

# PENGEMBANGAN *EQUESTRIAN ARENA* BERTARAF INTERNASIONAL DI SRAGEN Berpendekatan *Green Architecture*

**Muhammad Hisyam Ashidiqi, Tri Hartanto, Danarti Karsono**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta  
[muhammadashidiqi52@gmail.com](mailto:muhammadashidiqi52@gmail.com)

## **Abstrak**

Perkembangan olahraga ketangkasan berkuda di Indonesia berawal dari kesenangan menunggangi kuda untuk berburu di hutan. Pada abad 16 M, kuda menjadi symbol kemegahan pada raja dan juga digunakan sebagai alat transportasi perang yang pada gilirannya digunakan untuk olahraga sebagai tontonan. Di tahun 2022, olahraga berkuda masih cukup diminati dan cukup sering diadakan kompetisi olahraga berkuda, akan tetapi, tidak semua daerah di Indonesia memiliki arena berkuda, hanya beberapa daerah yang memiliki arena berkuda. Salah satu Kabupaten yang memiliki arena berkuda adalah Sragen. Di Sragen terdapat sebuah Kawasan yang digunakan untuk arena pacuan kuda Bernama "Pacuan Kuda Nyi Agen Serang" yang berlokasi di Desa Ngargotirto Kecamatan Sumberlawang, yang menjadi satu-satunya arena pacuan kuda se-Karesidenan Surakarta pada tahun 2006-2010 dan membuat ekonomi disekitar Kawasan tersebut meeningkat pesat. Namun sejak tahun 2010 Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang sudah tidak beroperasi dikarenakan adanya masalah anggaran dari pihak Pemkab. Pengembangan Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang menjadi *Equestrian Arena* Bertaraf Internasional merupakan langkah yang tepat untuk bisa meningkatkan Kembali ekonomi di daerah tersebut dan juga untuk mendukung perkembangan cabang olahraga berkuda di Indonesia. Konsep *Green Architecture* digunakan sebagai pendekatan desain, karena lokasi site berada di daerah dengan kondisi alam yang masih cukup baik, dimaksudkan agar tidak merussak lingkungan sekitar.

**Kata kunci** : Berkuda, *Equestrian Arena*, Kabupaten Sragen, Pariwisata, *Green Architecture*

## **Abstract**

The development of equestrian dexterity in Indonesia started with the pleasure of riding a horse to hunt in the forest. In the 16th century AD, the horse became a symbol of grandeur to the king and was also used as a means of transportation for war which in turn was used for sports as a spectacle. In 2022, equestrian sports are still quite popular and equestrian sports competitions are held quite often, however, not all regions in Indonesia have equestrian arenas, only a few areas have equestrian arenas. One of the regencies that has an equestrian arena is Sragen. In Sragen there is an area that is used for a horse racing arena called "Racing Nyi Agen Serang Horse" located in Ngargotirto Village, Sumberlawang District, which became the only horse racing arena in the Surakarta Residency in 2006-2010 and made the economy around the area increasing rapidly. However, since 2010 the Nyi Ageng Serang Horse Race has not been operating due to budgetary problems from the Regency Government. The development of the Nyi Ageng Serang Horse Race into an International Standard Equestrian Arena is the right step to be able to increase the economic returns in the area and also to support the development of equestrian sports in Indonesia. The concept of Green Architecture is used as a design approach, because the location of the site is in an area with relatively good natural conditions, so as not to damage the surrounding environment.

**Keywords** : Equestrian, Equestrian Arena, Sragen Regency, Tourism, Green Architecture

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berkuda merupakan suatu aktivitas dimana seseorang memiliki keterampilan untuk menunggangi, mengendalikan dan mengendarai kuda. Pada awalnya kegiatan berkuda hanya digunakan untuk sarana transportasi. Namun seiring perkembangan jaman, kegiatan berkuda lebih banyak digunakan untuk sarana rekreasi dan olahraga. Bahkan olahraga berkuda sudah ditetapkan sebagai salah satu cabang olahraga. Olahraga Berkuda atau Equestrian merupakan salah satu cabang olahraga yang memerlukan keserasian gerak antara kuda dengan penunggang atau atletnya. Dalam olahraga berkuda terdapat 3 cabang olahraga yang diperlombakan dalam olimpiade, antara lain; *dressage* (tanggung serasi), *show jumping* (lompat rintang) dan *eventing* (trilomba).

