

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Era globalisasi sekarang ini, memaksa setiap daerah untuk melakukan pembangunan dan pengembangan wilayah agar daerah semakin maju dan pendapatan masyarakat semakin bertambah. Pengembangan wilayah memiliki prinsip meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat, dengan tidak mengesampingkan pemberdayaan masyarakat setempat dalam memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan serta teknologi (Zen dalam Alkadri, 2001). Pengembangan wilayah bertujuan memaksimalkan potensi yang dimiliki daerah sehingga dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat sekitarnya.

Kabupaten Semarang juga memiliki potensi daerah yang sangat komersial untuk dikembangkan, baik potensi alam maupun potensi masyarakatnya. Setidaknya terdapat 18 buah obyek wisata komersial di Kabupaten Semarang yang merupakan pengembangan dari potensi alam. Sedangkan potensi masyarakat selama ini belum ditanggapi atau dikembangkan secara serius oleh pemerintah Kabupaten Semarang, sehingga tidak banyak diketahui apa potensi masyarakat yang dimiliki oleh Kabupaten Semarang.

Salah satu potensi yang sedang digarap serius di Kabupaten Semarang adalah Desa Tegalwaton yang dikenal sebagai desa kuda. Disebut sebagai desa kuda karena hampir seluruh warga desanya memelihara kuda, terutama jenis kuda tunggangan atau kuda pacuan. Kondisi alam yang mendukung dan ketersediaan pangan dan air menjadikan pengembangbiakan kuda menjadi mudah. Selain itu di Desa Tegalwaton terdapat arena pacuan kuda yang memiliki track pacu sepanjang 1200 m yang sudah terbangun sejak tahun 2001 dan menjadi arena pacu dalam 8 event berkuda.

Dalam RTRW Kabupaten Semarang tahun 2012 disebutkan bahwa Satuan wilayah Pengembangan 3 Kecamatan Tengaran diarahkan mempunyai fungsi industri, pertanian, pariwisata, dan perikanan, dengan fungsi pusat SWP adalah pusat industri, agribisnis, perdagangan dan jasa, serta pusat fasilitas umum penunjang agropolitan dan merupakan daerah Pusat Kegiatan Lokal yang di Promosikan. Dengan potensi lokal yang dipromosikan salah satunya adalah potensi olahraga berkuda.

Didukung pemerintah Propinsi Jawa Tengah, arena pacuan kuda Desa Tegalwaton akan dikembangkan menjadi arena pacuan kuda standar nasional yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti tribun, arena permainan kuda, dan fasilitas lainnya. (<http://www.seputar-indonesia.com/>)

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini olahraga berkuda sedang banyak digemari karena olahraga berkuda tidak hanya bersifat sebagai *sport* atau hobi saja tetapi juga memiliki nilai *entertain*, sehingga dapat dikatakan bahwa olahraga berkuda merupakan entertainment sport yang dapat dilakukan dan dinikmati oleh siapa saja. Dapat disimpulkan olahraga berkuda memiliki pasar dan penggemar yang tidak terbatas umur maupun jenis kelamin. Terlebih lagi dengan bermunculannya sekolah berkuda yang diyakini berpengaruh baik dalam tumbuh kembang anak-anak dan dapat menjadi terapi bagi anak autis. (<http://www.autis.info/index.php/artikel-makalah/artikel/259-terapi-berkuda-bagi-anak-autis>)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa potensi lokal yang dikembangkan dan dikelola dengan baik akan menghasilkan pendapatan bagi daerah dan peningkatan kesejahteraan dan taraf hidup masyarakat setempat. Sama halnya dengan pengembangan potensi olahraga berkuda yang dimiliki oleh Desa Tegalwaton Kabupaten Semarang dengan adanya arena pacuan kuda serta daya dukung lingkungan yang dibutuhkan dalam pemeliharaan dan pengembangan kuda. Akan tetapi, potensi tersebut belum bisa terolah dengan baik karena tidak adanya perencanaan dan perancangan yang baik serta keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah perencanaan dan perancangan pengembangan kawasan dan bangunan Arena Pacuan di Kabupaten Semarang sebagai satu kesatuan pusat olahraga berkuda. Arena pacuan kuda yang ada saat ini akan dikembangkan menjadi arena pacuan kuda standar nasional yang memiliki track sepanjang 1600 m dan dilengkapi dengan tribun, stall paddock, stable (kandang kuda), training centre sebagai fasilitas equestrian dan fasilitas penunjang lainnya. Fasilitas ini akan dibangun pada sebuah kawasan dengan menerapkan eco-architecture, sehingga keaslian dan keasrian kawasan tidak mengalami kerusakan dan akan menjadi nilai lebih pada kawasan wisata. Perencanaan dan perancangan Pengembangan Arena Pacuan Kuda di Desa Tegalwaton Kabupaten Semarang akan menjadi jawaban bagi penggemar olahraga berkuda dan semua orang yang mencari kegiatan yang bersifat olahraga rekreasi dan edukasi.

