

PERANCANGAN ARENA PACUAN KUDA BIMA DI KOTA BIMA
(TEMA : *HISTORICISM*)

TUGAS AKHIR

Oleh:

FRADYNANTO WARDANA

NIM. 12660052



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2017

PERANCANGAN ARENA PACUAN KUDA BIMA DI KOTA BIMA

(TEMA: *HISTORICISM*)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

Oleh:

FRADYNANTO WARDANA

NIM. 12660052

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2017



DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fradynanto Wardana
NIM : 12660052
Jurusan : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinilitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 12 Maret 2017

Pembuat pernyataan,



Fradynanto Wardana
12660052

PERANCANGAN ARENA PACUAN KUDA BIMA DI KOTA BIMA

(TEMA: *HISTORICISM*)

TUGAS AKHIR

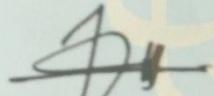
Oleh:
FRADYNANTO WARDANA
NIM. 12660052

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

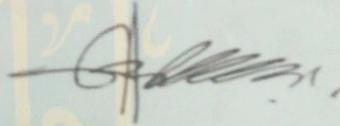
Tanggal: 28 Februari 2017

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Agus Subaqin, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006



Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Dr. Agung Sedaya, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003

**PERANCANGAN ARENA PACUAN KUDA BIMA DI KOTA BIMA
(TEMA: *HISTORICISM*)**

TUGAS AKHIR

Oleh:
FRADYNANTO WARDANA
NIM. 12660052

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Teknik (S.T.)

Tanggal: 28 Maret 2017

Penguji Utama : Pudji P. Wisnantara, M.T (.....)

NIP. 19731209 200801 1 007

Ketua Penguji : Achmad Gat Gautama, M.T (.....)

NIP. 19760418 200801 1 009

Sekretaris Penguji : Agus Subaqin, M.T (.....)

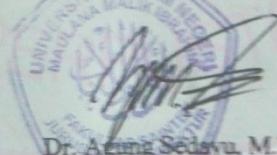
NIP. 19740825 200901 1 006

Anggota Penguji : Umairatus Svarifah, M.A (.....)

NIP. 19820925 200903 2 005

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024 200501 1 003

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat Rahmat, Taufik serta Hidayah-Nya yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun Laporan Pengantar Penelitian ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Yang mana beliau telah menuntun kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni dengan tersi'arnya Addi inul-Islam.

Laporan tugas akhir ini merupakan perjuangan panjang bagi penulis. Hingga sejauh ini dapat diselesaikan dengan baik atas dukungan dan bantuan banyak pihak. Dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati. Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus dan tak terhingga kepada pihak-pihak di bawah ini:

- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor, Hj. Bayyinatul Muchtaromah, drh. M.Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Dr. Agung Sedayu, S.T, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Malik Ibrahim Malang, yang mana telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu dengan baik di kampus ini.
- Agus Subaqin, M.T., Luluk Masclucha M.Sc dan Umaiatus Syarifah, M.A. selaku pembimbing yang telah berupaya keras dalam memberi motivasi, dukungan, bimbingan, arahan serta pengetahuan terhadap mahasiswanya ini pada masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.

- Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang membantu dalam dukungan moral dan kesabaran dalam menyampaikan ilmu dan nasihatnya.
- Bapak dan mama tercinta (Hananto dan Nurhidayati). Terima kasih atas segala do'a, kepercayaan, segala bentuk materi, cinta kasih yang tiada henti diberikan kepada penulis dan senantiasa memberikan motivasi yang luar biasa sehingga mampu memberikan pencerahan dan penguatan yang sangat berarti bagi penulis.
- Terima kasih kepada teman-teman jurusan Teknik Arsitektur angkatan 2012 atas kebersamaannya selama perkuliahan dan penyelesaian laporan tugas akhir yang telah banyak memberikan inspirasi, pengertian, persahabatan, dan rasa kekeluargaan yang luar biasa.

Penulis menyadari tentunya laporan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang membangun diharapkan dari semua pihak. Pada akhirnya penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan adik kelas yang menjadikan laporan ini sebagai referensi dalam penulisan laporannya.

Malang, 15 Maret 2017

Fradynanto Wardana
12660052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN OROSINALITAS	ii
HALAMAN PESETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Latar Belakang Pemilihan Tema	5
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan	7
1.4. Manfaat Perancangan	7
1.4.1. Bagi Masyarakat	7
1.4.2. Bagi Pemerintah Daerah	7
1.4.3. Bagi Akademisi	7
1.4.4. Bagi Penulis	7
1.5. Ruang Lingkup Perancangan	8
1.5.1. Subjek atau Pengguna	8
1.5.2. Objek Rancangan	8
1.5.3. Tema Perancangan	8
1.5.4. Skala Pelayanan	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Perancangan	9
2.1.1. Definisi Arena	9
2.1.1.1. Fungsi Arena	9
2.1.1.2. Syarat Arena	10
2.1.2. Definisi Pacuan Kuda.....	13
2.1.2.1. Macam-macam Pacuan Kuda	14
2.1.2.2. Syarat Pacuan Kuda.....	20
2.1.3. Definisi Kuda.....	22
2.1.3.1. Jenis Kuda di Indonesia	23
2.2. Tinjauan Rancangan Arena Pacuan Kuda.....	27
2.2.1. Teori Perancangan Arena Pacuan Kuda.....	28
2.2.1.1. Fungsi Kejuaraan	28
2.2.1.2. Fungsi Edukasi	32
2.2.1.3. Fungsi Penunjang	35

2.3. Tinjauan Tema	43
2.3.1. Tinjauan <i>Historicism</i>	43
2.3.1.1 Pengertian <i>Historicism</i>	43
2.3.1.2 Karakteristik <i>Historicism</i>	45
2.3.1.3 Prinsip <i>Historicism</i>	45
2.3.1.4 Teori Kajian Tema Perancangan	46
2.3.2. Sejarah Awal Perkembangan Kota Bima.....	47
2.3.2.1 Jaman Naka	47
2.3.2.2 Jaman Ncuhi	48
2.3.2.3 Jaman Kerajaan.....	50
2.3.2.4 Jaman Kesultanan	52
2.3.2.5 Penyebab Berakhirnya Kerajaan Bima.....	54
2.3.3. Kajian Integrasi Keislaman	56
2.3.3.1 Kajian Objek Dalam Perspektif Islam	56
2.3.3.2 Kajian Tema Dalam Perspektif Islam.....	59
2.4. Studi Banding.....	60
2.4.1. Studi Banding Objek.....	60
2.4.1.1 Arena Pacuan Kuda Meydan	60
2.4.2. Studi Banding Tema	65
2.4.2.1 Tugu Monumen Nasional	65
2.4.2.2 Les Espaces d’Abraxas.....	66
2.4.2.3 Pyramide du Louvre	67
2.5. Gambaran Umum Lokasi Perancangan.....	68

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Gagasan Perancangan.....	69
3.2. Permasalahan dan Tujuan	70
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	70
3.2.2 Tujuan Perancangan.....	70
3.3. Batasan	71
3.4. Pengumpulan Data	72
3.4.1 Data Primer	72
3.4.2 Data Sekunder.....	74
3.5. Analisis Data Perancangan.....	74
3.5.1 Analisis Kawasan.....	74
3.5.2 Analisis Tapak	74
3.5.3 Analisis Objek.....	75
3.6. Sintesis atau Konsep	77
3.7. Diagram atau Alur Perancangan	78

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Lokasi Tapak.....	79
4.1.1 Latar Belakang Pemilihan Site	79

4.1.2 Batas Tapak	81
4.1.3 Bentuk dan Dimensi Tapak	82
4.1.4 Karakter Fisik Kawasan.....	83
4.1.5 Topografi dan Morfologi.....	83
4.1.6 Hidrologi.....	85
4.1.7 Iklim dan Cuaca.....	86
4.1.8 Jenis Tanah	87
4.1.9 Kondisi Prasarana dan Sarana Kawasan.....	88
4.1.9.1. Jaringan Air Bersih.....	89
4.1.9.2 Jaringan Litrik	89
4.1.9.3 Air Limbah dan Saluran Pembuangan Air Hujan.....	90
4.2 Analisis Fungsi.....	92
4.2.1 Fungsi Primer	92
4.2.2 Fungsi Sekunder	93
4.2.3 Fungsi Penunjang.....	93
4.2.4 Analisis Aktivitas.....	94
4.2.5 Analisis Pengguna.....	99
4.2.6 Analisis Ruang	107
4.2.6.1 Kebutuhan dan Luasan Tiap Ruang.....	113
4.2.6.2 Persyaratan Tiap Tiap Ruang	120
4.2.6.3 Hubungan Antar Ruang	124
4.2.7 Ide Dasar	127
4.3 Analisis Tapak.....	128
4.3.1 Ide Bentuk	128
4.3.2 Analisis Perletakan Bentuk Objek Pada Tapak	129
4.3.3 Analisis Zoning	133
4.3.4 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas	134
4.3.5 Analisis View	135
4.3.6 Analisis Iklim.....	137
4.3.6.1 Analisis Matahari.....	137
4.3.6.2 Analisis Angin	139
4.3.7 Analisis Kebisingan	140
4.3.8 Analisis Vegetasi	141
4.3.9 Analisis Struktur	143
4.4 Analisis Utilitas.....	145

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar	147
5.2. Konsep Tapak.....	150
5.3. Konsep Ruang	152
5.4. Konsep Bentuk dan Tampilan.....	153
5.5. Konsep Struktur	154
5.6. Konsep Utilitas.....	155

BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1. Hasil Rancangan Kawasan.....	158
6.2. Hasil Rancangan Tapak.....	160
6.2.1. Zoning	160
6.2.2. Sirkulasi dan Parkiran Dalam Tapak	163
6.3. Bentuk Bangunan Pada Tapak	164
6.3.1. Bangunan Hotel	164
6.3.2. Bangunan Galeri dan Restoran	166
6.3.3. Bangunan Kandang Kuda	167
6.3.4. Bangunan Kantor Pengelola.....	169
6.3.5. Bangunan Kios Oleh-oleh	171
6.3.6. Bangunan Musholla	173
6.3.7. Bangunan Tribun	174
6.4. Hasil Rancangan Eksterior dan Interior	176
6.4.1. Eksterior	176
6.4.2. Interior.....	178
6.4.3. Detil Arsitektural Perancangan	181
6.5. Hasil Rancangan Sistem Konstruksi	183
6.5.1. Struktur Pondasi.....	183
6.5.2. Struktur Atap.....	189
6.6. Hasil Rancangan Utilitas dan Plumbing	190
6.6.1. Plumbing	190
6.6.1.1 Air Bersih	190
6.6.1.2 Air Kotor dan Tinja	191
6.6.2. Listrik	192
6.7. Hasil Kajian Integrasi.....	192
6.7.1. Hasil Kajian Dalam Perancangan	193

BAB VII, PENUTUP

7.1. Kesimpulan	194
7.2. Saran.....	195

DAFTAR PUSTAKA	a
DAFTAR LAMPIRAN	b

DAFTAR GAMBAR

2.1. Lapangan Pacuan Kuda meydan	28
2.2. Standar Tribun Pacuan Kuda	29
2.3. Kandang 1 Ruang Terpisah	30
2.4. Kandang 2 Ruang Terpisah	30
2.5. Ukuran Pintu Kandang	31
2.6. Skema Penampang Ruang	31
2.7. Jarak pandang atau jarak penglihatan pada objek galeri	32
2.8. Jarak pandang atau jarak penglihatan pada objek galeri	33
2.9. Paddock arena pacuan kuda meydan	33
2.10. Paddock design examples	34
2.11. Ukuran kuda dan penunggangnya	35
2.12. Parkir Paralel	35
2.13. Parkir kemiringan 30'	35
2.14. Potongan Peron Parkir	36
2.15. Kebutuhan Ruang Retoran	36
2.16. Kebutuhan Ruang Dapur Retoran	37
2.17. Penataan Ruang Restoran	37
2.18. Toilet Pintu Teruka dan Tertutup	39
2.19. Alur Kegiatan Unit Gawat Darurat	40
2.20. Souvenir shop	40
2.21. Posisi Solat	41
2.22. jalan masuk utama masjid	42
2.23. Penginapan	43
2.24. Prinsip Historicism	45
2.25. Lokasi Meydan	61
2.26. vegetasii kawasan meydan	62
2.27. kolam renang meydan	63
2.28. big screen meydan	64
2.29. hotel meydan	64
2.30. restaurant meydan	64
2.31. Monumen Nasional	65
2.32. Les Espaces d' Abraxas	66
2.33. Pyramide du Louvre	67
2.34. Kota Bima	68
3.1. Skema Perancangan	68
4.1. Lokasi Tapak	80
4.2. Batas Sekitar Tapak	82
4.3. Dimensi Tapak	83
4.4. Sungai Pada Kawasan	85
4.5. Kondisi Geologi Kota Bima	88
4.6. Jaringan Air Sumur di Lokasi Perancangan	89
4.7. Jaringan Listrik di Kawasan kec. Mpunda	89
4.8. Aliran Drainase Pada Kawasan	90

4.9. Analisis Fungsi.....	92
4.10. Hubungan Antar Ruang Area Parkir.....	124
4.11. Hubungan Antar Ruang Area Tribun.....	124
4.12. Hubungan Antar Ruang Area Kandang.....	125
4.13. Hubungan Antar Ruang Area Pengelola.....	125
4.14. Hubungan Antar Ruang Area Penginapan.....	125
4.15. Hubungan Antar Ruang Area Lintasan.....	126
4.16. Hubungan Antar Ruang Area Pacuan Kuda.....	126
4.17. Penjelasan Konsep.....	127
4.18. Perletakan Bentuk 1.....	130
4.19. Perubahan 1 Bentuk 1.....	130
4.20. Perletakan Bentuk 2.....	131
4.21. Perubahan 1 Bentuk 2.....	131
4.22. Perletakan Bentuk 3.....	132
4.23. Perubahan 1 Bentuk 3.....	132
5.1. Skema Perancangan.....	148
5.2. Penzoningan.....	150
5.3. Sirkulasi Tapak.....	150
5.4. Konsep Tapak.....	151
5.5. Konsep Ruang.....	152
5.6. Konsep Ruang.....	152
5.7. Konsep Bentuk dan Tampilan.....	153
5.8. Konsep Struktur.....	154
5.9. Konsep Utilitas Sistem Elektrikal.....	155
5.10. Konsep Jalur Evakuasi Kebakaran.....	156
5.11. Konsep Titik Hidrant Kawasan.....	156
5.12. Konsep Utilitas Air.....	157
6.1. Perspektif Kawasan Arena Pacuan Kuda.....	158
6.2. Skema Konsep Perancangan.....	159
6.3. Zona Kawasan Berdasarkan Cerita Sejarah.....	161
6.4. Penzoningan Kawasan.....	162
6.5. Site plan dan alur sirkulasi kendaraan.....	163
6.6. Denah Hotel.....	165
6.7. Site Plan Kawasan.....	165
6.8. Denah Galeri dan Restorant.....	166
6.9. Tampak Galeri dan Restorant.....	167
6.10. Denah Kandang Kuda.....	168
6.11. Tampak Kandang Kuda.....	169
6.12. Denah Kantor Pengelola.....	170
6.13. Tampak Kantor Pengelola.....	170
6.14. Denah Kios Oleh-oleh.....	172
6.15. Tampak Kios Oleh-oleh.....	172
6.16. Denah Musholla.....	173
6.17. Tampak Musholla.....	174
6.18. Denah Tribun.....	175
6.19. Tampak Tribun.....	175

6.20. Tampak Depan Kawasan.....	176
6.21. Paddock Kuda	177
6.22. Area Kantor Pengelola	177
6.23. Tribun Penonton.....	178
6.24. Interior Galeri.....	179
6.25. Interior Hotel.....	179
6.26. Interior Kandang	180
6.27. Interior Locket Tribun.....	181
6.28. Detail Pagar Lintasan	182
6.29. Detail Ornamen Bangunan.....	182
6.30. Rencana Pondasi Tribun	184
6.31. Pondasi Pilecap dan Dilatasi	184
6.32. Rencana Pondasi Galeri dan Restoran	185
6.33. Pondasi Batu Kali dan Telapak Lajur Batu Kali.....	185
6.34. Pondasi Telapak dan Dilatasi	186
6.35. Rencana Pondasi Kandang Kuda	186
6.36. Pondasi Telapak Lajur Batu Kali dan Dilatasi.....	187
6.37. Rencana Pondasi Kantor Pengelola dan Musholla.....	187
6.38. Rencana Pondasi Kios Oleh-oleh.....	188
6.39. Rencana Pondasi Hotel	188
6.40. Rencana Pondasi Batu Kali.....	189
6.41. Atap Tradisional Bima dan Struktur Atap Bangunan	189
6.42. Struktur Atap Bangunan.....	190
6.43. Plumbing Air Bersih	191
6.44. Plumbing Air Kotor dan Tinja	192

DAFTAR TABEL

2.1. Sintesa Sejarah Pembentukan Kota Bima.....	158
4.1. Kondisi Topografi Kecamatan Mpunda.....	158
4.2. Kondisi Kemiringan Wilayah Kota Bima	159
4.3. Kondisi Curah Hujan dan Hari Hujan di Kota Bima	160
4.4. Kondisi Suhu Hujan dan Kelmbaban Kota Bima	161
4.5. Analisis Karakter Fisik Kawasan	163
4.6. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Primer	164
4.7. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Sekunder	165
4.8. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang (Musholla).....	166
4.9. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang (Restoran)	167
4.10. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang (Toilet)	169
4.11. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang (Tempat Parkir).....	170
4.12. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang (Kios Oleh Oleh).....	171
4.13. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang (Pos Satpam).....	172
4.14. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Pengelola	173
4.15. Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang (Penginapan).....	174
4.16. Analisis Pengguna Pada Fungsi Primer	174
4.17. Analisis Pengguna Pada Fungsi Sekunder	175

4.18. Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang (Musholla).....	175
4.19. Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang (Resotran)	176
4.20. Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang (Kamar mandi).....	177
4.21. Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang (Tempat Parkir).....	178
4.22. Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang (Pos Satpam).....	178
4.23. Analisis Pengguna Pada Fungsi Pengelola (Kantor Pengelola).....	179
4.24. Kebutuhan Ruang Fasilitas Utama.....	180
4.25. Kebutuhan Ruang Fasilitas Sekunder	181
4.26. Kebutuhan Ruang Fasilitas Penunjang	181
4.27. Kebutuhan Dan Luasan Tiap-Tiap Ruang Fasilitas Utama.....	182
4.28. Kebutuhan dan Luasan Hotel Melati	182
4.29. Kebutuhan dan Restoran	183
4.30. Kebutuhan dan Luasan Kantor Pengelola.....	183
4.31. Kebutuhan dan Luasan Galeri	184
4.32. Kebutuhan dan Luasan Musholla.....	184
4.33. Kebutuhan dan Luasan Kios Oleh-oleh	185
4.34. Kebutuhan dan Luasan Area Servis	185
4.35. Karakteristik Tiap Ruang Pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima	186
4.36. Tabel Analisa Persyaratan Ruang	186
4.37. Ide Bentuk	187
4.38. Analisis Zoning	188
4.39. Analisis Sirkulasi dan AKseibilitas.....	189
4.40. Analisis View	158
4.41. Analisis Matahari	158
4.42. Analisis Angin.....	159
4.43. Analisis Kebisingan	160
4.44. Analisis Vegetasi.....	161
4.45. Analisis Struktur	163
4.46. Analisis Utilitas.....	164

ABSTRAK

Wardana. 2015. **Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima**. Dosen Pembimbing Agus Subaqin, M.T. dan Luluk Maslucha, M.Sc.

Kata kunci: Perancangan, Arena Pacuan Kuda, *Historicism*.

Dari pengembangan potensi beternak kuda inilah sehingga masyarakat mulai mengadakan kejuaraan pacuan kuda yang sampai saat ini masih diadakan dua kali dalam setahun. Dinas Pariwisata Bima memang kerap kali menyelenggarakan kegiatan pacuan kuda sebagai agenda tahunan Pordasi (Persatuan Olahraga Berkuda Seindonesia) yang diikuti oleh peserta yang berasal dari Kabupaten Bima, Kota Bima, Dompu, Sumbawa, Lombok bahkan ada peserta dari sumba Nusa Tenggara Timur.

Upaya yang dilakukan pemerintah dengan mengadakan perlombaan pacuan kuda yang rutin setiap tahunnya merupakan ajang promosi agar Bima dapat dikenal tidak hanya secara lokal tetapi juga dapat dikenal di kancah nasional maupun internasional dalam perlombaan balap kuda. Hampir disetiap tahunnya jumlah peserta pacuan kuda ini mencapai 500 hingga 800 peserta. Tercatat pada tahun 2013 jumlah peserta pacuan kuda Bima mencapai 500, lalu pada tahun 2014 tercatat jumlah peserta pacuan kuda Bima mencapai 600 peserta (Dyan, 2014).

Upaya pemerintah yang kurang maksimal tidak banyak mempengaruhi keadaan di arena pacuan kuda. Masih banyak fasilitas penunjang yang tidak ada di arena pacuan kuda Bima, hanya ada lintasan dan satu bangunan sebagai tempat komentator juri, kesan kumuh dan berdebu membuat sebagian masyarakat enggan untuk menonton perlombaan balap kuda ini.

Dengan demikian maka dibutuhkan suatu perancangan arena pacuan kuda Bima sebagai pusat perlombaan balap kuda di wilayah Nusa Tenggara Barat yang bukan hanya sebagai tempat kejuaraan balap kuda melainkan wisata edukasi dengan memberikan fasilitas. Perancangan juga merupakan suatu bentuk kepedulian terhadap kebudayaan daerah yang diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi daerah.

A B S T R A K

Ward. 2015. **Design Racecourse Bima Town Bima**. Supervisor Agus Subaqin, M.T. and Lulu Maslucha, M.Sc.

Keywords: Design, Racecourse, Historicism.

From the development of the potential of raising horses this is so masyarakat began a Championship horse races which until now still held twice in a year. Tourism Office of Bhima is indeed often organizes horse racing's annual agenda as Pordasi under (Union of Sports Riding Seindonesia) followed by participants who came from the town of Bima Regency of Bima, Dompu, Sumbawa, Lombok even participants from East Nusa Tenggara, Indonesia.

The efforts made by the Government to hold a race horse racing who routinely every year is the promotion so that not only can be known this way locally but can also be known at the national and international scene in the horse racing competitions. Almost every year the number of participants reached 500 horse racing up to 800 participants. Recorded by 2013 the number of horse racing peserta Bima reached 500, and in 2014 the number of participants recorded horse racing Bima reaches 600 participants (Dyan, 2014).

The Government's efforts are insufficient is not much affect conditions in the racetrack. There are still many facilities supporting facilities that are not on the racetrack Bhima, there is only one path and the building as a place of jury, commentator and dusty slum impression made some people reluctant to watch the race of horse racing.

Thus it takes a Bima racetrack design as the Centre of a race horse racing in the West Nusa Tenggara region not only as a venue for horse racing's Championship but rather by giving educational tours of the facility. The design is also a form of awareness of the cultural areas that are expected to provide a positive contribution to the region.

ب ق ر ص ك

وأردانا. أ. أ. فان و خمس ع شرة . تصميم مضمار السباق في مدينة بيما بيما. الإشراف على محاضر أغوس سوباقين، لولوك ماسلوتشا، ماجستير وفرص

كلمات: تصميم، بيضاوية، هيسطوريسم.

وهذا من تطوير الإمكانيات لتربية الخيول حيث بدأ ماياراتا بطولة سباق الخيل الذي حتى الآن لا تزال تعقد مرتين في سنة. مكتب بيما السياحة في الواقع كثيرا ما ينظم جدول الأعمال السنوي لسباق الخيل بورداسي تحت (اتحاد لرياضة ركوب الخيل سيندونيسيا) متبوعاً بالمشاركين الذين جاءوا من المدينة منطقة بيما من سومباوا بيما، دومبو،، لومبوك المشاركين حتى من نوسا تينجارا الشرقية، إندونيسيا.

الجهود التي تبذلها الحكومة الاحتفاظ سباق الخيل سباق بشكل روتيني كل سنة هو النهوض بحيث أنه لا يمكن أن تعرف هذه الطريقة محلياً فحسب بل يمكن أيضاً أن تعرف في الساحة الوطنية والدولية في سباق مسابقات الخيل. تقريبا كل سنة عدد المشاركين بلغ خم سمئة حصان سباقات تصل إلى ث مائة مشاركة. سجلت بحلول عام أ. أ. فان و ثلاث ع شرة وبلغ عدد بيسيرتا سباق الخيل بيما خم سمئة، ويصل عدد بيما سباق الخيل بتسجيل المشاركين في عام أ. أ. فان و أربع ع شرة إلى سد مئة مشاركة (ديان، أ. أ. فان و أربع ع شرة).

جهود الحكومة غير كافية بكثير لا تؤثر على الأوضاع في مضمار السباق. لا يزال هناك العديد من مرافق دعم المرافق غير موجودة في مضمار السباق بيما، هناك مسار واحد فقط والمبنى كمكان لهيئة المحلفين، والمعلق، والانطباع الأحياء المتربة جعلت بعض الناس مترددة لمشاهدة السباق لسباق الخيل.

وهكذا فإنه يأخذ بتصميم مضمار بيما كمركز لسباق الخيل سباق في منطقة غرب نوسا تينجارا الشرقية ليس فقط كمكان لبطولة سباق الخيل وإنما عن طريق إعطاء جولات تعليمية للمرفق. التصميم هو أيضا شكل من أشكال الوعي بالمجالات الثقافية التي يتوقع أن تقدم مساهمة إيجابية في المنطقة.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Objek

Salah satu upaya dalam menunjukkan identitas daerah dibutuhkan suatu budaya yang merupakan suatu refleksi dari sebuah fenomena yang ada dalam kehidupan masyarakat, karena di dalam lingkup masyarakatlah kebudayaan itu berada. Minimnya suatu informasi mengenai budaya disuatu daerah terutama daerah kecil membuat masyarakat luas tenggelam dengan budayanya masing-masing dan menganggap baik budayanya sendiri.

Bima adalah kota kecil yang berada di provinsi Nusa Tenggara Barat. Salah yang menjadi kelebihan dari Bima yaitu memiliki beragam kebudayaan diantaranya adalah tarian tradisional daerah Bima, kain songket beserta baju adatnya, pacuan kuda dan masih banyak lagi. Namun dari beragam kebudayaan tersebut ada salah satu kebudayaan Bima yang dari dulu hingga sekarang masih sering diselenggarakan atau bisa dikatakan menjadi kebudayaan yang paling populer di Bima, kebudayaan yang di maksud yaitu pacuan kuda, pacaun kuda Bima ini merupakan kebudayaan yang paling sering diselenggarakan oleh pemerintah daerah yaitu dua kali dalam setahun pada bulan Agustus (hari proklamasi) dan bulan Oktober (hari sumpah pemuda) dalam bentuk kejuaraan balap kuda, sehingga Bima dikenal dengan daerah pacuan kuda khususnya di kepulauan Sumbawa.

Potensi dari daerah Bima cukup banyak, meskipun Bima merupakan daerah pesisir akan tetapi sektor yang paling unggul yaitu dari sektor pertanian karena Bima



termasuk daerah pertanian sehingga tidak heran jika mata pencaharian utama masyarakat Bima adalah dengan cara bertani, berladang, berburu dan yang paling populer adalah beternak kuda. Dalam hal ini kuda yang di ternak biasanya berukuran kecil dan kuat, orang biasanya menyebut dengan julukan kuda liar karena selain ukurannya yang kecil kuda ini juga memiliki kemampuan berlari yang sangat cepat.

Dari pengembangan potensi beternak kuda inilah sehingga masyarakat mulai mengadakan kejuaraan pacuan kuda yang sampai saat ini masih diadakan dua kali dalam setahun dan masih terus dikembangkan. Upaya yang dilakukan pemerintah dengan mengadakan perlombaan pacuan kuda yang rutin setiap tahunnya yaitu sebagai ajang promosi agar Bima dapat dikenal tidak hanya secara lokal tetapi juga dapat dikenal di kancah nasional maupun internasional.

Hampir disetiap tahunnya jumlah peserta pacuan kuda ini mencapai 500 hingga 800 peserta. Tercatat pada tahun 2013 jumlah peserta pacuan kuda Bima mencapai 500 peserta karena di Sumbawa juga sedang berlangsung pacuan kuda sehingga jumlah peserta berkurang, lalu pada tahun 2014 tercatat jumlah peserta pacuan kuda Bima mencapai 600 peserta (Dyan, 2014). Dinas Pariwisata Bima memang kerap kali menyelenggarakan kegiatan pacuan kuda sebagai agenda tahunan Pordasi (Persatuan Olahraga Berkuda Seindonesia) yang biasanya diikuti oleh para peserta yang berasal dari Kabupaten Bima, Kota Bima, Dompu, Sumbawa, Lombok bahkan ada peserta dari sumba Nusa Tenggara Timur.

Uniknya joki-jokinyapun tidak seperti joki-joki pada umumnya yaitu orang dewasa sebab kuda Bima memiliki ukuran tubuh yang kecil sehingga yang digunakan



adalah anak-anak dengan umur sekitar 7-10 tahun. Tidak memungkinkan apabila orang dewasa yang menunggangi karena hanya akan memperlambat laju kuda (Hatimah, 2012).

Menunggang kuda adalah kegiatan menyenangkan bagi banyak orang, tapi bagi kanak-kanak yang memiliki kekurangan, menunggang kuda adalah salah satu kaedah penyembuhan (McCallum, 2012). Berkuda memiliki manfaat yang baik untuk kesehatan, fedahnya meliputi seluruh tubuh dari kepala hingga ke kaki, termasuk fisik dan mental, biasanya terhindar dari masalah sakit tulang belakang. Selain itu dapat membantu mencerahkan penglihatan mata kerana terdapat ransangan terhadap saraf cranium (tengkorak) semasa gerakan 'galloping' kuda. Sedangkan bagi anak-anak yang mengalami masalah fisik, misalnya lumpuh, berkuda adalah cara mereka menikmati kebebasan yang selama ini tidak mereka dapat semasa berada di atas kerusi roda. Duduk di atas kuda juga akan melatih otot kaki mereka sehingga boleh berjalan.

Selain dari aspek penyembuhan berkuda juga bisa dijadikan sebagai aspek edukasi untuk melatih seseorang secara fisik maupun mental, psikologis dan juga menambah ilmu pengetahuan. Secara mental, berkuda akan mempengaruhi kesehatan mental bagi penunggangnya. Rasa senang terhubung dengan alam luar, menghirup udara segar akan menurunkan tingkat stress secara bertahap dengan demikian akan merasa lebih baik dan membuat mereka lebih bersikap positif dan optimis. Sementara secara psikologis, kemampuan mengontrol hewan besar akan menanamkan harga diri dan kepercayaan diri yang besar yang bermanfaat dalam menghadapi tantangan hidup sehari hari. Secara edukasi akan ada pengajaran tentang dasar dasar dan manfaat



berkuda baik dari perawatan dan pemeliharaan berkuda dan juga terdapat fasilitas seperti galeri yang akan memberikan wawasan secara tidak langsung kepada pengunjung terkait objek rancangan.

Bima memiliki 2 arena pacuan kuda. Yang pertama terletak di Desa Panda, kecamatan Belo, sekitar 7 km dari Kota Bima. Arena pacuan kuda ini sudah ada sejak lama, dahulunya arena pacuan kuda Bima hanya sebatas lintasan yang berbenruk lingkaran dan menggunakan pagar kayu sebagai pembatas lintasan antara penonton dan peseta lomba, karena kegiatan pacuan kuda sering diselenggarakan akhirnya pemerintah merenovasi arena pacuan kuda bima dengan mengganti pagar lintasan menggunakan kayu yang lebih layak dan penambahan tribun kecil dengan kapasitas dapat menampung 50 orang.

Sementara arena yang satu lagi terletak di Kota Bima, arena ini baru di buat sekitar tahun 2010 tepatnya di Desa sambinae. Arena ini dibuat ketika di daerah panda terjadi konflik antar desa, untuk mencegah terjadinya hal yang tidak diinginkan akhirnya pemerintah Kota Bima menyediakan lahan untuk kejuaraan pacuan kuda yang baru sebagai alternatif. Pada lahan yang disediakan oleh pemerintah Kota Bima hanya ada lintasan dan bangunan untuk komentator, sementara fasilitas penunjang tidak tersedia disini.

Upaya pemerintah yang kurang maksimal sama sekali tidak banyak mempengaruhi keadaan di arena pacuan kuda. Masih banyak fasilitas penunjang yang tidak ada di arena pacuan kuda Bima, kesan kumuh dan berdebu membuat sebagian masyarakat enggan untuk menonton perlombaan balap kuda ini.



Dengan demikian maka dibutuhkan suatu perancangan arena pacuan kuda Bima sebagai pusat perlombaan balap kuda di wilayah Nusa Tenggara Barat yang bukan hanya sebagai tempat kejuaraan balap kuda melainkan memberikan fasilitas dan juga suatu bentuk kepedulian terhadap kebudayaan daerah yang diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi daerah. Melalui perancangan ini diharapkan Bima menjadi pusat perlombaan balap kuda di provinsi Nusa Tenggara Barat, dan mampu bersaing dengan daerah yang memiliki perlombaan serupa sehingga Bima dapat dikenal dan secara tidak langsung memberikan dampak positif bagi daerah dan masyarakat sekitar.

1.1.1. Latar Belakang Tema

Untuk keperluan perancangan arena pacuan kuda Bima maka dibutuhkanlah tema khusus yang mampu menampilkan kembali sejarah Bima beserta perlombaan pacuan kudanya melalui arsitektur, rancangan ini diharapkan bisa membawa sejarah Bima baik dari arsitektur maupun kebudayaannya ke era modern saat ini dengan tampilan dan penyelesaian yang sudah memasuki era modern. Dengan demikian nilai nilai dari sejarah yang terkandung di masa lalu dapat diketahui oleh masyarakat dalam bentuk bangunan Arena Pacuan Kuda Bima

Dari pemaparan diatas maka tema yang diambil adalah *historicism* yaitu aliran arsitektur yang mengambil bentuk bentuk lama dengan dimensi, bahan dan ukuran yang berbeda, pemilihan tema *historicism* sesuai dengan yang diharapkan yaitu membawa kembali sejarah dan kebudayaan Bima yang mulai dilupakan dan ditampilkan melalui arsitektur. Aliran *historicism* terbentuk karena adanya sebuah rasa



atau kerinduan terhadap bentuk bentuk lama atau kerinduan terhadap sejarah yang sudah mulai terlupakan, sehingga dengan menggunakan tema *historicism* ini maka bentuk bentuk lama maupun sejarah dari masa lalu dapat di hadirkan kembali di era modern ini dengan penyelesaian yang beragam sesuai dengan sejarahnya masing masing.

Dilihat dari sejarah Islam Rasulullah pernah bersabda, “*ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah*” (HR Sahih Bukhari/Muslim).

Pemaparan diatas merupakan anjuran Rasulullah, dibalik anjuran sederhana itu terdapat manfaat yang cukup banyak. Misalnya pacuan kuda, ternyata olahraga pacuan kuda memiliki manfaat yang lebih karena merupakan salah satu olahraga yang menggabungkan antara intelektualitas dengan kekuatan fisik. Selain itu berkuda juga merupakan kaedah pengobatan bagi penyakit tulang belakang dan anak anak autis.

- **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana rancangan Arena Pacuan Kuda Bima yang berfungsi sebagai tempat kejuaraan, wisata edukasi ?
2. Bagaimana rancangan arena pacuan kuda bima terintegrasi dengan keislaman ?
3. Bagaimana rancangan Arena Pacuan Kuda Bima dengan menerapkan tema *historicism* ?



1. Tujuan Perancangan.

1. Menghasilkan rancangan Arena Pacuan Kuda Bima yang berfungsi sebagai tempat kejuaraan, edukasi dan wisata.
2. Menghasilkan sebuah rancangan Arena Pacuan Kuda Bima yang terintegrasi dengan keislaman.
3. Menghasilkan rancangan Arena Pacuan Kuda Bima dengan menerapkan tema *historicism*.

1.4 Manfaat Perancangan

1.4.1 Bagi Masyarakat

Meningkatkan perekonomian daerah setempat dengan berdatangnya wisatawan lokal maupun luar daerah.

1.4.2 Bagi pemerintah daerah

Dapat mengurangi tingkat pengangguran pada masyarakat dan mewadahi potensi masyarakat serta bentuk melestarikan kebudayaan daerah.

1.4.3 Bagi akademisi

Dapat mengembangkan keilmuan di bidang olahraga khususnya berkuda dan sejarah kebudayaan Bima berdasarkan pada tema *historicism*.

1.4.4 Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penerapan tema *historicism* pada proses perancangan.



1.5. Ruang Lingkup Perancangan

Batasan atau ruang lingkup dalam rancangan arena pacuan kuda ini meliputi beberapa aspek cakupan penting, diantaranya :

1.5.1 Subjek atau Pengguna

Arena pacuan kuda ini di peruntukan bagi Panitia Pordasi, peserta lomba balap kuda dan masyarakat umum dari berbagai kalangan baik dari masyarakat lokal maupun luar daerah, sebab perancangan merupakan arena perlombaan yang di khususkan untuk ditonton oleh orang banyak.

1.5.2 Objek Rancangan

Rancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini merupakan tempat yang di fungsikan sebagai perlombaan balap kuda, sebagai tempat edukasi dan terdapat fasilitas penunjang lainnya terkait objek rancangan.

1.5.3 Tema Perancangan.

Untuk tema perancangan menggunakan *hitoricism*. Hal ini mengacu pada latar belakang objek rancangan dan isu yang diperoleh.

1.5.4 Skala Pelayanan

Arena Pacuan Kuda Bima di rencanakan akan mencangkup wilayah Provinsi Nusa Tenggara Barat yang di antaranya yaitu Kota Bima, Kab. Bima, Kab. Dompu, Sumbawa dan Lombok.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Obyek Perancangan

2.1.1. Definisi Arena

Pengertian Arena menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah lapangan tempat bersaing atau berjuang. Arena juga berarti gelanggang atau lingkaran.

Pengertian Gelanggang menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah ruang atau lapangan tempat menyabung ayam, bertinju, pacuan (kuda), olahraga dan sebagainya (Balai Pustaka, 1995). Olahraga adalah suatu kesibukan atau kegiatan jasmani dan rohani yang dilaksanakan secara teratur mengenai waktu, alat, tempat, secara spontan dan swadaya serta mencakup segala kegiatan kehidupan manusia untuk memperkuat daya tahan tubuh dan membentuk kepribadian (Sjarifudin, 1971).

Dari uraian kutipan di atas dapat disimpulkan dari pengertian Arena yaitu gelanggang olahraga atau tempat untuk menampung kegiatan jasmani dan rohani yang bertujuan untuk menyehatkan badan serta pikiran.

2.1.1.1 Fungsi Arena

Arena merupakan prasarana dari kegiatan olahraga, secara umum prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses. Dalam olahraga, prasarana adalah sesuatu yang mempermudah atau memperlancar



tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen, dengan kata lain istilah fasilitas olahraga sudah mencakup prasarana dan sarana olahraga (Widodo,2012)

Contoh prasarana olahraga :

- Lapangan bola voly
- Lapangan bola basket
- Lapangan bulutangkis
- Lapangan tenis
- Lapangan pacuan
- Stadion sepak bola
- Stadion atletik
- Hall (gedung olahraga) dll.

Prasarana sebenarnya bukan hanya yang terkait dengan arena kegiatan olahraga saja, namun diluar arena juga yang ikut memperlancar jalannya aktifitas olahraga juga disebut prasarana, misalnya jalan menuju lapangan, tribun ruang ganti atlit dll.

2.1.1.2 Syarat Arena

Syarat Arena Pacuan Kuda sesuai standar track pacu nasional yaitu harus memiliki panjang track 1200 M dan lebar 10 - 16 M, dengan alternatif landasan bisa menggunakan pasir, rumput dan juga tanah basah. Adapun fasilitas fasilitas utama yang diperlukan pada arena pacuan kuda yang di antaranya :



a. Track pacu

Track Pacu adalah jalur melingkar berbentuk oval lebarnya antara 10 s/d 16 M sebagai jalur pacu kuda. Landasan bervariasi ada tanah hitam, tanah rumput atau pasir. Sesuai aturan PORDASI kuda lari mengelilingi track dengan arah searah jarum jam (kekanan). Track dibatasi oleh dua garis pembatas yaitu sebelah dalam dan sebelah luar. Kuda tidak boleh keluar dari track pacu selama lomba, sementara untuk standard track pacu nasional yaitu memiliki panjang track 1200 M dan lebar 16 Meter

b. Tribun penonton

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

c. Stall Paddock

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 untuk mengamati “performance” kuda masing-masing. Paddock pameran berada didepan tribune kehormatan dan sekaligus didepan garis finish.



d. Kandang

Kandang sangat dibutuhkan untuk menampung kuda-kuda yang berada di lapangan baik dari kuda ternak maupun kuda peserta lomba balap kuda sebagai tempat sementara, sehingga kandang ini dibagi menjadi 2 yaitu kandang permanen dan kandang sementara.

e. Startgate

Adalah peralatan untuk melakukan START dalam suatu lomba. Bentuknya adalah rangkaian besi untuk memasukkan kuda dan jockey sebelum aba-aba "START" dilakukan. Start gate berbentuk sebuah rangkaian beberapa kotak yang longgar sehingga kuda bisa berhenti dan menunggu untuk lepas melesat kedepan. Sebuah pintu tertutup rapat didepan dan akan terbuka secara bersamaan setelah bendera START dan tuas START ditekan oleh seorang START MASTER. Sebuah startgate bersifat mobil dapat dipindahkan sesuai garis start yang ditentukan dengan bantuan sebuah kendaraan penarik.

f. Band

Adalah garis pembatas track pacu terbuat dari kayu, fiber, beton atau besi atau bahkan tali temali yang terangkai mengelilingi track pacu. Band dalam artinya garis pembatas track pacu sebelah dalam sedangkan band luar adalah garis pembatas sebelah luar track. Band dalam dibuat setinggi 40-60 cm sedangkan band luar 80-100 cm.



g. Photo Finish

Suatu peralatan photography yang dipasang digaris finish untuk merekam kuda-kuda yang masuk garis finish. Penting sebagai penentu siapakah kuda yang memasuki finish lebih awal bila ada dua atau lebih secara bersama memasuki garis finish. Bila tidak mempergunakan photo finish, bila terdapat kuda kuda yang secara bersamaan memasuki garis finish maka pemenangnya adalah kuda yang berada di band paling luar.

h. Control Tower

Adalah sebuah menara untuk Dewan Stewards sebagai tempat melakukan kontrol monitoring atas jalannya lomba.

2.1.2 Definisi Pacuan Kuda

Menurut wikipedia Pacuan kuda adalah olah raga berkuda yang sudah ada sejak berabad-abad yang lalu. Kuda dilatih untuk berpacu menuju garis akhir (finish) melawan peserta lain. Contohnya adalah balap kereta kuda yang populer pada masa Romawi kuno. Di kalangan masyarakat Nordik juga dikenal pacuan kuda milik dewa Odin dengan raksasa Hrungrnir dalam mitologi mereka. Pacuan kuda seringkali tidak dapat dipisahkan dari judi. Olah raga ini sering disebut sebagai Olah raga raja-raja.

Berkuda adalah suatu olahraga yang menuntut suatu variabel tertentu antara lain keterampilan, kebugaran fisik dan penerapan teknik-teknik berkuda, walaupun barangkali tidak terlalu di tekankan kepada atlit (Churchild, 1993). Atlit dibina berdasarkan minatnya, keterampilan dan kesungguhannya, sementara kuda



dikembangkan melalui pemasukan kuda dari luar negeri atau ditenakkan di dalam negeri (Soekotjo, 2005). Adapun kebaikan olahraga berkuda antara lain, tidak terbatas oleh usia, jenis kelamin, kondisi fisik/ mental/ emosi (Motira, 2005).

2.1.2.1 Macam macam Pacuan Kuda

Berbagai macam olahraga berkuda yang selama ini dikenal diantaranya yaitu, Polo berkuda, perlombaan Kereta Berkuda, Tent Pegging, Gymkhana, berburu, Equestrian, dan lain-lain. Berikut merupakan penjelasan secara garis besar mengenai beberapa jenis olahraga berkuda yang umum diperlombakan di Indonesia.

A. Polo Berkuda

Sejak tahun 525 SM beberapa negara di Timur Tengah telah mengenal permainan polo berkuda. Diduga permainan ini berasal dari negeri Parsi. Di Parsi permainan ini disebut Chaugan, sedang di Assam (India) dikenal dengan nama Manopur. Sejak tahun 1850, polo berkuda sangat digemari oleh para pengusaha perkebunan teh di Assam. Satuan kavaleri Inggris memberikan perhatian pada olahraga ini, sehingga kemudian resimen ke 10 Hussars mendemonstrasikannya kepada penduduk kota Hounslow (Inggris). Olahraga polo berkuda kemudian dikenalkan ke Amerika pada tahun 1883, sekarang Argentina merupakan negara yang selalu tampil dan mengungguli pertandingan olahraga ini. Objek dari permainan ini adalah memasukkan bola ke gawang tim musuh dengan menggunakan tongkat kayu, setiap tim terdiri dari empat orang pemain dimana masing-masing pemain berada diatas kuda.



B. Gymkhana Berkuda

Gymkhana merupakan permainan berkuda, kebanyakan dilakukan oleh penunggang remaja. Dalam kecepatan tinggi penunggang berusaha melewati atau mengitari rintangan (barrel race) atau melakukan permainan-permainan lainnya dengan menunggang kuda.

C. Equestrian (ketangkasan berkuda)

Seperti halnya olahraga berkuda lainnya ketangkasan berkuda (equestrian), olahraga yang melibatkan dua makhluk. Kuda dan atlitnya (rider/penunggang) harus sering berinteraksi agar terjalin kerja sama dan kasih sayang antara keduanya, serta tercipta kedisiplinan dan perhatian satu sama lain. Olahraga equestrian terdiri dari disiplin (cabang):

a. Tunggang Serasi

Dressage adalah suatu kata dalam bahasa Perancis yang berarti “pendidikan.” Kuda-kuda dilatih untuk melakukan manuver gerakan-gerakan rumit dengan sedikit gerakan perintah dari tangan, kaki, dan berat tubuh yang mana merupakan perintah yang diberikan oleh penunggang (Mike dan Diana, 1998). Tunggang serasi atau Dressage adalah cabang olahraga olimpik – dan merupakan dasar dari semua nomor ketangkasan berkuda (Kelly, 2005). Selain menjadi olahraga yang sangat kompetitif, dressage juga merupakan kesenian yang dilihat adalah keindahan dan



keanggunan seekor kuda yang atletis, lentur dan luwes yang bergerak sesuai dengan pertolongan yang sangat halus dari penunggangnya

Tujuan Dressage atau Tunggang Serasi adalah pengembangan fisik kuda dan keserasian penunggang dengan kuda. Keterampilan dan mutu yang baik terlihat dari ayunan langkah yang bebas dan sama rata, seolah kuda bergerak mudah dan tanpa beban. Kudanya memberi kesan bahwa ia melakukan semua gerakan dengan sendiri, karena pertolongan yang ringan dari penunggang tidak dapat terlihat lagi.

b. Lompat Rintangan

Jumping kemungkinan telah dimulai sejak dahulu kala karena kuda-kuda telah menjadi alat transportasi utama, (Mike dan Diana,1998). Show Jumping atau lompat rintangan adalah olahraga khusus dan terdapat banyak program kebugaran yang terdiri dari pendidikan dan pengembangan/peningkatan teknik melompat kuda tersebut, program pelatihan akan bervariasi tergantung pada umur dan kemampuan dari kuda tersebut (Pilliner, 1993). Tetapi lompat rintangan adalah suatu aktivitas atletik untuk kedua-duanya yakni pengendara dan kuda; kebugaran, pelatihan dan naluri/bakat/insting kompetitif menjadi faktor yang utama dimana akan membuat perbedaan antara kegagalan dan sukses dalam rangka membentuk kuda atlit (Churchill,1982). Show-Jumping banyak memerlukan konsentrasi berfikir dan strategi. Lompat rintangan melengkapi pendidikan dasar si penunggang maupun seekor kuda



tunggang, dan pada umumnya latihan jumping dijadwalkan sebanyak dua atau tiga kali dari enam hari latihan per minggu.

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

c. Trilomba

Eventing atau Trilomba adalah pertandingan kombinasi yang mengandalkan pengalaman penunggang dalam semua nomor berkuda. Kuda maupun penunggang, harus memiliki kecekatan dan serba bisa. Pesertanya mengikuti pertandingan kombinasi yang terdiri dari tiga tes: dressage, cross-country - sebagai tes utama - dan jumping, dengan kuda yang sama selama pertandingan berlangsung. Hal itu tentunya membutuhkan kerjasama antara kedua atlit yang saling percaya, dan juga pelatihan yang terstruktur dan sistematis dalam semua disiplin tadi. Hanya pelatihan yang baik dan teratur menghasilkan atlit yang mahir dalam semua disiplin dan berstamina cukup untuk menghadapi pertandingan yang dinilai cukup berat ini (duniakuda.blogspot.com/2008)



Perhitungan trilomba dilakukan dalam sistem penalty points. Artinya, para peserta berusaha mendapatkan angka penalti sesedikit mungkin untuk mengungguli pertandingan yang pada umumnya berlangsung selama satu (One Day Event) sampai tiga hari (Three Day Event). Tingkat kesulitan dibagikan dalam level One Star hingga Four Star Eventing.

d. Endurance

Endurance merupakan kompetisi melawan waktu untuk menguji kecepatan dan kemampuan ketahanan kuda, yang sekaligus diharapkan dapat menunjukkan pengetahuan si penunggang mengenai kecepatan dan penggunaan kudanya melalui lintas alam. Prestasi kuda yang ditunjukkan melalui berbagai macam permukaan dan halangan alam sangatlah penting untuk menentukan kepandaian berkuda si penunggang dan sikap kudanya sendiri (duniakuda.blogspot.com/2008).

Endurance race adalah semacam Pacuan Marathon Berkuda dimana seorang penunggang bersama seekor kuda menempuh jarak jauh (antara 20 km “Baby Race” sampai 160 km/ hari atau 2 harinya 100 km) dalam waktu sesingkat-singkatnya. Adapun titik pemberhentian yang ditentukan untuk minum (Water Point), inspeksi dan istirahat kuda. Peserta dibantu oleh tim pendukung atau Crew yang terdiri dari dua orang yang mengurus kuda dan satu pengemudi kendaraan pendukung. Yang penting adalah menjaga kondisi kuda agar ia dapat lulus pemeriksaan tim dokter hewan dimana detak jantung kuda tidak boleh melampaui 64 detak/ menit, kuda



tidak boleh pincang, dehidrasi, anemia, kulit lecet/ sensitive dan kram atau kolik.

