

**RE-DESAIN STADION PACUAN KUDA BUNTUL NEGE**

**DI GAYO LUES**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Oleh :

**ABDUSSALAM**

**NIM. 160701138**

Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2023 M/1444 H**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR  
RE-DESAIN STADION PACUAN KUDA BUNTUL NEGE GAYO LUES

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Sebagai Bebas Studi Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Arsitektur

Oleh:

**ABDUSSALAM**

**NIM. 160701138**

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh

Pembimbing I



**Maysarah Binti Bakri, S. T., M Arch.**  
**NIDN. 2013078501**

Pembimbing II



**Mira Alfitri, S. T., M. Ars.**  
**NIDN. 2005058803**



Mengetahui :

**Ketua Program Studi Arsitektur**



**Maysarah Binti Bakri, S. T., M Arch.**  
**NIDN. 2013078501**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

### RE-DESAIN STADION PACUAN KUDA BUNTUL NEGE GAYO LUES

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Kamis/22 Juni 2023

Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir:

Ketua



**Maysarah Binti Bakri, S. T., M Arch.**  
NIDN. 2013078501

Sekretaris



**Mira Alfitri, S. T., M. Ars.**  
NIDN. 2005058803

Penguji I



**Marlisa Rahmi, S.Ars.,M.Ars.**  
NIDN. 2006039201

Penguji II

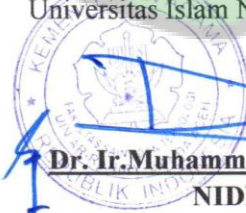


**Meutia, S.T., M.Sc**  
NIDN.2015058703

AR-RANIRY

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sain dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



**Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, MT., IPU**  
NIDN. 0002106203

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdussalam

Nim : 160701138

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Re-desain Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege Gayo Lues

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir/skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Menge akan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Juni 2023

Yang Menyatakan



Abdussalam



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK dan GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Metode Perancangan.....	3
1.5 Lingkup/Batasan .....	4
1.6 Kerangka Pikir .....	5
1.7 Sitematika Laporan .....	6
<b>BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Definisi Stadion Pacuan Kuda .....	7
2.1.2 Standar Perancangan Arena Pacuan Kuda .....	8
2.2 Informasi Tapak .....	15
2.3 Studi Banding Bangunan Sejenis .....	16
2.3.1 Stadion Pacuan Kuda Pulo Mas (JIEP).....	16

2.3.2 Stadion Pacuan Bro Park / APPELL.....	18
2.3.3 <i>The Meydan racecourse, Dubai</i> .....	21
2.4 Kesimpulan Studi Banding Bangunan Sejenis.....	22
<b>BAB III ELABORASI TEMA .....</b>	<b>24</b>
3.1 Pengertian Arsitektur Regionalisme dan Motif Kerawang .....	24
3.1.1 Arsitektur Regionalisme.....	24
3.1.2 Jenis dan Taksonomi Regionalisme .....	25
3.1.3 Aplikasi Regionalisme dalam Arsitektur .....	25
3.1.4 Perbedaan Regionalisme dan Neo Vernakular .....	26
3.1.5 Arsitektur Tradisional Gayo .....	27
3.1.6 Motif Kerawang Gayo.....	29
3.2 Interpretasi Tema.....	31
3.3 Studi Banding Tema Sejenis .....	32
3.3.1 Masjid Raya Sumatera Barat.....	32
3.3.2 Museum Tsunami Aceh .....	33
3.3.3 Stadion Lukas Enembe Papua.....	35
3.4. Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis.....	36
<b>BAB IV ANALISA .....</b>	<b>38</b>
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan.....	38
4.1.1 Lokasi .....	38
4.1.2 Kondisi Eksisting Dan Potensi Tapak.....	39
4.1.3 Batasan Tapak .....	39
4.1.4 Peraturan Bangunan dan Tata Ruang Kota .....	39
4.1.5 Prasarana .....	39
4.1.6 Karakter Lingkungan .....	39
4.1.7 Analisa Tapak.....	40

4.2	Analisa Fungsional.....	52
4.2.1	Jumlah Pemakai .....	52
4.2.2	Program Kegiatan.....	53
4.2.3	Program Ruang.....	60
4.2.4	Pola Hubungan Ruang.....	63
4.2.5	Besaran Ruang .....	67
4.3	Analisis Struktur.....	73
4.4	Analisis Utilitas .....	74
4.4.1	Sumber Listrik.....	74
4.4.2	Sumber Air Bersih.....	74
4.4.2	Drainase.....	74
4.4.2	Pembuangan Air Kotor & Kotoran .....	74
4.5	Analisis Ruang Dalam.....	74
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN .....</b>		<b>76</b>
5.1	Konsep Dasar .....	76
5.2	Rencana Tapak .....	76
5.2.1	Pemintakatan .....	76
5.2.2	Tata Letak .....	78
5.2.3	Pencapaian .....	79
5.2.4	Sirkulasi dan Parkir .....	79
5.3	Konsep Bentuk .....	80
5.3.1	Bentuk Bangunan.....	80
5.4	Konsep Ruang Dalam .....	82
5.5	Konsep Ruang Luar .....	82
5.5.1	Konsep Vegetasi .....	84
5.5.2	Area Rekreasi .....	84
5.5.3	Parkir .....	85

5.6	Sistem Struktur dan Atap .....	86
5.6.1	Pondasi .....	86
5.6.2	Tiang .....	86
5.6.3	Atap .....	86
5.7	Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>91</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kondisi Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege .....	2
Gambar 2.1 Lapangan Pacuan Kuda Dubai .....	8
Gambar 2.2. Standar Tribun Pacuan Kuda.....	9
Gambar 2.3. Kandang 1 Ruang Terpisah.....	10
Gambar 2.4. Kandang 2 Ruang Terpisah.....	10
Gambar 2.7. Ukuran Pintu Kandang .....	11
Gambar 2.8. <i>Stall Paddock</i> .....	11
Gambar 2.9. Ukuran Kuda Dan Penunggang.....	12
Gambar 2.10. Pelana Dengan Kain Penutup dan Dinding Penggantung Pelana	12
Gambar 2.11. <i>Stargate</i> .....	13
Gambar 2.12. <i>Band</i> .....	13
Gambar 2.13. Lokasi Tapak.....	15
Gambar 2.14. Eksterior Gedung Pacuan Kuda Pulomas.....	16
Gambar 2.15. Interior Gedung Pacuan Kuda Pulomas .....	16
Gambar 2.16. Kerangka Gedung Pacuan Kuda Pulomas.....	17
Gambar 2.16. Bangunan Paris Longchamp Racecourse .....	18
Gambar 2.17. Bangunan Paris Longchamp Racecourse .....	19
Gambar 2.18. Bangunan Paris Longchamp Racecourse .....	19
Gambar 2.19. Tribun Penonton.....	20
Gambar 2.20. Lintasan Pacuan Kuda.....	20
Gambar 2.21. Bangunan The Meydan Racecourse.....	21
Gambar 2.22. Site The Meydan Racecourse.....	21
Gambar 2.23. Lintasan Pacuan Kuda The Meydan Racecourse .....	22
Gambar 2.23. Lintasan Pacuan Kuda The Meydan Racecourse .....	22

Gambar 3.1. Umah Pitu Ruang .....	27
Gambar 3.2. Denah Rumah Adat Pitu Ruang Gayo.....	28
Gambar 3.3. Masjid Raya Sumatera Barat.....	32
Gambar 3.3. Masjid Raya Sumatera Barat.....	34
Gambar 3.5. Museum Tsunami Aceh .....	35
Gambar 3.6 Fasad Museum Tsunami Aceh .....	34
Gambar 3.7. Stadion Enembe Papua.....	35
Gambar 4.1: Lokasi Tapak.....	38
Gambar 4.1: Bangunan Eksisting.....	40
Gambar 4.2: Lantai Eksisting.....	41
Gambar 4.3: Analisa Matahari .....	43
Gambar 4.4: Orientasi Matahari.....	42
Gambar 4.6: Vegetasi pada stable horse .....	43
Gambar 4.7: Penggunaan kaca pada bangunan.....	43
Gambar 4.8: Bukaannya bangunan.....	44
Gambar 4.9: Analisa Angin & Vegetasi .....	44
Gambar 4.10: Pohon sebagai buffer.....	45
Gambar 4.11: Bukaannya Lebar .....	45
Gambar 4.12: Ventilasi silang.....	45
Gambar 4.13: Orientasi terhadap angin .....	46
Gambar 4.14: Peletakan Massa terhadap angin .....	46
Gambar 4.15: Peletakan tribun & kandang kuda .....	47
Gambar 4.16: Bentuk atap dan bangunan terhadap angin.....	47
Gambar 4.17: Penambahan kerawang pada bangunan tribun .....	48
Gambar 4.19: Penggunaan kanopi .....	48
Gambar 4.19: Penggunaan kanopi .....	49
Gambar 4.20: Analisa Sirkulasi & Pencapaian .....	49

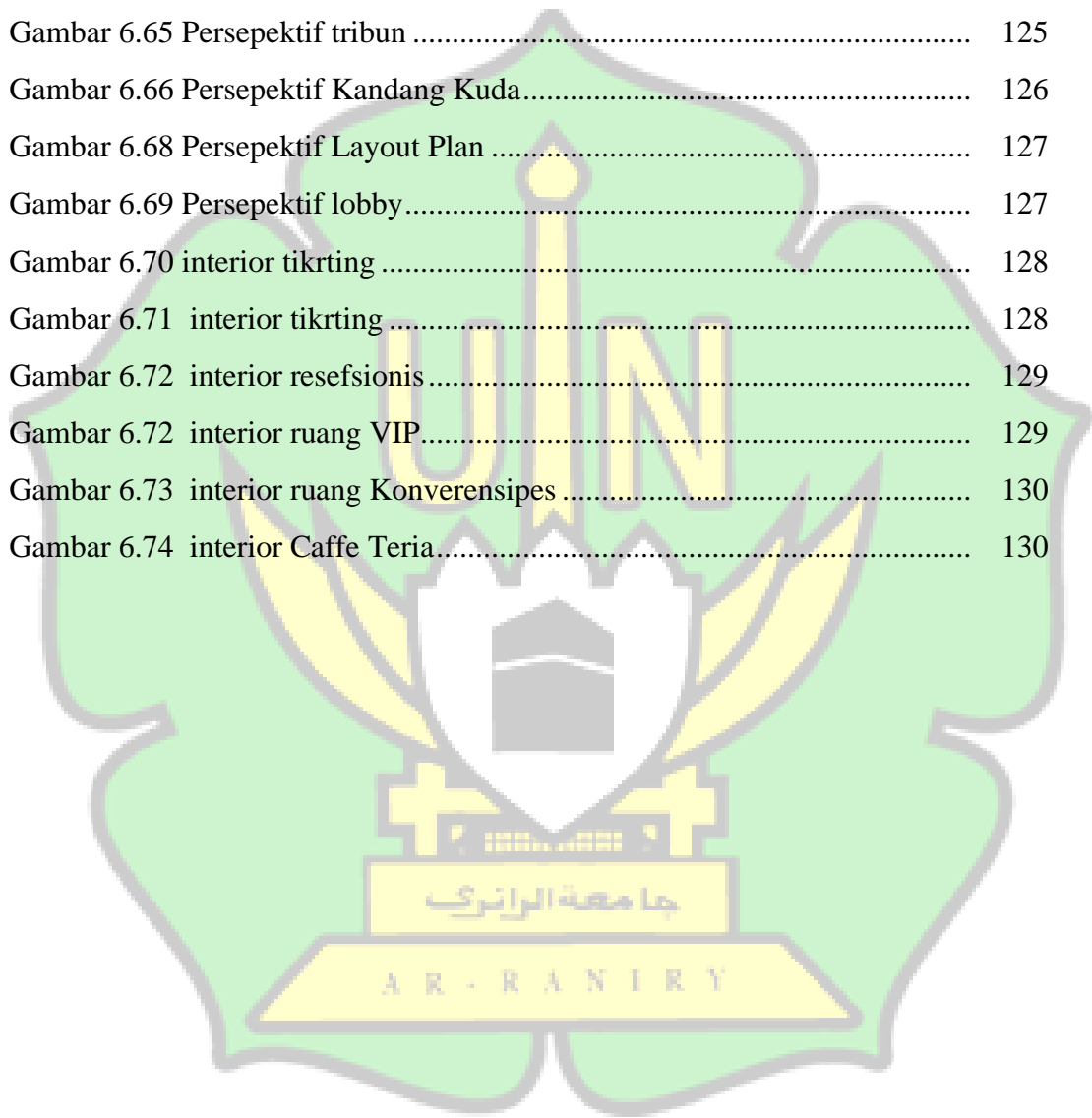


Gambar 4.21: Analisa Kebisingan .....	50
Gambar 4.22: Vegetasi sebagai buffer kebisingan.....	51
Gambar 4.23: Analisa View.....	51
Gambar 4.24: Penggunaan ornamen pada fasad .....	52
Gambar 4.34: Struktur Eksisting.....	73
Gambar 4.35: Pondasi tiang pancang & space space frame.....	74
Gambar 4.36: Ruang-ruang Eksisting.....	75
Gambar 5.1: Zona Tapak Stadion Pacuan Kuda .....	77
Gambar 5.2: Pencapaian pada tapak .....	79
Gambar 5.3: Sirkuasi dalam tapak .....	80
Gambar 5.4: Konsep bentuk denah / tribun .....	81
Gambar 5.5 : Gubahan Massa Bangunan.....	81
Gambar 5.5: Referensi interior dengan ornamen.....	82
Gambar 5.6 : Contoh taman aktif 1 .....	85
Gambar 5.7: Contoh taman aktif 2.....	85
Gambar 5.18 : Kondisi area parkir.....	86
Gambar 5.19 : Kondisi Tiang.....	86
Gambar 5.20: Kondisi atap yang akan di re-design.....	87
Gambar 6.1 <i>site plan</i> .....	92
Gambar 6.2 <i>layout plan</i> .....	92
Gambar 6.3 denah L 1 .....	93
Gambar 6.4 denah L 2 .....	93
Gambar 6.5 denah L 3.....	94
Gambar 6.6 denah L 4.....	94
Gambar 6.7 denah kandang kuda.....	95
Gambar 6.8 denah rumah penjaga kuda L 1 .....	95
Gambar 6.9 denah rumah penjaga kuda L 2 .....	96

Gambar 6.10 denah tower control dewan juri .....	96
Gambar 6.11 tampak depan tribun .....	97
Gambar 6.12 tampak belakang tribun .....	97
Gambar 6.13 tampak kanan tribun .....	98
Gambar 6.14 tampak kiri tribun .....	98
Gambar 6.15 tampak depan kandang kuda .....	99
Gambar 6.16 tampak samping kandang kuda .....	99
Gambar 6.17 tampak depan rumah penjaga kuda .....	100
Gambar 6.17 tampak samping rumah penjaga kuda .....	100
Gambar 6.18 potongan A-A .....	101
Gambar 6.19 potongan B-B .....	101
Gambar 6.19 potongan kawasan membujur .....	102
Gambar 6.20 potongan kawasan area plaza .....	102
Gambar 6.21 potongan font sculpture .....	103
Gambar 6.22 potongan trek pacuan kuda .....	103
Gambar 6.23 pondasi pacuan kuda .....	104
Gambar 6.24 Denah rencana pondasi pacuan kuda .....	104
Gambar 6.25 Denah rencana sloof .....	105
Gambar 6.26 Denah rencana balok L3 .....	105
Gambar 6.27 Denah rencana balok L2 .....	106
Gambar 6.28 Denah rencana balok L4 .....	106
Gambar 6.29 Denah rencana Plat L2 .....	107
Gambar 6.30 Denah rencana Plat L3 .....	107
Gambar 6.31 Denah rencana Plat L4 .....	108
Gambar 6.32 Denah rencana Ring Balok .....	108
Gambar 6.33 Rencana Atap .....	109
Gambar 6.34 Detail Spaceframe .....	109

Gambar 6.35 Tabel penulangan .....	110
Gambar 6.36 Denah Rencana Kolom L1 .....	110
Gambar 6.37 Denah Rencana Kolom L2 .....	111
Gambar 6.37 Denah Rencana Kolom L3 .....	111
Gambar 6.38 Denah Rencana instalsi titik lampu L3 .....	112
Gambar 6.39 Denah Rencana instalsi titik lampu L2 .....	112
Gambar 6.41 Denah Rencana instalsi titik lampu L3 .....	113
Gambar 6.41 Denah Rencana instalsi titik lampu L4 .....	113
Gambar 6.42 Denah Rencana Hidran Dan Utilitas Kawasan .....	114
Gambar 6.43 Denah Rencana Lanscape.....	114
Gambar 6.44 Dtail pont slupture.....	115
Gambar 6.45 Dtail Lanscape type 3 Dan type 4 .....	115
Gambar 6.46 Dtail Lanscape type 2.....	116
Gambar 6.47 Dtail Lanscape type 1.....	116
Gambar 6.48 Rencan Pola L 1 .....	117
Gambar 6.49 Rencan Pola L 2 .....	117
Gambar 6.50 Rencan Pola L 3 .....	118
Gambar 6.51 Rencan Pola L 4 .....	118
Gambar 6.52 Denah Rencana Instalasi Plumbing 11.....	119
Gambar 6.53 Denah Rencana Instalasi Plumbing 12.....	119
Gambar 6.54 Denah Rencana Instalasi Plumbing 13.....	120
Gambar 6.55 Denah Rencana Instalasi Plumbing 14.....	120
Gambar 6.56 Denah Rencana Tangga Dan Ramp .....	121
Gambar 6.57 Dtail travelator.....	121
Gambar 6.58 Dtail Tangga 2.....	122
Gambar 6.59 Dtail Tangga 4.....	122
Gambar 6.60 Dtail Tangga 1 .....	123

Gambar 6.61 Dtail Tangga ramp.....	123
Gambar 6.62 Dtail pintu.....	124
Gambar 6.63 Dtail pintu.....	124
Gambar 6.64 Persepektif Depan .....	125
Gambar 6.65 Persepektif tribun .....	125
Gambar 6.66 Persepektif Kandang Kuda.....	126
Gambar 6.68 Persepektif Layout Plan .....	127
Gambar 6.69 Persepektif lobby.....	127
Gambar 6.70 interior tikrting .....	128
Gambar 6.71 interior tikrting .....	128
Gambar 6.72 interior resefsionis.....	129
Gambar 6.72 interior ruang VIP.....	129
Gambar 6.73 interior ruang Konverensipes .....	130
Gambar 6.74 interior Caffé Teria.....	130



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Gayo Lues Lima Tahun Terakhir .....	2
Tabel 2.1. Fasilitas Bangunan Gedung Pacuan Kuda Pulomas .....	17
Tabel 2.2. kesimpulan Studi Banding dengan Bangunan Sejenis .....	22
Tabel 3.1. Perbedaan Regionalisme dan Neo Vernakular.....	26
Tabel 3.2. Bentuk-Bentuk Motif Gayo Lues.....	29
Tabel 3.2. kesimpulan studi bandingan tema sejenis .....	36
Tabel 4.1 Program Unit Bangunan Pengelola & Stadion Pacuan Kuda .....	53
Tabel 4.2 Program Unit Klub-klub Latihan .....	56
Tabel 4.3 Program Unit Stable.....	56
Tabel 4.4 Program Unit Akomodasi .....	57
Tabel 4.5 Program Unit Fasilitas Pelengkap / Rekreasi.....	58
Tabel 4.6 Program Unit Utilitas .....	59
Tabel 4.7 Program Unit Lapangan Terbuka.....	59
Tabel 4.1 Pengelompokan kegiatan berdasarkan fungsi & nama ruang .....	60
Tabel 4.2 Persentase Sirkulasi.....	67
Tabel 4.3 Besaran Ruang Pengelola.....	67
Tabel 4.4 Besaran Stadion Pacuan Kuda .....	68
Tabel 4.5 Besaran Ruang Klub-klub Latihan.....	69
Tabel 4.6 Besaran Ruang Stable .....	70
Tabel 4.7 Besaran Ruang Akomodasi.....	79
Tabel 4.8 Besaran Ruang Pelengkap.....	71
Tabel 4.9 Besaran Ruang Rekreasi .....	71
Tabel 4.10 Besaran Ruang Utilitas.....	72
Tabel 4.11 Besaran Ruang Lapangan Terbuka .....	72
Tabel 4.12 Total Luas Bangunan .....	72

Tabel 5.1 Sifat-Sifat Bentuk Bangunan .....	80
Tabel 5.2 Jenis dan fungsi tanaman .....	84





## ABSTRAK

. *Pacu Kude* merupakan ajang lomba balapan kuda yang diadakan di lapangan terbuka untuk memeriahkan keberhasilan panen padi. . *Pacu Kude* merupakan acara khas masyarakat dataran tinggi Gayo yang digelar setiap tahun. Arena lapangan menjadi pesta rakyat yang digunakan beberapa tokoh masyarakat untuk memamerkan kudanya. Dari data yang diperoleh, penonton yang datang bertambah tiap tahunnya yang menyebabkan kurangnya tempat duduk dan fasilitas. Berdasarkan survey pada stadion pacuan kuda buntul nege gayo lues, stadion pacuan kuda gayo lues belum memenuhi standar nasional. Dengan adanya Redesain stadion pacuan kuda buntul nege ini menjadi standar nasional dan meningkatkan kenyamanan dan menjadi daya tarik bagi penonton dan wisatawan, seperti pembangunan stadion pacuan kuda menggunakan konsep arsitektur regionalisme supaya tidak meninggalkan ciri khas bangunan gayo itu sendiri. dengan fokus pada kenyamanan. Metode yang digunakan dalam mengredesain adalah melakukan survey lapangan, menganalisa, studi literatur dan studi banding dengan hasil yang didapatkan yaitu kenyamanan bagi pengunjung itu sendiri.

**Kata kunci :** *Stadion pacuan kuda buntul nege gayo lues, Arsitektur regionalisme, Kenyamanan*



## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya, karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan laporan seminar ini tanpa kehendak-Nya. Shalawat beserta salam turut disanjungkan kepada Rasul kita Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam islamiyah, seperti yang kita rasakan saat ini.

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan laporan seminar dengan judul **“Redesain Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege Gayo Lues”** yang dilaksanakan guna melengkapi syarat-syarat kelulusan mata kuliah seminar pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Keberhasilan dalam melakukan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda Muhammad Nur, Ibunda Nur Aini, Julita, Sri Lina, Kasmiana Kakak-kakak saya Dan Istri, anak saya yang telah memberikan doa, dan motivasi dan dorongan secara moril maupun materil selama penyusunan laporan ini.
2. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T, M. Arch selaku ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Dan ibu Maysarah Binti Bakri, S.T, M. Arch. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.

4. Ibu Mira Alfitri, S.T, M. Arch, selaku dosen koordinator yang telah mengkoordinir segala aktivitas terkait mata kuliah seminar ini.
5. Bapak/Ibu Dosen beserta para staffnya pada program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Bapak/Ibu pengelola Asrama Mahasiswa Unsyiah beserta para stafnya.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan serta seluruh teman-teman di Jurusan Arsitektur UIN Ar Raniry yang sudah membantu, memotivasi, dan memberikan *support* dari awal pendaftaran seminar hingga proses penyusunan laporan ini selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari Dosen Pembimbing, serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan Laporan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 22 juni 2023

Penulis,

**Abdussalam**  
160701138

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara kepulauan terdiri dari berbagai suku, ras, dan kebudayaan yang beragam. Salah satu suku yang mendiami Bangsa Indonesia adalah suku Gayo yang berada di Provinsi Aceh bagian Tengah. Bagian suku Gayo yang berada di dataran tinggi Gayo meliputi Kabupaten Bener Meriah, Aceh Tengah dan Gayo Lues. Sebagian juga mendiami wilayah di Aceh Timur yaitu di Kecamatan Serbe Jadi, Peunaron, dan Simpang Jernih. Suku Gayo memiliki perbedaan dengan Suku Aceh, baik dari segi bahasa, adat, budaya dan sebagainya.

Gayo Lues merupakan kabupaten yang mempunyai banyak tradisi salah satunya adalah pacuan kuda. *Pacu Kude* merupakan ajang lomba balapan kuda yang diadakan di lapangan terbuka untuk memeriahkan keberhasilan panen padi. Namun dalam perkembangannya, *Pacu Kude* tidak sekedar menjadi ajang adu cepat lari kuda, tetapi sudah menjadi adu gengsi, prestise dan harga diri bagi pemilik kuda balapan. *Pacu Kude* merupakan acara khas masyarakat dataran tinggi Gayo yang digelar setiap tahun. Arena lapangan menjadi pesta rakyat yang digunakan beberapa tokoh masyarakat untuk memamerkan kudanya. Jika seseorang menerima penghargaan di ajang ini, harga diri dan status sosial tokoh tersebut menjadi naik dan dihormati di lingkungan masyarakat. Dalam ajang *Pacu Kude* ini, si pemilik kuda kerap rela mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk memelihara kudanya agar dapat menang dalam ajang tersebut..

*Pacu Kude* adalah daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke Gayo Lues karena atraksi ini adalah salah satu tradisi yang sangat populer. Bahkan kegiatan ini masuk ke Calendar of Aceh Event 2021 (Disbudpar, 2021). Selama lima tahun ke belakang, jumlah wisatawan local dan mancanegara yang berkunjung ke Gayo Lues berurutan adalah 53.777 orang dan 731 orang (lihat table 1.1). Jumlah wisatawan ini diprediksi akan meningkat pada tahun-tahun mendatang jika sarana prasarana atraksi

wisata ditingkatkan kualitasnya. Dalam hal atraksi Pacu Kude, perbaikan kualitas stadion pacuan kuda akan berdampak pada jumlah penonton atraksi tersebut.

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Gayo Lues Lima Tahun Terakhir

Wisatawan	2016	2017	2018	2019	2020	Total
Lokal	4092	6945	11384	17383	13973	53777
Mancanegara	269	116	60	263	23	731

Saat ini, Gayo Lues telah memiliki Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege. Namun, Pemerintah Kabupaten Gayo Lues berencana melakukan pengembangan pada stadion tersebut, terutama perluasan tribun penonton dan penambahan panjang lintasan pacu (Harian Rakyat Aceh, 2019). Pemerintah Kabupaten Gayo Lues berharap pengembangan stadion pacuan kuda ini dapat memfasilitasi penonton dengan jumlah yang lebih banyak sehingga menarik wisatawan domestic dan mancanegara, menjadikan stadion ini sebagai salah satu stadion pacuan kuda bertaraf nasional dan menjadi salah satu venue Pekan Olahraga Nasional (PON) 2024 (Harian Rakyat Aceh, 2019).



Gambar 1.1 Kondisi Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege

Kebutuhan pengembangan Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege dan potensi atraksi wisata *Pacu Kude*, menjadikan alasan bagi penulis untuk melakukan Redesain Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege di Gayo Lues. Pengembangan stadion pacuan kuda ini diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan utama dan kegiatan penunjang yang nantinya berdampak terhadap sektor pariwisata Gayo Lues.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Rumusan permasalahan dari perancangan ini yaitu:

1. Bagaimana meredesain stadion pacuan kuda yang mampu memfasilitasi kegiatan pacuan kuda, perawatan kuda, dan kegiatan pendukung lainnya?
2. Bagaimana meredesain stadion pacuan kuda yang sesuai standar nasional?
3. Bagaimana meredesain stadion pacuan kuda yang dapat menjadi ikon Kabupaten Gayo Lues dan mencirikan budaya Gayo Lues?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan ini yaitu:

1. Meredesain Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege yang mampu memfasilitasi kegiatan pacuan kuda, perawatan kuda, dan kegiatan pendukung lainnya.
2. Meredesain Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege yang sesuai standar nasional.
3. Meredesain Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege yang dapat menjadi ikon Kabupaten Gayo Lues dan mencirikan budaya Gayo Lues

### **1.4 Metode Perancangan**

Adapun beberapa metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu:

- a. Studi literatur yaitu dengan cara mempelajari permasalahan serta pemecahan masalah berdasarkan referensi – referensi seperti buku panduan, standar bangunan maupun standar keselamatan pada bangunan sesuai dengan fungsi dan kelayakannya.

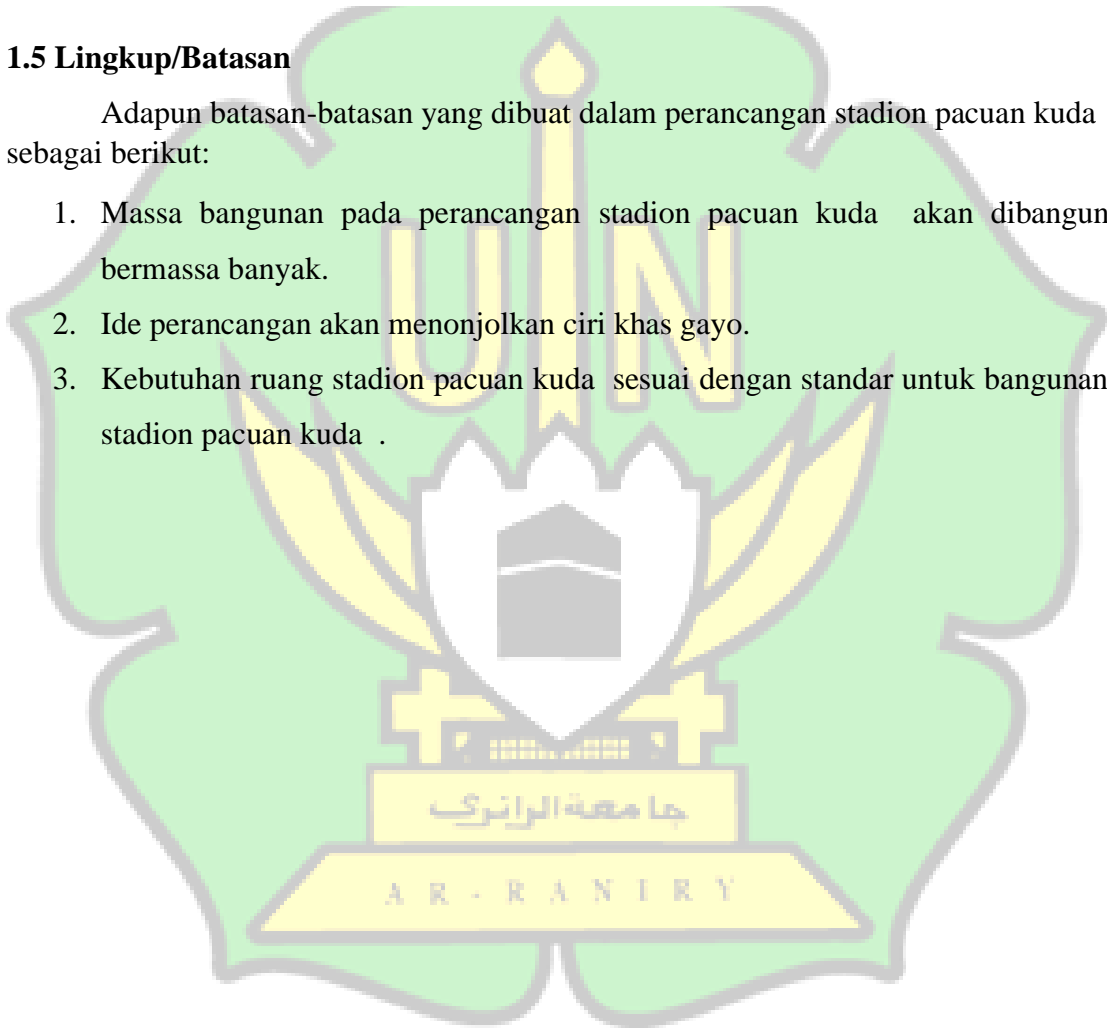


- b. Studi banding dengan melakukan pengamatan terhadap fungsi bangunan yang memiliki kesamaan dalam perancangan sejenis maupun tema dalam perancangan ini yang diambil dari berbagai sumber seperti buku, internet, media cetak lainnya dan sumber – sumber yang dianggap penting.
- c. Survey lapangan dengan melihat kondisi eksisting setempat baik positif maupun negatif yang ada pada lingkungan sekitar.

