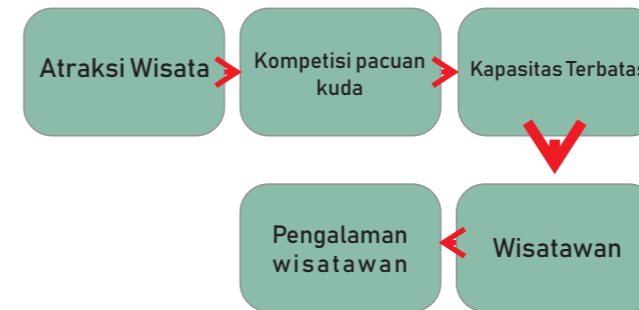
Kandang kuda di pacuan kuda tegalwaton terdiri dari 4 bangunan dan setiap bangunanya memiliki 16 petak kandang dan secara keseluruhan kandang di pacuan kuda tegalwaton memiliki 64 petak kandang.

PERMASALAHAN

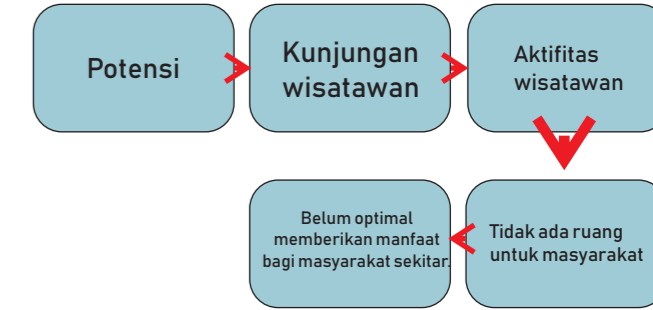
FASILITAS



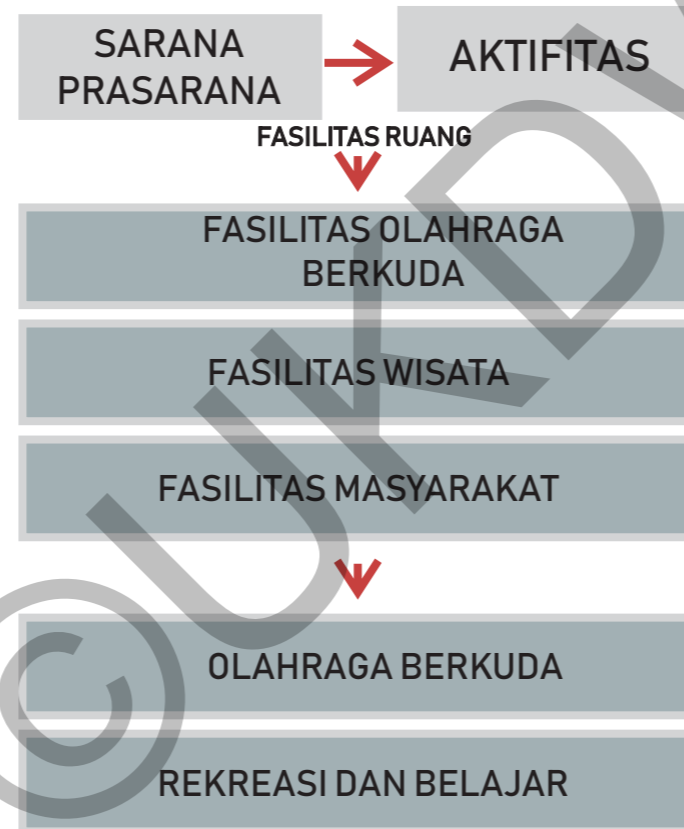
ATRAKSI



MASYARAKAT



PENDEKATAN SOLUSI



PENDEKATAN



RUMUSAN MASALAH

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana mengembangkan arena pacuan kuda Tegalwaton Di Kabupaten Semarang menjadi pusat kegiatan olahraga berkuda dan wisata edukasi guna meningkatkan potensi Pariwisata dan perekonomian masyarakat

METODE

- Data Primer
 - Observasi
 - Dokumentasi
 - Wawancara
- Data Sekunder
 - Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Semarang No.6 tahun 2011.
 - Dokumen data pengunjung wisatawan Dinas Pariwisata Kab Semarang
 - Peraturan Daerah Kabupaten Semarang Nomer 2 Tahun 2015 tentang Izin Mendirikan Bangunan (IMB).
 - Literatur jurnal ilmiah, buku, dan internet.

IDE DESAIN

KONSEP ZONASI KAWASAN

KONSEP TRANSFORMASI

KONSEP PENATAAN RUANG KAWASAN

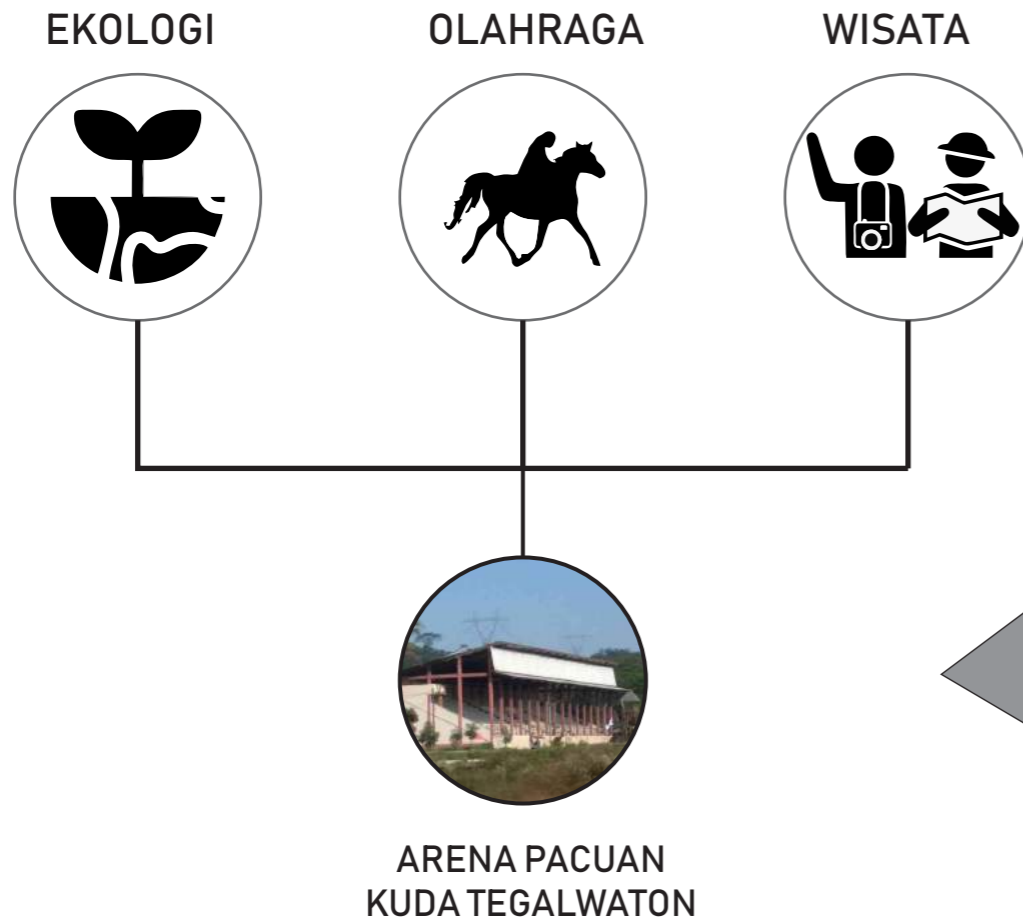
KONSEP PENGEMBANGAN

KONSEP SIRKULASI

KONSEP PENGGUNAAN MATERIAL

KONSEP UTAMA

KONSEP ZONASI KAWASAN



ARENA PACUAN KUDA TEGALWATON

Konsep ini merupakan kombinasi prinsip ecotourism dan sport tourism yang dapat menjadi ide pengembangan wisata dalam mengolah potensi yang ada.