Peserta yang menyelesaikan pacuan dalam waktu tersingkat dan dengan kuda berkondisi baik hingga 2 jam setelah pacuan berhenti dinyatakan menang. Endurance dinilai sangat cocok untuk masyarakat berkuda Indonesia karena beberapa faktor, antara lain:

- (1) relatif rendah biaya dan membutuhkan fasilitas minim
- (2) kuda apa saja dapat mengikutinya asal sehat
- (3) kuda Indonesia, terutama asal Padang sangat cocok untuk jenis olahraga ini yang menuntut ketahanan dan stamina kuda yang baik
- (4) tidak memerlukan kuda bersilsilah, peralatan canggih atau mahal
- (5) kemampuan equestrian tidaklah harus terlalu tinggi sehingga pemula segala umur pun dapat ikut serta asalkan ia dapat mengontrol kuda
- (6) kita berpeluang besar untuk mendapatkan tempat di peta berkuda internasional (duniakuda.blogspot.com/2008/04/kelas-kuda.html)



2.1.2.2 Syarat pacuan Kuda

A. Syarat tinggi kuda

Menurut Peraturan Pacuan PORDAS, saat ini PORDASI MENERAPKAN PERATURAN BARU UKURAN KETINGGIAN KUDA Untuk musim pacuan tahun 2014, PP. Pordasi menerapkan peraturan baru hasil Revisi Rakernas PORDASI TAHUN 2012 yang diselaraskan dengan Peraturan Pacuan Kuda Nomer: 05 A/PP/KP/2003 tentang ketentuan ukuran ketinggian sbb:

- Kelas A: 159 - 163 Cm Keatas
- Kelas B: 154 - 158.9 Cm
- Kelas C: 149 -153.9 Cm
- Kelas D; 144 - 148.9 Cm
- Kelas E: 140 - 143.9 CM
- Kelas F: 136 - 139.9 CM

Peraturan baru ini berlaku secara nasional untuk musim pacuan tahun 2014. Tujuan penerapan aturan ini tak lain dan tak tak bukan untuk melindungi kuda-kuda kecil agar dapat ikut berlomba pada kelas dimana peserta lomba memiliki ketinggian yang berimbang.

Dengan adanya peraturan ukuran ketinggian kuda maka pemilik kuda tidak perlu khawatir akan terjadinya kecurangan karena sebelum dilakukan pertandingan kuda kuda tersebut diukur terlebihdahulu lalu di kelaskan sesuai dengan ketinggian



kuda, sehingga dapat bersaing dengan adil dan sportif berdasarkan kelasnya masing masing.

B. Syarat joki kuda

Atuan PORDASI untuk menjadi jockey dalam balapan resmi, maka harus mengetahui atauran Pordasi. Peraturan PP Pordasi No. 5A/PP/KP/2003 dapat dibaca disitus FSI. Jockey harus memiliki (Surat Ijin Mengemudi Kuda (SIMK=red) yang diterbitkan oleh Dewan Steward PP. PORDASI. Aturan PP.Pordasi ini dibuat untuk mengatur dan menghindari benturan di lapangan.

Dewan Stewards adalah orang yang bertugas dan memiliki otoritas penuh pada pelaksanaan suatu lomba pacuan kuda. Dia tidak bisa diintervensi siapapun, keputusannya adalah mutlak. Stewards yang bertugas dalam suatu lomba bisa dari Steward PP Pordasi ataupun dari Pengda setempat tergantung Jenis Pacuan Kuda tersebut. Komisi Pacuan PP. Pordasi atau Pengda Pordasilah yang akan menentukan apakah itu pacuan Tingkat Nasional atau pacuan tingkat daerah. Untuk Pacuan Daerah Stewards berasal dari Pengda setempat. Untuk Pacuan Nasional Stewards berasal dari PP. Pordasi (pusat).

Pacuan kuda lokal sebaiknya mulai rutin mengadopsi peraturan PP. Pordasi No.5A/PP/KP/2003. Diikuti pembinaan Stewards Daerah, Pelatih, Jockey dan pemilik kuda. Tujuannya adalah untuk menghindari keributan dan benturan kepentingan berbagai pihak saat berlangsungnya lomba. Adanya suatu aturan yang dihormati bersama akan mempermudah pembinaan dan perbaikan olah raga ini dimasa yang akan



datang. Tanpa aturan yang dihormati, olah raga klasik ini tidak akan bisa bertahan di Indonesia.

2.1.3 Definisi Kuda

Menurut wikipedia Kuda (*Equus caballus* atau *Equus ferus caballus*) adalah salah satu dari sepuluh spesies modern mamalia dari genus *Equus*. Hewan ini telah lama merupakan salah satu hewan peliharaan yang penting secara ekonomis dan historis, dan telah memegang peranan penting dalam pengangkutan orang dan barang selama ribuan tahun. Kuda dapat ditunggangi oleh manusia dengan menggunakan sadel dan dapat pula digunakan untuk menarik sesuatu, seperti kendaraan beroda, atau bajak. Pada beberapa daerah, kuda juga digunakan sebagai sumber makanan. Walaupun peternakan kuda diperkirakan telah dimulai sejak tahun 4500 SM, bukti-bukti penggunaan kuda untuk keperluan manusia baru ditemukan terjadi sejak 2000 SM.

Kuda atlet adalah kuda-kuda yang dipersiapkan untuk tujuan jenis olahraga tertentu dengan pengembangan fisik yang lebih terstruktur disertai dengan perawatan yang indah pada kuda tersebut sebagai hasil dari latihan yang dijalankan secara kontinyu dan proporsional (Prameswari, 2005). Baik dalam segi perawatan maupun pemeliharaan, sudah barang tentu seekor kuda atlet mendapatkan perlakuan yang spesial diantara kuda-kuda peliharaan lainnya. Beberapa kriteria dalam pemilihan kuda atlet dalam upaya menunjang prestasinya antara lain, bentuk tubuh (konformasi), sifat kuda, temperamen, karakter, ayunan langkah (*passage*) dan pergerakan (*movement*).

Motivasi peminat olahraga ini adalah peningkatan prestasi, dalam kaitanya prestasi sendiri tidak terlepas dari adanya faktor-faktor seperti kecocokan kuda dengan



penunggang, peran pelatih, perawatan, pendidikan pada kuda tersebut seperti misalnya disekolahkan (Soekotjo, 2005). Adanya korelasi antara ras terhadap prestasi juga menentukan tingkat prestasi yang dicapai kelak oleh kuda tersebut, karena pada ras-ras kuda tertentu mempunyai bakat yang cenderung lebih dominan untuk dilatih jenis olahraga berkuda tertentu, seperti halnya untuk disiplin endurance dapat digunakan kuda-kuda ras Arab karena memiliki ketahanan untuk menempuh jarak jauh, untuk pacuan digunakan kuda-kuda berdarah panas (Hot blood) yaitu kuda Thoroughbred dengan pembawaannya yang sangat aktif membuat jenis kuda ini sebagai satu-satunya bangsa kuda yang terbaik di kalangan pacuan kuda, jenis kuda warmblood (berdarah hangat) bertemperamen tenang cocok untuk disiplin Dressage dan Jumping serta Three day event, untuk kuda dressage diutamakan pada ayunan langkah serta panjang badan sedangkan untuk jumping maupun three day event kuda yang dipilih hendaklah yang pemberani, gesit dan kaki-kakinya cukup kuat dan ramping untuk three day event. (<http://duniakuda.blogspot.com/2008/04/kuda-atlit.html>)

2.1.3.1 Jenis Kuda di Indonesia

Jenis-jenis kuda yang terdapat di Indonesia antara lain kuda Makasar, kuda Gorontalo dan Minahasa, kuda Sumba, kuda Sumbawa, kuda bima, kuda Flores, kuda Sabu, kuda Roti (kuda Kori), kuda Timor, kuda Sumatra, kuda Jawa, kuda Bali dan Lombok, kuda Kuningan.

1. Kuda Sumba biasanya disebut Sandel-hout ciri-cirinya :

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| a. Tinggi antar 110 cm-130 cm. | b. Bentuk tubuh cukup serasi. |
| c. Tubuh bagian tengah agak pendek. | d. Dada cukup besar dan dalam. |



- e. Mata bersinar riang.
- f. Telinga agak kecil.
- g. Suri dan kumba agak tebal.
- h. Pangkal leher pendek.
- i. Kedudukan ekor tinggi.
- j. Bentuk kuku kecil.
- k. Tipe kuda penarik ringan.
- l. Kulit tipis.
- m. Warna macam-macam.
- n. Langkah pendek.

2. Kuda Sumbawa, kuda ini termasuk jenis kuda Sumba dgn cirri-ciri:

- a. Tinggi antara 1-1,25 m.
- b. Bentuk tubuh pendek.
- c. Dada cukup lebar dan dalam.
- d. Tubuh bagian tengah cukup
- e. Kepala lebih besar dari kuda Sumba.
- f. Bahu agak tegak.
- g. Lengkung tulang rusuk cukup baik.
- h. Bentuk kuku cukup baik.
- i. Sifat periang.
- j. Tipe kuda pekerja.
- k. Warna bermacam-macam.
- l. Tahan bekerja.

3. Kuda Flores :

(A) Kuda Mangarai (Sebelah Barat).

- a. Tinggi antara 1,11-1,39 m.
- b. Kepala besar dan lebar
- c. Kuat dan sabar
- d. Leher kencang
- e. Kumba cukup baik
- f. Kemudi agak lebar
- g. Punggung dan pinggang lebar
- h. Dada cukup lebar dan dalam
- i. Kaki agak tegak dan pendek
- j. Sifat-sifat tenang

(B) Kuda Ngada

- a. Lebih ringan dan halus
- b. Kepala lebih kecil
- c. Tulang lebih kecil
- d. Jalannya baik



4. Kuda Sabu :

- a. Tinggi antara 1-1,35 m.
- b. Tubuh panjang sedang.
- c. Bentuknya halus sekali.
- d. Kepala agak kecil pendek.
- e. Lubang hidung lebar.
- f. Mata menonjol kedepan.
- g. Telinga kecil.
- h. Dahi lebar.
- i. Kumba rendah.
- j. Kemudi Lebar.

5. Kuda Timor :

- a. Tinggi antara 1-1,35 m.
- b. Lubang hidung luas.
- c. Rahang agak sempit.
- d. Muka halus.
- e. Telinga sedang dan gagah.
- f. Mata jernih.
- g. Kunciung agak pendek.
- h. Kumba cukup tinggi.
- i. Suru sedang panjang.
- j. Kemudi agak bundal.
- k. Rongga dada cukup dalam.
- l. Watak baik.
- m. Tahan nafasnya baik.
- n. Berdiri baik.

6. Kuda Lombok. Kuda Lombok mempunyai tipe sendiri:

- a. Tinggi antara 1-1,32 m.
- b. Kepala agak besar
- c. Dada kurang dalam dan sempit.
- d. kaki panjang.
- e. Leher kurang baik.
- f. Punggung dan pinggang kuat.
- g. Kemudi condong sedikit runcing.
- h. Kuku agak terlampau besar.
- i. Kuku kurang tagak.
- j. Kualitas kuku kurang baik.

7. Kuda Bali.

- a. Kepala besar-leher besar.
- b. Bahu tegak.



- c. Punggung terlampau panjang sedi-kit.
- d. kemudi condong.
- e. Anggota kecil, urat-urat kurang baik.

8. Kuda Batak.

- a. Tinggi antara 1,10-1,18 m.
- b. tubuh cukup lebar.
- c. Anggota cukup besar.
- d. Dada lebar dan dalam.
- e. Kumba agak rendah dan pendek.
- f. Punggung pendek.
- g. Urat-urat kemudi kurang baik.
- h. Kuku biasanya kecil.
- i. cara berdiri biasanya baik.
- j. Sendi loncat tegak.
- k. Warna bermacam-macam.

9. Kuda Aceh. Terdapat disekitar tanah gayo dan alas dan terkenal sebagai kuda Gayo dengan ciri-ciri :

- a. Tinggi antara 1,15-1,20 m
- b. Bentuk tubuh agak pendek.
- c. Kepala sedang, perangai lincah
- d. Dahinya lebar, telinga besar.
- e. Mata kecil.
- f. Bodoh, hidung cukup lebar.

10. Kuda Sulawesi. Di Sulawesi Selatan terdapat beberapa jenis kuda di antaranya kuda Makasar dan kuda Bone serta kuda Bugis. Semuanya disebut kuda Makasar dengan cirri-ciri :

- a. Tinggi mencapai 1,15 m.
- b. Bentu bagus, kepala kecil.
- c. Dahi lebar, rahang besar.
- d. Leher pendek.
- e. Punggung pendek dan kencang.
- f. Kemudi kencang dan kuat.
- g. Kaki berurat baik.
- h. Sifat baik, langkah teratur.
- i. Daya tahan besar.
- j. Kuda sederhana.



11. Kuda Jawa.

- a. Tinggi lebih dari 1,13 m.
- b. Kepala sedang.
- c. Rahang agak besar.
- d. Mata, telinga agak sedang.
- e. Muka kencang atau tegak sedikit.
- f. Leher pendek berurat bagus.
- g. Tenguk pendek.
- h. Kumba pendek.
- i. Pinggang baik.
- j. Kemudi agak pendek.
- k. Dada cukup lebar dan dalam.
- l. Kualitas kuku kurang baik.

12. Kuda Priangan.

- a. Tinggi 1,25 m.
- b. Memberikan kesan bagus.
- c. Rahang cukup besar.
- d. Seperti leher rusa.
- e. Kumba baik tumbuhnya.
- f. Punggung agak panjang.
- g. Kemudi pendek dan sempit.
- h. Dada tidak dalam.
- i. Sendi-sendi cukup baik.
- j. Sikap tidak begitu riang

(<http://infohewan.blogspot.com/2011/05/jenis-jenis-kuda-di-indonesia.html>)

2.2 Tinjauan Rancangan Arena Pacuan Kuda

2.2.1 Teori Perancangan Arena Pacuan Kuda

Rancangan arena pacuan kuda dalam teorinya memiliki standar yang harus dimiliki baik dari sarana maupun prasarannya untuk 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 kebutuhan dari rancangan itu sendiri. Dalam perancangan arena pacuan



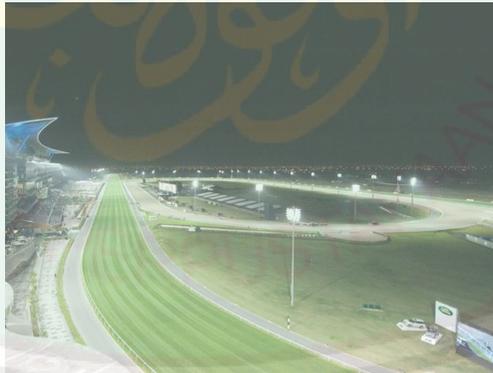
kuda memiliki beberapa fungsi yang diantaranya sebagai kejuaraan perlombaan, edukasi, hiburan dan pariwisata.

2.2.1.1 Fungsi Kejuaraan

Dalam fungsinya sebagai kejuaraan dari perlombaan balap kuda, arena pacuan kuda memiliki fasilitas sebagai penunjang seperti lintasan, tribun penonton, kandang.

A. Lintasan

Lintasan atau yang biasa disebut track pacu adalah jalur melingkar berbentuk oval dengan standard track pacu nasional yaitu memiliki panjang track 1200 m dan lebar 10-16 m berdasarkan aturan PORDASI. Landasan bervariasi ada tanah hitam, tanah rumput atau pasir. Kuda lari mengelilingi track dengan arah searah jarum jam (kekanan). Track dibatasi oleh dua garis pembatas yaitu sebelah dalam dan sebelah luar. Kuda tidak boleh keluar dari track pacu selama lomba.



Gambar 2.1 lapangan pacuan kuda meydan
(www.outdoordesign.com,2015)

Dari gambar lapangan pacuan kuda diatas bisa dilihat terdapat 14 garis gradasi gelap terang yang masing masing lebarnya 1 m sesuai ukuran maksimal lebar kuda



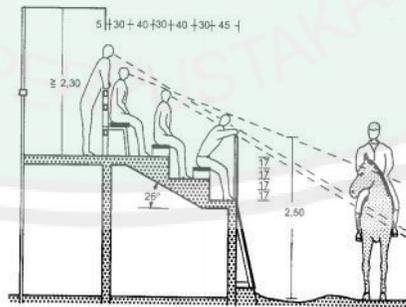
atlit, dengan begitu bisa disimpulkan lebar lintasan arena pacuan kuda meydan adalah 14 m.

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

Dalam perannya sebagai fasilitas tribun sangat berperan penting setelah lintasan atau track pacu 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.



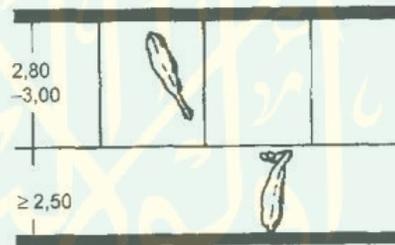
Gambar 2.2 standar tribun pacuan kuda
(sumber: ernes dan neufert, 1996)



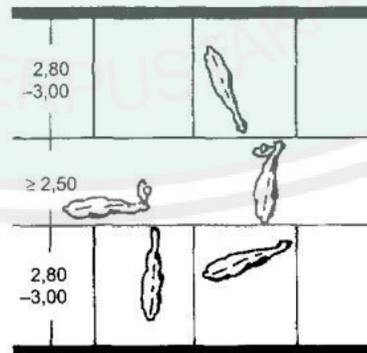
Dari gambar diatas didapatkan standar ukuran tribun arena pacuan kuda dari ukuran ketinggian sampai dengan lebarnya tribun, standar tribun ini merupakan patokan dalam perancangan karena ukuran yang digunakan sudah termasuk nilai nyaman bagi pengguna.

C. Kandang Kuda

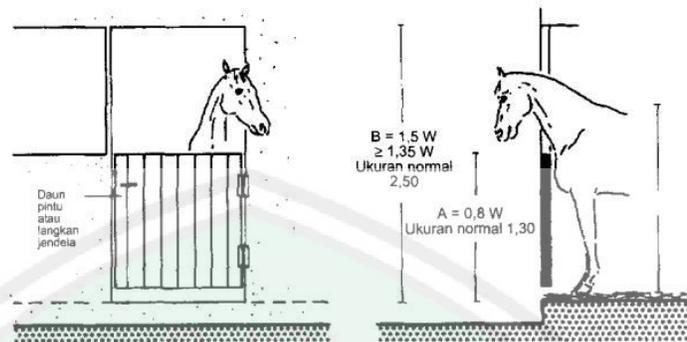
Kandang kuda disini sangat dibutuhkan apalagi untuk keperluan perlombaan, kuda kuda yang akan mengikuti perlombaan akan ditampung dikandang sambil menunggu waktunya untuk memulai perlombaan. Kandang kuda dalam buku Neufart jilid 2 memiliki banyak jenis yang diantaranya sebagai berikut :



Gambar 2.3 kandang 1 ruang terpisah
(sumber: neufert.1996)

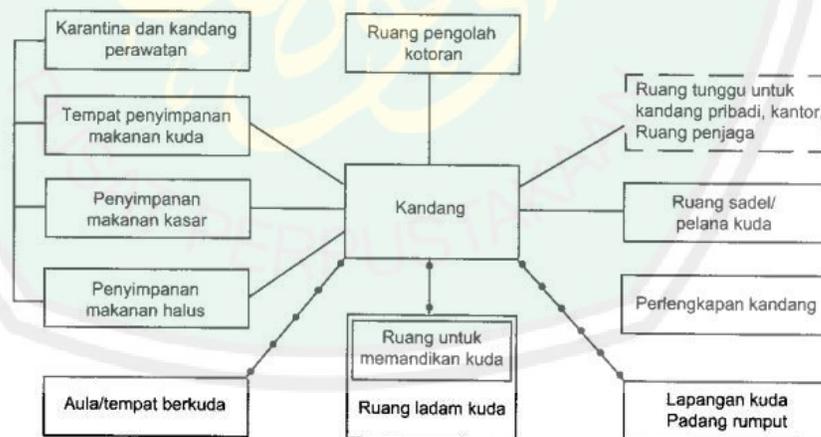


Gambar 2.4 kandang 2 ruang terpisah
(sumber: neufert.1996)



Gambar 2.5 ukuran pintu kandang
(sumber: neufert.1996)

Menurut Dinas Pengawasan Teknik dan Pembangunan Area Peternakan, kandang untuk pacuan kuda disarankan menggunakan kandang terpisah karena apabila menggunakan kandang gabungan akan menjadikan kuda sulit untuk bergerak karena keterbatasan ukuran kandang, sebab untuk kuda pacuan membutuhkan ruang gerak yang bebas berbeda dengan kuda ternak pada umumnya.



Gambar 2.6 Skema penampang ruang
(sumber: neufert.1996)

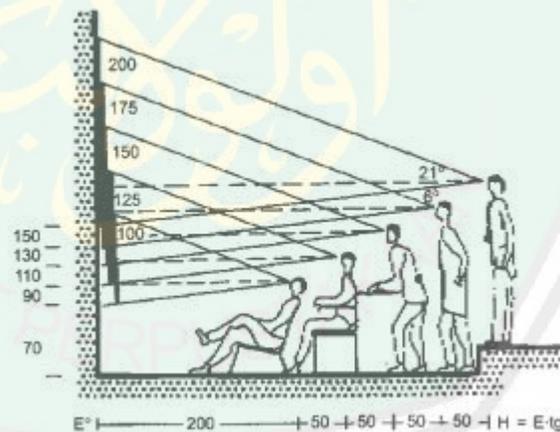


Berikut adalah gambar skema penampang ruang disekitar kandang kuda, kandang kuda sengaja dijadikan sebagai pusat agar memudahkan dalam mengakses sesuatu karena yang menjadi inti adalah kuda sehingga kandang kudalah yang digunakan sebagai poros atau pusat dari ruang ruang yang berhubungan dengan kuda.

2.2.1.2 Fungsi Edukasi

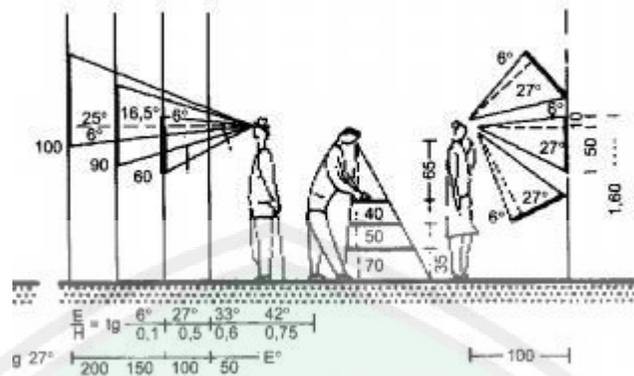
A. Galeri

Dalam perancangan arena pacuan kuda dibutuhkan suatu galeri sebagai ruangan atau gedung tempat memamerkan karya karya yang berkaitan dengan pacuan kuda maupun sejarah dari pacuan kuda bima sehingga bisa menambah wawasan masyarakat, dengan demikian arena pacuan kuda bima bukan hanya sekedar arena pacuan tetapi juga sebagai tempat edukasi. Adapun standar ukuran galeri sebagai berikut :



Gambar 2.7 Jarak pandang atau jarak penglihatan pada objek galeri

(Sumber: Neufret, 2007)



Gambar 2.8 Jarak pandang atau jarak penglihatan pada objek galeri
(Sumber: Neufret, 2007)

Dari standar ukuran pada gambar diatas sudah merupakan standar atau aturan jarak pandang manusia dengan objek galeri untuk mencapai kenyamanan pada saat melihat objek galeri.

B. 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 untuk mengamati “performance” kuda masing-masing.



Gambar 2.9 Paddock arena pacuan kuda meydan
(Sumber: tripadvisor, 2015)



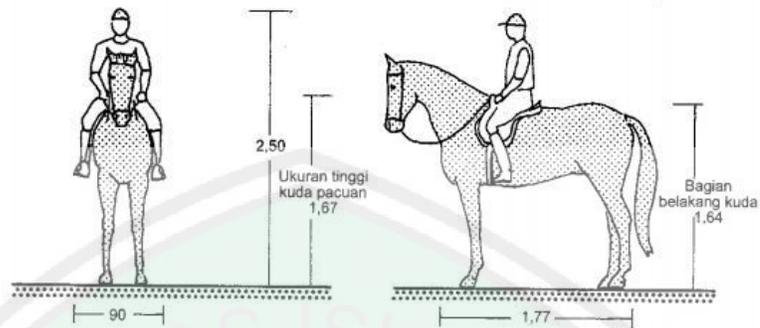
Paddock pameran berada didepan tribune kehormatan dan sekaligus didepan garis finish. Biasanya pada saat tidak ada kejuaraan stall paddock digunakan sebagai area latihan berkuda bagi para pemula ataupun yang ingin mencoba menunggang kuda.



Gambar 2.10 Paddock design examples
(Sumber: neufret)

Berikut adalah contoh paddock permanen untuk seekor kuda dapat ditempatkan di padang dengan lebar 12 m dan panjang 24 m. Daerah resapan dapat bervariasi sesuai dengan kebutuhan. Pit dapat digali dengan kedalaman 1 m hingga 5 m, hal ini dapat diisi dengan batu dan batu kerikil.

Permukaan dapat ditutupi dengan pasir atau rumput. Jika paddock dibangun di atas tingkat tanah atau lereng maka harus disesuaikan. Kemiringan paddock bertujuan untuk penampungan drainase. Berikut ukuran kudanya :

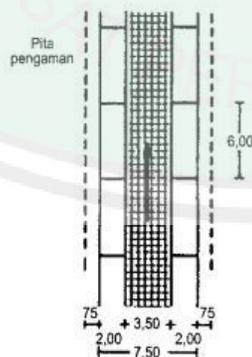


Gambar 2.11 Ukuran kuda dan penunggangnya
(Sumber: neufret, 1996)

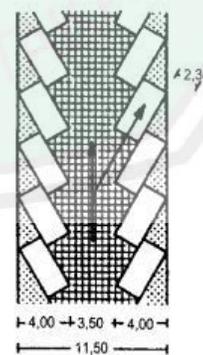
2.2.1.3 Fungsi Penunjang

A. Parkir Area

Sistem transportasi merupakan salah satu komponen atau aspek yang sangat penting dan tidak dapat terpisahkan dalam kebutuhan sistem transportasi, karena setiap perjalanan dengan kendaraan umumnya selalu dimulai dan diakhiri di tempat parkir. Dengan adanya fasilitas area parkir tentunya sangat membantu dalam hal ketertiban memarkir kendaraan. Adapun jenis jenis area parkir yang dapat diterapkan dalam perancangan yang diantaranya :



Gambar 2.12 Parkir Paralel
(Sumber: neufret, 1996)



Gambar 2.13 Parkir kemiringan 30'
(Sumber: neufret, 1996)



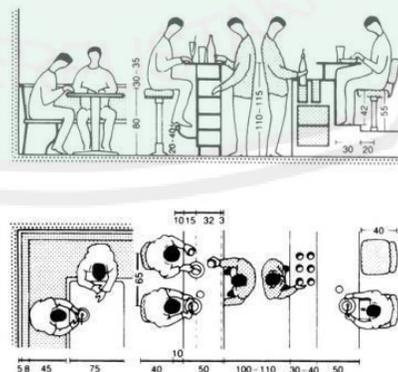
Gambar 2.14 Potongan Peron Parkir

(Sumber: neufret, 1996)

Penggunaan lahan parkir tetap memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna untuk memarkir kendaraan. Penyediaan fasilitas parkir kendaraan pada prinsipnya dapat dilakukan di badan jalan (on-street parking) dan di luar badan jalan (off-street parking). Pada kondisi parkir di badan jalan manuver kendaraan yang hendak memasuki atau meninggalkan ruang parkir berpotensi menimbulkan gangguan terhadap kelancaran lalu-lintas, untuk meminimalisir lahan maka bisa menggunakan gedung parkir atau peron bertingkat seperti pada gambar diatas.

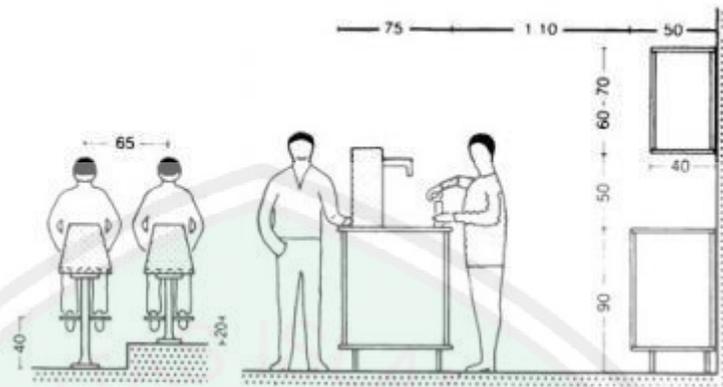
B. kafe and restoran

Manusia tidak lepas dari makan dan juga minum sehingga dengan adanya fasilitas penunjang seperti kafe dan restoran tentunya memberikan kemudahan bagi para pengunjung untuk memenuhi kebutuhannya. Berikut standar ruang restoran dari buku neufret :

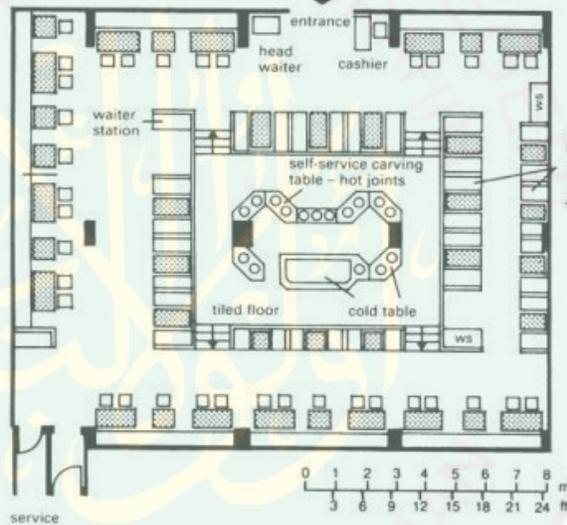


Gambar 2.15 Kebutuhan Ruang Retoran

(Sumber: neufret, 1996)



Gambar 2.16 Kebutuhan Ruang Dapur Restoran
(Sumber: neufret, 1996)



Gambar 2.17 Penataan Ruang Restoran
(Sumber: neufret, 1996)

C. Toilet

Tahun 2004 lalu, Kementerian Negara Pariwisata dan Kebudayaan mengeluarkan standar yang harus dipatuhi toilet umum, dalam hal ini “fasilitas sanitasi yang mengakomodasi kebutuhan membuang hajat yang digunakan oleh masyarakat umum,



tanpa membedakan usia maupun jenis kelamin dari pengguna tersebut”. Standar tersebut antara lain :

1. Persyaratan Ruang :

- a. Ruang untuk buang air besar (WC) P = 80-90 cm, L = 150-160 cm, T = 220-240 cm
- b. Ruang untuk buang air kecil (Urinoir) L = 70-80 cm, T = 40-45 cm

2. Sirkulasi Udara : Mempunyai kelembaban 40 – 50 %, dengan taraf pergantian udara yang baik yaitu mencapai angka 15 air-change per jam (dengan suhu normal toilet 20-27 derajat celcius)

200

3. Pencahayaan: Sistem pencahayaan toilet umum dapat menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Iluminasi standar 100 – 200 lux.

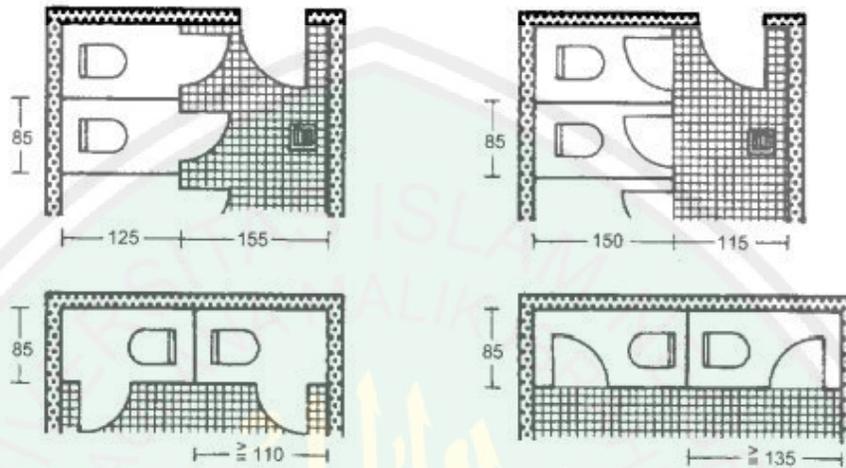
4. Konstruksi Bangunan :

- a. Lantai, kemiringan minimum lantai 1 % dari panjang atau lebar lantai.
- b. Dinding, ubin keramik yang dipasang sebagai pelapis dinding, gysum tahan air atau bata dengan lapisan tahan air.
- c. Langit-langit, terbuat dari lembaran yang cukup kaku dan rangka yang kuat sehingga memudahkan perawatan dan tidak kotor.

Secara resmi, standar tersebut adalah standar yang harus diberlakukan oleh toilet umum. Meskipun demikian, hal tersebut tidak melarang toilet yang terdapat di tempat-tempat lain untuk memenuhi standar yang sama. Selain standar resmi yang tersebut di



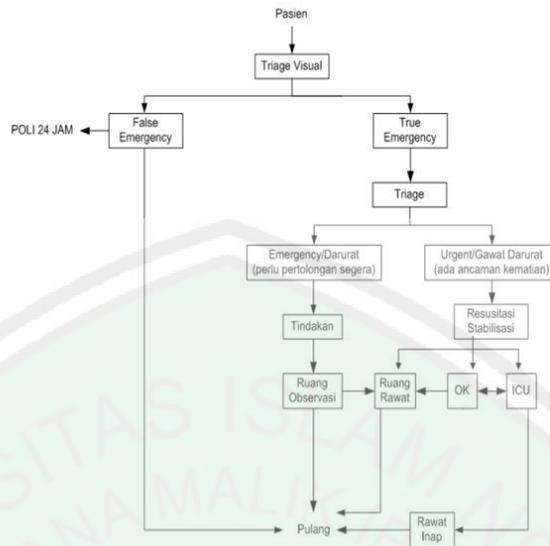
atas, ada pula standar universal yang selayaknya diberlakukan pada semua jenis toilet, yaitu kebersihan. Berdasarkan buku neufret standar ukuran toilet yaitu :



Gambar 2.18 Toilet Pintu Teruka dan Tertutup
(Sumber: neufret, 1996)

D. Ruang Cedera

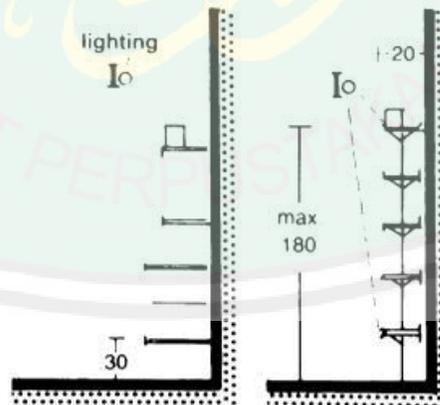
Ruang cedera merupakan fasilitas yang ditunjukkan untuk para joki maupun kuda pacuan yang mengalami cedera pada saat perlombaan, dengan adanya fasilitas ini joki maupun kuda tidak perlu khawatir apabila terjadi hal hal yang tidak diinginkan dan segera ditangani langsung jika terjadi kecelakaan dilapangan. Berikut skema ketika terjadi kecelakaan :



Gambar 2.19 Alur Kegiatan Unit Gawat Darurat
(Sumber: neufret, 1996)

E. Souvenir shop

Dengan adanya toko toko ini segala sesuatu yang berkaitan dengan pacuan kuda maupun kebudayaan Kota Bima dapat dijual dalam bentuk souvenir sehingga orang orang yang berkunjung dapat membawa oleh oleh berupa souvenir khas daerah setempat seperti: handmade khas daerah, makanan khas daerah dan lain lain.



Gambar 2.20 souvenir shop
(Sumber: Neufert Architect's Data)



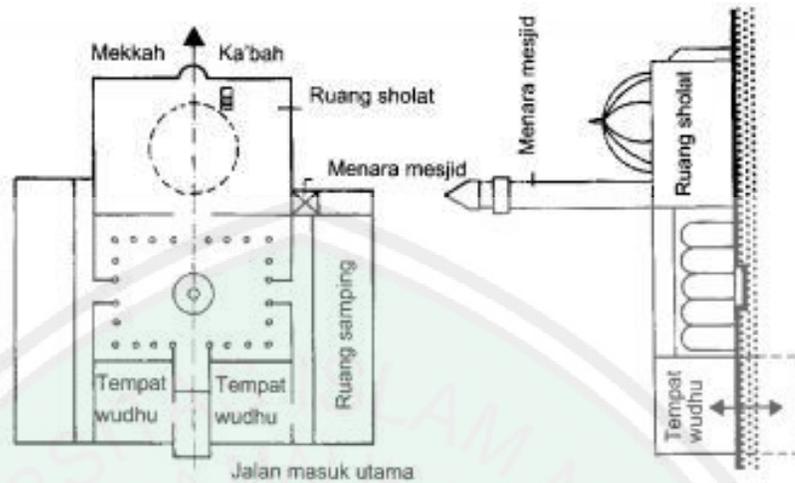
F. Masjid

Masjid adalah rumah tempat ibadah umat Muslim. Masjid artinya tempat sujud, dan mesjid berukuran kecil juga disebut musholla, langgar atau surau. Selain tempat ibadah masjid juga merupakan pusat kehidupan komunitas muslim. Kegiatan - kegiatan perayaan hari besar, diskusi, kajian agama, ceramah dan belajar Al Qur'an sering dilaksanakan di Masjid. Bahkan dalam sejarah Islam, masjid turut memegang peranan dalam aktivitas sosial kemasyarakatan hingga kemiliteran.

Dengan adanya masjid atau musholla di sekitar memudahkan pengunjung ketika akan beribadah sehingga tidak perlu khawatir ketika belum melaksanakan solat karena telah disediakan fasilitas ibadah.



Gambar 2.21 posisi solat
(Sumber: Neufert Architect's Data)



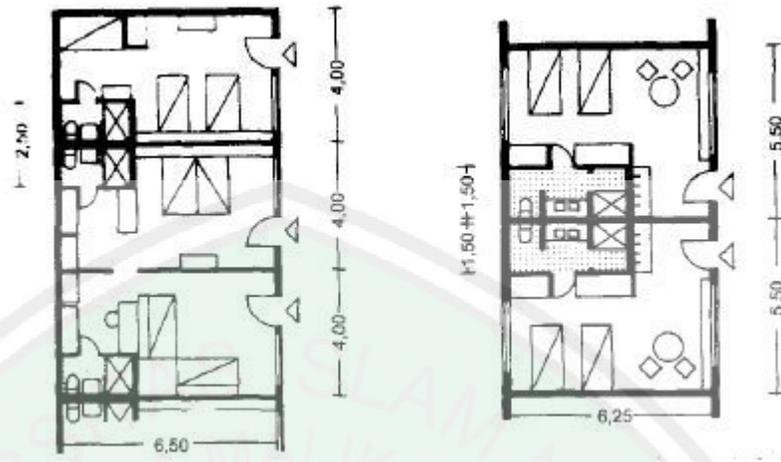
*Gambar 2.22 jalan masuk utama masjid
(Sumber: Neufert Architect's Data)*

G. Penginapan (Hotel Melati)

Penginapan adalah jenis tempat tinggal dalam perjalanan dimana orang yang harus tinggal jauh dari rumah lebih dari satu hari keperluan tempat untuk tidur, istirahat, keselamatan, tempat berteduh dari suhu dingin atau hujan, penyimpanan barang, serta akses ke fungsi umum pada rumah tangga.

Losmen adalah penginapan yang menyewakan kamar tanpa menyediakan fasilitas makan. Hotel melati kerap disebut sebagai losmen atau penginapan dengan kapasitas hingga 50 kamar. Meski demikian, pada umumnya hotel melati sudah dilengkapi dengan pendingin ruangan (AC), sementara losmen dan penginapan menggunakan kipas angin saja.

Dengan adanya hotel tentunya akan memfasilitasi pengunjung yang datang dari luar daerah dengan kepentingan menginap untuk menonton maupun untuk mengikuti kejuaraan balap kuda.



Gambar 2.23 Peningapan
(Sumber: Neufert Architect's Data)

2.3 Tinjauan Tema

2.3.1 Tinjauan Historicism

2.3.1.1 Pengertian Historicism

Historicism, dalam arti luas, berarti kembali ke gaya sejarah, misalnya seperti yang juga digunakan selama Renaissance. Namun istilah ini dipahami untuk arti pencarian yang semakin sempit dan gaya pluralisme dalam paruh kedua pada abad ke-19. Historicism dapat dilihat sebagai penutup dari arsitektur klasik. Seperti di Inggris masa akhir Gothic, gaya dominan yang tegak lurus, di depan bangunan berkisi hiasan. Irama terkendali yang diperoleh dari aksentasi *façade* horisontal yang kuat. Ornamen yang sama diberikan pada bangunan secara berulang sampai dihiasi sepenuhnya. Dapat dilihat karakteristik historicism adalah kesatuan. Jadi, penganut aliran ini ingin tetap menampilkan komponen-komponen bangunan yang berasal dari komponen-komponen klasik tetapi ditampilkan dengan penyelesaian yang modern, misalnya bentuk klasik



yang dulunya menggunakan bahan dari kayu diganti dengan bahan beton tetapi diberikan ornamen (Malige, 2009).

Historicism dalam arsitektur adalah merupakan aliran arsitektur Post Modern yang paling awal munculnya. Penganut aliran ini ingin tetap menampilkan komponen-komponen bangunan yang berasal dari komponen-komponen klasik tetapi ditampilkan dengan penyelesaian yang modern, misalnya bentuk klasik yang dulunya menggunakan bahan dari kayu diganti dengan bahan beton tetapi diberikan ornamen, produk dari aliran Post Modern (historicism) ini yang paling berhasil terdapat di Jepang dan Italia. Suatu tradisi meniru model yang historical seperti façade suatu bangunan dibentuk seperti temple. Historicism Arsitektur yang didasarkan disain dari suatu periode lebih awal dapat digunakan kembali. Adanya simpatik tentang bangunan dari masa lampau, walaupun sukses yang sangat besar di jaman dahulu. Victorian dengan jelas/dengan nyata menyusut di abad 20. Di 1927 Weissenhof Pameran, di mana banyak dari arsitek ini yang telah memperlihatkan, mengungkapkan persamaan dari maksud/arti dan pendekatan mereka (tyas, 2009).

Jadi dapat disimpulkan, historicism adalah aliran arsitektur yang membawa peristiwa sejarah baik dari segi sosial maupun budaya di masa lalu yang dihadirkan kembali di masa sekarang dengan penampilan yang berbeda.



2.3.1.2 Karakteristik *Historicism*

Mengambil kembali gaya lama, namun dengan penyelesaian modern.

- Mengambil bentuk khas dari negara maupun daerah bersejarah.
- yang membentuk suatu seni, pastiche, rekonstruksi otentik, pendemonstrasian suatu Membuat bentukan-bentukan yang mencerminkan sejarah, elemen-elemen bentuk sesuai dengan arti/tujuan yang ingin dicapai.
- Unsur sejarah dalam perancangan diterapkan pada komposisi, bentuk, bahan, dan warna yang kontras dengan yang baru tetapi masih dalam komposisi yang harmonis. (emaumilia84.wordpress.com.2008)

2.3.1.3 Prinsip *Historicism*



Gambar 2.24 Prinsip *Historicism*

(Sumber: Antoniadis, 1990)



2.3.1.4 Teori Kajian Tema Perancangan

Dalam sebuah penghadiran kembali dari sebuah nilai kesejarahan, diperlukan beberapa tahapan yang perlu dilalui oleh perancang. Menurut Antoniades (1990), beberapa tahapan analisis tersebut adalah:

- a. Melakukan studi terhadap dokumen-dokumen dari sebuah bangunan bersejarah melalui penelitian arkeologi atau gambar-gambar arsitektural yang berkaitan.
- b. Melakukan studi mengenai kondisi regional yang meliputi iklim, material hal-hal detail lainnya.
- c. Melakukan studi mengenai metoda struktur dan konstruksi.
- d. Menjalankan kerangka kerja yang mengacu pada sosiokultural yang meliputi sejarah kultural, gaya hidup dan masyarakat yang mendiami pada periode bangunan bersejarah tersebut atau membandingkan dengan artefak yang identik pada area atau periode yang berbeda.
- e. Mencari mitos dan simbol-simbol dalam memberikan perhatian pada nilai-nilai yang melatarbelakangi terbentuknya bangunan bersejarah tersebut.
- f. Analisis mengenai konsep dari *space*, baik interior maupun eksterior.
- g. Menginterpretasikan studi mengenai penghadiran kembali (*precedent*) dengan memperhatikan kesamaan preseden pada masa lalu dan kesamaan atau sebuah analogi dengan saat ini.
- h. Memberikan hipotesa mengenai kesamaan atau analogi antara periode studi dengan kondisi saat ini.



- i. Memberikan sintesa bahwa kehadiran kembali adalah sebuah pengembangan sejarah untuk solusi kebutuhan saat ini.

Sebuah kehadiran kembali dari kesejarahan membutuhkan proses yang panjang agar rancangan yang dihasilkan memang memiliki nilai-nilai kesejarahan yang coba untuk dihadirkan. Inilah usaha yang membutuhkan suatu kreativitas, apalagi bila dihadapkan pada sebuah modernisasi, dimana menjadi suatu hal yang sulit untuk membentuk bangunan kontemporer ditengah lingkungan dengan deretan bangunan klasik tanpa merusak nilai dan keharmoniannya.

Dengan demikian maka historicism yang akan di angkat berdasarkan tema yang di ambil yaitu sejarah terbentuknya Kota Bima yang bermula dari dari zaman pra sejarah, proto sejarah, zaman kerajaan dan zaman kesultanan.

2.3.2 Sejarah Awal Perkembangan Kota Bima

Bima di bagi dalam 4 jaman, yaitu jaman Naka (Prasejarah), jaman Ncuhi (Proto Sejarah), jaman Kerajaan (Masa Klasik), dan jaman kesultanan (Masa Islam).

2.3.2.1 Jaman Naka (masa prasejarah)

Kebudayaan masyarakat Bima pada jaman Naka masih sangat sederhana. Masyarakat belum mengenal sistem ilmu pengetahuan dan teknologi, pertanian, peternakan, pertukangan atau perindustrian serta perniagaan dan pelayaran. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, mereka mencari dan mengumpulkan kekayaan alam yang ada disekitarnya seperti umbia-umbian, biji-bijian dan buah-buahan. Selain mencari dan mengumpulkan makanan untuk kebutuhan sehari-hari, mereka juga sudah



gemar berburu. Dalam istilah ilmu arkeologi, karena mereka mengumpulkan makanan dari hasil kekayaan alam disebut masyarakat pengumpul (Food Gathering).

Kehidupan masyarakat pada jaman Naka (Prasejarah) selalu berpindah-pindah dari suatu tempat ke tempat lain. Masyarakat pada jaman Naka sudah mengenal agama atau kepercayaan. Kepercayaan yang meraka anut pada masa itu disebut Makakamba dan Makakimbi, yang dalam ilmu sejarah disebut kepercayaan Animisme dan Dinamisme. Menurut keyakinan mereka pada masa itu, alam beserta isinya diciptakan oleh Maha Kuasa, disebut Marafu atau Tuhan. Marafu tersebut merupakan tempat semayam di mata air, pohon-pohon besar atau batu-batu besar. Dan tempat untuk bersemayamnya Marafu tersebut Parafu Ro Pamboro.

2.3.2.2 Jaman Ncuhi (masa proto sejarah)

Demikian jaman Naka berakhir, masyarakat Bima memasuki jaman baru, yaitu jaman Ncuhi. Pada jaman Ncuhi, sekitar abad ke 8 M, masyarakat Bima mulai berhubungan dengan para pedagang dan musafir yang berasal dari daerah lain. Para pedagang dan musafir itu berasal dari Jawa, Sulawesi Selatan, Sumatera dan Ternate. Pada saat itulah masyarakat Bima sudah mengenal sistem ilmu pengetahuan dan teknologi, pertanian, peternakan, pertukangan dan pelayaran serta perniagaan.

Sejak itulah keadaan Bima sudah mulai berubah dan masyarakat sudah mulai tinggal menetap dan mendirikan rumah. Sehingga lahir adanya Kampung, Kota dan Desa. Keadaan masyarakat Bima mulai berkembang, seperti diibaratkan sebagai sebatang pohon yang mulai Ncuhi atau Ncuri (yang mulai Bertunas dan Berkuncup), karena itu, jaman awal kemajuan maka disebut jaman Ncuhi. Dan pemimpin mereka



pada saat itu disebut Ncuhi. Sehingga Ncuhi bukan hanya sebagai pemimpin pemerintahan, tetapi Ncuhi juga sebagai pemimpin agama. Pada masa Ncuhi, masyarakat masih menganut terhadap kepercayaan Makakamba dan Makakimbi.

Kian lama masyarakat Bima melakukan hubungan dengan para pedagang dan musafir dari daerah luar semakin intim. Sehingga para pedagang dan musafir dari seluruh pelosok nusantara, terutama para pedagang dan musafir dari Jawa Timur semakin bertambah. Para pedagang dan musafir dari Jawa Timur mendirikan perkampungan di pesisir Barat Teluk Bima, yaitu desa Sowa Kecamatan Donggo sekarang. Sampai sekarang bekas pemukiman mereka masih dapat disaksikan sebagai peninggalan sejarah atau dalam istilah ilmu arkeologi yaitu disebut situs yang oleh masyarakat diberi nama Wadu Pa'a (Batu Pahat). Salah seorang tokoh pedagang dan musafir Jawa Timur yang terkenal pada saat itu yaitu bernama Sang Bima. Sang Bima tersebut menjalin hubungan persahabatan dengan para Ncuhi, yaitu ncuhi Dara. Dengan keadaannya masyarakat Bima sekian lama semakin maju. Kehidupan masyarakat semakin bertambah makmur dan sejahtera dan mereka hidup rukun dan damai.

Untuk meningkatkan persatuan dan kesatuan, seluruh Ncuhi mengadakan Mbolo Ro Dampa (rapat) di sebuah Babuju di wilayah Ncuhi Dara. Dalam keputusan Mbolo Ro Dampa :

- Masyarakat dan seluruh Ncuhi, mengangkat Ncuhi Dara sebagai pemimpin masyarakat Bima.



- Ncuhi Parewa diangkat menjadi pemimpin di wilayah Selatan, yaitu di kecamatan Belo, Woha dan Monta sekarang.
- Ncuhi Bangga Pupa diangkat menjadi pemimpin di wilayah Utara, yaitu di kecamatan Wera sekarang.
- Ncuhi Bolo diangkat menjadi pemimpin di wilayah Barat, yaitu di kecamatan Bolo dan Donggo sekarang.
- Ncuhi Doro Woni diangkat menjadi pemimpin di wilayah Timur, yaitu di kecamatan Wawo dan Sape sekarang.