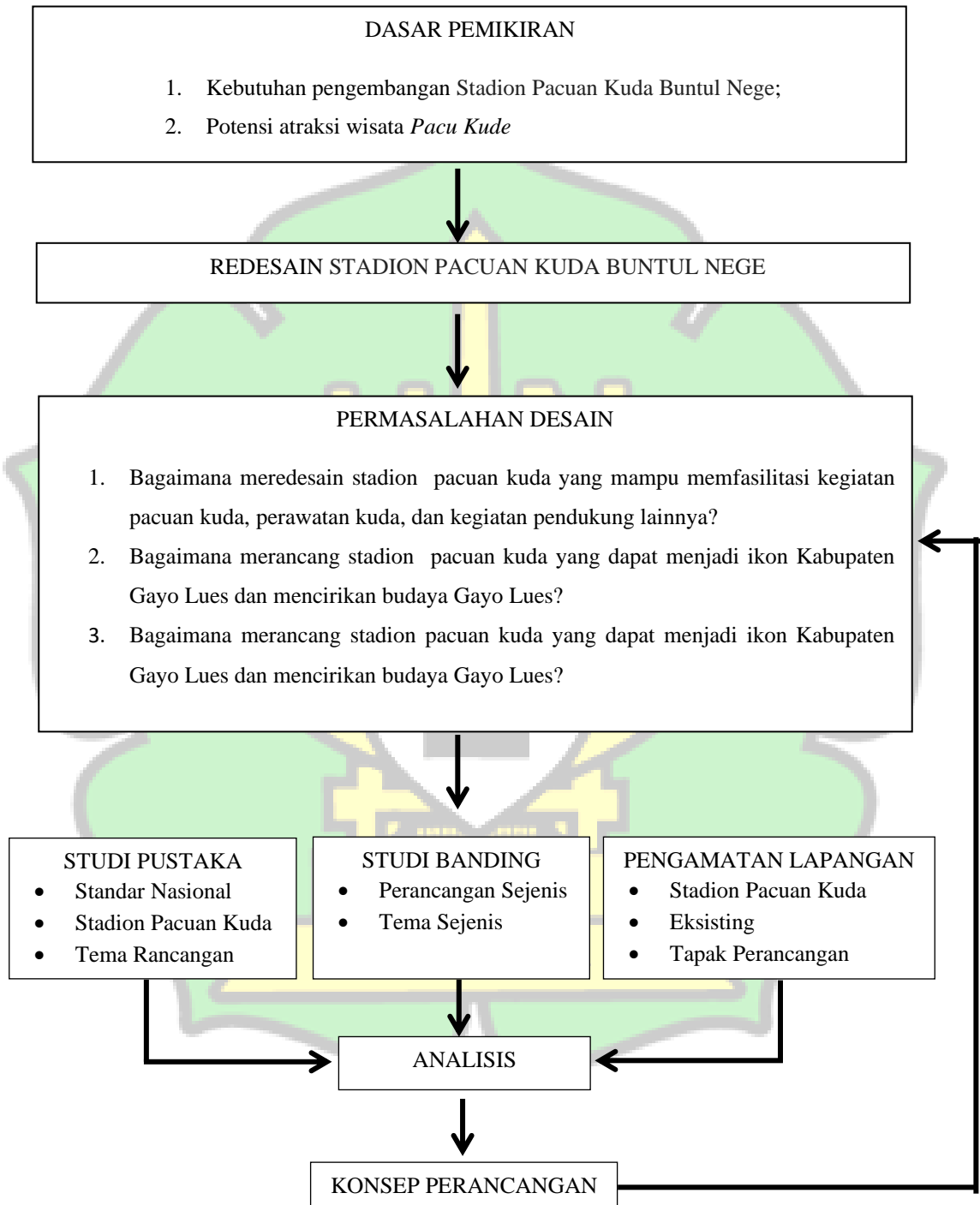
### **1.5 Lingkup/Batasan**

Adapun batasan-batasan yang dibuat dalam perancangan stadion pacuan kuda sebagai berikut:

1. Massa bangunan pada perancangan stadion pacuan kuda akan dibangun bermassa banyak.
2. Ide perancangan akan menonjolkan ciri khas gayo.
3. Kebutuhan ruang stadion pacuan kuda sesuai dengan standar untuk bangunan stadion pacuan kuda .



## 1.6 Kerangka Pikir



## **1.7 Sistematika Laporan**

Pokok bahasan dalam Perencanaan dan Perancangan stadion pacuan kuda ini terdiri dari 5 bab, dimana dalam tiap-tiap bab dijelaskan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

### **BAB II DESKRIPSI KAJIAN OBJEK RANCANGAN**

Menjelaskan teori serta definisi-definisi tentang stadion pacuan kuda, alternatif hiburan secara umum: Standar teknis serta faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan stadion pacuan kuda. Dalam bab ini membahas pemahaman atas apa yang di desain.

### **BAB III ELABORASI TEMA**

Menjelaskan latar belakang pemilihan tema, alasan pemilihan tema, interpretasi tema dan objek studi banding tema sejenis sehingga menghasilkan pendekatan tema.

### **BAB IV ANALISA**

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari fungsional, analisis kondisi, sehingga menghasilkan analisis perancangan yang digunakan pada perancangan stadion pacuan kuda.

### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Tahap terakhir penyelesaian yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak dan konsep perancangan bangunan.

## **BAB II**

### **DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN**

#### **2.1. Kajian Objek Perancangan**

Menurut *American Heritage Dictionary* (2006) yaitu membuat revisi dalam penampilan atau fungsi. Menurut *Collins English Dictionary* (2009) redesain yaitu mengubah desain dari (sesuatu). Menurut *Salim's Ninth Collegiate English-Indonesia Dictionary* (2000) redesign berarti merancang Kembali.

Redesain berasal dari Bahasa Inggris yaitu *redesign* yang berarti mendesain kembali atau perencanaan kembali. Dapat juga berarti menata kembali sesuatu yang sudah tidak berfungsi lagi sebagai mana mestinya (Depdikbud, 1996:3).

Menurut penjelasan di atas bahwasannya redesain jelas tidak merubah fungsi melainkan merubah desain dari bangunan tersebut, bisa dirubah semua bentuknya bisa juga merubah sebagian dari bangunan tersebut.

##### **2.1.1 Definisi Stadion Pacuan Kuda**

Stadion adalah sebuah bangunan yang umumnya digunakan untuk menyelenggarakan acara olahraga, di mana di dalamnya terdapat lapangan atau pentas yang dikelilingi tempat berdiri atau duduk bagi penonton. (id.wikipedia.org). Stadion juga berarti lapangan olahraga yang dikelilingi tempat duduk (KKBI Online, tahun 2021). Stadion dalam bahasa Yunani yaitu  $\sigma\tau\acute{\alpha}\delta\iota\omicron\nu$  (stadion) adalah suatu kata yang berarti arena balap di kota-kota Yunani di mana lari dan kontes atletik lainnya berlangsung (encyclopedia2.thefreedictionary.com).

Pacuan Kuda berarti balapan atau lomba adu kecepatan yang mengendarai kuda. Maka dapat diartikan Redesain Stadion Pacuan Kuda

adalah bangunan yang menyelenggarakan acara olahraga balapan dengan mengendarai kuda.

### **2.1.2. Standar Perancangan Arena Pacuan Kuda**

Rancangan arena pacuan kuda harus memiliki standar yang baik dari sarana maupun prasarananya agar dapat menunjang berlangsungnya kegiatan perlombaan. Dengan adanya sarana dan prasarana memungkinkan suatu arena dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama karena tersedianya fasilitas yang mencukupi. Dalam perancangan arena pacuan kuda memiliki beberapa fungsi yang di antaranya sebagai kejuaraan perlombaan, edukasi, hiburan dan pariwisata. Berikut adalah hal yang harus di perhatikan untuk merancang stadion pacuan kuda :

#### **a. Lintasan**

Lintasan atau yang biasa disebut track pacu adalah jalur melingkar berbentuk oval dengan standart track pacu nasional yaitu memiliki Panjang track 1200 m dan lebar 10-16 m berdasarkan PORDASI. Landasan bervariasi ada tanah hitam, tanah rumput atau pasir. Kuda lari mengelilingi track dengan arah searah jarum jam. Track dibatasi oleh dua garis pembatas yaitu sebelah dalam dan sebelah luar.

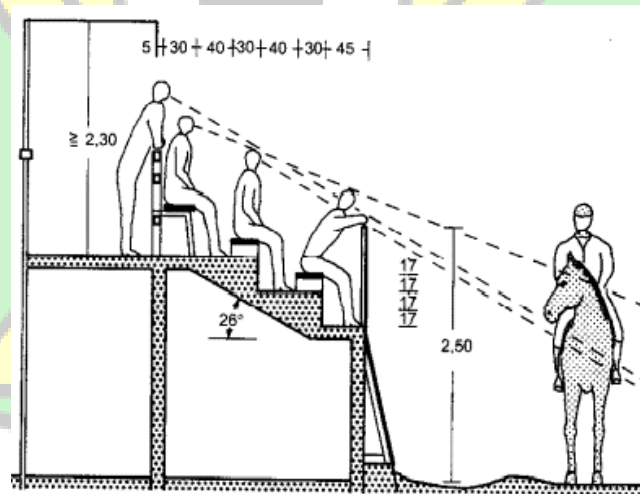


Gambar 2.1 Lapangan Pacuan Kuda Dubai  
Sumber : koran-jakarta.com , 2020

Dari gambar lapangan pacuan kuda diatas bisa dilihat terdapat garis gradasi gelap terang yang masing-masing lebarnya 1 m sesuai ukuran maksimal lebar kuda atlit, lintasan merupakan fasilitas yang sangat diutamakan dalam perlombaan balap kuda karena Panjang dan lebar sebuah lintasan sangat mempengaruhi tingkatan perlombaan, semakin besar maka tingkatan pacuan kuda bisa memenuhi taraf nasional sesuai dengan standar yang sudah ditentukan oleh PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia).

b. Tribun Penonton

Tribun sangat berperan penting setelah lintasan sebab tribun berfungsi sebagai tempat memfasilitasi pengunjung yang datang untuk menonton perlombaan dengan aman dan nyaman. Tribun sama halnya dengan tempat menonton perlombaan lainnya dengan sistem tempat duduk yang jika semakin jauh jarak penonton dengan lapangan perlombaan maka semakin tinggi pula kursi tempat untuk menonton dan begitupun sebaliknya.



Gambar 2.2. Standar Tribun Pacuan Kuda

Sumber : ernes dan neufert, 1996

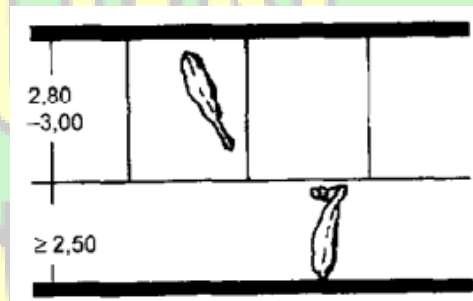


c. Kandang kuda

Kandang kuda sangat dibutuhkan apalagi untuk keperluan pertandingan, kuda yang akan mengikuti perlombaan akan ditampung dikandang masing-masing untuk menunggu pertandingan.

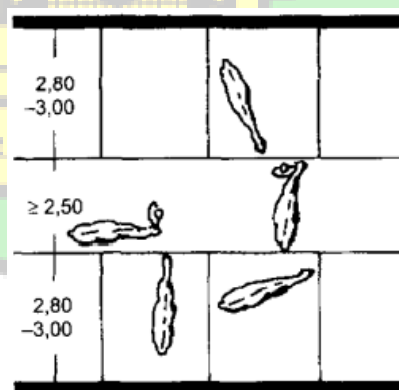
Ada dua jenis kandang yaitu kandang yang digabung dan dipisah, Menurut Dinas Pengawasan Teknik dan Pembangunan Area Peternakan, kandang untuk pacuan kuda disarankan menggunakan kandang terpisah karena apabila menggunakan kandang yang digabung akan menjadikan kuda sulit untuk bergerak karena keterbatasan ukuran kandang. Ada dua penerapan untuk kandang kuda yang terpisah menurut data arsitek yaitu :

- Kandang 1 ruang terpisah



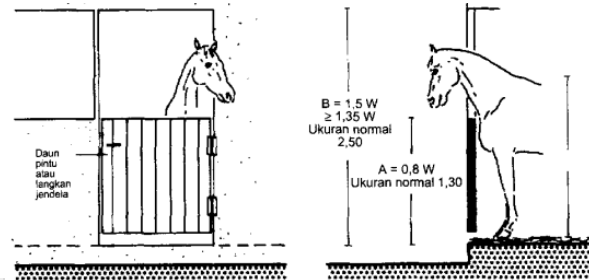
Gambar 2.3. Kandang 1 Ruang Terpisah  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

- Kandang 2 ruang terpisah



Gambar 2.4. Kandang 2 Ruang Terpisah  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

- Ukuran pintu kandang



Gambar 2.7. Ukuran Pintu Kandang  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

d. *Stall paddock*

*Stall paddock* atau disebut *paddock* pameran adalah suatu area dilapangan 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 mengamati “performance” kuda masing-masing.

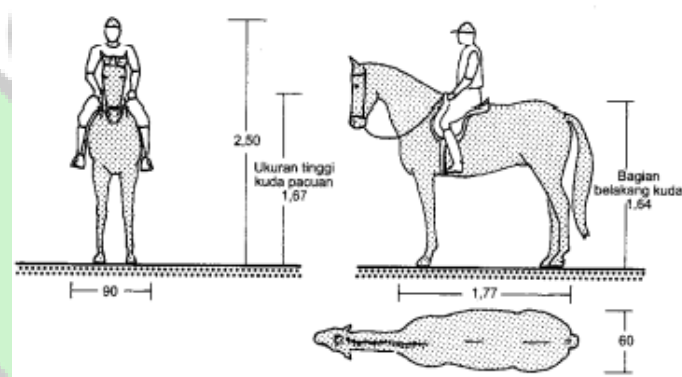
*Paddock* pameran berada didepan tribun kehormatan dan sekaligus didepan garis finish. Biasanya pada saat tidak ada kejuaraan *stall paddock* digunakan sebagai area Latihan berkuda bagi para pemula ataupun yang ingin mencoba menunggang kuda.



Gambar 2.8. *Stall Paddock*

Sumber : [www.roewer-rueb.de/en/products/horse-stalls/paddock-pens](http://www.roewer-rueb.de/en/products/horse-stalls/paddock-pens)

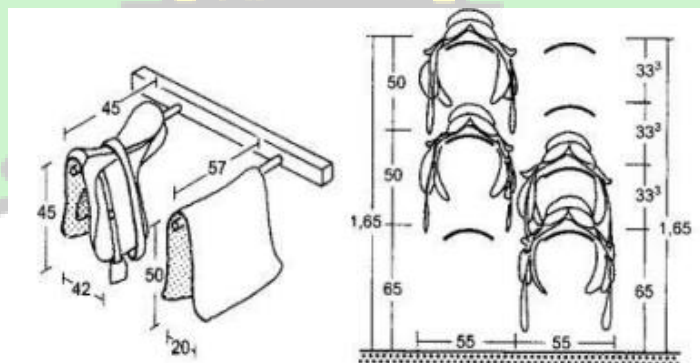
Paddock permanen untuk seekor kuda dapat ditempatkan di kandang dengan lebar 12 m dan 24 m. daerah resapan dapat bervariasi sesuai dengan kebutuhan. Permukaan dapat ditutupi dengan pasir atau rumput. Jika paddock dibangun di atas tanah atau lereng maka harus disesuaikan. Kemiringan paddock bertujuan untuk penampungan drainase. Berikut adalah ukuran kuda dan penunggangnya.



Gambar 2.9. Ukuran Kuda Dan Penunggang  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

e. Ruang Sedel/Pelana

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



Gambar 2.10. Pelana Dengan Kain Penutup dan Dinding Penggantung Pelana  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

f. *Stargate*

*Stargate* adalah peralatan untuk melakukan *start* dalam suatu perlombaan, yang merupakan rangkaian besi sebagai tempat bersiap dari peserta perlombaan kuda dan *jockey* sebelum aba-aba *start* perlombaan dimulai. *Stargate* 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*).



Gambar 2.11. *Stargate*  
Sumber : [www.tobasatu.com](http://www.tobasatu.com)

g. *Band*

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



band

Gambar 2.12. *Band*  
Sumber : [www.tobasatu.com](http://www.tobasatu.com)

h. Photo Finish

Photo finish adalah suatu peralatan fotografi yang dipasang di garis finish untuk merekam kuda-kuda yang masuk garis finish. Penting sebagai penentu kuda yang memasuki finish lebih awal.

i. Control Tower

Control tower adalah sebuah Menara untuk dewan steward sebagai tempat melakukan control monitoring atas jalannya perlombaan.

j. Fasilitas penunjang

Fasilitas penunjang harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :

1. Ruang ganti atlet direncanakan untuk tipe A dan B minimal dua unit dan tipe C minimal 1 unit
2. Ruang ganti pelatih dan wasit
3. Ruang pijat
4. Lokasi ruang P3K harus berada dekat dengan ruang ganti dan ruang bilas
5. Toilet penonton
6. Kantor pengelolaan
7. Gudang untuk menyimpan alat kebersihan dan alat olahraga
8. Ruang kantin
9. ruang VIP
10. tempat parkir
11. toilet penyandang disabilitas
12. jalur sirkulasi penyandang disabilitas

## 2.2. Informasi Tapak

Berikut adalah lokasi perencanaan tapak untuk redesain Stadion Pecuan Kuda Gayo lues.



Gambar 2.13. Lokasi Tapak  
Sumber : Google Map

Lokasi pacuan kuda terletak di Kawasan yang merupakan daerah pariwisata dimana sebelumnya lokasi ini merupakan lokasi yang sudah dijadikan tempat ajang perlombaan pacuan kuda.

- Lokasi site : Kong Bur, Blang Pegayon, Kabupaten Gayo Lues,  
Luas lahan : 111.000 m<sup>2</sup>
- Lokasi tapak juga berdekatan dengan beberapa fasilitas umum seperti caffe dan daerah perkantoran gayo lues
- Peruntukan lahan R - : Fasilitas Wisata & Olahraga
- Luas lahan : 111.000 m<sup>2</sup>
- KDB : 60 %
- KLB : 4 lantai atau maksimal 20 meter
- GSB jalan lingkungan: 12 m x ½ = 6 m dari tepi Jalan Raya (Primer)
- Luas lantai dasar maksimal : 60 % x 111.000 m<sup>2</sup> = 66.600 m<sup>2</sup>
- Luas bangunan maksimal : 1,4 x 111.000 m<sup>2</sup> = 155.400 m<sup>2</sup>



## 2.3. Studi Banding Bangunan Sejenis

### 2.3.1. Stadion Pacuan Kuda Pulomas (JIEP)

Stadion pacuan kuda JIEP berlokasi di jalan Jl. Pulo Mas Jaya, RW.16, Kayu Putih, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta, di rancang oleh arsitek dengan luas lahan berdiri di atas lahan seluas 35,25 hektar. Kapasitas : 950 orang JIEP adalah sebuah arena equestrian yang berstandar internasional yang saat lalu dijadi-kann sebagai tempat untuk perlombaan Asian Games 2018. Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.



Gambar 2.14. Eksterior Gedung Pacuan Kuda Pulomas  
Sumber : Megapolitan.Com

Interior dari stadion pacuan kuda jiep juga menggunakan ruang-ruang yang bagus menggunakan bahan kaca,lampu-lampu yang sangat terang dan untuk menyaksikan pacuan kuda juga bisa sambil duduk santai dari dalam ruangan.



Gambar 2.15. Interior Gedung Pacuan Kuda Pulomas  
Sumber : megapolitan.com

Stadion pacuan kuda jiep menggunakan material rangka baja untuk atap dan langit-langit stadion, dalam ruangan stadion juga menggunakan kaca dan besi sedangkan untuk di bagian luar menggunakan beton.



Gambar 2.16. Kerangka Gedung Pacuan Kuda Pulomas

Sumber : Megapolitan.Com

Tabel 2.1. Fasilitas Bangunan Gedung Pacuan Kuda Pulomas

No	Fasilitas	Keterangan
1	Lobby	Lobby pada stadion memiliki dua sisi pintu utama , dengan pintu masuk dan pintu keluar dengan masing-masing sisi pintu memiliki 2 jalur yaitu pintu otomatis dan pintu dorong, apabila ramai pengunjung maka akan tetap teratur.
2	Tribun	Tribun pada stadion dengan kapasitas 950 orang dan terdapat area untuk penonton difable. Jarak pandang yang sesuai sehingga pengunjung dapat melihat tanpa terhalang sesuatu . Kursi dengan bahan plastik sebagian dapat di lipat sebagian tidak.
3	Arena	Arena utama dengan luas 80mx100m dengan material permukaan campuran pasir dengan bio textile yang diimport dari jerman. Akses penghubung tribun dengan arena terdapat jalan berpaving dengan lebar 4m . Memiliki 3 lantai dan terdapat area VIP
4	Horse Stable	Kandang kuda terdapat 160 unit atau dapat menampung 100 – 125 kuda. Kandang kuda memiliki dua lantai dengan fasilitas area grooming dan area cek kesehatan. Area kandang dengan keamanan tinggi diperlihatkan melalui



		adanya pos satpam pada area masuk dan adanya CCTV disetiap sisinya.
5	Arena latihan	Arena latihan kuda penunggang sebelum masuk ke arena utama. Dengan ukuran arena 40m x 80m dengan atap bentang lebar dan bersifat terbuka.

Sumber : Metropolitan.com

### 2.3.2. Paris Longchamp Racecourse / Dominique Perrault Architecture

Bangunan ini merupakan bangunan yang di desain oleh dominique Perrault dengan luas area 63.000 m2 yang di bangun pada tahun 2018. Bangunan ini dapat menampung 60.000 penonton. Perlombaan untuk Prix de l'Arc de Triomphe adalah titik puncak kehidupan arena balap. Oleh karena itu, tantangan utama dari proyek ini adalah untuk dapat menjadi tuan rumah acara ini, yang menarik hingga 60.000 penonton, dalam kondisi luar biasa, sementara juga menyambut kerumunan yang jauh lebih kecil pada hari-hari balap biasa.



Gambar 2.16. Bangunan Paris Longchamp Racecourse

Sumber : [www.avontuura.com](http://www.avontuura.com)

Gedung ini memiliki empat tingkat, sebuah restoran dengan teras atap di lantai terakhir, lima ruang penerima tamu, lima bar, sebuah brasserie, fasilitas untuk pers dan area perhotelan. Dua tingkat pertama terbuka untuk umum, lantai tiga disediakan untuk para profesional dan pemilik, lantai empat dan lima (dengan 17 suite dan 12 lounge pribadi) untuk VIP. Dalam gerakan dinamis, tribun mengingatkan kita pada gagasan tentang kuda yang berlari

kencang dan volumenya memusatkan perhatian ke trek. Level-levelnya sedikit berimbang satu sama lain hingga level terakhir menghadirkan overhang sekitar dua puluh meter.



Gambar 2.17. Bangunan Paris Longchamp Racecourse  
 Sumber : [www.avontuura.com](http://www.avontuura.com)

Dibuka dari kedua arah, tribun baru terdiri dari lantai terbuka dan sirkulasi dirancang untuk memungkinkan pergerakan bebas di berbagai ruang. Bangunan ini memberikan pemandangan 360 derajat di lintasan berkat transparansi dan orientasinya: turun ke lintasan di satu sisi, dan ke ring parade di sisi lainnya. Sensasi ruang dan perasaan terbuka disediakan oleh sejumlah besar cahaya alami melalui jendela berdimensi besar.



Gambar 2.18. Bangunan Paris Longchamp Racecourse  
 Sumber : [www.avontuura.com](http://www.avontuura.com)

Idenya adalah sebuah bangunan tanpa depan atau belakang, di mana kami dapat bersirkulasi dengan bebas dari satu sisi ke sisi lain, tanpa hambatan. Gedung baru juga menawarkan lebih banyak fleksibilitas dan modularitas. Misalnya, suite dapat diubah menjadi cara untuk memberikan akses langsung ke lounge utama.



Gambar 2.19. Tribun Penonton  
Sumber : [www.avontuura.com](http://www.avontuura.com)

Infrastrukturnya terbuat dari beton dan logam, dudukannya ditutupi dengan kayu. Fasad aluminium emas berkontribusi pada integrasi volume dilingkungannya dengan bermain dengan cahaya sesuai musim. Menggemakan bekas tribun Longchamp, langkan kaca yang dicetak dengan sablon membangkitkan pekebun bunga di bekas arena pacuan kuda.



Gambar 2.20. Lintasan Pacuan Kuda  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

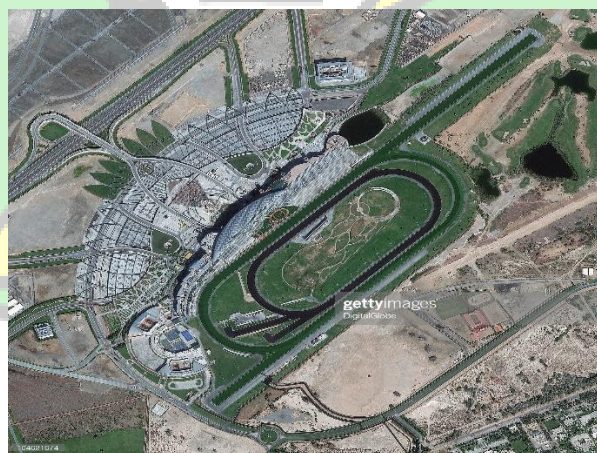
### 2.3.3. *The Meydan Racecourse, Dubai*

The Meydan Racecourse merupakan hotel bintang lima pertama di dunia yang memiliki arena pacuan kuda. The Meydan mampu menampung hingga 60 ribu penonton. Arena pacuan kuda ini sempat dinobatkan sebagai salah satu arena balap kuda terkaya di dunia dan mendapatkan piala dunia Dubai tingkat 1.

Bangunan ini juga tersedia fasilitas-fasilitas penunjang tidak hanya penghuni hotel tetapi juga penonton yang melihat pertandingan. Bangunan ini menjadi icon kota Dubai tidak hanya bangunan hotel tetapi dapat dijadikan sebagai stadion perlombaan pacuan kuda. Bangunan ini sendiri memiliki gaya arsitektur yang sangat modern dengan menggabungkan mall, hotel, dan stadion pacuan kuda.



Gambar 2.21. Bangunan The Meydan Racecourse  
Sumber : Merahputih.com , 2019



Gambar 2.22. Site The Meydan Racecourse  
Sumber : Gettyimages.com





Gambar 2.23. Lintasan Pacuan Kuda The Meydan Racecourse  
 Sumber : .Timeoutdubai.com

#### 2.4. Kesimpulan Studi Banding

Tabel 2.2. kesimpulan Studi Banding dengan Bangunan Sejenis

<b>Kriteria</b>	<b>Stadion Pacuan Kuda Pulomas (JIEP)</b>	<b>Paris Longchamp Racecourse</b>	<b>The Meydan Racecourse, Dubai</b>	<b>Objek Perancangan</b>
<b>Fungsi Umum</b>	Stadion Pacuan Kuda	Stadion Pacuan kuda	Hotel	Stadion pacuan kuda
<b>Fungsi Pendukung</b>	Perlombaan , edukasi , tempat wisata	Perlombaan , edukasi , tempat wisata, pameran	Penginapan , olahraga rekreasi, tempat wisata	Perlombaan , olahraga, edukasi , tempat wisata
<b>Gaya Arsitektur</b>	Modern	Modern dan budaya	Modern	Modern dan budaya
<b>Fasilitas</b>	Lobby, tribun, arena, horse stable, arena Latihan	Lobby, tribun, arena, horse stable, arena Latihan, aula kuda, fasilitas penunjang	Lobby, tribun, arena, horse stable, arena Latihan	Lobby, tribun, arena, horse stable, arena Latihan dan fasilitas penunjang lainnya

<b>Interior</b>	Area yang di lapis kaca sehingga mata tertuju ke area pacuan kuda	ruang luar dan ruang dalam yang di batasi dengan kaca sehingga penonton langsung ke lapangan	Interior mewah yang dihiasi dengan kaca serta tribun untuk penonton	Sekat kaca menggunakan material kayu agar nyaman dan pandangan langsung tertujuan ke area pacuan kuda
<b>Eksterior</b>	Bangunan di buat melengkung sehingga menjadi daya Tarik dan dipadukan tribun warna warni	Bangunan eksterior dilapisi dengan kaca menjadi kesan mewah pada bangunan	Bangunan eksterior dilapisi dengan kaca menjadi kesan mewah pada bangunan	Penggunaan material alam seperti kayu , kaca , dan warna-warna khas dari Gayo lues di tambah dengan fasad menggunakan kerawang

Sumber : Analisa Pribadi , 2022



## BAB III

### ELABORASI TEMA

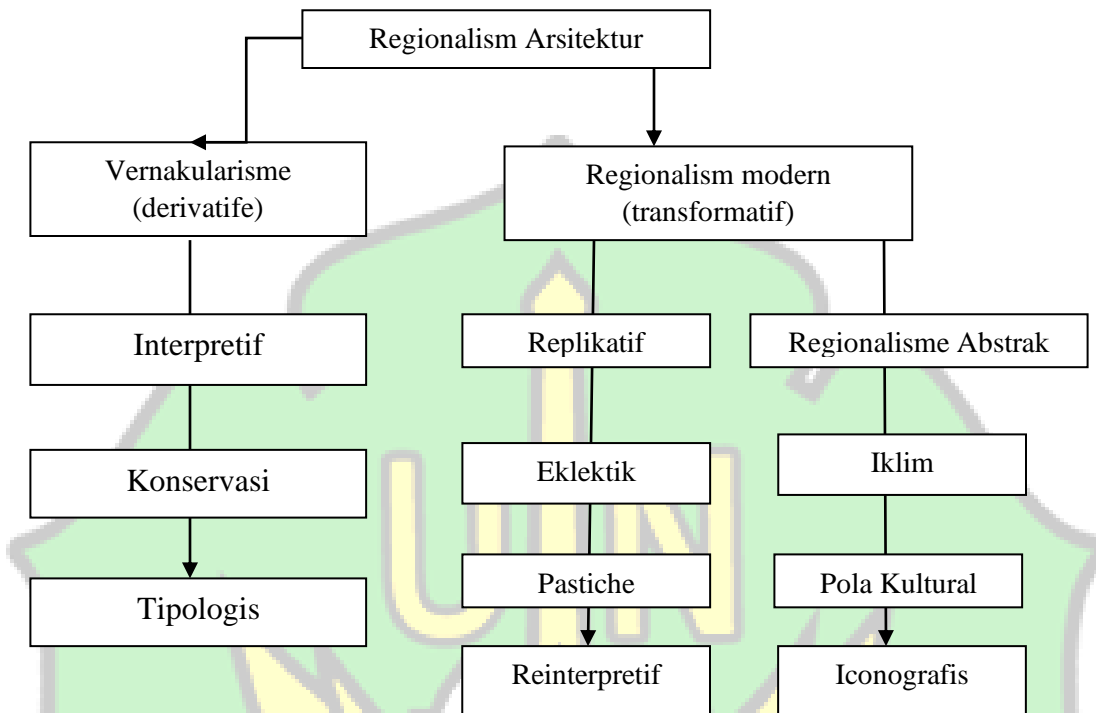
#### 3.1 Pengertian Arsitektur Regionalisme

##### 3.1.1. Arsitektur Regionalisme

Menurut Kingston Wm. Heath pada buku *Vernacular Architecture and Regional Design*, dalam arsitektur regionalism telah menjadi pendekatan yang berusaha untuk memahami bangunan menggunakan kekuatan suatu daerah tertentu yang mengelilingi produk rancangan. Menurut Frampton dalam buku teori regionalisme dalam arsitektur (1983) mengatakan regionalisme merupakan upaya menampilkan Kembali arsitektur regional sebagai identitas kedaerahan ke dalam bangunan masa kini. Terdapat beberapa prinsip pada arsitektur regionalisme, antara lain material menggunakan bahan bangunan local dengan teknologi modern, tanggap dalam mengatasi kondisi iklim di daerah setempat dan memiliki konteks budaya setempat.