SARANA OLAHRAGA

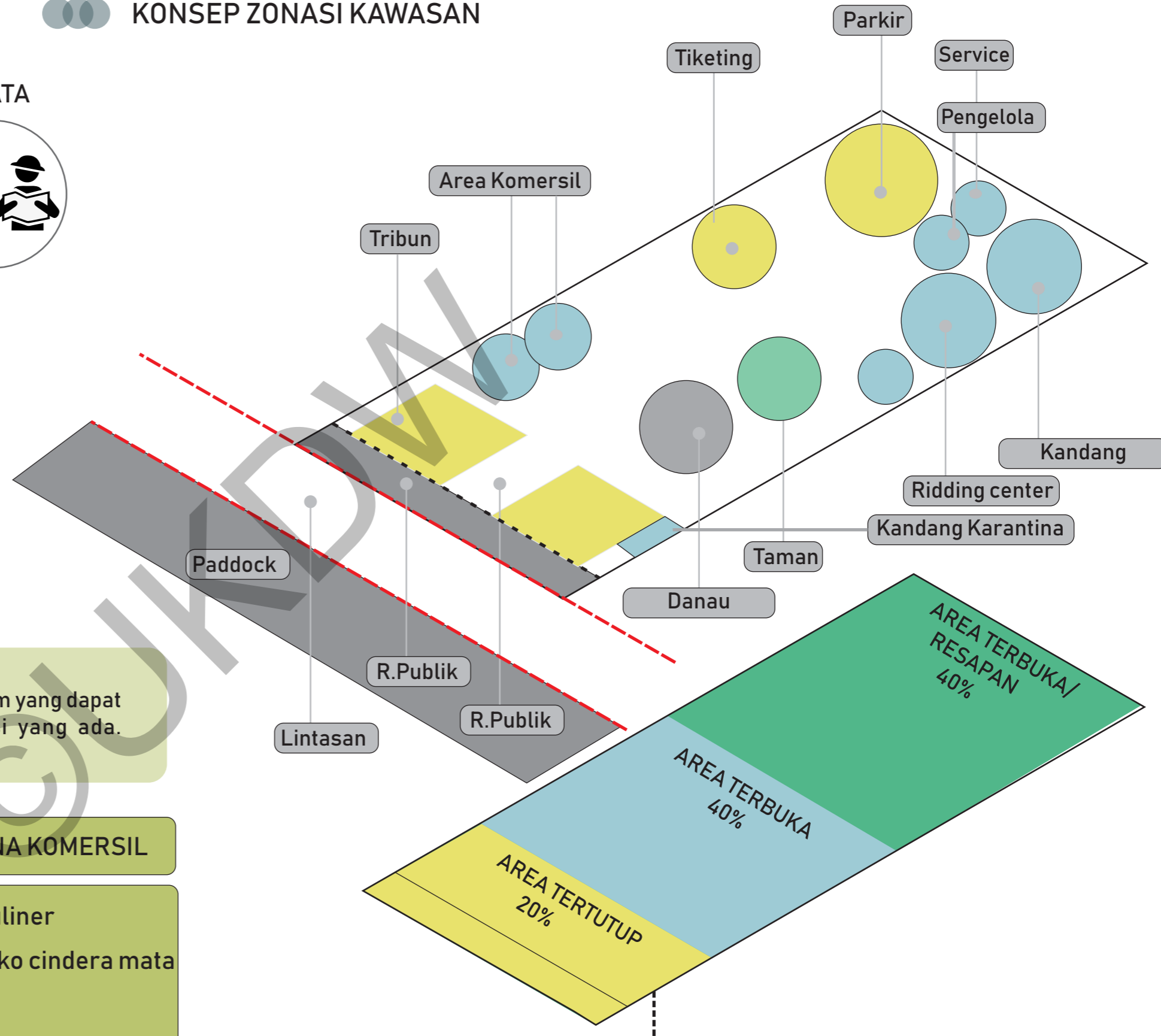
SARANA WISATA

SARANA KOMERSIL

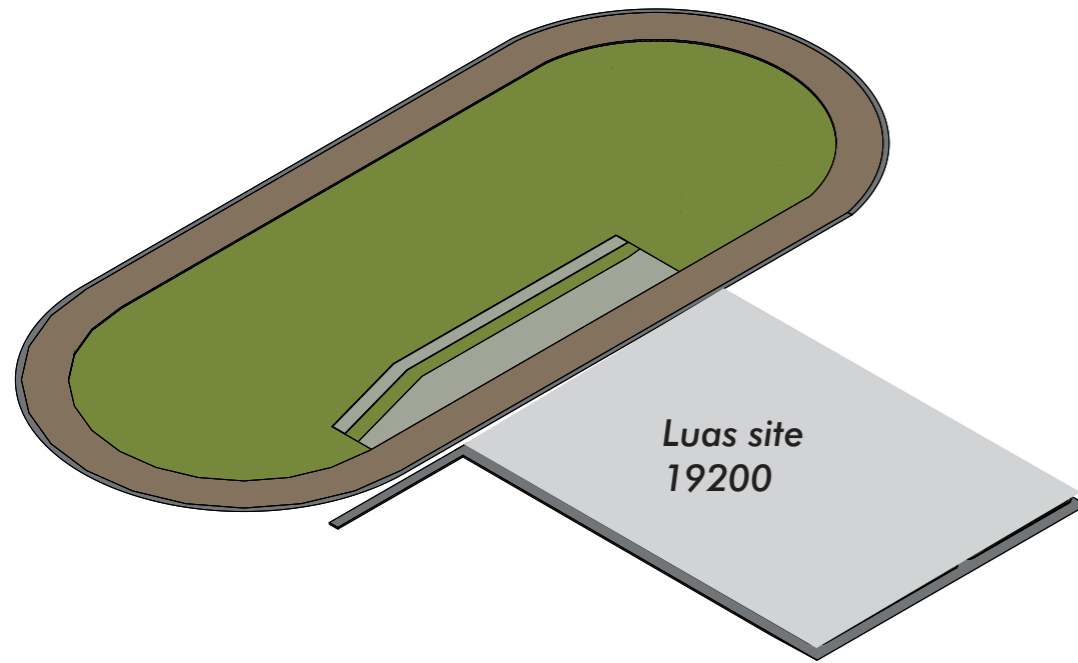
- Tribun
- Ridding Center

- Taman
- R.Publik
- Kandang(Tour)
- Tribun

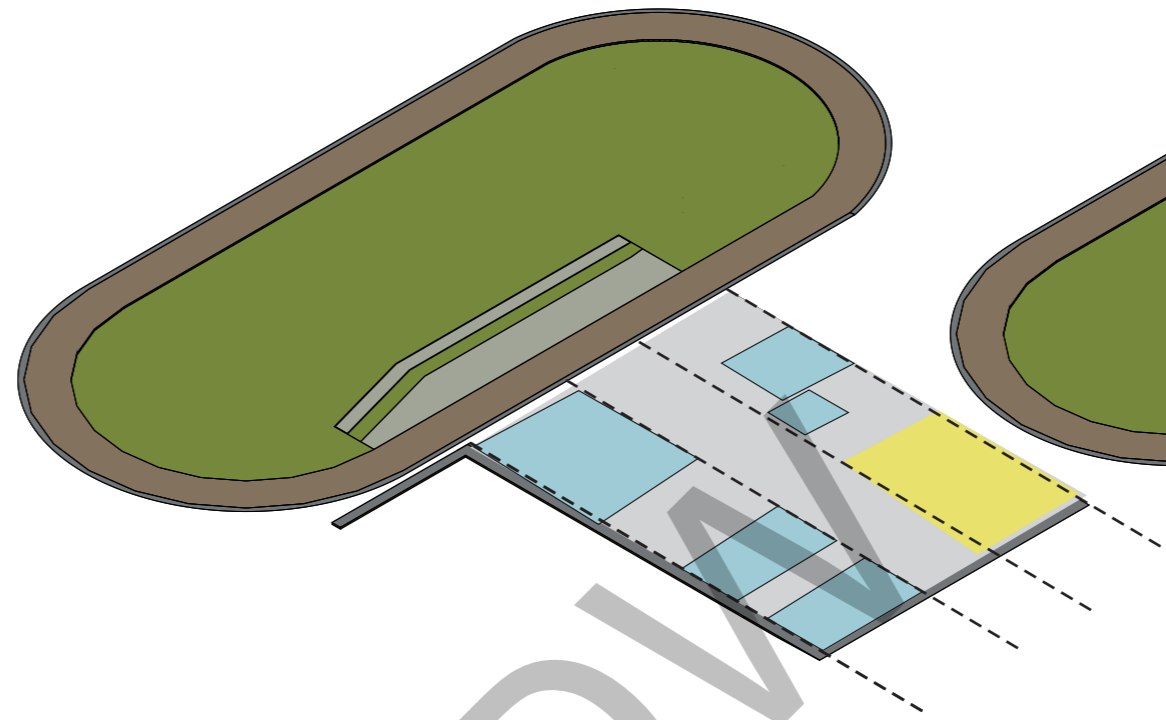
- Kuliner
- Toko cinderamata



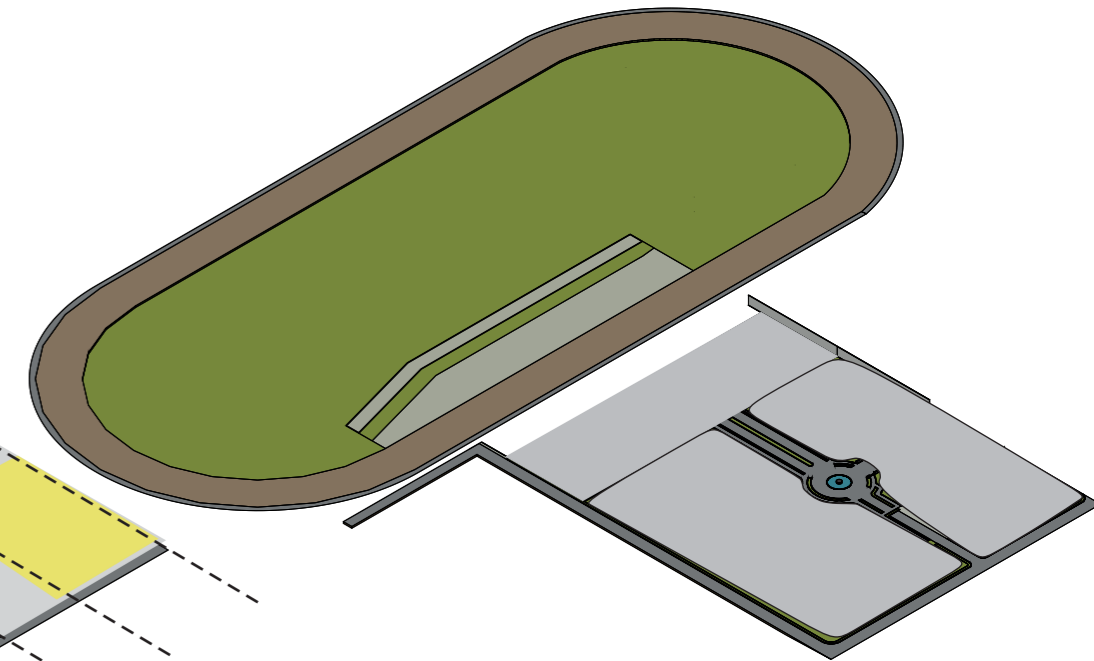
area terbangun untuk massa bangunannya 60% dari luas lahan dan siahnyadigunakan sebagai area terbuka dan area hijau.