Gabungan dari seluruh wilayah Dana Mbojo (Tanah Bima), diberi nama Babuju. Sesuai dengan nama tempat dalam Mbolo Ro Dampa (Rapat). Nama Mbojo (Bima) berasal dari kata Babuju.

2.3.2.3 Jaman Kerajaan (masa klasik)

Pada jaman kerajaan, menurut dalam cerita legenda dalam kitab BO (catatan kuno kerajaan Bima) bahwa Sang Bima pertama kali berlabuh di pulau Satonda, kemudian bertemu dengan seekor naga bersisik emas. Sang naga melahirkan seorang putri dan kemudian diberi nama putri Tasi Sari Naga. Sang Bima menikahi putri Tasi Sari Naga dan melahirkan dua orang putra yang bernama Indra Zamrud dan Indra Kumala. Kedua putra Sang Bima tersebut kelak menjadi cikal bakal keturunan raja-raja Bima. Setelah Sang Bima bertemu dengan putri Tasi Sari Naga yang merupakan seorang putri dari penguasa setempat (Ncuhi) di pulau Satonda, sejak itu Bima mempunyai hubungan nyata dengan pulau Jawa. Sang Bima juga diduga seorang



bangsawan Jawa. Bima tercatat dalam kitab *Negarakertagama*, wilayah kekuasaan Majapahit.

Sebelum mendirikan kerajaan, semua Ncuhi membentuk kesatuan wilayah di bawah pimpinan Ncuhi Dara. Selama puluhan tahun Sang Bima berada di Jawa Timur, Sang Bima mengirim dua orang putranya, yaitu Indra Zamrud dan Indra Kumala. Indra Zamrud dijadikan anak angkat oleh Ncuhi Dara sedangkan Indra Kumala dijadikan anak angkat oleh Ncuhi Doro Woni. Kemudian semua Ncuhi melakukan *Mbolo Ro Dampa* untuk menentukan sebagai pemimpin atau raja di Bima dan Dompu. Hasil kesepakatan dari semua Ncuhi, Indra Zamrud dijadikan sebagai sangaji atau raja di Bima sedangkan Indra Kumala dijadikan sebagai sangaji atau raja di Dompu.

Indra Zamrud di Tuha Ro Lanti atau dinobatkan menjadi sangaji atau raja pertama di Bima. Setelah Indra Zamrud memiliki ilmu pengetahuan dalam pemerintahan. Maka, berakhirlah jaman Ncuhi dan masyarakat Bima memasuki jaman baru, yaitu jaman kerajaan. Dalam kepemimpinan bukanlah dipegang oleh Ncuhi, tetapi dipegang oleh sangaji atau raja.

Sejak berdirinya kerajaan sekitar pertengahan abad 11 M, dana Mbojo memiliki dua nama, yaitu nama Mbojo dan Bima. Masa pertumbuhan masa kerajaan Bima, setelah dilantik menjadi sangaji atau raja, untuk membangun kerajaan, Indra Zamrud dibantu oleh para Ncuhi, terutama Ncuhi Dara, Ncuhi Parewa, Ncuhi Bolo, Ncuhi Bangsa Pupa dan Ncuhi Doro Woni. Nama jabatan pada masa kerajaan tersebut yaitu jabatan seperti Tureli Nggampo atau Rumabicara (Perdana Menteri), Tureli (Menteri), Rato Jeneli, Gelerang dan Jabatan lain yang mulai populer pada masa sangaji



Manggampo Donggo. Tureli Nggampo atau Rumabicara yang terkenal, yaitu bernama Bilmana.

2.3.2.4 Jaman Kesultanan (masa islam)

Peristiwa-peristiwa dalam menjelang berdirinya masa kesultanan Bima, kerajaan mengalami kekacauan. Singkat dari cerita legenda, Salisi salah seorang putra sangaji Ma Wa'a Ndapa, karena ingin menjadi sangaji. Ia membunuh sangaji Samara dan jena Teke Ma Mbora Mpoi Wera. Dan Salisi juga mencoba berusaha ingin membunuh Jena Teke La Ka'i yang merupakan putra dari sangaji Asi Sawo. Sehingga Jena Teke La Ka'I terpaksa meninggalkan istana.

Setelah dalam kerajaan Bima mengalami kemunduran kemudian muncul dengan kedatangannya masa Islam. Dengan kedatangannya masa Islam dapat mempengaruhi dengan berakhirnya masa kerajaan menjadi lahirnya masa kesultanan. Masuk dan berkembangnya agama Islam di Bima, melalui beberapa tahap sebagai berikut :

1. Tahap pertama dari Demak sekitar tahun 1540 M

Pada tahun 1540 M, para mubalig dan pedagang dari Demak dibawah pimpinan Sunan Prapen yang merupakan putra dari Sunan Giri dating ke Bima dengan tujuan untuk menyiarkan agama Islam. Pada masa itu yang memerintah di kerajaan Bima adalah sangaji Manggampo Donggo. Usaha yang dilakukan oleh Sunan Prapen kurang berhasil, karena pada tahun 1540 M Demak mengalami kekacauan akibat mangkatnya Sultan Trenggono.



2. Tahap kedua dari ternate sekitar tahun 1580 M

Pada tahun 1580 M, sultan Bab'ullah mengirim para mubalig dan pedagang untuk menyiarkan agama Islam di Bima. Ketika masa itu kerajaan Bima, yang memerintah adalah sangaji Ma Wa'a Ndapa. Penyiarnya agama Islam yang dilakukan oleh Ternate, tidak dapat berlangsung lama, sebab di Ternate timbul kesultanan politik, setelah Sultan Bab'ullah mangkat.

3. Tahap ketiga dari Sulawesi Selatan sekitar tahun 1619 M

Pada tanggal 14 Jumadil awal 1028 H (tahun 1619 M), Sultan Makassar Alauddin awalul Islam mengirim empat orang mubalig dari Luwu, Tallo dan Bone untuk menyiarkan agama Islam di kerajaan Bima. Para muballig tersebut berlabuh di Sape dan mereka tidak datang ke istana, karena pada saat itu istana sedang dikuasai oleh Salisi. Kedatangan para Muballig tersebut disambut oleh La Ka'I yang sedang berada di Kalodu. Pada tanggal 15 Rabiul awal 1030 H, La Ka'I beserta pengikutnya memeluk agama Islam. Sejak itu mereka mengganti nama :

- La Ka'I menjadi Abdul kahir
- La Mbila putra Ruma Bicara Ama Lima Dai menjadi Jalaluddin
- Bumi Jara Mbojo di Sape menjadi Awaluddin
- Manuru Bata putra sangaji Dompu Ma Wa'a Tonggo Dese menjadi Sirajuddin.

Sejak La Ka'i memeluk agama Islam, maka rakyat juga ikut berbondong-bondong memeluk agama Islam.



2.3.2.5 Penyebab Berakhirnya Kerajaan Bima (Masa Kemerdekaan)

Kesultanan Bima berakhir ketika Indonesia berhasil meraih Kemerdekaan pada tahun 1945. Saat itu, Sultan Muhammad Salahuddin, raja terakhir Bima, lebih memilih untuk bergabung dengan Negara Kesatuan Indonesia. Siti Maryam, salah seorang Putri Sultan, menyerahkan Bangunan Kerajaan kepada pemerintahan dan kini di jadikan Museum. Di antara peninggalan yang masih bisa di lihat adalah Mahkota, Pedang dan Funitur.

Dari proses sejarah terbentuknya Kota Bima di atas maka dapat disimpulkan atau disintesaikan pada tabel sebagai berikut:





Tabel 2.1 Sintesa sejarah pembentukan Kota Bima

No.	Zaman	Sejarah yang diambil	Nilai arsitektural
1.	Prasejarah	<ul style="list-style-type: none"> - Belum mengenal ilmu pengetahuan dan teknologi - Kehidupan berpindah-pindah 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentukkan simpel atau sederhana - Bersifat sementara/ fleksibel.
2.	Proto Sejarah	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai berhubungan dengan para pedagang dan musafir yang berasal dari daerah lain - Sudah mengenal sistem ilmu pengetahuan dan teknologi - Sudah mulai tinggal menetap dan mendirikan rumah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Harus ada kesesuaian antar bangunan - Penyelesaian yang modern. - Bersifat permanent.
3.	Masa Klasik	<ul style="list-style-type: none"> - Bima memiliki raja yang bernama Indra Zamrud. - Tanah Bima memiliki dua nama, yaitu nama Mbojo dan Bima. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki bangunan utama
4	Masa Islam	<ul style="list-style-type: none"> - Terjadi kekacauan dalam kerajaan (perebutan tahta) - Masuknya agama islam terjadi peperangan. - Mengambil alih kerajaan oleh Putra kahir (putra raja) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentukkan kacau atau berantakan. - Bentukkan heroik menggambarkan perjuangan. - Bentuk linier sebagai peralihan.
5	Masa Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> - Sultan Muhammad Salahuddin, raja terakhir Bima, lebih memilih untuk bergabung dengan Negara Kesatuan Indonesia. - Menyerahkan Bangunan Kerajaan kepada pemerintahan dan kini di jadikan Museum. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Unity</i> antara bangunan yang satu dengan yang lain.

Sumber: Analisis, 2015



2.3.3 Kajian Integrasi Keislaman

2.3.3.1 Kajian Objek Dalam Perspektif Islam

Kota Bima merupakan kota yang berada di provinsi Nusa Tenggara Barat, Kota Bima memiliki berbagai macam potensi objek wisata dan kebudayaan. Dalam hal ini, salah satu potensi yang paling besar adalah dari segi kebudayaan yaitu pacuan kuda karena dapat menarik wisatawan lokal untuk berkunjung bahkan ada yang menjadi peserta lomba pacuan kuda yang diselenggarakan oleh Kota Bima ditiap tahunnya.

Kebudayaan pacuan kuda ini banyak menarik pengunjung dari berbagai umur dan kalangan dari pada objek wisata lainnya, akan tetapi objek ini belum dikembangkan secara optimal oleh Pemerintah Kota Bima. Hal tersebut dapat dilihat dari fasilitas-fasilitas yang terdapat di objek arena pacuan kuda sekarang ini yang kurang memadai sebagaimana pada objek arena pacuan kuda pada umumnya, seperti tidak adanya kandang kuda sementara maupun permanen, kurang besarnya tribun penonton sehingga tidak kondusif karena penonton berkumpul dipinggir lintasan, sirkulasi kendaraan yang kurang baik, *stall paddock* yang kurang luas, dan lain-lain.

Dari kondisi arena pacuan kuda yang telah dijabarkan diatas, maka perlu dikembangkan lebih baik lagi dari segi kawasan lingkungan seperti adanya sarana dan prasarana yang mendukung arena pacuan kuda, dari segi sosial seperti adanya lomba pacuan kuda di Kota Bima, maupun dari segi ekonomi seperti memperoleh investasi dari wisatawan yang datang. Dalam dal ini, sebagai manusia tugas kita adalah menjaga dan melestarikan kebudayaan dengan meningkatkan maupun membangun fasilitas yang lebih baik dan bermanfaat karena pada dasarnya olahraga berkuda juga



merupakan anjuran Nabi Muhammad saw. Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

وَلَيْسَ اللَّهْوُ إِلَّا فِي ثَلَاثَةٍ تَأْدِيبِ الرَّجُلِ فَرَسَهُ وَمَلَاغَبَتِهِ
أَمْرَأَتَهُ وَرَمِيهِ بِقَوْسِهِ وَنَبْلِهِ وَمَنْ تَرَكَ الرَّمْيَ بَعْدَ مَا عَلِمَهُ رَغْبَةً عَنْهُ فَإِنَّهَا نِعْمَةٌ
كَفَرَهَا أَوْ قَالَ كَفَرَ بِهَا

“Tidak ada hiburan kecuali dalam tiga hal; seorang laki-laki yang melatih kudanya, candaan seseorang terhadap isterinya, dan lemparan anak panahnya. Dan barangsiapa yang tidak memanah setelah ia mengetahui ilmunya karena tidak menyenangkannya, maka sesungguhnya hal itu adalah kenikmatan yang ia kufuri.”
(NASAI – 3522)

Sepintas anjuran itu sederhana. Ketiga hal itu, pada zaman sekarang terkait dengan kegiatan olah raga, namun dibalik anjuran sederhana itu terdapat manfaat yang cukup banyak. Misalnya pacuan kuda, ternyata olahraga pacuan kuda memiliki manfaat yang lebih karena merupakan salah satu olahraga yang menggabungkan antara intelektualitas dengan kekuatan fisik. Dalam berkuda kita mengenal gerakangalloping, yaitu gerakan kuda melompat dan berlari. Gerakan ini menyebabkan vetebra tulang belakang manusia bergesek antara yang satu dengan yang lain dan merangsang saraf-saraf tulang belakang, sehingga membuat kita merasa seolah-olah sedang diurut.

Manfaat lain dari berkuda adalah merangsang saraf kranial sehingga membantu fungsi indera penglihatan kita, yaitu mata. Selain itu, olahraga ternyata juga menjadi alternatif terbaik untuk melatih keberanian dalam mengambil resiko dan mengatasi ketakutan tertentu, hal ini dikatakan oleh Jihad Shamis, seorang pelatih olahraga



memanah dan berkuda di Masjid Surry, Inggris. Berkuda juga merupakan terapi penderita autisme, Terapi ini masih sangat jarang digunakan di Indonesia, karena terapi ini tergolong penemuan baru. Terapi berkuda mampu meningkatkan konsentrasi anak autis. Anak autis menunggangi kuda dan kuda berjalan secara pelan dan dipandu oleh terapis. Peran terapis sangat penting di sini, karena ia lah yang akan mendampingi anak dan menganalisa perkembangannya (Sugeng, 2013).

Dengan demikian objek rancangan ini selain mengembangkan potensi kebudayaan Kota Bima tetapi juga mampu memwadahi dan memfasilitasi olahraga yang dianjurkan oleh Nabi Muhammad saw. Banyak manfaat yang didapat dari olahraga berkuda sehingga dibutuhkan arena pacuan kuda yang memadai. Adapun ayat yang menjelaskan tentang kuda yaitu pada surah Al-Adiyat(1) :

وَالْعَادِيَاتِ ضَبْحًا

'Wal'aadiyaati dhabhaa. Artinya yaitu “Demi [kuda] yang berlari kencang dengan terengah-engah”

Ayat pertama ini menjelaskan akan keistimewaan kuda itu dalam penyerbuan mengejar musuh yang hebat dahsyat itu kelihatanlah bagaimana pentingnya kendaraan atau angkatan berkuda (Cavalerie). Surat ini diawali dengan sumpah Allah terhadap makhluknya. Semua bentuk sumpah Allah swt terhadap makhluk-Nya mempunyai beberapa tujuan dan hikmah. Pertama, kita diperintahkan untuk mentadabburi (merenungkan) ciptaan-Nya, misalnya kuda, yang merupakan kendaraan jaman dulu sebelum dibuatnya tank-tank. Kuda memiliki dua fungsi yaitu fungsi duniawi sebagai



kendaraan antar jemput, menarik gerobak dan lain-lain. Sedangkan fungsi ukhrawi sebagai kendaraan di medan jihad. Kedua, sumpah Allah terhadap makhluk-Nya merupakan salah satu bukti kekuasaan Allah swt, bahwa Dia (Allah) berhak berbuat apa saja tanpa dipengaruhi oleh siapapun. Adapun manusia tidak boleh bersumpah dengan menggunakan selain nama Allah swt, berdasarkan sabda Rasulullah saw, “Barangsiapa yang bersumpah hendaklah menggunakan nama Allah atau diam (tanpa sumpah)”.

2.3.3.2 Kajian Tema Dalam Perspektif Islam

Pembangunan yang memperhatikan kelestarian lingkungan dan kepedulian terhadap kebudayaan pada hakekanya untuk lingkungan hidup yang lebih baik, yaitu mengurangi resiko dan memperbesar manfaat lingkungan sehingga manusia mempunyai tanggung jawab untuk memelihara dan melestarikan lingkungan kebudayaan. Allah berfirman yang artinya :

وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ لَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ قَالُوا إِنَّمَا نَحْنُ مُصْلِحُونَ
﴿١١﴾ أَلَا إِنَّهُمْ هُمُ الْمُفْسِدُونَ وَلَكِن لَّا يَشْعُرُونَ ﴿١٢﴾

“Dan bila dikatakan kepada mereka: “Janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi,” mereka menjawab: “Sesungguhnya kami orang-orang yang mengadakan perbaikan”. (QS al-Baqarah:11-12).

Ayat di atas menjelaskan tentang kepedulian dan perbaikan terhadap lingkungan.

Upaya memelihara dan melestarikan suatu kebudayaan yang baik merupakan salah satu bentuk kepedulian terhadap lingkungan yang bertujuan agar lingkungan kedepannya dapat menopang secara berkelanjutan pertumbuhan dan perkembangan yang diusahakan dalam bentuk pembangunan dengan tidak melupakan sejarah dan



kebudayaan agar kita tidak lupa akan asal usul dan mencegah hilangnya budaya yang mulai terkikis oleh zaman, sehingga kelangsungan hidup dan kelestarian lingkungan terjamin pada tingkat mutu yang lebih baik. Konsep pembangunan ini dikenal dengan pembangunan yang memperhatikan sejarah dan kebudayaanya (architecture historicism).

2.4. Studi Banding

2.4.1 Studi Banding Objek

2.4.1.1 Arena Pacuan Kuda Meydan

Dubai World Cup merupakan turnamen pacuan kuda terbesar di dunia yang diselenggarakan bulan Maret 2010. Dulunya arena ini adalah hamparan padang pasir yang sangat luas dan panas, namun kini menjadi kompleks mewah baru yang disebut sebagai lapangan pacuan kuda terbesar di dunia yang dilengkapi dengan beberapa bangunan yang mewah. Bangunan tersebut mampu menampung 60.000 orang, terdapat juga hotel yang sangat indah dan megah dengan menggabungkan 5 konsep hotel mewah di dunia. Selain itu terdapat pula museum Meydan, lapangan golf, dan bioskop. Ini bertujuan untuk memuaskan pengunjung.

A. Lokasi

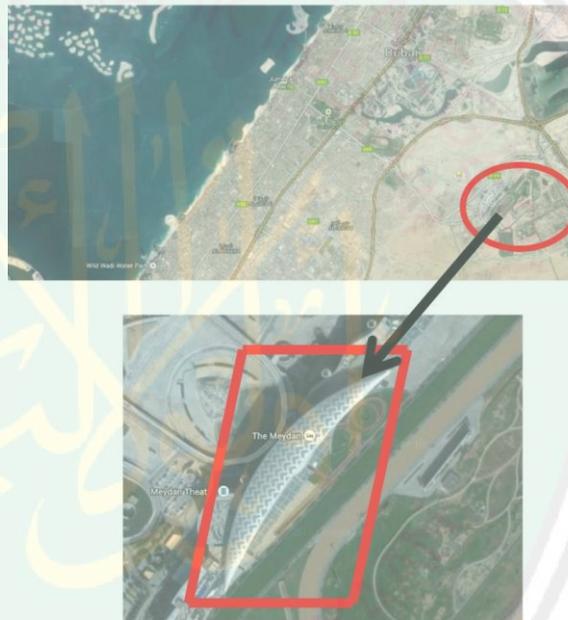
Arena pacuan kuda meydan terletak di jln. D 69 almeydan RD, negara Dubai. Negara Dubai terletak di sepanjang pantai selatan Teluk Persia di Jazirah Arab. Sebelumnya lokasi ini adalah area kosong yang tandus dan panas lalu di kelola oleh pemerintah Dubai dengan membangun arena pacuan kuda



yang merupakan salah satu arena pacuan kuda yang terbesar bahkan termewah di dunia.

B. Tapak

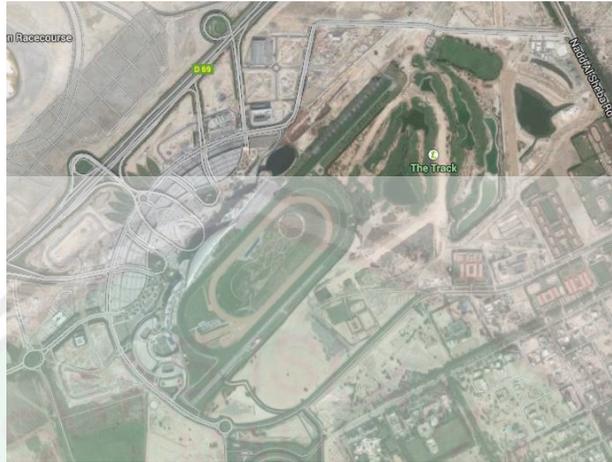
Pada kawasan Meydan ini memiliki hembusan angin yang cukup kencang karena letaknya tidak jauh dari tepi pantai. Hal itu dapat dihindari dengan arah hadap bangunan yang membelakangi arah pantai.



Gamabr 2.25 Lokasi meydan

(Sumber: googlemap)

Selain angin yang cukup kencang, iklim negara dubai juga cukup panas sehingga pada perancangan meydan ini di berikan banyak vegetasi untuk meminimalisir angin angin yang masuk pada tapak dan juga untuk meminimalisir panas.



*Gambar 2.26 vegetasi kawasan meydan
(Sumber: googlemap)*

C. Fungsi

- i. Fungsi primer
 - Tempat kejuaraan pacuan kuda (tribun dan lintasan)
- ii. Fungsi sekunder
 - Tersedianya tempat makan (Restoran/kafe)
 - Tersedianya tempat penginapan (Hotel)
- iii. Fungsi penunjang
 - Big screen untuk menonton pertandingan
 - Kolam renang untuk pengguna hotel



D. Aktifitas dan fasilitas

1. Aktifitas

Arena pacuan kuda meydan memiliki sarana dan prasarana yang terdapat pada syarat arena pacuan kuda dengan menambahkan penunjang penunjang yang sebelumnya tidak ada pada arena pacuan kuda manapun, adapun aktifitas lainnya, misalnya :

- i. Berenang
- ii. Menonton pacuan kuda
- iii. Menginap
- iv. Jual beli
- v. Memarkir kendaraan

2. Fasilitas

Fasilitas pada arena pacuan kuda meydan ini dapat dinikmati oleh semua usia dan berbagai kalangan untuk menunjang sarana dan prasarana pengunjung, adapun fasilitas fasilitas dari aktivitas diatas, diantaranya :

- i. Adanya kolam renang untuk pengguna hotel



Gambar 2.27 kolam renang meydan
(Sumber: google)



- ii. Adanya big screen untuk pengunjung agar bisa menikmati pertandingan secara jelas terutama yang tidak berada pada tribun.



Gambar 2.28 big screen meydan
(Sumber: google)

- iii. Adanya hotel sebagai tempat penginapan pengunjung maupun peserta perlombaan



Gambar 2.29 hotel meydan
(Sumber: google)

- iv. Adanya restoran / kafe sebagai tempat jual beli makanan maupun minuman sehingga pengunjung tidak perlu membeli jauh jauh.



Gambar 2.30 restaurant meydan
(Sumber: google)



- v. Adanya area parkir khusus untuk kendaraan peserta lomba yang membawa kuda pacuannya agar tidak mengganggu aktifitas pengguna jalan lainnya.

2.4.2 Studi Banding Tema

2.4.2.1 Tugu Monumen Nasional



Gambar 2.31 Monumen Nasional

(Sumber: google)

Tugu Peringatan Nasional dibangun di areal seluas 80 hektar. Tugu ini diarsiteki oleh Soedarsono dan Frederich Silaban, dengan konsultan Ir. Rooseno, mulai dibangun Agustus 1959, dan diresmikan 17 Agustus 1961 oleh Presiden RI Soekarno. Monas resmi dibuka untuk umum pada tanggal 12 Juli 1975. Pembangunan tugu Monas bertujuan mengenang dan melestarikan perjuangan bangsa Indonesia pada masa revolusi kemerdekaan 1945, agar terbangkitnya inspirasi dan semangat patriotisme generasi saat ini dan mendatang. Tugu Monas yang menjulang tinggi dan melambangkan lingga (alu atau anatan) yang penuh dimensi khas budaya bangsa



Indonesia. Semua pelataran cawan melambangkan Yoni (lambung). Alu dan lambung merupakan alat rumah tangga yang terdapat hampir di setiap rumah penduduk pribumi Indonesia.

Lapangan Monas mengalami lima kali penggantian nama yaitu Lapangan Gambir, Lapangan Ikada, Lapangan Merdeka, Lapangan Monas, dan Taman Monas. Di sekeliling tugu terdapat taman, dua buah kolam dan beberapa lapangan terbuka tempat berolahraga. Pada hari-hari libur.

2.4.2.2 Les Espaces d'Abraxas



*Gambar 2.32 Les Espaces d'Abraxas
(Sumber: google)*

Melihat gambar di atas tampak bahwa perancang ingin membuat sebuah karya yang memiliki konsep bangunan lama namun terkesan modern dengan finishingnya. Dilihat bentuk-bentuknya dari bahan beton namun masih memiliki ornamen.

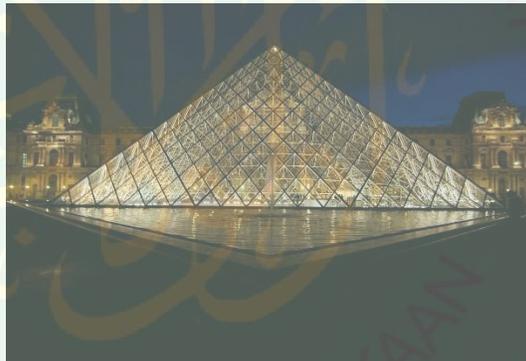
Bangunan arsitektur Historicism ini memberi sebuah kesan membawa orang yang melihatnya kembali ke zaman art nouveau, meski berada pada zaman modern. Karena dari bentuknya yang memiliki ornamen seperti bangunan art nouveau. Jika ditinjau vocal pointnya terdapat pada ornament-ornamen bangunan ini dari bahan beton



dan bangunan-bangunannya yang cenderung tinggi hingga 5 meter per lantainya, seperti bangunan art deco.

Kurangnya bangunan ini adalah dari segi pemanfaatan bahan yang kurang tepat pada abad ini. Karena pada abad ini dalam membuat sebuah karya bangunan harus memiliki nilai ekonomis dan tepat guna dari setiap bahan yang dipakai. Pada ornamen-ornamen bangunan ini yang terbuat dari bahan beton menurut saya kurang ekonomis. Karena akan semakin menambah rincian anggaran untuk menambahkan ornament-ornamen yang terbuat dari bahan beton ini.

2.4.2.2 Pyramide du Louvre



*Gambar 2.33 Pyramide du Louvre
(Sumber: google)*

Ciri khas arsitektur Historicism yang ada pada bangunan ini dapat dilihat bahwa bentuk dari bangunan ini mengambil bentuk bangunan pada zaman Mesir kuno yaitu Pyramid, sesuai dengan ciri khas arsitektur Historicism yaitu bangunan yang berkonsep sejarah tetapi dengan penyelesaian modern.



Dapat dilihat material yang digunakan pada bangunan ini bukanlah material yang digunakan pada Pyramid yaitu batu sehingga terkesan berat dan bangunan yang tertutup, tetapi sudah digunakan kaca dan pada bangunan ini digunakan rangka baja sehingga terkesan lebih ringan. Selain itu, dapat dilihat pada bangunan ini masih menggunakan ornamen.

2.3.5 Gambaran Umum Lokasi Perancangan

Lokasi Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini terletak di Provinsi Nusa Tenggara Barat, khususnya Kota Bima. Secara geografis Kota Bima terletak di Pulau Sumbawa bagian timur pada posisi 118041'00" - 118048'00" Bujur Timur dan 8030'00" - 8020'00" Lintang Selatan.

Lokasinya untuk rancangan berada di jln. Gatot Subroto desa sambinae kec. Mpunda dengan tanah Luas total: 162.761,56 m². Berikut gambaran lokasi:



Pemilihan tapak berada di jl. Gatot Soebroto Kota Bima. keberadaan lokasi berada pada area persawahan kecamatan sambina'e

Gambar 2.34 Kota Bima
(Sumber: google map)



BAB III

METODE PERANCANGAN

Suatu rancangan untuk menunjang kesuksesan seperti yang diinginkan perlu adanya metode perancangan. Metode perancangan berisi sebuah paparan deskriptif mengenai langkah-langkah dalam proses perancangan. Metode yang digunakan adalah metode analisis data dalam proses perancangan adalah dengan metodologi analisis kualitatif, yaitu sebuah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola (Bogdan & Biklen dalam Moleong, 2006).

3.1 Gagasan Perancangan

Secara umum, ide perancangan ini didasarkan pada beberapa hal, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Adanya anjuran rasulullah untuk berkuda yang merupakan amanah untuk mematuhi perintah Allah dan RasulNya.
2. Adanya keinginan penulis untuk merancang dan mengembangkan salah satu potensi kebudayaan Kota Bima
3. Memberikan fasilitas yang tepat dan layak, untuk meningkatkan mutu arena pacuan kuda di Kota Bima khususnya.



3.2 Permasalahan dan tujuan

3.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis mengenai Arena Pacuan Kuda Bima yang berada di kabupaten bima, sehingga dalam perancangan ini dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perlunya mengembangkan arena pacuan kuda yang bukan hanya sebagai tempat kejuaraan melainkan menjadikan arena pacuan kuda yang mampu memberikan edukasi bagi pengunjung sekaligus sebagai tempat wisata.
2. Merancang Arena Pacuan Kuda Bima yang terintegrasi dengan keislaman dan tanpa menghilangkan sejarah, kebudayaan dan citra kota tersebut dan tentunya dengan panduan eksplorasi desain yang bersumber dari Al Qur'an dan As Sunnah.
3. Merancang arena pacuan kuda bima sesuai dengan tema *historicism*. Mengingat *historicism* merupakan suatu rancangan yang tetap memperhatikan nilai sejarah, kebudayaan dan citra daerah tersebut.

3.2.2 Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan rancangan Arena Pacuan Kuda Bima yang berfungsi sebagai tempat kejuaraan, edukasi dan wisata.
2. Menghasilkan sebuah rancangan Arena Pacuan Kuda ima terintegrasi dengan keislaman.
3. Menghasilkan rancangan Arena Pacuan Kuda Bima dengan menerapkan tema *historicism*.



3.3 Batasan

Batasan atau ruang lingkup dalam rancangan arena pacuan kuda ini meliputi beberapa aspek cakupan penting, diantaranya:

a. Subjek atau pengguna

Arena pacuan kuda ini di peruntukan bagi Panitia Pordasi, peserta lomba balap kuda dan masyarakat umum dari berbagai kalangan baik dari masyarakat lokal maupun luar daerah, sebab perancangan merupakan arena perlombaan yang di khususkan untuk ditonton oleh orang banyak.

b. Objek rancangan

Rancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini merupakan tempat yang di fungsikan sebagai perlombaan balap kuda, sebagai tempat edukasi dan terdapat fasilitas penunjang lainnya terkait objek rancangan.

c. Tema perancangan

Untuk tema perancangan menggunakan *hitoricism*. Hal ini mengacu pada latar belakang objek rancangan dan isu yang diperoleh.

d. Skala layanan

Arena Pacuan Kuda Bima di rencanakan akan mencangkup wilayah Provinsi Nusa Tenggara Barat yang di antaranya yaitu Kota Bima, Kab. Bima, Kab. Dompu, Sumbawa dan Lombok.



3.4 Pengumpulan data

3.4.1 Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh penulis dari kondisi lapangan yang ada. Adapun beberapa metode yang dilakukan oleh penulis dalam proses pengambilan data ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan atau observasi dilakukan di Desa Sambinae yaitu Tepatnya di jalan Gatot Subroto Kecamatan Mpunda, Kota Bima. Dengan melakukan metode pengamatan ini penulis dapat merasakan langsung suasana dan kondisi tapak yang sesungguhnya. Sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses perancangan. Metode pengamatan atau observasi dapat diperoleh data sebagai berikut:

- a. Fisik Alami:

- Ukuran, bentuk, dan batas tapak perancangan.
- klimatologi, hidrologi, drainase, orientasi matahari, geologi, view, angin, Topografi, kebisingan, dan polusi.

- b. Fisik Binaan:

- Tata guna lahan
- Kondisi dan kedekatan sarana dan prasarana
- citra kota
- jaringan utilitas



- drainase
- transportasi

c. Aspek sosial

- Kependudukan
- Budaya masyarakat
- Kegiatan
- Fungsi
- Jumlah pengunjung

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode untuk mendapatkan data informasi atau fakta dari narasumber secara lisan. Wawancara ini nantinya akan dilakukan secara langsung (spontanitas), dan tidak langsung (terbuka: draft pertanyaan, tertutup: kuisisioner). Sasaran wawancara ini adalah para ahli atau pakar, instansi terkait atau panitia PORDASI, tokoh masyarakat, masyarakat sekitar, pengunjung.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang hasilnya berupa foto, rekaman video dan suara.



3.4.2 Data sekunder

Data sekunder merupakan data-data yang mampu menunjang data primer dalam proses perancangan. Data ini didapat dari studi literatur atau sumber-sumber tertulis yang berhubungan dengan perancangan dilakukan pada objek dan tema yang sama.

3.5 Analisis Data Perancangan

Proses analisis pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini meliputi tiga aspek analisis, yaitu analisis kawasan, analisis tapak, dan analisis objek.

3.5.1 Analisis Kawasan

Analisis ini berisi tentang paparan pertimbangan terhadap beberapa aspek yang perlu dikaji seperti potensi kawasan, kelebihan, dan kekurangan kawasan. Sehingga dapat menjadi alasan atau jawaban yang tepat terhadap permasalahan yang ada pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima.

3.5.2 Analisis Tapak

Mengumpulkan berbagai potensi yang terdapat pada kecamatan Mpunda, khususnya yang terletak pada tapak, tempat nantinya akan dibangun Arena Pacuan Kuda Bima. Analisa Tapak meliputi persyaratan tapak, analisis pola tatanan masa, analisis aksesibilitas, analisis sirkulasi, analisis view dari dan ke tapak, analisis kemiringan dan drainase tapak, analisis iklim, analisis matahari, analisis angin, analisis kebisingan, analisis kenyamanan, analisis vegetasi, dan analisis zoning. Dengan mengumpulkan data maupun melihat lokasi yang dapat digunakan untuk menentukan sebuah kawasan yang akan dirancang.



3.5.3 Analisis Objek

a. Analisis fungsi dan sistem fungsional

Analisis ini bertujuan untuk menentukan fungsi ruangan yang akan digunakan pada sebuah bangunan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pengelompokan fungsi tersebut untuk lebih menata kondisi bangunan. Penyusunan tersebut didasarkan pada kebutuhan ruang maupun jenis kegiatan pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini.

b. Analisis aktifitas

Analisis aktifitas merupakan analisis kegiatan pengguna. Dalam metode ini banyak membahas tentang Jenis Aktivitas, Sifat Aktivitas, Perilaku Beraktivitas, yang nantinya akan menghasilkan gambaran umum dari perancangan.

c. Analisis pengguna atau *user*

Analisis pengguna merupakan analisis tentang Jenis Pengguna, Jumlah Pengguna, Rentang Waktu Pengguna, dan Aliran Sirkulasi Pengguna. Dalam hal ini pengguna merupakan masyarakat sehingga analisis ini sangat berpengaruh terhadap penentuan kebutuhan ruang dan fasilitas-fasilitas yang ada dalam Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima.

d. Analisis Ruang

Analisa ruang meliputi Kebutuhan Ruang, Jumlah, Dimensi dan Luas Ruang, Karakteristik Ruang, Persyaratan Ruang, Hubungan Antar Ruang (Visual & Pencapaian). Analisa ruang juga terdiri dari penyesuaian karakter fungsional



bangunan, transformasi bentuk sesuai dengan tema yang diambil, fungsi dan analisa bentuk.

e. Analisis bentuk dan tampilan

Analisis bentuk dan tampilan merupakan gambaran dari konsep dan tema yang diterapkan pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima.

f. Analisis struktur

Analisis struktur merupakan gambaran penggunaan struktur yang akan digunakan dalam rancangan Arena Pacuan Kuda Bima. Analisis ini juga tidak terlepas dari konsep dan tema yang akan diterapkan pada rancangan.

g. Analisis utilitas

Melihat bentuk rancangan yang mempunyai sistem tata massa yang sangat luas, sangat diperlukan pemahaman utilitas yang nantinya akan digunakan agar bangunan tersebut dapat bekerja dengan baik dan yang jelas tidak mencemari lingkungan, yang dianalisis adalah jaringan air bersih, jaringan komunikasi, jaringan listrik, jaringan pembuangan sampah, sistem pemadam kebakaran pada bangunan.



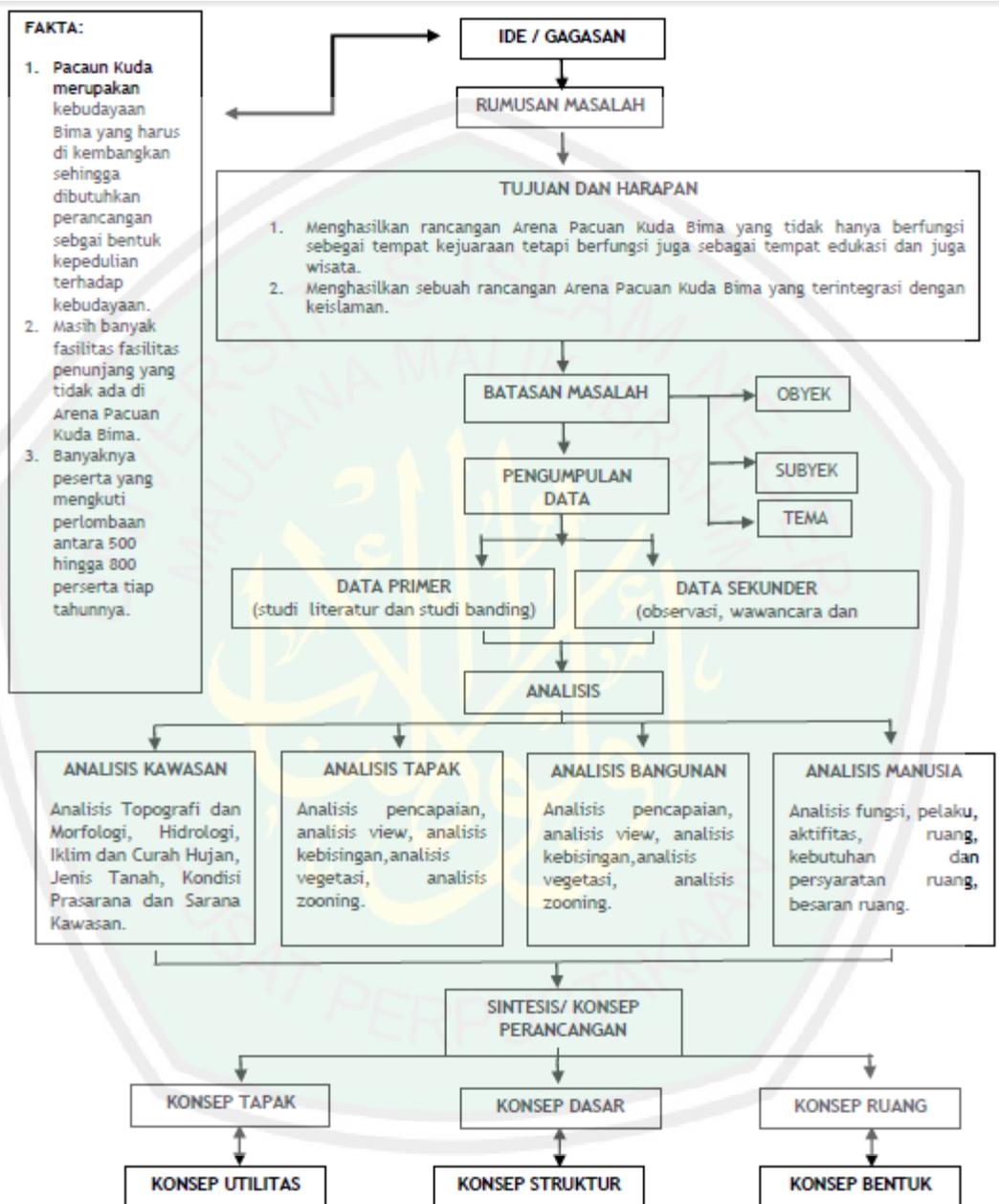
3.6 sintesis / konsep

Proses sintesis pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini berisi tentang alternatif-alternatif perancangan yang dianggap paling tepat dari hasil analisis yang telah dilakukan. Sehingga dari konsep perancangan ini nantinya akan diterapkan pada bangunan pendukung pacuan kuda.

Pada tahap sintesis ini, penulis berusaha mengambil kelebihan-kelebihan alternatif yang dianggap paling tepat dari berbagai hasil analisis yang telah dilakukan terhadap rancangan pacuan kuda. Kemudian dijadikan dasar konsep perancangan pada proses selanjutnya. Sintesis ini juga menggunakan sistem feedback dan komparasi literatur. Sehingga dari hasil sintesis ini dapat dihasilkan beberapa konsep: Konsep tapak, Konsep ruang, Konsep bentuk dan tampilan, Konsep struktur, Konsep utilitas.



3.7 Diagram atau Alur Perancangan



Gambar 3.1 Skema perancangan
 Sumber : Hasil Analisis, 2015



BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Lokasi Tapak

Tapak rancangan berada pada kawasan pertanian tepatnya di jalan Gatot Soebroto, desa Sambina'e, kecamatan Mpunda kota Bima Nusa Tenggara Barat.

4.1.1 Latar Belakang Pemilihan Site

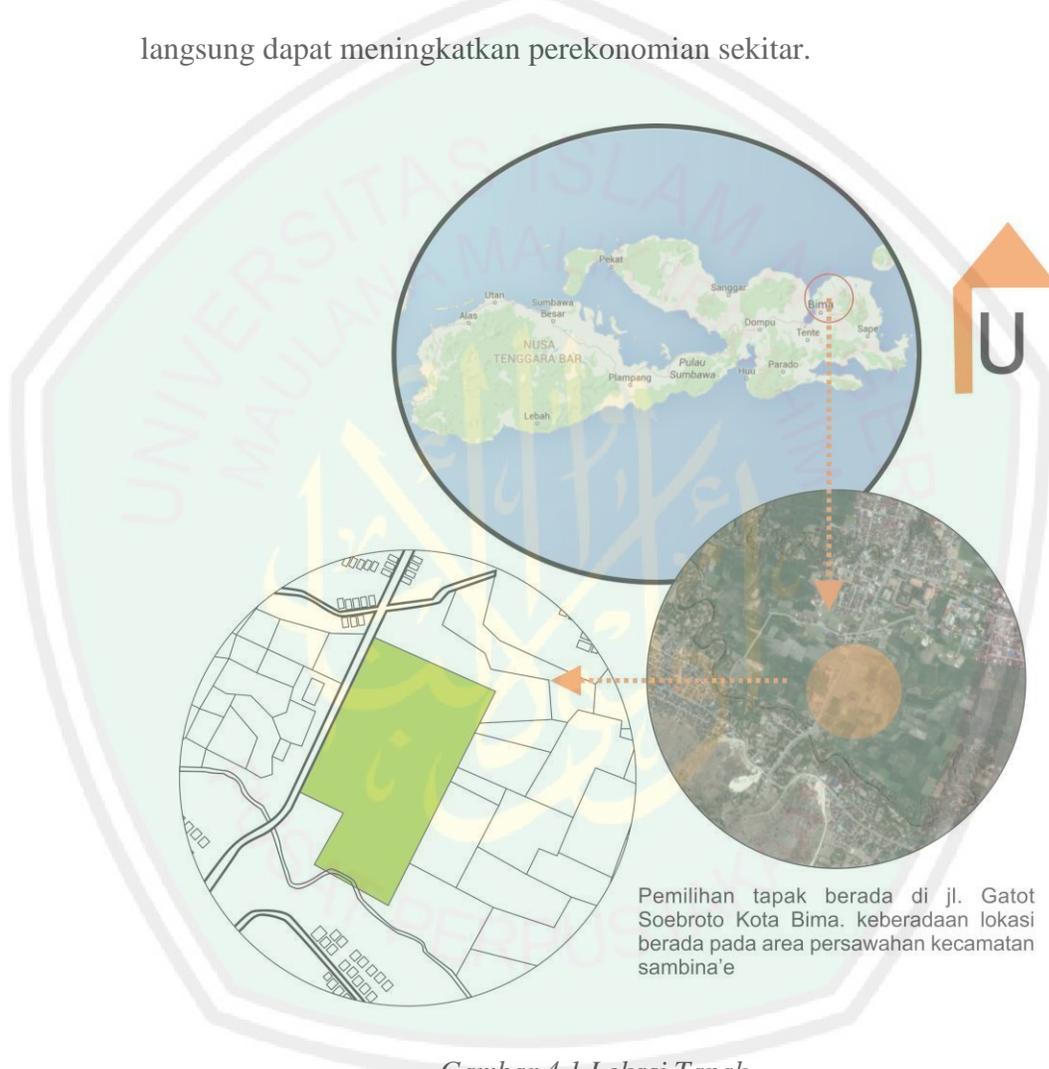
Berdasarkan PP No.26 Tahun 2008 tentang RTRW Nasional Bima merupakan kawasan dengan fungsi Pertanian, Industri, Pariwisata dan Perikanan. Lokasi kawasan berada di Kecamatan Mpunda tepatnya desa Sambina'e yang merupakan kawasan pertanian.

Perancangan arena pacuan kuda bima di kawasan ini dinilai cukup tepat, karena sampai saat ini di kota bima belum ada arena pacuan kuda yang layak untuk mewadahi olahraga atau hobbi dari masyarakat bima itu sendiri. Ditambah dengan dukungan masyarakat sekitar yang mayoritas memiliki hewan peliharaan kuda maka perancangan arena pacuan kuda bima ini diharapkan dapat memberikan wadah bagi masyarakat bima untuk jangka panjang karena merupakan agenda rutinan yang menjadi kebudayaan dari masyarakat bima.

Lokasinya cukup strategis karena berada tidak jauh dari perbatasan kota dengan kabupaten, lahan yang digunakanpun merupakan area persawahan. Adapun keuntungan perancangan arena pacuan kuda bima dari lokasi ini adalah sebagai berikut:



- Lokasi tapak cukup strategis
- Potensi kawasan sebagai kawasan pertanian sekaligus menunjang wisata
- Perancangan memberikan dampak positif pada kawasan karena secara tidak langsung dapat meningkatkan perekonomian sekitar.



Gambar 4.1 Lokasi Tapak
(sumber: google map)



4.1.2 Batas Tapak

Batas batas tapak yang berada di sekitar lokasi perancangan Arena Pacuan Kuda Bima yaitu sebagai berikut:

- Sebelah utara : Persawahan

Pada bagian utara tapak terdapat area persawahan yang luas sehingga dapat di manfaatkan sebagai area kandang kuda maupun area kuda peserta kejuaraan balap kuda.

- Sebelah timur : Persawahan

Pada bagian timur terdapat persawahan yang cukup luas yang dapat dimanfaatkan sebagai area parkir bagi pengunjung maupun mobil peserta kejuaraan pacuan kuda.

- Sebelah selatan : Sungai

Bagian selatan dari tapak terdapat sungai yang cukup bagus dimanfaatkan sebagai area santai yang dapat menarik pengunjung seperti dengan adanya kafee pengunjung akan bisa menikmati suasana sungai yang asri dengan nyaman.

- Sebelah barat : Jalan Gatot Soebroto

Bagian barat tapak terdapat jalan gatot soebroto yang dapat dijadikan entrance masuk dan keluar tapak.



Gambar 4.2 Batas sekitar tapak
(Sumber : dokumen pribadi, 2015)

4.1.3 Bentuk dan Dimensi Tapak

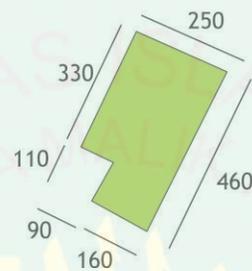
Berikut bentuk dan dimensi tapak yang akan dirancang arena pacuan kuda bima yang terletak di jalan Gatot Soebroto, desa Sambina'e, kecamatan mpunda, kota Bima Nusa Tenggara Barat.



View ke dalam tapak



View ke luar tapak



Gambar 4.3 Dimensi tapak
(sumber google map, 2015)

4.1.4 Karakter Fisik Kawasan

Karakter Fisik Kawasan merupakan citra dari fisik kehidupan masyarakat. Adapun kondisi fisik dasar pada kawasan pertanian ini yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap pola kegiatan masyarakatnya, sehingga hal ini sangatlah penting.

4.1.5 Topografi dan Morfologi

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

Secara geografis Kota Bima terletak di bagian timur Pulau Sumbawa pada posisi $118^{\circ}41'00''$ - $118^{\circ}48'00''$ Bujur Timur dan $8^{\circ}20'00''$ - $8^{\circ}30'00''$ Lintang Selatan.



Ketinggian 0-25 meter di atas permukaan laut dengan kemiringan 0-2%. Untuk lebih spesifik lagi bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Kondisi Topografi Kecamatan Mpunda

No	Kelurahan	Ibu Kota Kelurahan	Ketinggian Diatas Permukaan laut
<i>Kecamatan Mpunda</i>			
1	Sambinae	Sambinae	23
2	Panggi	Panggi	23
3	Monggonao	Monggonao	15
4	Manggemaci	Manggemaci	15
5	Penatoi	Penatoi	10
6	Lewirato	Lewirato	10
7	Sadia	Sadia	20
8	Mande	Mande	21
9	Santi	Santi	15
10	Matakando	Matakando	15

Sumber : BPS Kota Bima, 2012

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kawasan kecamatan mpunda khususnya desa sambinae berada pada ketinggian 23 meter diatas permukaan laut dan merupakan kawasan pertanian.

Tabel 4.2 Kondisi Kemiringan Wilayah Kota Bima

No	Kecamatan	Kelompok kemiringan				jumlah
		0-2%	3-15%	16-40%	>40%	
1	Rasanae barat	854,00	35,00	75,00	50,00	1.014,00
2	Mpunda	658,00	132,00	563,00	175,00	1.528,00
3	Rasanae timur	2.555,00	1.793,00	935,00	1.024,00	6.307,00
4	Raba	2.950,00	1.850,00	848,00	627,00	6.275,00
5	Asakota	2.225,00	1.184,00	2.113,00	1.081,00	6.603,00
Jumlah		9.242,00	4.994,00	4.534,00	2.957,00	21.727,00
%		42,54	22,99	20,87	13,60	100

Sumber: Bappeko Bima, 2012

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa wilayah kota bima sebagian besar berada pada kemiringan 0-2% yaitu sebesar 42,45% dari luas wilayah, untuk kemiringan tanah antara 3-15% mempunyai luas 22,99% dari luas wilayah. Sedangkan lahan dengan



kemiringan 16-40% seluas 20,87% dan lahan dengan kemiringan lebih dari 40% mempunyai luas terkecil yaitu kurang dari 13,61%.

4.1.6 Hidrologi

Kawasan merupakan daerah pertanian sehingga memiliki potensi air permukaan yang cukup baik untuk kegiatan rumah tangga maupun untuk irigasi. Aliran sungai mengalir dari kecamatan rasanae timur ke kecamatan mpunda dengan total luas baku 241 hektar.