Di Indonesia, perkembangan olahraga ketangkasan berkuda berawal dari kesenangan menunggangi kuda untuk berburu di hutan. Pada abad 16 M, kuda menjadi symbol kemegahan pada raja dan juga digunakan sebagai alat transportasi perang yang pada gilirannya digunakan untuk olahraga sebagai tontonan. Pada awal kemerdekaan negara Indonesia, olahraga ketangkasan berkuda pertama kali ditampilkan pada bulan agustus 1968, yang pada saat itu baru diikuti oleh klub "DISC" (Djakarta International Saddle Club) dan klub "Sekardiu" dari Bandung.

Di tahun 2022, olahraga berkuda masih cukup diminati dan cukup sering diadakan kompetisi olahraga berkuda. Bahkan di tahun 2021, Indonesia sempat menjadi tuan rumah di Final FEI Jumping World Challenge (JWC) yang digelar oleh Federation Equestre Internationale (FEI). Di tahun 2018, saat Indonesia menjadi tuan rumah pada penyelenggaraan Asian Games 2018, cabang olahraga berkuda di adakan di Jakarta International Equestrian Park Pulomas (JIEPP) yang merupakan tempat olahraga berkuda terbesar di Asia Tenggara. Selain itu, event olahraga berkuda domestik juga rutin diadakan, mulai dari tingkat nasional, tingkat provinsi maupun tingkat kabupaten. Akan tetapi, tidak semua daerah di Indonesia memiliki arena berkuda, hanya beberapa daerah yang memiliki arena berkuda. Salah satu

Kabupaten yang memiliki arena berkuda adalah Sragen.

Di Sragen terdapat sebuah Kawasan yang digunakan untuk arena pacuan kuda Bernama "Pacuan Kuda Nyi Agen Serang" yang berlokasi di Desa Ngargotirto Kecamatan Sumberlawang. Di Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang banyak diadakan *event* pacuan kuda, mulai dari Piala Kapolda, Piala Bupati bahkan Piala Gubernur. Hal tersebut menjadi daya tarik wisatawan dari luar Kabupaten Sragen untuk datang dan menonton perlombaan pacuan kuda, karena pada saat itu hanya Sragen yang memiliki arena pacuan kuda di Solo Raya. Keberadaan Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang membuat ekonomi disekitar Kawasan tersebut meeningkat pesat, tak hanya penduduk local, penduduk dari luar juga turut dating untuk menjual barang.

Namun, hal tersebut hanya berlangsung dari tahun 2006-2010, karena sejak tahun 2010 Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang sudah tidak beroperasi dikarenakan adanya masalah anggaran dari pihak Pemkab. Pemerintah kabupaten mengatakan bahwa harga sewa untuk mengadakan sebuah event terlalu tinggi dan sering mangalami kerugian, sehingga pihak Pemkab tidak lagi mengadakan event di Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang, bahkan aset bangunan pacuan kuda tersebut sudah dihapus dari neraca kekayaan aset daerah. Hal tersebut membuat ekonomi masyarakat menurun, dikarenakan salah satu objek wisata di daerah tersebut sudah tidak ada.

Berdasarkan permasalahan yang ada sekarang diperlukan sebuah ide gagasan yang tepat untuk menagani masalah tersebut. Pengembangan Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang menjadi *Equestrian Arena* Bertaraf Internasional merupakan langkah yang tepat untuk bisa meningkatkan Kembali ekonomi di daerah tersebut dan juga untuk mendukung perkembangan cabang olahraga berkuda di Indonesia.