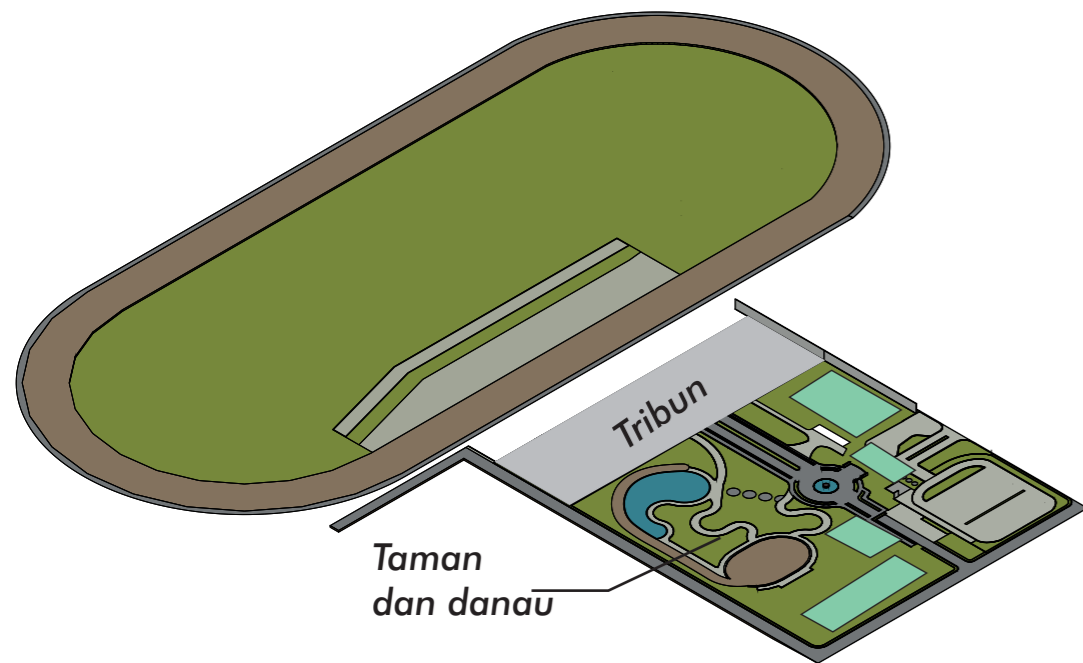
pemilihan site memanfaatkan eksisting yang sudah ada berupa tribun sebagai poin utamanya



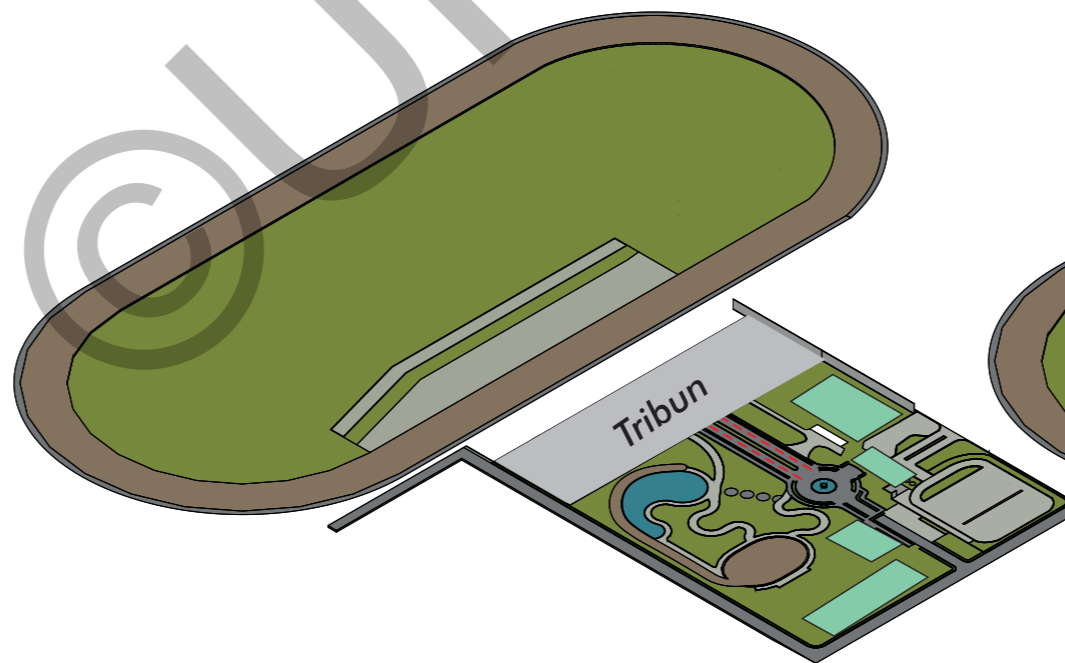
menggunakan pola grif dan disesuaikan hubungan ruang dari bubblediagram untuk menentukan pola massa pada site



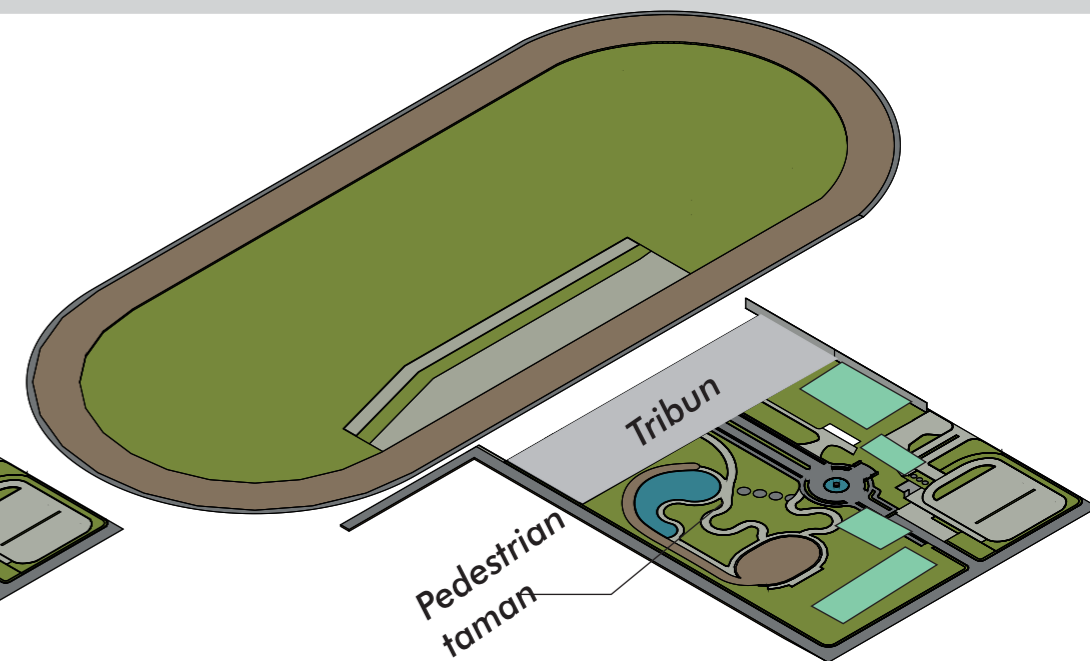
Akes utama linear ditarik garis lurus menegaskan zonasi kawasan.



Intervensi site dengan fungsi ruang terbuka hijau publik yang dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat.