William Curtis “modern architecture and the excavation of the past” mengatakan regionalisme diharapkan dapat menghasilkan bangunan yang bersifat abadi, melebur atau menyatu antara yang lama dan yang baru, antara regional dan universal”. Maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur regionalisme adalah perancangan dengan menerapkan antara bangunan identitas yang lama dengan bangunan identitas modern yang dirancang, sehingga bangunan tersebut menjadi bangunan yang regional dan universal.

**i. Jenis dan Taksonomi Regionalisme**



Bagan 3.1. jenis dan taksonomi Regionalisme

Sumber : <https://docplayer.info/60731895-Arsitektur-regionalisme-definisi-tokoh-dan-karya.html>

**ii. Aplikasi Regionalisme dalam Arsitektur**

Menurut wondoamiseno (1991), kemungkinan-kemungkinan pengkaitan tersebut adalah :

- a. Tempelan elemen arsitektur masa lampau pada arsitektur masa kini
- b. Elemen fisik arsitektur pada masa lampau menyatu di arsitektur masa kini
- c. Elemen fisik arsitektur pada masa lampau terlihat jelas dan arsitektur masa kini
- d. Ekspresi wujud arsitektur masa lampau menyatu di dalam arsitektur masa kini,



### iii. Perbedaan Regionalisme dan Neo Vernakular

Tabel 3.1. Perbedaan Regionalisme dan Neo Vernakular

<b>Perbedaan</b>	<b>Regionalisme</b>	<b>Neo Vernakular</b>
<b>Pengertian</b>	Region adalah daerah dan isme adalah paham, jadi faham bersifat kedaerahan	Neo berarti baru, masa peralihan dan vernacular adalah native/asli/Bahasa setempat, jadi peralihan dari bentuk setempat
<b>Ideologi</b>	Menciptakan arsitektur yang kontekstual yang tanggap terhadap kondisi local dan senantiasa mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat	Focus kepada penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dari hasil vernacular dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern
<b>Prinsip</b>	Mengarah pada pemenuhan kepuasan dan ekspresi jati diri yang mengacu pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang dan masih tergantung pada vernakularisme	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur local yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern dan kelanjutan dari arsitektur vernakular.
<b>Konsep Desain</b>	Masih cenderung hanya meniru bentuk fisik, ragam dan gaya-gaya tradisional yang sudah memiliki oleh masyarakat setempat.	Bentuk desain lebih modern dan mencoba menampilkan karya baru
<b>Kriteria</b>	Menggunakan bahan bangunan local dengan teknologi modern  Tanggap dalam mengatasi pada kondisi iklim setempat  Mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat.	Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornament)  Tidak elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang

	Mencari makna dan substansi cultural, bykan gaya sebagai produk akhir	mengacu pada makro kosmos, religious dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan  Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya)
--	---	--

Sumber : Darma dan Sadli pada Ramdani

**iv. Arsitektur Tradisional Gayo**

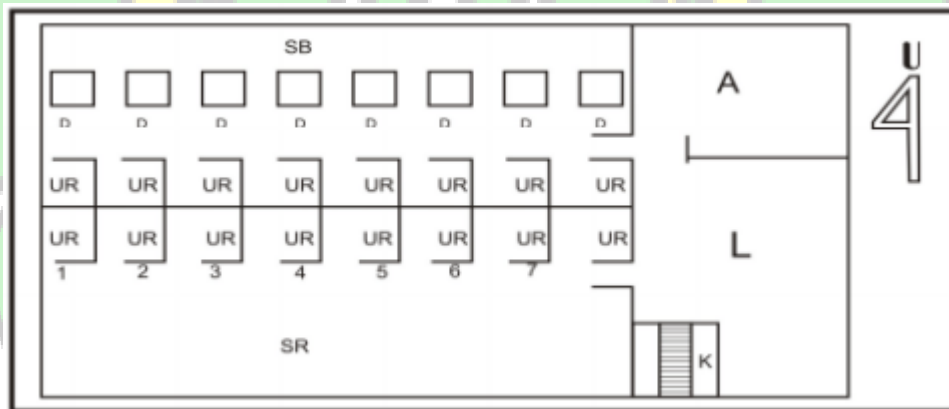
Rumah adat gayo sama dengan rumah adat Aceh lainnya hanya saja setiap rumah adat memiliki khas masing-masing , seperti dari segi hiasan , penempatan ruang, nilai estetika dan lainnya. Jenis rumah adat gayo sendiri memiliki beragam seperti rumah adat gayo kerajaan Linge dan Rumah adat gayo Baluntara. Makna dibalik pembuatan rumah adat pitu ruang gayo bermacam-macam, selain untuk kepentingan estetis ada pula sebagai pemaknaan khusus atas suatu peristiwa. Rumah adat pitu gayo menekankan pada sifat objektivitas karya, kemampuan seniman dalam mentransformasikan ide dan memberi sentuhan artistic pada karya yang dibuat tanpa mengabaikan komponen seni.



Gambar 3.1. Umah Pitu Ruang  
Sumber : [www.rri.co.id](http://www.rri.co.id)

*Umah pitu ruang* (rumah tujuh ruang) mengandung unsur nomorik angka *pitu* yang berartikan tujuh, angka tujuh ini memiliki dasar filosofi yang berhubungan dengan adat Gayo. Bagi Masyarakat Gayo angka *pitu* (tujuh) mempunyai nilai sakral dan memiliki arti dalam kehidupan manusia. Makna angka *pitu* (tujuh) dalam masyarakat Gayo seperti *kulangit bintang pitu* (ke langit bintang tujuh) yang berarti tujuh anggota tubuh yang menghadap ke tuhan *sedangkan kubumi kal pitu mata* (ke bumi takaran tujuh mata) adalah bermaknakan enam rukun iman dan ditambah suatu adat.

Objektivitas rumah adat pitu ruang Gayo dapat dilihat secara visual dengan melihat tata bentuk, bidang, simbol/motif, desain interior, warna, serta pengaturan komposisi bentuk berupa irama, keseimbangan, dominasi, proporsi, keselarasan, kesatuan yang saling melengkapi antara satu dengan bagian lainnya sehingga tercipta kesetuhan dalam tujuan. Dalam denah dapat dilihat nilai estetika pada rumah adat yaitu :



Gambar 3.2. Denah Rumah Adat Pitu Ruang Gayo  
 Sumber : buku syariat dan adat istiadat, Drs.H. Mahmud Ibrahim, 2003

Keterangan :


- K : *kite* artinya tangga
- L : *lepo* artinya beranda
- A : *Anyung* artinya tempat menyucikan makanan atau kamar mandi
- SB : *Serami Benen* artinya serambi untuk wanita
- D : *Tunggu* artinya dapur
- UR : *Umah Rinung* artinya kamar tidur 1 sampai 7
- SR : *Serami rawan* artinya serambi untuk laki-laki


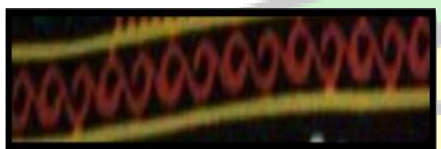

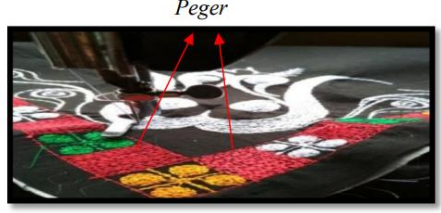

**v. Motif kerawang Gayo**





*Kerawang* adalah hiasan untuk memperindah benda, dalam hal ini untuk memperindah rumah adat gayo, yang dibuat oleh nenek moyang masyarakat Gayo. Motif-motif yang diterapkan pada rumah adat yang dibuat pada dasarnya berangkat dari alam sekitar mereka (Joni, Linge, Bentara & Luttawar, Ibnu Hajar,2017). *Kerawang* yang bersumber dari kata *ker* dan *rawang* adalah imagologi edet, yaitu imajinasi manusianya itu diikat dengan norma adat, yang diwujudkan dengan benda-benda alam yang ada disekitar mereka, setiap motif itu *ker*-nya dulu dibawa ke perasaan, kemudian barulah rawang atau diterawang masuk ke dalam imajinasi, maka lahirlah motif berupa bentuk sesuai dengan maknanya yang berhubungan dengan kehidupan masyarakatnya (Joni, Linge, Bentara & Luttawar, Ibnu Hajar,2017).

Warna dasar kerawang Gayo adalah item, dalam bahasa Gayo artinya hitam. Sedangkan motif kerawang menggunakan paduan warna ilang (merah), putih (putih), ijo (hijau) dan using (kuning). Item (hitam) melambangkan hasil keputusan adat, ilang (merah) melambangkan watak berani atau mersik dalam bertindak dan kebenaran, putih melambangkan kesucian dalam tindakan lahir dan batin, ijo (hijau) melambangkan simbol kejayaan dan ketekunan hidup, dan using (kuning) melambangkan kehati-hatian dalam bertindak (Joni, Linge, Bentara, & Luttawar, Ibnu Hajar, 2017).Berikut adalah beberapa gambar kerawang yaitu :

Tabel 3.2. Bentuk-Bentuk Motif Gayo Lues

No	Gambar	Nama Motif	Makna
1		Emun Beriring (Awan Berarak)	kesatuan

2		Emun Berkune	berat sama dipikul ringan sama dijinjing
3		Rante	Melambangkan kebersamaan dan kebersatuan dalam melaksanakan sesuatu dan ketika dalam memegang suatu tanggungjawab
4		Tekukur Pengkuran	Tekukur Pengkuran
5	 <p>Peger</p>	Peger	Tetap berada pada syari'at islam yang telah ditentukan sehingga akan tetap dalam perlindungan dari Tuhan Yang Maha Esa.
6		.Pucuk Rebung/ Pucukni Tuis	<b>Tunas bambu/segitiga yang bergerigi dengan banyak tujuh garis yang mengibaratkan jumlah kewajiban manusia terhadap penciptanya</b>

7		Mata Ni lao	sumber kehidupan segala makhluk syukur atas nikmat dan sabar atas cobaan
8		Sarak Opat	<b>Empat unsur pimpinan dalam musyawarah</b>
9		Puter Tali	searah haluan, senasip sepenanggungan, tinggal bersama dalam satu kesatuan
10		Tapak Seleman	menjaga kondisi dan perkembangan masyarakat, dan memajukan kehidupan masyarakat

Sumber : Perbedaan Motif Kerawang Gayo Lues Dan Aceh Tengah, 2018

### 3.2. Interpretasi tema

Dalam penerapan tema dengan menekankan arsitektur regionalisme pada redesain Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege di Gayo Lues dapat di terapkan sebagai berikut :

- Konsep bangunan yang mengadopsi dari bentuk-bentuk kerawang yang diambil, kemudian di terapkan menjadi bentuk bangunan.
- Menggunakan dua ornamen yang di ambil dari kerawang Gayo Lues yaitu *Pucuk Rebung* dan *Sarak Opat* sebagai secondary skin dan penerapan pada bentuk bangunan



- Penggunaan warna-warna khas dari ukiran gayo lues seperti hijau, kuning, merah, dan putih pada eksterior dan interior bangunan stadion.

### 3.3. Studi Banding Tema Sejenis

#### 3.3.1. Masjid Raya Sumatera Barat



Gambar 3.3. Masjid Raya Sumatera Barat  
Sumber : [www.aminef.or.id](http://www.aminef.or.id)

Masjid Raya Sumatera Barat karya dari arsitek Rizal Muslimin. Masjid ini merupakan bangunan terbesar dan termegah di Sumatera Barat. Masjid yang dikenal sebagai Masjid Mahligai Minang tersebut kini menjadi ikon dari Kota Padang. Dibangun di atas lahan seluas 40.000 meter persegi, dengan luas bangunan mencapai 18.000 meter persegi.

Pada bangunan masjid ini tidak menggunakan atap kubah, melainkan memiliki atap khas budaya Minangkabau. Atapnya memiliki desain rumah gadang dengan empat sudut lancip yang dihiasi dengan ukiran-ukiran khas Minangkabau, sedangkan bangunannya berbentuk gonjong.



Gambar 3.4. Atap Masjid Raya Sumatera Barat  
Sumber : [www.aminef.or.id](http://www.aminef.or.id)

Masjid Raya Sumatera Barat terdiri dari tiga lantai, lantai pertama digunakan sebagai tempat wudhu dan tempat tambahan jika pada lantai utama para jamaah sudah penuh. Kemudian lantai dua adalah ruang utama dalam mesjid yang digunakan sebagai tempat utama salat berjamaah. Sedangkan lantai tiga juga bisa difungsikan sebagai tempat alternatif untuk para jamaah salat, atau sebagai tempat istirahat jika pengunjung sepi.

Penerapan regionalism pada Masjid Raya Sumatera Barat ini yaitu atap pada masjid yang tidak menggunakan kubah , melainkan mengambil bentuk atap dari rumah adat MinangKabau Sumatera Barat yang menjadi ikon dari daerah tersebut.

### 3.3.2. Museum Tsunami Aceh



Gambar 3.5. Museum Tsunami Aceh  
Sumber : [ebtke.esdm.go.id](http://ebtke.esdm.go.id), 2016



Museum Tsunami Aceh merupakan salah satu bangunan NeoVernakular, yang diarsiteki oleh M. Ridwan Kamil yang berlokasi Banda Aceh provinsi Aceh. Bangunan ini berfungsi sebagai monument bersejarah untuk mengenang tragedi tsunami 26 Desember 2004. Selain itu museum tsunami Aceh juga dijadikan *escape building* (tempat penyelamatan) apabila terjadi tsunami.



Gambar 3.6 Fasad Museum Tsunami Aceh

Sumber : [docplayer.info/72535206-Penerapan-ciri-ciri-arsitektur-postmodern-pada-bangunan-museum-tsunami-aceh.html](http://docplayer.info/72535206-Penerapan-ciri-ciri-arsitektur-postmodern-pada-bangunan-museum-tsunami-aceh.html)

Bentuk bangunan apabila diperhatikan yaitu menggambarkan gelombang tsunami. Fasad bangunan museum tsunami Aceh ditutupi ornament *secondary skin* yang menggambarkan penari saman dari Aceh yang bermakna kekuatan dan disiplin.

Penerapan regionalism pada bangunan Museum Tsunami Aceh yaitu dengan penerapan ornament pada fasad bangunan yang di ambil dari bentuk tarian Aceh. Bangunan museum Tsunami Aceh merupakan penggabungan antara bangunan tradisional Aceh dan bangunan modern.

### 3.3.3. Stadion Lukas Enembe Papua



Gambar 3.7. Stadion Enembe Papua

Sumber : [www.beritasatu.com](http://www.beritasatu.com)

Stadion Lukas Enembe merupakan salah satu stadion yang berada di Papua. Lebih tepatnya berada di Kampung Harapan, Nolokla, Sentani Timur, Kab. Jayapura, Papua. Stadion Lukas Enembe dapat menampung penonton hingga 40.000 lebih dan disetiap tempat duduk telah memiliki single seat atau kursi untuk satu orang.

Stadion ini adalah struktur bangunan yang megah dan terlihat nampak seperti bunga yang mekar. Tidak hanya itu, fasad penopang bangunan stadion dihiasi dengan motif khas Papua yang dimana fasad-fasad ini terbuat dari baja yang kokoh. Tidak jauh dari stadion utama, terdapat Istora Papua yaitu bangunan yang terbentuk menyerupai honai atau rumah adat khas Papua.

Penerapan regionalism pada bangunan Stadion Lukas Enembe Papua yaitu ornament khas Papua yang kemudian dijadikan sebagai fasad bangunan stadion yang diimplementasikan ke dalam bangunan stadion yang modern, sehingga menjadi bangunan yang memiliki ciri khas dan menjadi bangunan icon dari daerah Papua.

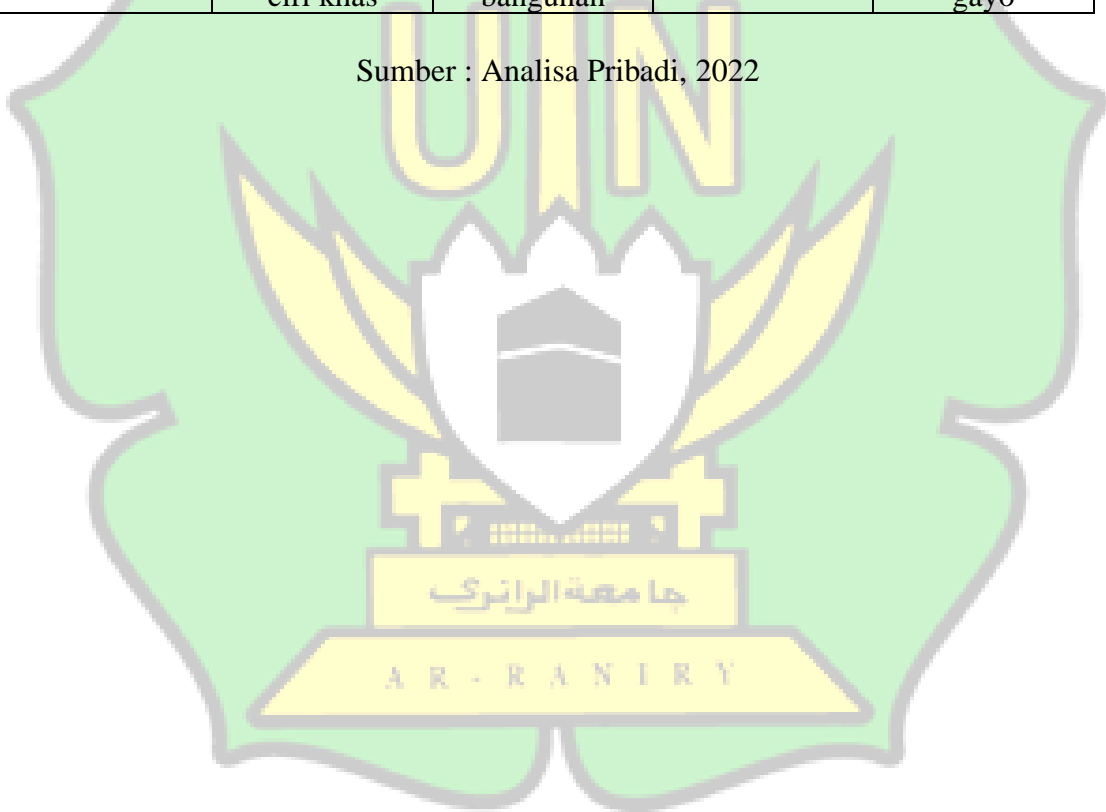
### 3.4. Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis

Tabel 3.2. kesimpulan studi bandingan tema sejenis

Kriteria	Masjid Raya Sumatera Barat	Museum Tsunami Aceh	Stadion Lukas Enembe Papua	Objek Perancangan
Fungsi umum	Tempat ibadah umat Islam, tempat istirahat dan <i>escape building</i>	Monument bersejarah, pusat penelitian, dan <i>escape building</i>	Stadion olahraga	Stadion pacuan kuda
Material Bangunan	Struktur beton bertulang, baja, kaca dan gypsum	Struktur beton bertulang, baja, kaca dan gypsum	Rangka , beton baja	Beton, kaca, gypsum , kayu
Interior	Ruangan yang dihiasi dengan warna putih dan emas , agar terkesan mewah dan sejuk	Ruangan memadukan warna coklat dan krim dengan penggunaan kayu dan marmar	Ruangan mengikuti seperti interior stadion lainnya	Memadukan warna kayu , dan tidak lupa memakai warna dengan unsur gayo seperti putih , merah , kuning & hijau
Eksterior	Atap yang mengikuti adat daerah minang kabau	Dinding ditutupi relief geometris GRC dan	Secondary skin pada bangunan stadion yang	Menjadikan ukiran gayo lues sebagai <i>secondary skin</i>

	dan diselimuti dengan ornament ukiran	berwarna coklat	menunjukkan hiasan dari daerah sekitar	untuk menjadi hiasan pada bangunan
<b>Penerapan Tema</b>	Atap yang diambil dari simbolis daerah sumatera barat yang kemudian menjadi suatu ciri khas	Diambil dari rumah panggung dan tarian khas aceh yang di presentasikan menjadi <i>secondary skin</i> bangunan	Menerapkan ukiran khas papua sebagai tampak luar bangunan luar	Bentuk bangunan yang mengikuti daerah gayo lues dan menambahkan kerawang dari gayo

Sumber : Analisa Pribadi, 2022



## BAB IV

### ANALISA

#### 4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

##### 4.1.1 Lokasi



Gambar 4.1: Lokasi Tapak  
(Sumber : Google Map)

Berdasarkan analisa pemilihan lokasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka lokasi Re-Design Stadion Pacuan Kuda terletak di lokasi awal, yaitu kampung Kong Bur, Blang Pegayon, Gayo Lues, Aceh, Indonesia.

##### 4.1.2 Kondisi Eksisting dan Potensi Tapak

Di dalam Re-Design Stadion Pacuan Kuda, Kondisi eksisting tapak mempunyai lahan yang datar, tandus dan di penuh beberapa tanaman di bagian samping tapak, adapun pontensi tapak diantaranya :

1. Memiliki view yang cukup bagus baik itu view ke arah barat dan timur ( Persawahan & pegunungan yang masih asli ).
2. Di dekat tapak terdapat area pertokoan dan rumah makan yang sering digunakan untuk istirahat oleh para wisatawan luar maupun lokal.
3. Akses untuk ke tapak cukup mudah karena sudah tersedia jalan primer yang menuju ke area tapak.

4. Tapak merupakan kawasan tempat wisata olahraga
5. Kontur tapak datar & Tandus

#### **4.1.3 Batasan Tapak**

1. Utara : Jalan Kong Bur dan Perkebuan
2. Timur : Jalan Keliling Lapangan dan Perkantoran
3. Selatan : Jalan Keliling Lapanag dan Perkampungan
4. Barat : Jalan Kong Bur dan Perkebunan

#### **4.1.4 Peraturan Bangunan dan Tata Ruang Kota**

1. Peruntukan lahan : Fasilitas Wisata & Olahraga
2. Luas lahan : 111.000 m<sup>2</sup>
3. KDB : 60 %
4. KLB : 4 lantai atau maksimal 20 meter
5. GSB jalan lingkungan :  $12 \text{ m} : \frac{1}{2} = 6 \text{ m}$  dari tepi Jalan Raya (Primer)
6. Luas lantai dasar maksimal :  $60 \% \times 111.000 \text{ m}^2 = 66.600 \text{ m}^2$
7. Luas bangunan maksimal :  $1,4 \times 111.000 \text{ m}^2 = 155.400 \text{ m}^2$

#### **4.1.5 Prasarana**

Prasarana yang tersedia di sekitar tapak, untuk Re-Design Stadion Pacuan Kuda diantaranya :

1. Jaringan jalan menuju site adalah jalan primer.
2. Terdapat jaringan listrik yang bersumber dari PLN
3. Terdapat jaringan telepon yang tersedia oleh PT. TELKOM
4. Jaringan air bersih disediakan oleh PDAM.
5. Terdapat area istirahat seperti Rumah Makan, Musholla, dan Swalayan.

#### **4.1.6 Karakter Lingkungan**

Lingkungan berupa area lahan yang sudah di bangun yang dimiliki oleh pemerintahan Kabupaten Gayo Lues, pada beberapa bagian terdapat rumah penduduk yang jumlahnya masih sedikit. Area ini merupakan zona



hiburan sekaligus olahraga. Di daerah sekitar tapak terdapat view yang bagus yaitu view persawahawan dan pegunungan/bukit yang masih asli.

#### 4.1.7 Analisa Tapak

##### 1) Analisis Fasilitas Eksisting

- Bentuk Bangunan eksisting masih monoton kusam, jadi akan di re-design lebih menarik dengan penambahan ornamen-ornamen khas gayo luwes.



Gambar 4.1: Bangunan Eksisting  
Sumber : Documen Pribadi

- Atap bangunan sebagian sudah bocor dan bolong karena tekanan air hujan dan angin, jadi akan di re-design dengan bentuk yang lebih menyesuaikan dengan lingkungan yang ada ( bisa di lihat analisa angin & hujan ).



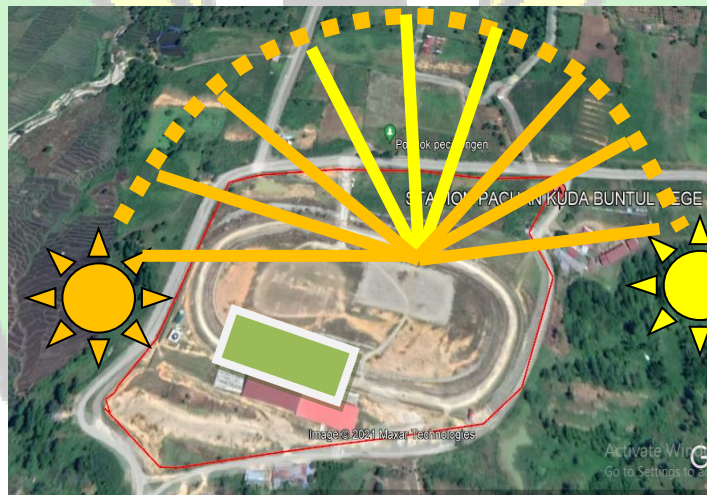
Gambar 4.1: Eksisting Atap tribun  
Sumber : Documen Pribadi

- Pada bagian atap tribun juga akan di buat penambahan atap supaya penggunaanya tidak kepanasan dan kehujanan.
- Lantai tribun dan bangunan lainnya , sebagian sudah rusak dan memiliki retakan, akan di tambahkan lantai keramik/gradit yang bersketrur kasar pada bangunan tribun, supaya lantainya tidak licin saat kondisi hujan.



Gambar 4.2: Lantai Eksisting  
Sumber : Analisa Pribadi

## 2) Matahari

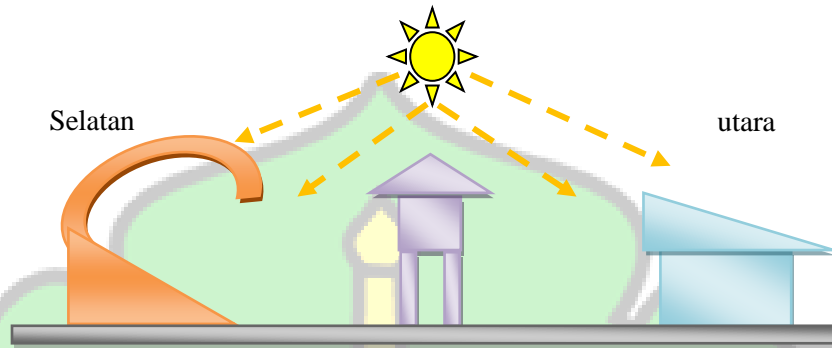


Gambar 4.3: Analisa Matahari  
Sumber : Analisa Pribadi



Tanggapan :

- Orientasi bangunan tetap mengikuti orientasi bangunan yang sudah ada pada tapak , yaitu menghadap ke sisi utara dan selatan.

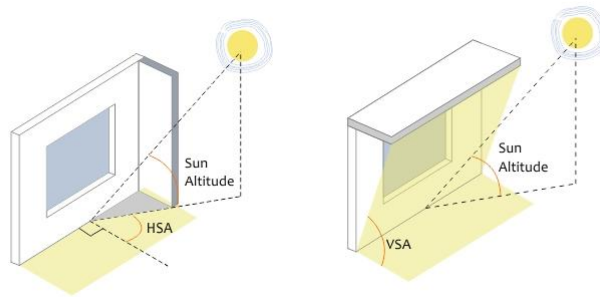


Tampak Samping Tapak

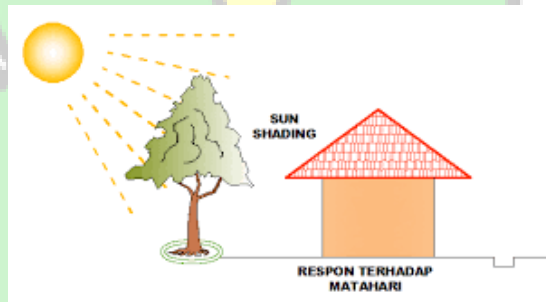


Gambar 4.4: Orientasi Matahari  
Sumber : Analisa Pribadi

- Pembuatan shading seperti fasad, kanopi minimalisir dampak matahari langsung ke area bangunan dan pengguna.
- Penanaman vegetasi pada area stable horse sebagai buffer dari suhu panas/sinar matahari, sehingga kenyamanan kuda tetap terjaga.

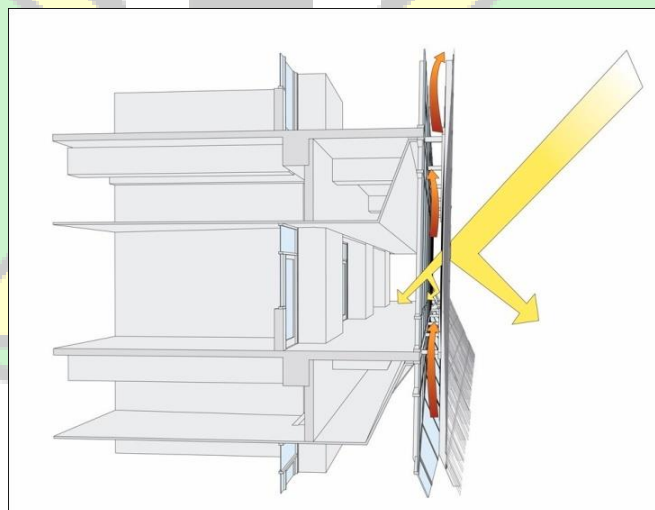


Gambar 4.5: Shading bangunan  
 Sumber : Google.com/16 januari 2022



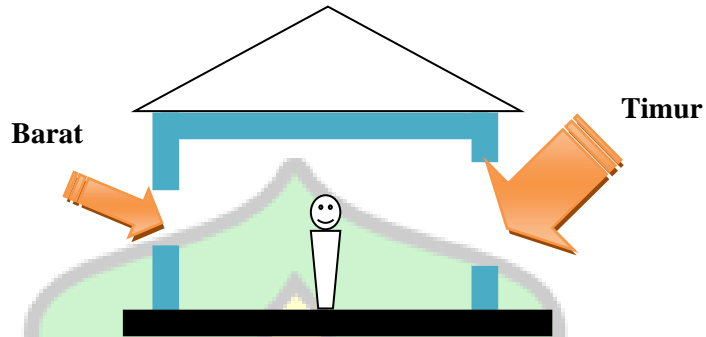
Gambar 4.6: Vegetasi pada stable horse  
 Sumber : Google.com/16 januari 2022

- Dibagian kantor pengelola menggunakan kaca yang memiliki filter agar dapat mengurangi cahaya masuk langsung ke dalam bangunan.



Gambar 4.7: Penggunaan kaca pada bangunan  
 Sumber : Google.com/16 januari 2022

- Bukaan kecil pada sisi barat dan bukaan lebar di buat di sisi timur



Gambar 4.8: Bukaan bangunan  
Sumber : Google.com/16 januari 2022

### 3) Angin & Vegetasi

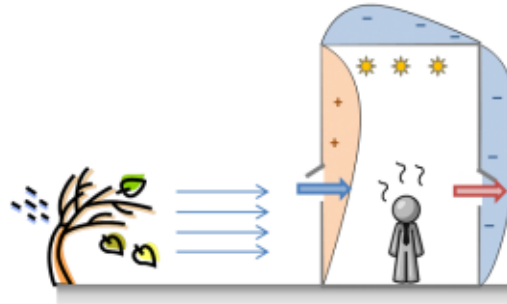


Gambar 4.9: Analisa Angin & Vegetasi  
Sumber : Analisa Pribadi

Angin datang dari segala arah dan cenderung bebas bergerak ke segala arah membawa debu dan polusi, kecepatan hembusan angin dari arah barat ke tapak lebih dominan, tidak menutup kemungkinan angin akan kencang karena tapak berada area persawahan dan perbukitan, kualitas angin ataupun pergerakan udara sangat berpengaruh terhadap suhu bangunan maupun manusia.