Kawasan Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang terletak di daerah dengan kondisi alam yang masih cukup baik, ruang terbuka hijau masih cukup luas dan cukup berjarak dari pemukiman. Untuk itu, pada Pengembangan Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang menjadi *Equestrian Arena* Bertaraf Internasional menggunakan

pendekatan *Green Architecture*, yang dimana pada perancangan kawasan tersebut menerapkan prinsip-prinsip pada *Green Architecture* agar kondisi lingkungan sekitar tidak terganggu dan tetap terjaga.

## B. Permasalahan

Bagaimanakah konsep Pengembangan Pacuan Kuda Nyi Ageng Serang menjadi *Equestrian Arena* Bertaraf Internasional Berpendekatan *Green Architecture* di Sragen?

## II. KAJIAN TEORI

### A. Berkuda

Berkuda merupakan suatu aktivitas atau kegiatan dimana manusia dapat menunggangi, mengendarai, melompat atau berlari dengan menggunakan kuda. Berkuda dapat termasuk dalam olahraga yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Dimana atlet yang berkuda harus mempunyai keseimbangan yang baik saat menunggang, koordinasi yang baik, dan juga harus penguasaan teknik dasar berkuda kekompakan ketika menunggang dan kemahiran dalam mengendalikan kuda.

Jenis-jenis Olahraga Berkuda antara lain:

#### 1) Olahraga Polo Berkuda

Polo dapat dikatakan sebagai salah satu olahraga beregu yang dapat dimainkan di atas kuda dengan memiliki tujuan untuk mencetak gol ke gawang lawan. Atlet dapat mengendalikan bola kayu atau plastik ukuran 3 – 3,5 inci menggunakan pemukul panjang yang disebut dengan mallet. Setiap regu polo terdiri dari empat orang pemain dengan jumlah kuda tidak terbatas.

#### 2) Olahraga Gymkhana Berkuda

Gymkhana yakni suatu permainan berkuda yang dilaksanakan oleh penunggang remaja dalam kecepatan yang tinggi untuk dapat melewati atau mengitari rintangan menunggang kuda. Dimana dengan kecepatan tinggi penunggang dapat berjuang untuk melewati atau mengitari rintangan (*barrel race*) atau mengerjakan permainan-permainan lainnya dengan menunggang kuda.

#### 3) Olahraga Ketangkasan Berkuda

Olahraga equestrian juga terdiri dari berbagai jenis, adapun beberapa jenis olahraga ketangkasannya, yaitu sebagai berikut:

- Tunggang Serasi
- Lompat Rintang

- Trilomba
- Endurance

### B. Arena Berkuda

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, arena merupakan bidang yang menjadi tempat bersaing, berjuang, dan sebagainya. Definisi menurut kamus bahasa resmi Bahasa Indonesia definisi dari Berkuda adalah mempunyai kuda atau menunggang kuda (<http://artikata.com>, 2016). 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. Sedangkan equestrian arena atau arena berkuda adalah tempat berlangsungnya kegiatan olahraga berkuda yang memacu antara kuda dan atlitnya atau penunggang.

#### 1) Aspek-aspek Arena Berkuda

##### a) *Track*/Lintasan

*Track* Pacu adalah jalur melingkar berbentuk oval sebagai jalur pacu kuda. Sesuai aturan Pengurus Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia (PORDASI), kuda lari mengelilingi *track* dengan arah searah jarum jam (ke kanan), sementara untuk standar *track* pacu nasional yaitu memiliki panjang *track* 1200 m dan lebar 16 m dengan jari-jari minimum 50 meter.

##### b) Tribun

Tribun berfungsi sebagai tempat pengunjung untuk menonton perlombaan atau pelatihan berkuda dengan aman dan nyaman. Sistem tempat duduk yang semakin jauh jarak penonton dengan lapangan berkuda maka semakin tinggi pula kursi tempat untuk menonton dan begitupun sebaliknya.

##### c) Kandang Kuda

Menurut Dinas Pengawasan Teknik dan Pembangunan Area Peternakan, kandang untuk pacuan kuda disarankan menggunakan kandang terpisah. Apabila menggunakan kandang gabungan, maka kuda sulit untuk bergerak karena keterbatasan ukuran kandang.