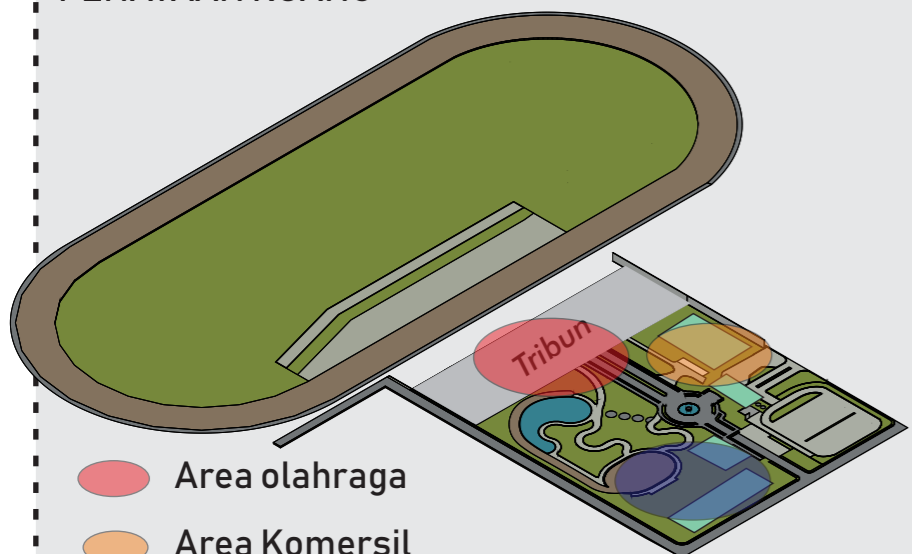


Menciptakan sirkulasi 2 arah agar site yang relatif luas ini mudah dijangkau oleh wisatawan ketika berwisata



Penggunaan sirkulasi berkelok diarea ruang terbuka membuat sirkulasi di sekitar taman menjadi interaktif bagi wisatawan.

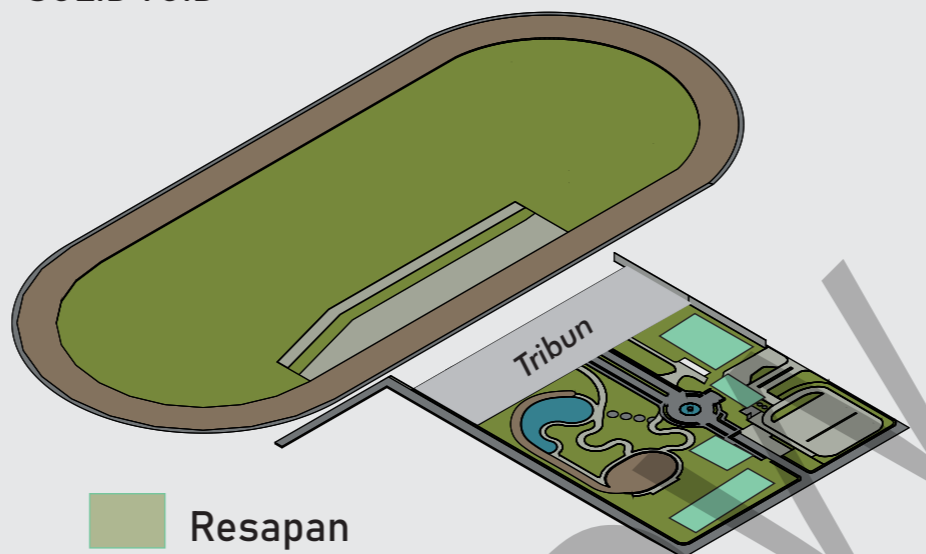
PENATAAN RUANG



- Area olahraga
- Area Komersil
- Area edukasi

Konsep antar ruang dikoneksikan masuk kedalam site dari 3 fungsinya disekitar site yaitu Area komersial Area Olahraga dan area edukasi.

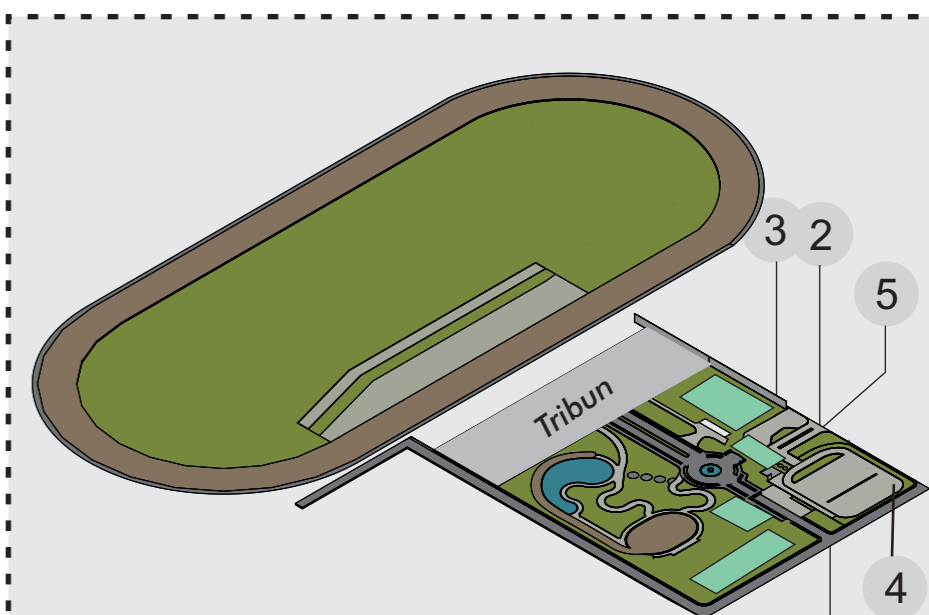
SOLID VOID



■ Resapan

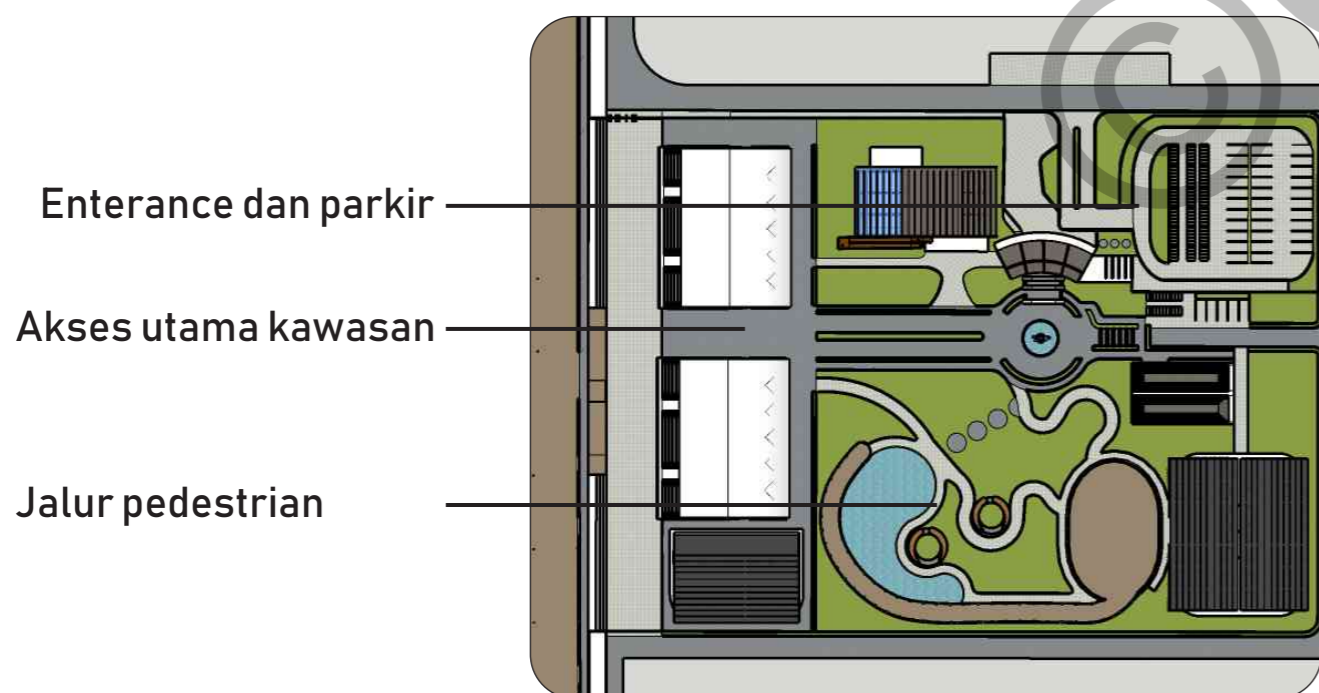
Dalam desain setiap ada bagian yang bersifat solid akan diselingi dengan void untuk resapan lahan/ruang hijau