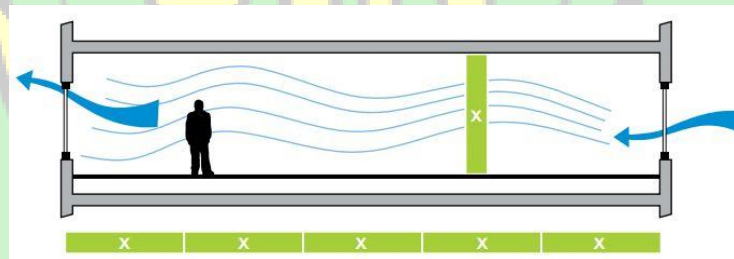
Tanggapan :

- Penambahan vegetasi pereduksi polusi dan debu berupa pohon mahoni dan bugur



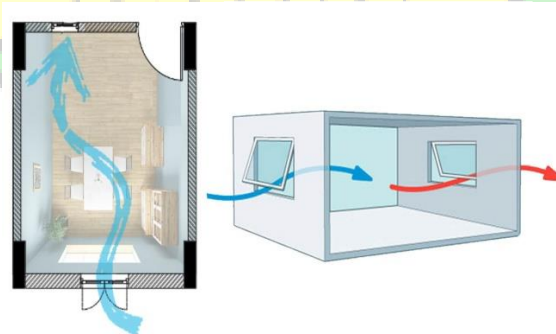
Gambar 4.10: Pohon sebagai buffer  
Sumber : google.com / 16 januari 2022

- Bukaan bangunan di perlebar pada sisi timur, karena angin yang datang lebih sedikit di bandingkan dari arah barat, maka bukaan di perbanyak di sisi utara dan selatan.



Gambar 4.11: Bukaan Lebar  
Sumber : google.com / 16 januari 2022

- Membuat ventilasi silang supaya arah angin lebih lancar, sehingga penggunaanya lebih nyaman saat berada di dalam bangunan.



Gambar 4.12: Ventilasi silang  
Sumber : google.com / 16 januari 2022

- Karena angin yang datang dari arah timur dan barat maka orientasi bangunan menghadap ke sisi utara dan selatan.



Gambar 4.13: Orientasi terhadap angin  
Sumber : Analisa pribadi

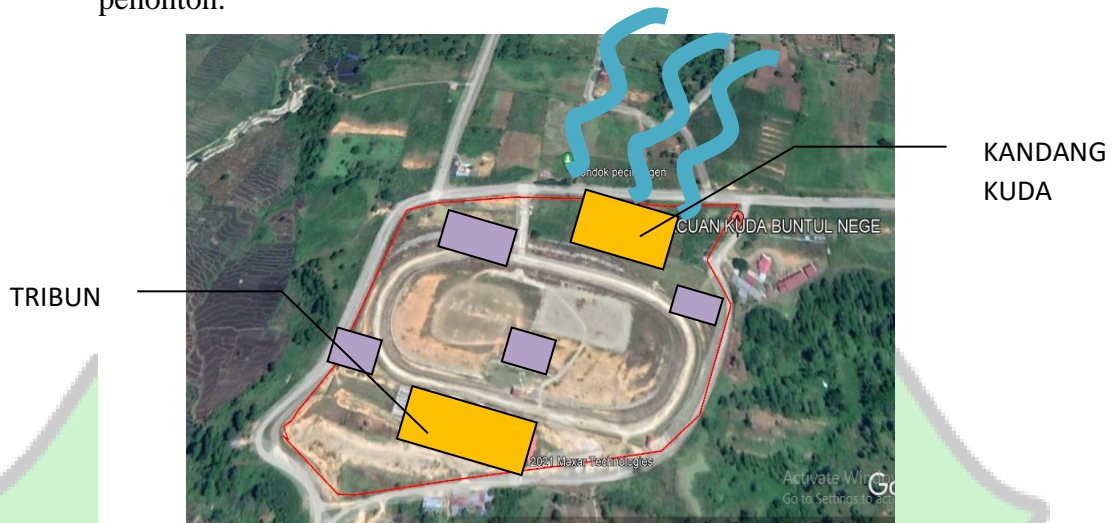
- Peletakan massa bangunan seperti tribun, horse stable dan bangunan lainnya di buat jauh supaya dapat memecah angin.



Gambar 4.14: Peletakan Massa terhadap angin  
Sumber : Analisa pribadi

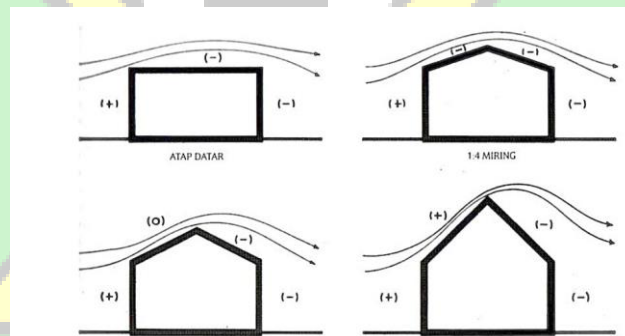


- Peletakan kadang kuda juga di buat jauh dari bangunan tribun supaya saat angin datang, bau kotoran dan kandang kuda tidak mengganggu penonton.



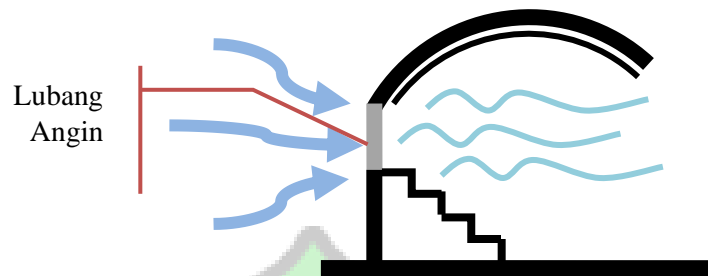
Gambar 4.15: Peletakan tribun & kandang kuda  
Sumber : Analisa pribadi

- Untuk bangunan stable horse di buat tidak terlalu tinggi dan memakai atap pelana ( dengan kemiringan yang tidak curam ) supaya mereduksi tekanan angin yang datang.



Gambar 4.16: Bentuk atap dan bangunan terhadap angin  
Sumber : Analisa pribadi

- Sedangkan untuk bangunan tribun yang memiliki dinding tinggi di tambahkan kerawang/lubang angin, sebagai buffer ( menyaring tekanan angin )



Gambar 4.17: Penambahan kerawang pada bangunan tribun  
 Sumber : Analisa pribadi

#### 4) Hujan dan Drainase

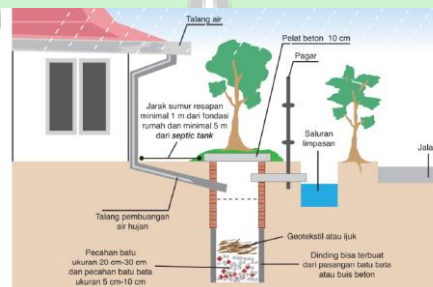


Gambar 4.17: Analisa Hujan & Drainase  
 Sumber : Analisa Pribadi

Wilayah dataran tinggi ( Gayo luwes ) memiliki curah hujan tinggi dengan rata-rata 200-250 mm dengan temperatur 15o - 20 o C

Tanggapan :

- Pembuatan drainase di sekeliling bangunan seperti gambar di atas.



Gambar 4.19: Penggunaan kanopi  
 Sumber : google.com / 16 januari 2022



- Membuat kanopi atau shading supaya air hujan tidak mudah ke bangunan.



Gambar 4.19: Penggunaan kanopi  
Sumber : google.com / 16 januari 2022

### 5) Sirkulasi dan Pencapaian



Gambar 4.20: Analisa Sirkulasi & Pencapaian  
Sumber : Analisa Pribadi

Jalan ( primer ) menuju ke site sudah cukup bagus, kareana sudah di aspal dan memiliki ukuran yang lebar.

Tanggapan :

- Garis Merah : Jalan Kong Bur / jalan primer
- Garis Kuning : Jalang keliling lapangan ( area servis )
- Garis Biru : Jalan masuk dan keluar ke area tapak
- Garing Ungu : Area Pacuan Kuda

- Dari sisi timur adalah sirkulasi wisatawan luar yang datang dari arah kota, sedangkan sisi selatan masyarakat lokal yang datang dari area perkampungan / desa, jadi pada tapak akan di buat 2 jalur area masuk seperti yang terlihat gambar 4.15

#### 6) Kebisingan



Gambar 4.21: Analisa Kebisingan  
Sumber : Analisa Pribadi

Kebisingan ( kendaraan roda 2 & 4 ) yang datang yaitu pada jalan primer yang berada di sisi utara dan barat.

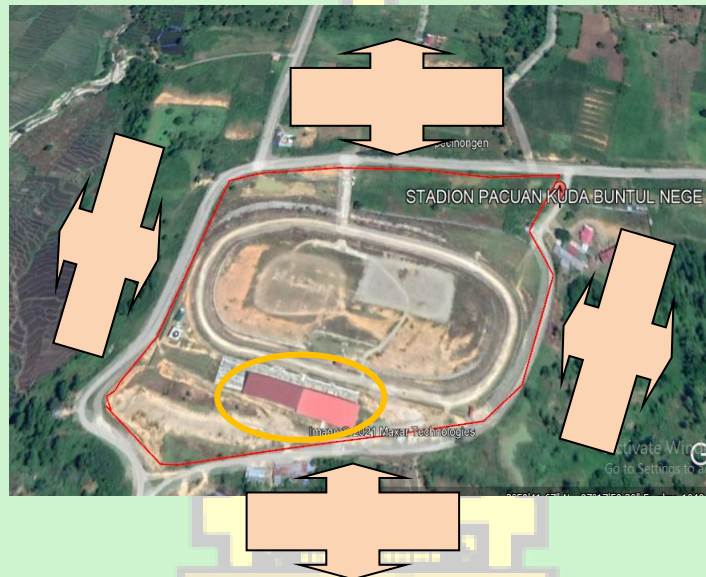
Tanggapan :

- Penanaman vegetasi dan membuat pagar beton untuk buffer kebisingan yang datang dari kendaraan roda 2 dan 4.
- Penempatan vegetasi dan pagar tembok yang tinggi juga akan mengurangi kebisingan pada bangunan utama dan *horse stable*.



Gambar 4.22: Vegetasi sebagai buffer kebisingan  
 Sumber : google.com / 16 januari 2022

7) View



Gambar 4.23: Analisa View  
 Sumber : Analisa Pribadi

Dari dalam keluar :

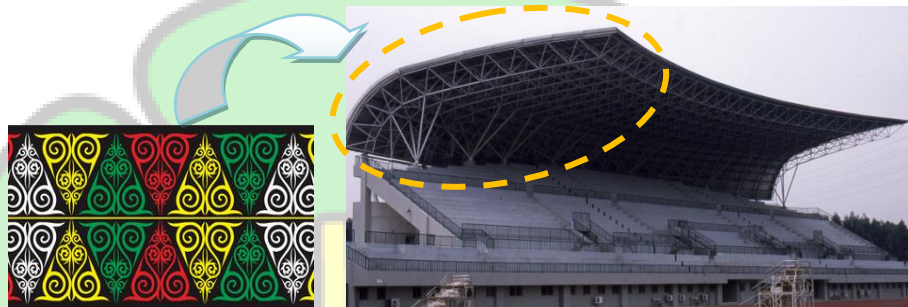
- Utara : Jalan Kong Bur dan Perkebuan
- Timur : Jalan Keliling Lapangan dan Perkantoran
- Selatan : Jalan Keliling Lapanag dan Perkampungan
- Barat : Jalan Kong Bur dan Perkebunan

Dari luar ke dalam :

- Stadion Pacuan Kuda

Tanggapan :

Pada bagian fasad samping tribun penonton di desain dengan lebih menarik seperti pemakaian ornamen khag Gayo, untuk menarik wisatawan yang datang.



Gambar 4.24: Penggunaan ornamen pada fasad  
Sumber : google.com / 16 januari 2022

## 4.2 Analisa Fungsional

### 4.2.1 Jumlah Pemakai

Berdasarkan data Dinas Pariwisata Provinsi Aceh, data kunjung ke wisatawan Pacuan Kuda Buntul Nege pada di tahun 2020 adalah berjumlah 53.750 orang. Maka dapat dicari sebagai berikut :

- Jumlah total : 4 kali Pertandingan ( Dalam Setahun )
- $53.750 : 4 = 13.437$  ( wisatawan yang berkunjung dalam satu kali pertandingan ). Karena Re-design Stadion pacuan kuda di rancang untuk kapasitas nasional (  $\pm 50.000$  / orang ) jadi pengunanya harus di tambah 37.000 / orang.
- $13.437$  ( asumsi awal ) + 37.000 ( penambahan pengguna untuk standar pacuan kuda tingkat nasional ) = 50.437 / orang

### A. Pengelola

Berdasarkan analisa, jumlah karyawan diambil dari 20% total kunjungan wisatawan dan masyarakat lokal ( 50.437 orang) yang ke Pacuan Kuda

1. Karyawan Pria = 1.500 orang ( asumsi )
2. Karyawan Wanita = 1.000 orang ( asumsi )

Maka jumlah dari 5% total kunjungan wisatawan dan masyarakat lokal yang ke Stadion Pacuan Kuda, sebanyak = 2.500 karyawan.

### B. Pengunjung

Berdasarkan jumlah pengunjung yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dibagi berdasarkan tingkat usia.

1. Anak-anak = 10.000 ( asumsi )
2. Remaja = 15.437 ( asumsi )
3. Dewasa = 22.500 > Total = 50.437 / orang dalam sekali pertandingan

Maka jumlah total keseluruhan pengguna ( karyawan dan pengunjung ) Pacuan Kuda adalah 50.437 orang.

### 4.2.2 Program Kegiatan

Berikut ini adalah program kegiatan yang berlangsung di Stadion Pacuan Kuda yang akan dirancang sesuai dengan fasilitas dan para pelaku kegiatan.

**Tabel 4.1 Program Unit Bangunan Pengelola & Stadion Pacuan Kuda**

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Nama Ruang</b>
▪ Pengelola ( kantor )	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menyimpan</li><li>▪ Bekerja</li><li>▪ Isoma</li><li>▪ BAB/BAK</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Teras</li><li>▪ Lobby</li><li>▪ Ruang kerja staff</li><li>▪ Ruang Rapat</li><li>▪ Ruang Istirahat</li><li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li><li>▪ Lavatory</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tamu VIP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Mendiskusi</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang tunggu VIP</li> <li>▪ Ruang Rapat</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Ruang Pers</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kepala/Direktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Bekerja</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang Kerja</li> <li>▪ Ruang Rapat</li> <li>▪ Ruang Pers</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Ruang Istirahat</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sekretaris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Bekerja</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang Kerja</li> <li>▪ Ruang Rapat</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Ruang Istirahat</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bendahara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Bekerja</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang Kerja</li> <li>▪ Ruang Rapat</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Ruang Istirahat</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengunjung VIP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Menonton pacuan kuda</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Tribun VIP</li> <li>▪ Ruang Kerja</li> <li>▪ Ruang Rapat</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Ruang Istirahat</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengunjung Biasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membeli tiket</li> <li>▪ Menonton pacuan kuda</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang Locket</li> <li>▪ Tribun</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wasit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Berdiskusi</li> <li>▪ Mengawasi/mengontrol pacuan kuda</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang kerja</li> <li>▪ Ruang sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Steward</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melayani pengunjung/pengelola</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang kerja</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dokter Hewan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Memberi obat</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang Konsultasi</li> <li>▪ Ruang P3K Joki</li> <li>▪ Ruang P3K Stable Horse</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Joki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Kontultasi</li> <li>▪ Memeriksa</li> <li>▪ Menunggangi</li> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Menonton</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang Istirahat</li> <li>▪ Lapangan Pajuan Kuda</li> <li>▪ Ruang P3K joki</li> <li>▪ Stabel Horse</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wartawan / Pers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Berdiskusi</li> <li>▪ Menonton</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang Pers</li> <li>▪ Ruang Rapat</li> <li>▪ Ruang Istirahat</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
---	--	---

**Tabel 4.2 Program Unit Klub-klub Latihan**

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Nama Ruang</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengelola (pengurus klub)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Bekerja</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Ruang manager/staff</li> <li>▪ Ruang istirahat/musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Joki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Kontultasi</li> <li>▪ Memeriksa</li> <li>▪ Menunggangi</li> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Menonton</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teras</li> <li>▪ Lobby</li> <li>▪ Lapangan pacuan kuda</li> <li>▪ Ruang Klub</li> <li>▪ Ruang Peralatan/Trackroom</li> <li>▪ Ruang P3K Joki</li> <li>▪ Stable horse</li> <li>▪ Ruang istirahat</li> <li>▪ Ruang sholat/musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>

**Tabel 4.3 Program Unit Stable**

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Nama Ruang</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengelola ( pengurus kuda )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Bekerja</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Box Kuda</li> <li>▪ Sick Box</li> <li>▪ Saddle Room</li> <li>▪ Feed Room</li> <li>▪ Feed Storage</li> <li>▪ Gudang Rumput</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kontainer Kotoran Kuda</li> <li>▪ Bengkel Pandai Besi</li> <li>▪ Area Mandi Kuda</li> <li>▪ Ruang istirahat</li> <li>▪ Ruang sholat/musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Makan</li> <li>▪ BAB/BAK</li> <li>▪ Mandi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Box Kuda</li> <li>▪ Sick Box</li> <li>▪ Saddle Room</li> <li>▪ Feed Room</li> <li>▪ Feed Storage</li> <li>▪ Gudang Rumput</li> <li>▪ Kontainer Kotoran Kuda</li> <li>▪ Bengkel Pandai Besi</li> <li>▪ Area Mandi Kuda</li> </ul>

**Tabel 4.4 Program Unit Akomodasi**

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Nama Ruang</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Direktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> <li>▪ Mandi</li> <li>▪ Tidur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Tidur</li> <li>▪ Ruang Makan &amp; Fasilitasnya</li> <li>▪ Ruang Duduk / Istirahat</li> <li>▪ Kamar Mandi/WC</li> <li>▪ Ruang sholat/musholla</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Joki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> <li>▪ Mandi</li> <li>▪ Tidur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akomodasi Joki</li> <li>▪ Ruang Tidur</li> <li>▪ Ruang Makan &amp; Fasilitasnya</li> <li>▪ Ruang Duduk / Istirahat</li> <li>▪ Kamar Mandi/WC</li> <li>▪ Ruang sholat/musholla</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wasit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> <li>▪ Mandi</li> <li>▪ Tidur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Tidur</li> <li>▪ Ruang Makan &amp; Fasilitasnya</li> <li>▪ Ruang Duduk / Istirahat</li> <li>▪ Kamar Mandi/WC</li> <li>▪ Ruang sholat/musholla</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengelola (pemeliharaan )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> <li>▪ Mandi</li> <li>▪ Tidur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Tidur</li> <li>▪ Ruang Makan &amp; Fasilitasnya</li> <li>▪ Ruang Duduk / Istirahat</li> <li>▪ Kamar Mandi/WC</li> <li>▪ Akomodasi Tenaga Pemeliharaan</li> <li>▪ Ruang sholat/musholla</li> </ul>
---	---	--

**Tabel 4.5 Program Unit Fasilitas Pelengkap / Rekreasi**

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Nama Ruang</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Bekerja</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Istirahat</li> <li>▪ Perpustakaan/Ruang Teori</li> <li>▪ Toko Perlengkapan Kuda</li> <li>▪ Ruang Sewa Alat</li> <li>▪ Ruang Penyimpanan</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membeli/Menyewa</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Loket</li> <li>▪ Perpustakaan/Ruang Teori</li> <li>▪ Toko Perlengkapan Kuda</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Ruang Sewa Alat</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Joki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membeli/Menyewa</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perpustakaan/Ruang Teori</li> <li>▪ Toko Perlengkapan Kuda</li> <li>▪ Ruang Sewa Alat</li> <li>▪ Ruang Sholat/Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>

**Tabel 4.6 Program Unit Utilitas**

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Nama Ruang</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengelola ( pemeliharaan )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memeriksa</li> <li>▪ Memperbaiki</li> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Panel Listrik</li> <li>▪ Ruang Genset</li> <li>▪ Ruang Pompa</li> <li>▪ Ruang Reservoir</li> <li>▪ Gudang</li> <li>▪ Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Satpam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patroli</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Informasi</li> <li>▪ Ruang Jaga</li> <li>▪ Ruang Istirahat</li> <li>▪ Kamar mandi</li> <li>▪ Ruang sholat/musholla</li> </ul>

**Tabel 4.7 Program Unit Lapangan Terbuka**

<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Nama Ruang</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wasit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Berdiskusi</li> <li>▪ Mengawasi/mengontro 1 pacuan kuda</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trek Pacu</li> <li>▪ Paddock Pelepasan</li> <li>▪ Ruang kontrol/gardu pandang</li> <li>▪ Mounting Yard</li> <li>▪ Parkir</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Joki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunggu</li> <li>▪ Kontultasi</li> <li>▪ Memeriksa</li> <li>▪ Menunggangi</li> <li>▪ Menyimpan</li> <li>▪ Menonton</li> <li>▪ Isoma</li> <li>▪ BAB/BAK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trek Pacu</li> <li>▪ Paddock Pelepasan</li> <li>▪ Mounting Yard</li> <li>▪ Parkir</li> </ul>

### 4.2.3 Program Ruang

Berikut ini adalah program ruang yang berlangsung di Pacuan Kuda yang akan di re-design sesuai dengan fasilitas dan para pelaku kegiatan. Berdasarkan fungsinya sebagai sarana olahraga dan rekreasi yang bersifat komersial, maka kebutuhan ruang dan besaran ruang didasarkan atas:

- Kegiatan yang diwadahi.
- Kapasitas pengunjung atau daya tampung yang ideal baik dari segi ekonomis maupun arsitektural.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka diperoleh perincian ruang dengan pengelompokan kegiatan berdasarkan fungsinya sebagai berikut:

- 1) Unit Ruang Pengelola
- 2) Unit Stadion Pacuan Kuda
- 3) Unit Klub-Klub Latihan
- 4) Unit Stable
- 5) Unit Akomodasi
- 6) Unit Fasilitas Pelengkap
- 7) Unit Area Rekreasi
- 8) Unit Ruang Utilitas
- 9) Unit Lapangan Terbuka

Adapun kebutuhan ruang untuk Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege dari pengelompokan di atas adalah:

**Tabel 4.1 Pengelompokan kegiatan berdasarkan fungsi & nama ruang**

Unit Ruang	Nama-nama Ruang
------------	-----------------

<p>Ruang Pengelola</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Ketua/Direktur</li> <li>▪ Ruang Wakil Ketua/Asisten Direktur</li> <li>▪ Ruang Kepala Bidang</li> <li>▪ Ruang Sekretaris</li> <li>▪ Ruang Bendahara</li> <li>▪ Ruang Seksi/Staf</li> <li>▪ Ruang Rapat</li> <li>▪ Ruang Tamu</li> <li>▪ Pantri</li> <li>▪ Musholla</li> <li>▪ Lavatory</li> <li>▪ Gudang</li> </ul>
<p>Stadion Pacuan Kuda</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hall/Lobi</li> <li>▪ Ruang Tunggu VIP</li> <li>▪ Loket</li> <li>▪ Lavatory</li> <li>▪ Tribun</li> <li>▪ Tribun VIP</li> <li>▪ Ruang Pers/Media/Wartawan</li> <li>▪ Press conference room</li> <li>▪ Ruang Panitia Pertandingan (Steward)</li> <li>▪ Ruang Wasit (Judge)</li> <li>▪ Ruang P3K Joki</li> <li>▪ Ruang P3K/Klinik Kuda</li> <li>▪ Ruang Ganti Joki</li> <li>▪ Ruang Handicapper/Timbang</li> <li>▪ Ruang Trackroom/Peralatan</li> <li>▪ Ruang Photo Finish</li> <li>▪ Ruang Announcer</li> <li>▪ Ruang Informasi/Satpam</li> <li>▪ Ruang Panel Listrik</li> </ul>

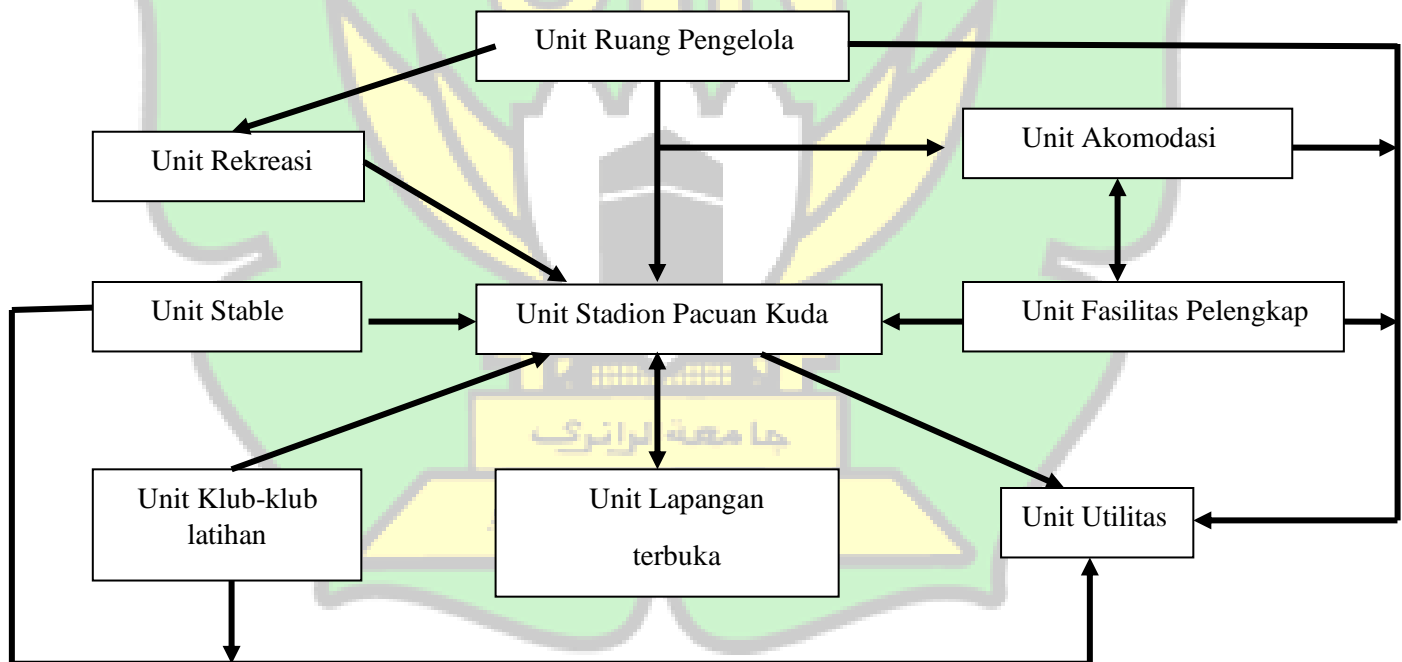
Klub-Klub Latihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Kantor Manager dan Staf</li> <li>▪ Ruang Klub</li> <li>▪ Ruang Peralatan/Trackroom</li> <li>▪ Ruang P3K Joki</li> <li>▪ Lavatory</li> <li>▪ Gudang</li> </ul>
Unit Stable	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Box Kuda</li> <li>▪ Sick Box</li> <li>▪ Saddle Room</li> <li>▪ Feed Room</li> <li>▪ Feed Storage</li> <li>▪ Gudang Rumput</li> <li>▪ Kontainer Kotoran Kuda</li> <li>▪ Bengkel Pandai Besi</li> <li>▪ Area Mandi Kuda</li> </ul>
Akomodasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akomodasi Joki</li> <li>▪ Kantor ADM</li> <li>▪ Ruang Tidur</li> <li>▪ Ruang Makan &amp; Fasilitasnya</li> <li>▪ Ruang Duduk / Istirahat</li> <li>▪ Kamar Mandi/WC</li> <li>▪ Akomodasi Tenaga Pemeliharaan</li> </ul>
Fasilitas Pelengkap	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perpustakaan/Ruang Teori</li> <li>▪ Toko Perlengkapan Kuda</li> <li>▪ Musholla</li> </ul>
Area Rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kantor Pengelola + Locket</li> <li>▪ Ruang Tunggu</li> <li>▪ Ruang Sewa Alat</li> <li>▪ Lavatory</li> <li>▪ Gudang</li> </ul>



Ruang Utilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang Panel Listrik, Genset, Pompa &amp; Pos Jaga</li> <li>▪ Ruang Reservoir &amp; Gudang</li> </ul>
Unit Lapangan Terbuka	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trek Pacu</li> <li>▪ Paddock Pelepasan</li> <li>▪ Mounting Yard</li> <li>▪ Parkir</li> </ul>

#### 4.2.2 Pola Hubungan Ruang

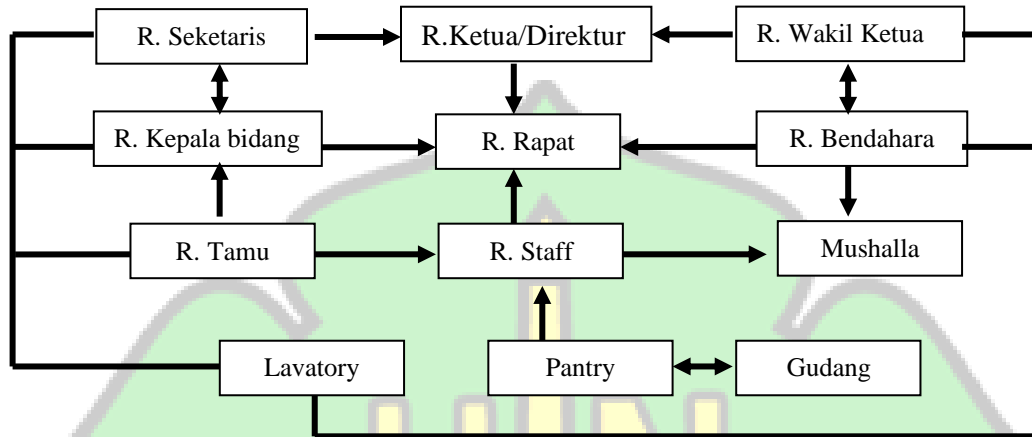
##### 1. Hubungan Ruang Makro



Gambar 4.25: Hubungan Ruang Makro  
Sumber : Analisa Pribadi

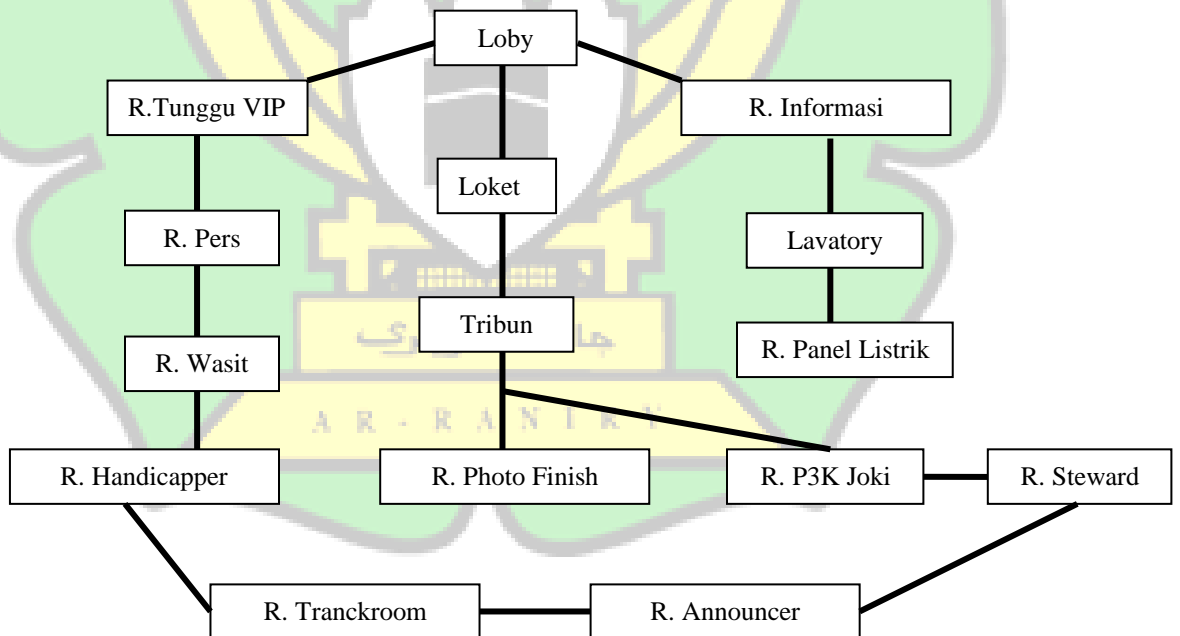
## 2. Hubungan Ruang Mikro

### a. Unit Ruang Pengelola



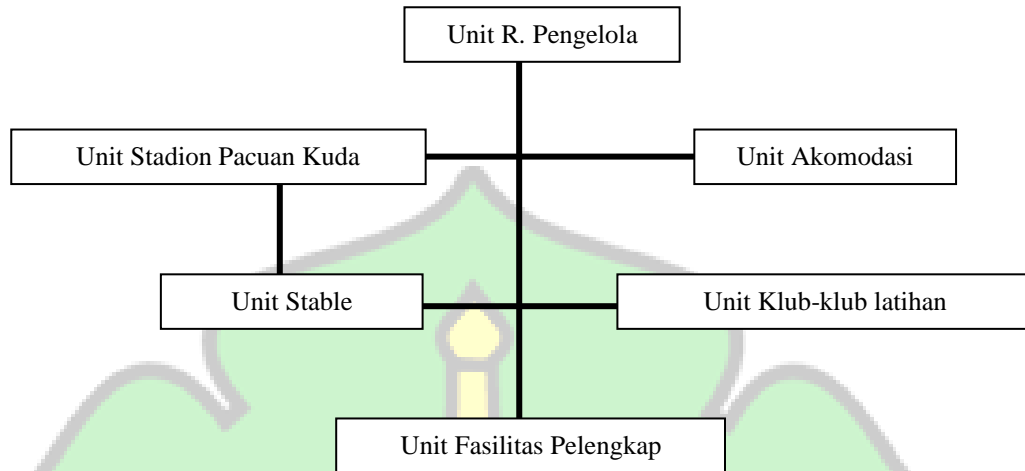
Gambar 4.26: Hubungan Ruang Pengelola  
Sumber : Analisa Pribadi