#### 2) Fasilitas Penunjang Arena Berkuda

- a) Parkir
- b) Ruang Istirahat
- c) Toilet

### C. *Green Architecture*

Arsitektur hijau merupakan suatu pendekatan perencanaan bangunan yang berusaha untuk meminimalisasi berbagai pengaruh membahayakan pada kesehatan manusia dan lingkungan. Sebagai pemahaman dasar dari arsitektur hijau berkelanjutan, elemen-elemen yang terdapat didalamnya adalah lansekap, interior, yang menjadisaatu kesatuan dalam segi arsitekturnya.

#### 1) Prinsip-prinsip *Green Architecture*

##### a) *Conserving Energy* (Hemat Energi)

Desain bangunan harus mampu memodifikasi iklim dan dibuat beradaptasi dengan lingkungan bukan merubah kondisi lingkungan yang sudah ada.

##### b) *Working With Climate* (Memanfaatkan kondisi dan sumber energi alami)

Pendekatan green architecture bangunan beradaptasi dengan lingkungannya, hal ini dilakukan dengan memanfaatkan kondisi alam, iklim dan lingkungan sekitar ke dalam bentuk serta pengoperasian bangunan.

##### c) *Respect For Site* (Menanggapi keadaan tapak pada bangunan)

Hal ini bertujuan keberadaan bangunan baik dari segi konstruksi, bentuk dan pengoperasiannya tidak merusak lingkungan sekitar.

##### d) *Respect For Use* (memperhatikan pengguna bangunan)

Kebutuhan akan green architecture harus memperhatikan kondisi pemakai yang didirikan di dalam perencanaan dan pengoperasiannya.

##### e) *Limitting New Resources* (meminimalkan Sumber Daya Baru)

Suatu bangunan seharusnya dirancang mengoptimalkan material yang ada dengan meminimalkan penggunaan material baru, dimana pada akhir umur bangunan dapat digunakan Kembali untuk membentuk tatanan arsitektur lainnya.

##### f) *Holistic*

Memiliki pengertian mendesain bangunan dengan menerapkan 5 poin di atas menjadi satu dalam proses perancangan.

#### 2) Penerapan Aspek *Green Architecture* Dari Segi Desain Bangunan

##### a) Bentuk dan Orientasi Bangunan

Arah orientasi bangunan sebaiknya tidak menghadap ke arah barat dikarenakan cahaya pada sore hari lebih bersifat panas dan meyilaukan.

##### b) Shading dan Reflektor

Shading light shelf bermanfaat mengurangi panas yang masuk ke dalam bangunan namun tetap memasukan cahaya dengan efisien.

##### c) Sistem Penerangan

Sistem penerangan dalam bangunan menggunakan intelegent lighting system yang dikendalikan oleh main control panel sehingga nyala lampu dimatikan secara otomatis oleh motion sensor & lux sensor.

##### d) *Water Recycling System*

Water Recycling System berfungsi untuk mengolah air kotor dan air bekas sehingga dapat digunakan kembali untuk keperluan flushing toilet ataupun sistem penyiraman tanaman.

##### e) *Green Roof*

Green Roof merupakan layer atau lapisan struktur konstruksi hijau yang terdiri dari media pertumbuhan/tanah dan media tanaman diatas sebuah bangunan.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam analisis data adalah dengan menyajikan data yang dikaitkan dengan tujuan dan sasaran serta kondisi site setempat untuk kemudian dibahas solusi permasalahannya dengan menggunakan metode:

##### 1) Analisis Kualitatif

Mengurai data dengan cara menganalisa data-data yang diperoleh dengan menggunakan media gambar sebagai sarana untuk mendapatkan output yang diinginkan berdasarkan data yang ada di tapak.

##### 2) Analisis Kuantitatif

Analisa dengan perhitungan dan pengukuran yang pasti dari hasil pendataan kualitatif yang diolah menggunakan perbandingan antara data dan standard perhitungan.