SIRKULASI

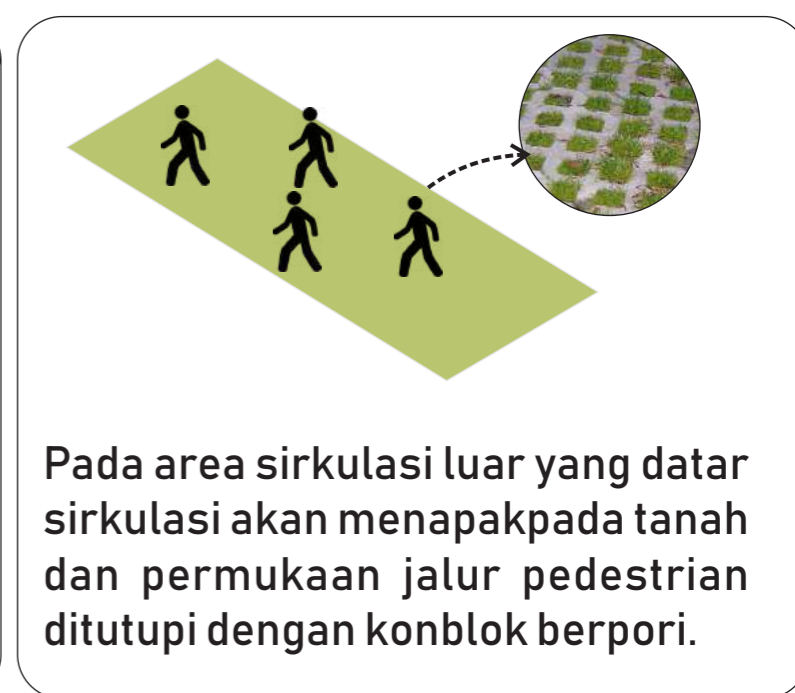
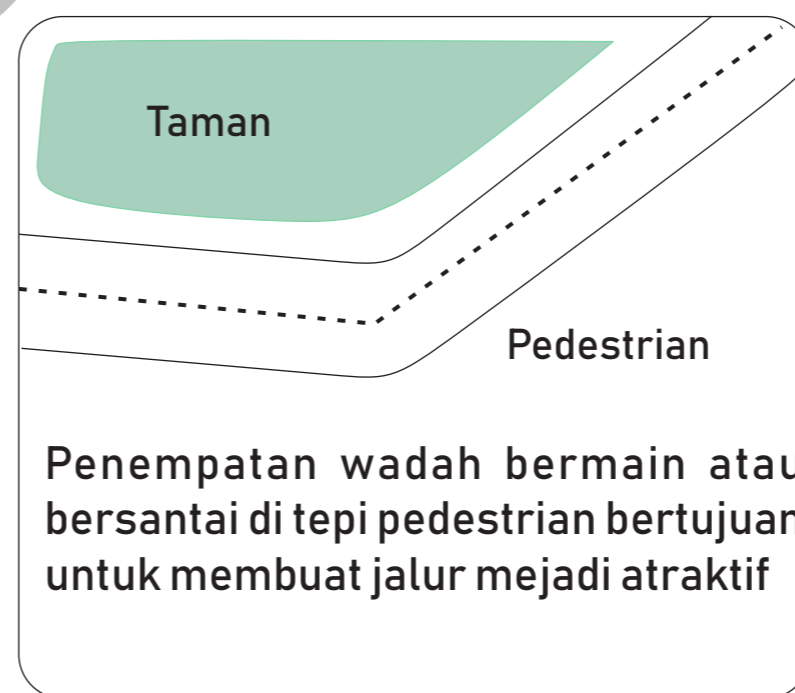


- Keterangan:
1. Jalan sekunder
 2. Akses masuk
 3. Area Drop Off
 4. Parkiran
 5. Akses keluar

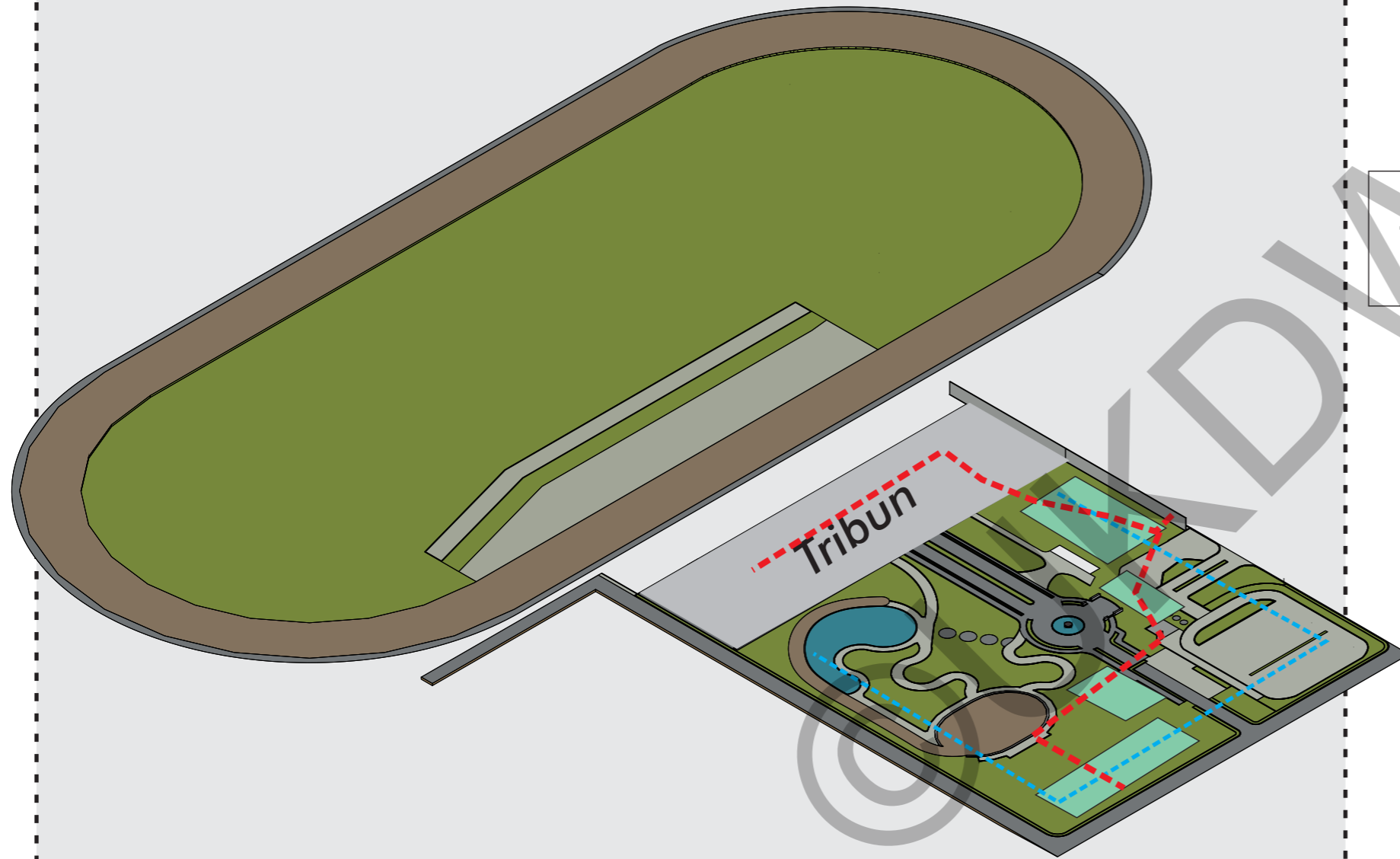
Konsep sirkulasi kendaraan menerapkan pola sirkulasi memutar dua arah, atau memiliki sifat loop, sirkulasi dalam loop bersifat zero karbon, karena akses hanya untuk pedestrian dan jalur sepeda.