Selain aliran sungai kondisi hidrologi di kawasan juga dipengaruhi oleh sumber mata air. Sehingga dengan adanya sumber mata air maka kondisi hidrologi akan berpengaruh terhadap pemanfaatan sumber mata air dan juga berpengaruh pada tingkat kesuburan tanah dan jenis tanaman yang tumbuh pada kecamatan Mpunda.



Gambar 4.4 Sungai pada kawasan
(Sumber : dokumen pribadi, 2015)



4.1.7 Iklim dan Cuaca

Wilayah Kota Bima beriklim tropis dengan curah hujan rata-rata pada tahun 2012 sebesar 92,1 mm/th, di mana curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Januari yaitu 187,7 mm dan terendah pada bulan Agustus dan September, yaitu 0,0 mm. Jumlah hari hujan selama tahun 2012 tercatat 139 hari dengan jumlah hari hujan terbanyak pada bulan Maret yaitu 26 hari dan terendah pada bulan Agustus dan September dimana tidak terdapat hari hujan.

Kelembaban udara rata-rata pada tahun 2012 sebesar 80%, tertinggi 87% pada bulan Januari dan terendah 72% pada bulan September dan Oktober. Temperatur berkisar pada interval antara suhu minimal 20,8°C pada bulan Agustus dan suhu maksimum 35,1°C pada bulan Nopember, dengan rata-rata suhu 26,40C.

Tabel 4.3 Kondisi Curah Hujan dan Hari Hujan di Kota Bima

Bulan	Curah Hujan (mm)	Hari Hujan (hh)	Penyinaran Matahari (%)
Januari	187,7	24	37
Februari	79,0	18	61
Maret	121,7	26	43
April	40,8	15	89
Mei	117,7	9	78
Juni	6,6	2	90
Juli	0,1	2	90
Agustus	-	-	98
September	-	-	100
Oktober	21,8	3	94
November	159,0	15	78
Desember	187,0	25	56
Rata-rata	92,1	14	76

Sumber: Stasiun Meteorologi Muhammad Salahudin Bima, 2012



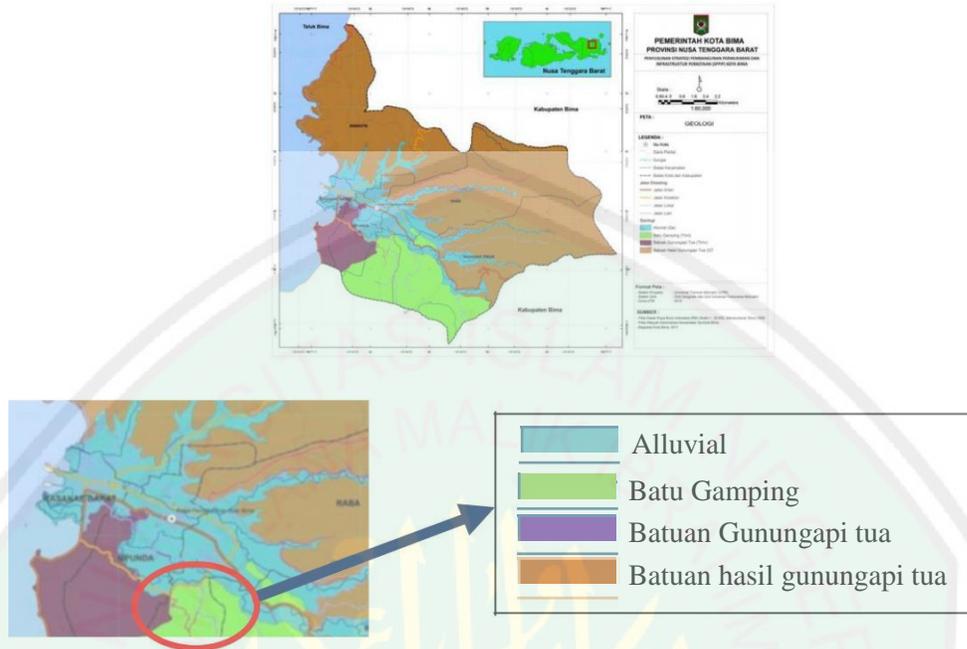
Tabel 4.4 Kondisi Suhu Hujan dan Kelmbaban Kota Bima

Bulan	Suhu udara (°C)			Lembab Nisbi (%)	Tekanan Udara (mb)
	Rata –rata	Max	Min		
Januari	26,9	31,6	24,6	87	1007,4
Februari	26,6	32,3	24,0	86	1007,9
Maret	26,5	31,8	24,1	85	1007,5
April	25,8	32,0	22,7	83	1010,3
Mei	26,4	31,5	23,7	82	1009,9
Juni	24,9	30,8	21,3	80	1011,3
Juli	24,9	30,7	21,7	75	1011,4
Agustus	24,9	31,8	20,8	73	1012,4
September	26,6	34,0	22,3	72	1011,6
Oktober	28,1	35,0	24,1	72	1010,1
November	28,2	35,1	24,5	75	1008,8
Desember	27,5	33,8	24,8	84	1007,9

Sumber: Stasiun Meteorologi Muhammad Salahudin Bima, 2012

4.1.8 Jenis Tanah

Kota Bima memiliki kondisi dan struktur geologi terdiri dari jenis tanah alluvial seluas 3.179,16 Ha, batu gamping 3.154,96 Ha, batuan gunung api tua 154,97 Ha, dan batuan hasil gunung api tua seluas 14.400,90 Ha. Dengan kondisi geologi yang demikian, Kota Bima memiliki tingkat kestabilan lereng dan pondasi yang tinggi, tingkat erosi rendah, dan resapan air tanah dangkal relatif besar sehingga memiliki daya dukung lahan yang baik terhadap beban kegiatan yang ada di atasnya. Kondisi geologi Kota Bima secara spesifik dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4.5 Kondisi Geologi di Wilayah Kota Bima (Bappeko Bima, 2012)
(sumber: dokumen pemerintah Kota Bima, 2015)

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa struktur tanah yang berada pada kecamatan mpunda desa sambinae memiliki jenis tanah Alluvial dengan umber daya alam geologi berupa batu gamping sehingga potensi bencana geologi yang ada pada kecamatan mpunda adalah banjir dan dimungkinkan juga ada pergerakan tanah.

4.1.9 Kondisi Prasarana dan Sarana Kawasan

Kondisi sarana dan prasarana pada kawasan kecamatan Mpunda sangat diperlukan. Hal ini untuk menunjang sarana dan prasarana pada objek yang akan di rancang. Adapun sarana dan prasarana yang perlu direncanakan yaitu jaringan air bersih, jaringan listrik, saluran pembuangan air hujan/drainase. Selanjutnya kondisi sarana dan prasarana di kawasan kecamatan Mpunda adalah sebagai berikut:



4.1.9.1 Jaringan Air Bersih

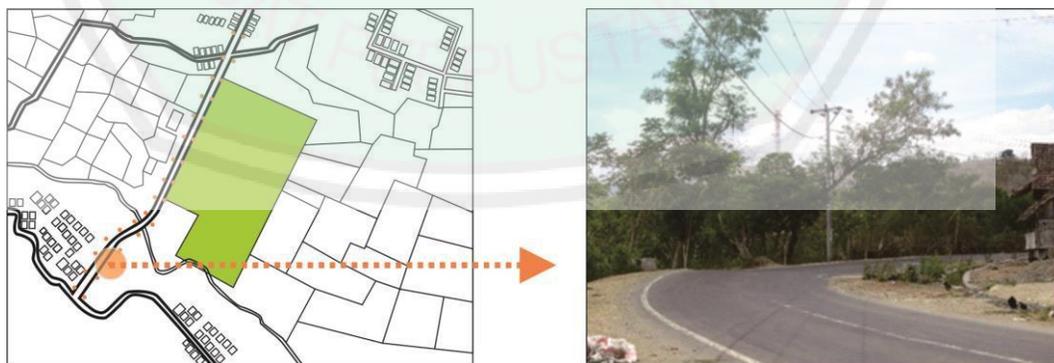
Jaringan air bersih pada kawasan ini bermacam macam, dari yang menggunakan jaringan air PDAM, menggunakan jaringan air sumur bor dan juga ada yang menggunakan jaringan air bersih dari air sumber atau mata air. Pada dasarnya sumber air bersih yang diperoleh akan didistribusikan ke bangunan.



Gambar. 4.6 Jaringan air sumur di lokasi tapak perancangan
(Sumber : dokumen pribadi, 2015)

4.1.9.2 Jaringan Listrik

Jaringan listrik pada kawasan ini menggunakan jaringan yang berasal dari PLN yang sudah ada pada kawasan tersebut.



Gambar. 4.7 Jaringan listrik di Kawasan kecamatan mpunda
(Sumber : dokumen pribadi, 2015)



4.1.9.3 Air Limbah dan Saluran Pembuangan Air Hujan/ Drainase.

Air limbah merupakan limbah cair yang terkandung di dalam air. Air limbah bisa berasal dari air hujan dan air buangan rumah tangga dan lain sebagainya. Berdasarkan pengamatan saluran pembuangan air hujan mengarah ke timur disebabkan lahan yang berkontur dan diteruskan ke sungai.



Gambar. 4.8 Aliran drainase pada kawasan
(Sumber : dokumen pribadi, 2015)



Tabel 4.5 Analisis Karakter Fisik Kawasan

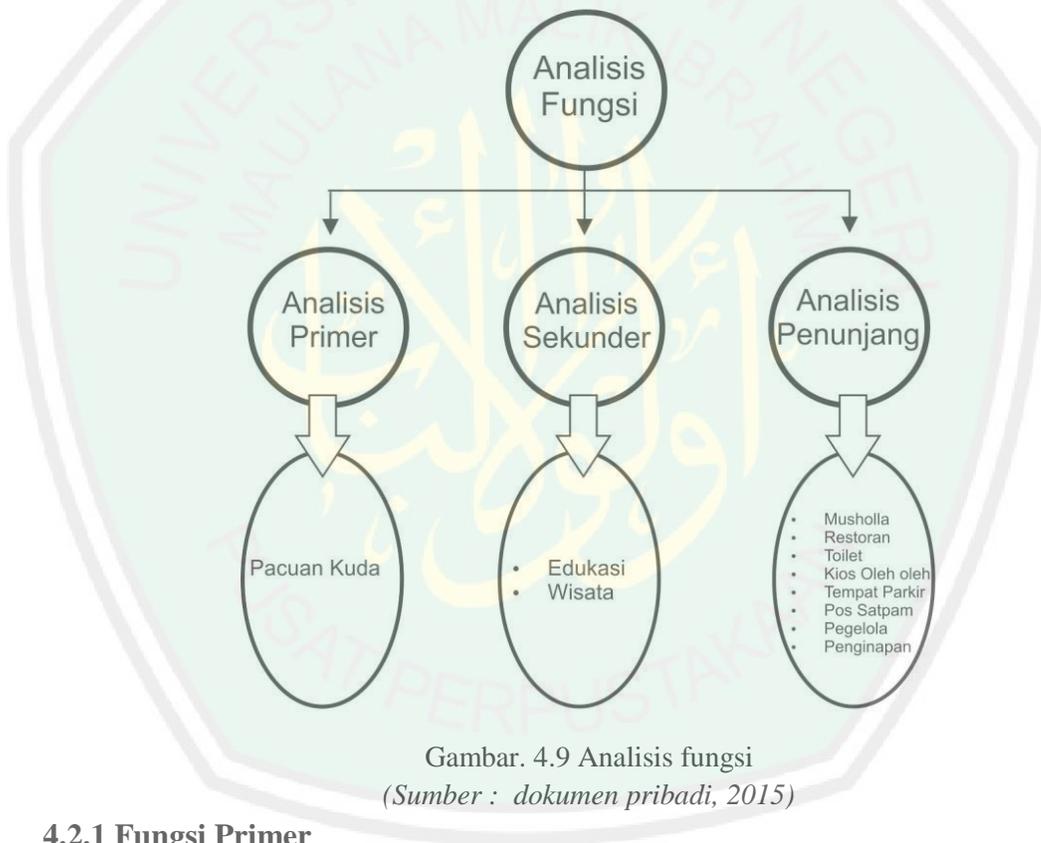
No	Karakter fisik kawasan	Kelebihan	Kekurangan
1	Topografi dan Morfologi	Tapak berada di ketinggian 23 meter dari ketinggian rata-rata kota Bima mencapai 25 meter di atas permukaan laut.	Tapak berada pada lahan yang berkontur dengan kemiringan rata-rata 0-2%.
2	Hidrologi	Kawasan merupakan daerah pertanian sehingga memiliki potensi air permukaan yang cukup baik. Dengan demikian kondisi hidrologi akan berpengaruh terhadap pemanfaatan sumber mata air dan juga berpengaruh pada tingkat kesuburan tanah.	-
3	Iklim dan Cuaca	Dengan kondisi curah hujan yang sangat tinggi maka air hujan dapat dimanfaatkan dengan menggunakan sumur resapan	Temperatur kota Bima berkisar pada suhu 30 derajat celcius pada siang hari di musim kemarau.
4	Jenis Tanah	Tapak memiliki kondisi dan struktur geologi dari jenis tanah alluvial. Dengan kondisi geologi yang demikian, Kota Bima memiliki tingkat kestabilan lereng dan pondasi yang tinggi, tingkat erosi rendah, dan resapan air tanah dangkal relatif besar sehingga memiliki daya dukung lahan yang baik terhadap beban kegiatan yang ada di atasnya.	Jenis tanah Alluvial dengan sumber daya alam geologi berupa batu gamping sehingga potensi bencana geologi yang ada pada kawasan adalah banjir dan dimungkinkan juga ada pergerakan tanah.
5	Kondisi Prasarana dan Sarana Kawasan	Jaringan air bersih, jaringan listrik dan jaur drainase air hujan sudah tersedia di kawasan.	-

Sumber: analisis, 2015



4.2 Analisis Fungsi

Berdasarkan aktivitas yang akan diwadahi dalam rancangan kawasan wisata Pantai Dalegan, maka fasilitas yang ada di kawasan wisata tersebut memberikan tiga kebutuhan bagi wisatawan, yaitu kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Dari kebutuhan tersebut, memberikan fungsi-fungsi yang akan mewadahi kebutuhan dalam wisata pantai yaitu sebagai berikut:



Gambar. 4.9 Analisis fungsi
(Sumber : dokumen pribadi, 2015)

4.2.1 Fungsi Primer

Dalam Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini mempunyai fungsi utama yang memberikan kepuasan tersendiri terhadap masyarakat Bima yang mayoritas menyukai olahraga balap kuda, yaitu Sebagai tempat kejuaraan balap kuda yang



merupakan kebudayaan Bima yang harus dipertahankan dan tetap terus dilestarikan dengan cara mengadakan kejuaraan balap kuda.

Fungsi tersebut menjadi sasaran utama bagi masyarakat yang menyukai balap kuda atau olahraga berkuda yang berada di Pulau Sumbawa khususnya Kota Bima dan sekitarnya.

4.2.2 Fungsi Sekunder

Fungsi Sekunder merupakan fungsi yang muncul karena adanya aktivitas yang mendukung fungsi utama dalam rancangan Arena Pacuan Kuda ini, diantaranya:

- Pelayanan edukasi yang berhubungan dengan objek perancangan dengan memberikan pelatihan berkuda, manfaat berkuda beserta kaedah kaedah islam tentang anjuran berkuda.
- Untuk penikmat lomba balap kuda, perancangan bisa di jadikan sebagai tempat wisata dalam bentuk mengingat kembali kebudayaan Bima yaitu pacuan kuda yang sampai saat ini masih bertahan.

4.2.3 Fungsi Penunjang

Fungsi Penunjang merupakan fungsi yang mendukung semua aktivitas yang ada di kawasan, baik utama maupun sekunder, diantaranya:

- Tempat pameran yaitu sebagai tempat untuk memperkenalkan kebudayaan daerah Bima yaitu pacuan kuda kepada wisatawan atau pengunjung maupun generasi selanjutnya.



- Tempat penjualan oleh oleh sebagai salah satu upaya untuk mempromosikan sesuatu yang khas dari daerah bima baik berupa barang maupun makanan.
- Pelayanan servis dalam perancangan difungsikan untuk menunjang pelayanan dalam fasilitas yang disediakan dan aktifitas yang ada.

4.2.4 Analisis Aktifitas

Analisis aktifitas sangat menentukan kebutuhan ruang yang akan diperlukan dalam suatu rancangan nantinya, maka harus diketahui dahulu aktifitas-aktifitas yang terdapat pada arena pacuan kuda melalui pengguna. Penjabaran fungsi aktivitas akan dijabarkan secara rinci dalam table di bawah ini:

Tabel 4.6 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Primer

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PRIMER - PACUAN KUDA	Mengikuti kejuaraan balap kuda dengan joki anak-anak yang umur berkisar 7 sampai 10 tahun.	- Rutin tiap hari kejuaraan. (09:00-16:00) - publik	Menjoki kuda dengan cara di tunggangi dan di cambuk agar kuda berlari dengan kencang.
	Menonton perlombaan balap kuda dengan tenang pada kursi maupun tribun yang telah disediakan	- Rutin tiap hari kejuaraan. (09:00-16:00) - publik	Menonton perlombaan balap kuda dari atas tribun.

Sumber : Hasil Analisis, 2015



Tabel 4.7 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Sekunder (Fungsi Edukatif dan Wisata)

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI SEKUNDER (EDUKASI DAN WISATA)	Melihat cerita perjalanan kebudayaan Bima (Berkuda) dan sejarahnya dalam bentuk foto, lukisan, miniature dan sebagainya.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin tiap jam hari kerja (08:00-16:00) - publik 	Melihat dan mengamati dengan cara berdiri dan merunduk di depan benda-benda koleksi galeri.
	Melihat foto-foto atau catatan sejarah yang memenangi kejuaraan balap kuda.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin tiap jam hari kerja (08:00-16:00) - publik 	Melihat dan mengamati dengan cara berdiri dan merunduk di depan benda-benda koleksi galeri.
	Belajar menunggangi kuda yang dibantu oleh pelatih kuda.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin tiap jam hari kerja (08:00-16:00) - publik 	Menunggangi dan mengemudikan kuda dengan pelan.
	Pengunjung lokal maupun luar daerah menikmati tontonan Balap Kuda yang menjadi kebudayaan daerah Bima	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin tiap hari kejuaraan (08:00-16:00) - publik 	Menonton perlombaan balap kuda dari atas tribun.

Sumber : Hasil Analisis, 2015

Tabel 4.8 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang : Musholla

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENUNJANG- MUSHOLLA	Sholat Berjamaah.	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak Rutin - Publik 	Dipimpin 1 imam di depan dan jamaah bershaf rapi di belakang.
	Sholat Sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak Rutin - Publik 	Sholat sendiri-sendiri tanpa imam.
	Berhadast dan bersuci.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin - Privat 	Memulai dari tangan, berkumur, membasuh muka, membasuh tangan, kepala kemudian terakhir kaki dan setelah itu menuju ke musholla.
	Membersihkan dan menata musholla.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin, 2 kali sehari 	Berjalan, dan merunduk saat membersihkan musholla, dan menata karpet-karpet yang ada di dalam musholla.

Sumber : Hasil Analisis, 2015



Tabel 4.9 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang : Restoran

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENUNJANG- RESTORAN	Memesan makanan dan minuman.	- Rutin - Semi Publik	Berjalan ketempat pemesanan lalu memesan kepada pelayan sambil membawa menu makanan.
	Duduk dikursi yang telah disediakan di dalam kantin sambil menunggu pesanan.	- Rutin setiap ada konsumen yang memesan makanan dan minuman - Semi Privat	Berjalan dari tempat pemesanan lalu memilih meja.
	Memakan makanan yang telah di pesan.	- Rutin setiap jam istirahat - Semi Privat	Mengunyah dan menelan makanan/minuman.
	Membayar makanan dan minuman yang telah di pesan.	- Rutin setiap ada konsumen - Semi Privat	Berjalan dari meja makan menuju ke tempat kasir untuk membayar.
FUNGSI PENUNJANG- RESTORAN	Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.	- Rutin setelah dan sebelum makan dan minum - Privat	Berjalan menuju kearah toilet untuk mencuci tangan di wastafel.
	Buang air kecil dan buang air besar.	- Rutin - Privat	Menuju ke area kamar mandi yang disediakan di restoran.
	Mebersihkan seluruh bagian kantin	- Rutin 3 kali sehari - Semi Publik	Berjalan dan merunduk membersihkan setiap bagian kantin.
	Memasak makanan	- Rutin setiap hari - Semi Publik	Menyiapkan, memotong, dan mencuci semua bahan-bahan makanan kemudian memotongnya.
	Menyimpan bahan-bahan makanan yang belum di olah.	- Rutin setiap hari - Semi Publik	Mencuci dan memasukan bahan makanan tersebut ke pendingin makanan.
	Menata dan merapihkan kursi dan meja di kantin.	- Rutin 3 kali sehari - Semi Publik	Menggeser dan merapihkan kursi dan meja tersebut

Sumber : Hasil Analisis, 2015



Tabel 4.10 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang : Toilet

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENUNJANG-TOILET	Buang air kecil dan buang air besar.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin setiap jam kerja - Privat 	Menuju ke kamar mandi yang ada di area Wisata Budaya Betawi.
	Membersihkan seluruh bagian toilet.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin 2 kali sehari tiap jam hari kerja (08:00-16:00) - Semi Privat 	Berdiri dan merunduk ketika menyikat bagian-bagian toilet.

Sumber : Hasil Analisis, 2015

Tabel 4.11 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang : Tempat Parkir

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENUNJANG-TEMPAT PARKIR	Memarkir kendaraan roda dua dan empat.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin setiap hari kerja - Semi Privat 	Hanya menyediakan kendaraan roda 2 dan 4.
	Menjaga dan mengamankan kendaraan roda dua dan empat.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin setiap hari kerja - Semi Publik 	Mengamati, menjaga, dan berjalan mengelilingi area kantor.

Sumber : Hasil Analisis, 2015

Tabel 4.12 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang : Tempat Penjualan Oleh-oleh

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENUNJANG-PENJUALAN OLEH-OLEH	Menjual oleh oleh khas khas daerah Bima	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin setiap hari kerja - Publik 	Memperdagangkan barang yang dijual kepada pengunjung
	Melihat dan membeli oleh-oleh khas daerah Bima	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin setiap hari kerja - Publik 	Membeli barang atau oleh oleh daerah Bima dari penjual.

Sumber : Hasil Analisis, 2015



Tabel 4.13 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang : Pos Satpam

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENUNJANG- POS SATPAM	Menjaga dan mengamankan kendaraan roda dua, roda empat dan bangunan kantor.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin setiap hari kerja - Semi Publik 	Mengamati, menjaga dan berjalan mengelilingi area kantor.

Sumber : Hasil Analisis, 2015

Tabel 4.14 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Pengelola

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENGELOLA	Melihat dan memonitoring perkembangan bangunan.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin 2 kali sehari, tiap jam kerja (08:00-16:00) - Privat 	Melihat, berjalan dan berkeliling di seluruh bagian bangunan Wisata Budaya Betawi.
	Melakukan evaluasi mingguan beserta staf.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin 1 kali dalam seminggu, tiap jam kerja (08:00-16:00) - Privat 	Berdiskusi, duduk, dan membicarakan sesuatu yang bias memajukan Wisata Budaya Betawi.
	Menyusun dan mengatur kebijakan-kebijakan dalam pengelolaan Wisata Budaya Betawi.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin tiap 1 bulan sekali - Privat 	Membaca dan menulis beberapa kebijakan dan menyusun peraturan yang baru.
	Membersihkan dan menata ruang-ruang kantor.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin, 2 kali sehari tiap jam kerja (08:00-16:00) - Semi Publik 	Berdiri, merundu, dan jongkok lalu membersihkan area kantor.
	Buang air kecil dan buang air besar.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin - Privat 	Menuju ke area kamar mandi yang ada di dalam kantor.

Sumber : Hasil Analisis, 2015

Tabel 4.15 Aktivitas Berdasarkan Fungsi Penunjang : Penginapan

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PENUNJANG- PENGINAPAN	Beristirahat dari kegiatan maupun aktifitas baik untuk pengunjung maupun peserta.	<ul style="list-style-type: none"> - Rutin tiap hari kejuaraan. - Semi Publik 	Tidur untuk memulihkan kembali stamina sesuai kegiatan pacuan kuda.

Sumber : Hasil Analisis, 2015



4.2.5 Analisis Pengguna

Berdasarkan analisa fungsi di atas, pengguna pada rancangan ini adalah dari semua kalangan umur, yaitu dari anak-anak sampai lanjut usia pun dapat menikmati atau meonton kejuaraan pacuan kuda ini. Adapun analisis pengguna akan dijabarkan secara rinci dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.16 Analisis Pengguna Pada Fungsi Primer

Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA ARENA PACUAN KUDA	Pengunjung yang datang dengan tujuan utama untuk melakukan perlombaan balap kuda dengan peserta lainnya	Pengunjung <ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung yang mengikuti kejuaraan balap kuda 	500-800 orang	8 jam
	Pengunjung yang datang dengan tujuan untuk berlatih menunggang kuda	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung yang berlatih kuda 	50 orang	1-2 jam
	Pengunjung atau peserta kejuaraan yang datang dari luar daerah untuk bermalam selama perlombaan masih berlangsung.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung yang menginap 	- 400 orang - 1 kamar 2 orang	24 jam
	Pengunjung yang datang hanya menikmati perlombaan balap kuda dengan tujuan sekedar mencari hiburan.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung penikmat pacuan kuda 	3000 orang	8 jam

Sumber : Hasil Analisis, 2015



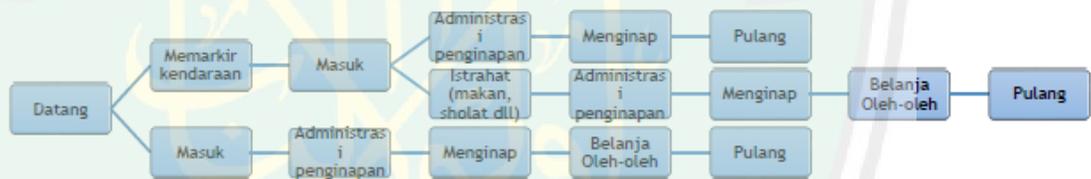
- Sirkulasi pengunjung yang mengikuti kejuaraan balap kuda



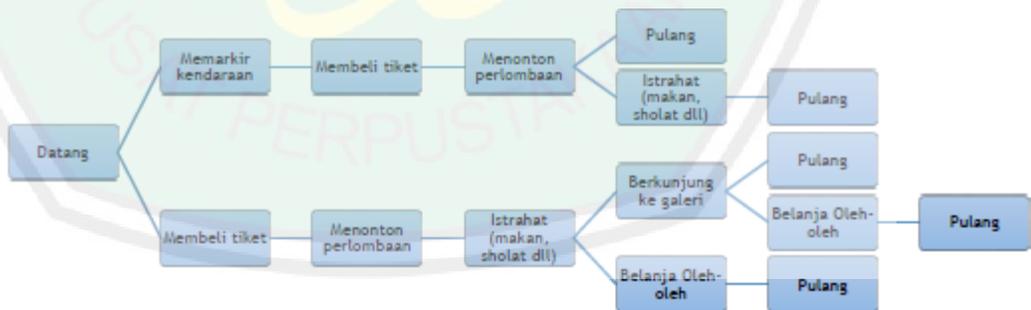
- Pengunjung yang berlatih kuda



- Pengunjung yang menginap



- Pengunjung penikmat pacuan kuda





Tabel 4.17 Analisis Pengguna Pada Fungsi Sekunder

Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA (EDUKASI DAN WISATA)	Melihat cerita perjalanan kebudayaan Bima (Berkuda) dan sejarahnya dalam bentuk foto, lukisan, miniature dan sebagainya.	Pengunjung	100 orang	1-2 jam
	Melihat foto-foto atau catatan sejarah yang memenangi kejuaraan balap kuda.	Pengunjung	100 orang	1-2 jam
	Belajar menunggangi kuda yang dibantu oleh pelatih kuda.	Pengunjung	50 orang	1-2 jam
	Pengunjung lokal maupun luar daerah menikmati tontonan Balap Kuda yang menjadi kebudayaan daerah Bima	Pengunjung	3000 orang	1-8 jam

Sumber : Hasil Analisis, 2015

- Sirkulasi Pengunjung Edukasi (Galeri)



- Sirkulasi Pengunjung Edukasi (Berlatih Kuda)





- Sirkulasi Pengunjung Wisata (Menonton Pacuan Kuda)



Tabel 4.18 Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang: Musholla

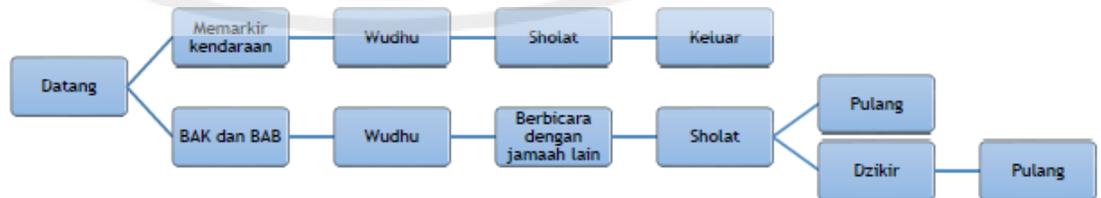
Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA MUSHOLLA	Sholat berjamaah	Imam	10 orang	15-30 menit
	Sholat sendiri	Jamaah Sholat	50 orang	15-30 menit
	Berhadast dan bersuci	Jamaah Sholat	50 orang	15-30 menit

Sumber : Hasil Analisis, 2015

- Sirkulasi Pengguna Musholla (Imam)



- Sirkulasi Pengguna Musholla (Jama'ah)



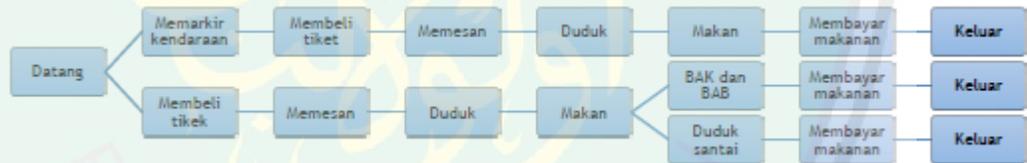


Tabel 4.19 Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang: Restoran

Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA RESTORAN	Memesan makanan dan minuman	Pengunjung	50 orang	5-10 menit
	Duduk dikursi yang telah disediakan di dalam kantin sambil menunggu pesanan.	Pengunjung	50 orang	30 menit
	Memakan makanan yang telah di beli.	Pengunjung	50 orang	30 menit
	Membayar makanan dan minuman yang telah di pesan.	Pengunjung	5 orang	10 menit
	Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.	Pengunjung	5 orang	10 menit
	Buang air kecil dan buang air besar.	Pengunjung Pengelola	5 orang	10 menit
	Memasak makanan.	Juru Masak/Koki	2 orang	1 jam
	Menyimpan bahan-bahan makanan yang belum di olah.	Juru Masak/Koki	2 orang	1 jam
	Menata dan merapihkan kursi dan meja di kantin.	Pelayan	8 orang	5 menit

Sumber : Hasil Analisis, 2015

- Sirkulasi Pengunjung

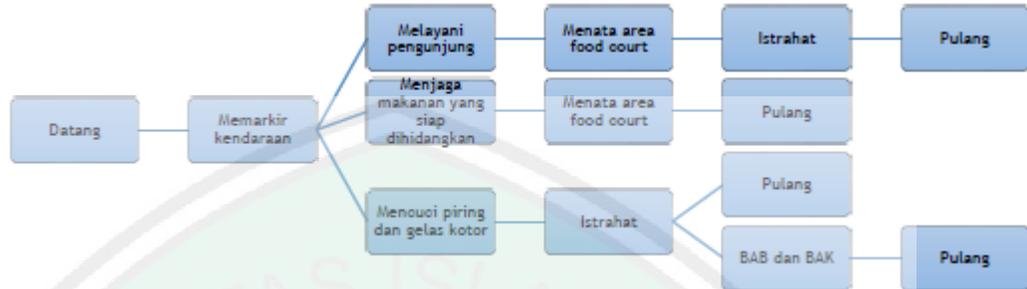


- Sirkulasi Juru masak/koki





- Sirkulasi Pelayan



Tabel 4.20 Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang: Kamar Mandi

Fungsi	Jenis Aktivitas	Jumlah Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA KAMAR MANDI	Buang air kecil dan buang air besar.	Pengunjung Pengelola Cleaning Service Tukang kebun	8 orang	10-15 menit
	Membersihkan seluruh bagian kamar mandi.	Cleaning Service	2 orang	30 menit

Sumber : Hasil Analisis, 2015

- Sirkulasi Pengunjung





Tabel 4.21 Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang: Tempat Parkir

Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA PARKIRAN	Memarkir kendaraan roda dua dan empat.	Pengunjung Pengelola	2000 unit kendaraan - Mobil 1000 unit - Motor 1000 unit	1-8 jam

Sumber : Hasil Analisis, 2015

- Sirkulasi Pengunjung dan Pengelola



- Sirkulasi Peserta



Tabel 4.22 Analisis Pengguna Pada Fungsi Penunjang: Pos Satpam

Fungsi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA POS SATPAM	Menjaga dan mengamankan kendaraan roda dua, roda empat dan bangunan kantor.	Petugas penjaga/Satpam	4 orang	8 jam

Sumber : Hasil Analisis, 2015

- Sirkulasi Petugas keamanan





Tabel 4.23 Analisis Pengguna Pada Fungsi Pengelola: Kantor Pengelola

Fungsi	Jenis Aktivitas	Jumlah Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
ANALISIS PENGGUNA KANTOR PENGELOLA	Menunggu informasi, serta sebagai tempat peralihan sementara untuk menuju ke ruang selanjutnya.	Pengelola	2 orang	1-2 jam
	Melihat dan memonitoring perkembangan bangunan.	Pengelola	5 orang	1-2 jam
	Melakukan evaluasi mingguan beserta staf.	Pengelola Staff	15 orang	1 jam
	Menyusun dan mengatur kebijakan-kebijakan dalam pengelolaan Wisata Budaya Betawi.	Pengelola Staff	20 orang	8 jam
	Membersihkan dan menata ruang-ruang kantor.	Cleaning Service	2 orang	1 jam
	Buang air kecil dan buang air besar.	Pengelola Staff	4 orang	15 menit

Sumber : Hasil Analisis, 2015

- Sirkulasi Pengelola



- Sirkulasi Staff





- Sirkulasi *Cleaning service*



4.2.6 Analisis Ruang

Dari analisis aktivitas di atas muncul kebutuhan ruang sebagai fasilitas yang diperlukan untuk perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini, dengan spesifikasi aktivitas dan pengelompokkan fasilitas sebagai berikut:

1. Fasilitas Utama

Tabel 4.24 Kebutuhan Ruang Fasilitas Utama

Fasilitas	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pacuan kuda	Pengunjung yang mengikuti kejuaraan balap kuda	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir (yang membawa kendaraan) - Membayar administrasi peserta - Ganti baju perlengkapan pacuan kuda - Menuju stall paddock - Persiapan pada garis start - Berlari mengelilingi lapangan - Menuju garis finish - Pengobatan (apabila terjadi kecelakaan) 	<ul style="list-style-type: none"> - Area parkir - Ruang administrasi - Ruang ganti - Paddock - Stargate - Lintasan - Photo finish



		<ul style="list-style-type: none"> - Istirahat: - Sholat - Makan - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang P3K - Musholla - Restoran
	Pengunjung yang berlatih kuda	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir (yang membawa kendaraan) - Membayar administrasi pelatihan - Sewa perlengkapan - Ganti baju - Memilih kuda yang akan digunakan - Latihan berkuda - Istirahat: - Sholat - Makan - pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Area parkir - Ruang administrasi - Ruang penyewaan perlengkapan - Ruang ganti - Kandang - Lapangan/ stall padock - Musholla - Restoran
	Pengunjung penikmat pacuan kuda	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Parkir (yang membawa kendaraan) - Membayar tiket - Menonton pertandingan - Istirahat: - Sholat - Makan - Belanja - Melihat galeri - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat parkir - Loket pembayaran - Tribun penonton - Big screen - Musholla - Restoran - Kios oleh oleh - Galeri foto

Sumber: Hasil Analisa, 2015



2. Fasilitas Sekunder

Tabel 4.25 Kebutuhan Ruang Fasilitas Sekunder

Fasilitas	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Penginapan/ Hotel	Pengelola penginapan: Pimpinan	- Datang - Bekerja - Rapat - Istrahat - Pulang	- Parkir - R. Pimpinnan - Meeting room - Kafe-toilet
	Sekretaris	- Datang - Bekerja - Rapat - Istrahat - Pulang	- Parkir - R. Sekretaris - Meeting room - Kafe-toilet
	Adminitrasi	- Datang bekerja - Menyimpan berkas - Rapat - Istrahat - Pulang	- Parkir - R. Administrasi - Ruang berkas - Meeting room - Kafe-toilet
	Personalia	- Datang - Bekerja	- Parkir - R. Personalia
		- Menyimpan berkas - Rapat - Istrahat - Pulang	- R. Berkas - Meeting room - Kafe-toilet
	Staf tiap devisis	- Datang - Bekerja - Menyimpan berkas - Istrahat - pulang	- Parkir - R. Staf - R. Berkas - Kafe-toilet
	Karyawan: Pelayan hotel	- Datang - Melayani tamu - Istrahat - Pulang	- Parkir - Resepsionis - Kafe-toilet
	OB	- Datang - Melayani tiap devisi dan tamu - Istrahat - Pulang	- Parkir - Pantry- semua ruang di penginapan - Kafe- toilet
	Pengunjung yang menginap	- Datang - Chek in - Menunggu - Menginap - Makan - Pulang	- Parkir - Respsionis - Lobby - Kamar - Kafe/ restoran
	Kafe	- Datang - Makan minum - Bayar pulang	- Ruang makan - Kasir
	Minimarket	- Datang - Beli	- Ruang barang jual



		- Bayar - Pulang	- Kasir
	Meeting room	- Datang - Sewa - Rapat - Pulang	- Bagian administrasi - Meeting room
	Servis	- Datang - Bekerja - Pulang	- Loundy-pantry
Restoran	Pengelola restoran: Kepala Restoran	- Datang - Bekerja - Istrahat - Pulang	- Parkir - R. Kepala restoran - Pantry-toilet
	Chef	- Datang - Memasak - Istrahat - Pulang	- Parkir - Dapur - Pantry-toilet
	Pelayan	- Datang - Melayani pembeli - Istrahat - Pulang	- Parkir - Resepsionis-dapur-ruang makan - Pantry- toilet
	Pengunjung yang makan	- Datang - Makan - Bayar - Pulang	- Parkir - Ruang makan - Kasir



Kantor pengelola utama arena pacuan kuda	Pengelola arena pacuan kuda: Pimpinan dan sekretariat	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Bekerja - memantau - Rapat - Istrahat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - R. Pimpinan- ruang - Tower kontrol - sekretaris - Meeting room - Kafe- toilet
	Marketing	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Bekerja - Rapat - Pemasaran - Istrahat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - R. Marketing - R. Informasi - Kafe-toilet
	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Bekerja - Rapat - Menyimpan berkas - Istrahat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - R. Administrasi - Meeting room - Ruang berkas - Kafe-toilet
	Staf tiap devisi	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Bekerja - Menyimpan berkas - Istrahat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - R. Staf per devisi - Ruang berkas - Kafe-toilet
	OB	<ul style="list-style-type: none"> - Datang - Bekerja - Istrahat - Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir - Pantry - Pantry-toilet

Sumber: analisis, 2015



3. Fasilitas Penunjang

Tabel 4.26 Kebutuhan Ruang Fasilitas Penunjang

Fasilitas	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Musholla	Orang sholat	- Datang - Wudhu - Sholat - Pulang	- Tempat wudhu - Toilet - Ruang sholat
Kios oleh oleh	Penjual	- Datang - Menjual - Istrahat - Pulang	- Kios - Sholat- toilet
	Pembeli	- Datang - Membeli - Pulang	- Kios
Area servis	Pengurus utilitas	- Datang - Mengecek utilitas - Pulang	- Ruang utilitas
	Pegurus keamanan	- Datang - Menjaga kawasan - Pulang	- Ruang keamanan
	Pengurus kebersihan	- Datang - Membersihkan - Istrahat - Pulang	- Ruang kebersihan

Sumber : Hasil Analisis, 2015



4.2.6.1 Kebutuhan dan Luasan Tiap-tiap Ruang

Setelah menganalisa aktivitas pengguna yang ada pada arena pacuan kuda Bima, dapat diketahui kebutuhan ruang yang diperlukan pada perancangan.

1. Fasilitas Primer

Tabel 4.27 Kebutuhan Dan Luasan Tiap-Tiap Ruang Fasilitas Utama

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
Balapan kuda	Track pacu	6 peserta	P=1,200m, L= 14m Luas= 16,800m ² (data pordasi)	16,800m ²
	Stall paddock	10 peserta	P= 5m, L=5m Luas= 25m ² 10 x 25m ² = 250m ² Sirkulasi 30%= 325m ²	325m ²
	Ruang ganti	500 peserta	p = 1,2 m ; l = 1,2 m (NAD) L = p×l = 1,2×1,2 = 1,44 m ² @ laki2 = 1,44×500 org = 720 m ² Sirkulasi 20% = 864 m ²	864m ²
	Ruang P3K	250 orang	P=3m x L=4m = 12m ² (ASM) 100 x 12m ² = 1200m ² Sirkulasi 20%= 1440m ²	1440m ²
Berlatih kuda	Lapangan / stall paddock	50 orang	P=15m x L=15m = 225m ² (ASM) 50x 225m ² = 11,250m ² Sirkulasi 20%= 13,500m ²	13,500m ²
	Kandang	500 ekor kuda	P=4m x L=3m= 12m ² (NAD) 500 x 12m ² = 6,000m ² Sirkulasi 20%= 7,200m ²	7,200m ²
Penikmat/ menonton pacuan kuda	Tribun	3,000 orang	Kursi : P= 60cm, L=60 cm (NAD) Luas = 0,36m ² 3,000 x 0,36m ² = 1,080m ² Sirkulasi 20% = 1,296m ²	1,296m ²
	Big screen		P= 2m, L= 4m Luas= 8m ²	8m ²
	Galeri	200 orang	P=1m x L=1,2m = 1,2m ² (ASM) 200 x 1,2= 240 Sirkulasi 20% = 288 m ²	288 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2015



2. Fasilitas Sekunder Hotel

Tabel 4.28 Kebutuhan dan Luasan Hotel Melati

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
- Menunggu	Lobby	15 orang	@1,6 m ² (NAD) 15×1,6 m ² = 24 m ²	24 m ²
- Menerima tamu	Resepsionis	2 orang	10% dari lobby (NAD)	15 m ²
- Bekerja:				
- Pimpinan	Ruang pimpinan	2 unit @2 orang	@10 m ² (NAD) 2×10 m ² = 20 m ²	20 m ²
- Administrasi keuangan	Ruang administrasi keuangan inap	1 unit 3 orang	@2,5 m ² (NAD) 3×2,5 m ² = 7,5 m ² Sirkulasi 20% = 9 m ²	9 m ²
- Administrasi umum	- Ruang kepala administrasi umum	1 unit 3 orang	@2,5 m ² (NAD) 3×2,5 m ² = 7,5 m ² Sirkulasi 20% = 9 m ²	9 m ²
	- Staf	1 unit 7 orang	@2,5 m ² (NAD) 7×2,5 m ² = 17,5 m ² Sirkulasi 20% = 21 m ²	21 m ²
- Marketing	- Ruang kepala marketing	1 unit 2 orang	@2,5 m ² (NAD) 2×2,5 m ² = 5 m ² Sirkulasi 20% = 6 m ²	6 m ²
	- Staf	1 unit 8 orang	@2,5 m ² (NAD) 8×2,5 m ² = 20 m ² Sirkulasi 20% = 24 m ²	24 m ²
- Karyawan	Ruang karyawan	1 unit 20 orang	@2 m ² (NAD) 20×2 m ² = 40 m ² Sirkulasi 20% = 48 m ²	48 m ²
- Rapat	Meeting room	1 unit 5-8 orang	@2 m ² (NAD) 8×2 m ² = 16 m ² Sirkulasi 20% = 19,2 m ²	19,2 m ²
- Istirahat	Toilet	2 unit @2 orang	p = 1,5 m ; l = 1,5 m L = p×l = 1,5×1,5 = 3 m ² @laki2 = 3 m ² ×2 KM = 6 m ² 3 urinoir = 3×0,4 = 1,2 m ² 2 wastafel×0,2 m ² = 0,4 m ² 6 m ² +1,2+0,4 m ² = 7,6 m ² Sirkulasi 20% = 9,12 m ²	9,12 m ²
Penginapan:				
- Suites room	- Ruang tamu	2-4 orang	L = 3 m×2 m = 6 m ² (NAD)	6 m ²
	- Kamar tidur	Single bed	3×5 m = 15 m ² (NAD)	15 m ²
		Double bed	3×6 m = 18 m ² (NAD)	18 m ²
	20 kamar		Double: 20×18 m ² = 180 m ²	360 m ²



- Standart room	30 kamar		Double: $30 \times 18 \text{ m}^2 = 540 \text{ m}^2$	900 m ²
Meeting room		10-15 Orang	@2 m ² (NAD) $15 \times 2 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% = 36 m ²	36 m ²
Kafe	- Ruang makan	20-30 orang	4 bangku: (NAD) @1,5 m×1,8 m = 2,7 m ² $5 \times 2,7 \text{ m}^2 = 13,5 \text{ m}^2$ 2 bangku: (NAD) @1,5 m×1 m = 1,5 m ² $8 \times 1,5 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$ $13,5 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 = 25,5 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% = 30 m ²	30 m ²
	- Dapur	5 orang	Luas: (NAD) $3 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$	15 m ²
	- Ruang karyawan	10 orang	Luas: $3 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% = 18 m ²	18 m ²
	- Kasir	1 orang	@kasir: $1 \text{ m} \times 1,2 \text{ m} = 1,2 \text{ m}^2$	1,2 m ²
	- Toilet	2 unit @2 orang	@laki2 = $3 \text{ m}^2 \times 2 \text{ KM} = 6 \text{ m}^2$ 2 urinoir = $2 \times 0,4 = 0,8 \text{ m}^2$ 2 wastafel×0,2 m ² = 0,4 m ² $6 \text{ m}^2 + 0,8 + 0,4 \text{ m}^2 = 7,2 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% = 8 m ² @wnt = $3 \text{ m}^2 \times 2 \text{ KM} = 6 \text{ m}^2$ 2 wastafel×0,2 m ² = 0,4 m ² $6 \text{ m}^2 + 0,4 \text{ m}^2 = 6,4 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20% = 7,68 m ² Luas semua unit: $8 \text{ m}^2 + 7,68 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$	16 m ²
Servis: - Pantry	Dapur kantor	5 orang	Luas: (NAD) $3 \text{ m} \times 4 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$	12 m ²
- Laundry	Loundry and dry cleaning	8 orang 4 mesin cuci	@mesin cuci: $0,3 \text{ m}^2$ (NAD) $4 \times 0,3 \text{ m}^2 = 1,2 \text{ m}^2$ @r.setrika: $1,2 \text{ m}^2$ (NAD) $4 \times 1,2 \text{ m}^2 = 4,8 \text{ m}^2$ Luas semua: $1,2 \text{ m}^2 + 4,8 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$	6 m ²
- Gudang	Gudang umum		Luas: $3 \text{ m} \times 5 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$	15 m ²
- Toilet	Toilet area servis	2 unit @2 orang	@laki2: $9,6 \text{ m}^2$ @wnt: $7,68 \text{ m}^2$ Luas semua unit: $9,6 \text{ m}^2 + 7,68 \text{ m}^2 = 17,28 \text{ m}^2$	17,28 m ²
Luas seluruhnya = 717 m²				

Sumber : Hasil Analisis, 2015



Restoran

Tabel 4.29 Kebutuhan dan Restoran

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
- Makan	Ruang makan	100-300 org	6 bangku: (NAD) @2,4 m×2,4 m = 5,76 m ² 20×5,76 m ² = 115,2 m ² 4 bangku: (NAD) @1,3 m×1,3 m = 1,69 m ² 25×1,69 m ² = 42,25 m ² 2 bangku: (NAD) @1,6 m×0,6 m = 0,96 m ² 15×0,96 m ² = 14,4 m ² 115,2 m ² +42,25 m ² +14,4 m ² = 171,85m ² Sirkulasi 20%= 206 m ²	206 m ²
- Bayar	Kasir	5 orang	@kasir: 1 m×1,2 m = 1,2 m ² 1,2 m ² ×5 = 6 m ²	6 m ²
Servis: - Masak	Dapur	5 unit @4 orang	@Luas: (NAD) 3 m×5 m = 15 m ² 5×15 m ² = 75 m ²	75 m ²
- Pantry	Meja saji	5 unit	@Luas: 1 m×0,5 m = 0,5 m ² 5×0,5 = 2,5 m ²	2,5 m ²
- Toilet	Toilet	2 unit @2 orang	@laki2: 9,6 m ² @wnt: 7,68 m ² Luas semua unit: 9,6 m ² +7,68 m ² = 17,28 m ²	17,28 m ²
- Gudang makanan	- Ruang penyimpanan makanan	1 unit 3 orang	Luas: 2 m×3 m = 6 m ²	6 m ²
	- Ruang penyimpanan alat	1 unit 3 orang	Luas: 2 m×2 m = 4 m ²	4 m ²
Toilet		2 unit @5 KM	@laki2 = 3 m ² ×2 KM = 6 m ² 8 urinoir = 8×0,4 = 3,2 m ² 2 wastafel×0,2 m ² = 0,4 m ² 6 m ² +3,2 m ² +0,4 m ² = 9,6 m ² Sirkulasi 20% = 11,5 m ² @wnt = 3 m ² ×4 KM = 12 m ² 2 wastafel×0,2 m ² = 0,4 m ² 12 m ² +0,4 m ² = 12,4 m ² Sirkulasi 20% = 15 m ² Luas semua unit: 11,5 m ² +15 m ² = 26,5 m ²	26,5 m ²
Luas seluruhnya = 343 m²				

Sumber : Hasil Analisis, 2015



Kantor pengelola

Tabel 4.30 Kebutuhan dan Luasan Kantor Pengelola

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
Kantor pengelola Arena Pacuan Kuda	- Lobby	5 orang	@1,6 m ² (NAD) 5×1,6 m ² = 8 m ²	8 m ²
	- Ruang informasi	2 orang	10% dari lobby (NAD) 10%×8 m ² = 0,8 m ² 2×0,8 m ² = 1,6 m ²	1,6 m ²
	- Kantor pengelola: - Pimpinan	2 unit @2 orang	@10 m ² (NAD) 2×10 m ² = 20 m ²	20 m ²
	- Sekretaris	2 unit @2 orang	@10 m ² (NAD) 2×10 m ² = 20 m ²	20 m ²
	- Bendahara	2 unit @2 orang	@10 m ² (NAD) 2×10 m ² = 20 m ²	20 m ²
	- Marketing - Staf	1 unit; 2 org 8 orang	20 m ² Staf: 4 m ² /org (NAD) 4 m ² ×8 org = 32 m ² 20 m ² +32 m ² = 52 m ²	52 m ²
	- Akomodasi - Staf	1 unit; 2 org 10 orang	20 m ² Staf: 4 m ² /org (NAD) 4 m ² ×10 org = 40 m ² 20 m ² +40 m ² = 60 m ²	60 m ²
	- Personalia - Staf	1 unit; 2 org 10 orang	20 m ² Staf: 4 m ² /org (NAD) 4 m ² ×10 org = 40 m ² 20 m ² +40 m ² = 60 m ²	60 m ²
	- Ruang arsip	1 unit	6 m ² (NAD)	6 m ²
Rapat	<i>Meeting room</i>	10-15 orang	@2 m ² (NAD) 15×2 m ² = 30 m ² Sirkulasi 20% = 36 m ²	36 m ²
Gudang			Luas: 3 m×5 m = 15 m ²	15 m ²
Toilet		2 unit @2 orang	@laki2: 9,6 m ² @wnt: 7,68 m ² Luas semua unit: 9,6 m ² +7,68 m ² = 17,28 m ²	17,28 m ²
Pantry		1 unit 4 orang	Luas: (NAD) 3 m×4 m = 12 m ²	12 m ²
Luas seluruhnya = 327,6 m²				

Sumber : Hasil Analisis, 2015



Galeri

Tabel 4.31 Kebutuhan Dan Luasan Galeri

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
Belajar dan Melihat	Ruang Pameran	100 orang	P=1,20cm, L=60cm (NAD) Luas= 0,72m ² 100 x 0,72= 72m ² Sirkulasi 20%= 86,4 m ²	86,4 m ²
	Toilet	2 unit @2 orang	P= 90cm, L=160cm (NAD) Luas=144m ² @laki2 2x144m ² =288 m ² Sirkulasi 20% = 345,6 m ² @perempuan = 345,6 m ²	691,2 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2015

3. Fasilitas Penunjang

A. Musholla

Tabel 4.32 Kebutuhan dan Luasan Musholla

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
Beribadah	Ruang sholat	500 orang	P=1,20cm, L=60cm (NAD) Luas= 0,72m ² 50 x 0,72= 36m ² Sirkulasi 20%= 43,2 m ²	43,2 m ²
	Tempat wudhu	2 unit @ 3 orang		
	Toilet	2 unit @2 orang	P= 90cm, L=160cm (NAD) Luas=144m ² @laki2 2x144m ² =288 m ² Sirkulasi 20% = 345,6 m ² @perempuan = 345,6 m ²	691,2 m ²

B. Kios Oleh-oleh

Tabel 4.33 Kebutuhan dan Luasan Kios Oleh-Oleh

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
Menjual oleh-oleh	Kios oleh-oleh: - Display room - Ruang menyimpan barang	3 orang	Luas: 4 m×3 m = 12 m ²	750 m ²
		1 orang	Luas: 2 m×1,5 m = 3 m ²	
		50 kios	15 × 50 = 750 m ²	
Luas kios = 750 m²				

Sumber: Hasil Analisa



C. Area Servis

Tabel 4.34 Kebutuhan dan Luasan Area servis

Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Luasan Tiap Ruang	Luas
MEE	Ruang genset	3 orang	Luas: 4 m×4 m = 16 m ² Sirkulasi 20% = 19,2 m ²	19,2 m ²
	Ruang pompa	2 orang	Luas: 4 m×4 m = 16 m ² Sirkulasi 20% = 19,2 m ²	19,2 m ²
	Water reservoir	3 orang	Luas: 4 m×3 m = 12 m ² Sirkulasi 20% = 14,4 m ²	14,4 m ²
	Electrical	5 orang	Luas: 5 m×4 m = 20 m ² Sirkulasi 20% = 24 m ²	24 m ²
	Tandon		Luas: 3 m×3 m = 9 m ² 3×9 m ² = 27 m ²	27 m ²
Ruang perawatan dan pemeliharaan			15 m ²	15 m ²
Ruang unit keamanan			15 m ²	15 m ²
Ruang unit kebersihan			12 m ²	12 m ²
Pos petugas parkir			9 m ²	9 m ²
Ruang P3K		1 unit 5 orang	R.penyimpanan obat=3 m ² Ruang tempat tidur : Tempat tidur = 2 m ²	15,6 m ²
			2×5 = 10 m ² 10 m ² +3 m ² = 13 m ² Sirkulasi 20% = 15,6 m ²	
Toilet		3 unit @5 KM	p = 1,5 m ; l = 1,5 m L = p×l = 1,5×1,5 = 3 m ² @laki2 = 3 m ² ×3 KM = 15 m ² 5 urinoir = 5×0,4 = 2 m ² 3 wastafel×0,2 m ² = 0,6 m ² 15 m ² +2+0,6 m ² = 17,6 m ² Sirkulasi 20% = 21,12 m ² @wnt = 3 m ² ×5 KM = 15 m ² 4 wastafel×0,2 m ² = 0,8 m ² 15 m ² +0,8 m ² = 15,8 m ² Sirkulasi 20% = 18,96 m ² Luas @unit : 21,12+18,96 = 40,08 m ² Luas semua unit : 40,08×3 = 120,24 m ²	120,24 m ²
Pos keamanan		3 unit	@4 m×4 m = 16 m ² Luas semua unit : 16 m ² ×3 = 48 m ²	48 m ²
Luas seluruhnya = 338 m²				



Parkir 1500 unit kendaraan	Parkir kendaraan peserta	Mobil pick up(100 unit) : Luas (4x3= 12m ²)	Mobil (100 unit) : Luas (4x3= 12m ²) (sirkulasi 50%)=1800 m ²	1800 m ²
	Parkir pengendara mobil	Mobil (400 unit) : Luas (4x3= 12m ²)	- Mobil: 400 mobil × 12 m ² + (sirkulasi 50%)= 7200 m ²	7200 m ²
	Parkir pengendara motor	Mobil (1000 unit): Luas (1,2x1= 1,2m ²)	- Motor: 1000 mobil × 1,2 m ² + (sirkulasi 50%) = 1800 m ²	1800 m ²
Luas parkir seluruhnya = 2505 m ²				

Jadi luas seluruh area terbangun yaitu 51,694 m²

4.2.6.2 Persyaratan Tiap-tiap Ruang

Analisa dilakukan untuk mendapatkan kenyamanan bagi pengguna yang sesuai dengan aktifitas yang dilakukan pengguna di kawasan, khususnya pada analisa ruang. Mengenai kenyamanan dalam kawasan, analisa ruang harus memiliki persyaratan ruang yang sesuai seperti karakteristik tiap-tiap ruang, perlu atau tidaknya pencahayaan alami dan buatan, penghawaan alami dan buatan serta *view* yang mendukung. Persyaratan ruang tersebut nantinya akan mendukung suasana yang ditimbulkan oleh tiap ruangan ataupun area yang sesuai dengan fungsi perancangan arena pacuan kuda Bima.