#### B. Pengumpulan Data

1) Mengajukan 2 judul proposal yang diambil dari isu-isu yang ada, yaitu; "Pengembangan Kawasan Kampung

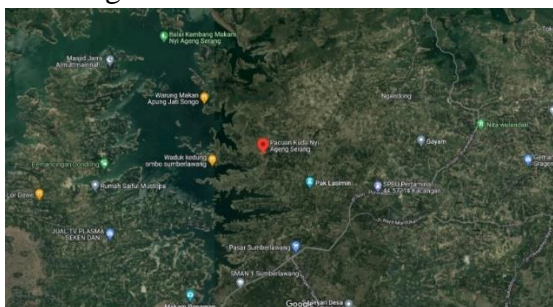
Wisata Batik Kliwonan di Sragen” dan “Pengembangan *Equestrian Arena* di Sragen”. Judul yang terpilih adalah “Pengembangan *Equestrian Arena* Bertaraf Internasional berpendekatan *Green Architecture* di Sragen”.

- 2) Menyusun latar belakang permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Melakukan kajian teori dari studi pustaka dan studi literatur dari internet dan jurnal penelitian.
- 4) Melakukan Observasi terhadap objek perancangan, yaitu di Pacuan Kuda Nyi Agen Serang di Sragen, dengan mengumpulkan data berupa foto eksisting site.
- 5) Melakukan pendekatan perencanaan dan perancangan Pengembangan *Equestrian Arena* dengan acuan teori yang ada pada kajian teori.
- 6) Menyusun konsep perencanaan dan perancangan Pengembangan *Equestrian Arena* menggunakan hasil pendekatan yang sudah dilakukan.

#### IV. ANALISIS DAN HASIL

##### A. Lokasi

Lokasi Pengembangan *Equestrian arena* terletak di Dusun Ngasinan, Desa Ngargotirto, Kecamatan Sumberlawang, Kabupaten Sragen. Diperoleh dari lokasi yang sudah ada yaitu Pacuan Kuda Nyiagen Serang dan lokasi dapat dikembangkan.



Gambar 1 Lokasi

##### B. Site

Tapak pada Pengembangan *Equestrian arena* memiliki ukuran site awal  $\pm 4$  ha (40.000 m<sup>2</sup>) yang nantinya akan lakukan perluasan ukuran tapak menjadi  $\pm 16$  ha (160.000 m<sup>2</sup>).



Gambar 2 Site

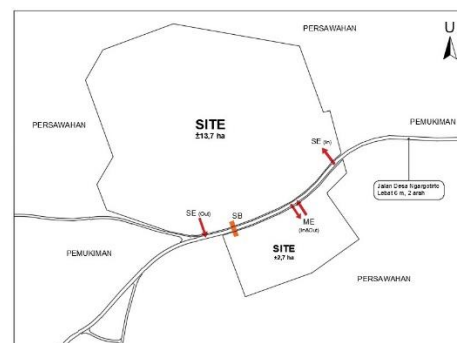
Site pada Pengembangan *Equestrian arena* terbagi menjadi 2 bagian yang dipisahkan oleh jalan pada site. Hal ini disebabkan oleh kondisi site pada kawasan pengembangan tidak memungkinkan untuk dijadikan satu, karena site dengan kontur tanah yang mendukung untuk Pengembangan *Equestrian arena* terbatas.

##### C. Analisis Site

###### 1) Pencapaian

Konsep pencapaian pada Pengembangan *Equestrian Arena* adalah sebagai berikut:

- a) *SE In*, untuk akses masuk Atlet penunggang kuda, Kendaraan pengangkut kuda dan Pengelola *Equetrian Arena*.
- b) *ME In & Out*, untuk akses keluar-masuk Pengunjung *Equestrian arena*.
- c) *SE Out*, untuk akses keluar Atlet penunggang kuda, Kendaraan pengangkut kuda dan Pengelola *Equetrian Arena*.