### b. Unit Stadion Pacuan Kuda



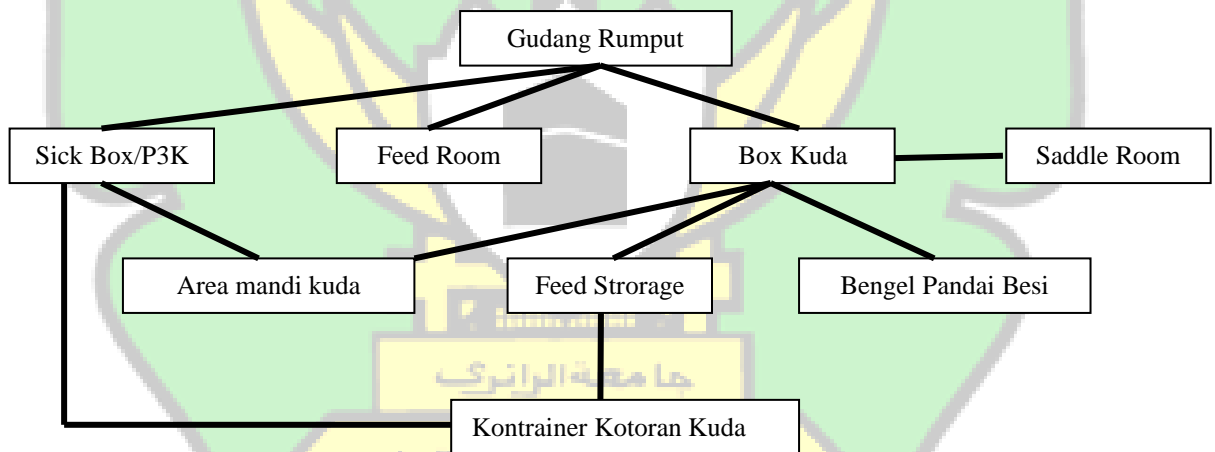
Gambar 4.27: Hubungan Ruang Pacuan Kuda  
Sumber : Analisa Pribadi

c. Unit Klub-Klub Latihan



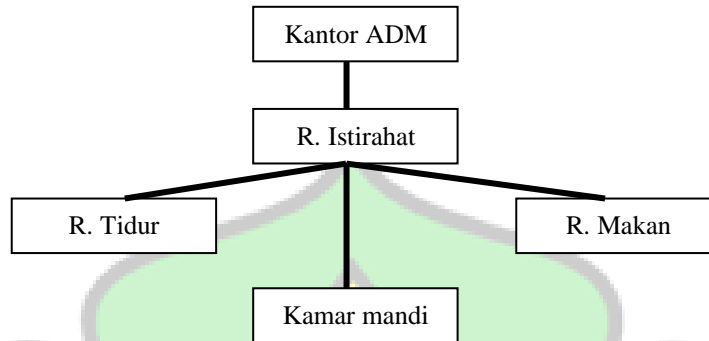
Gambar 4.28: Hubungan Ruang Klub-klub Latihan  
Sumber : Analisa Pribadi

d. Unit Stable



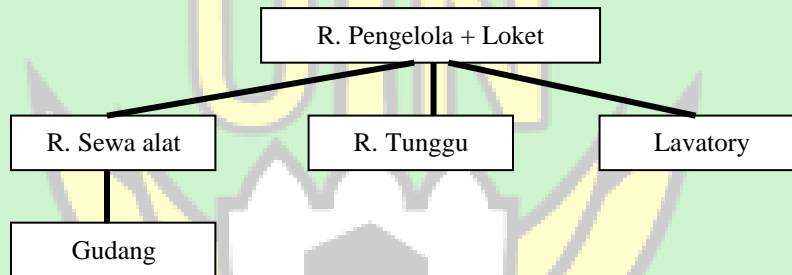
Gambar 4.29: Hubungan Ruang Stable  
Sumber : Analisa Pribadi

e. Unit Akomodasi



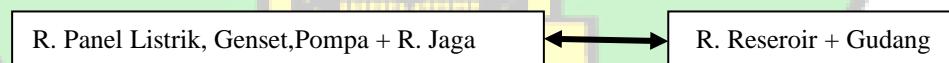
Gambar 4.30: Hubungan Ruang Akomodasi  
Sumber : Analisa Pribadi

f. Unit Area Rekreasi



Gambar 4.31: Hubungan Ruang Rekreasi  
Sumber : Analisa Pribadi

g. Unit Ruang Utilitas



Gambar 4.32: Hubungan Ruang Utilitas  
Sumber : Analisa Pribadi

h. Unit Lapangan Terbuka



Gambar 4.33: Hubungan Ruang Lapangan Terbuka  
Sumber : Analisa Pribadi

### 1.2.4 Besaran Ruang

Besaran ruang dan kapasitas di dalam dan di luar Stadion Pacuan Kuda Buntul Nege diperoleh dari studi besaran ruang menggunakan beberapa acuan, yaitu:

- Architect's Data – 3<sup>rd</sup> Edition*, Ernst dan Peter Neufert
- Human Dimension and Interior Space*, Julius Panerto dan Martin Zelnik
- Handbook of Sport and Recreational Building*, John Geraint.
- Sumber lain dan Asumsi

Di dalam menghitung besaran ruang kawasan, perlu diperhatikan tentang sirkulasi/flow, sirkulasi dibuat berdasarkan tingkat kenyamanan sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Persentase Sirkulasi**

Persentase	Keterangan
5-10 %	Standar Minimum
20 %	Kebutuhan keluasan sirkulasi
30 %	Kebutuhan Kenyamanan psikologi
40 %	Tuntutan kenyamanan psikologi
50 %	Tuntutan spesifik kegiatan
70-100 %	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

- Unit Ruang Pengelola

**Tabel 4.3 Besaran Ruang Pengelola**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber
1	R.Ketua/Direktur	3 org	15 / org	3 x 15	45	A
2	R.Wakil Ketua	3 org	10 / org	3 x 10	30	A
3	R.Sekretaris	3 org	10 / org	3 x 10	30	A
4	R.Bendahara	3 org	9 / org	3 x 9	27	A
5	R.Kepala Bidang	6 org	9 / org	6 x 9	54	A
6	R. Seksi/Staf	12 org	6 / org	12 x 6	72	A
7	R. Rapat	40 org	2 / org	20 x 2	40	A
8	Press conference room	50 org	2 / org	50 x 2	100	A
9	R.Tamu	6 org	1,3 / org	6 x 1,3	6,9	A

10	Pantry	2 org	2,27 x 3 / Unit	1 x 6,81	6,81	B
11	Musholla	10 org	0,75 x 1,2 / org	10 x 0,9	9	A
12	Lavotory Pria	2 kloset	2,16 / org	2 x 2,16	4,32	A
		2 urinal	0,54 / org	2 x 0,54	1,08	
		2 wastafel	0,72 / org	2 x 0,72	1,54	
13	Lavotory Wanita	2 kloset	2,16 / org	2 x 2,16	4,32	A
		2 wastafel	0,72 / org	2 x 0,72	1,54	
14	Gudang	1 unit		12	12	D
				Jumlah	505	
				Sirkulasi 20 %	151	
				<b>Total</b>	<b>656</b>	

b. Unit Stadion Pacuan Kuda

**Tabel 4.4 Besaran Stadion Pacuan Kuda**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber	
1	Hall/Loby	1500 org	0,45 / org	1.500 x 0,45	675	A	
2	R.Tunggu VIP	50 org	0,8 / org	50 x 0,8	40	A	
3	Loket	12 org	2,5 x 3,75 / 3 org	4 x 9,37	37,48	A	
4	Tribun	Umum	45.000 org	0,6 x 0,8 / org	40.000 x 0,48	21.600	A
		VIP	5000 org	1,4 x 0,75 / org	5.000 x 1,05	5.100	
5	R.Pers	30 org	0,6 x 0,75 / org	30 x 0,72	21,6	A	
6	R. Steward	3 org	6 / org	3 x 6	18	A	
7	R. Wasit	3 org	6 / org	3 x 6	18	A	
8	R. P3K joki	1 Unit	4,43 x 5,50 / Unit	1 x 24,36	24,36	A	
9	R. P3K Kuda	1 Unit	6 x 6,2+10 / Unit	1 x 47,2	47,2	B	
10	R. Ganti Joki	1 Unit	0,75 x 24 Unit	1 x 75,24	75,24	A	
11	R. Handicapper	1 Unit	4,5 x 7 / Unit	1 x 31,5	31,5	D	
12	R. Trackroom	2 Unit	8,50 x 3,50 / Unit	2 x 29,75	59,5	D	
13	R. Photo Finish	1 Unit	18 / Unit	1 x 18	18	D	
14	R. Announcer	1 Unit	7,5 / Unit	1 x 7,5	7,5	D	
15	R.Informasi	1 Unit	12 / Unit	1 x 12	12	D	
16	Lavotory Pria	20 kloset	2,16 / org	20 x 2,16	43,2	A	

		70 urinal	0,54 / org	70 x 0,54	37,8	
		20 wastafel	0,72 / org	20 x 0,72	14,4	
17	Lavotory Wanita	20 kloset	2,16 / org	20 x 2,16	43,2	A
		20 wastafel	0,72 / org	20 x 0,72	14,4	
18	Ruang Panel Listrik	1 unit	4 / Unit	1 x 4	4	D
				Jumlah	30.710	
				Sirkulasi 30 %	10.313	
				<b>Total</b>	<b>40.023</b>	

c. Unit Klub-klub Latihan

**Tabel 4.5 Besaran Ruang Klub-klub Latihan**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber
1	R. Manager/Staff	4 Unit	25 + 5 / Unit	4 x 30	120	A
2	R. Klub	4 (@12) Unit	0,8 / org	4 x (12 x 0,8)	38,4	A
3	R.Trackroom	4 unit	8,50 x 3,50 / Unit	4 x 29,75	119	A
4	R. P3K Joki	1 Unit	4,43 x 5,50 / Unit	1 x 24,36	24,36	A
5	Lavotory Pria	2 kloset	2,16 / org	2 x 2,16	4,32	A
		2 urinal	0,54 / org	2 x 0,54	1,08	
		2 wastafel	0,72 / org	2 x 0,72	1,54	
6	Lavotory Wanita	2 kloset	2,16 / org	2 x 2,16	4,32	A
		2 wastafel	0,72 / org	2 x 0,72	1,54	
7	Gudang	4 unit	9 Unit	4 x 9	36	D
				Jumlah	350.56	
				Sirkulasi 30 %	105.17	
				<b>Total</b>	<b>455.73</b>	



d. Unit Stable

**Tabel 4.6 Besaran Ruang Stable**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber
1	Box Kuda	100 ekor	3,66 + 3,66 / Ekor	100 x 13,40	1.340	C
2	Sick Box	20 (@12) Unit	3,4 x 4,5 / Unit	20 ( 2 x 15, 2 )	600	D
3	Saddle Room	4 unit	3,4 x 4,4 / Unit	4 x 15,4	61,6	D
4	Feed Room	4 Unit	3,5 x 3,5 / unit	4 x 12,25	49	D
5	Feed Storage	4 Unit	4,65/ Unit	4 x 6,65	18,6	D
6	Gudang Rumput	4 Unit	5,855 / Unit	4 x 5,855	23,42	D
7	Kantainer Kotoran Kuda	10 Unit	2,5 x 4 / Unit	10 x 10	100	D
8	Bengkel Pandai Besi	4 unit	10-15 / unit	4 x 15	60	A
9	Area Mandi Kuda	10 Unit	4 x / Unit	4 x 10	40	D
				Jumlah	2.385	
				Sirkulasi 30 %	715	
				<b>Total</b>	<b>3.100</b>	

e. Unit Akomodasi

**Tabel 4.7 Besaran Ruang Akomodasi**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber
1	Kantor ADM	1 Unit	25 / Unit	1 x 25	25	A
2	R. Tidur	18 Unit	12 / Unit	18 x 12	216	D
3	R. Makan	1 Unit	43,08 / Unit	1 x 43,08	43,08	D
4	R. Duduk	1 Unit	46,08 / Unit	1 x 46,08	46,08	D
5	Toilet	2 Unit	12 / Unit	2 x 12	24	A
				Jumlah	354,16	
				Sirkulasi 30 %	106,24	
				<b>Total</b>	<b>460,40</b>	

f. Unit Fasilitas Pelengkap

**Tabel 4.8 Besaran Ruang Pelengkap**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber
1	Perpustakaan	1 Unit	48 / Unit	1 x 48	48	D
2	Toko Pelengkapan kuda	1 Unit	24 / Unit	1 x 24	24	D
3	Mushalla	1 Unit	100 / Unit	1 x 100	100	D
				Jumlah	172	
				Sirkulasi 30 %	52	
				<b>Total</b>	<b>224</b>	

g. Unit Area Rekreasi

**Tabel 4.9 Besaran Ruang Rekreasi**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber
1	R. Pengelola + Loker	1 Unit	25 / Unit	1 x 25	25	A
2	R. Tunggu	50 Unit	0,8 / Orang	50 x 0,8	40	A
3	R. Sewa Alat	1 Unit	3x4 / Unit	1 x 12	12	D
4	Lavotory Pria	2 kloset	2,16 / org	2 x 2,16	4,32	A
		2 urinal	0,54 / org	2 x 0,54	1,08	A
		2 wastafel	0,72 / org	2 x 0,72	1,54	A
5	Lavotory Wanita	2 kloset	2,16 / org	2 x 2,16	4,32	A
		2 wastafel	0,72 / org	2 x 0,72	1,54	A
6	Gudang	1 unit	9 Unit	1 x 9	9	D
				Jumlah	98,8	
				Sirkulasi 30 %	29,64	
				<b>Total</b>	<b>128,44</b>	

h. Unit Ruang Utilitas

**Tabel 4.10 Besaran Ruang Utilitas**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber
1	Panel Listrik	1 Unit	6 / Unit	1 x 6	6	D
2	R. Generator + R. Pompa + R. Jaga	1 Unit	64 / Unit	1 x 64	64	D
3	R. Reservoir	1 Unit	100 / Unit	1 x 100	100	D
				Jumlah	170	
				Sirkulasi 30 %	51	
				<b>Total</b>	<b>221</b>	

i. Unit Lapangan Terbuka

**Tabel 4.11 Besaran Ruang Lapangan Terbuka**

No	Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m <sup>2</sup> )	Perhitungan	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber	
1	Trek Pacu	1 Unit	30.000 / Unit	1 x 30.000	30.000	D	
2	Paddock Pelepasan	1 Unit	980 / Unit	1 x 980	64	D	
3	Mounting Yard	1 Unit	72 / Unit	1 x 72	100	D	
4	Parkir	Mobil	2.000 / Unit	15 / Unit	2.000 x 15	30.000	A
		Motor	7.000 / Unit	1,7 / Unit	7.000 x 1,7	11.900	A
		Bus	15 / Unit	65 / Unit	15 x 65	975	A
				Jumlah	73.039		
				Sirkulasi 30 %	21.911		
				<b>Total</b>	<b>94.950</b>		

**Tabel 4.12 Total Luas Bangunan**

a. Unit R. Pengelola	656 m <sup>2</sup>
b. Unit Stadion Pacuan Kuda	40.023 m <sup>2</sup>
c. Unit klub-klub Latihan	455,37 m <sup>2</sup>
d. Unit Stable	3.100 m <sup>2</sup>
e. Unit Akomodasi	460,40 m <sup>2</sup>
f. Unit Fasilitas Pelengkap	145,60 m <sup>2</sup>

g. Unit Rekreasi		128,44 m <sup>2</sup>
h. Unit Area Utilitas		211 m <sup>2</sup>
	<b>Total</b>	<b>45.258 m<sup>2</sup></b>

KDB 60% luas maksimal adalah 66.600 m<sup>2</sup>

Total luas bangunan yang sudah di hitung adalah 45.258 m<sup>2</sup>

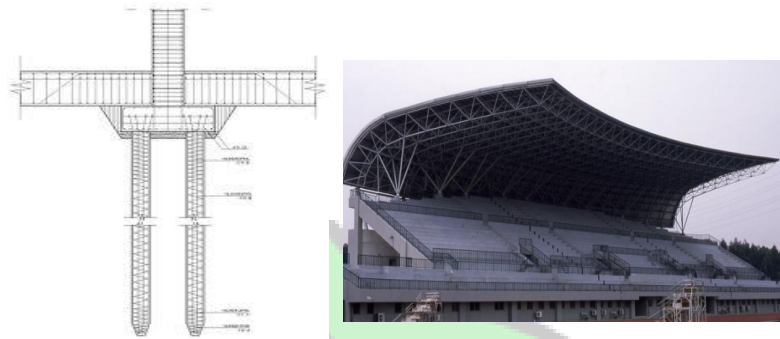
- Maka dapat disimpulkan bahwa luas total bangunan (45.258 m<sup>2</sup>) + luas lapangan terbuka (94.950 m<sup>2</sup>) adalah 140.208 m<sup>2</sup> (luas bangunan maksimal).

### 4.3 Analisis Struktur

Untuk analisis struktur seperti pondasi, tiang/kolom, lantai, balok dan atap, pada Stadion Pacuan Kuda akan di buat struktur baru, di karenakan struktur lama tidak memungkinkan untuk di renovasi/rombak sebab akan di perluas area dan ruang-ruang akan di tambahkan.



Gambar 4.34: Struktur Eksisting  
Sumber : Documen Pribadi



Gambar 4.35: Pondasi tiang pancang & space space frame  
 Sumber : google.com/16 januari 2022

#### 4.4 Analisis Utilitas

##### 4.4.1 Sumber Listrik

Sumber Listrik yang di ambil adalah dari Sumber tiang-tiang PLN yang ada di sekitaran tapak, akan di alirkan ke tiap-tipa unit bangunan yang akan di rancang, dan jika listrik padam akan di gunakan genset.

##### 4.4.2 Sumber Air Bersih

Air bersih yang di ambil ada 2 sumber yaitu :

- Air PDAM : digunakan untuk kebutuhan bangunan seperti mandi, wudhuk, mencuci, dll.
- Air Pengunungan : digunakan untuk memandikan kuda, penyiraman lapangan pacuan kuda dan tanaman.

##### 4.4.3 Drainase

Pada tapak sudah terdapat aliran drainase, baik di dalam stadion pacuan kuda maupun di luar, untuk unit-unit bangunan akan di buat juga aliran drainase sendiri dan akan di alirkan ke drainase utama.

##### 4.4.4 Pembuangan Air Kotor, Kotoran/ Kotoran Kuda

Pembuangan air kotor tiap-tiap unit bangunan akan di alirkan ke drainase utama, sedangkan kotoran akan di tampung di septic tank , untuk kotoran kuda akan di tampung di kontrainer ( kotoran khusus

kuda), jika sudah lama kotoran tersebut baunya akan hilang dan dapat dijadikan sebagai pupuk tanaman.

#### 4.5 Analisis Ruang Dalam

Untuk ruang dalam pada tapak tidak memiliki ruang-ruang khusus, yang ada hanya area tribun, tribun VIP, ruang juri, musholla dan toilet. Setelah diamati pada tapak ruang-ruang eksisting yang terdapat pada Stadion Pacuan kuda masih sangat sedikit, dengan ini ruang-ruang akan di tambahkan lagi sesuai kebutuhan.



Gambar 4.36: Ruang-ruang Eksisting  
Sumber : Documen Pribadi

A R - R A N I R Y

## **BAB V**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **5.1 Konsep Dasar**

1. Menghadirkan tampilan bangunan yang memiliki ornamen Gayo Luwes pada fasad bangunan yang akan di Re-design.
2. Bentuk denah bangunan tribun di rancang dengan konsep bentuk rumah Gayo Luwes yang memiliki bujur ke arah timur dan barat (menghadap arah utara-selatan), konsep ini dirancang supaya penggunanya tidak terpapar terhadap sinar atau orientasi matahari langsung, dengan itu penggunanya saat menonton pacuan kuda tidak silau.
3. Area tribun biasa di tambahkan elemen kayu baik tempat duduk maupun dinding elevasinya, sedangkan tribun VIP untuk area duduknya akan ditambahkan bahan sofa dan kayu sebagai kenyamanan pengguna.
4. Lanskap dirancang dengan sirkulasi yang lebih terarah dan menerapkan beberapa tanaman yang membuat pengguna lebih nyaman saat berada di dalam tapak.
5. Perancangan bangunan dan tapak juga harus memperhatikan lingkungan sekitar. Tapak, bangunan dan lingkungan saling memberikan pengaruh baik positif atau negatif. Diperlukan pertimbangan yang baik untuk menciptakan dan menghasilkan kesatuan yang serasi diantara ketiganya.

#### **5.2 Rencana Tapak**

##### **5.2.1 Pemintakatan**

Program ruang tapak di bagi menjadi 7 zona yaitu :

- Zona pelayanan umum, yang terdiri dari ruang atribun umum, ruang loket dan ruang informasi.
- Zona pelayanan khusus, yang terdiri dari ruang wasit, ruang pers/ rapat , ruang atribun VIP, ruang tunggu VIP dan ruang pimpinan.







- Zona penunjang, yang terdiri dari unit stable ( untuk kuda ), ruang P3K, ruang sewa alat dan *lavatory*.
- Zona pelengkap, yang terdiri dari area parkir, atm , ruang loker /penyimpanan, Mushalla dan *security*.
- Zona servis, yang terdiri dari ruang panel listrik, genset, ruang pompa air dan gudang.
- Zona Rekreasi, yang terdiri area rekreasi dan area pacuan kuda.
- Area lapangan terbuka dan taman.



Gambar 5.1: Zona Tapak Stadion Pacuan Kuda  
 Sumber : Analisa Pribadi & Google Map

Keterangan :

- Pelayanan Umum : Lobby, Ruang Informasi, Ruang Loker dan area tribun penonton biasa.
- Pelayanan Khusus : ruang direktur/pimpinan, ruang adminitrasi/staff, ruang akomodasi, ruang wasit, ruang tunggu VIP, tribun VIP, ruang press, ruang rapat. dll

-  Area Pelengkap : area parkir kendaraan, atm, dan musholla
-  Area Servis : ruang genset, ruang panel listrik, reservoir, lavatory, area mandi kuda
-  Area Penunjang : Gudang , ruang P3K joki dan kuda
-  Arena Lapangan Terbuka : lapangan pajuan kuda dan taman

### 5.2.2 Tata Letak

Penempatan bangunan berdasarkan hasil analisa tapak dan lingkungan yang telah dilakukan. Selain itu juga berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain :

- Pelayanan pengunjung umum ditempatkan di sisi selatan untuk kemudahan pencapaian pengunjung dan pengelola.
- Pelayanan khusus berupa unit administrasi, staff, dan ruang pimpinan ditempatkan di bagian timur untuk kemudahan pencapaian pengelola atau karyawan.
- Penunjang ditempatkan berdekatan dengan unit bangunan pelayanan umum, area pacuan kuda.
- Unit pelengkap berupa area parkir, atm , ruang loker /penyimpanan, dan *security*. Ditempatkan dekat dengan unit bangunan pelayanan umum, sehingga memudahkan pencapaian untuk informasi dan keamanan.
- Unit servis, ditempatkan dibagian samping tapak agar kebisingan yang timbulkan tidak mengganggu unit area/bangunan lain.
- Lapangan Terbuka/Taman yang berfungsi sebagai area interaksi antara pengunjung di tempatkan diberbagai tempat dan menghubungkan tiap area bangunan dan area Pacuan Kuda.

### 5.2.3 Pencapaian

- Pencapaian bagi pengunjung dan pengelola menggunakan jalan primer yang dapat diakses dari jalan Kong Bur yang ada di sisi utara dan barat.
- Terdapat perbedaan pintu masuk dan pintu keluar untuk menghindari sirkulasi silang dalam tapak.
- Entrance ditempatkan jauh dari persimpangan, untuk menghindari kemacetan.



Gambar 5.2: Pencapaian pada tapak  
Sumber : Analisa Pribadi & Google Map

### 5.2.4 Sirkulasi dan Parkir

- Sirkulasi dalam tapak dibedakan menjadi sirkulasi untuk kuda, pengunjung, pengelola, kendaraan serta jalur servis.
- Sirkulasi tapak, khusus untuk kuda dan penjung dibuat dengan pola lurus dan terarah.
- Terdapat perbedaan ketinggian antara jalur penjalan kaki dan jalur kendaraan .
- Parkir kendaraan roda dua dan roda empat di pisahkan untuk memaksimalkan kapasitas parkir. Parkir roda dua dan empat menggunakan pola dengan sudut  $90^{\circ}$ .
- Area parkir pengunjung di tempatkan dekat dengan unit bangunan pelayanan umum.



- Sirkulasi kuda
- Sirkulasi pengelola pengunjung
- Jalur masuk/keluar Pengelola/pengunjung
- Jalur pemain, wasit & servis


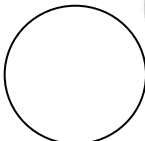
Gambar 5.3: Sirkulasi dalam tapak  
 Sumber : Analisa Pribadi & Google Map

### 5.3 Konsep Bentuk

#### 5.3.1 Bentuk Bangunan

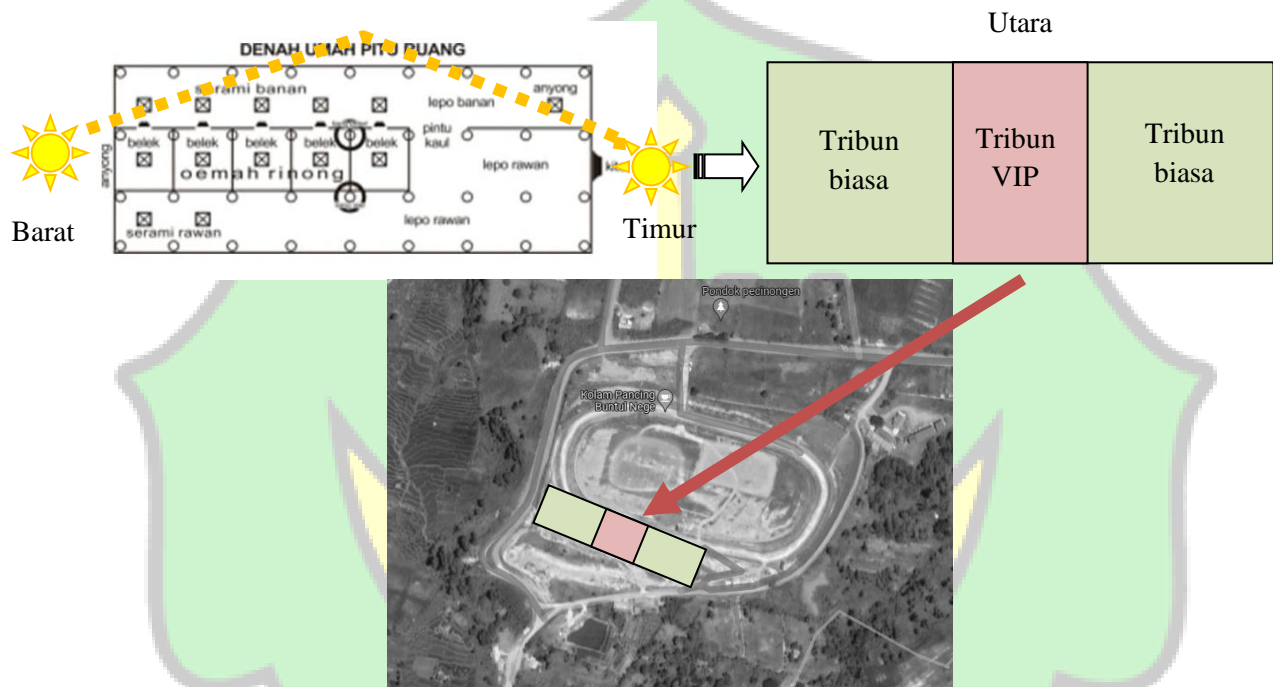
Gubahan massa bangunan yang akan digunakan merupakan gabungan bentuk-bentuk dasar. Agar penggabungan yang dilakukan menghasilkan kesan yang diinginkan, maka perlu dilakukan pemijahan terhadap sifat bentuk-bentuk tersebut.

Tabel 5.1 Sifat-Sifat Bentuk Bangunan

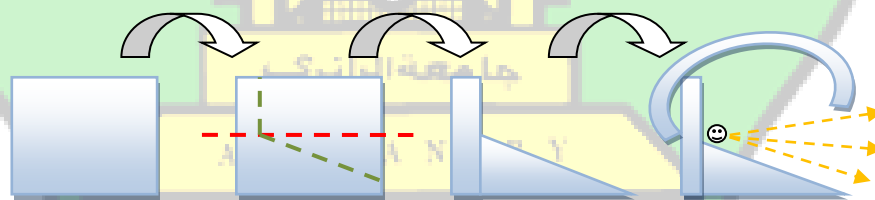
Bentuk Dasar	Sifat	Penerapan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional.</li> <li>▪ Statis dan Netral</li> <li>▪ Tidak memiliki arah tertentu</li> <li>▪ Stabil jika berdiri pada salah satu sisinya</li> <li>▪ Dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bangunan</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Terpusat dan berarah ke dalam</li> <li>▪ Stabil</li> <li>▪ Pusat dan lingkungan</li> <li>▪ Mempunyai sudut Pandang ke segala arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bangunan</li> <li>▪ Bentuk Atap</li> </ul>

Sumber : Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Tatanan

Bentuk denah bangunan tribun di rancang dengan konsep bentuk rumah Gayo Luwes yang memiliki bujur ke arah timur dan barat (menghadap arah utara-selatan), konsep ini dirancang supaya penggunaanya tidak terpapar terhadap sinar atau orientasi matahari langsung, dengan itu pengunyananya saat menonton pacuan kuda tidak silau.