PEJALAN KAKI

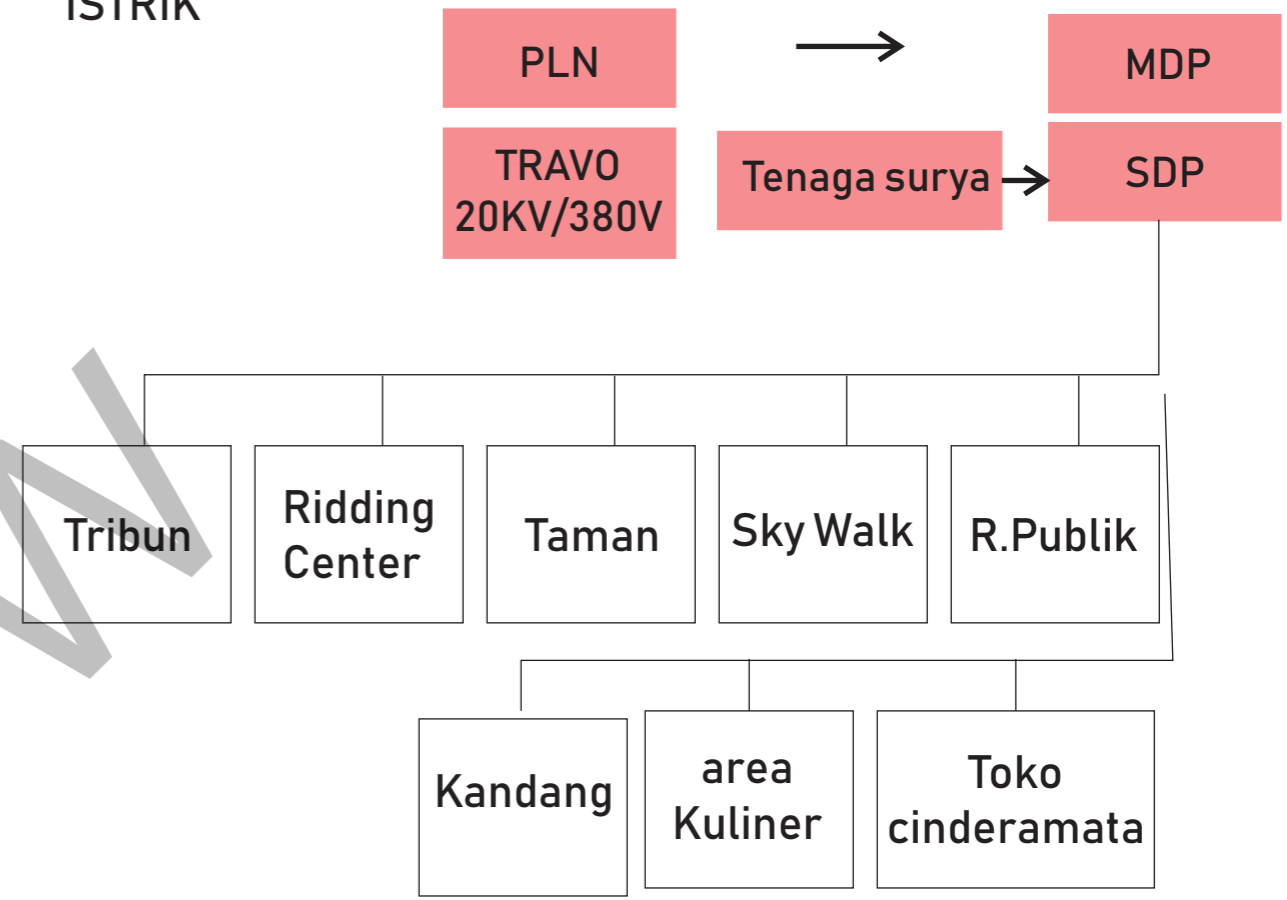


KONSEP UTILITAS KAWASAN

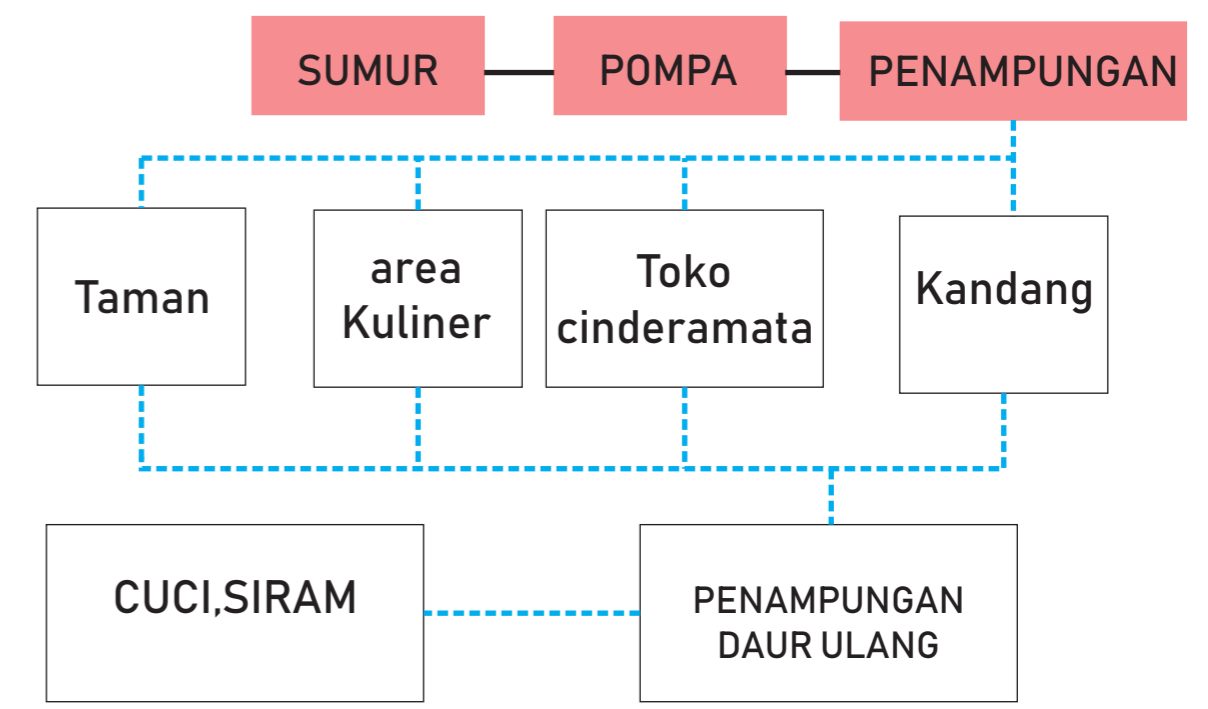


- Jaringan listrik
- Sub distributor Panel

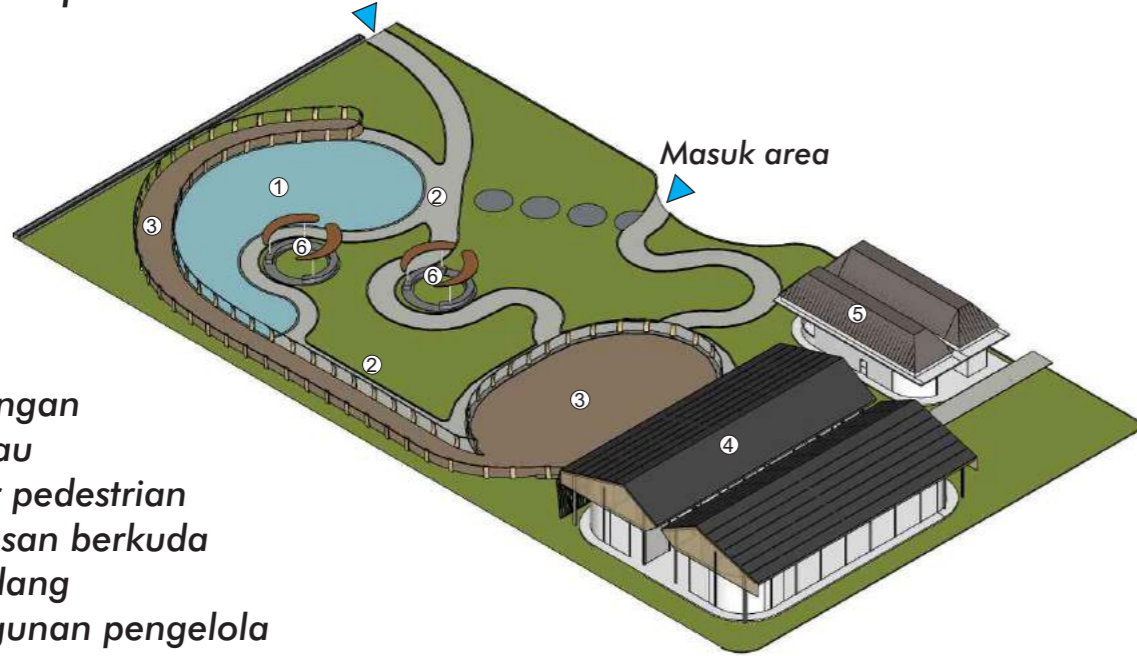
ISTRIK



AIR

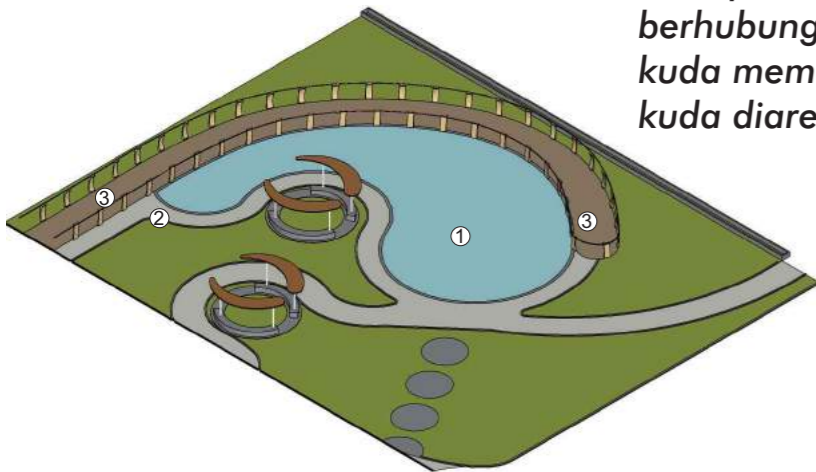


Konsep area rekreasi

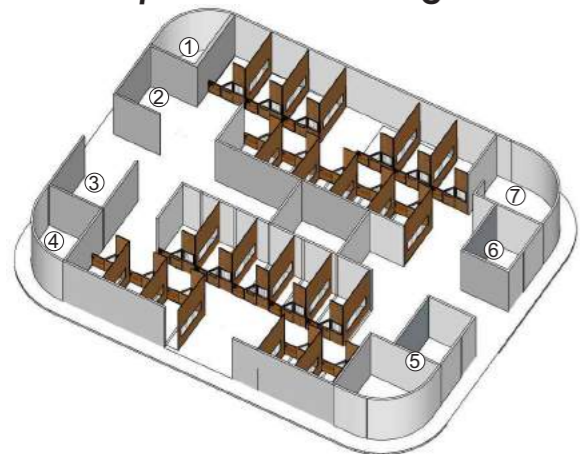


- Keterangan**
1. Danau
 2. Jalur pedestrian
 3. Lintasan berkuda
 4. Kandang
 5. Bangunan pengelola
 6. Gazebo

Jalur pedestrian yang secara tidak langsung berhubungandengan jalur lintasan menunggang kuda membuat pengunjung dapat menikmati view kuda diarea taman.