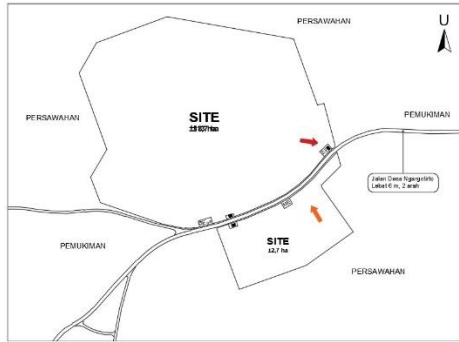


Gambar 3 Pencapaian

###### 2) Orientasi

Konsep orientasi pada Pengembangan *Equestrian Arena* adalah sebagai berikut:

- a) Alternatif 1 sebagai orientasi atau arah hadap bangunan utama, untuk pengenalan bangunan terhadap pengunjung *Equestrian arena*
- b) Alternatif 3 sebagai orientasi atau arah hadap bangunan sekunder.



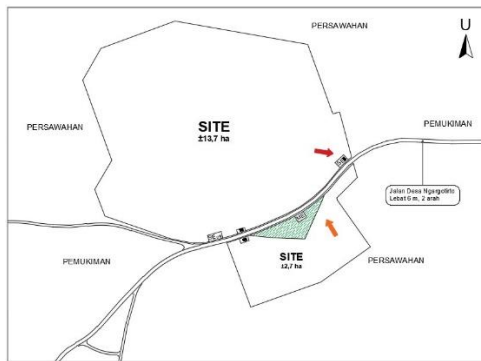
Gambar 4 Orientasi

Keterangan:

- Panah berwarna merah adalah Orientasi Primer
- Panah berwarna oranye adalah Orientasi Sekunder.

### 3) Titik Tangkap

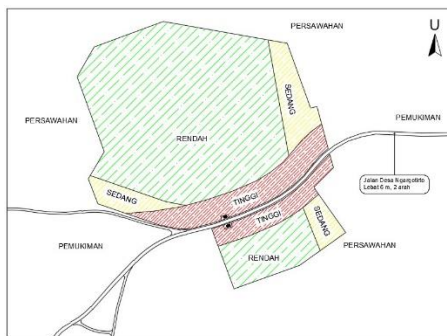
Zona dengan Intensitas pengamat tertinggi dapat dijadikan *Point of Interest* (bagian yang di ekspose tinggi) Pengembangan *Equestrian arena* seperti penempatan penekanan fasade bangunan, sculpture, papan nama dan lain-lain.



Gambar 5 Titik tangkap

### 4) Kebisingan

Mengingat lahan digunakan untuk kebutuhan kegiatan Olahraga Berkuda dan fasilitas-fasilitas untuk kuda itu sendiri, maka sangat penting memperhatikan tingkat kebisingan.



**■** : Zona kebisingan tinggi dapat digunakan ruang bersifat umum/publik yang perlu mendapat penanganan dengan pemberian

vegetasi atau penghalau sumber kebisingan lainnya.

**■** : Zona kebisingan sedang dapat digunakan untuk ruang bersifat semi publik atau servis, dengan pemberian penghalau sumber kebisingan secukupnya.

**■** : Zona kebisingan rendah dapat digunakan sebagai ruang yang sifatnya privat, dengan penanganan sumber kebisingan seperlunya saja.

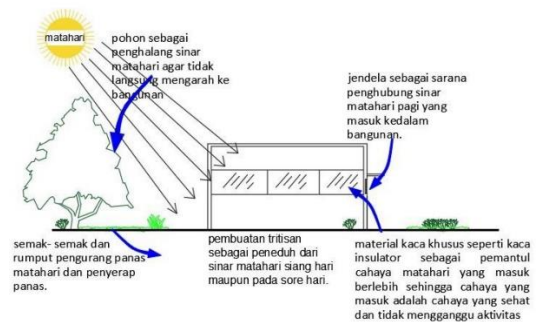
Jika didapatkan penempatan bangunan yang tidak sesuai dengan kondisi ketenangan yang dibutuhkan, maka kontribusi tapak di area tapak diselesaikan dengan cara sebagai berikut:

- a) Menanam vegetasi/pepohonan rendah sebagai barrier kebisingan
- b) Penempatan bangunan lebih kedalam atau jauh dari kebisingan
- c) Pemberian gundukan tanah pada taman sebagai pemantul/pembelok
- d) Penataan ruang menurut tingkat kebisingannya.

