

PENERAPAN KONSEP FUTURISTIK PADA PUSAT PACUAN KUDA DI JENEPONTO

Wasilah^{*1}, Burhanuddin,² Nahda Ulmia³

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: ^{*1}wasilah@uin-alauddin.ac.id, ²amin.burhanuddin@gmail.com, ³nahda51@gmail.com

Abstrak_ Pusat Pacuan Kuda di Jeneponto merupakan kompleks kegiatan olahraga berkuda dimana didalamnya terdapat tiga kegiatan berkuda yaitu olahraga, pelatihan dan rekreasi. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini memaparkan fakta fenomena dan keadaan kondisi eksisting tapak, kemudian disesuaikan dengan data dengan studi pustaka dan studi preseden yang berkaitan dengan arena berkuda serta Arsitektur Futuristik. Konsep ini menghasilkan perancangan bentuk bangunan yang dibuat berdasarkan pengolahan tapak yang diolah dengan bentuk dinamis dan material yang maju di dukung oleh sistem teknologi masa depan.

Kata kunci : Pusat Pacuan Kuda; Jeneponto; Arsitektur Futuristik.

Abstract_ *The Equestrian Center at Jeneponto is a complex of horse-riding activities where there are three riding activities that are sports, training and recreation.. The method used is qualitative descriptive method. This method describes the facts of the phenomenon and the condition of the existing site conditions, then adjusted to the data by literature study and study of precedents related to equestrian arena and Futuristic Architecture. This concept produces the design of building forms based on the processing of the treads processed with dynamic forms and advanced materials supported by future technology systems.*

Keywords : *The Equestrian Center; Jeneponto; Futuristic Architecture.*

¹ Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

² Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

³ Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

PENDAHULUAN

Kabupaten Jeneponto merupakan salah satu kabupaten dari Provinsi Sulawesi Selatan yang terkenal dengan hasil pertanian, budaya dan tradisi yang kental. Ciri khas Kabupaten Jeneponto ialah kuda yang digunakan sebagai transportasi dokar, membajak sawah, dan tradisi lomba pacuan kuda. Untuk itu Kabupaten Jeneponto dikenal dengan nama “Bumi Turatea” karena familiar dengan julukan kota “Kuda” sejak jaman dulu dan hingga saat ini. Hal ini dapat dilihat pada logo Kabupaten Jeneponto yaitu terdapat gambar kuda. Selain itu, terdapat patung kuda sebagai *Icon* atau simbol Kabupaten Jeneponto.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan tentang populasi ternak menurut Kabupaten/Kota di Sulawesi Selatan (2015) menyatakan Kabupaten Jeneponto merupakan daerah dengan populasi ternak kuda tertinggi yaitu 43,33 % dari keseluruhan jumlah total populasi ternak kuda di Provinsi Sulawesi Selatan. Untuk memwadahi kegiatan olahraga berkuda dibutuhkan bangunan dengan fasilitas yang fleksibilitas, inovatif dan mengikuti perkembangan terkini. Bangunan untuk olahraga berkuda merupakan bangunan dengan skala besar dan mempunyai tuntutan dan persyaratan tersendiri yang mengikuti perkembangan olahraga berkuda sendiri.

Arsitektur Futuristik merupakan konsep bangunan yang mengarah masa depan, *fleksibel*, bentuk bebas yang dekonstruksi dengan menggunakan bahan-bahan terkini yang estetik, inovatif dan ramah lingkungan. Menurut Haryadi, dkk (2015), Arsitektur Futuristik terdiri dari 3 yaitu: 1) Fasad yang dinamis di wujudkan melalui adaptasi bangunan terhadap lingkungannya terlihat dalam tampilan bangunan, 2) Estetik dan inovatif dalam mengikuti perkembangan teknologi, 3) Ramah terhadap lingkungan dengan adanya perubagan dinamis yang tidak mengganggu bangunan dan lingkungan yang sudah mapan. Untuk itu aspek ini yang menjadi pertimbangan dalam desain bangunan dengan skala besar seperti bangunan arena berkuda.