Tabel 4.35 Karakteristik Tiap Ruang Pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima

Kelompok	Kebutuhan Ruang Karakteristik ruang	Fasilitas
Arena pacuan kuda	Track pacu	sirkulasi rendah, sifat publik
	Stall paddock	sirkulasi rendah, sifat publik
	Ruang ganti	sirkulasi tinggi, sifat publik
	Ruang P3K	sirkulasi tinggi, sifat publik
	Kandang	sirkulasi rendah, sifat privat
	Tribun	sirkulasi tinggi, sifat publik
Kantor pengelola arena pacuan kuda	Lobby	sirkulasi rendah, sifat semi privat
	Ruang Informasi	sirkulasi rendah, sifat semi privat
	Kantor utama pengelola	sirkulasi rendah, sifat privat
	<i>Meeting room</i>	sirkulasi rendah, sifat privat
	Gudang	sirkulasi rendah, sifat privat
	Toilet	sirkulasi rendah, sifat privat
	Pantry	sirkulasi rendah, sifat privat
Hotel Resort	Lobby	sirkulasi rendah, sifat public
	Resepsionis	sirkulasi rendah, sifat semi public
	Kantor pengelola hotel	sirkulasi rendah, sifat privat
	<i>Meeting room</i>	sirkulasi rendah, sifat privat
	Kamar penginapan	sirkulasi rendah, sifat privat
	Kafe	sirkulasi tinggi, sifat semi public
	<i>Mini market</i>	sirkulasi rendah, sifat public
Area servis	sirkulasi rendah, sifat privat	
Restoran	Ruang makan	sirkulasi tinggi, sifat publik
	Kasir	sirkulasi rendah, sifat semi privat
	Area servis	sirkulasi rendah, sifat privat
	Toilet	sirkulasi rendah, sifat public



Musholla	Ruang sholat	sirkulasi rendah, sifat privat
	Tempat wudhu	sirkulasi rendah, sifat privat
	toilet	sirkulasi rendah, sifat privat
Area kios	Kios oleh-oleh	sirkulasi tinggi, sifat publik
Area servis utama	MEE	sirkulasi rendah, sifat privat
	R.perawatan dan pemeliharaan	sirkulasi rendah, sifat privat
	R.unit keamanan	sirkulasi rendah, sifat privat
	R.unit kebersihan	sirkulasi rendah, sifat privat
	Pos keamanan	sirkulasi rendah, sifat privat
	R.P3K	sirkulasi rendah, sifat semi privat
	Toilet	sirkulasi rendah, sifat public
	Pos petugas parkir	sirkulasi rendah, sifat privat
	Parkir	sirkulasi tinggi, sifat publik

Sumber : Hasil Analisis, 2015

Tabel 4.36 Tabel Analisa Persyaratan Ruang

Ruang	Pencahayaannya		Penghawaannya		View	Sifat Ruang
	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Keluar	
ARENA PACUAN KUDA						
Track pacu						Terbuka
Stall paddock						Terbuka
Ruang ganti						Terbuka
Ruang P3K						Tertutup
Kandang						Terbuka
Tribun						Terbuka
HOTEL RESORT						
Lobby						Terbuka
Resepsionis						Terbuka
Kantor pengelola hotel						Tertutup
Meeting room						Terbuka
Kamar penginapan						Terbuka



Kafe	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
Mini market	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
Area servis	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
RESTORAN						
Ruang makan	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
Kasir	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
Area servis	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
Toilet	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
AREA KIOS						
Kios oleh-oleh	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
MUSHOLLA						
Ruang sholat	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
Tempat wudhu	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
Toilet	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
AREASERVIS UTAMA						
MEE	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
R.perawatan dan pemeliharaan	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
R.unit keamanan	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
R.unit kebersihan	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
Pos keamanan	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
R.P3K	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
Toilet	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka
Pos petugas parkir	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Tertutup
Parkir	Perlu	Cukup	Perlu	Cukup		Terbuka

Sumber : Hasil Analisis, 2015

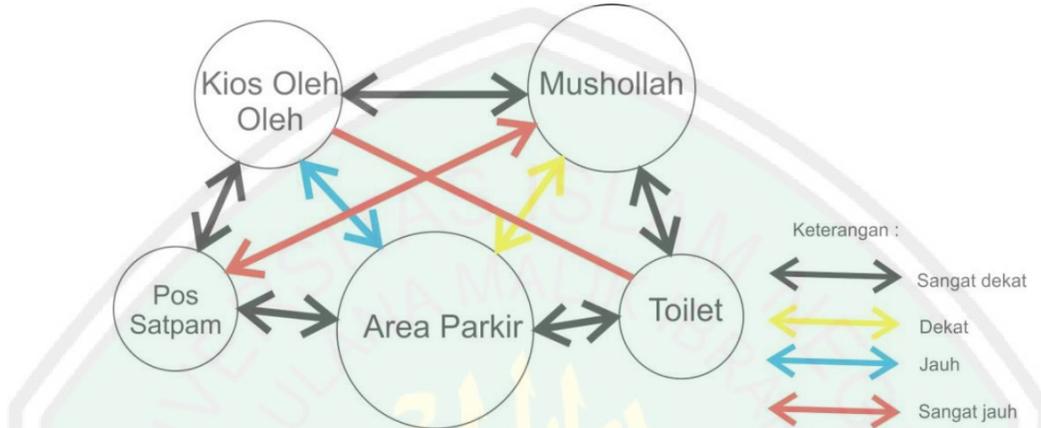
Keterangan:

	= Perlu
	= Cukup
	= Tidak perlu



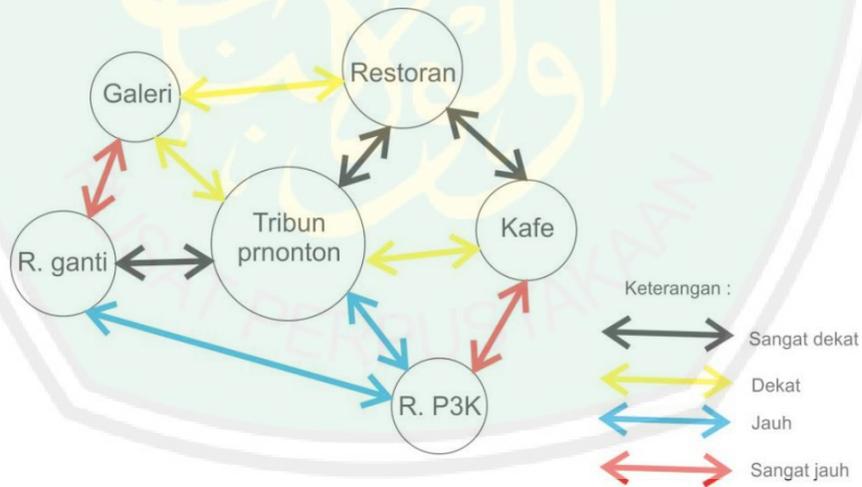
4.2.6.3 Hubungan Antar Ruang

1. Hubungan Antar Ruang Mikro A. Area Parkir



Gambar. 4.10 Hubungan antar ruang area parkir
(Sumber: Hasil analisis, 2015)

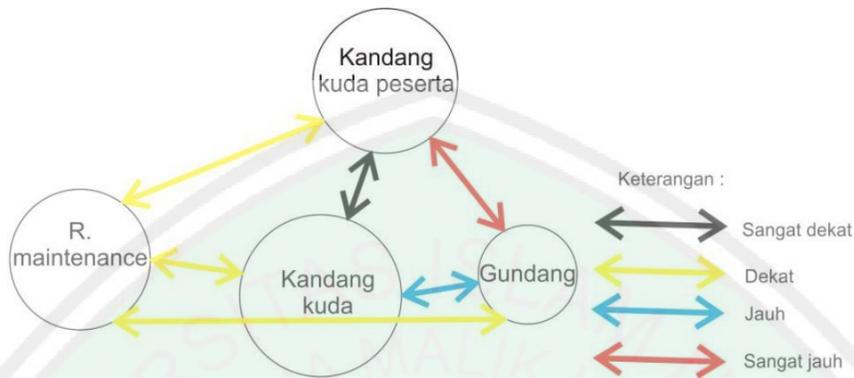
B. Tribun Penonton



Gambar. 4.11 Hubungan antar ruang area tribun
(Sumber: Hasil analisis, 2015)

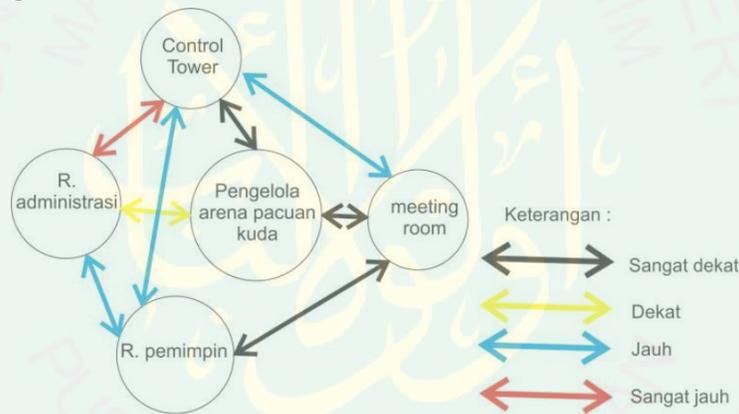


C. Kandang Kuda



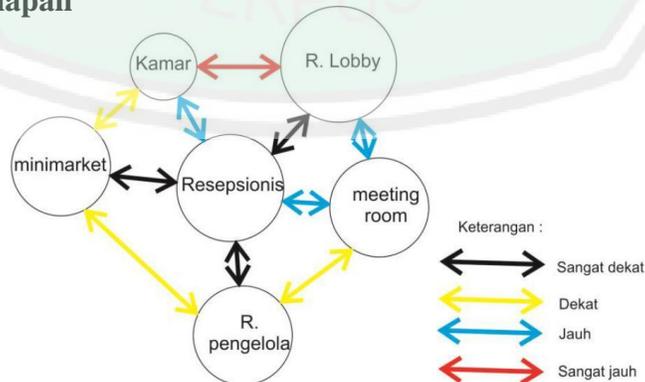
Gambar. 4.12 Hubungan antar ruang area kandang
 (Sumber: Hasil analisis, 2015)

D. Pengelola



Gambar. 4.13 Hubungan antar ruang area pengelola
 (Sumber: Hasil analisis, 2015)

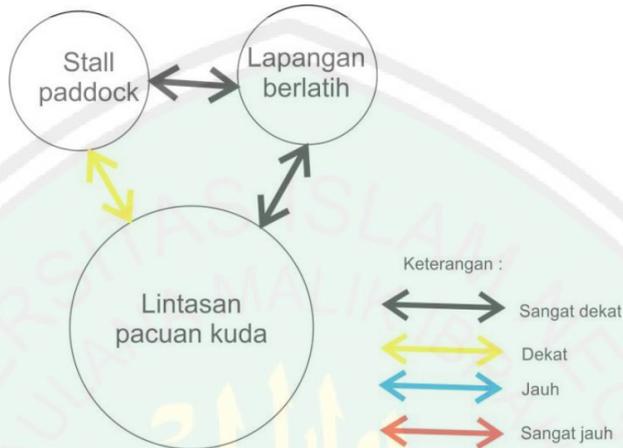
E. Penginapan





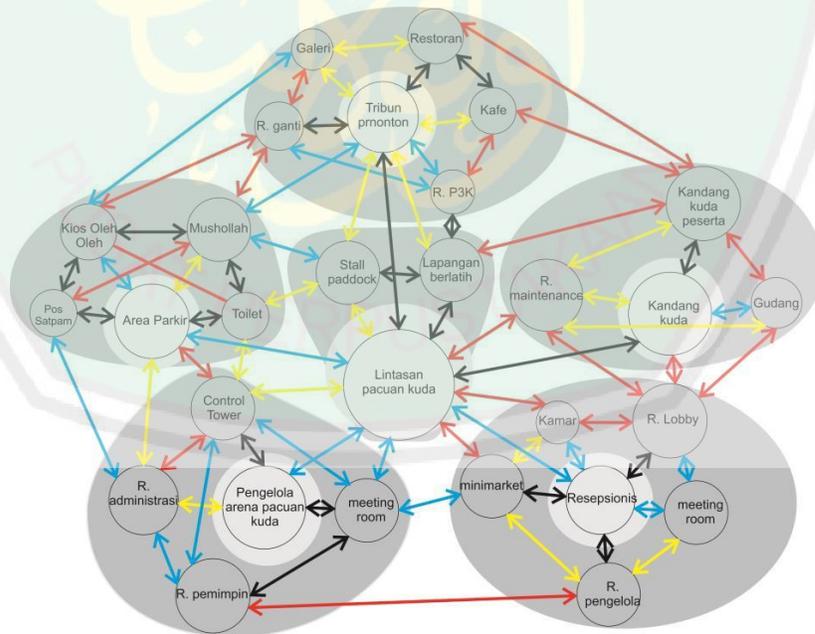
Gambar. 4.14 Hubungan antar ruang area penginapan
 (Sumber: Hasil analisis, 2015)

F. Lintasan



Gambar. 4.15 Hubungan antar ruang area lintasan
 (Sumber: Hasil analisis, 2015)

2. Hubungan Antar Ruang Makro

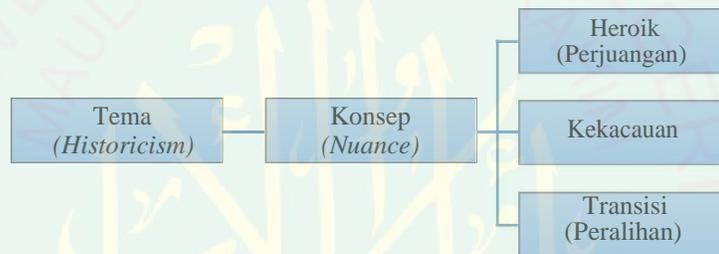


Gambar. 4.16 Hubungan antar ruang area pacuan kuda
 (Sumber: Hasil analisis, 2015)



4.2.7 Ide Dasar

Konsep dasar yang digunakan dalam Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima adalah nuance (nuansa). Konsep tersebut berawal dari tema historicism dimana tema tersebut mengambil nilai nilai sejarah di masa lalu yang di hadirkan kembali dengan penyelesaian yang berbeda (modern), dengan demikian konsep nuance ini memberikan penjelasan atau gambaran peristiwa di masa lalu yang dihadirkan ke dalam konsep perancangan.



(Bagan 4.17 Penjelasan konsep)
(Sumber: Hasil analisis, 2015)



4.3 Analisis Tapak

Pada tahapan ini, analisis tapak dapat dilakukan kegiatan menganalisis kondisi eksisting pada lokasi perancangan berdasarkan data-data yang telah diperoleh. Analisis tapak ini bertujuan untuk memberikan solusi yang berupa arsitektural maupun non-arsitektural dan memiliki konsep bangunan yang sesuai dengan tema dan potensi dari lokasi perancangan.

4.3.1 Ide Bentuk

Ide bentuk pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini menggunakan pendekatan yang tidak lepas dari prinsip-prinsip dari tema historicism yang meliputi :

- Mengambil kembali gaya lama, namun dengan penyelesaian modern.
- Unsur sejarah Kota Bima diterapkan dalam perancangan, seperti :
 - Mengambil bentukan heroik dari kejadian peperangan
 - Mengambil bentukan yang kacau akibat adanya perselisian dalam kerajaan
 - Mengambil bentukan yang menggambarkan kejadian dari peralihan jaman.



Tabel 4.37 Ide bentuk

	Aplikatif	Bentuk
Alternatif 1	Menghadirkan suasana heroik dari keberanian prajurit berkuda dengan mengambil bentukan sederhana dan kontras. Menggunakan kontras radikal yang merupakan salah satu jenis dari kontras yang sangat berbeda bentuknya, volume atau pun luasnya. Dimana kontras radikal ini membandingkan satu objek dan objek lainnya yang terdiri dari gabungan beberapa bidang.	
Alternatif 2	Menghadirkan suasana kekacaun karena adanya perselisihan antar saudara untuk memperebutkan tahta kerajaan dengan mengambil bentukan yang tidak teratur dan bentuk yang menunjukkan perselisihan dengan arah orientasi yang berlawanan.	
Alternatif 3	Menghadirkan suasana transisi atau perubahan kebudayaan berkuda dari sebuah acara peringatan kelahiran ratu wilhemina lalu menjadi olahraga masyarakat Bima hingga akhirnya menjadi kebudayaan dengan mengambil bentukan yang menunjukkan peralihan.	

Sumber: Hasil Analisis, 2015

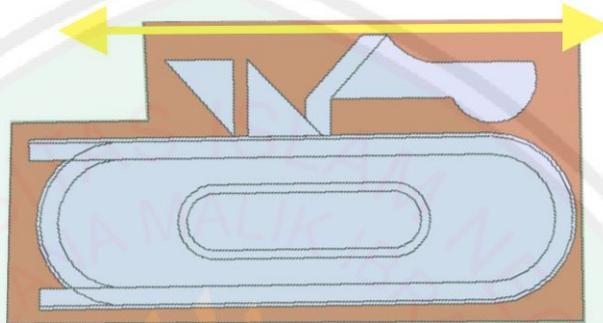
4.3.2 Analisis Perletakan Bentuk Objek Pada Tapak

Analisis peletakan bentuk objek pada tapak bertujuan untuk mengurangi tingkat perubahan bentuk pada analisis lingkungan dan *design factor*, sehingga perubahan bentuk tersebut tidak membuat analisis dan perubahan ditahap pertama tidak sesuai dengan tahap berikutnya.



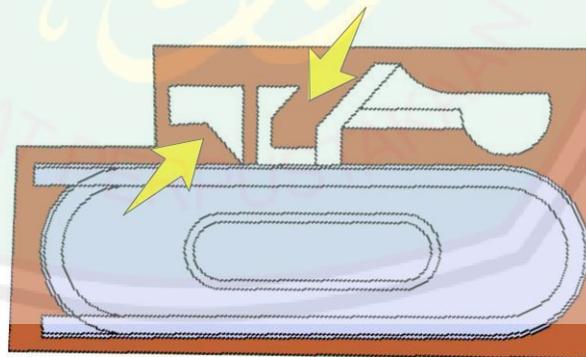
Alternatif 1

Perletakan berada di area depan tapak yang dekat dengan entrance masuk sebagai pengenalan objek terhadap lingkungan sekitar.



(Gambar 4.18 Perletakan bentuk 1)
(Sumber: Hasil analisis, 2015)

Bentukan mengalami penekanan bentuk ke dalam untuk mengurangi kebisingan yang disebabkan oleh kendaraan dan memperluas view dari dalam bangunan.

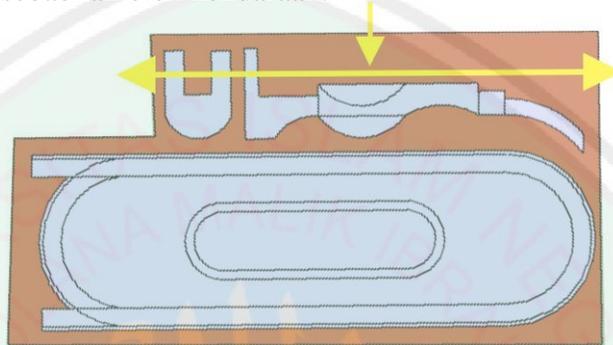


(Gambar 4.19 Perubahan 1 bentuk 1)
(Sumber: Hasil analisis, 2015)



Alternatif 2

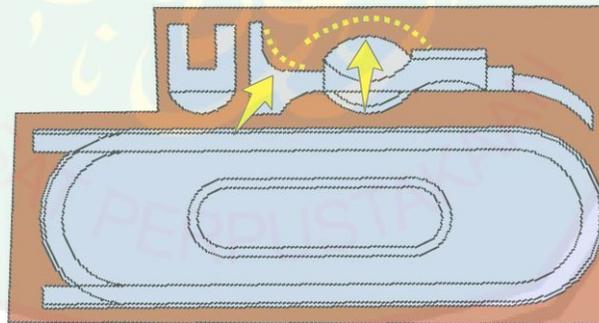
Perletakan awal berada di area depan tapak yang mengikuti garis lurus pada tapak sebagai batas tapak dan mendorong bangunan ke dalam tapak untuk menjauhi kebisingan yang disebabkan oleh kendaraan.



(Gambar 4.20 Perletakan bentuk 2)

(Sumber: Hasil analisis, 2015)

Bangunan mengalami penarikan ke bagian depan dengan bentukan melengkung yang orientasinya berbeda-beda agar angin dapat di alirkan ke ke bagian bangunan lainnya.



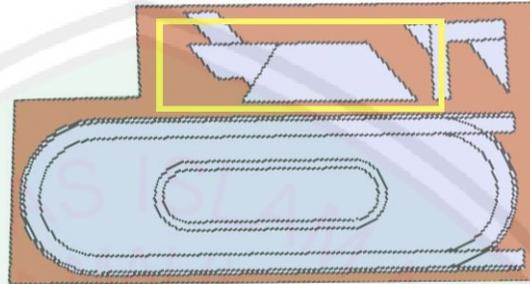
(Gambar 4.21 Perubahan 1 bentuk 2)

(Sumber: Hasil analisis, 2015)



Alternatif 3

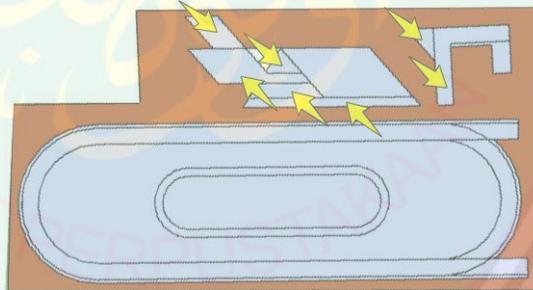
Perletakan awal bangunan berada di area tengah depan tapak.



(Gambar 4.22 Perletakan bentuk 3)

(Sumber: Hasil analisis, 2015)

Bentuk bangunan mengalami penambahan split level agar dapat memaksimalkan angin yang masuk ke dalam bangunan dan memaksimalkan cross ventilation.



(Gambar 4.23 Perubahan 1 bentuk 3)

(Sumber: Hasil analisis, 2015)



4.3.3 Analisis Zoning

Tabel 4.38 Analisis Zoning

NO	ANALISIS	KETERANGAN
ALTERNATIF 1	<p>KETERANGAN :</p> <ul style="list-style-type: none"> AREA SERVIS AREA PACUAN AREA HIJAU AREA HIJAU AREA TRIBUN AREA PELAYANAN AREA PARKIR AREA KANDANG 	<p>Zonasi tapak diperoleh berdasarkan analisis perletakan bentuk objek pada tapak yang kemudian dikembangkan berdasarkan kebutuhan ruang ruang terbuka yang ada pada objek perancangan.</p>
ALTERNATIF 2	<p>KETERANGAN :</p> <ul style="list-style-type: none"> AREA SERVIS AREA PACUAN AREA HIJAU AREA HIJAU AREA TRIBUN AREA PELAYANAN AREA PARKIR AREA KANDANG 	<p>Zonasi memperimbangan GSB (Garis Sempadan Bangunan) sehingga bangunan diletakan tidak mepet dengan batas tapak.</p>
ALTERNATIF 3	<p>KETERANGAN :</p> <ul style="list-style-type: none"> AREA SERVIS AREA PACUAN AREA HIJAU AREA HIJAU AREA TRIBUN AREA PELAYANAN AREA PARKIR AREA KANDANG 	<p>Zonasi tapak diperoleh dari analisis perletakan bentuk dengan mempertimbangkan TDR (transfer of development right) pada bagian depan bangunan utama dengan memberikan ruang terbuka hijau.</p>

Sumber: Hasil Analisis, 2015



4.3.4 Analisis Sirkulasi dan Akseibilitas

Penataan pola sirkulasi dan akseibilitas dalam perancangan bertujuan untuk memudahkan pencapaian pengguna ke dalam rancangan yang berpengaruh pada kelancaran dan kenyamanan aktivitas di sekitar tapak.

Tabel 4.39 Analisis Sirkulasi dan Akseibilitas

Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
<p>Untuk jalur pejalan kaki dan pengguna sepeda tetap sejajar dan tegak lurus. Untuk jalur pejalan kaki diberi selasar untuk menaungi pengguna dari sinar matahari dan hujan.</p>	<p>Menggunakan pola organik atau jaringan yaitu Konfigurasi yang terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang.</p>	<p>Jembatan penyebrangan dengan bentuk sirkulasi yang simetris, melengkung dan berbelok sehingga pengguna bisa merasakan suasana peralihan dari trotoar ke jembatan penyebrangan hingga ke dalam bangunan.</p>
<p>Sirkulasi kendaraan pada alternatif 1 ini menggunakan pola radial yaitu konfigurasi yang memiliki jalan jalan lurus yang berkembang dari satu atau beberapa pusat bersama.</p>	<p>Menggunakan tangga dan juga ramp sehingga penyanggah ocat juga bisa menggunakannya.</p>	<p>Menggunakan pola linier yaitu jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama deretan ruang.</p>



<p>(+)Sirkulasi kendaraan menjadi titik pusat sebagai poros atau point of view yang di kelilingi oleh bangunan di sekitarnya. (-)Pengguna tidak akan kepanasan dan kehujanan ketika melintasi trotoar, terutama bagi pejalan kaki. (-)Sirkulasi yang di kelilingi oleh bangunan berdapampak pada kebisingan kendaraan yang tidak dapat dihindarkan oleh bangunan. (-)Bentuk selasar yang terbuka pada kedua sisinya kurang efektif sebagai tempat berlindung ketika hujan.</p>	<p>(-)Dapat mempersingkat jarak tempuh dan waktu bagi pengguna. (+)Fleksibel dan dapat digunakan bagi penyandang cacat. (-)Terdapat satu titik dimana kendaraan saling bertemu dari arah yang berbeda. (-)Membutuhkan jalur khusus (penanda) bagi penyandang cacat agar sirkulasinya tidak di gunakan oleh pejalan kaki.</p>	<p>(-)Pola linier bersifat fleksibel sehingga sirkulasi dengan pola linier dapat menanggapi kontur dalam tapak. (-)Sirkulasi lebih mudah di pahami pengguna. (+)Pejalan kaki lebih mudah diarahkan masuk ke dalam bangunan. (-)Sirkulasi monoton dan jauh dalam penoapaianya. (-)Sirkulasi yang tertutup pada koridor lebih beresiko akan terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.</p>
---	---	---

Sumber: Hasil Analisis, 2015

4.3.5 Analisis View

Analisis view digunakan untuk memaksimalkan potensi pandang dari bangunan atau ke bangunan. Pengambilan sudut pandang yang baik dapat memberikan kemudahan efek visual maupun menambah daya tarik estetika bangunan terhadap pengguna maupun pengunjung. Dalam kaitan pandangan terhadap bangunan dapat dikategorikan dalam dua jenis yaitu pandangan dari dalam (bangunan dan tapak) ke keluar, dan pandangan dari luar ke dalam.



Tabel 4.40 Analisis View

Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
Pengunjung atau pengendara dari luar di fokuskan dengan bentuk yang menonjol ke dalam	Pengunjung arau pengendara dari luar akan terfokuskan pandangannya dengan bentuk tepan bangunan yang berorientasi ke luar tapak.	Membiarkan pandangan dari luar untuk dapat melihat langsung ke dalam tapak dengan sudut pandang yang cukup lebar sehingga menarik untuk dilihat.
Penggunaan bukaan kaca dengan pola radial dari dalam gedung berfungsi untuk mengarahkan pengunjung untuk melihat view keluar. View mengarah ke public spoce area dengan penataan tanaman menggunakan pola radial.	Mengarahkan pemandangan yang berada di luar tapak dengan mbingkai pemandangan menggunakan jendela sebagai point of view serta menjadikan pemandangan pegunungan di belakang jendela sebagai latar belakangnya.	Pemandangan yang mengarah ke lintasan pacuan kuda dibuat terbuka agar bisa melihat pemandangan lanskap baik dari bawah maupun di atas tribun dengan sudut pandang yang lebar.
(-) Dengan bentuk yang menonjol ke dalam pengguna dari luar tidak bisa melihat aktifitas atau kegiatan di dalam tapak. (-) Potensi view keluar oocok untuk digunakan sebagai tempat santai (kafe atau restoran) (-) Pandangan menuju bangunan terhalangi oleh sculpture. (-) Struktur radial pada kaca sedikit mengganggu penglihatan pemandangan.	(+) Bentuk elips memberikan informasi bangunan utama (+) Dengan adanya struktur pada kaca, pemandangan dapat dibingkai dari dalam bangunan dengan bentuk mozaik. (-) Sculpture sebagai icon objek bukan lagi menjadi perhatian pengunjung. (-) View ke luar terlihat kacau dan berantakan dengan adanya struktur pada kaca yang tidak teratur.	(+) Sudut pandang penglihatan lebih lebar dan terbuka. (-) Tidak ada yang menjadi point of view karena proporsi pandangan antara sculpture, bangunan dan ruang terbuka hijau seimbang. (-) Tidak ada yang view buatan yang berasal dari bangunan untuk dapat dijadikan estetika.

Sumber: Hasil Analisis, 2015



4.3.6 Analisis Iklim

Analisis iklim berfungsi untuk mengetahui arah putaran sinar matahari, aliran angin dan hujan yang menimpa bangunan, sehingga perlu dilakukan analisis terhadap bentuk bangunan untuk mengurangi dampak terhadap bangunan yang diakibatkan oleh iklim tersebut.

4.3.6.1 Analisis Matahari

Tapak berada pada wilayah yang memiliki area terbuka yang cukup luas berupa sawah dan pegunungan sehingga potensi intensitas matahari sangat besar, sehingga diperlukan bentuk bangunan yang dapat mengurangi dampak panas yang disebabkan oleh matahari.

Tabel 4.41 Analisis Matahari





<p>Untuk mengurangi sinar matahari langsung yang masuk ke dalam bangunan maka perlu menambahkan kantilever pada bangunan yang menghadap matahari untuk meminimalisir panas yang masuk ke dalam bangunan disertai vegetasi.</p>	<p>Penambahan kanopi atau kantilever pada bagian tribun dan juga menggunakan bukaan yang tidak beraturan sehingga cahaya atau sinar yang masuk ke dalam bangunan terlihat abstrak dan memberi kesan kecahauan dalam ruangan.</p>	<p>Pemberian vegetasi dan sekon skin mampu mengurangi radiasi dari sinar matahari langsung ke arah bangunan.</p>
<p>Menempatkan bukaan-bukaan pada bagian bangunan yang tidak terkena sinar matahari langsung untuk mengoptimalkan cahaya yang masuk ke dalam bangunan dengan bentuk yang menjulang tinggi.</p>	<p>Pemberian skylight pada atap bangunan untuk memberikan akses bagi sinar matahari ke dalam bangunan.</p>	<p>Second skin merupakan lapisan kedua pada bangunan dan memiliki fungsi utama sebagai penahan sinar matahari langsung.</p>
<p>(+)Dapat mengurangi pemakaian cahaya buatan. (-)Membutuhkan perawatan pada bukaan dalam kurun waktu yang dekat agar tidak kotor dan berdebu.</p>	<p>(+)Mengoptimalkan bukaan agar cahaya alami masuk ke dalam bangunan. (-)Membutuhkan biaya untuk maintenance skylight.</p>	<p>(+)Meminimalisir intensitas panas masuk ke dalam bangunan. (-)Membutuhkan biaya untuk maintenance second skin. (-)Membutuhkan perawatan dalam kurun waktu yang rutin dan penataan pertumbuhan vegetasi.</p>

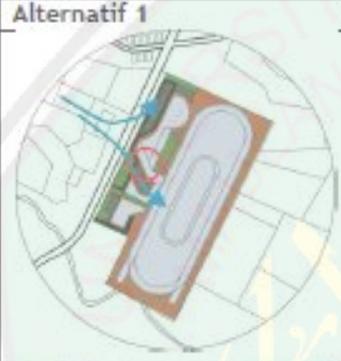
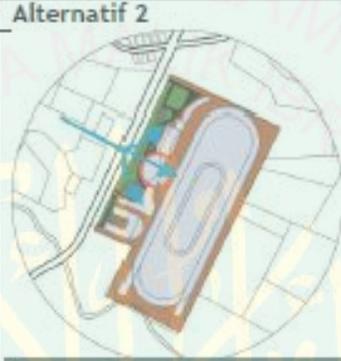
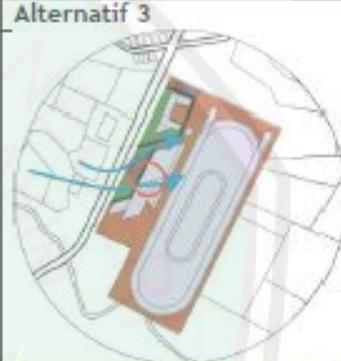
Sumber: Hasil Analisis, 2015



4.3.6.2 Analisis Angin

Tapak berada pada wilayah terbuka sehingga potensi arus angin sangat besar di tambah lagi pada bagian barat terdapat laut maka terjadilah proses angin laut yang menyebabkan angin bergerak dari arah timur ke barat, oleh karena itu diperlukan bentukan bangunan yang dapat mengurangi dampak dari arus angin tersebut

Tabel 4.42 Analisis Angin

Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
		
		
Dengan menggunakan fasad angin di belokan ke dalam bangunan melewati jendela jendela sehingga dapat mengurangi panas yang masuk ke dalam bangunan dan mengurangi penggunaan AC dalam ruangan.	Bentukan elips mampu membelokkan angin ke dalam bangunan melewati jendela jendela sehingga dapat mengurangi panas yang masuk ke dalam bangunan.	Pada bangunan terdapat lubang-lubang ventilasi yang dapat berfungsi ganda yaitu: 1. Sebagai penghapus panas atap 2. Angin memiliki gaya menuju ke segala arah sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengurangi beban atap



	<p>Menggunakan sistem cross ventilation agar pertukaran udara di dalam ruangan berjalan dengan baik.</p>	<p>Penggunaan split level untuk mendapatkan angin lebih besar.</p>
<p>(+)Pemanfaatan penghawaan alami. (-)Angin tidak langsung di tangkap oleh bangunan tetapi di pecah dan di arahkan terlebih dahulu.</p>	<p>(+)Dengan banyaknya bukaan dapat menurunkan suhu dalam bangunan. (-)Membutuhkan biaya untuk pembuatan fasad.</p>	<p>(+)Tidak membutuhkan biaya yang banyak. (-)Membutuhkan perawatan dalam kurun waktu yang rutin.</p>

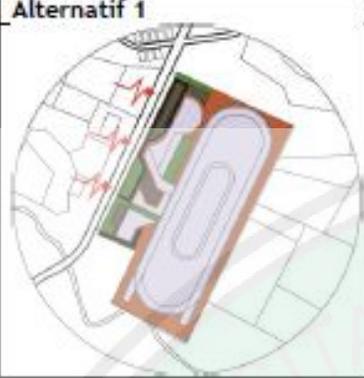
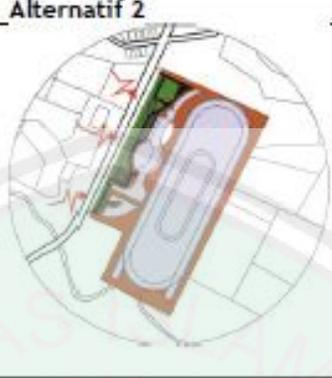
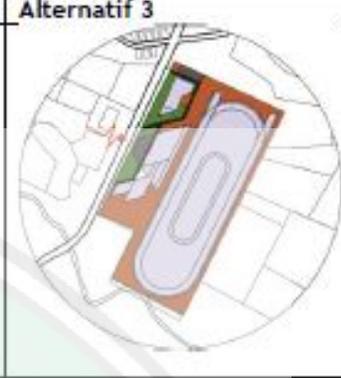
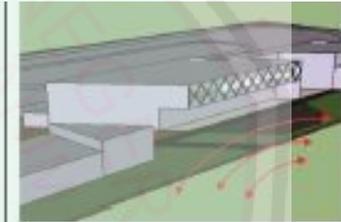
Sumber: Hasil Analisis, 2015

4.3.7 Analisis Kebisingan

Sumber kebisingan dapat mempengaruhi aktifitas yang terdapat pada rancangan Arena Pacuan Kuda, khususnya pada area kantor pengelola dan hotel. Hotel merupakan tempat atau area yang di letakan jauh dari kebisingan sehingga dapat menimbulkan suasana yang tenang dan nyaman bagi pengunjung yang menginap, oleh sebab itu area privat membutuhkan penanganan kebisingan dengan analisis berikut.



Tabel 4.43 Analisis Kebisingan

Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
		
		
Penggunaan dinding massif dan rumput gajah pada area yang berpotensi menimbulkan kebisingan.	Memberikan vegetasi berlapis sebagai pembatas antara sumber kebisingan dan lingkungan perancangan.	Menjauhkan bangunan dari area yang berpotensi menimbulkan kebisingan lebih besar seperti jalan utama.
(+)Efektif untuk mengurangi kebisingan dari luar. (-)Membutuhkan perawatan yang rutin dan penataan pada dinding yang dilapisi rumput gajah.	(+)Tidak membutuhkan perlakuan khusus terhadap bangunan. (-)Membutuhkan lahan yang luas untuk barrier vegetasi.	(+)Tidak membutuhkan biaya yang mahal (-)Tidak ada vegetasi yang menghalangi view maupun sinar matahari dari luar.

Sumber: Hasil Analisis, 2015

4.3.8 Analisis Vegetasi

Pemilihan vegetasi pada tapak disesuaikan dengan fungsi rancangan, yang diharapkan dapat menjadi pengontrol kebisingan, polusi, angin, suhu pada tapak. Jenis tanah pada tapak yaitu alluvial yang termasuk jenis tanah subur sehingga cocok untuk segala jenis tanaman.