### 5) Matahari

Analisa:

- a) Cahaya matahari pagi hari adalah matahari yang paling sehat
- b) Cahaya matahari siang hari adalah matahari yang paling panas
- c) Cahaya matahari sore hari termasuk cahaya matahari yang kurang sehat
- d) Matahari bersinar sepanjang tahun, karena Indonesia terletak di garis katulistiwa



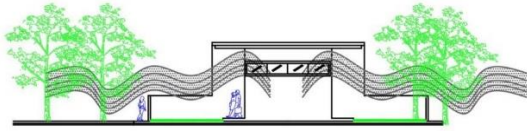
Gambar 6 Analisis matahari

### 6) Angin

Pendekatan Konsep:

- a) Penanaman pohon rindang, dimaksudkan untuk menghalang pergerakan angin kencang yang akan mengenai bangunan
- b) Penanaman vegetasi di area datangnya angin kencang

- c) Penanaman vegetasi dengan tujuan untuk menurunkan suhu angin datang.



Gambar 7 Analisis angin

#### 7) Hujan

Antisipasi untuk mengatasi masalah hujan yaitu:

- Membuat saluran buangan air hujan ke saluran drainase
- Membuat area hijau sebagai pemanfaatan vegetasi untuk penyerapan air dan pengikat tanah
- Penanaman pohon sebagai penyerap airt tanah.



Gambar 8 Analisis hujan

#### D. Besaran Ruang

Dalam menentukan kebutuhan dan besaran ruang, masing-masing jenis ruang dibagi dalam beberapa kelompok ruang berdasarkan area. Berikut adalah besaran ruang pada perancangan pengembangan *equestrian arena*:

No	Area	Luas Ruang
1	Area Penerima	3.351 m <sup>2</sup>
2	Area Arena	46.430,3 m <sup>2</sup>
3	Area Tribun (2 Lantai)	3.203 m <sup>2</sup>
4	Area Hotel Atlet (2 Lantai)	2.105,5 m <sup>2</sup>
5	Area Fasilitas Kuda	3.725 m <sup>2</sup>
6	Area Karantina	3.204 m <sup>2</sup>
7	Area F&B	926,2 m <sup>2</sup>
8	Area Pengelola	679,9 m <sup>2</sup>
9	Area Utilitas	121,3 m <sup>2</sup>
10	Area Parkir	8.167 m <sup>2</sup>
11	Area Penunjang	570,2 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>73.138 m<sup>2</sup></b>

+10% Sirkulasi Antar Area	7.313,8 m <sup>2</sup>
<b>Luas Total</b>	<b>80.451,8 m<sup>2</sup></b>

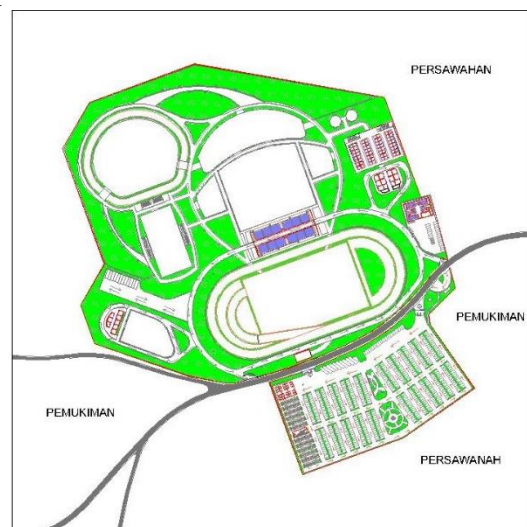
Tabel 1 Besaran ruang

Ketentuan Ruang Terbuka Hijau (RTH) pada suatu kawasan di Kabupaten Sragen diatur dalam UU No. 26/2007 tentang Penataan Ruang dan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum (Permen PU) No. 05/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan RTH di Kawasan Perkotaan. Dalam ketentuan itu, 30% RTH itu terbagi atas RTH wilayah privat 10% dan RTH wilayah publik 20%.