Dengan dasar kebutuhan fasilitas olahraga berkuda dan pelestarian budaya lokal Kabupaten Jeneponto akan adanya sarana dan prasarana untuk arena pacuan kuda di Kabupaten Jeneponto dengan konsep Futuristik, maka Peneliti melakukan penelitian dengan mengidentifikasi dari aspek arsitektur, kondisi dan fungsinya. Tujuan perancangan arena pacuan kuda ialah memberikan efek yang baik dalam bidang perekonomian di Jeneponto. Hal ini dapat memacu para peternak kuda dalam meningkatkan kualitas ternaknya dan meningkatkan ekonomi para pedagang kuda di Jeneponto.

METODE

Secara umum, metode yang digunakan adalah Metode Deskriptif Kualitatif. Metode ini memaparkan fakta fenomena dan keadaan kondisi eksisting tapak, kemudian disesuaikan dengan data dengan studi pustaka dan studi preseden yang berkaitan dengan arena berkuda serta Arsitektur *futuristik*. Selanjutnya menyimpulkan data dalam bentuk konsep desain pada *Pacuan Kuda Cente*.

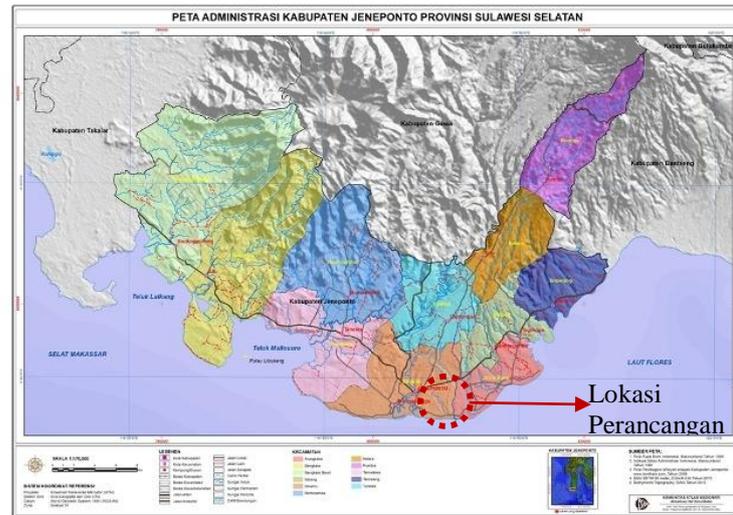
Tahap perancangan mengurai unsur-unsur *Arsitektur Futuristik* menurut Haryadi, (2015) sebagai berikut:

1. Fasad yang dinamis di wujudkan melalui adaptasi bangunan terhadap lingkungannya terlihat dalam tampilan bangunan.
2. Estetik dan inovatif dalam mengikuti perkembangan teknologi.
3. Ramah terhadap lingkungan dengan adanya perubagan dinamis yang tidak mengganggu bangunan dan lingkungan yang sudah mapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Perancangan