Tabel 4.44 Analisis Vegetasi

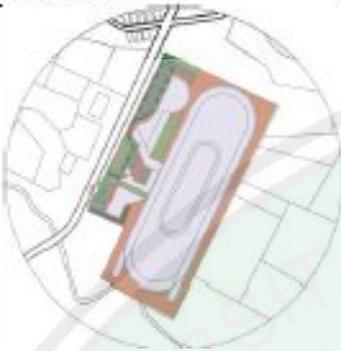
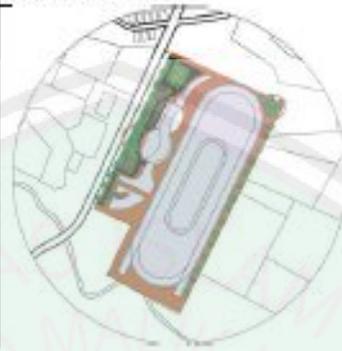
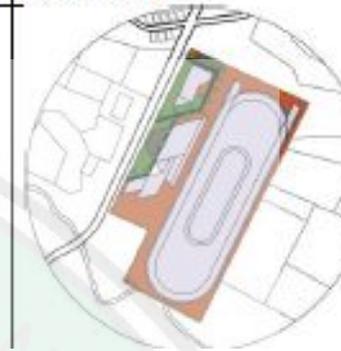
Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
<p>Menggunakan pohon kerens sebagai pembatas sirkular sekaligus sebagai peneduh bagi pejalan kaki.</p> <p>Penataan vegetasi atau pohon (kerens) bertajuk lebar pada area-area yang membutuhkan peneduh yaitu sepanjang sirkulasi dan setiap sisi bangunan agar tingkat suhu sekitar tapak akan tetap sejuk.</p> <p>Pada area taman ini diberikan tanaman peneduh seperti pohon tanjung karena akan di manfaatkan pengguna untuk bersantai</p>	<p>Penataan vegetasi yang tidak beraturan baik dari jenisnya maupun tinggi rendahnya vegetasi dalam pemasangan berfungsi untuk memecah dan meminimalisir angin yang masuk ke dalam bangunan.</p> <p>Pada area ini menggunakan pohon oemara, selain sebagai estetika dan peneduh pohon ini juga bisa menghalang sinar matahari sore yang masuk ke dalam tapak.</p>	<p>Menggunakan tanaman yang oukup tinggi yang berfungsi sebagai pengarah sirkulasi, peneduh dan penghalang sinar matahari langsung yang mengenai bangunan.</p>
<p>(-)Vegetasi tidak hanya berfungsi peneduh namun juga berfungsi sebagai pendukung kenyamanan pada kawasan.</p> <p>(-)Vegetasi kurang ramai dan kurang bervariasi.</p>	<p>(+)Angin disaring terlebih dahulu oleh vegetasi sebelum masuk ke dalam bangunan.</p> <p>(-)Terlalu banyak jumlah vegetasi dapat menghalangi pandangan kedalam dan keluar kawasan tapak.</p>	<p>(+)Mampu memberikan estetika atau penghias jalan.</p> <p>(+)Sekitar bangunan akan terasa sejuk.</p> <p>(+)Menghalangi sinar matahari langsung ke arah bangunan.</p> <p>(-)Menghalangi pandangan.</p>

Sumber: Hasil Analisis, 2015



4.3.9 Analisis Struktur

Tabel 4.45 Analisis Struktur

Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
		
		
<p>Pada alternatif 1 menggunakan struktur yang cenderung kaku dan simetris. Penggunaan struktur rangka baja yang kaku dan bersudut menggambarkan keheroikan.</p>	<p>Pada alternatif 2 menggunakan struktur yang cenderung rumit seperti struktur bidang lipat atau struktur rangka ruang yang berbentuk piramid yang menggambarkan suasana dari kekaokauan.</p>	<p>Pada alternatif 3 menggunakan struktur spaoe frame system yaitu suatu sistem konstruksi rangka ruang dengan suatu sistem sambungan antara batang / member satu sama lain yang menggunakan bola / ball joint sebagai sendi penyambungan dalam bentuk modul-modul segitiga sehingga Space Frame ini mudah untuk dipasang, dibentuk dan dibongkar kembali dan pelaksanaannya dapat dilakukan dengan cepat. Penggunaan struktur spaoe frame yang cenderung melengkung dan dinamis menggambarkan suatu peralihan dengan irama lengkungan.</p>



<p>Menggunakan struktur rangka jenis gambrel pada bangunan utama yang berbentuk simetris sehingga ada kesesuaian antara struktur atap dan bangunan.</p>	<p>Menggunakan struktur bidang lipat pada bangunan. Kesesuaian struktur bidang lipat terhadap fasad bangunan yang tidak beraturan menambah estetika karena adanya perulangan pola yang sama.</p>	<p>Menggunakan struktur frame space struktur baja yang memiliki kesamaan antara bentuk bangunan yang elips dan struktur yang oenderung berbentuk setengah elips sehingga terdapat kesesuaian antara bangunan dengan struktur.</p>
<p>Menggunakan struktur rangka beton. Kolom sebagai unsur vertikal. Balok adalah unsur horisontal. Kedua unsur ini harus tahan terhadap tekuk dan lentur.</p>	<p>Menggunakan struktur rangka ruang bentuk piramid dengan dasar segiempat membentuk oktahedro.</p>	<p>Pondasi ini hampir sama dengan pondasi bored pile. Namun pondasi tiang pancang memiliki kekuatan yang lebih besar dibandingkan dengan pondasi manapun.</p>
<p>Menggunakan pondasi plat beton lajur agar kuat untuk menampung banyaknya pengguna dan aktifitas dalam bangunan.</p>	<p>Pondasi untuk kedalaman tanah keras 2-6 meter dibawah permukaan tanah.</p>	
<p>(+)Konstruksi atap baja stabil dan aman (-)Bila terjadi kebakaran maka rangka baja bersifat tidak membesarkan api dibandingkan dengan kayu. (-)Cenderung menyerap panas.</p>	<p>(+)Dapat menggantikan kolom-kolom dan sekaligus menjadi bearing wall . (-)Rumit dalam pelaksanaannya dan membutuhkan biaya perawatan.</p>	<p>(+)Struktur atap mampu menangkap angin (-)Rumit dan membutuhkan biaya mahal untuk pondasi.</p>

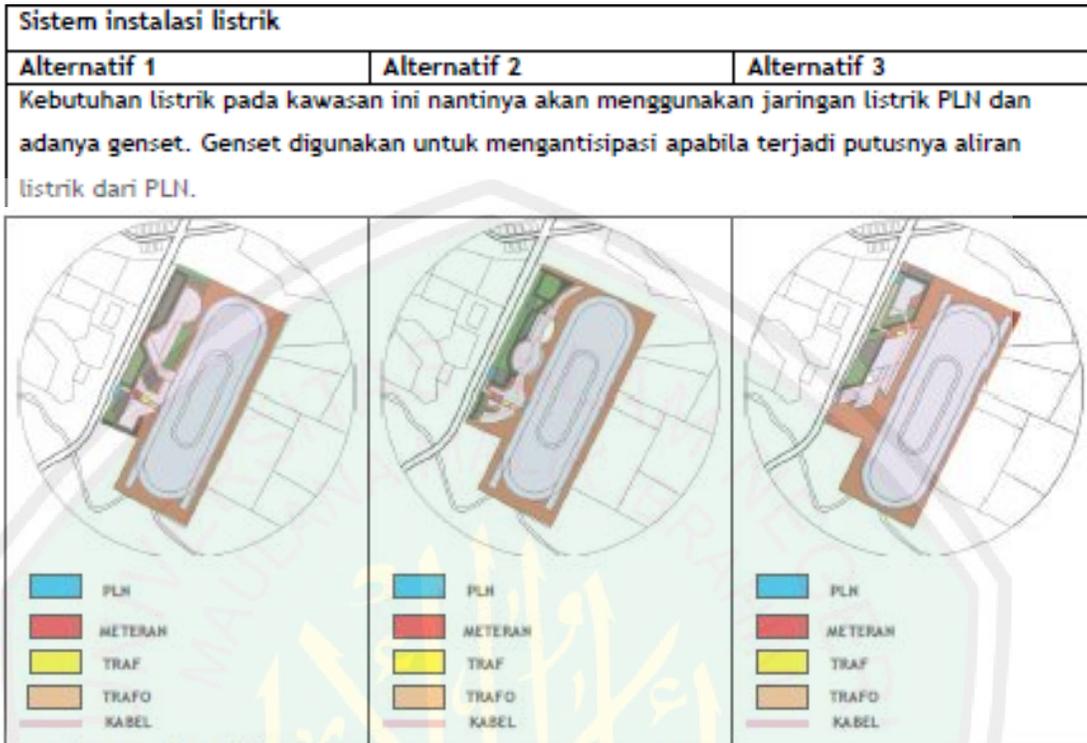
Sumber: Hasil Analisis, 2015



4.4 Analisis Utilitas

Tabel 4.46 Analisis Utilitas

Sanitasi		
Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
<p>1. Kebutuhan air pada kawasan ini diperoleh dari PDAM dan air sumber sebagai saluran utama air bersih. Air bersih dari PDAM ditampung dalam tandon, lalu disalurkan ke masing-masing fasilitas bangunan yang ada di kawasan yaitu kios, restoran, kafe dll.</p> <p>2. Sistem aliran pembuangan air kotor pada kawasan ini ada tiga yaitu berasal dari WC dengan menyalurkan kotoran ke septictank kemudian air buangnya dialirkan ke sumur resapan, dari limbah air sabun pada ruang ganti dan restoran di kawasan dengan mengalirkan ke sumur resapan lalu dialirkan ke riol lingkungan.</p> <p>3. Sistem aliran pembuangan air kotor pada kawasan ini ada tiga yaitu berasal dari WC dengan menyalurkan kotoran ke septictank kemudian air buangnya dialirkan ke sumur resapan, dari limbah air sabun pada ruang ganti dan restoran di kawasan dengan mengalirkan ke sumur resapan lalu dialirkan ke riol lingkungan.</p>		
<p>● SEPTIKTANK</p> <p>● AIR SUMUR</p> <p>● TANDON</p> <p>— AIR BERSIH</p> <p>— AIR KOTOR DAN IRIGASI</p>	<p>● SEPTIKTANK</p> <p>● AIR SUMUR</p> <p>● TANDON</p> <p>— AIR BERSIH</p> <p>— AIR KOTOR DAN IRIGASI</p>	<p>● SEPTIKTANK</p> <p>● AIR SUMUR</p> <p>● TANDON</p> <p>— AIR BERSIH</p> <p>— AIR KOTOR DAN IRIGASI</p>



Sumber: Hasil Analisis, 2015



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

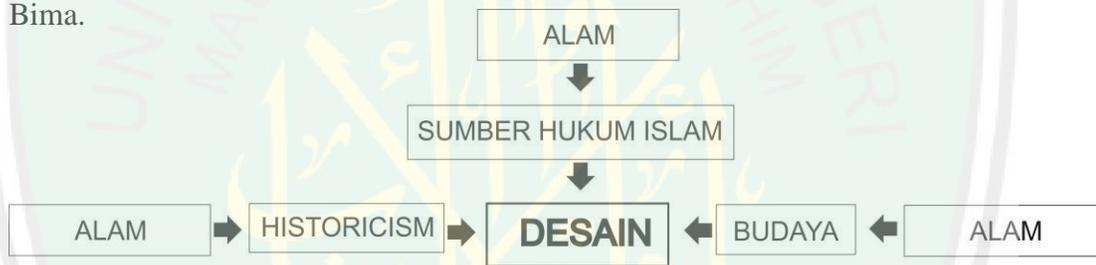
5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar yang digunakan dalam Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima adalah “nuansa (*nuance*)“. Konsep berasal dari kajian terhadap tema perancangan yaitu *historicism*. Alasan pemilihan tema sendiri berdasarkan kajian terhadap *QS Al A'raf : 56-58*. Dalam ayat tersebut menjelaskan tentang kepedulian terhadap lingkungan. Upaya memelihara dan melestarikan kebudayaan yang baik merupakan salah satu bentuk kepedulian terhadap lingkungan yang bertujuan agar lingkungan kedepannya dapat menopang secara berkelanjutan pertumbuhan dan perkembangan yang diusahakan dalam bentuk pembangunan dengan tidak melupakan sejarah dan kebudayaan agar kita tidak lupa akan asal usul dan dapat mencegah hilangnya budaya yang mulai terkikis oleh zaman, sehingga kelangsungan hidup dan kelestarian lingkungan terjamin pada tingkat mutu yang lebih baik. Konsep pembangunan ini dikenal dengan pembangunan yang memperhatikan sejarah dan kebudayaanya (*architecture historicism*).

Melestarikan kebudayaan merupakan tujuan awal dalam perancangan ini, dengan menitikberatkan pada upaya pengembalian sejarah Kota Bima khususnya pada aspek kebudayaan pacuan kuda. Proses desain mengacu pada penerapan prinsip *historicism architecture*.



Konsep nuansa menekankan pada aspek menghadirkan kembali suasana atau gambaran tentang sejarah Kota Bima di masa lalu yang dihadirkan kembali dalam bentukan arsitektur dengan penyelesaian yang modern. berusaha untuk menampilkan bentukan dari kejadian kejadian penting di masa lalu seperti kejadian peperangan dengan menghadirkan bentukan yang heroik, kejadian pertikaian atau perselisihan yang terjadi dalam kerajaan Bima dengan menghadirkan bentukan yang kacau, dan yang terakhir yaitu kejadian peralihan atas kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945. Dalam perancangan ini yang menjadi objek kajian adalah kawasan Arena Pacuan Kuda Bima.



Gambar 5.1 Skema Perancangan
(sumber: Hasil Analisis, 2015)

1. Sumber Hukum Islam

Salah satu batasan dalam perancangan yang menjadi titik sentral kajian dengan harapan agar senantiasa diberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menambah nilai kemanfaatan dan mengurangi nilai kemudharatan, khususnya dalam Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima. Baik objek maupun tema semua berdasarkan kajian dan usaha menyingkap hikmah yang terkandung dalam Al-Qur'an. Latar belakang objek dan tema bersumber dari hikmah dalam kandungan *QS Al A'raf: 56-58*.



2. Budaya

Sejarah di masa lalu dijadikan sebagai inspirasi dalam mengembangkan atau melestarikan suatu kebudayaan yang sudah ada. Selain itu, budaya juga menitikberatkan pada pengetahuan masyarakat terhadap pentingnya suatu kebudayaan daerah sehingga masyarakat dapat memberikan andil dalam upaya mempertahankan keberlangsungan kebudayaan tersebut.

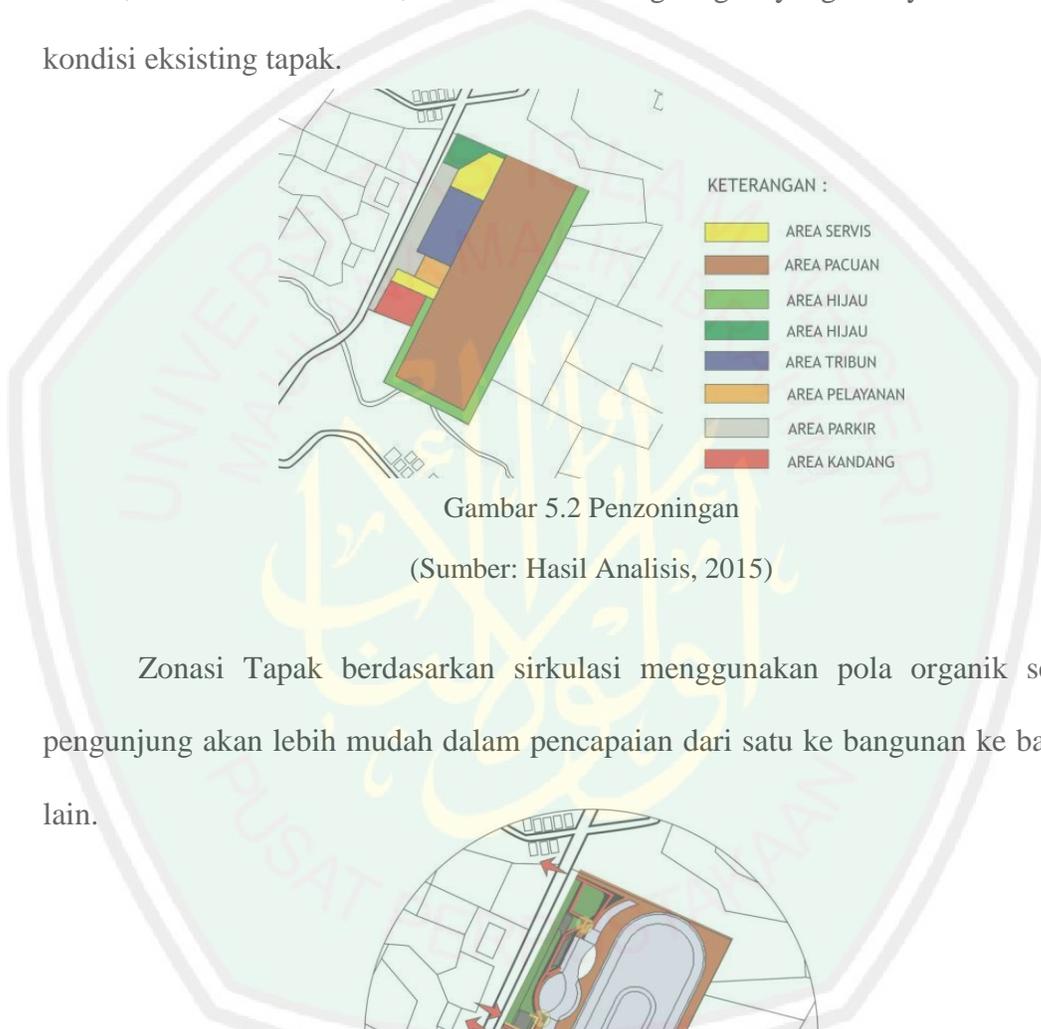
3. Historicism

Arsitektur historicism merupakan arsitektur yang berwawasan sejarah sehingga cocok dijadikan sebagai pendekatan dalam proses Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima. Inti dari perancangan adalah memberikan wadah kepada masyarakat Bima yang mayoritas menyukai olahraga berkuda dan juga sebagai bentuk atau upaya dalam melestarikan kebudayaan daerah Bima agar tidak luntur. Sedangkan pendekatan arsitektur historicism bertujuan untuk menghadirkan kembali unsur unsur sejarah ke dalam perancangan.



5.2 Konsep Tapak

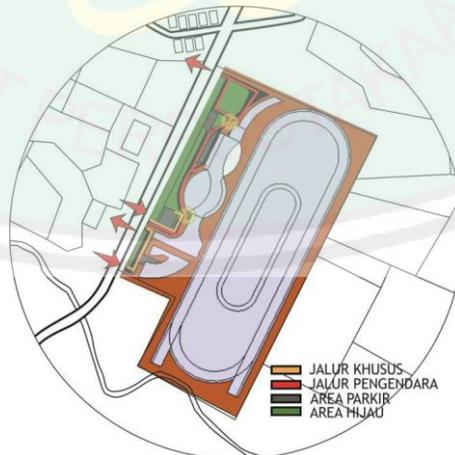
Konsep tapak merupakan konsep dalam penataan tapak meliputi perencanaan zonasi, kontekstual elemen, historical dan lingkungan yang menyesuaikan dengan kondisi eksisting tapak.



Gambar 5.2 Penzoningan

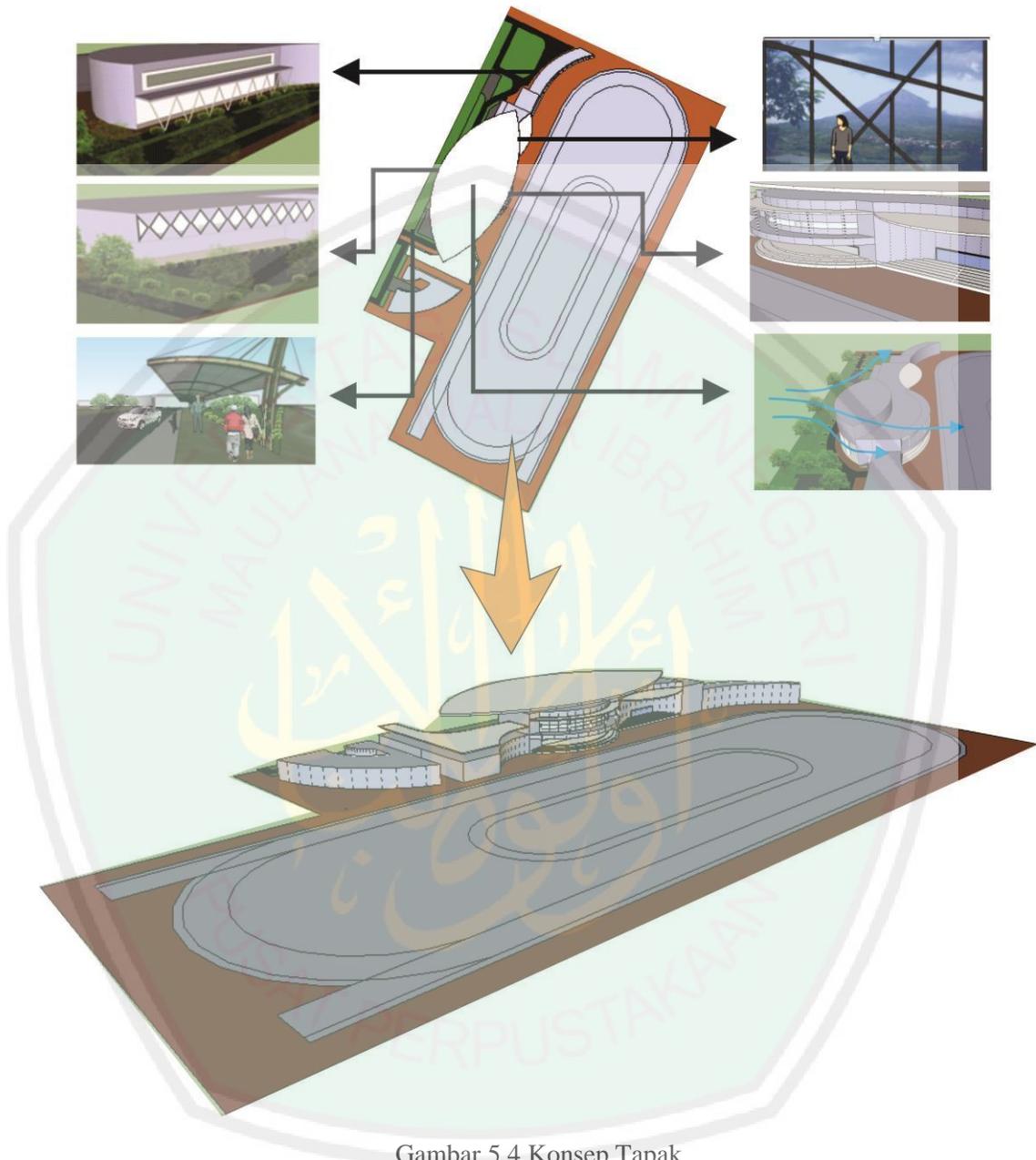
(Sumber: Hasil Analisis, 2015)

Zonasi Tapak berdasarkan sirkulasi menggunakan pola organik sehingga pengunjung akan lebih mudah dalam pencapaian dari satu ke bangunan ke bangunan lain.



Gambar 5.3 Sirkulasi Tapak

(Sumber: Hasil Analisis, 2015)



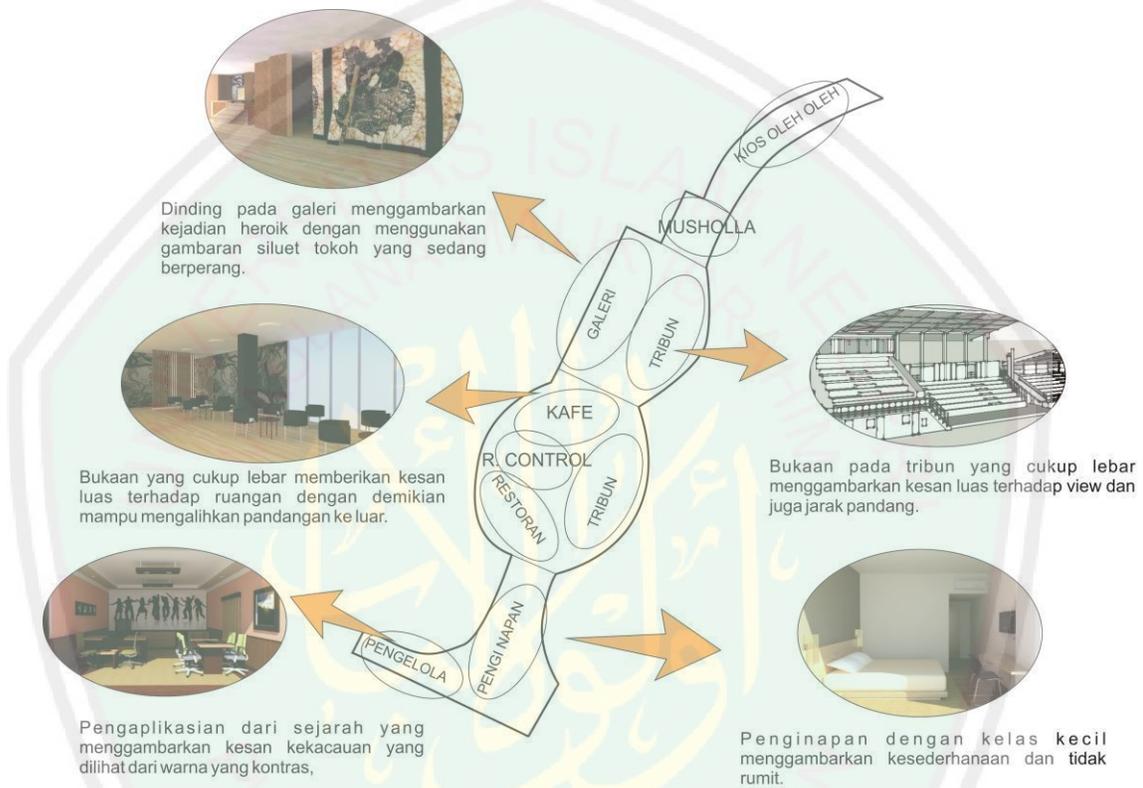
Gambar 5.4 Konsep Tapak

(Sumber: Hasil Analisis, 2015)

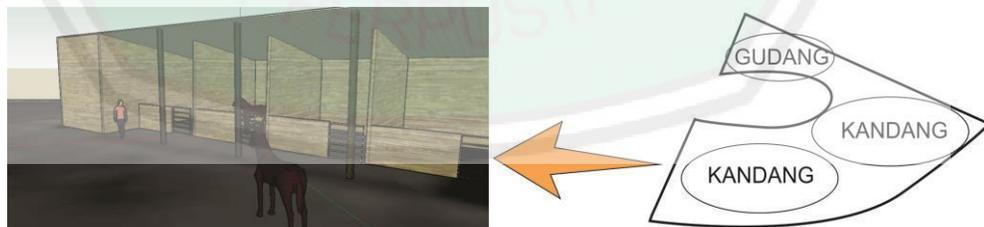


5.3 Konsep Ruang

Konsep Ruang menghasilkan penzonian ruang dengan mengikuti karakteristik suasana aktivitas dalam ruang dan besaran ruang.



Gambar 5.5 Konsep Ruang
Sumber: Hasil Analisis



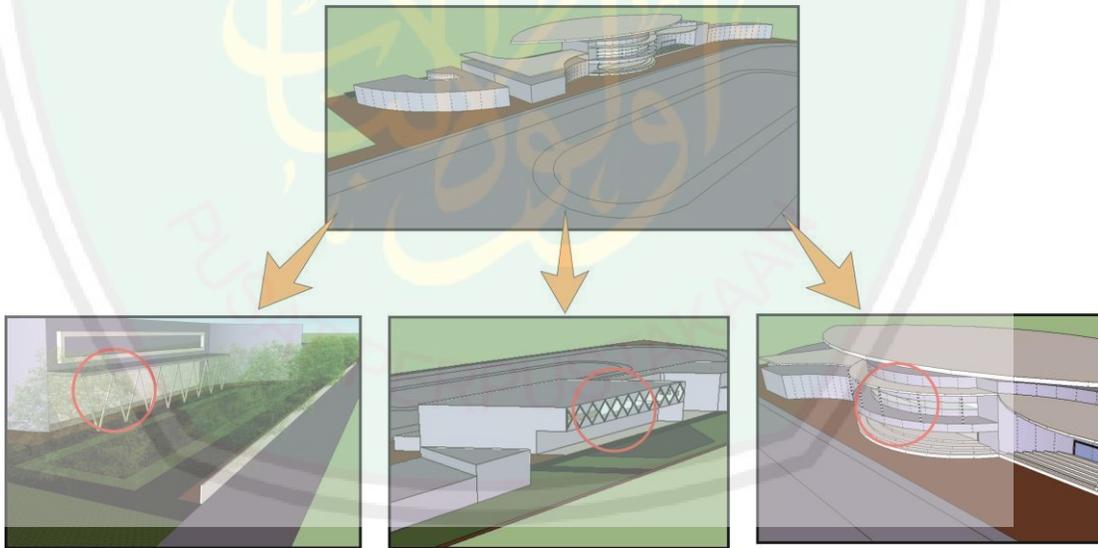
Gambar 5.6 Konsep Ruang
Sumber: Hasil Analisis



5.4 Konsep Bentuk dan Tampilan

Konsep bentuk telah dipilih setelah melakukan pertimbangan terhadap objek, tema yang disesuaikan dengan peletakkannya pada tapak sehingga memunculkan identitas yang khas dari bangunan.

Bentukan merupakan gabungan atau penambahan dari alternatif lainnya lalu digabungkan. Pada fasad bangunan mengambil bentukan yang menggambarkan keheroikan dengan mengambil bentukan yang kaku dari pola radial. Bentuk bangunan utama menggambarkan keheroikan dengan mengambil bentukan yang tidak beraturan dengan arah orientasi bangunan yang berbeda beda.



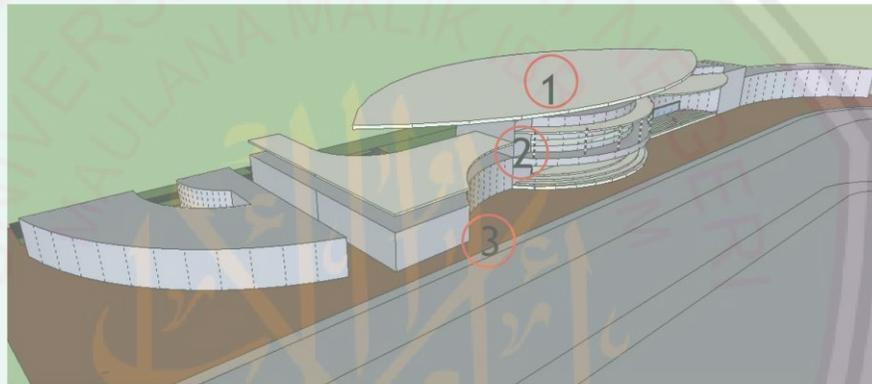
Gambar 5.7 Konsep Bentuk dan Tampilan

Sumber: Hasil Analisis



5.5 Konsep Struktur

Pada konsep struktur, terdapat struktur rangka yang terletak pada bangunan utama. Struktur yang digunakan merupakan struktur rangka, dimana struktur tersebut berfungsi untuk menopang dan menahan atap bangunan. Selain itu, dapat menjadi ruang untuk jalannya angin dan sinar yang masuk agar tidak langsung masuk pada bangunan.



Menggunakan struktur rangka jenis gambrel pada bangunan utama yang berbentuk simetris sehingga ada kesesuaian antara struktur atap dan bangunan.



Menggunakan struktur rangka beton. Kolom sebagai unsur vertikal. Balok adalah unsur horisontal. Kedua unsur ini harus tahan terhadap tekuk dan lentur.



Menggunakan pondasi plat beton lajur agar kuat untuk menampung banyaknya pengguna dan aktifitas dalam bangunan.

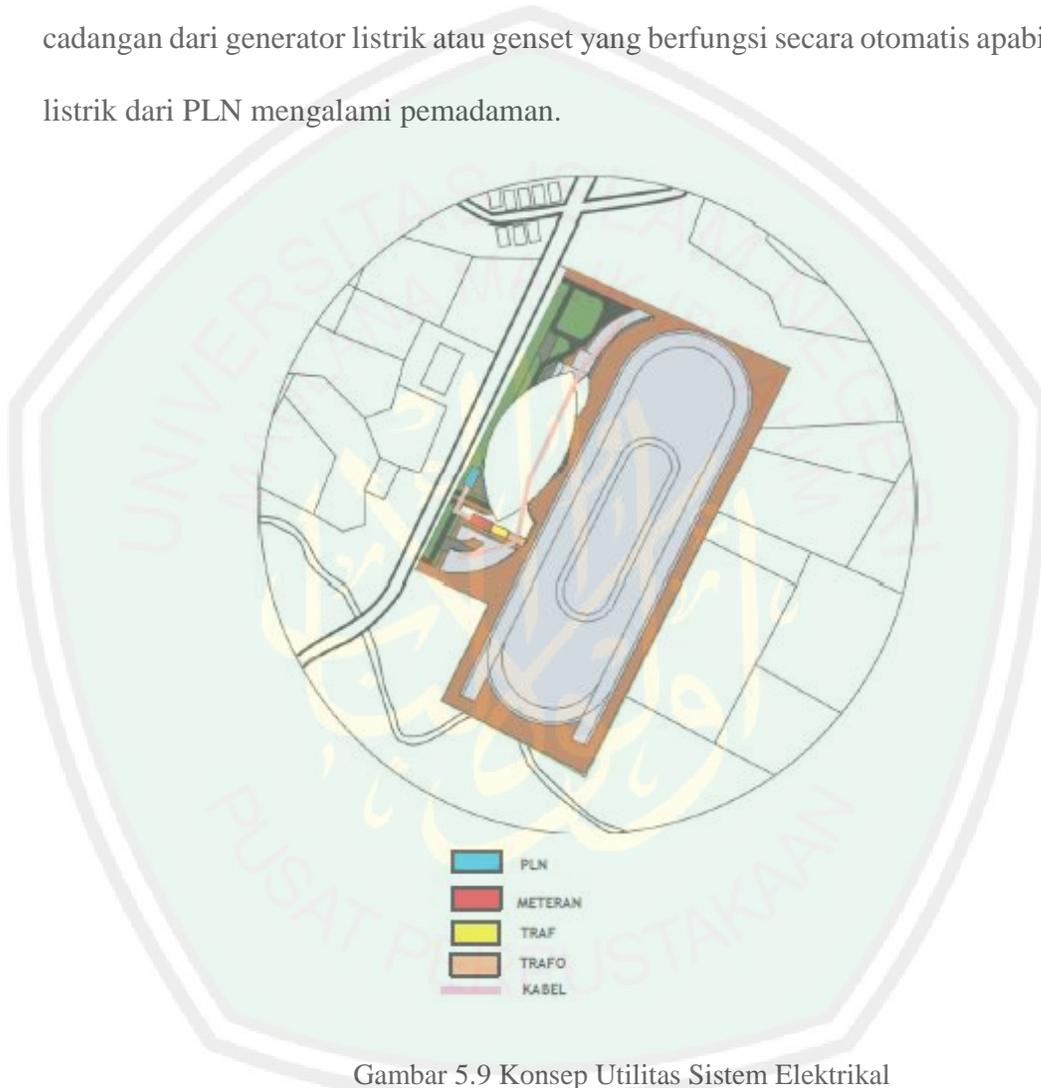
Gambar 5.8 Konsep Struktur
(Sumber: Hasil Analisis, 2015)



5.6 Konsep Utilitas

A. Listrik

Sistem pengaliran diperoleh melalui PLN dengan sumber listrik cadangan dari generator listrik atau genset yang berfungsi secara otomatis apabila listrik dari PLN mengalami pemadaman.



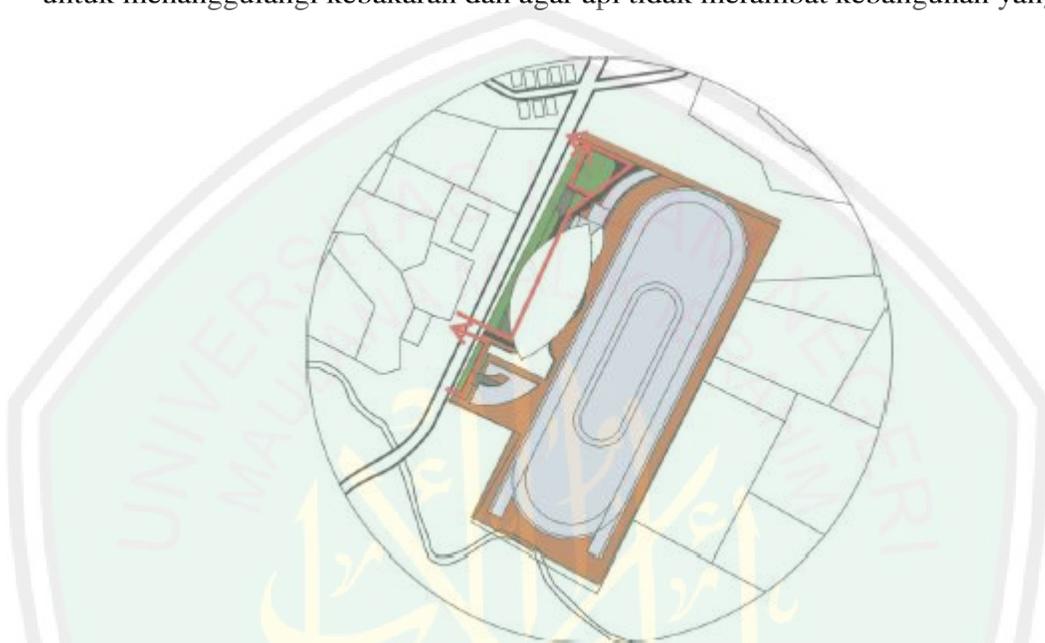
Gambar 5.9 Konsep Utilitas Sistem Elektrikal
(Sumber: Hasil Analisis, 2015)

B. Penanggulangan Bahaya Kebakaran

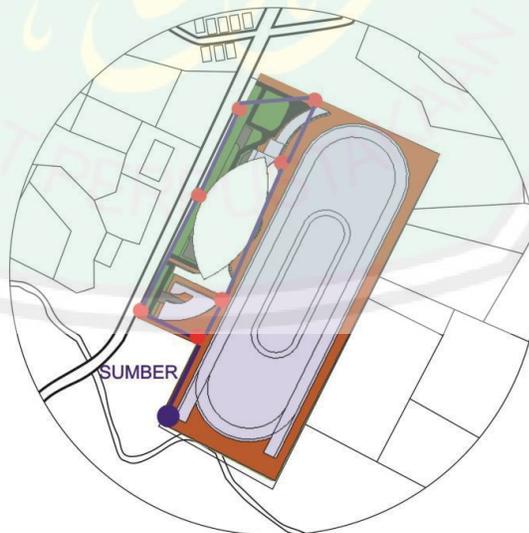
Sistem untuk menanggulangi bahaya kebakaran yaitu setiap bangunan diberikan mesin pompa air. Kemudian apabila terjadi kebakaran disalah satu bangunan,



mesin pompa air tersebut secara otomatis akan menyerap air yang berada pada kolam, lalu air langsung dikeluarkan untuk meredamkan api. Sistem ini termasuk langkah awal untuk menanggulangi kebakaran dan agar api tidak merambat kebangunan yang lain.



Gambar 5.10 Jalur Evakuasi Kebakaran
(Sumber: Hasil Analisis, 2015)



Gambar 5.11 Titik Hidrant Kawasan
(Sumber: Hasil Analisis, 2015)



C. Air Bersih dan Air Kotor

Sumber air bersih pada perancangan Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini berasal dari air PDAM dan air sumur.

Saluran utama air kotor kawasan ini tidak dibuang ke laut, melainkan di arahkan ke kolam buatan. Sebelum air kotor memasuki ke kolam, air kotor tersebut melewati sebuah saluran filterisasi. Air yang sudah di filter secara otomatis akan mengalir ke kolam, yang nantinya air tersebut bisa di dimanfaatkan untuk penyiraman tanaman dan menanggulangi bahaya kebakaran.



Gambar 5.12 Konsep Utilitas Air
(Sumber: Hasil Analisis, 2015)



BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1 Hasil Rancangan Kawasan

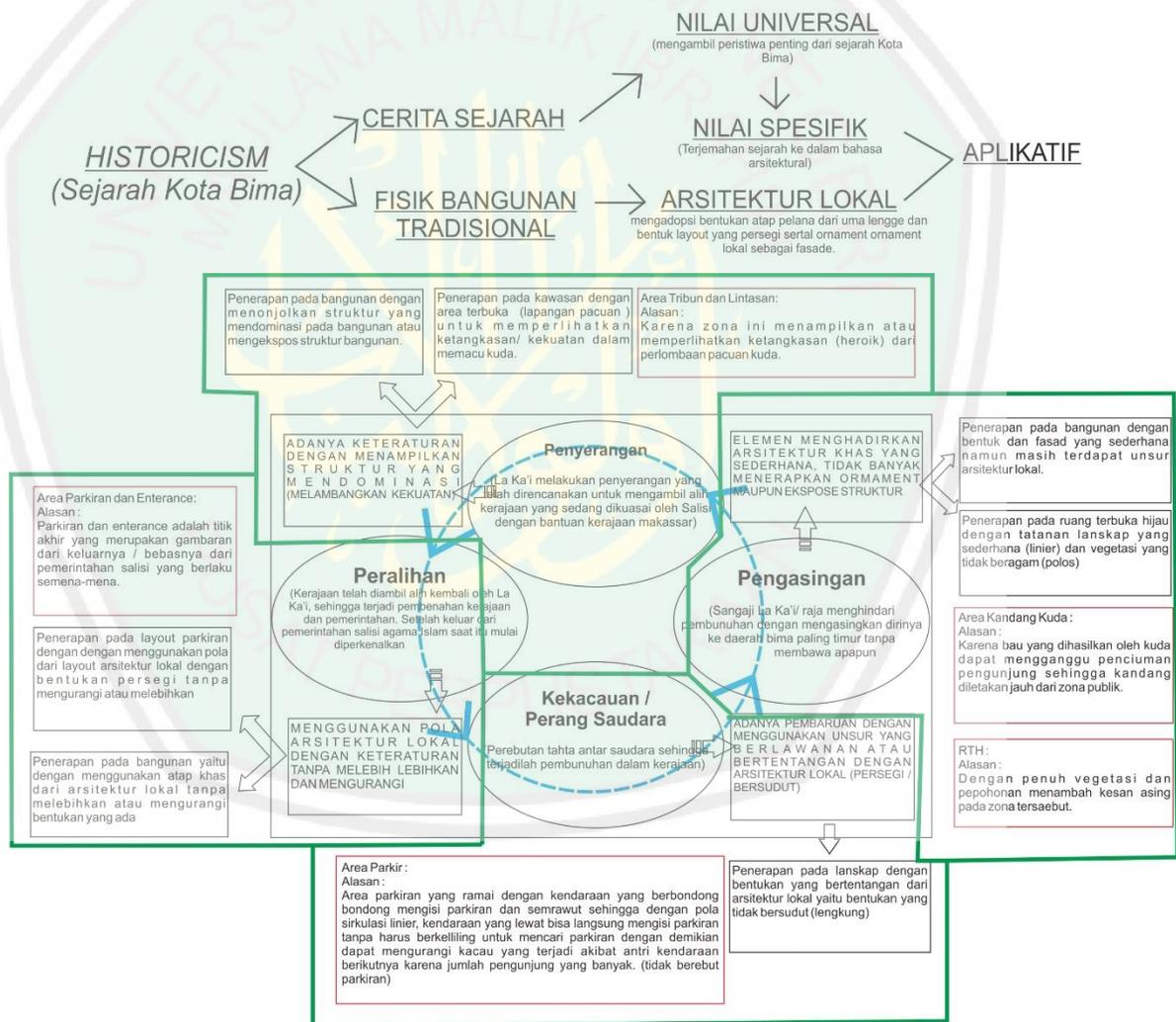
Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima yang berlokasi di Kota Bima ini tepatnya di desa Sambina'e yang merupakan lahan pertanian. Perancangan ini bertujuan memberi fungsi baru pada kawasan yakni sebagai wilayah yang memiliki edukasi berkuda, wisata berkuda dan juga sebagai tempat kejuaraan berkuda dengan luas lahan ± 15 hektar. Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini dirancang dengan pendekatan "*Historicism*" yang berwawasan pada sejarah kebudayaan yang mengangkat cerita sejarah Kota Bima dari masa ke masa dan fisik dari arsitektur daerah. Konsep Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini yaitu memberikan gambaran kejadian di masa lalu yang diterapkan dalam kawasan dan juga bangunan yang tidak lepas dari bentuk-bentuk arsitektur di masa lalu beserta ornamennya.



Gambar 6.1 Perspektif Kawasan Arena Pacuan Kuda
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima memiliki ide dasar yaitu menghadirkan kejadian kejadian di masa lalu yang diterapkan dalam tapak dan bangunan namun dengan penyelesaian yang berbeda (modern) dalam artian menerjemahkan cerita sejarah ke dalam bentuk arsitektural dari kejadian penting di masa lalu yang dipadukan dengan fisik arsitektur tradisonal. Berikut skema konsep perancangan dari tema historicism pada gambar 6.2.



Gambar 6.2 Skema Konsep Perancangan
 (Sumber : Hasil Desain 2017)



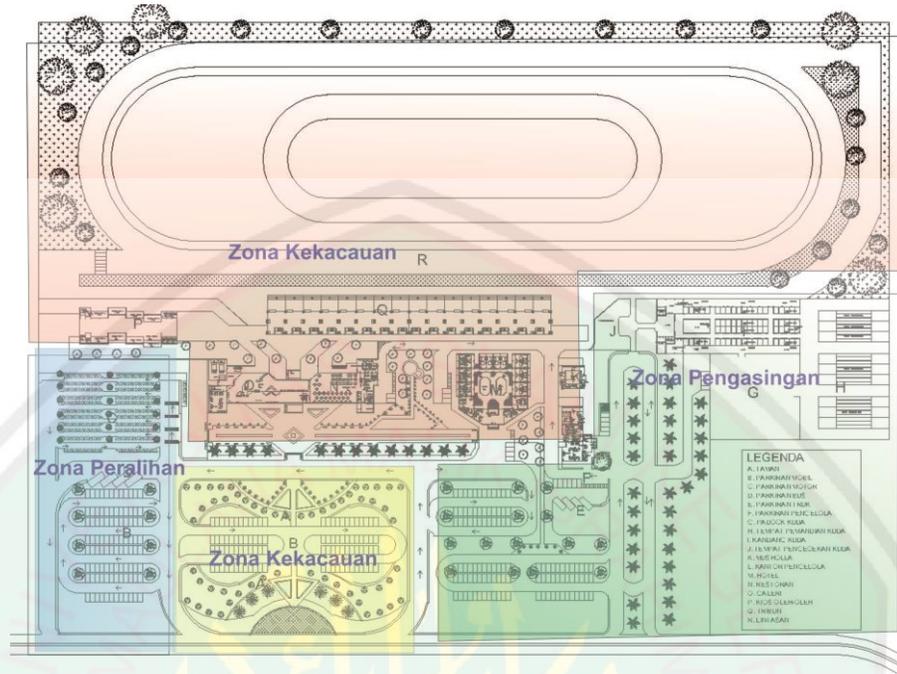
Gambar di atas adalah skema yang akan diterapkan pada kawasan perancangan dengan pendekatan *historicism* yang mengambil kejadian di masa lalu baik dari cerita sejarah dan fisik bangunan tradisional. Dari gambar skema di atas terdapat kejadian di masa lalu ada yang bersifat universal dan spesifik, sifat universal yaitu kejadian atau sejarah yang terjadi di masa lalu yang kemudian di ambil sebagai konsep dasar perancangan, sementara sifat spesifiknya yaitu detil kejadian di masa lalu yang diterjemahkan ke dalam bahasa arsitektural. Secara garis besar, sejarah atau kejadian yang di ambil dan dijadikan sebagai dasar perancangan yaitu kejadian kekacauan, pengasingan, penyerangan (heroik) dan peralihan.

6.2 Hasil Rancangan Tapak

Adapun hasil rancangan tapak yang berdasarkan penerapan konsep dengan didasari oleh prinsip tema yaitu zoning, sirkulasi, bentuk bangunan pada tapak, dan lanskap.

6.2.1 Zoning

Perletakan masa bangunan beserta penataan lanskap menyesuaikan konsep dasar yang di ambil dari cerita sejarah Kota Bima yang terbagi menjadi 4 zona yaitu kekacauan, pengasingan, penyerangan (heroik) dan peralihan. Sementara dari keseluruhan zona tersebut terbagi menjadi 3 zoning diantaranya area publik, area semi privat dan area publik.



Gambar 6.3 Zona Kawasan Berdasarkan Cerita Sejarah
(Sumber : Hasil Analisis 2017)

Dari gambar penataan zona di atas terbagi menjadi 4 zona dimana tiap zona masing-masing memiliki point cerita sejarah yang berbeda. Zona kekacauan menggambarkan peristiwa kekacauan yang terjadi pada masa itu dengan penerapan pada lanskap mengambil bentukan yang bertentangan dari arsitektur lokal. Bentuk layout dari arsitektur lokal yaitu bentuk persegi sehingga bentukan yang bertentangan dari bentukan persegi atau bersudut yaitu bentukan lengkung, dengan demikian penerapan lanskap pada zona ini cenderung memperlihatkan bentukan lengkung.

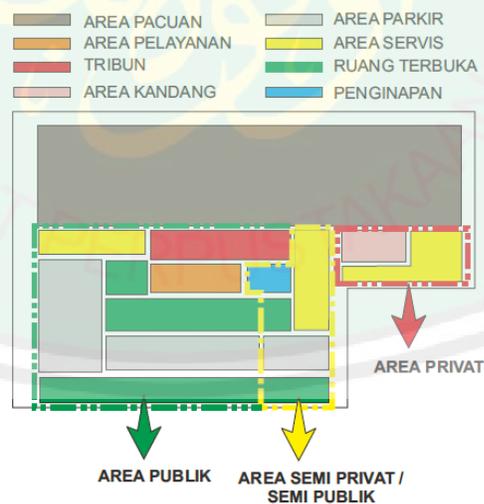
Zona pengasingan menggambarkan peristiwa perjalanan seorang raja yang mengasingkan dirinya dari kerajaan untuk merebut kembali kerajaan yang sudah dikuasai oleh seseorang. Penerapan pada zona ini yaitu pemberian ruang terbuka hijau



yang memberi kesan asing dengan banyaknya vegetasi namun tidak beragam begitupun dengan bangunannya yang sederhana namun tetap masih memperlihatkan unsur lokal.

Zona penyerangan menggambarkan peristiwa heroik yang terjadi pada saat merebut kembali kerajaan dengan penerapan pada bangunan seperti adanya keteraturan, menonjolkan struktur yang mendominasi atau mengekspos struktur, sementara pada lanskap terdapat lintasan pacuan kuda yang memperlihatkan ketangkasan maupun kekuatan antara tiap kuda dan jokinya.

Zona peralihan menggambarkan peristiwa berakhirnya masa kerajaan karena pada saat itu negara indonesia telah merdeka sehingga kerajaan diserahkan kepada negara. Penerapan pada zona ini yaitu pada layout terdapat parkir dan *enterance* yang artinya adalah titik akhir yang merupakan gambaran dari keluarnya atau bebasnya dari penjajah baik dalam kerajaan maupun negara yang berlaku semena-mena.



Gambar 6.4 Penzoningan Kawasan Pengguna
(Sumber : Hasil Analisis 2017)



6.2.2 Sirkulasi dan Parkir pada Tapak

Sirkulasi pada tapak menggunakan sirkulasi linier satu arah, sebab jumlah pengunjung ketika adanya acara perlombaan sangatlah banyak, begitupun pada parkir pengunjung menggunakan pola sirkulasi linier dan satu arah agar pengunjung yang melewati jalur tersebut bisa langsung mengisi parkir yang kosong ketika melewati tanpa harus mencari lagi karena alur sirkulasi langsung mengarahkan dan menuntun kendaraan agar selalu mengisi bagian yang kosong sehingga dapat mencegah kemacetan dalam tapak.



Gambar 6.5 site plan dan alur sirkulasi kendaraan
(Sumber : Hasil Rancangan 2016)



Sementara untuk parkir pengelola, penginapan dan parkir kendaraan untuk mengangkut kuda diletakan berdekatan dengan bangunannya masing masing agar akses pencapaiannya lebih mudah dan tergolong khusus.

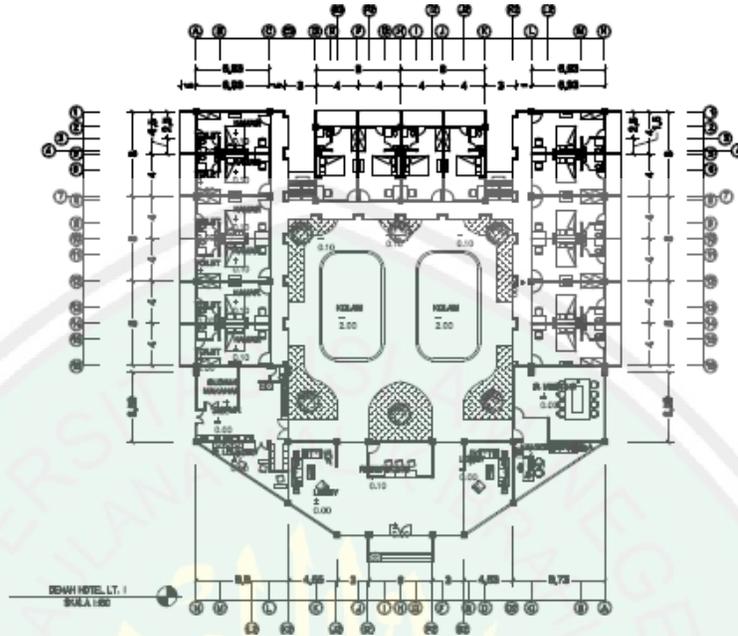
6.3 Bentuk Bangunan pada Tapak

Setiap bangunan memiliki bentukan denah yang berbeda namun secara garis besar keseluruhan bangunan mengadopsi bentuk dari arsitektur lokal dengan sedikit pembaharuan tanpa meninggalkan ciri khas dari arsitektur aslinya. Bangunan mengadopsi arsitektur *uma lengge* yang merupakan bangunan tradisional daerah Bima.

6.3.1 Bangunan Hotel

Bangunan hotel ini mengadopsi konsep heroik karena dalam penzoningannya termasuk ke dalam zona penyerangan sehingga bentuk dan tampilan yang dihadirkan cenderung menonjolkan atau mengekspos struktur dan materialnya pada tampilan bangunan.

Gambar dibawah adalah bangunan hotel yang merupakan fasilitas bagi pengunjung baik yang datang menonton maupun peserta kejuaraan pacuan kuda yang menginap, dari skala luar kota hingga luar provinsi. Bangunan hotel ini di desain berlantai 2 dengan mengambil bentukan atap *uma lengge* yang merupakan arsitektur lokal daerah Bima.