Kabid Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan Hidup Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Sragen Hartatmo saat dihubungi Solopos.com, Selasa (22/2/2022), menjelaskan RTH di kawasan perkotaan Sragen belum memenuhi ketentuan 30%. Pada perancangan Pengembangan *Equestrian Arena*, ukuran site adalah 16 ha (160.000 m<sup>2</sup>), sedangkan untuk ukuran bangunan adalah 8 ha (80.451,82 m<sup>2</sup>) atau 50% dari ukuran site.

#### E. Hasil Desain

Dari hasil analisis, besaran ruang, maka disusunlah suatu desain rancangan guna menyelesaikan permasalahan yang dipersoalkan.



Gambar 9 Siteplan



*Gambar 10 Area parkir*



*Gambar 11 Tribun*



*Gambar 12 Gedung pengelola*



*Gambar 13 Horse stable*



*Gambar 14 Arena indoor*

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis perencanaan dan perancangan yang sudah dilakuakn, dihasilkan rancangan Pengembangan *Equestrian Arena* Bertaraf Internasional Di Sragen Berpendekatan *Green Architecture* sebagai berikut:

- a) Pengembangan *Equestrian Arena* bertujuan untuk meningkatkan kembali ekonomi di daerah sekitar site dan juga untuk mendukung perkembangan cabang olahraga berkuda di Indonesia.
- b) Pengembagan *Equesrian Arena* meliputi; penambahan luasan site dan perancangan menggunakan tolak ukur studi objek sejenis berstandar internasional.
- c) Perancangan menggunakan *Green Architecture* sebagai pendekatan konsep untuk menjaga kelestarian lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Saraswati, 2020, REDESAIN GELANGGANG PACUAN KUDA TEGALWATON, KABUPATEN SEMARANG DENGAN PENDEKATAN SUSTAINABLE ARCHITCTURE Banham, Rayner. 1978. Age of The Master : A Personal View of Modern Architecture
- Ahsa, 2019, Materi Olahraga, Olahraga Berkuda: Sejarah, Teknik, Peraturan, Ukuran Lapangan, Ahsa November 01, 2019
- Andrian Wangsit Dewanto, Beta Suryokusumo, Bambang Yatnawijaya, 2017, Perancangan Arena Pacuan Kuda di Tangerang Selatan dengan Pendekatan Estetika Struktur, Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur



Windy M. Nangoy, Cynthia E. V. Wuisang,  
Hendriek H. Karongkong, 2017, Re-  
design Fasilitas Olahraga Berkuda Di  
Tompaso Minahasa. Organic  
Architecture, Jurnal Arsitektur

MG 001, 2020, Timlo.net, Equestrian Cup 2020  
Kenalkan Olahraga Berkuda,  
[https://timlo.net/baca/108718/equestrian-  
cup-2020-kenalkan-olahraga-berkuda/](https://timlo.net/baca/108718/equestrian-cup-2020-kenalkan-olahraga-berkuda/)  
(17 maret 2022)

[https://seputarilmu.com/2021/05/materi-  
berkuda.html](https://seputarilmu.com/2021/05/materi-berkuda.html)

[http://repository.unika.ac.id/21318/4/15.A1.01  
06%20-  
%20Reza%20Pradipta\\_BAB%203.pdf](http://repository.unika.ac.id/21318/4/15.A1.0106%20-%20Reza%20Pradipta_BAB%203.pdf)

[http://e-  
journal.uajy.ac.id/11369/4/TA142063.pd  
f](http://e-journal.uajy.ac.id/11369/4/TA142063.pdf)

[http://repository.unika.ac.id/16219/6/13.11.01  
02%20ISNAN%20PANJI%20FIX%20  
WISUDA.BAB%20V.pdf](http://repository.unika.ac.id/16219/6/13.11.0102%20ISNAN%20PANJI%20FIX%20WISUDA.BAB%20V.pdf)

[https://www.solopos.com/luas-ruang-terbuka-  
hijau-di-perkotaan-sragen-belum-penuhi-  
ketentuan-1263150](https://www.solopos.com/luas-ruang-terbuka-hijau-di-perkotaan-sragen-belum-penuhi-ketentuan-1263150)