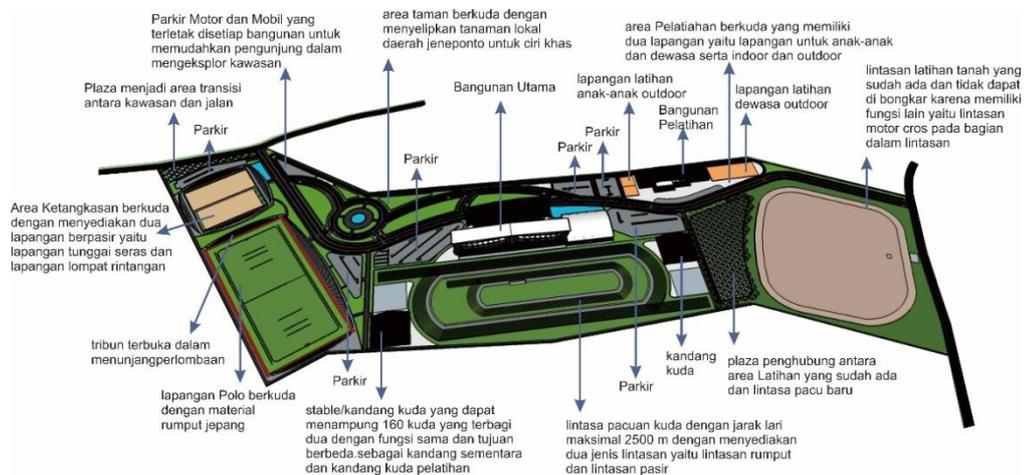
Lokasi perancangan Pusat Pacuan Kuda di Jeneponto terletak di Kecamatan Binamu, Kelurahan Empoang Selatan, Kota Bontosunggu. Lokasi ini diresmikan oleh Gubernur Sulawesi Selatan pada bulan Oktober 2011 yang juga merupakan lokasi kegiatan festival A'jarang setiap tahun pada acara HUT Kabupaten Jeneponto. Kondisi lokasi yang disesuaikan dengan bangunan Ramah terhadap lingkungan.



Gambar 1: Lokasi perancangan
(Sumber : Olah Data, 2017)

B. Tata Guna Lahan

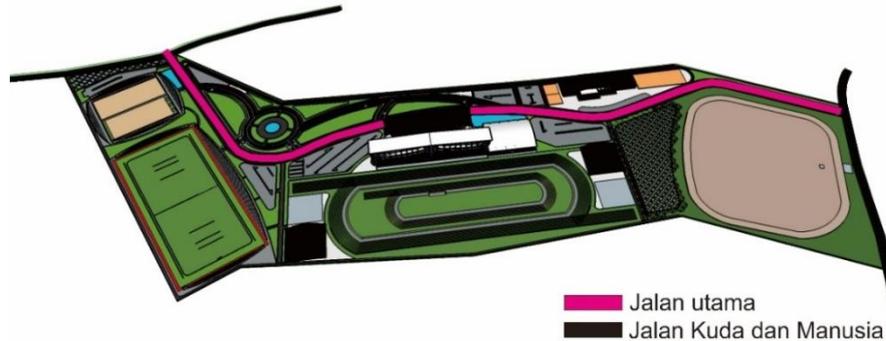
Tata guna lahan berpengaruh terhadap sirkulasi, lingkungan dan kepadatan aktivitas yang terjadi di dalam kawasan. Perletakan setiap aktivitas dan kondisi lingkungan. Area depan digunakan untuk area rekreasi yang merupakan tempat umum. Aktivitas olahraga di letakkan pada bagian depan seperti area ketangkasan berkuda, area *polo* berkuda kemudian area pacuan berkuda. Areaan pelatihan di letakkan pada bagian belakang untuk memberikan kesan privasi kepada pengguna. area belakang merupakan area pacuan berkuda yang sudah ada.



Gambar 2: Lokasi Perancangan
(Sumber : Olah Desain, 2017)

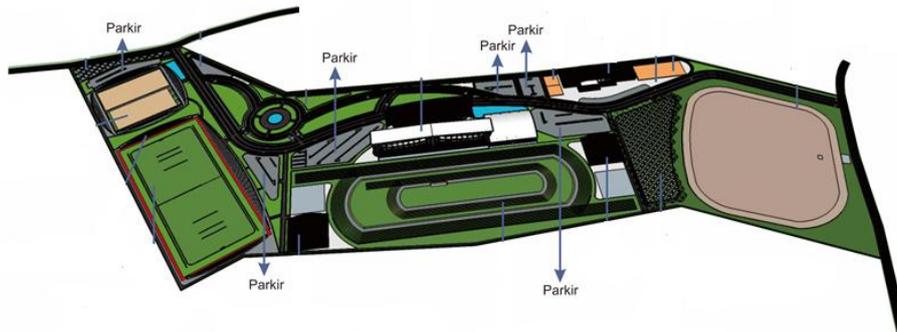
1. Sirkulasi

Sirkulasi dalam kawasan menghubungkann jalan lingkar pada bagian depan dan jalan pedesaan pada bagian belakang, yang merupakan akses masuk dan keluar kawasan. Untuk akses di dalam kawasan terdapat jalur untuk pejalan kaki dan jalur kuda.