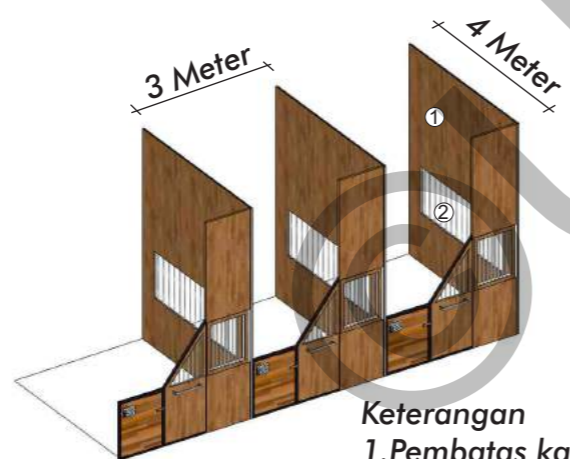


Konsep area kandang

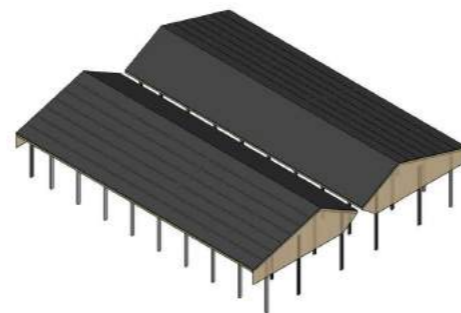


- Keterangan**
1. R.loker
 2. R.tunggu
 3. R.persiapan
 4. R.Peralatan
 5. R.Pengelola
 6. Toilet
 7. perlengkapan

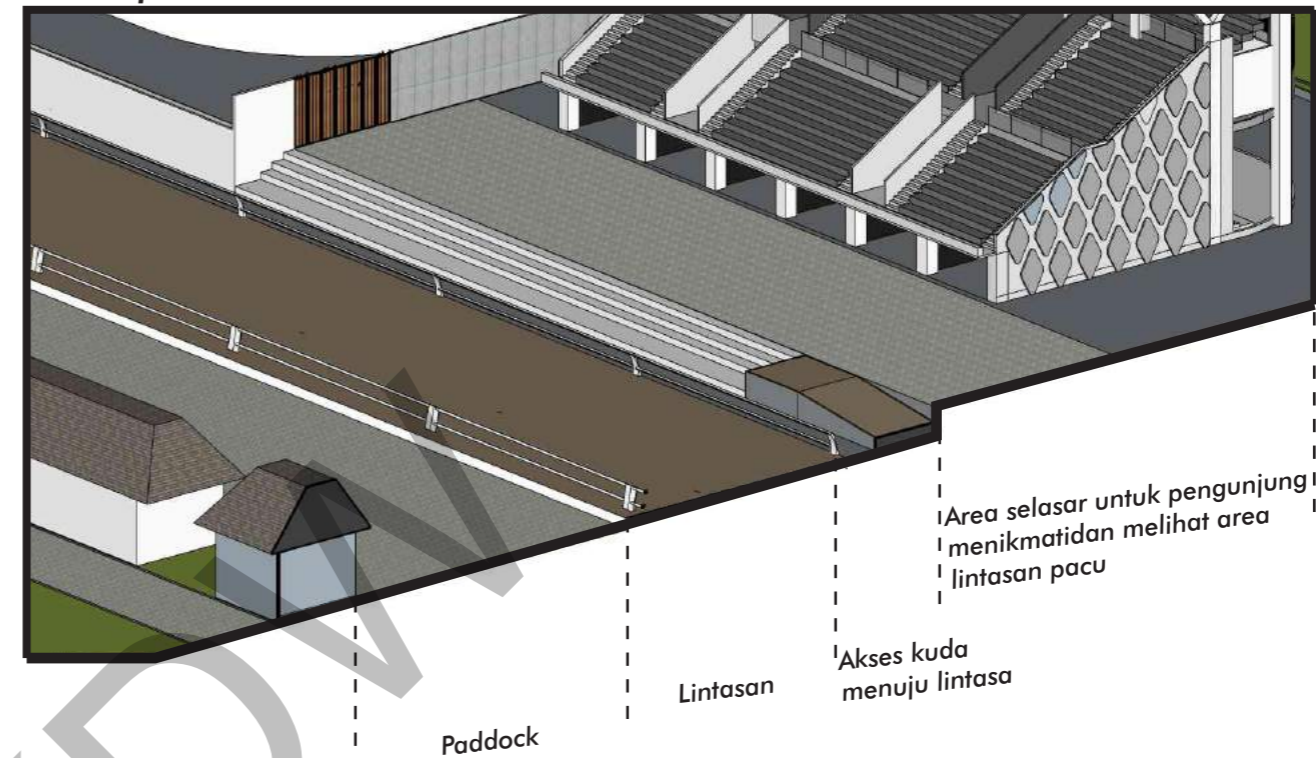
Tinggi bangunan dibuat 5 meter tanpa plafon digunakan untuk sirkulasi udara



- Keterangan**
1. Pembatas kayu
 2. pembatas alumunium



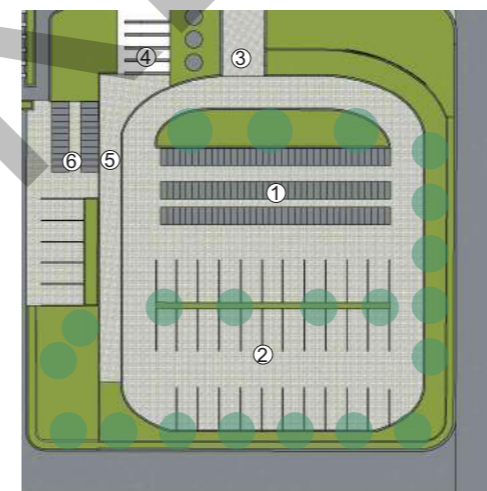
Konsep area Selasar dan lintasan



Area selasar untuk pengunjung menikmati dan melihat area lintasan pacu

Akses kuda menuju lintasa

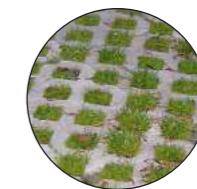
Konsep area parkir



- Keterangan**
1. Parkir motor
 2. Parkir mobil
 3. akses masuk
 4. Entrance
 5. pedestrian
 6. Parkir pengelola