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. Tujuan

Tujuan perencanaan dan perancangan Pengembangan Arena Pacuan Kuda di Tegalwaton, Kabupaten Semarang adalah untuk merencanakan dan merancang pengembangan kawasan Tegalwaton menjadi pusat kegiatan olahraga berkuda di Jawa Tengah.

1.2.2. Sasaran

Tersusunnya usulan perencanaan dan perancangan Pengembangan Arena Pacuan Kuda di Tegalwaton, Kabupaten Semarang berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan.

1.3. MANFAAT

1.3.1. Manfaat subyektif

- Sebagai pedoman dan acuan selanjutnya dalam tahap eksplorasi desain yang merupakan salah satu bagian tak terpisahkan dari Tugas Akhir.
- Untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan sarjana Strata 1 (S1) di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

1.3.2. Manfaat obyektif

- Sebagai usulan desain Pengembangan Arena Pacuan Kuda di Tegalwaton, Kabupaten Semarang
- Sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa arsitektur yang akan menyusun laporan Tugas Akhir.

1.4. RUANG LINGKUP

1.4.1. Ruang Lingkup Subtansial

Ruang lingkup pembahasan meliputi aspek-aspek fisik maupun non fisik dari Pengembangan Arena Pacuan Kuda di Tegalwaton Kabupaten Semarang sebagai pusat kegiatan berkuda di Jawa Tengah. Aspek-aspek fisik yang akan dibahas meliputi bidang arsitektur pengembangan bangunan dan lansekap Arena Pacuan Kuda yang memiliki fasilitas untuk sekolah berkuda, breeding, tack shop, dan clubhouse berkuda dan arena pacuan.

1.4.2. Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial meliputi batas-batas geografis Kabupaten Semarang dan lokasi/site Pengembangan Arena Pacuan Kuda.

1.5. METODE PEMBAHASAN

Metoda yang digunakan yaitu metoda deskriptif dengan mengumpulkan dan menguraikan data primer dan sekunder yang telah didapatkan. Data primer didapat dengan melakukan survey lapangan dengan pengamatan langsung dan membuat dokumentasi, sedangkan data sekunder didapat dari data statistik dan kepustakaan.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur disusun dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Penjabaran mengenai Latar Belakang Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Lingkup Pembahasan, Metoda Pembahasan, Sistematika Pembahasan, dan Alur Pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI BANDING

Penjabaran mengenai tinjauan arena pacuan kuda, tinjauan sekolah berkuda, tinjauan penekanan desain eco-architecture dan studi banding

BAB III DATA

Berisi tentang Tinjauan Kabupaten Semarang dan Tinjauan Arena Pacuan Kuda eksisting.

BAB IV BATASAN DAN ANGGAPAN

Berisi tentang, batasan dan anggapan dari tinjauan teori, hasil studi banding dan data yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang proses pengkajian, penilaian, analisis tentang teori, konsep, kriteria dan standar untuk mendapatkan sebuah perencanaan dan perancangan yang mempertimbangkan aspek-aspek yang berkaitan meliputi Aspek Fungsional, Aspek Kontekstual dan Aspek Teknis.

BAB VI LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi hasil akhir dari pendekatan perencanaan dan perancangan Pengembangan Arena Pacuan Kuda di Tegalwaton, Kabupaten Semarang, seperti program ruang dan program tapak.

1.7. ALUR PIKIR