Gambar 5.4: Konsep bentuk denah / tribun  
Sumber : Analisa Pribadi



Gambar 5.5 : Gubahan Massa Bangunan  
Sumber : Analisa Pribadi

Maka gubahan massa yang dipilih merupakan bentuk persegi dan lingkaran. Dengan bentuk bangunan yang persegi memberikan fungsi dan kebutuhan ruang yang



lebih efisien dan tertata dengan baik untuk pengelola dan pengunjung Stadion Pacuan Kuda.

#### 5.4 Konsep Ruang Dalam

Interior bangunan memberikan pengaruh yang cukup besar bagi pengunjung (wisatawan) khususnya orang-orang penting ( Dewan perwakilan daerah ) di dalam area Stadion Pacuan Kuda. Di perlukan penataan yang benar dengan mempertimbangkan beberapa hal penting dalam penataan ruang dalam Stadion Pacuan Kuda terutama pada ruang-ruang yang sering digunakan oleh pengunjung.

Pada unit pelayanan umum dan kantor akan di terapkan hal-hal sebagai berikut :

- Skala ruang bangunan dibuat sedikit tinggi untuk mengontrol sirkulasi udara di dalamnya.
- Menggunakan material alami seperti kayu, batu alam dan bata ekspo.
- Menempatkan vegetasi untuk menurunkan suhu panas
- Menggunakan warna-warna yang dingin dan hangat seperti : putih, biru, cream, coklat, dan hijau
- Membuat permainan pola pada ruang, supaya tidak monoton.
- Menggunakan bukaan yang lebar untuk pencahayaan dan penghawaan alami
- Menggunakan ornamen/Symbolis dan hiasan khas Gayo Luwes pada bagian dinding



Gambar 5.5: Referensi interior dengan ornamen  
Sumber : Google.com/05 januari 2022

#### 5.5 Konsep Ruang Luar

Ruang luar yang sudah terbentuk dalam tapak akan diolah kembali dengan

lebih menarik dan 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:
  - Sebagai filter dan penambah estetika di luar bangunan, sehingga teduh dan menarik.
  - Sebagai pengarah, membantu orientasi view, pencapaian dan sirkulasi.
  - 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. Ruangan 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:
  - Skala ruang luar yang harus disesuaikan dengan luas, tinggi, lebar dan jarak antara bangunan.
  - Fungsi ruang luar berkaitan dengan kebutuhan
  - Pembentukan irama dan permukaan yang bertekstur sehingga ruang menjadi hidup.

Material ruang luar yang akan digunakan harus didasarkan pada daya tahan 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.

b. Hard Material




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


- Lampu untuk taman, parkir, dan pedestrian.
- 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.
- Kolam sebagai penyaring kebisingan dan penambah estetika.

**5.5.1 Konsep Vegetasi**

Vegetasi yang dipakai adalah vegetasi yang dapat meneduhkan, mengarahkan jalan serta dapat menyaring debu/suara pada kawasan Stadion Pacuan Kuda

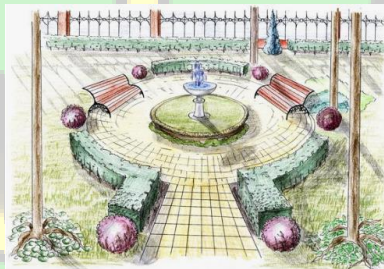
**Tabel 5.2 Jenis dan fungsi tanaman**

Nama	Gambar/Foto	Fungsi
Palem raja		Pengarah jalan
Pucuk merah		Peneduh
Ketapang		Peneduh

Kiara payung		Peneduh
--------------	--	---------

### 5.5.2 Area Rekreasi

1. Pada kawasan tapak di rancang taman aktif untuk area istirahat bagi pengelola dan pengguna Stadion Pacuan Kuda



Gambar 5.6 : Contoh taman aktif 1  
Sumber : Pinterest.com/04 Januari 2022

2. Taman aktif dirancang untuk anak-anak yang tidak ingin bermain sambil menonton pacuan kuda.



Gambar 5.7: Contoh taman aktif 2  
Sumber : Pinterest.com/ 04 Januari 2022

### 5.5.3 Parkir

1. Area parkir menggunakan *grass block* dan batu ampyangan karena mampu meresap air hujan.
2. Penggunaan vegetasi peneduh pada area parkir.
3. Penggunaan perdu dan semak sebagai pembatas antara bangunan dan parkir.

4. Area parkir di bagi atas dua macam, parkir roda dua dan roda empat.



Gambar 5.18 : Kondisi area parkir  
Sumber : Google.com/04 Januari 2022

## 5.6 Sistem Struktur dan Atap

### 5.6.1 Pondasi

Untuk sistem pondasi pada Stadion Pacuan Kuda akan di buat struktur baru, di karenakan struktur lama tidak memungkinkan untuk di renovasi/rombak sebab akan di perluas area dan ruang-ruang akan di tambahkan.

### 5.6.2 Tiang/kolom

Tiang yang di gunakan untuk re-design pacuan kuda ini, yaitu menggunakan tiang baja dan beton bertulang yang sudah ada pada bangunan dasar, jadi nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.



Gambar 5.19 : Kondisi Tiang  
Sumber : Dokumen pribadi

### 5.6.3 Atap

Menggunakan struktur *space frame*, sistem atap ini cocok digunakan pada bangunan-bangunan yang bentang lebar seperti Stadion Pacuan Kuda.



Gambar 5.20: Kondisi atap yang akan di re-design  
 Sumber : Dokumen pribadi/google.com

## 5.7 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:

- Cukup efisien
- Mudah dalam pelaksanaan
- Merupakan pengembangan dari tongkat Franklin

#### 4. Pengadaan Air Bersih

Sistem pengadaan air bersih diperoleh dari saluran air minum kota (PAM) dan air tanah untuk memenuhi kebutuhan air yang cukup pada stable.

Kebutuhan air untuk kuda:

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

$$\frac{20 \times 250}{10} = 500 \text{ liter/menit}$$

#### 5. Sistem Pembuangan

##### a. Pembuangan Air Kotor

- Pembuangan air kotor dan kotoran dari lavatory disalurkan dengan sistem saluran tertutup ke septic tank.
- Pembuangan air hujan disalurkan secara keseluruhan ke saluran pembuangan kota (riol kota).
- Sistem pembuangan air kotor pada stable mempunyai syarat.
- 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).
- 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.

##### Pembuangan Kotoran Kuda

Kotoran kuda yang berada pada box kuda harus segera dibersihkan (oleh perawat kuda) dan ditampung pada kontainer kotoran kuda dan segera diangkut ke tempat pengolahan akhir untuk di jadikan 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

- Menggunakan *intercom* untuk komunikasi antar ruangan dalam bangunan.
- Menggunakan sistem *sound system call* yang digunakan sebagai media pemberitahuan yang berupa pengumuman pada tiap-tiap.

## 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. *Portable Fire Extinguisher*, dengan radius pelayanan 25m<sup>2</sup> dan ditempatkan di daerah umum atau ruangan servis seperti dapur dan ruangan ME.
- 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

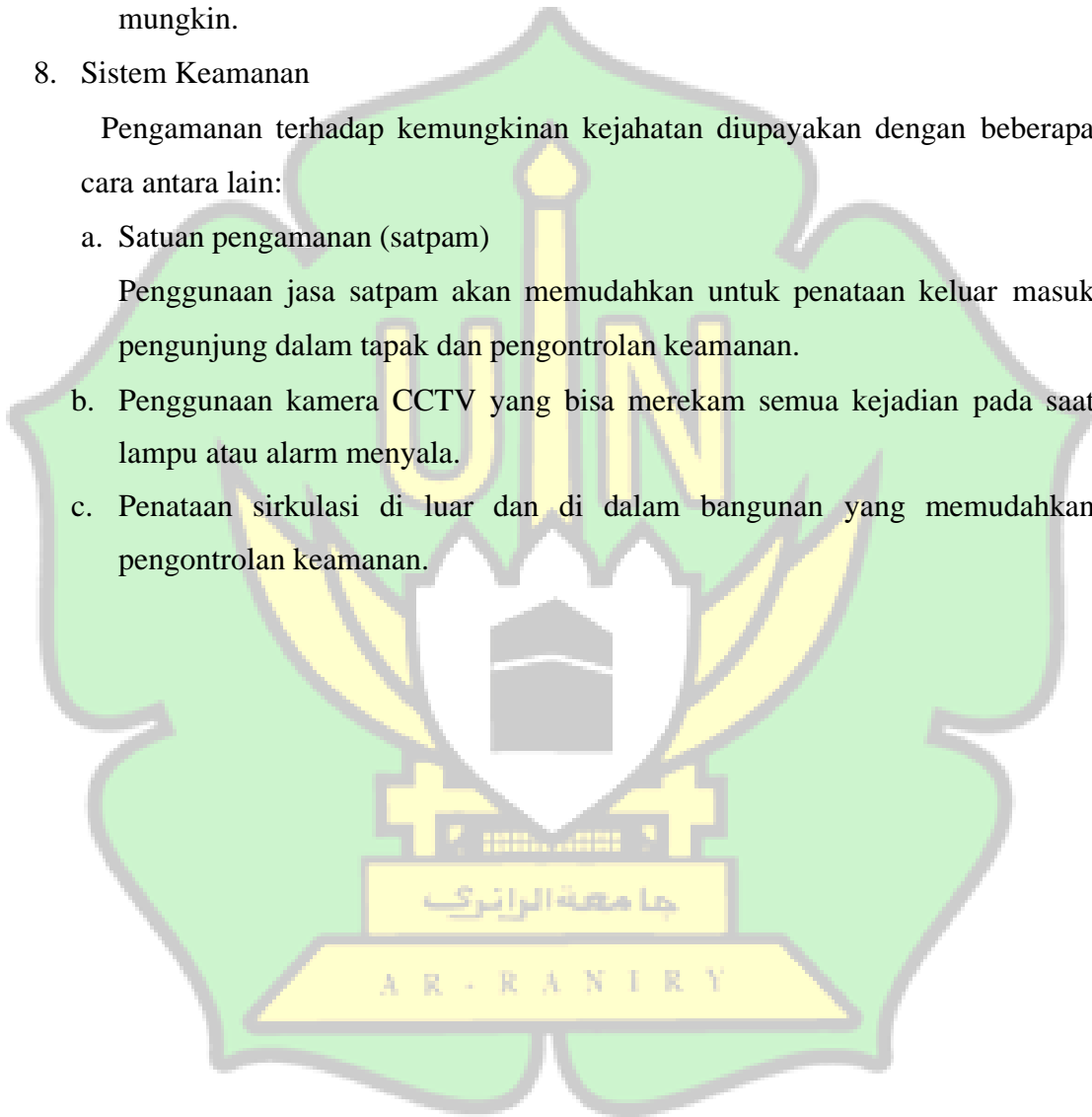
Pengamanan terhadap kemungkinan kejahatan diupayakan dengan beberapa cara antara lain:

a. Satuan pengamanan (satpam)

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

b. Penggunaan kamera CCTV yang bisa merekam semua kejadian pada saat lampu atau alarm menyala.

c. Penataan sirkulasi di luar dan di dalam bangunan yang memudahkan pengontrolan keamanan.





## DAFTAR PUSTAKA

Ansar Salihin, Sulaiman , Dharsono. 2019. *Motif Ukiran Kerawang Gayo Pada Rumah Adat Gayo Di Kabupaten Aceh Tengah Provinsi Aceh*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Andri, Beta, Bambang. 2011. *Perancangan Arena Pacuan Kuda Di Tangerang Selatan Dengan Pendekatan Estetika Struktur*. Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Curtis,William, “*Regionalism In Architecture*”. Dalam *Regionalism In Architecture*, Editor Robert Powel, Concept Media, Singapura, 1985

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

Neufert, Ernest. Peter Neufert. 2000. *Architect’s Data – 3rd Edition*. Oxford. Blackwell Science.

Sallatu, Abd. Salam. 2002. *Gelanggang Pacuan Dan Ketangkasan Berkuda Di Makassar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar. Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.

Stephanus, Maria. 2021. *Kajian Pendekatan Tactile Regionalism Arsitektur Osing*

Mills,Edward. 1976. *Planning : Building For Administration, Entertainment And Recreation*. New York. Robert E Publising Company, 1976.

Analisa Pribadi Dan Dokumen Pribadi, 2021 Dan 2022

Arsitektur dan Regionalism.Pdf

*American Heritage Dictionary*, 2006

*Collins English Dictionary*. 2009

Cabang Olahraga Berkuda (Equestrian).Pdf.

*Salim’s Ninth Collegiate English-Indonesia Dictionary*, 2000

[www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

[www.koran-jakarta.com](http://www.koran-jakarta.com)

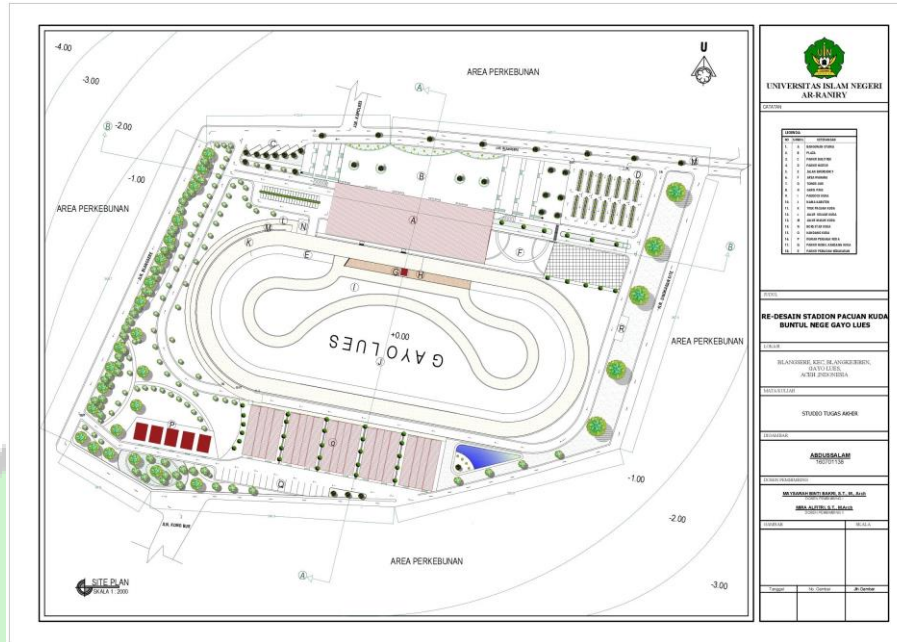
[www.aminef.or.id](http://www.aminef.or.id)

[www.ebtke.esdm.go.id](http://www.ebtke.esdm.go.id)

[www.beritasatu.com](http://www.beritasatu.com)

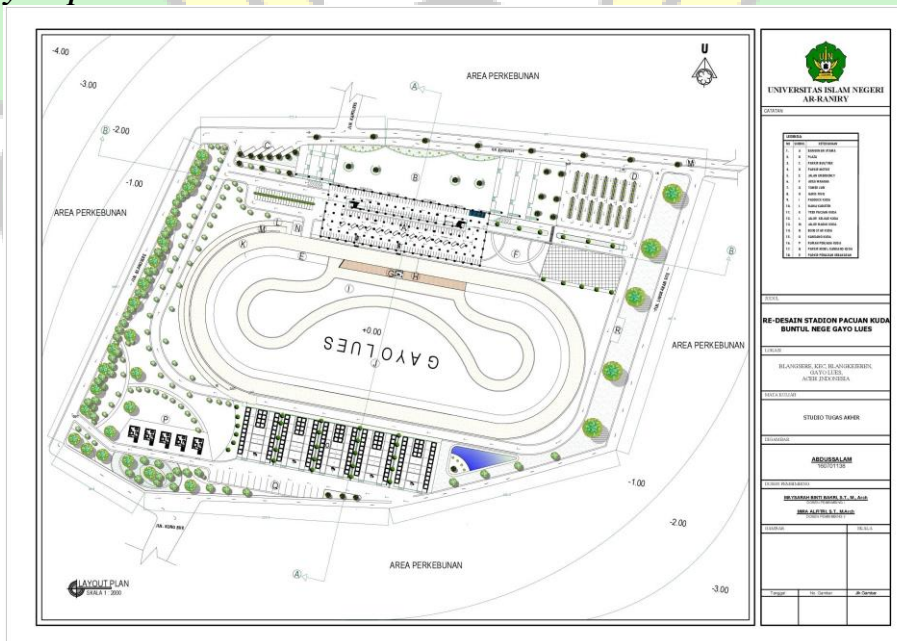
## 6.1 Gambar Arsitektural

### 6.1.1 Site plan



Gambar 6.1 site plan  
Sumber dokumen pribadi

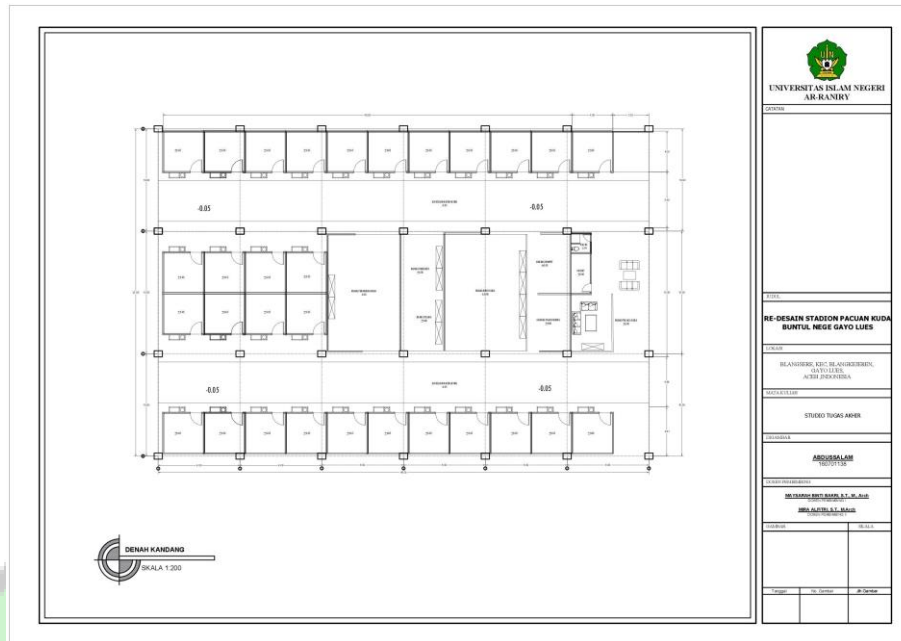
### 6.1.2 layout plan



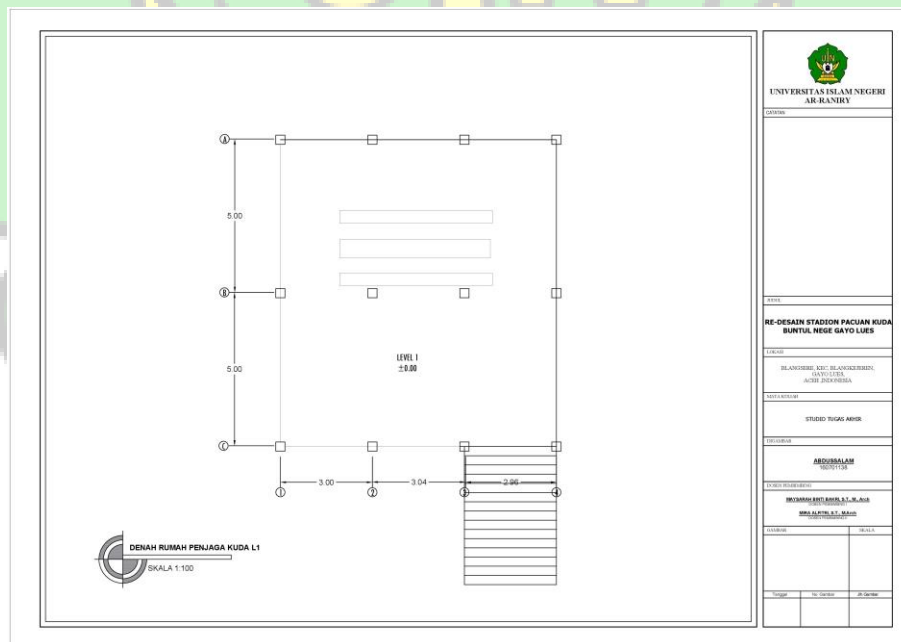
Gambar 6.2 layout plan  
Sumber dokumen pribadi



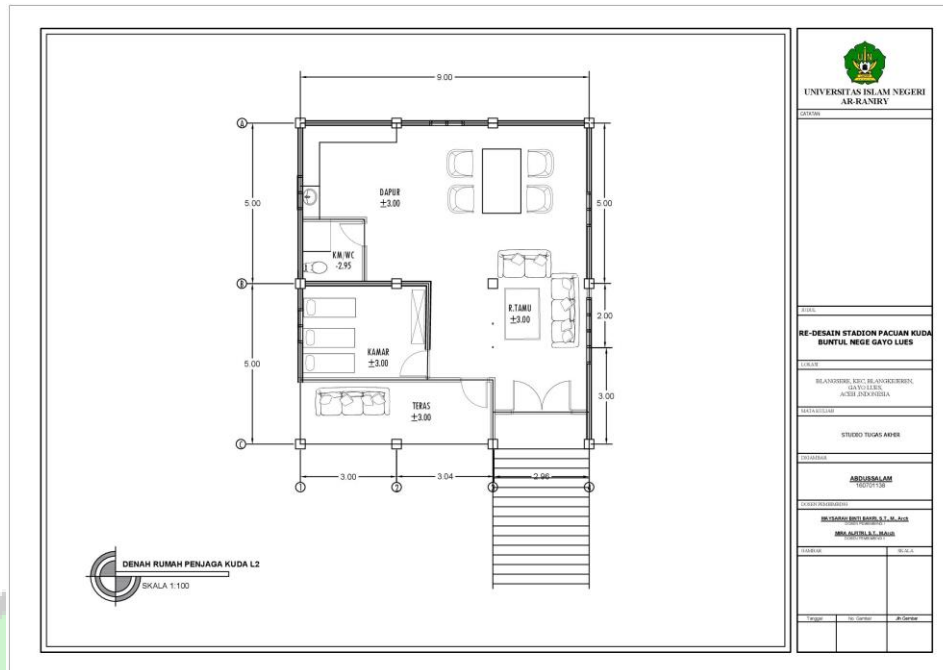




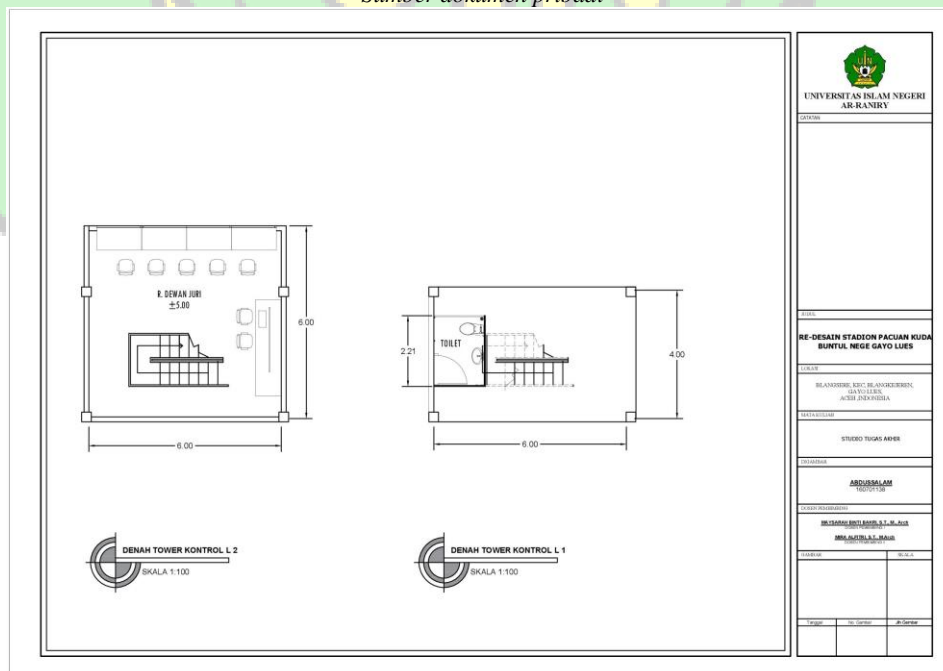
Gambar 6.7 denah kandang kuda  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.8 denah rumah penjaga kuda L1  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.9 denah rumah penjaga kuda L 2  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.10 denah tower control dewan juri  
Sumber dokumen pribadi

6.1.4 Tampak



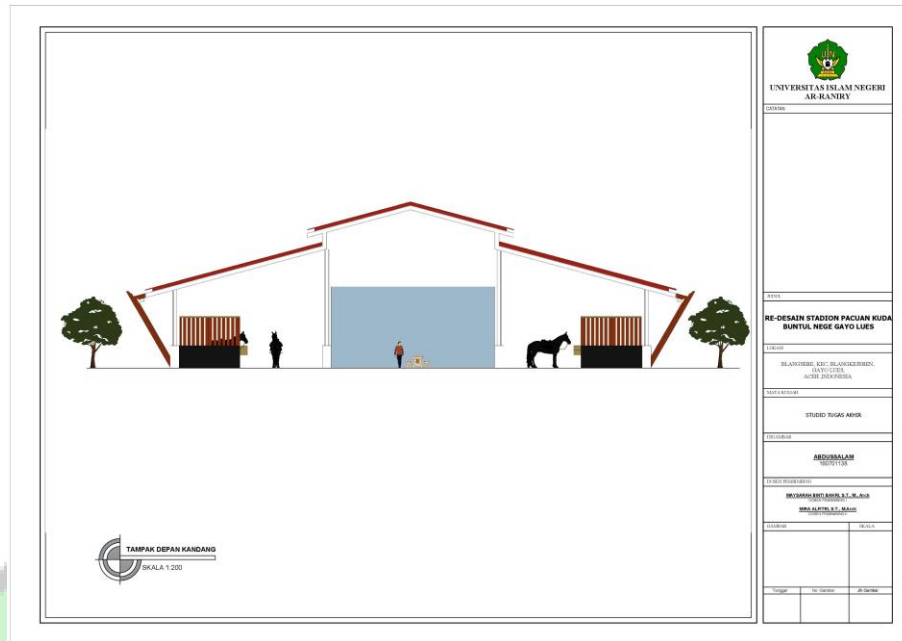
Gambar 6.11 tampak depan tribun  
Sumber dokumen pribadi



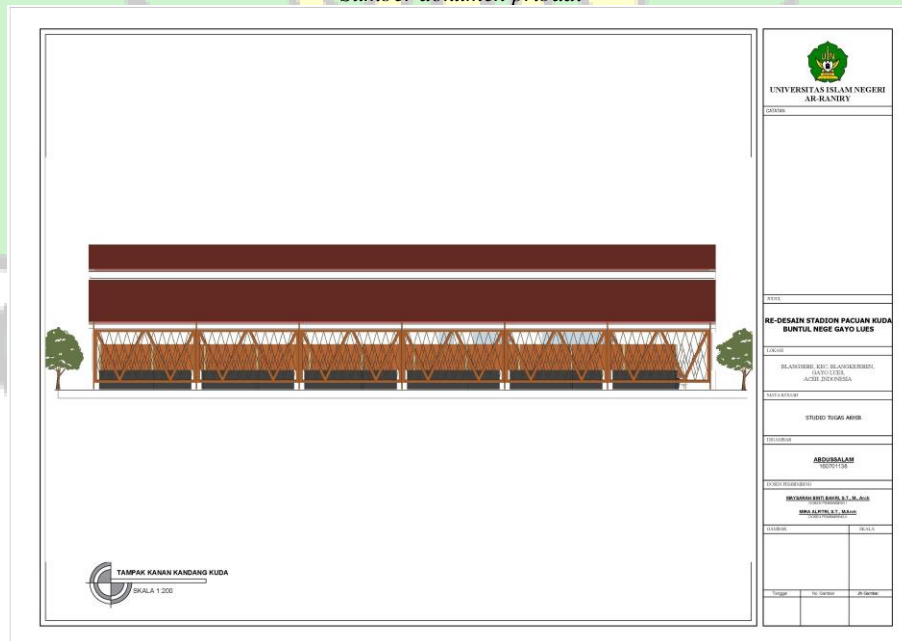
Gambar 6.12 tampak belakang tribun  
Sumber dokumen pribadi



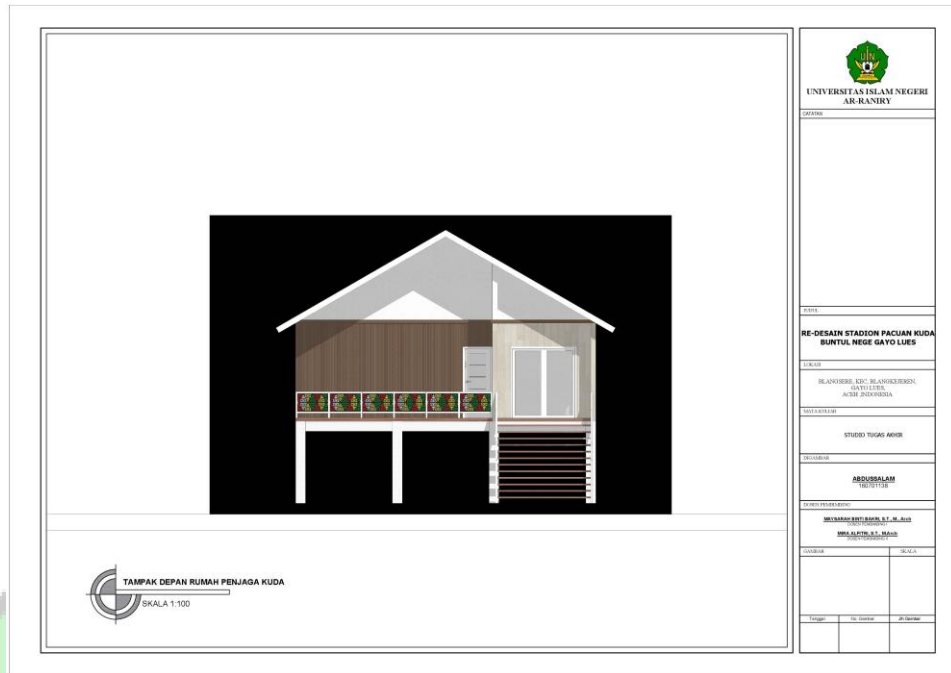




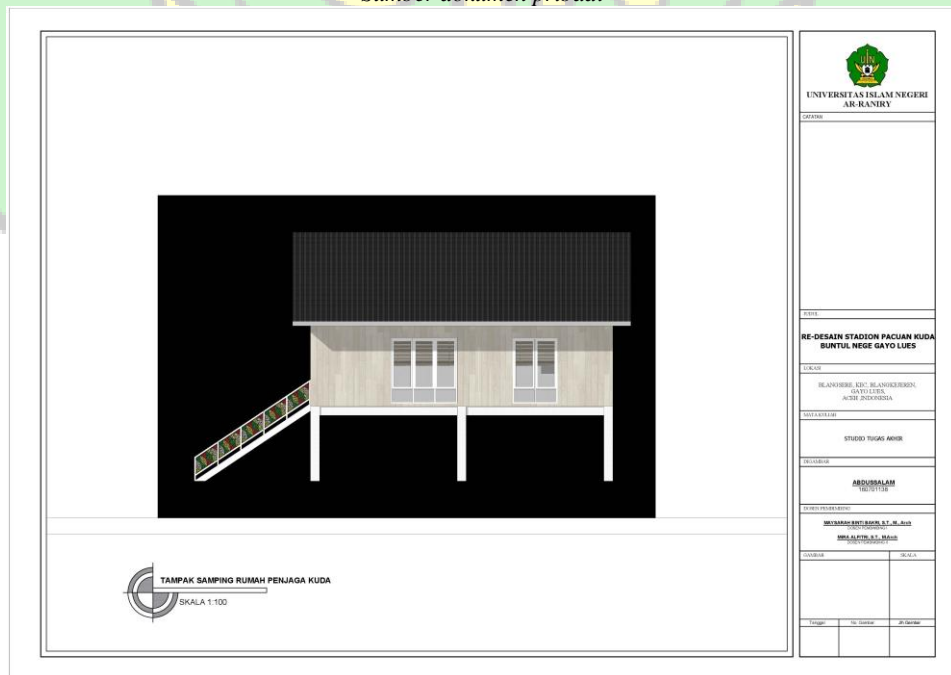
Gambar 6.15 tampak depan kandang kuda  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.16 tampak samping kandang kuda  
Sumber dokumen pribadi