Gambar 6.6 Denah Hotel
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



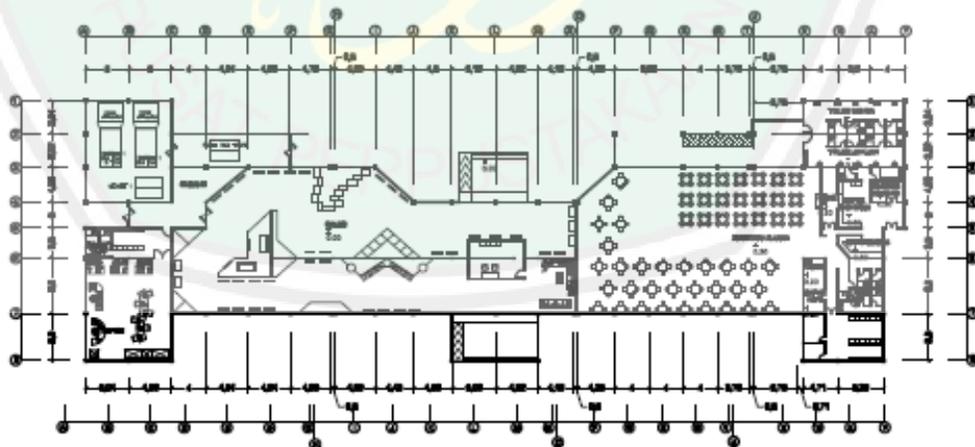
Gambar 6.7 Tampak Hotel
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



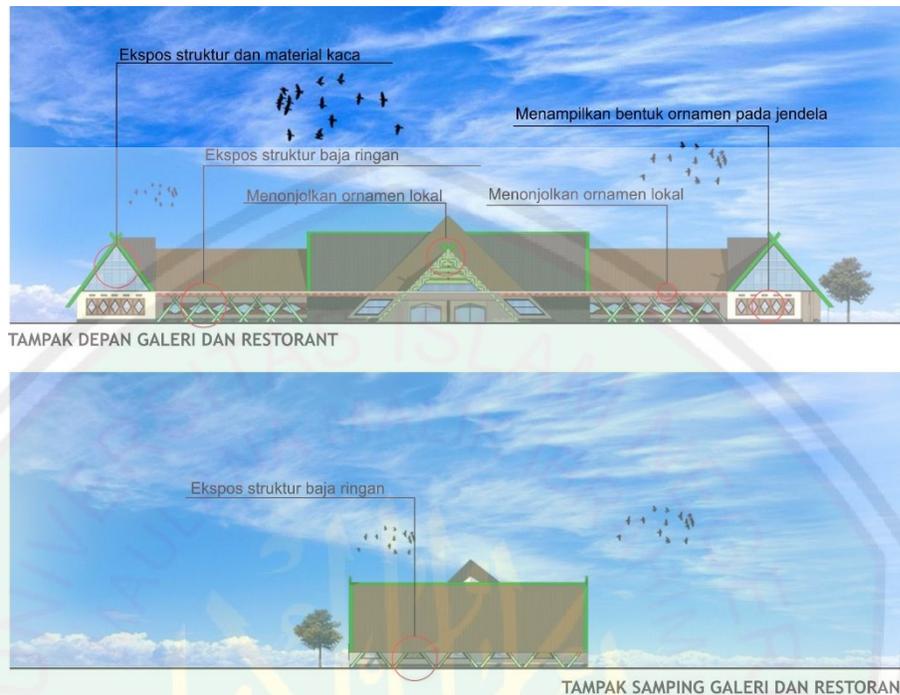
6.3.2 Bangunan Galeri dan Restoran

Secara tampilan, bangunan ini terlihat lebih memperlihatkan struktur dan juga ornamen karena secara konsep bangunan ini termasuk ke dalam zona heroik atau penyerangan, oleh sebab itu dengan mengekspos struktur dan ornamen pada bangunan, bangunan akan terkesan berani.

Bangunan ini merupakan 2 bangunan yang digabung menjadi 1 atap. Pada bagian sebelah kanan adalah restoran dan untuk bagian kirinya adalah galeri yang merupakan akses utama sebelum memasuki tribun. Pengunjung sengaja diarahkan terlebih dahulu ke ruang galeri untuk memperkenalkan sejarah Kota Bima beserta kebudayaannya yang salah satunya adalah pacuan kuda sehingga pengunjung lebih teredukasi. Setelah melewati galeri pengunjung bisa mampir ke restoran disebelahnya, letak restoran cukup strategis karena pencapaian dari galeri dan dari tribun cukup dekat sehingga dapat mengoptimalkan kebutuhan pengunjung.



Gambar 6.8 Denah Galeri dan Restaurant
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Gambar 6.9 Tampak Galeri dan Restorant
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

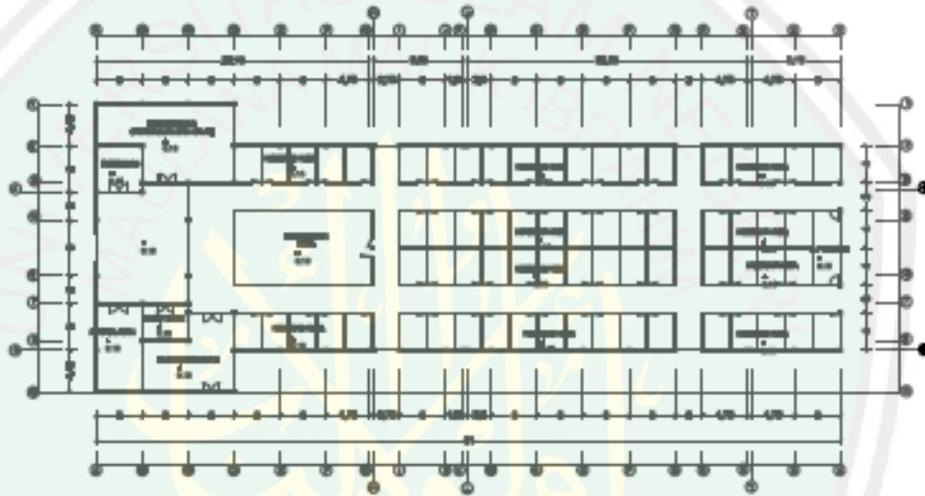
6.3.3 Bangunan Kandang Kuda

Bangunan mengadopsi arsitektur *uma lengge* dengan sedikit tambahan ornamen daerah bima yang disesuaikan dengan konsep dimana kandang merupakan zona pengasingan sehingga bangunan harus terkesan polos dengan tidak menonjolkan struktur maupun ornamen yang berlebihan pada bangunan.

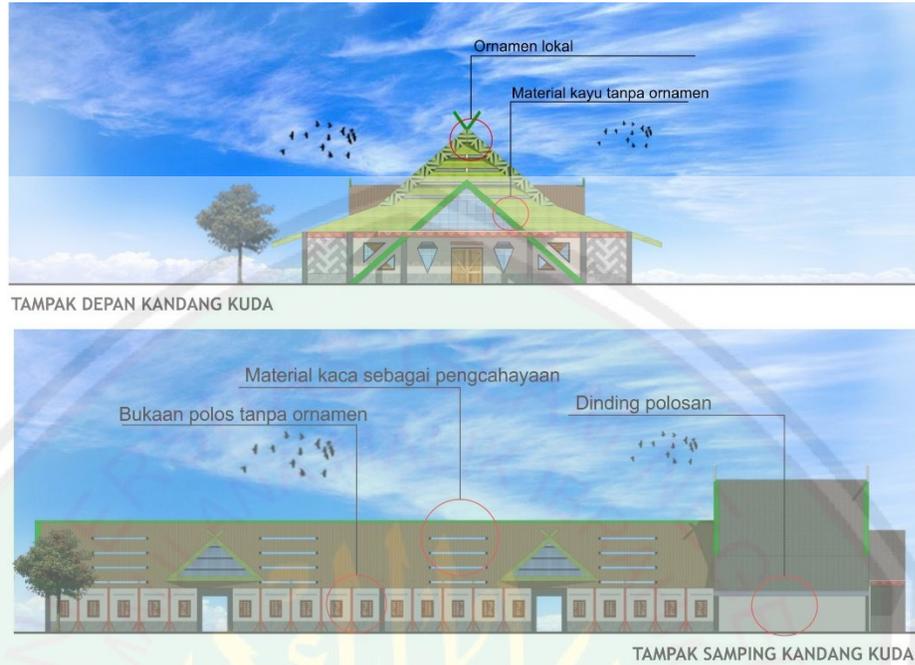
Bangunan di bawah adalah kandang kuda tempat untuk menampung kuda peserta pacuan kuda maupun kuda dari pihak pengelola. Tampungan untuk kuda peserta pacuan kuda bersifat sementara sampai batas eliminasi atau kejuaraan selesai, Sementara untuk kuda dari pihak pengelola bersifat permanen karena kuda yang digunakan untuk berlatih berkuda merupakan kuda kuda dari pihak pengelola yang



sudah terawat dengan baik dan juga terlatih sehingga pengunjung yang ingin belajar berkuda tidak perlu khawatir. Kebutuhan ruang di kandang sudah cukup kompleks baik dari segi keamanan, penanganan terhadap kuda yang sakit dan perlengkapan berkuda lainnya. Secara penghawaan dan pencahayaan sudah cukup baik dengan banyaknya bukaan dan juga pemanfaatan sinar matahari langsung dari atap.



Gambar 6.10 Denah Kandang Kuda
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

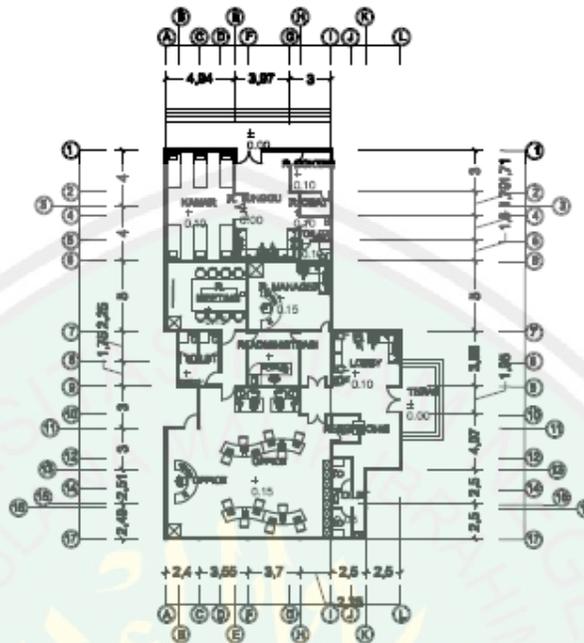


Gambar 6.11 Tampak Kandang Kuda
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

6.3.4 Bangunan Kantor Pengelola

Secara konsep bangunan ini termasuk ke dalam zona heroik atau penyerangan sehingga bentuk dan tampilan terkesan lebih berani dengan mengekspos struktur maupun ornamennya pada fasad.

Bangunan di bawah adalah kantor pengelola yang digabungkan dengan ruangan P3K untuk penanganan apabila terjadi kecelakaan pada arena pacuan kuda. Bentuk dan tampilan bangunan ini mengadopsi arsitektur *uma lengge* dengan memperlihatkan ornamen dan menonjolkan struktur pada tampilan bangunan.



Gambar 6.12 Denah Kantor Pengelola
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



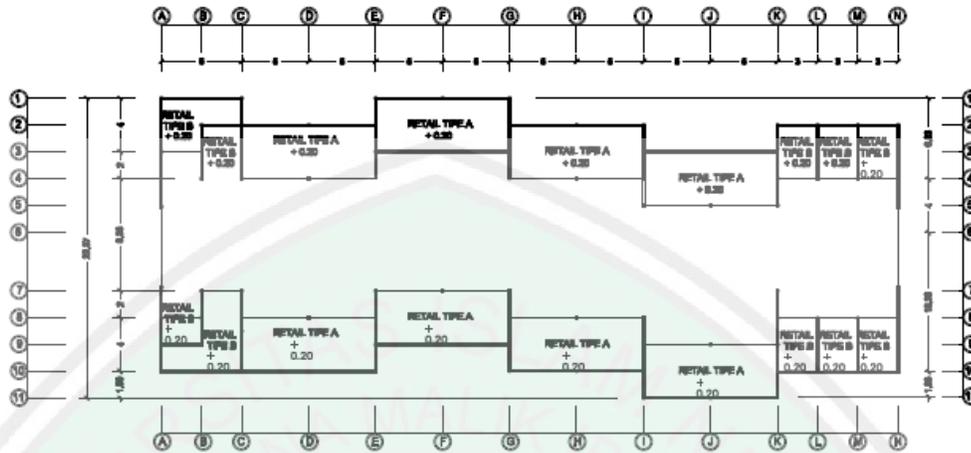
Gambar 6.13 Tampak Kantor Pengelola
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



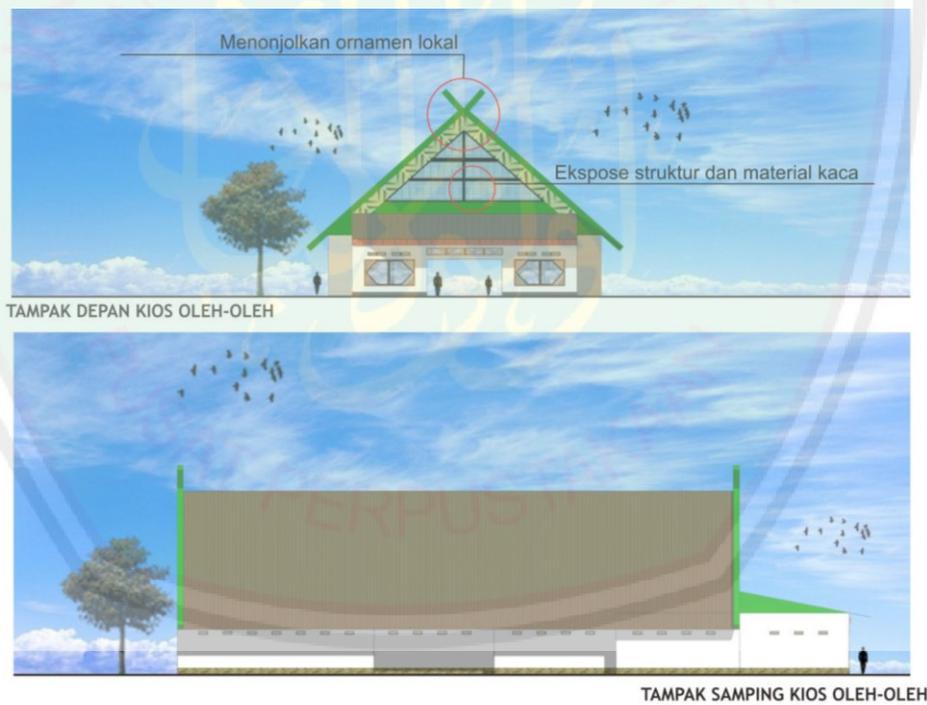
6.3.5 Bangunan Kios Oleh-oleh

Secara tampilan, bangunan ini terlihat lebih menonjolkan ornamen pada fasad bangunan karena secara konsep bangunan ini termasuk ke dalam zona heroik atau penyerangan, oleh sebab itu dengan mengekspos material kaca dan strukturnya beserta ornamen pada bangunan, bangunan akan terkesan berani.

Kios oleh oleh merupakan bangunan sekaligus pintu keluar pengunjung setelah menonton pacuan kuda, sama halnya seperti galeri bedanya adalah pengunjung sengaja diarahkan keluar melewati bangunan kios oleh oleh dengan tujuan agar pengunjung bisa melihat lihat maupun berbelanja oleh oleh khas daerah Bima yang beragam untuk dibawa pulang. Bentuk bangunan cukup lebar dan panjang sementara untuk pengunjung yang ingin langsung menuju parkir bisa melewati sisi barat atau samping bangunan sehingga dapat mengurangi volume pengunjung yang melewati kios oleh-oleh.



Gambar 6.14 Denah Kios Oleh-oleh
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



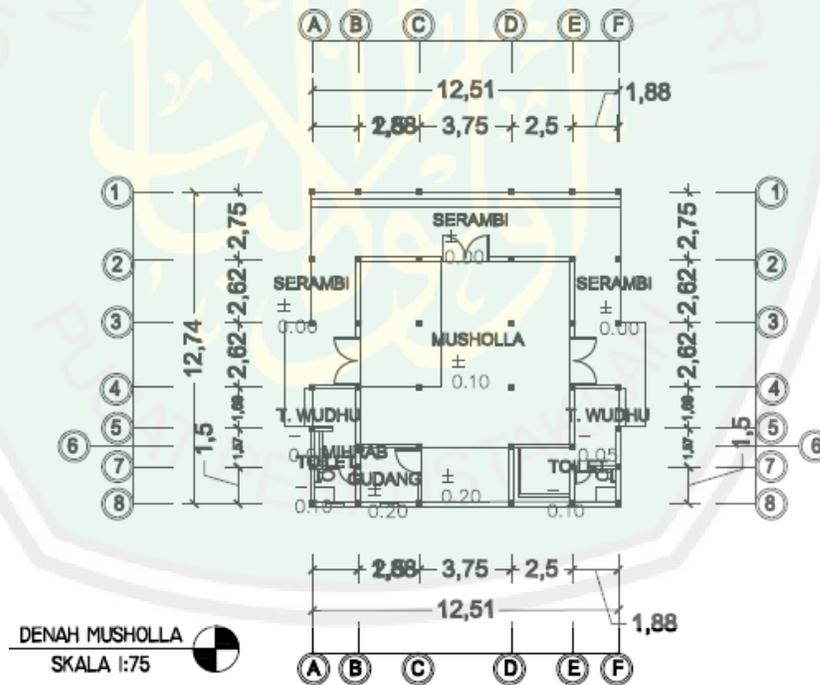
Gambar 6.15 Tampak Kios Oleh-oleh
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



6.3.6 Banguna Musholla

Secara konsep arsitektural bangunan ini terlihat mengekspos struktur dan ornamen yang ditampilkan pada bangunan yang artinya bangunan musholla ini termasuk dalam zona heroik pada kawasan.

Tempat ibadah terletak dekat dengan penginapan, kantor pengelola maupun tribun. Perletakan musholla ini tepat berada disekitar bangunan yang terdapat aktifitas sehingga dengan perletakan yang strategis ini dapat memudahkan pencapaian ketika seorang muslim akan melaksanakan ibadah.



Gambar 6.16 Denah Musholla
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

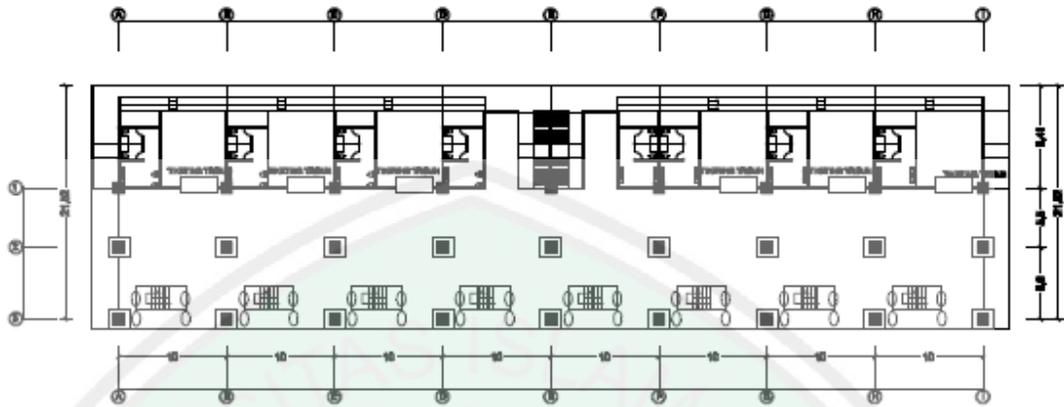


Gambar 6.17 Tampak Musholla
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

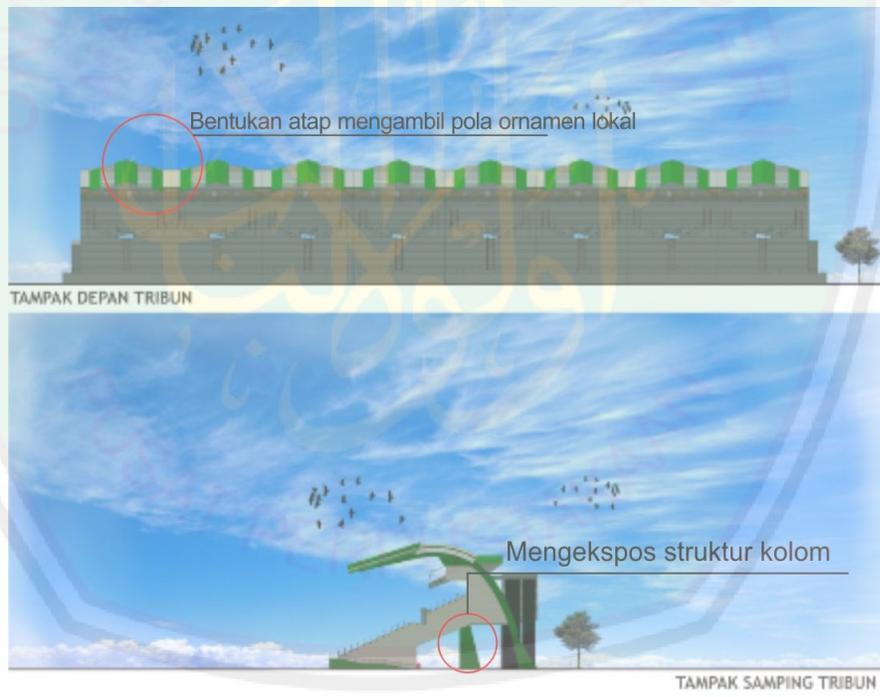
6.3.7 Bangunan Tribun

Secara konsep arsitektural bangunan ini terlihat mengekspos struktur kolom dengan ukuran yang cukup besar dan mengekspose material batu alam. Sementara bentukan atap mengambil pola dari ornamen lokal.

Tribun merupakan tempat penonton untuk menyaksikan kejuaraan pacuan kuda dengan kapasitas penonton kurang lebih 5000 orang. Perlombaan pacuan kuda biasanya dimulai pukul 12.00 WITA atau setelah dzuhur hingga selesai, dengan tribun yang mengarah ke timur penonton tidak akan terganggu dengan silaunya matahari karena matahari berada di atas dan mengarah ke barat dengan kata lain tribun membelakangi matahari.



Gambar 6.18 Denah Tribun
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Gambar 6.19 Tampak Tribun
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



6.4 Hasil Rancangan Eksterior dan Interior

6.4.1 Eksterior

Pada bagian depan kawasan terdapat bangunan galeri dengan fasilitas gazebo sebagai tempat menunggu dan bersantai yang letaknya tidak jauh dari parkirannya sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengunjung yang ingin bersantai dan lebih lama dalam kawasan. Dengan begitu pengunjung setelah menonton pacuan kuda tidak langsung pulang namun dapat bersantai dan menikmati suasana dalam kawasan.



Gambar 6.20 Tampak Depan Kawasan
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

Paddock kuda merupakan fasilitas ruang terbuka untuk kuda agar tidak jenuh dan stres karena terlalu lama di kandang, selain itu paddock juga merupakan tempat kuda berjemur baik setelah mandi maupun untuk menjaga kesehatan kulit.



Gambar 6.21 Paddock Kuda
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

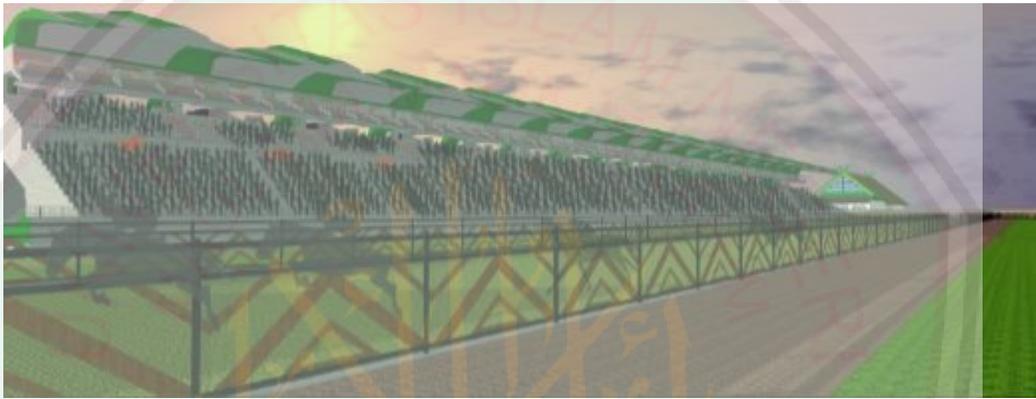
Pada bagian selatan kawasan terdapat zona privat yang mewadahi aktifitas terkait kejuaraan. Pada zona ini terdapat kantor pengelola sebagai tempat pendaftaran peserta kejuaraan dengan fasilitas gazebo disekitarnya untuk memenuhi kebutuhan pendatang yang mengantar dan menunggu kuda yang mengikuti kejuaraan hingga selesai dan di angkut menggunakan mobil *pick up*. Pencapaian antara parkir, kandang dan gazebo sebagai tempat menunggu supir kendaraan sangatlah dekat sehingga sangat efektif dan pencapaiannya.



Gambar 6.22 Area Kantor Pengelola
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Pada bagian timur tapak terdapat tribun dan arena pacuan kuda. Pacuan kuda biasanya diadakan pada pukul 12.00 WITA atau setelah dzuhur. Pada siang menjelang sore hari matahari berada di atas dan mengarah ke barat sehingga penonton pacuan kuda tidak terkena silau matahari karena akan mengganggu penglihatan dan kenyamanan dalam menonton pertandingan.



Gambar 6.23 Tribun Penonton
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

6.4.2 Interior

Pada ruangan galeri ini pengunjung diperkenalkan berbagai macam benda-benda atau alat yang digunakan untuk berperang di masa lalu dan juga gambar-gambar Kota Bima di masa lalu. Interior galeri ini menunjukkan kesan hangat dengan warna lighting-nya dan ditambah dengan alat-alat peperangan yang dipajang sehingga dapat mentransferkan energi perjuangan di masa lalu kepada pengunjung yang datang.



Gambar 6.24 Interior Galeri
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

Interior hotel memberikan kesan hangat dan nyaman dengan vertikal lighting yang nempel di dinding selain itu terdapat ornamen khas Bima sebagai aksan yang menambah estetika ruang. Terdapat satu sisi ruangan yang dindingnya memperlihatkan bata ekspos karena hotel termasuk dalam zona perjuangan dimana harus menampilkan mengekspos struktur bangunan.



Gambar 6.25 Interior Hotel
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Kandang termasuk dalam zona pengasingan dalam kawasan. Pada ruangan kandang kuda ini pencahayaannya cukup baik karena terdapat sebagian atap kaca yang dapat meneruskan sinar matahari ke dalam ruangan. Pintu kandang yang sebagiannya menggunakan besi memberikan kesan ruang yang sama seperti penjara ketika seseorang melintasinya dengan demikian dapat memunculkan suasana asing dalam bangunan sehingga dapat dirasakan oleh pengunjung.



Gambar 6.26 Interior Kandang
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



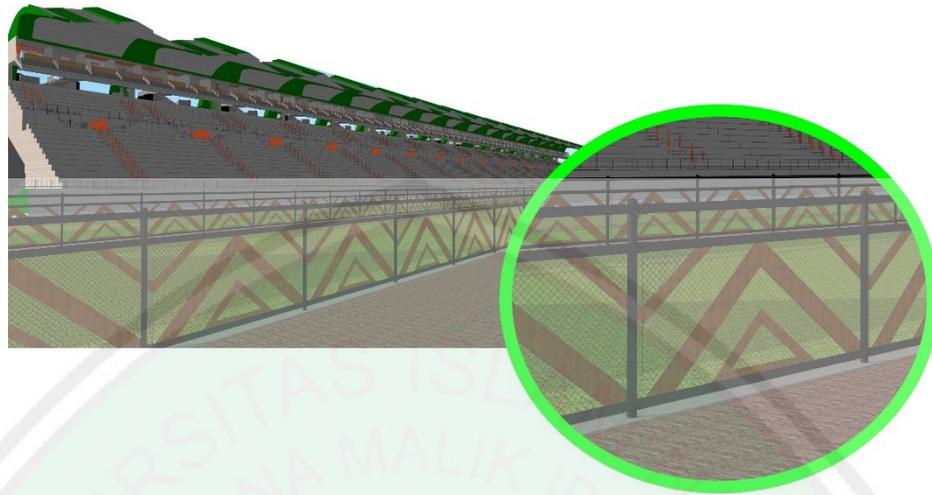
Tribun termasuk dalam zona penyerangan atau heroik, dapat dilihat dari struktur dan material yang mendominasi dan juga langit-langit yang tinggi.



Gambar 6.27 Interior Loket Tribun
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

6.4.3 Detail Arsitektural Perancangan

Pada sisi lintasan pacuan kuda terdapat pagar pembatas yang berfungsi agar kuda tidak keluar jalur ketika perlombaan. Untuk menambah estetika dan identitas lokal pagar pembatas lintasan diolah dengan mengambil bentuk ornamen lokal yaitu seperti bentuk zigzag. Material ornamen menggunakan kayu tipis dan ringan yang dikaitkan ke jaring pagar besi baja ringan.



Gambar 6.28 Detail Pagar Lintasan
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

Pada setiap masa bangunan mengaplikasikan sebuah ornamenasi yang sama. Ornamen di bawah merupakan ornamen khas daerah Bima yang diterapkan ke tampilan bangunan guna untuk menambah estetika dan memperkuat identitas arsitektur lokal. Detail ornamen menggunakan material kayu dengan finishing cat berwarna hijau karena hijau merupakan warna yang mendominasi bisa dilihat dari warna bangunan istana kerajaan Bima.



Gambar 6.29 Detail Ornamen Bangunan
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

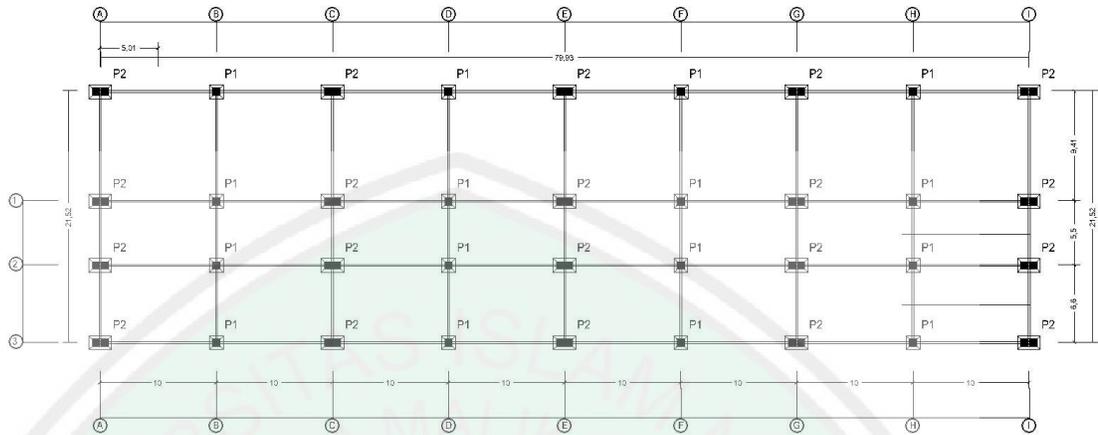


6.5 Hasil Rancangan Sistem Konstruksi

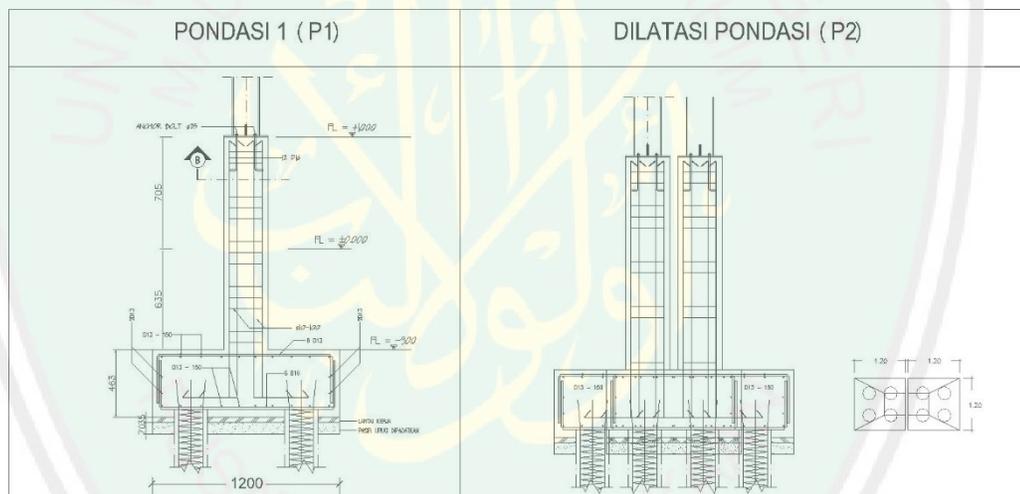
6.5.1 Struktur Pondasi

Struktur pondasi yang digunakan pada perancangan ini bervariasi, antara lain menggunakan pondasi batu kali, pondasi telapak, pondasi pilecap. Dalam penggunaan pondasi batu kali diaplikasikan pada bangunan yang tidak memiliki bentang lebar bangunan yang cukup panjang. Pondasi pilecap pengaplikasiannya pada setiap titik kolom bangunan yang memiliki bentang lebar cukup panjang difungsikan sebagai penahan agar lebih kokoh. Selain itu juga pertimbangan dari fungsi bangunan sebagai bangunan publik yang dapat menampung jumlah banyak pengguna. Pondasi setempat juga difungsikan sebagai struktur bangunan agar bangunan tetap kokoh namun dengan skala bangunan yang lebih kecil dari bangunan yang menggunakan pondasi pilecap.

Pada bangunan tribun pengaplikasiannya menggunakan pondasi pilecap. Pada penerapannya pondasi pilecap ini terbagi menjadi 2 yaitu struktur kolom utama pilecap itu sendiri dan yang ke dua yaitu struktur dilatasi dari pondasi pilecap karena panjang bangunan yang lebih dari 25 meter sehingga dengan adanya dilatasi dapat mengurangi kerusakan pada bangunan

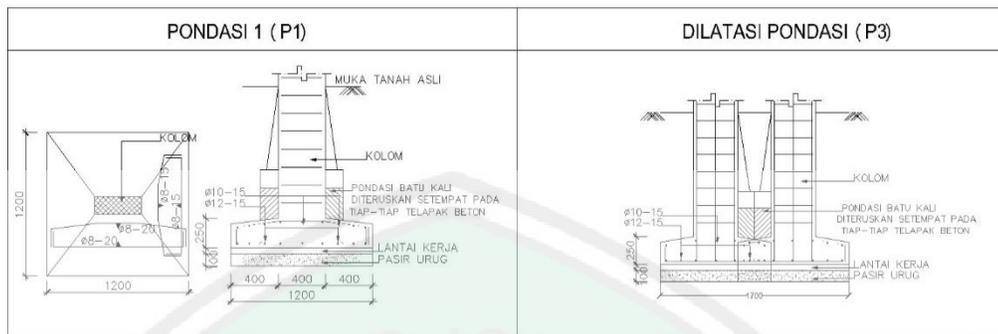


Gambar 6.30 Rencana Pondasi Tribun
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



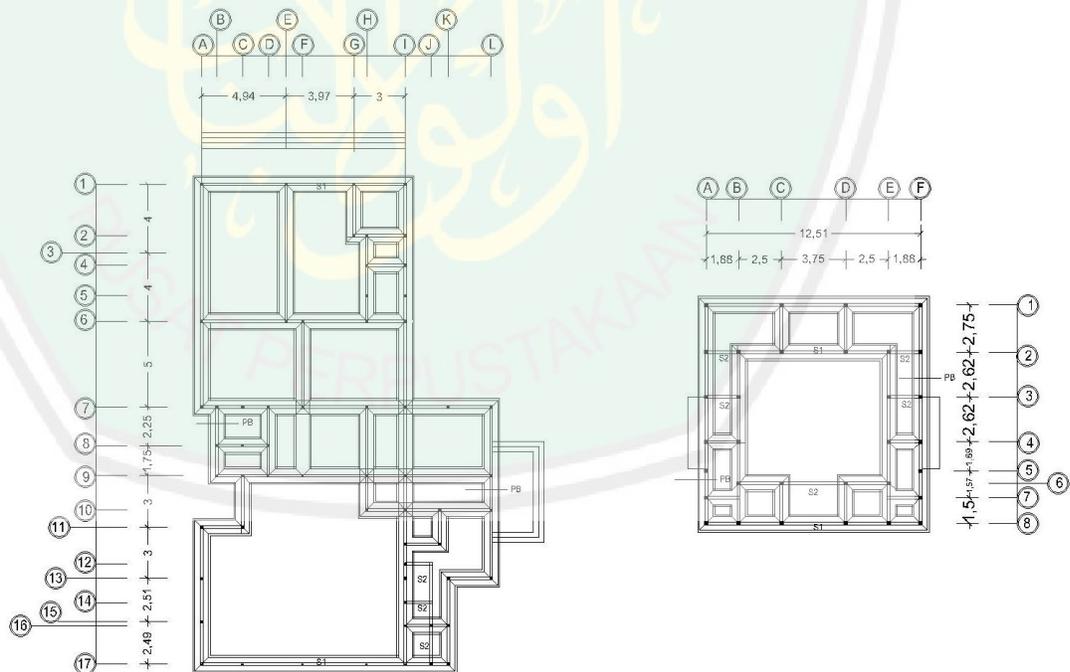
Gambar 6.31 Pondasi Pilecap dan Dilatasi
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

Bangunan yang pengaplikasiannya menggunakan pondasi setempat yaitu bangunan galeri restoran dan kandang kuda. Pada penerapannya pondasi telapak ini diteruskan oleh pondasi batu kali yang menghubungkan antara pondasi telapak yang satu dengan yang lain. Pada bangunan ini juga terdapat dilatasi karena bentang yang cukup panjang agar bisa meminimalisir terjadinya kerusakan pada bangunan.

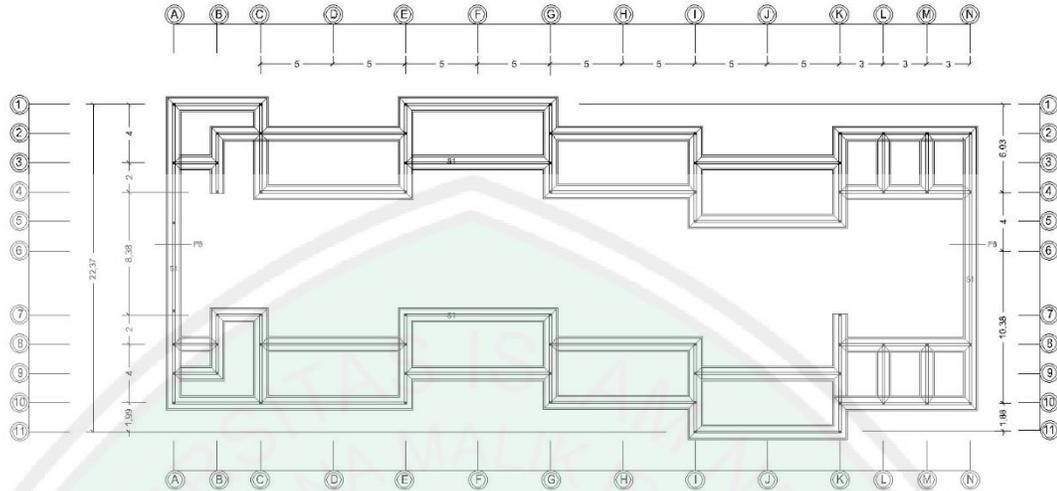


Gambar 6.36 Pondasi Telapak Lajur Batu Kali dan Dilatasi
 (Sumber : Hasil Rancangan 2017)

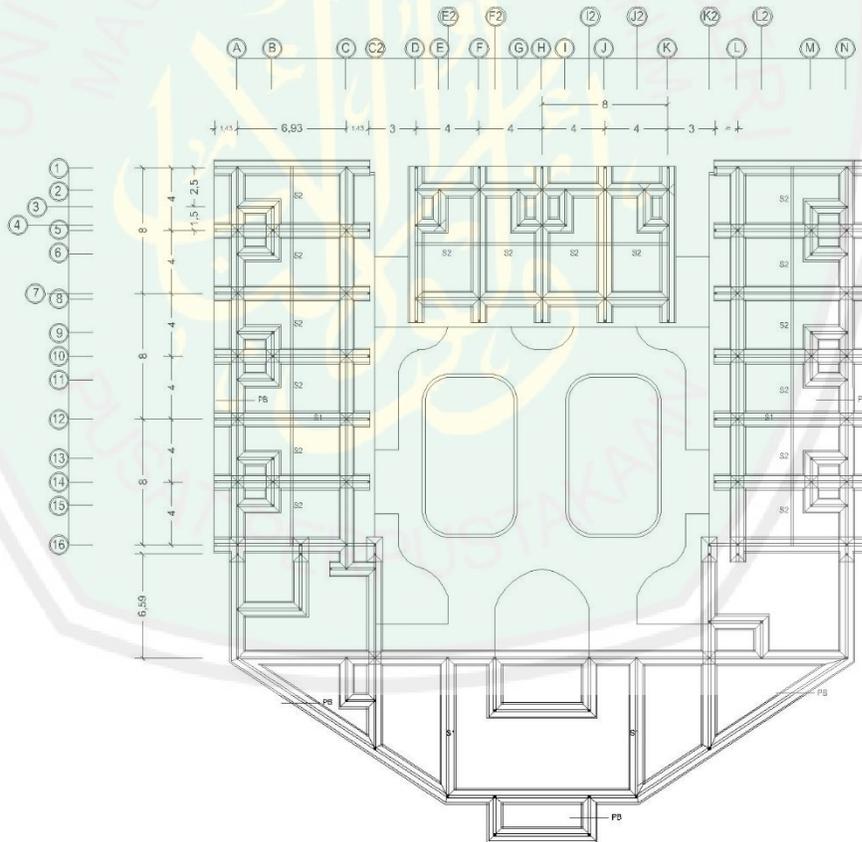
Bangunan yang pengaplikasiannya menggunakan pondasi batu kali yaitu bangunan kantor pengelola, musholla, hotel dan kios oleh-oleh. Pada penerapannya terdapat dilatasi pondasi batu kali pada bangunan hotel karena fungsi bangunan yang berbeda antara kamar penginapan dan area depan yaitu ruang lobby dan lain lain.



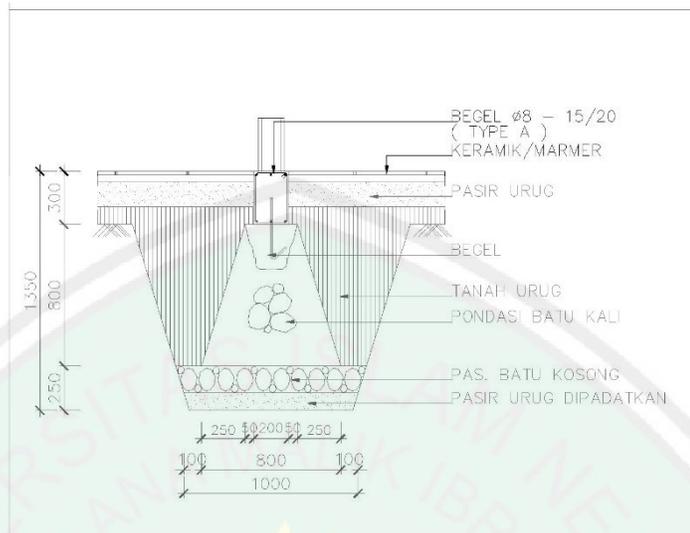
Gambar 6.37 Rencana Pondasi Kantor Pengelola dan Musholla
 (Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Gambar 6.38 Rencana Pondasi Kios Oleh-oleh
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



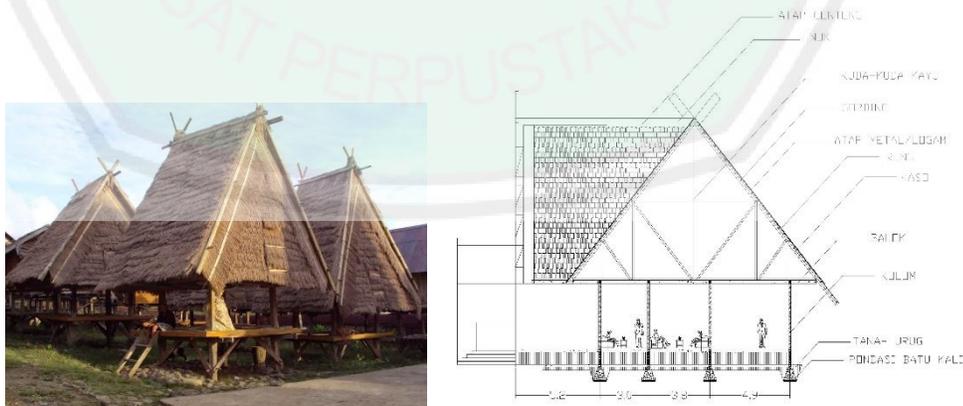
Gambar 6.39 Rencana Pondasi Hotel
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Gambar 6.40 Rencana Pondasi Batu Kali
 (Sumber : Hasil Rancangan 2017)

6.5.2 Struktur Atap

Struktur yang digunakan pada perancangan menggunakan struktur arsitektur lokal yaitu struktur kuda kuda dengan menggunakan material kayu karena bentukan atap pelana yang mendominasi, namun tidak mengambil mentah bentukan dari atap arsitektur lokal dan juga tidak menghilangkan ciri khas dari arsitektur lokal Bima.



Gambar 6.41 Atap Tradisional Bima dan Struktur Atap Bangunan
 (Sumber : Hasil Rancangan 2017)



Atap bangunan dalam perancangan dominan menggunakan atap pelana sehingga keseluruhan bangunan ada kemiripan dan kesamaan baik baik dari atap maupun strukturnya yang berbahan dasar kayu. Dalam tampilan bangunan bisa dilihat kemiripan atap dari tiap tiap bangunan begitupun dengan system struktur yang digunakan.



Gambar 6.42 Struktur Atap Bangunan
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

6.6 Hasil Rancangan Utilitas dan Plumbing

6.6.1 Plumbing

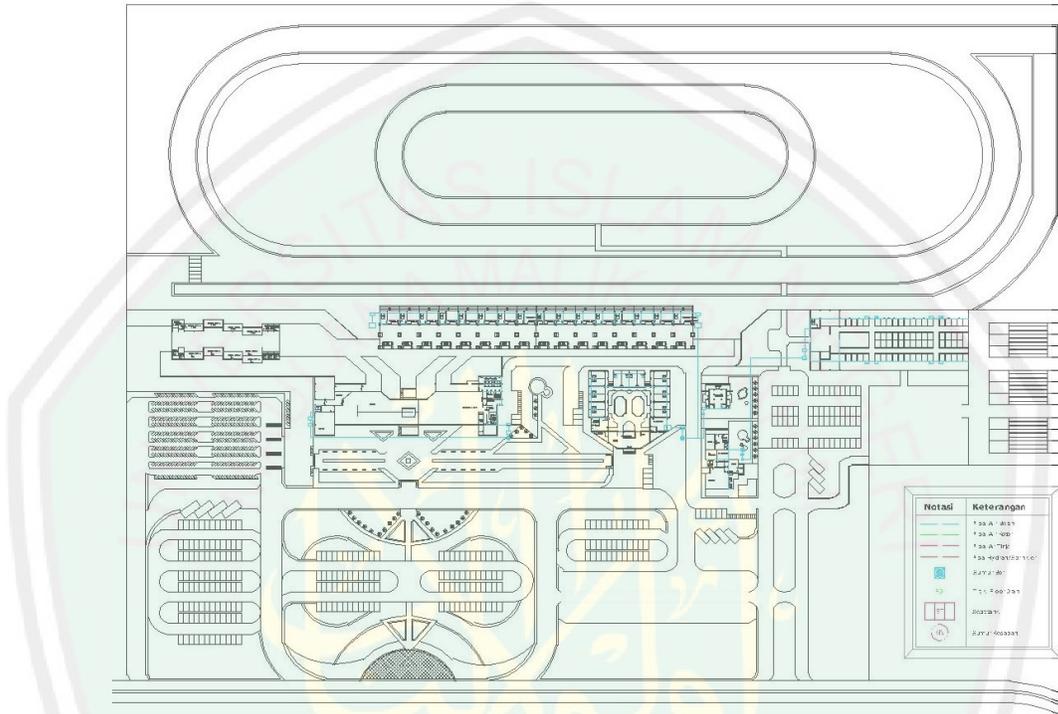
Dalam hasil perancangan utilitas yang terdapat pada perancangan terdapat sistem utilitas air bersih, air kotor dan air tinja.

6.6.1.1 Air Bersih

Pada perancangan gedung pertunjukan seni musik dan seni tari sumber air bersih berasal dari sumber mata air yang terdapat pada tapak perancangan. Air yang berasal dari sumber air akan dialirkan menuju tandon atas pada setiap bangunan



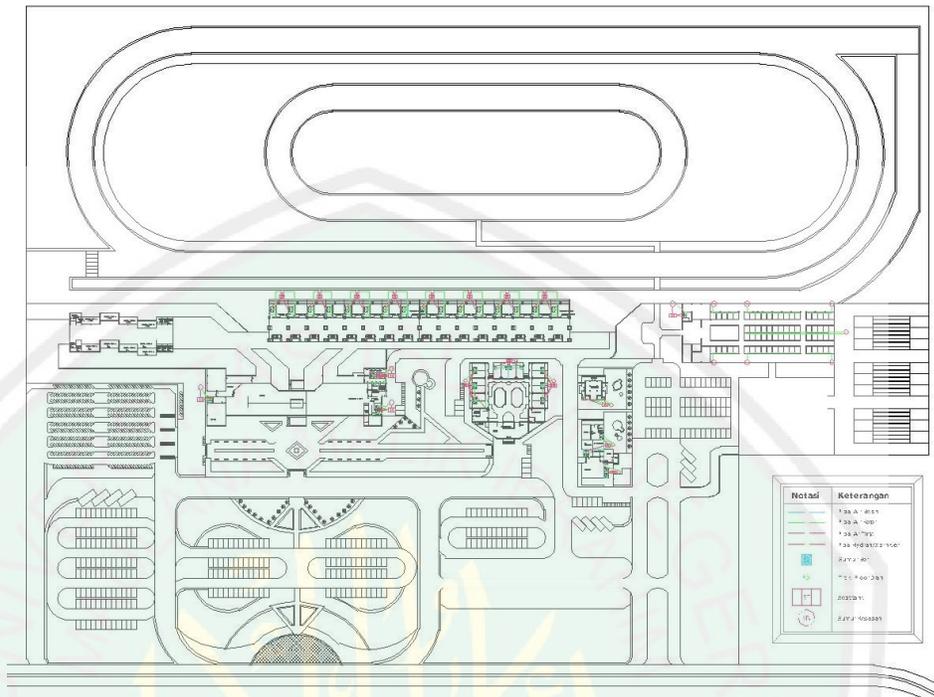
menggunakan pompa air yang selanjutnya akan dialirkan menuju pada setiap ruangan yang membutuhkan air bersih.



Gambar 6.43 Plumbing Air Bersih
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

6.6.1.2. Air Kotor dan Air Tinja

Utilitas air kotor terbagi menjadi dua yakni air kotor cair yang akan ditampung pada setiap sumur resapan pada masing-masing bangunan, sedangkan air kotor padat akan ditampung disetiap septictank yang terdapat pada setiap massa bangunan.



Gambar 6.44 Plumbing Air Kotor dan Tinja
(Sumber : Hasil Rancangan 2017)

6.6.2 Listrik

Sumber listrik berasal dari PLN di kawasan tersebut yang ditunjang dengan penggunaan solar panel yang terpasang untuk penerangan jalan umum.

6.7 Hasil Kajian Integrasi

Pada Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima merupakan perwujudan dari nilai keIslaman yang berupa anjuran Nabi Muhammad saw. berdasarkan hadist berikut,

“Tidak ada hiburan kecuali dalam tiga hal; seorang laki-laki yang melatih kudanya, candaan seseorang terhadap isterinya, dan lemparan anak panahnya. Dan barangsiapa yang tidak memanah setelah ia mengetahui ilmunya karena tidak menyenangkannya, maka sesungguhnya hal itu adalah kenikmatan yang ia kufuri.”
(NASAI – 3522)



6.7.1 Hasil Kajian Dalam Perancangan

Dari bunyi hadist di atas dapat kita simpulkan bahwa ada salah satu point yang berhubungan dengan objek perancangan yaitu berlatih kuda dan merupakan anjuran Nabi Muhammad saw. Dibalik anjuran tersebut tentu ada suatu manfaat yang luar biasa mengapa harus berlatih kuda, manfaat berlatih kuda cukup banyak baik dari segi melatih mental fisik dan juga sebagai terapi autisme serta dapat merangsang saraf saraf tulang belakang.