Material

Konblok berpori



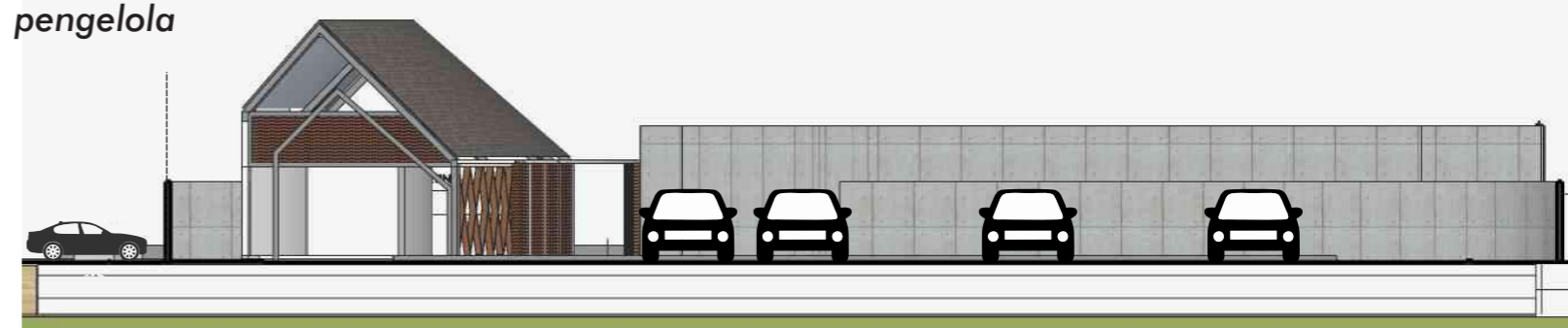
Vegetasi



Tembok beton



Parkir Pedestrian

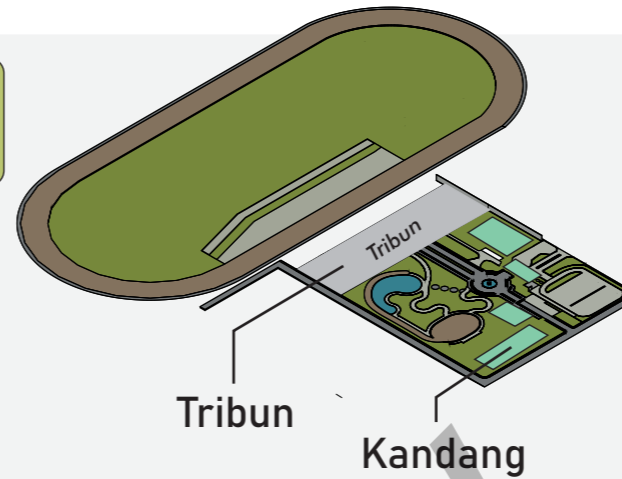


Parkir pengunjung

TAHAPAN PERENCANAAN

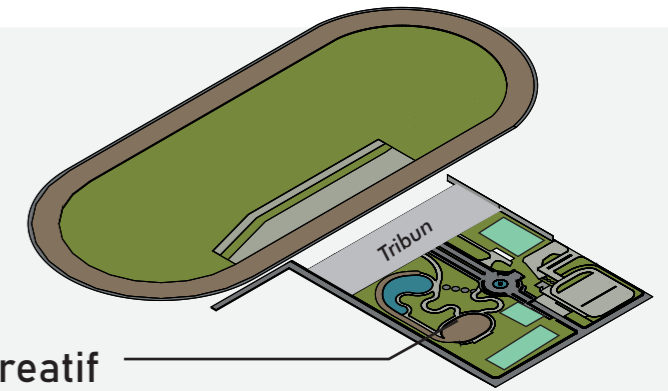
Pembangunan dan pengembangan kawasan pacuan kuda tegalwaton sendiri menggunakan konsep pentahapan untuk memaksimalkan dahulu fungsi masing-masing bangunan dan memancing daya tarik masyarakat terhadap kawasan pacuan kuda.

PHASE 1



Zonasi kawasan yang pertama disini adalah kawasan olahraga berkuda yang menjadi titik tumpu atraksi utama di kawasan ini, ditambah disini selatan merupakan area pendukung olahraga berkuda.

PHASE 2



Wisata rekreatif
Wisata berkuda

Wisata adukasi yang ingin diangkat berupa sarana menunggang kuda serta membuat serangkaian tour untuk melihat peternakan kuda

KRITERIA DESAIN

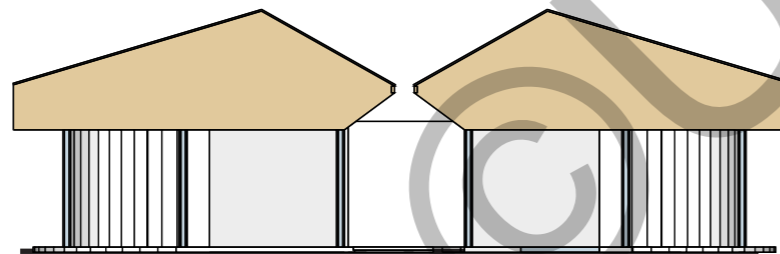
SUSTAINABLE MATERIAL

PENGGUNAAN ENERGI TERBARUKAN

WASTE RECYCLE

ADAPTIF & KONSERVATIF

Pemilihan bentuk



Bentuk atap dibuat agak miring untuk merespon iklim disekitar

PENGGUNAAN ENERGI TERBARUKAN

Panel Surya

SUSTAINABLE MATERIAL

Bukaan untuk udara dan cahaya

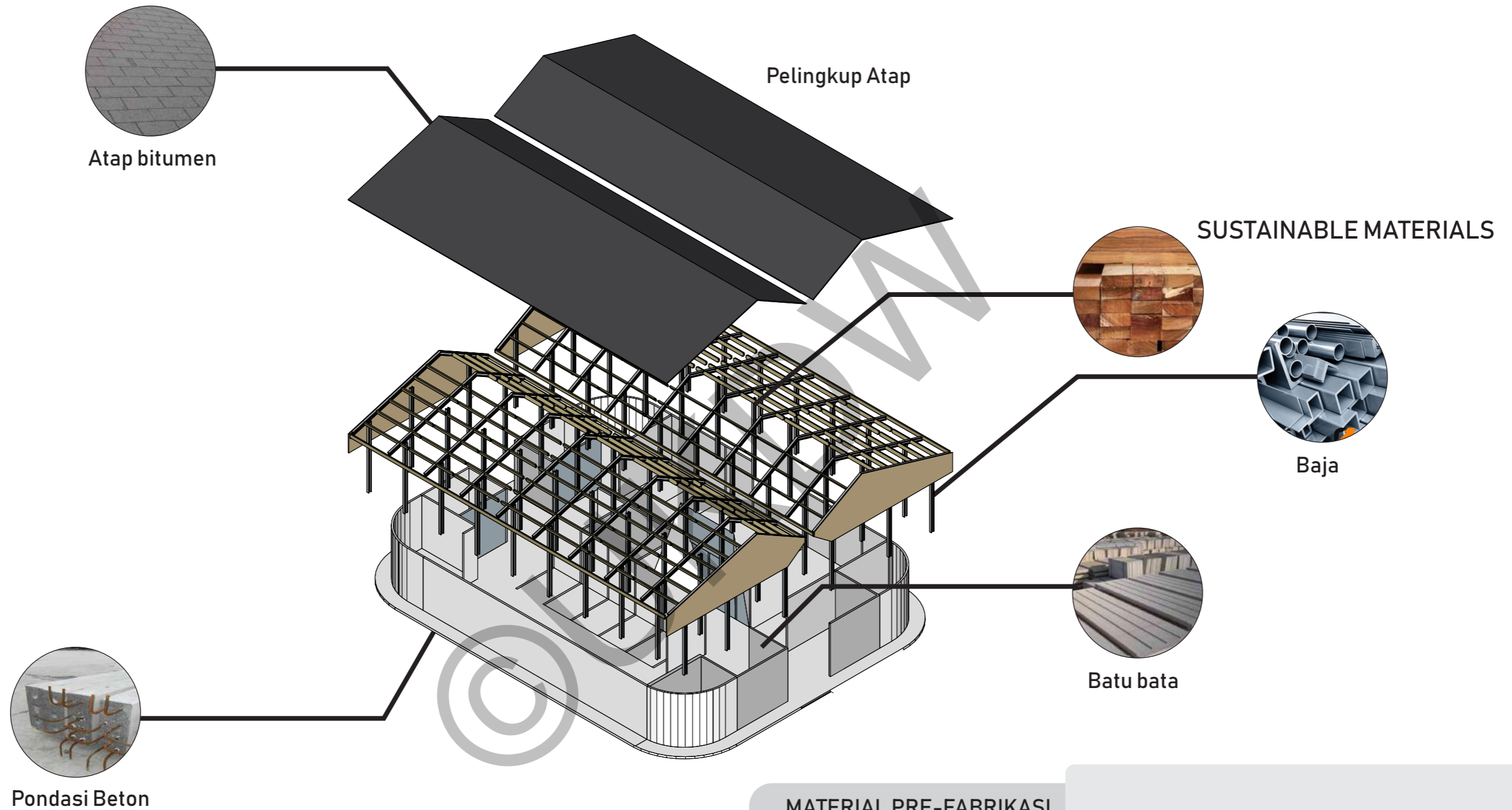
Material fabrikasi tahan lama

WASTE RECYCLE

Rain harvesting

Waste filtering

SKEMA PENGGUNAAN MATERIAL



MATERIAL PRE-FABRIKASI

80%

Efektivitas dalam proses pembangunan

Masa pakai material yang tahan lama

- Arinta Safitri, Ristya. (2012). Pengembangan Arena Pacuan Kuda Tengalwatan Kabupaten Semarang Sebagai Pusat Kegiatan Berkuda Di Jawa Tengah. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ananda, R. (2018). Redesain Arena Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang Ngargotirto Kabupaten Sragen Sebagai Wahana Rekreasi dan Edukasi dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik. Surakarta: Fakultas Teknik UMS.
- A, Yoeti, Oka. (1996). Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung: Angkasa.
- Badan Pusat Statistik, (2018), Kabupaten Semarang dalam angka 2018. BPS Kabupaten Semarang, Semarang.
- Bourdieu, Pierre. (1992). Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste Cambridge: Harvard University Press.
- Cooper et al. (1993) Tourism: Principles and Practice. London: Pitman Publishing.
- Giriwijoyo, S dan Sidik, D.Z. (2012). Ilmu Kesehatan Olahraga. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McBane, S. (1991). Horse and Ridding a Thinking Approach. United Kingdom: Paperback.
- Neufert, Ernst. (1991). Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nozawa et al. (1981), Morphology and gene constitution of the Indonesian horses. In: The Origin and Phylogeny of Indonesia Native Livestock. Japan: Tokyo: The Research Group of Overseas Scientific Survey.
- Pedit, Nyoman, S. (1994). Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Semarang tahun 2011-2031
- Soehardjono, O. (1990). KUDA. Jakarta: Yayasan Pamulang Equestrian Centre.
- Trancik, Roger. (1986). Finding Lost Spaces: Theories of Urban Design, John Wiley and Sons: USA