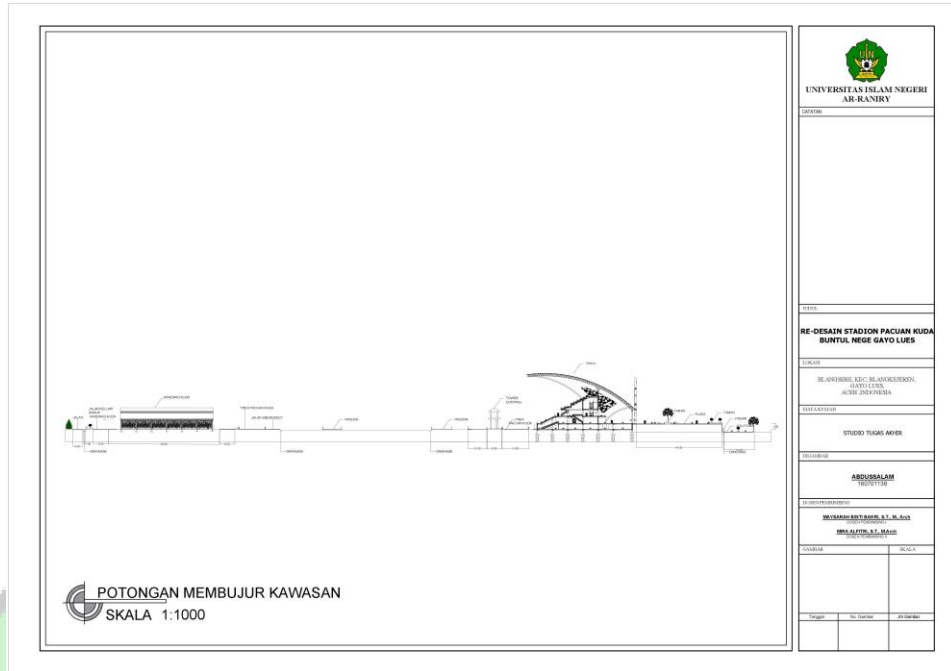


Gambar 6.17 tampak depan rumah penjaga kuda  
Sumber dokumen pribadi

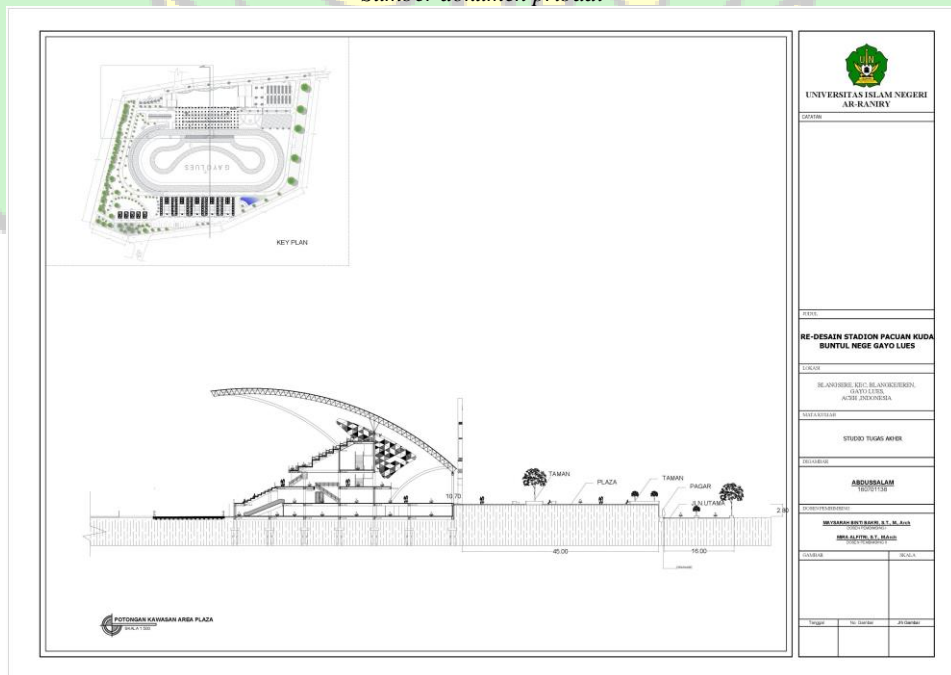


Gambar 6.17 tampak samping rumah penjaga kuda  
Sumber dokumen pribadi

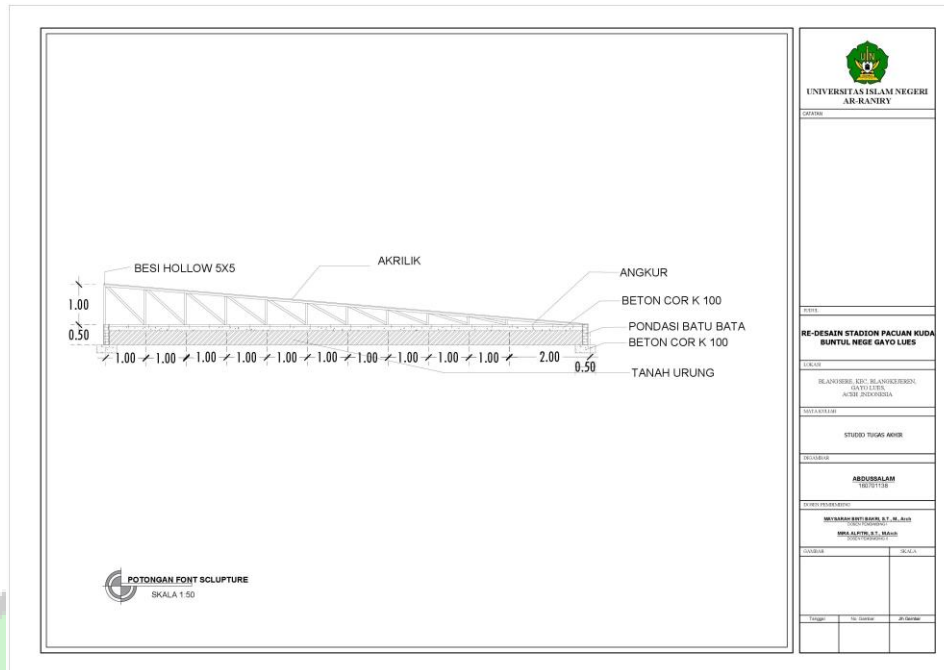




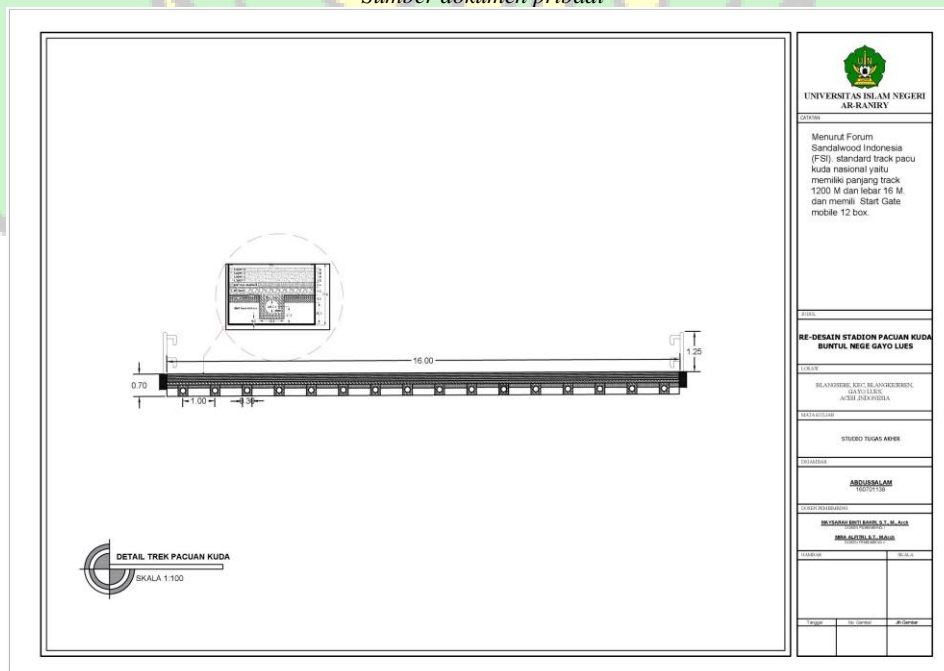
Gambar 6.19 potongan kawasan membujur  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.20 potongan kawasan area plaza  
Sumber dokumen pribadi



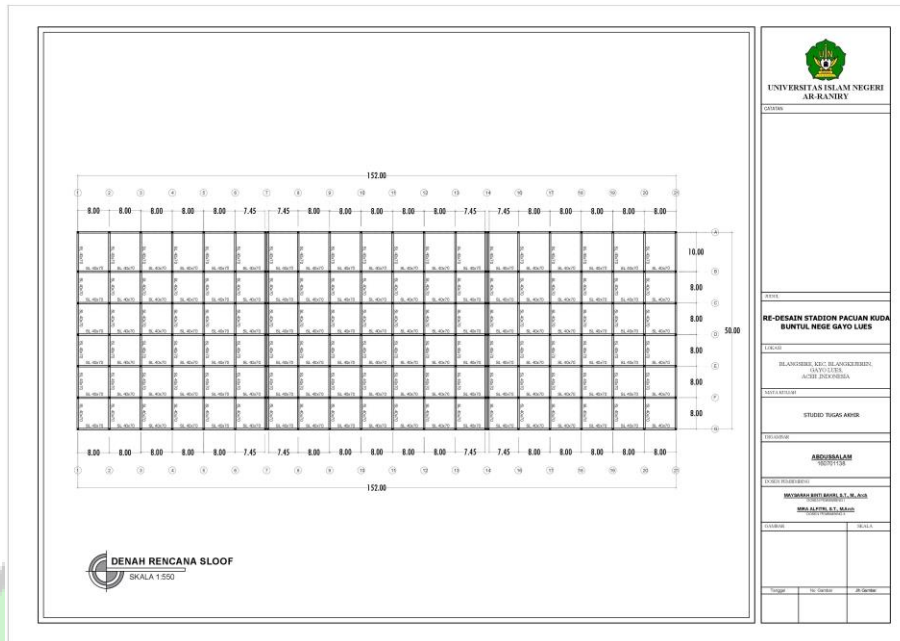
Gambar 6.21 potongan font sculpture  
Sumber dokumen pribadi



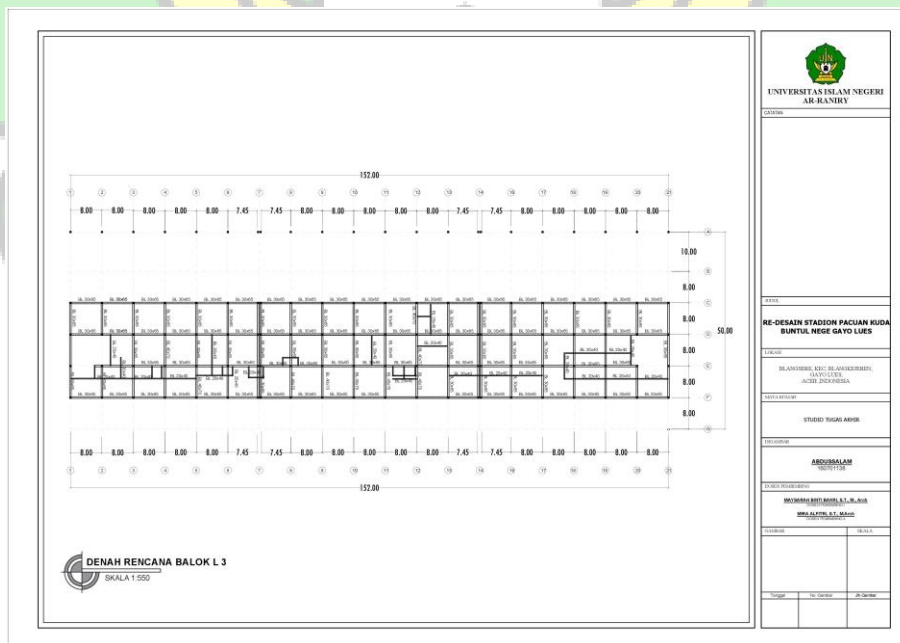
Gambar 6.22 potongan trek pacuan kuda  
Sumber dokumen pribadi



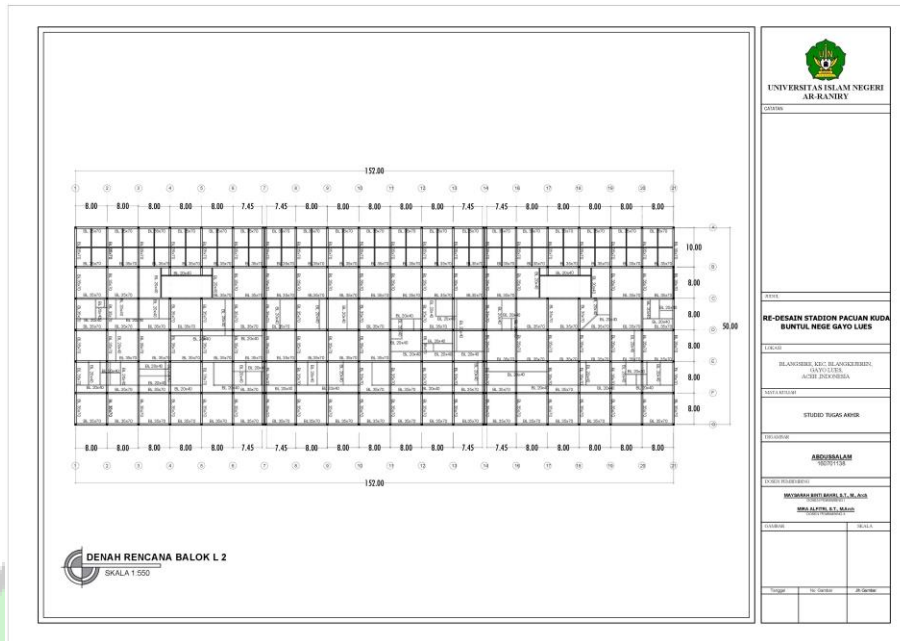




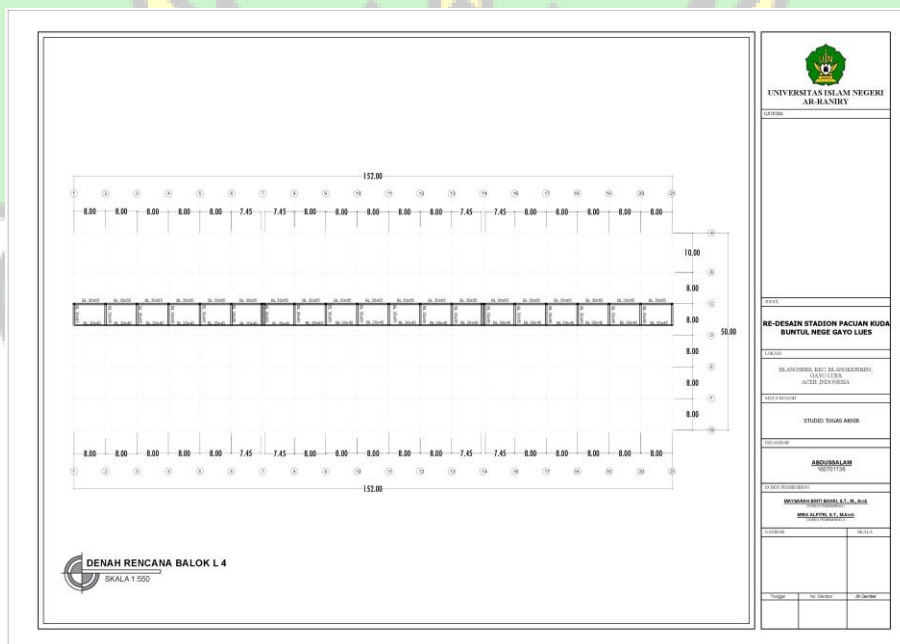
Gambar 6.25 Denah rencana sloof  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.26 Denah rencana balok L3  
Sumber dokumen pribadi



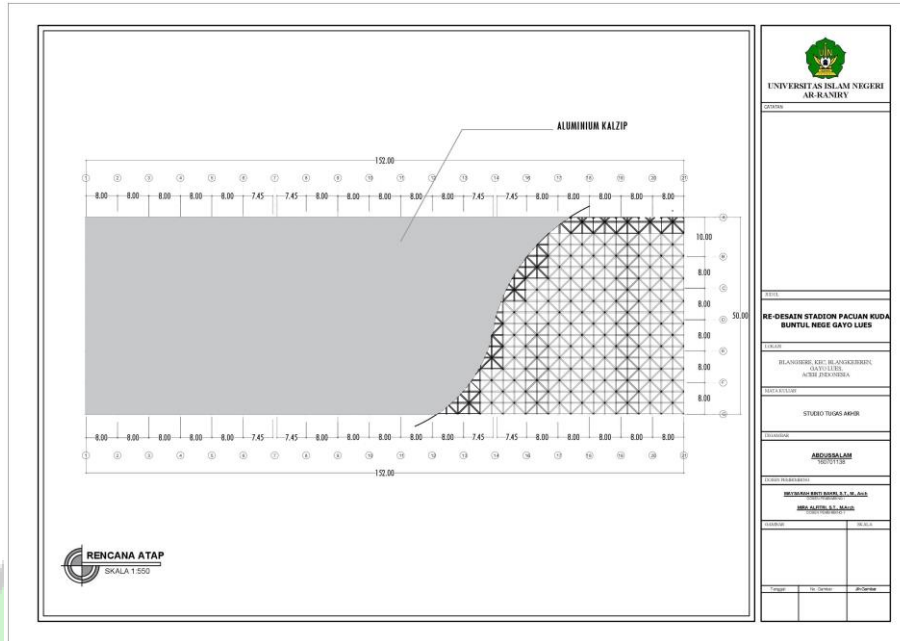
Gambar 6.27 Denah rencana balok L2  
Sumber dokumen pribadi



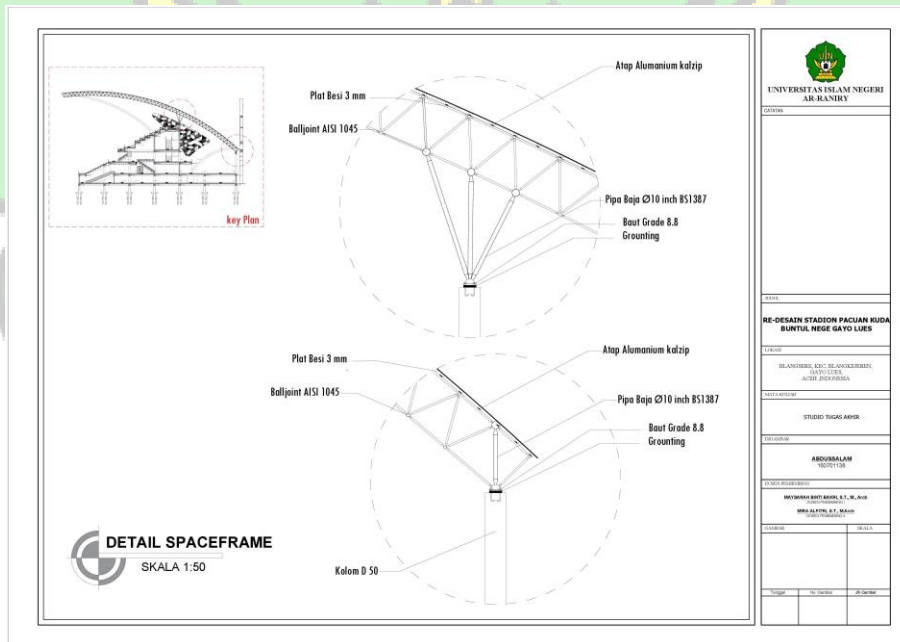
Gambar 6.28 Denah rencana balok L4  
Sumber dokumen pribadi



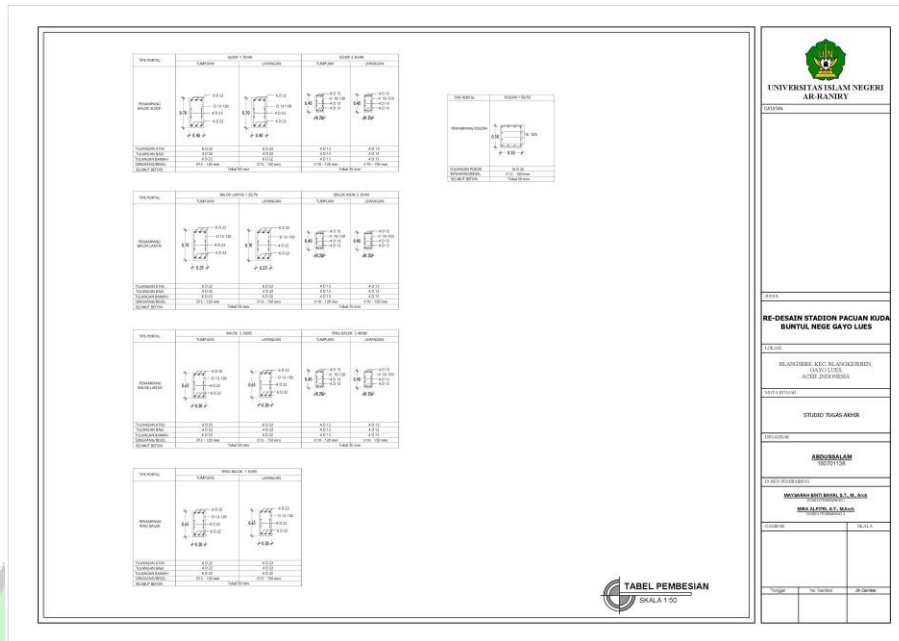




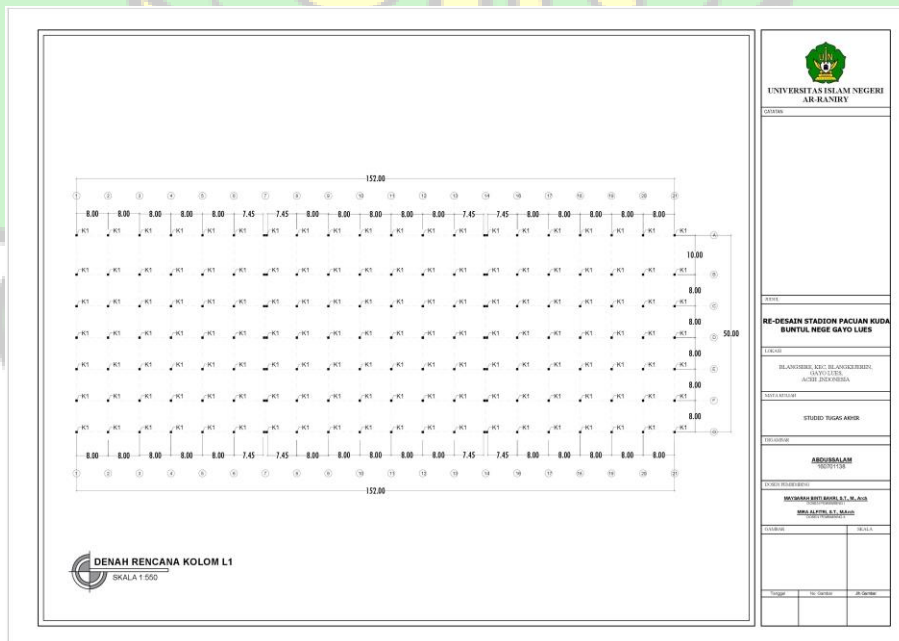
Gambar 6.33 Rencana Atap  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.34 Detail Spaceframe  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.35 Tabel penulangan



Gambar 6.36 Denah Rencana Kolom L1  
Sumber dokumen pribadi

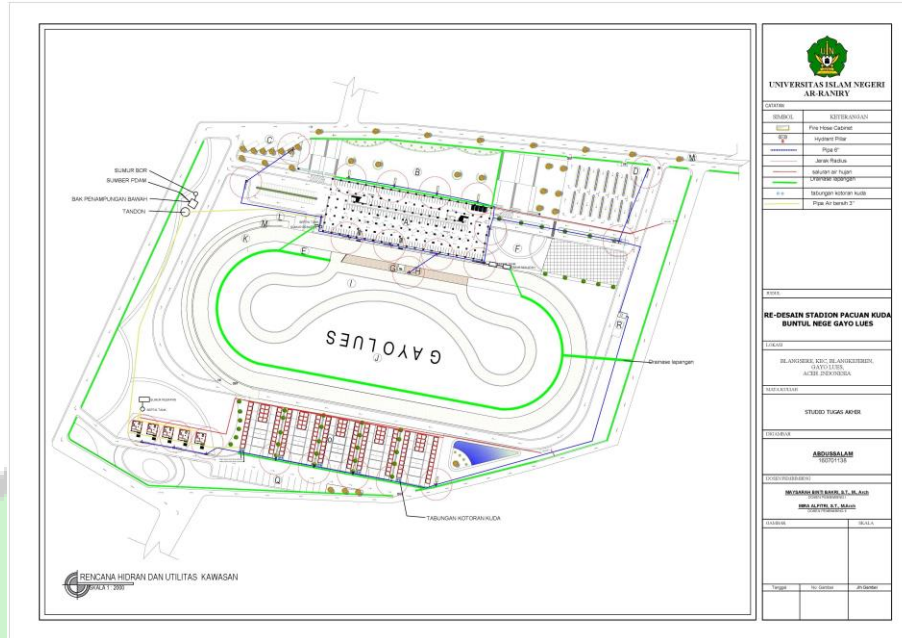




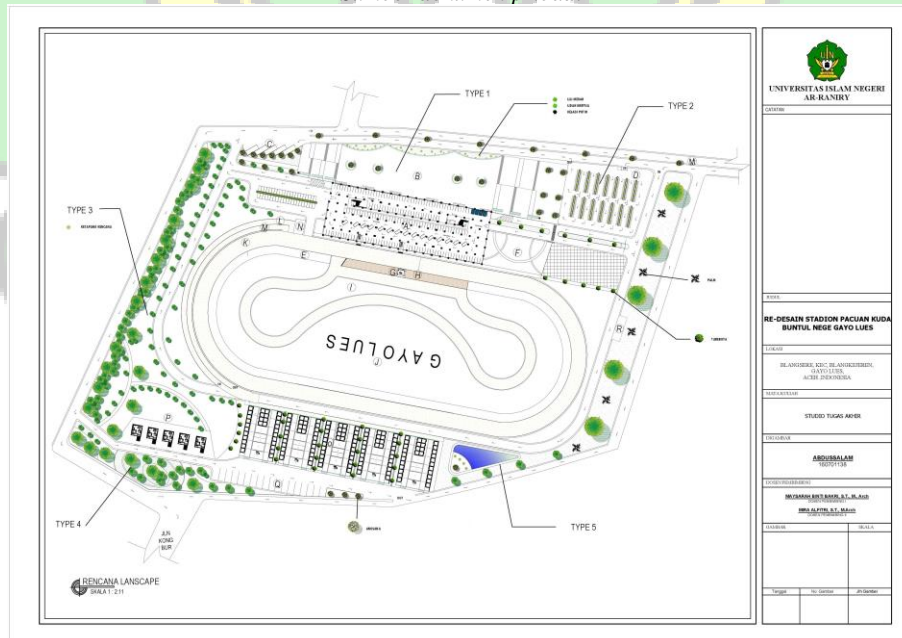




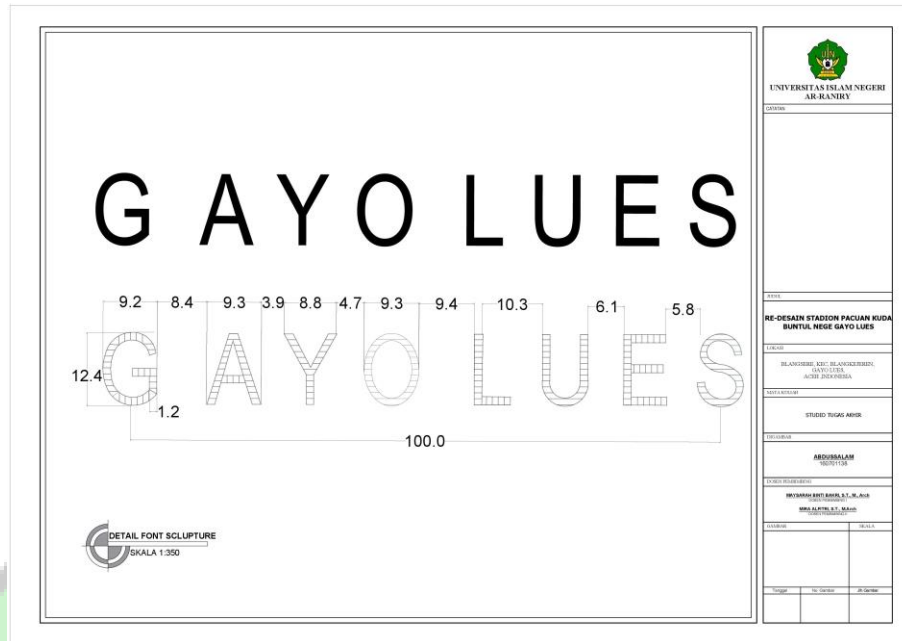
### 6.1.7 Rencana Hidran /Utilitas Kawasan Dan Rencana Lanscape



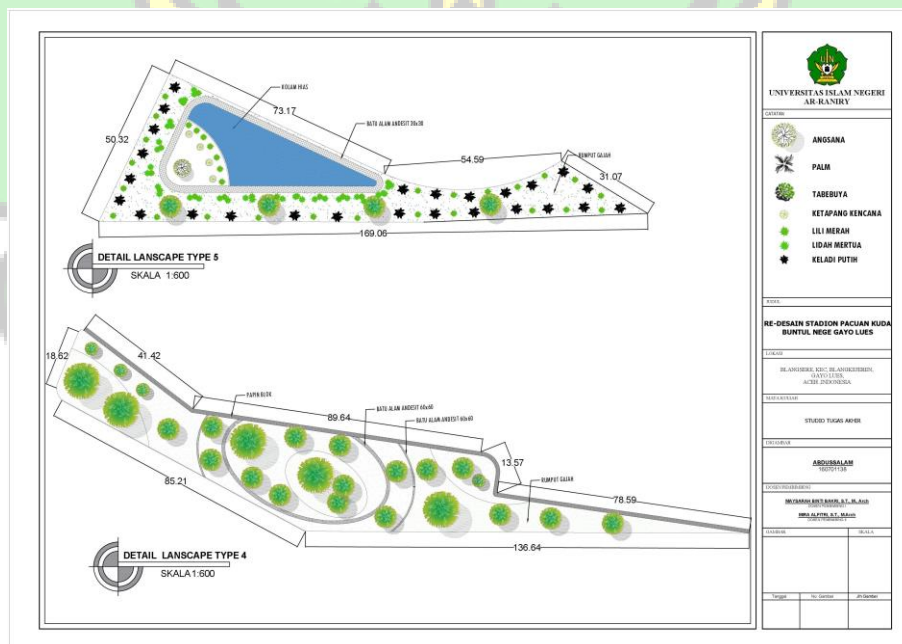
Gambar 6.42 Denah Rencana Hidran Dan Utilitas Kawasan  
Sumber dokumen pribadi