Penerapan dari hadist di atas terkait objek perancangan yaitu tidak hanya pada perlombaan pacuan kuda semata namun terdapat fungsi sekunder yaitu berupa fasilitas yang menyediakan dan memberi kesempatan kepada siapa saja yang ingin berlatih mengendarai kuda dengan adanya fasilitas perlengkapan mengendarai kuda, kelas, kandang dan paddock atau tempat berlatih kuda. Fasilitas fasilitas tersebut merupakan penunjang dari anjuran yang berikan Nabi Muhammad saw.



BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Pariwisata suatu kebudayaan memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu daerah dan berpotensi positif terhadap daerah sekitarnya, baik dalam bidang sosial maupun budaya. Setiap provinsi di Indonesia memiliki obyek pariwisata masing-masing dan memiliki keunggulan tersendiri, salah satunya adalah Kota Bima yang terletak di provinsi Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan PP No.26 Tahun 2008 tentang RTRW Nasional Bima merupakan kawasan dengan fungsi Pertanian, Industri, Pariwisata dan Perikanan, sehingga memiliki potensi objek wisata yang cukup besar, salah satunya adalah wisata pacuan kuda Bima.

Wisata pacuan kuda Bima merupakan wisata dengan tujuan utamanya adalah sebagai tempat kejuaraan balap kuda dengan segala fasilitasnya yang disediakan, dan dengan mengoptimalkan potensi daerah maupun masyarakatnya yang gemar berpacuan kuda. Rancangan arena pacuan kuda ini tentunya mengoptimalkan potensi alam yang ada di sekitar kawasan. Selain itu, merancang arena pacuan kuda Bima ini juga merupakan salah satu kewajiban manusia untuk bertanggung jawab menjaga dan melestarikan kebudayaan, alam semesta dan lingkungan hidup dengan sebaik-baiknya (QS. Al Baqarah:30). Dan hal tersebut juga dapat diwujudkan sebagai salah satu bentuk rasa syukur manusia terhadap semua yang telah di berikan Allah SWT di bumi ini (QS. Ibrahim:34).



Rancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini menggunakan konsep nuansa, dimana akan menggambarkan suatu cerita sejarah yang mengingatkan atau membawa kita ke masa lalu. Dari prinsip prinsip yang ada pada tema historicism tersebut, rancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini membentuk sifat-sifat tersebut baik dari sirkulasi, bentuk bangunan maupun penataan massa bangunannya.

7.2 Saran

Dengan adanya Rancangan Arena Pacuan Kuda Bima ini diharapkan:

1. Manusia selalu menjaga dan melestarikan alam maupun kebudayaan dan selalu bersyukur atas segala nikmat yang telah diberikan-Nya
2. Dapat meningkatkan kesejahteraan dalam bidang ekonomi bagi penduduk yang tinggal di sekitar kawasan perancangan
3. Dapat meningkatkan pendapatan daerah Kota Bima dalam sektor pariwisata
4. Dapat menjadikan wisata berkuda memiliki nilai manfaat baik edukasi maupun kesehatan bagi pengunjung dan penduduk sekitar
5. Dapat memberikan keamanan dan kenyamanan kepada pengunjung



DAFTAR PUSTAKA

- W.J.S. Poerwardaminta. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta
Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat (Departemen Pendidikan Indonesia) Neufert, Ernst. 1992. *Data Arsitek Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, Peter and Ernst. 2000. *Architects' Data Third Edition*. Oxford Brookes University. London. Neufert, Ernst (2002) "Data Arsitek jilid 2", Erlangga, Jakarta
- <http://ingsuardana.blogspot.com/2009/07/pasar-tradisional-yang-kian-terpinggir.html> diakses
- <http://ridwanaz.com/islami/fiqih/hukum-perlombaan-dengan-taruhan-dalam-islam>. diakses pada
- <https://shafiqolbu.wordpress.com/2011/11/23/riadah-sukan-cara-rasulullah-saw>.
- <http://berita.suaramerdeka.com/smcetak/pacuan-kuda-tegalwaton-terbaik-di-indonesia>.
- http://eprints.undip.ac.id/42194/5/daftar_isi.pdf.
- <http://lintasantegalwaton.blogspot.com/p/blog-page.html>.
- <http://forum-sandalwood.web.id/drupal/?q=node/17>.
- <http://forum-sandalwood.web.id/drupal/node/73>.
- <https://elvanenda.wordpress.com/category/olahraga-pacuan-kuda/>.
- <http://berawaldarikacangan.blogspot.com/2010/02/sejarah-olahraga-menunngang-udapacuan.html>.
- http://www.kompasiana.com/lidianti/mengenal-manfaat-berkuda_54f6fe5aa333112b108b4603.
- <http://duniakuda.blogspot.com/2008/04/olag-raga-berkuda.html>.
- <http://www.arsitekno.com/2015/02/arsitektur-modern-historicism-dan.html>.
- <http://tyas-ars09.blogspot.com/2009/11/arsitektur-historicism.html>.
- <https://iszal.wordpress.com/2009/10/29/arsitekturvisionaryhistoricism/>.
- http://syi-architecture.blogspot.com/2009/11/teori-ruang-lingkup-sejarah-arsitektur_23.html.
- http://intan-eryska.blogspot.com/2010/01/tugas-pengantar-arsitektur_2792.html.
- http://syi-architecture.blogspot.com/2010_01_01_archive.html.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Subaqin, M.T.

NIP : NIP. 19740825 200901 1 006

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fradynanto Wardana

Nim : 12660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 12 Maret 2017
Yang menyatakan,

Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Maslucha, M.Sc

NIP : 19800917 200501 2 003

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fradynanto Wardana

Nim : 12660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 12 Maret 2017
Yang menyatakan,



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pudji P. Wismantara, M.T

NIP : 19731209 200801 1 007

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fradynanto Wardana

Nim : 12660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 12 Maret 2017
Yang menyatakan,

Pudji P. Wismantara, M.T
NIP. 19731209 200801 1 007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Gat Gautama, M.T

NIP : 19760418 200801 1 009

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fradynanto Wardana

Nim : 12660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 12 Maret 2017
Yang menyatakan,

Achmad Gat Gautama, M.T
NIP. 19760418 200801 1 009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umayyatus Syarifah, M.A

NIP : 19820925 200903 2 005

Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fradynanto Wardana

Nim : 12660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 12 Maret 2017
Yang menyatakan,

Umayyatus Syarifah, M.A
NIP. 19820925 200903 2 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Fradynanto Wadana
Nim : 12660052
Tugas : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 12 Maret 2017
Dosen Pembimbing I,

Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Fradynanto Wardana
Nim : 12660052
Tugas : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 12 Maret 2017
Dosen Pembimbing II,

Luluk Masluha, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Fradynanto Wardana
Nim : 12660052
Tugas : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 12 Maret 2017
Dosen Penguji Utama,

Pudji P. Wismantara, M.T
NIP. 19731209 200801 1 007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Fradynanto Wardana
Nim : 12660052
Tugas : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
-revisi ok!
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 12 Maret 2017
Dosen Ketua Penguji,

Achmad Gat Gautama, M.T
NIP. 19760418 200801 1 009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Fradynanto Wardana
Nim : 12660052
Tugas : Perancangan Arena Pacuan Kuda Bima di Kota Bima

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

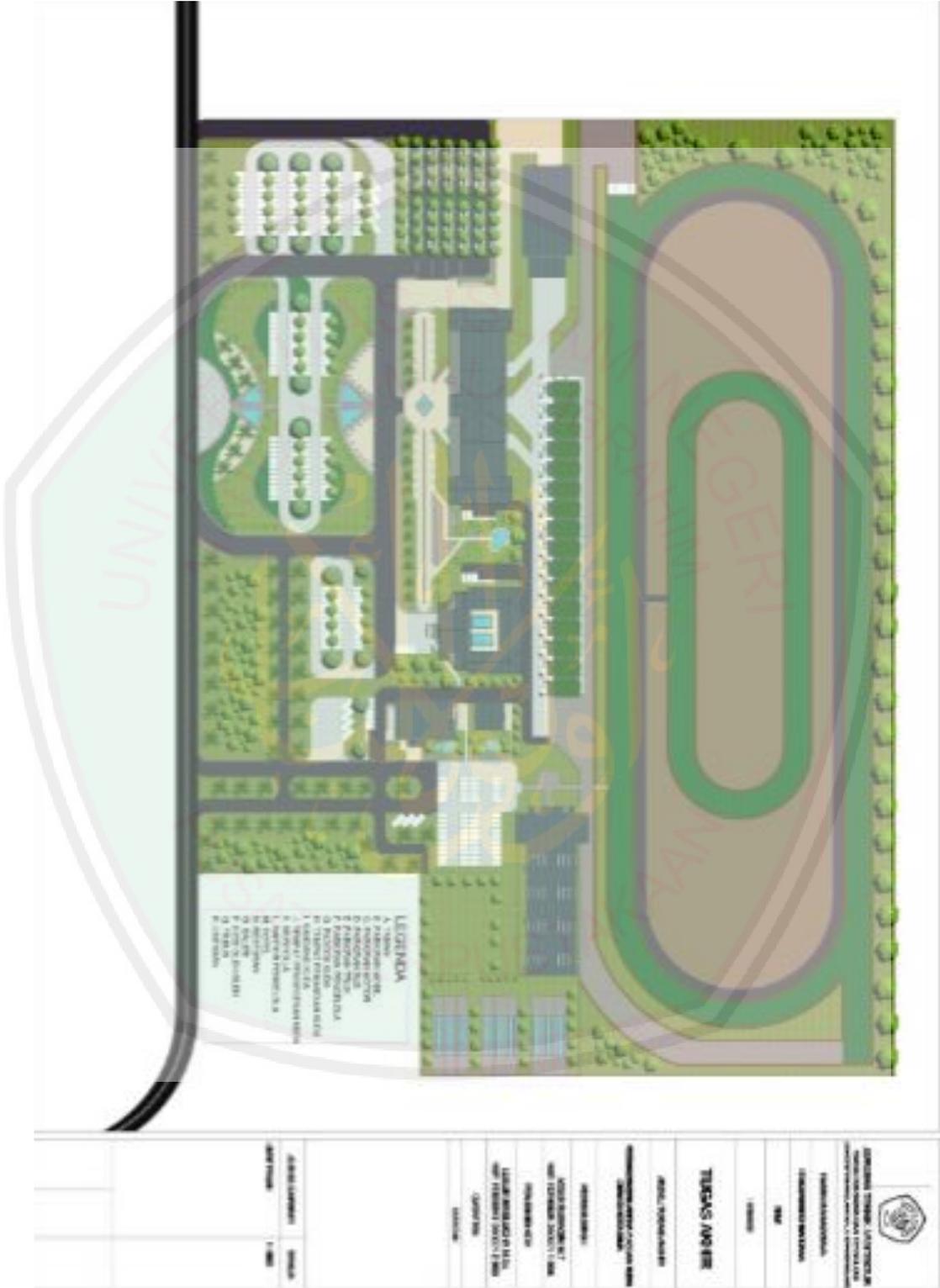
Penulisan ayat Al Quran & Hadis Nib
Absahke Are revisi ulang

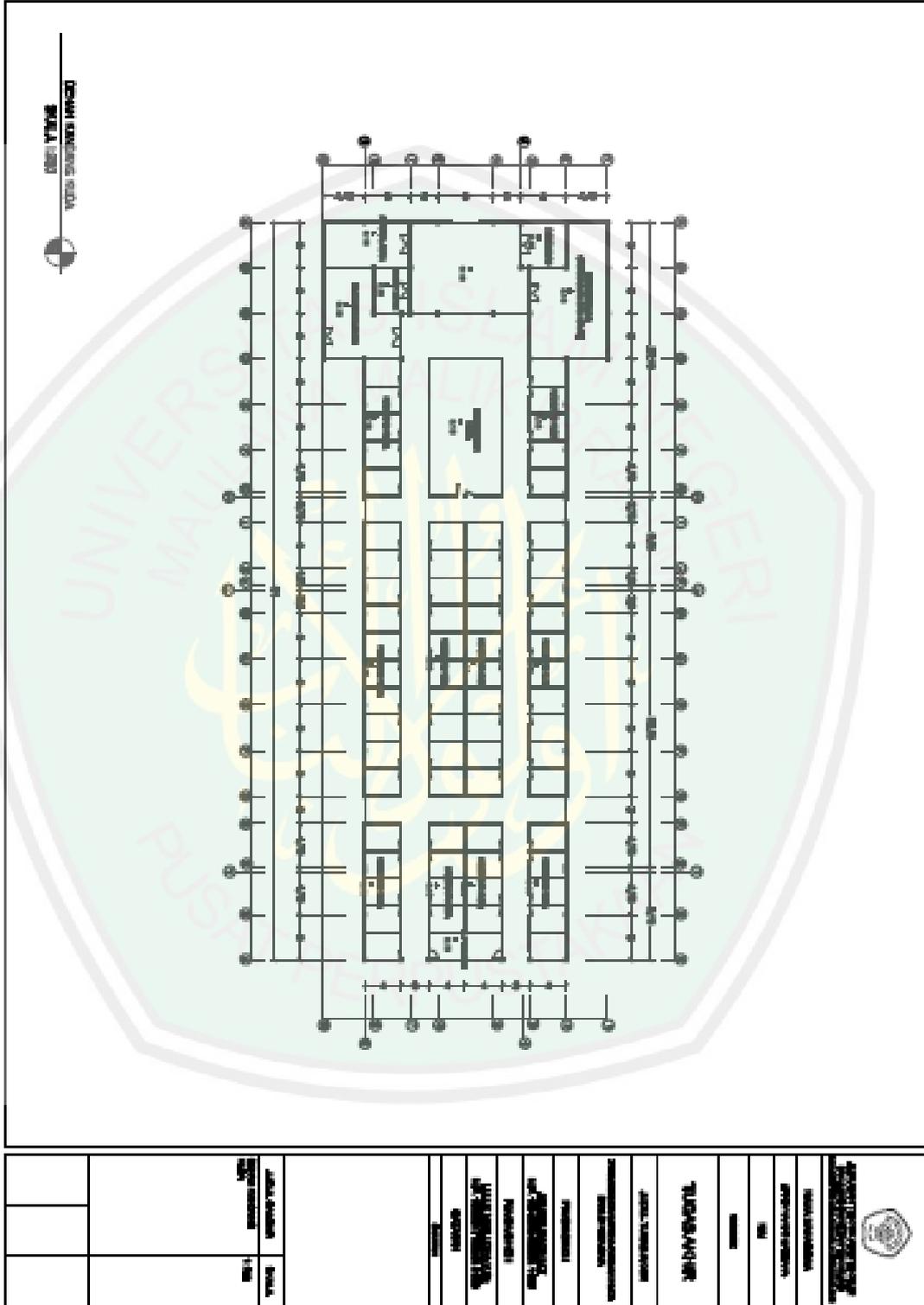
Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 12 Maret 2017
Dosen Penguji Agama,

Umayatus Syarifah, M.A
NIP. 19820925 200903 2 005







	NO. 1 JUDUL PERENCANAAN	NAMA FRADYANTO WARDANA NPM 12660052 JURUSAN TEKNIK SIPIL FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS MALANG 2020
--	-------------------------------	---



TAMPAK SAMPIING GALERI DAN RESTORANT

TAMPAK DEPAN GALERI DAN RESTORANT

NO.	CONTOH	NO.	CONTOH
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	
13		13	
14		14	
15		15	
16		16	
17		17	
18		18	
19		19	
20		20	
21		21	
22		22	
23		23	
24		24	
25		25	
26		26	
27		27	
28		28	
29		29	
30		30	
31		31	
32		32	
33		33	
34		34	
35		35	
36		36	
37		37	
38		38	
39		39	
40		40	
41		41	
42		42	
43		43	
44		44	
45		45	
46		46	
47		47	
48		48	
49		49	
50		50	

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
 SURABAYA

TUGAS AKHIR

ARQUITECTURE

REKAYASA TEKNIK DAN TERAPAN

ILMU BANGUNAN SIKLIM BANGUNAN

MALANG

NOVA RAHMADHANI

FRADYANTO WARDANA

2021

TAMBAHAN

REKAYASA

ARENA PACUAN KUDA BIMA

DI KOTA BIMA

PERSEMBAHAN I

ASIS BUDIDAYA M.T.

PERSEMBAHAN II

PERSEMBAHAN III

PERSEMBAHAN IV

PERSEMBAHAN V

PERSEMBAHAN VI

PERSEMBAHAN VII

PERSEMBAHAN VIII

PERSEMBAHAN IX

PERSEMBAHAN X

PERSEMBAHAN XI

PERSEMBAHAN XII

PERSEMBAHAN XIII

PERSEMBAHAN XIV

PERSEMBAHAN XV

PERSEMBAHAN XVI

PERSEMBAHAN XVII

PERSEMBAHAN XVIII

PERSEMBAHAN XIX

PERSEMBAHAN XX

PERSEMBAHAN XXI

PERSEMBAHAN XXII

PERSEMBAHAN XXIII

PERSEMBAHAN XXIV

PERSEMBAHAN XXV

PERSEMBAHAN XXVI

PERSEMBAHAN XXVII

PERSEMBAHAN XXVIII

PERSEMBAHAN XXIX

PERSEMBAHAN XXX



TAMPAK SAMPING KIOS OLEH-OLEH

TAMPAK DEPAN KIOS OLEH-OLEH

	
TOKOH ARSITEKTUR FAKULTAS BANGUNAN DAN TEKNOLOGI LINGKUNGAN BINA BANGUNAN MALANG	
NAMA MAHASISWA FRADYANTO WARDANA NIM	
TANGGAL 15/06/2022	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARENA PACUAN KUDA BIMA DI KOTA BIMA	
PEMERINTAH KOTA BIMA	
ACARA SIKLUS II NIM 12660052	
PERSEMBAHAN LULUSAN MAHASISWA BISC NIM 12660052 2020/21 2 002	
NO. 03/2021	CANTIK 03/2021
JENIS GAMBAR TAMPAK BANGUNAN KIOS OLEH-OLEH	SKALA 1:100
RUCER KORBOS	JUMLAH
AMB	AMB



TAMPAK DEPAN MUSHOLLA

TAMPAK SAUPTING MUSHOLLA

**TAMBAH ARSITEKTUR
 FASAD DAN SAUDARAN TERHADAP
 (1) DAN MUKALAMAH (2) BERKAITAN
 (3) (4) (5)**

NOVA MUBALIKHINA
 PERENCANAAN TUGAS
 TITIK

TUGAS AKHIR
 JARAK TUGAS AKHIR

**PERENCANAAN
 ARENA PACUAN KUDA BIMA
 DI KOTA BIMA**

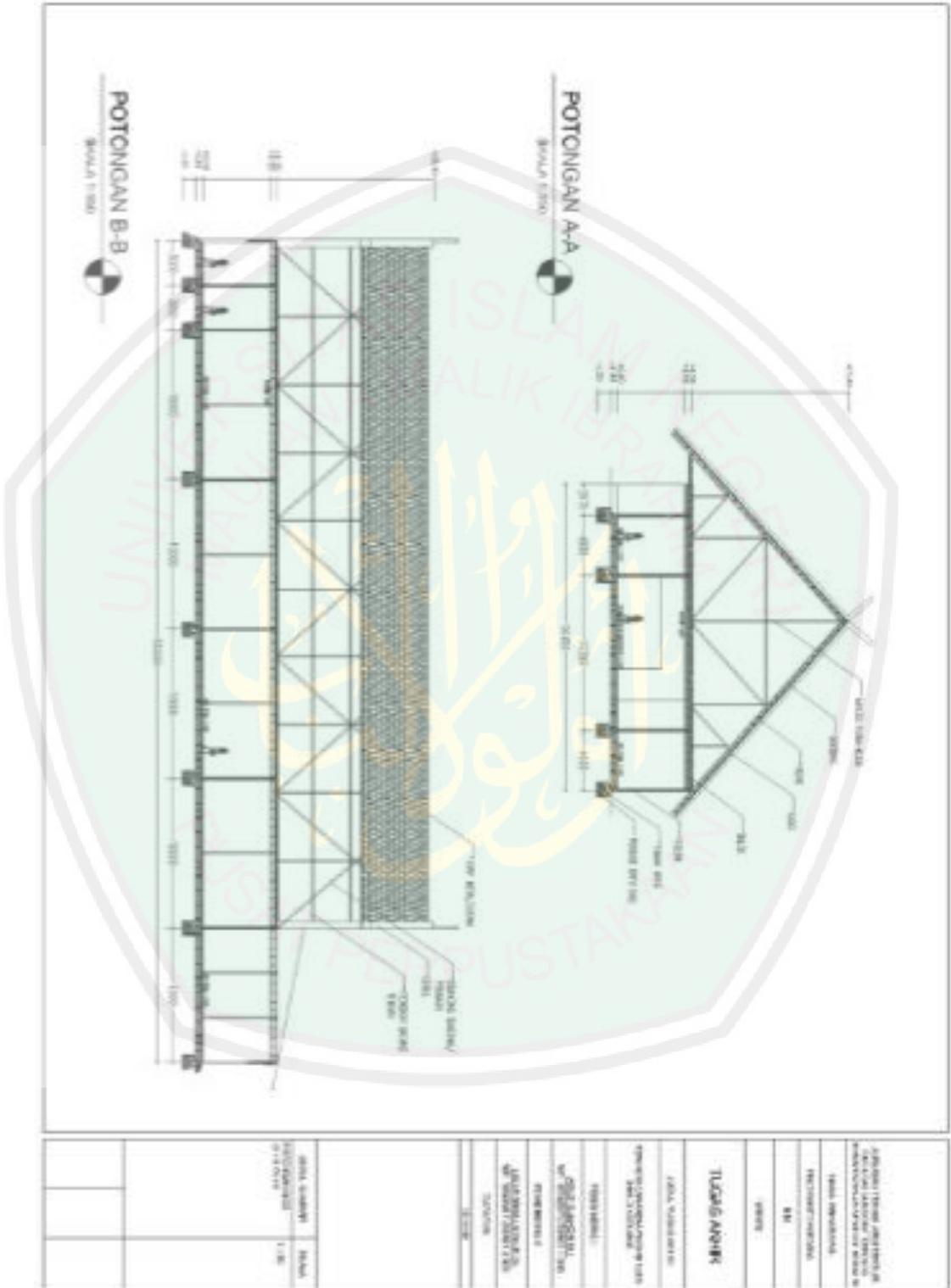
**PERENCANAAN I
 ANJAL SUDARAN RT
 NIP. 19700011200011 1 001**

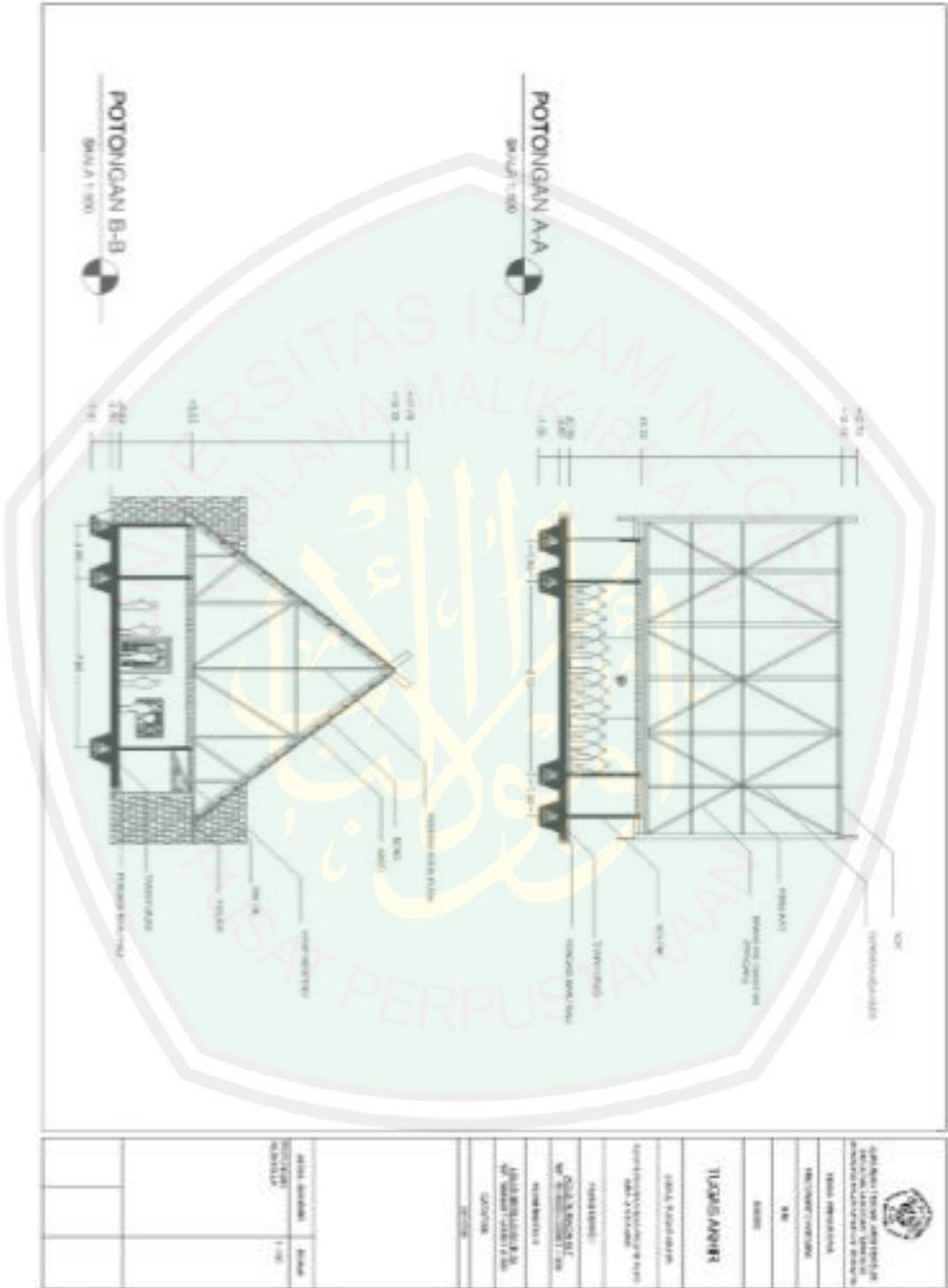
**PERENCANAAN II
 LULUWIS MUSHOLLA BERSI
 NIP. 19800917200012 2 001**

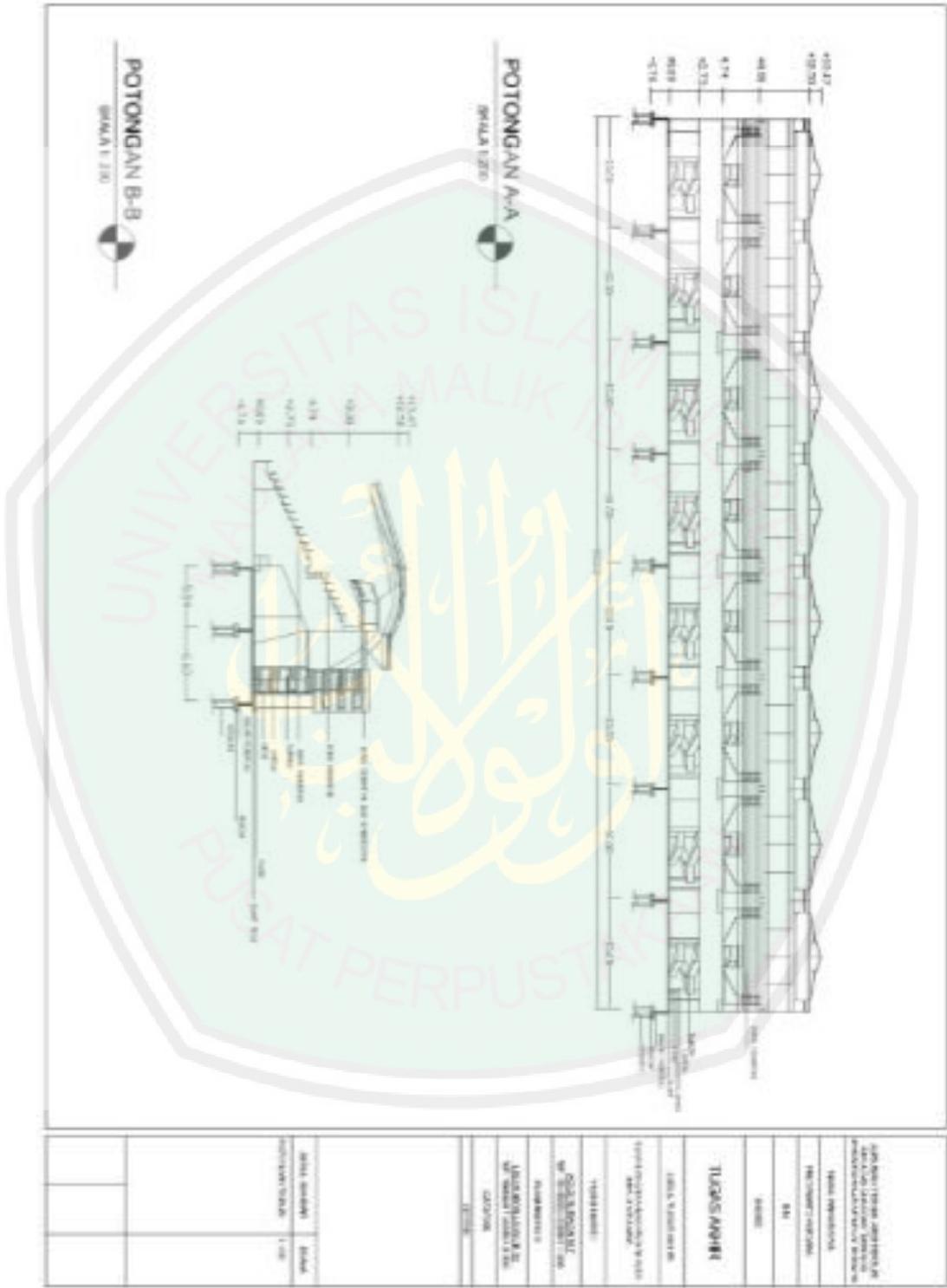
**KELOMPOK
 CANTIKAN**

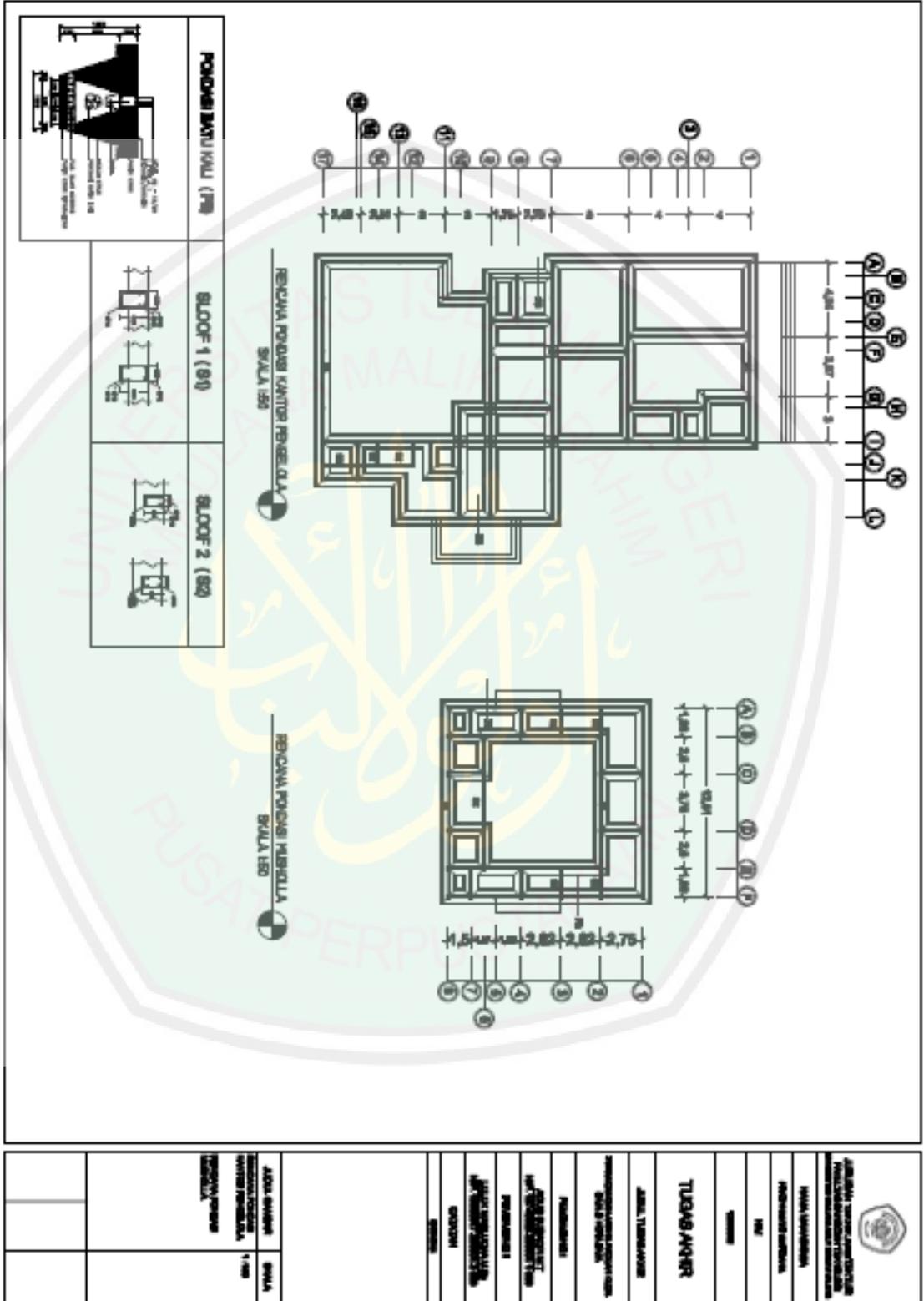
NO. CANTIKAN

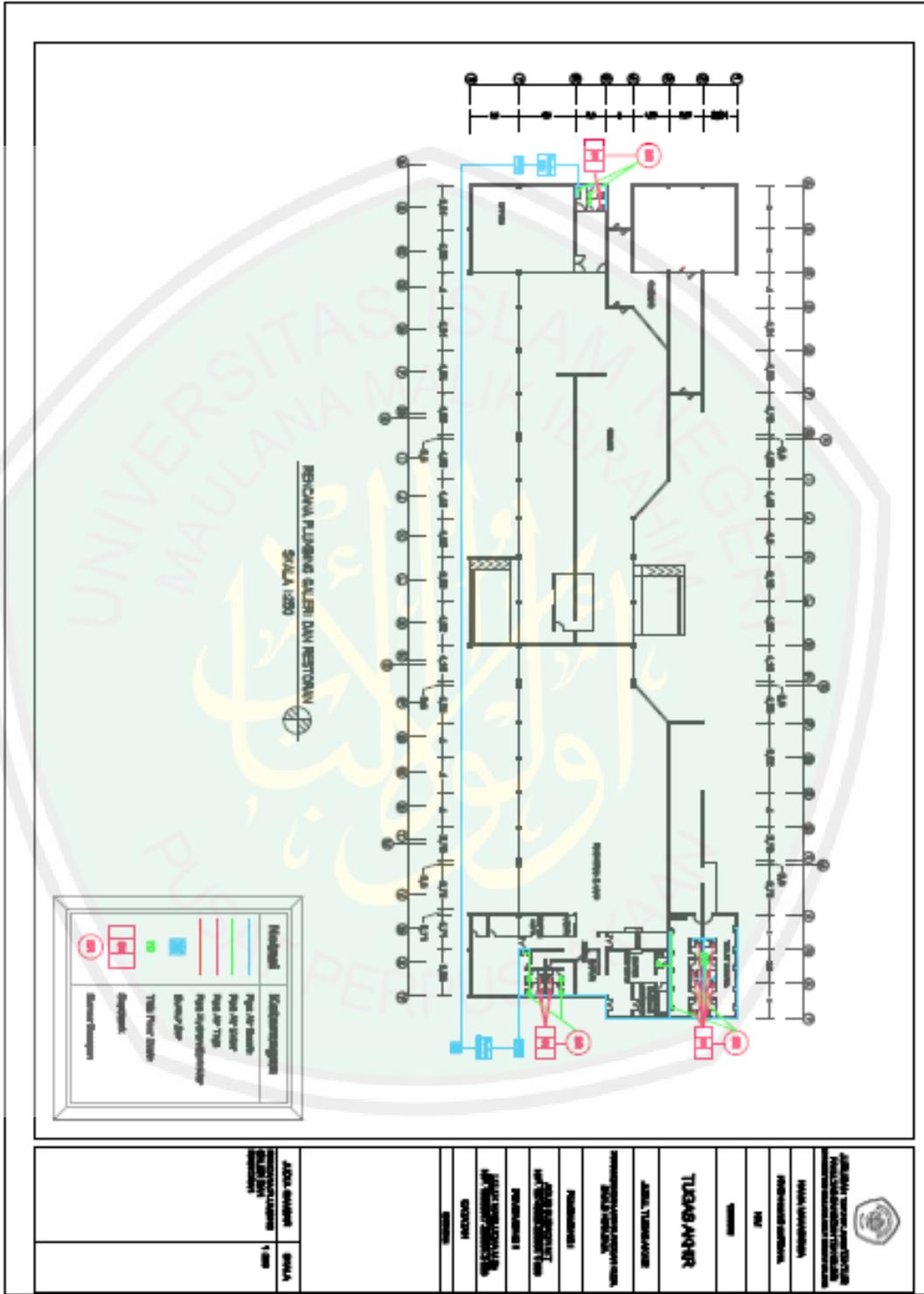
JENIS GAMBAR	SKALA
TAMPAK DEPAN MUSHOLLA	1:100
KOTING	KOMPOS
ANS	JAMBAJAN

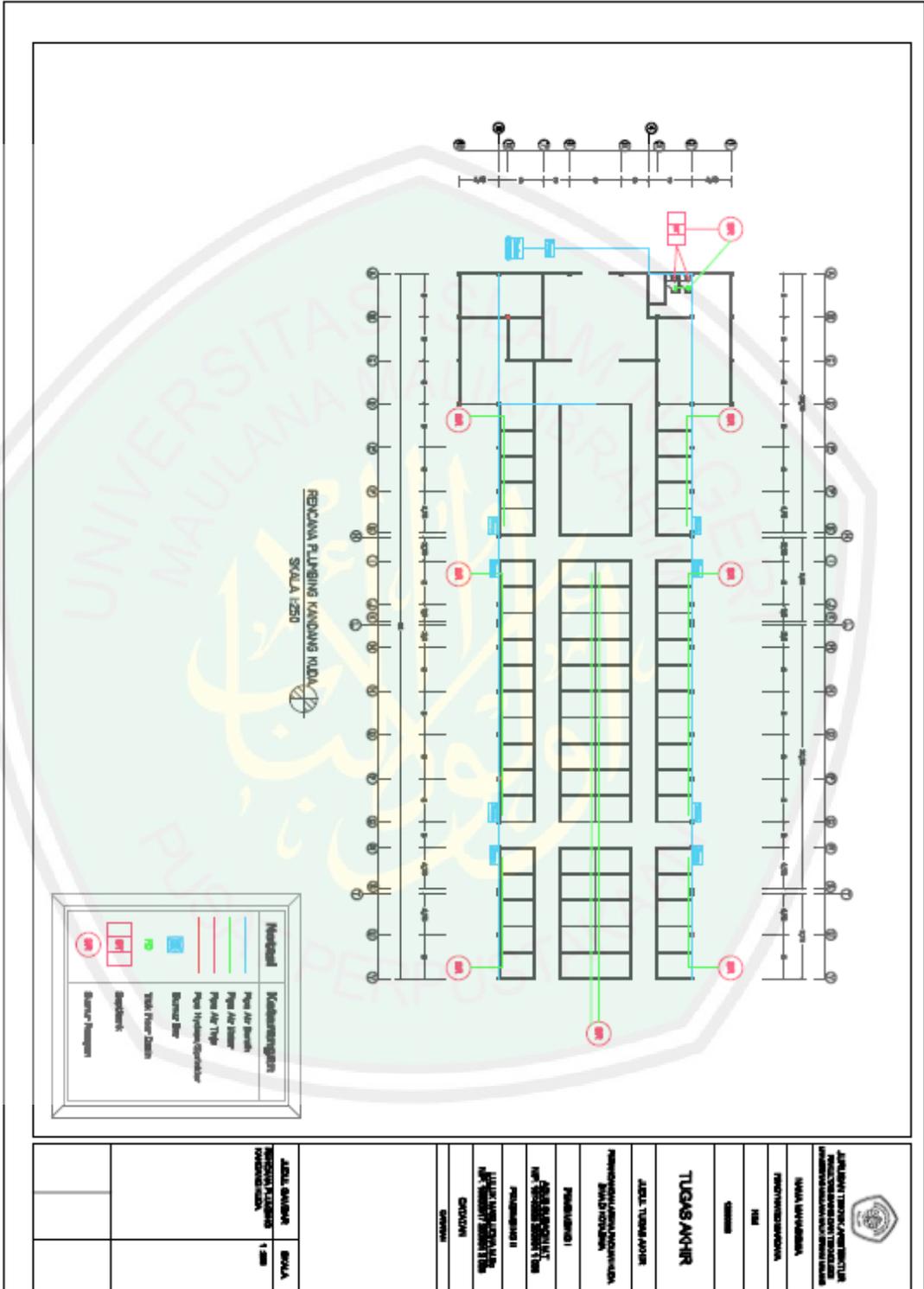


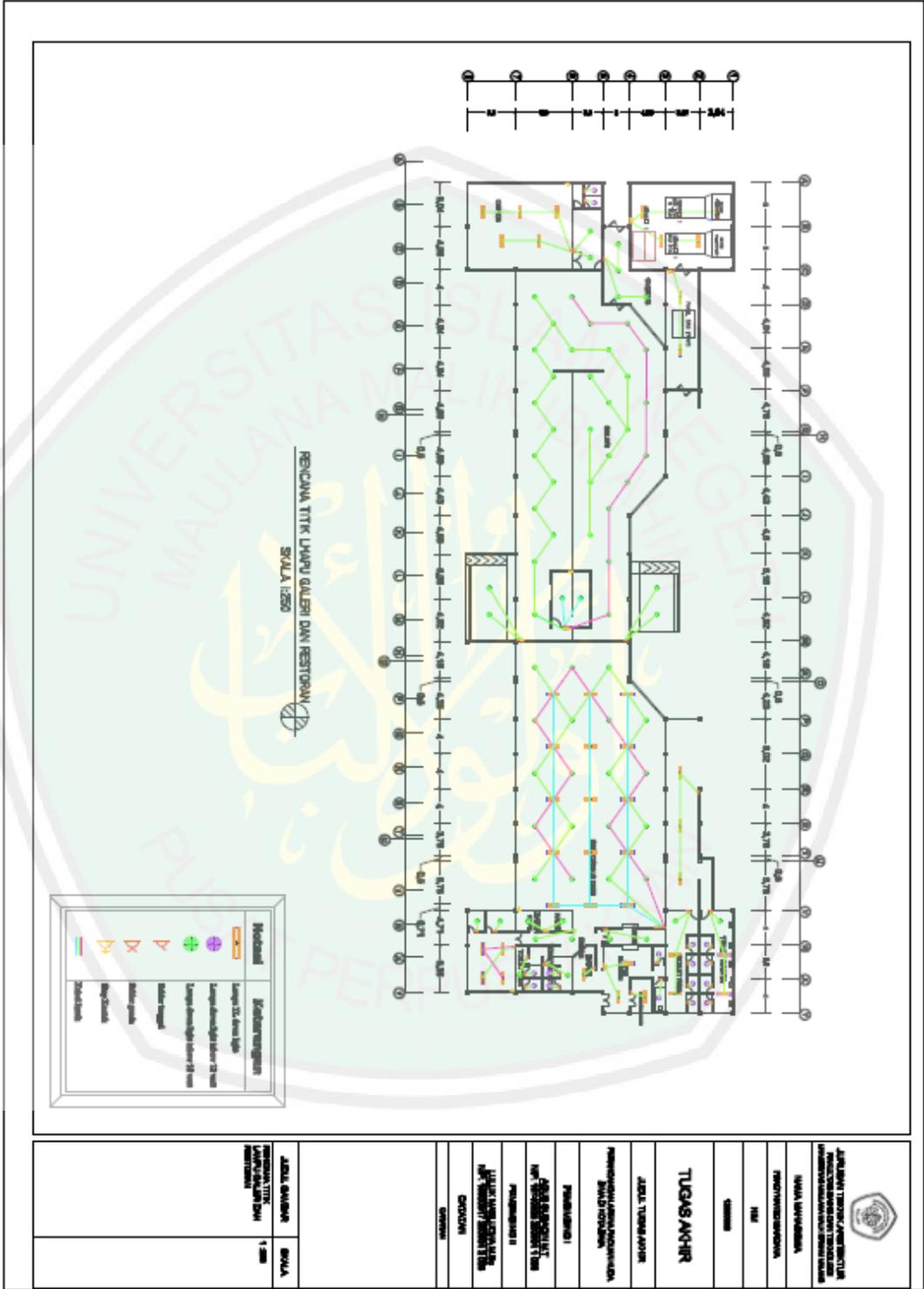














PERSPEKTIF MATA BURUNG

PERSPEKTIF MATA MANUSIA



"Sangat Berprestasi
 Berkualitas Tinggi Dan Terpadu
 Untuk Membantu Saling Berkembang
 Masyarakat"
 MALANG

MAJLIS MAHASISWA
 FRIADYANTO WARDANA
 NIM
 12660052

TUGAS AMHIR
 JUDUL: TUGAS AMHIR
 PERENCANAAN
 ARENA PACUAN KUDA BIMA
 DI KOTA BIMA
 PERSEMBAHAN:
 ALYUS BUDHON UT
 NIM: 12660051
 PERSEMBAHAN II
 LILYAN SHELICHIA NGC
 NIM: 12660052
 CAKUPAN
 CAKUPAN

NO.	CAKUPAN
1.	CAKUPAN

LEJAK GAMBAR	SKALA
EXISTENSI	-

NOMOR	JUMLAH
1.	



PERSPEKTIF MATA BURUNG

PERSPEKTIF MATA BURUNG



THORIK & ASSOCIATES
 FAKULTAS DESAIN DAN TEKNOLOGI
 LINGKUNGAN BANGUNAN
 MALANG

NAMA MAHASISWA
 FRADYANTO WARDANA

NIM
 12660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
 PERENCANAAN
 ARENA PACUAN KUDA BIMA
 DI KOTA BIMA

PEMBAHASAN 1
 AGUS, SUNDON, A.T
 WPT TERHADAP ZONA 1 200

PEMBAHASAN 2
 ULILAH, RAHUL, GIOVA, M. SC
 WPT TERHADAP ZONA 1 200

DOSEN
 CAHYONO

NIM
 CAHYONO

JUDUL GAMBAR	SKALA
JUDUL GAMBAR EKSTERIOR	-

NO	KOROS	JMLAH
ANG		



FOTO MAKET

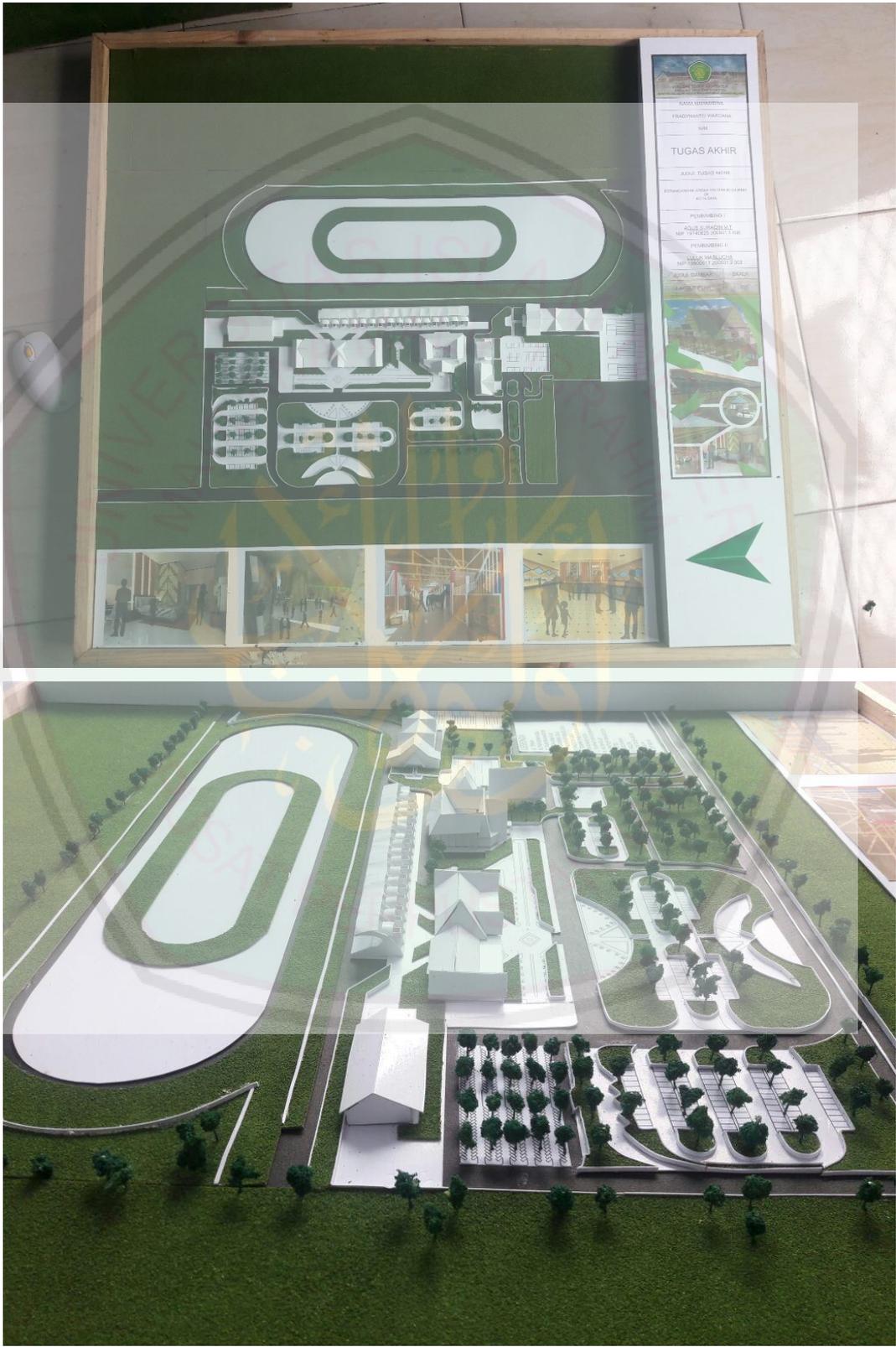




FOTO MAKET