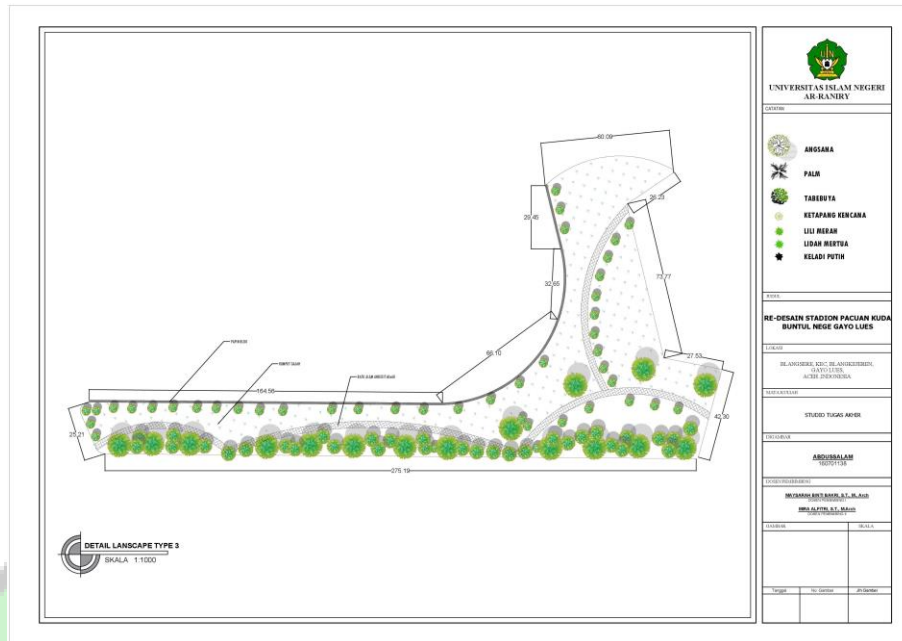
Gambar 6.43 Denah Rencana Lanscape  
Sumber dokumen pribadi



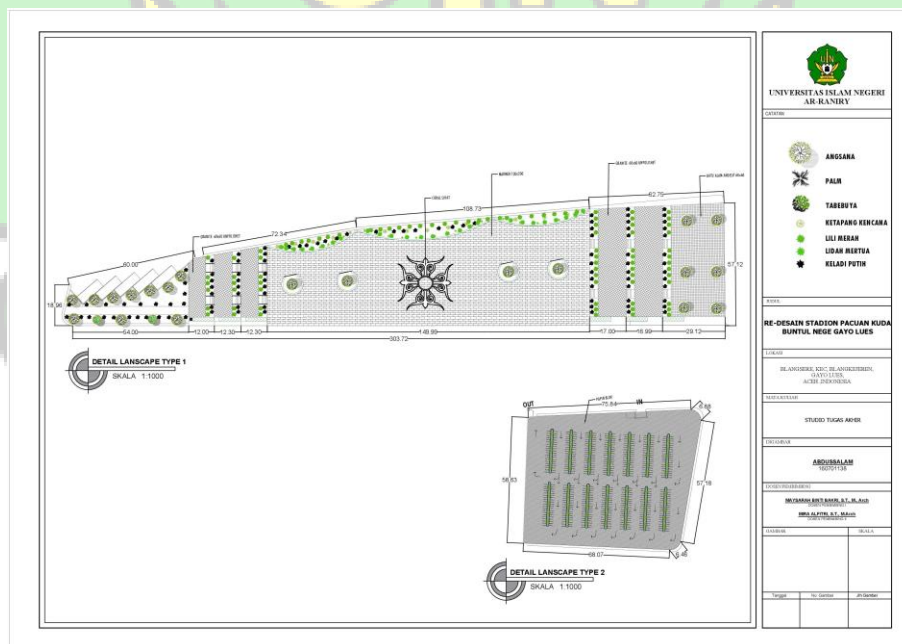
Gambar 6.44 Dtail pont slupture  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.45 Dtail Lanscape type 3 Dan type 4  
Sumber dokumen pribadi

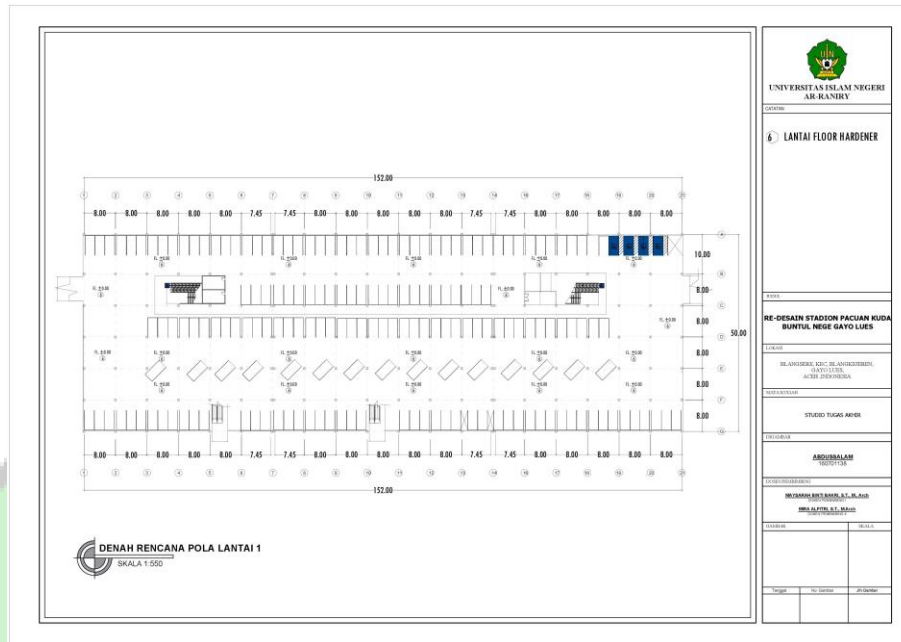


Gambar 6.46 Dtail Lanscape type 2  
Sumber dokumen pribadi

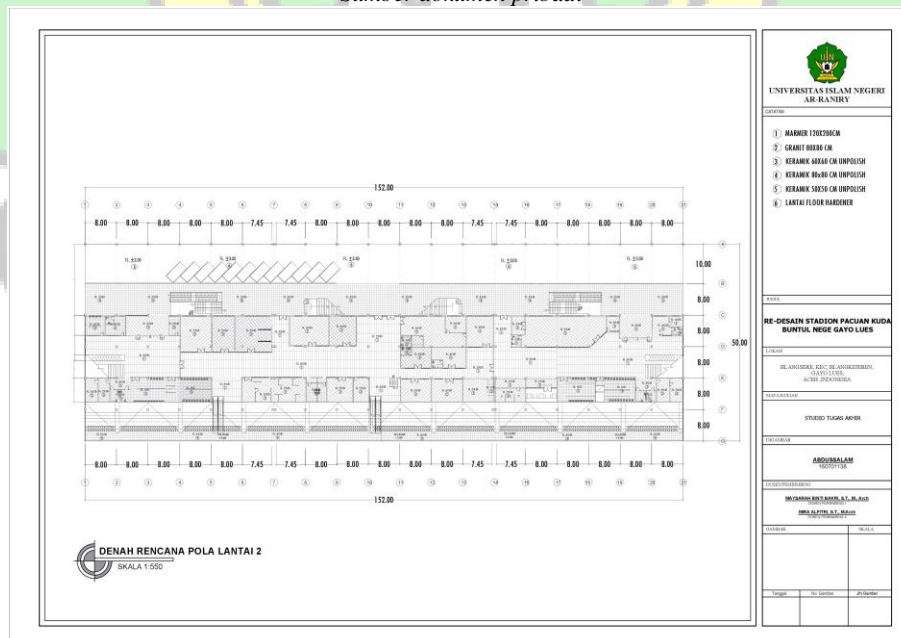


Gambar 6.47 Dtail Lanscape type 1  
Sumber dokumen pribadi

### 6.1.8 Rencana pola lantai

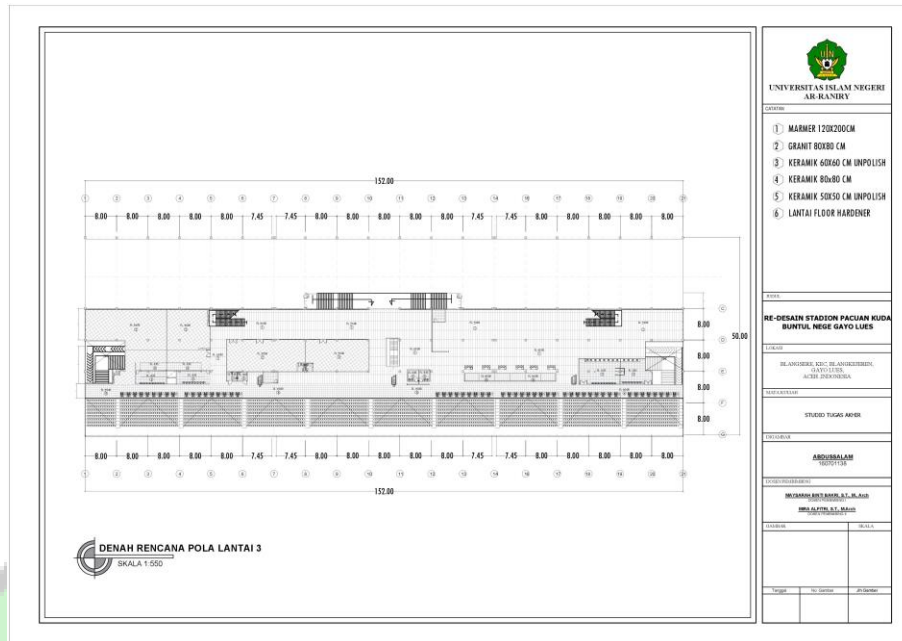


Gambar 6.48 Rencan Pola L 1  
Sumber dokumen pribadi

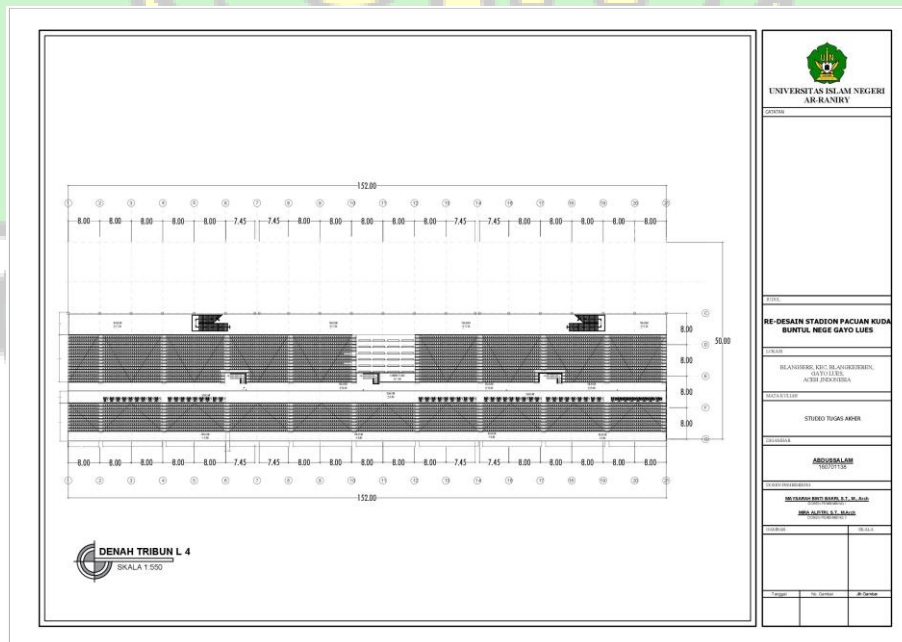


Gambar 6.49 Rencan Pola L 2  
Sumber dokumen pribadi





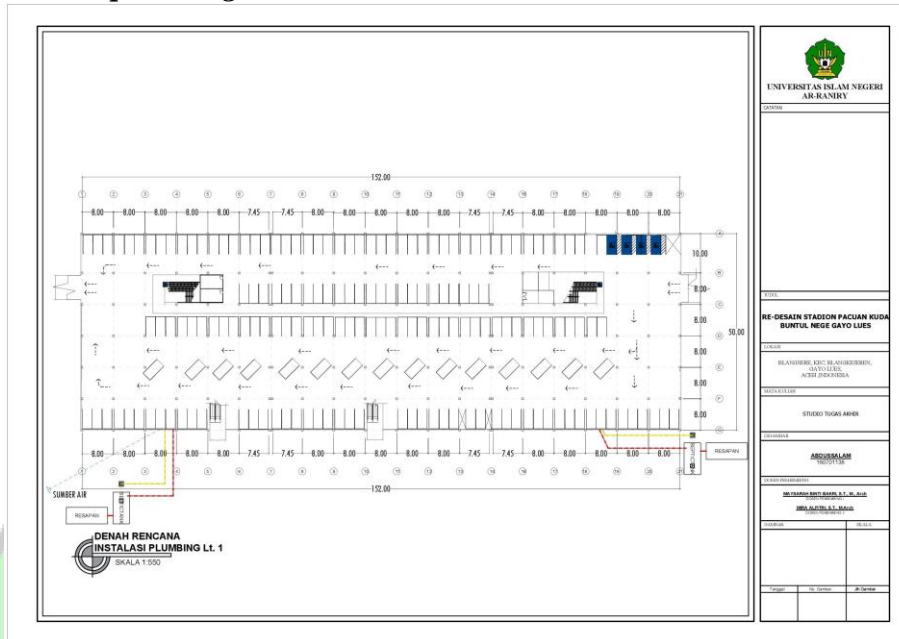
Gambar 6.50 Rencan Pola L 3  
Sumber dokumen pribadi



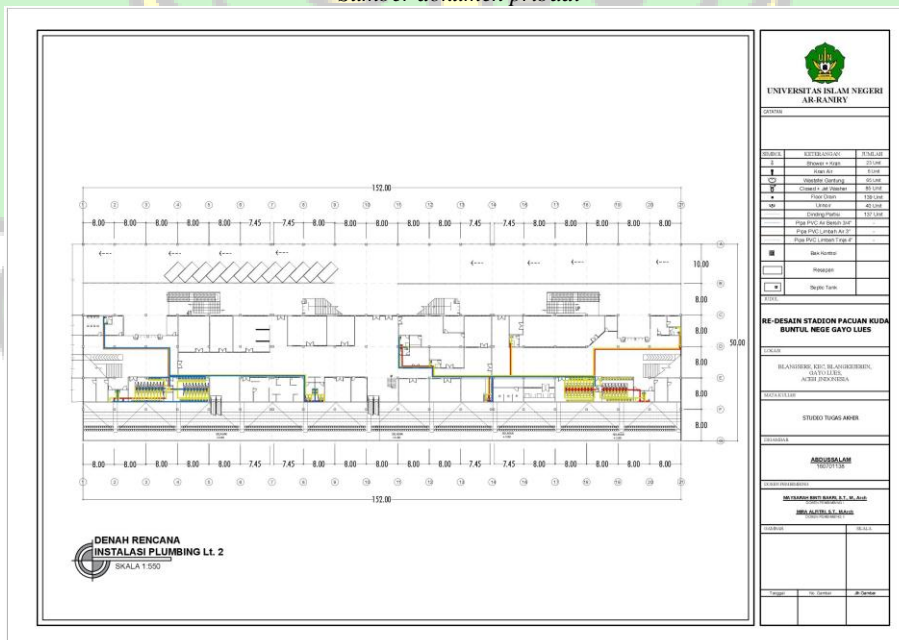
Gambar 6.51 Rencan Pola L 4  
Sumber dokumen pribadi



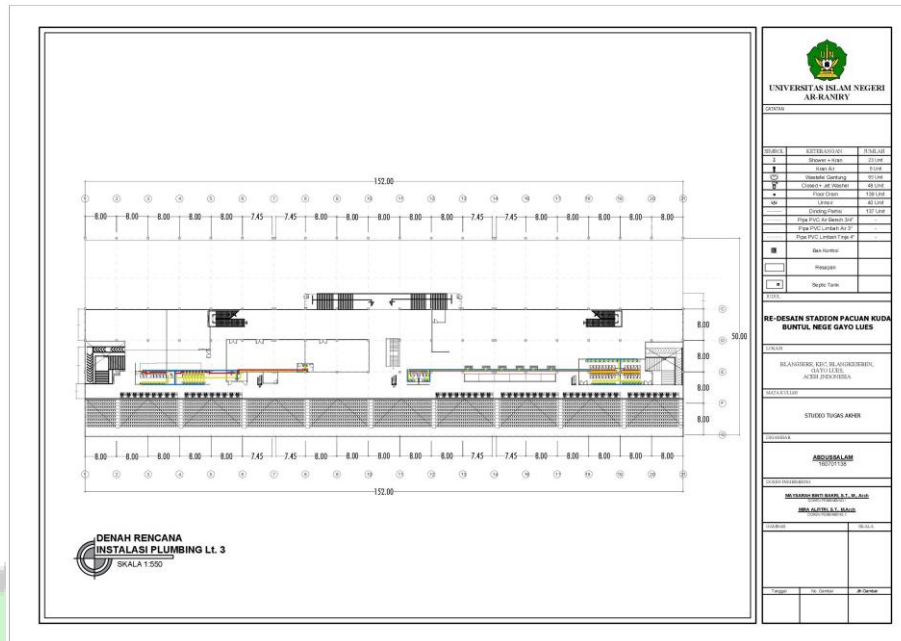
### 6.1.9 Rencana plumbing



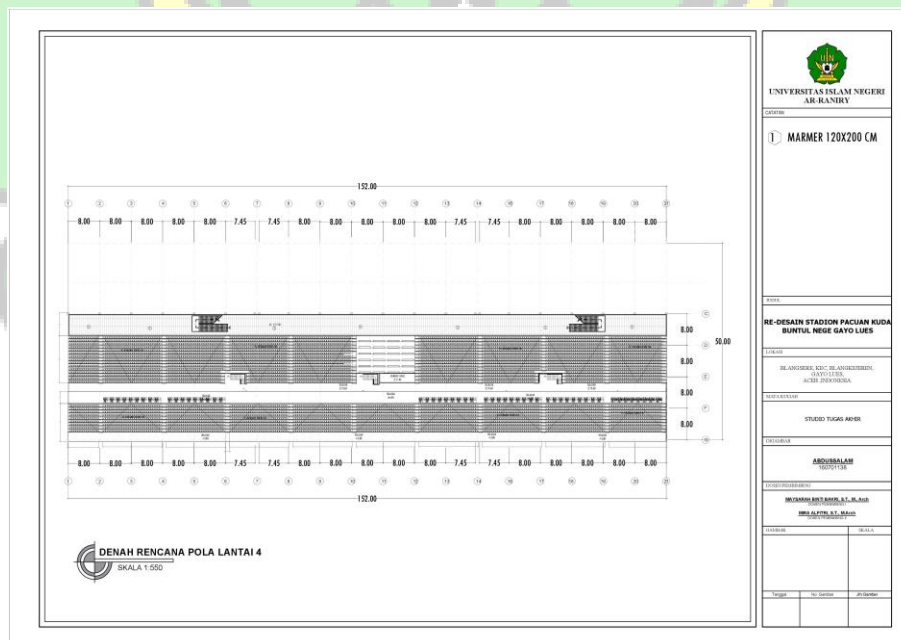
Gambar 6.52 Denah Rencana Instalasi Plumbing I1  
Sumber dokumen pribadi



Gambar 6.53 Denah Rencana Instalasi Plumbing I2  
Sumber dokumen pribadi

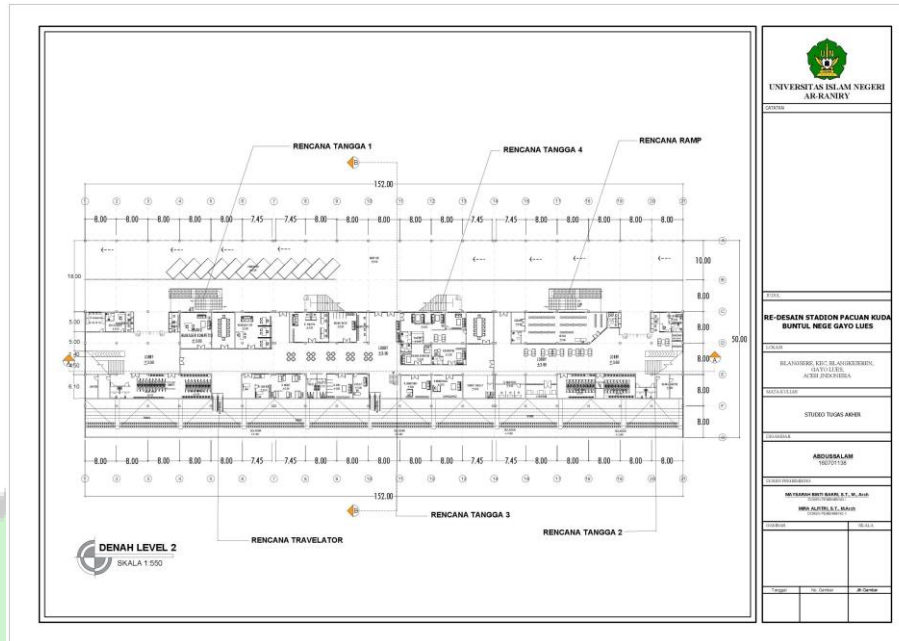


Gambar 6.54 Denah Rencana Instalasi Plumbing 13  
Sumber dokumen pribadi

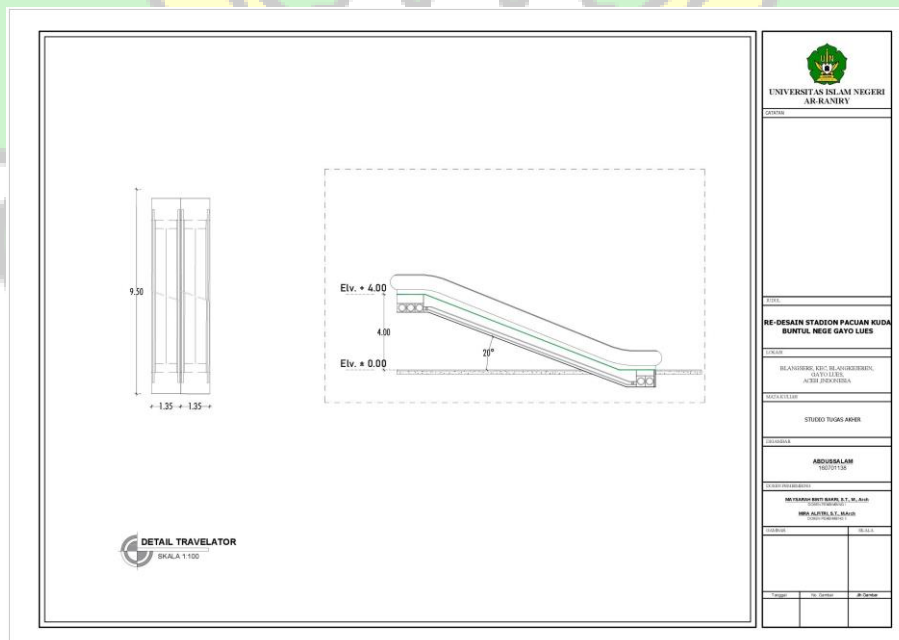


Gambar 6.55 Denah Rencana Instalasi Plumbing 14  
Sumber dokumen pribadi

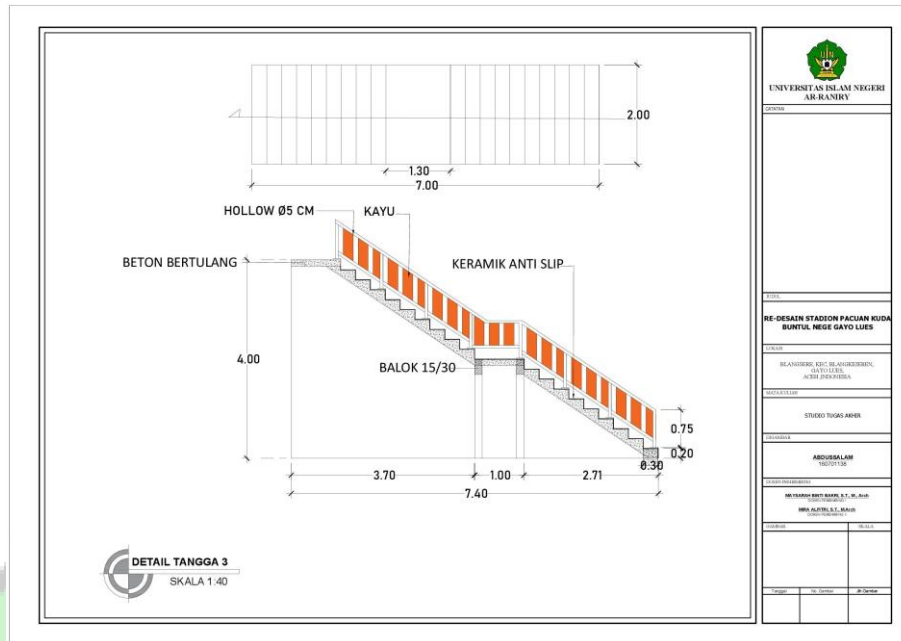
## 6.2.1 Rencana Tangga/ Ramp Dan Dtail



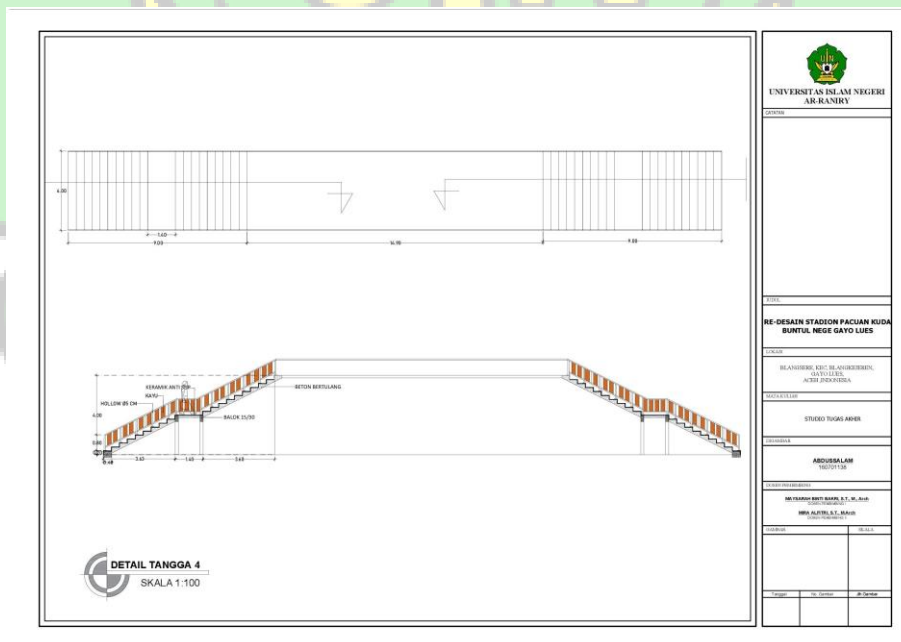
Gambar 6.56 Denah Rencana Tangga Dan Ramp  
Sumbem dokumen pribadi



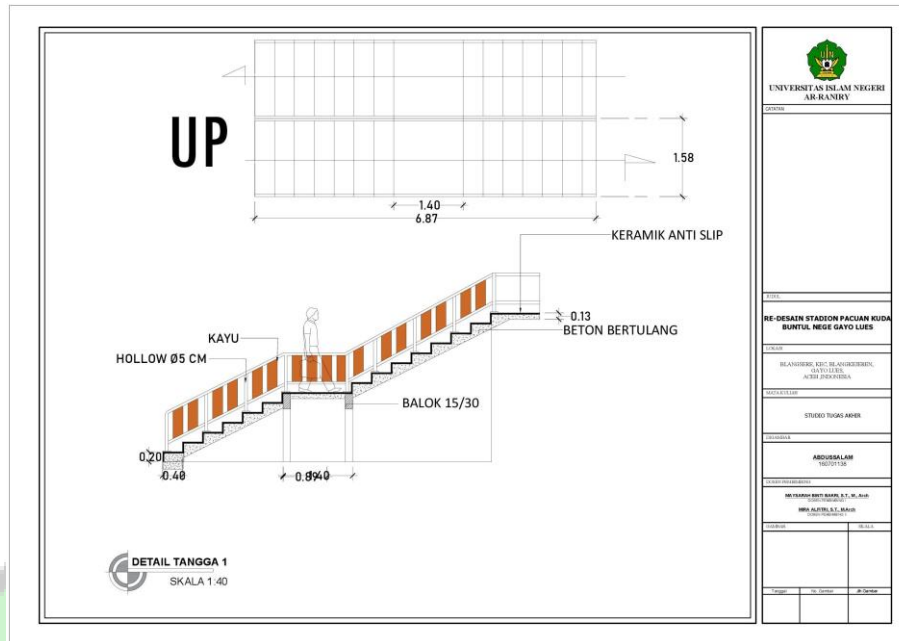
Gambar 6.57 Dtail travelator  
Sumbem dokumen pribadi



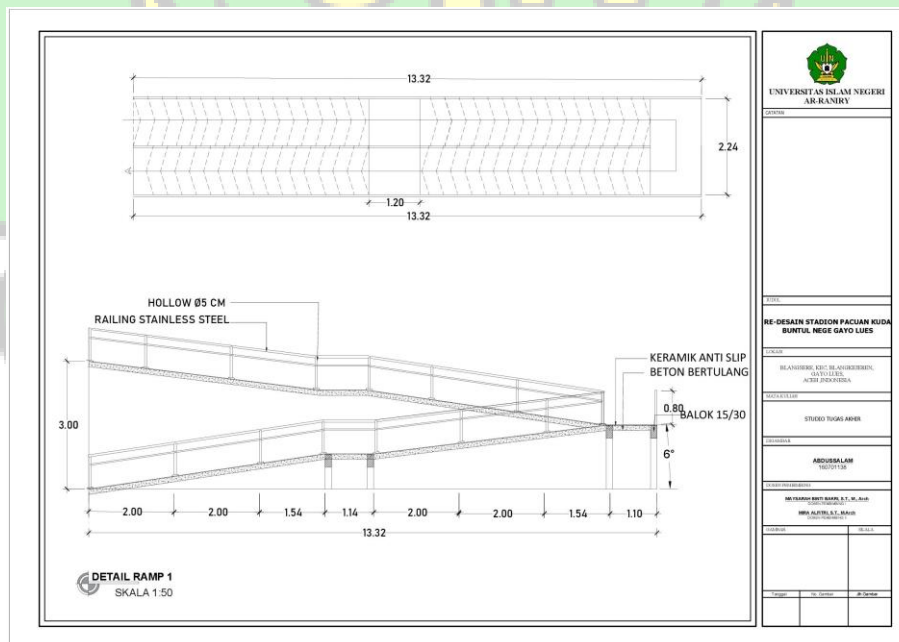
Gambar 6.58 Dtail Tangga 2  
 Sumbem dokumen pribadi



Gambar 6.59 Dtail Tangga 4  
 Sumbem dokumen pribadi



Gambar 6.60 Dtail Tangga 1  
Sumbem dokumen pribadi



Gambar 6.61 Dtail Tangga ramp  
Sumbem dokumen pribadi



6.2.3 *Gambar Persepektif*



*Gambar 6.64 Persepektif Depan  
Sumbem dokumen pribadi*



*Gambar 6.65 Persepektiftribun  
Sumbem dokumen pribadi*





*Gambar 6.66 Persepektif Kandang Kuda  
Sumbem dokumen pribadi*



*Gambar 6.67 Persepektif Penjaga Kuda  
Sumbem dokumen pribadi*



*Gambar 6.68 Persepektif Layout Plan  
Sumbem dokumen pribadi*

### **6.2.3 Gambar Interior**



*Gambar 6.69 Persepektif lobby  
Sumbem dokumen pribadi*



Gambar 6.70 interior tikrting  
Sumbem dokumen pribadi



Gambar 6.71 interior tikrting  
Sumbem dokumen pribadi





*Gambar 6.72 interior resepsionis  
Sumbem dokumen pribadi*



*Gambar 6.72 interior ruang VIP  
Sumbem dokumen pribadi*



*Gambar 6.73 interior ruang Konverensipes  
Sumbem dokumen pribadi*



*Gambar 6.74 interior Caffè Teria  
Sumbem dokumen pribadi*