Gambar 3: Lokasi Perancangan
(Sumber : Olah Desain, 2017)

2. Parkir



Gambar 4: *Site Plan*
(Sumber : Olah Desain, 2017)

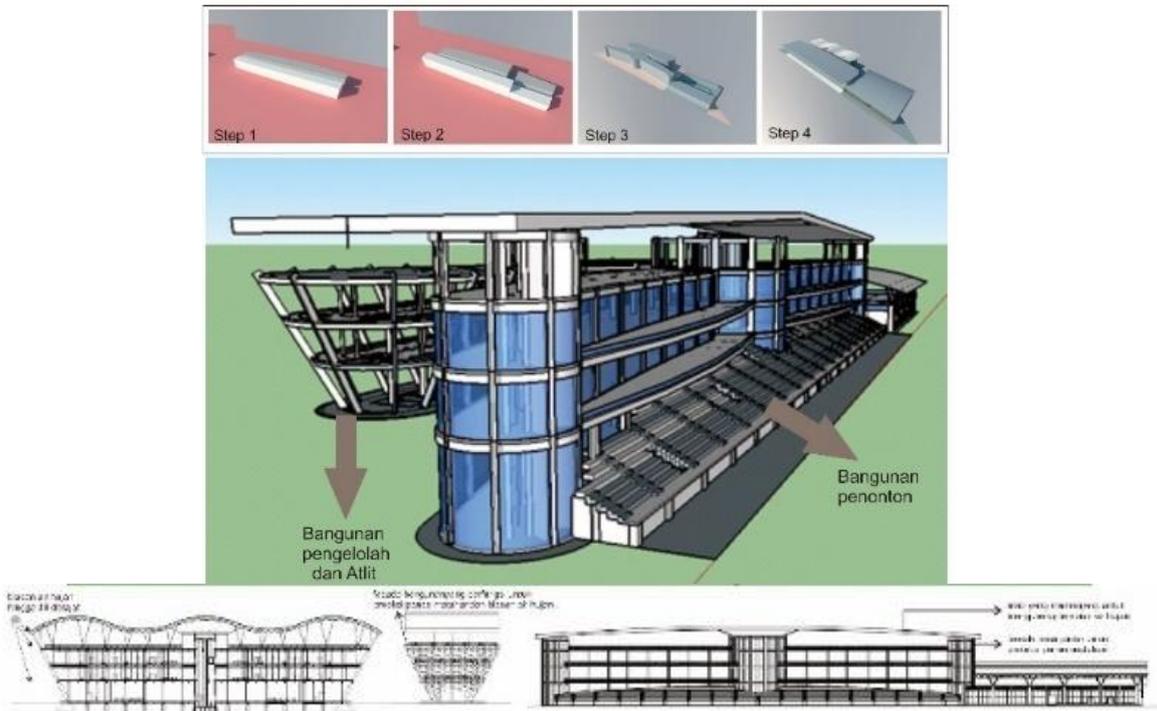
Parkiran berkonsep secara menyebar di sepanjang jalur utama untuk memudahkan akses kendaraan keluar masuk kawasan.

C. Bentuk Fasad Bangunan

1. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan memanfaatkan pola dalam tapak sehingga menghasilkan bentuk yang stabil dalam tapak. Bentuk bangunan stadion pacuan kuda mengikuti alur fungsi lintasan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan besaran ruang. Kandang kuda / *stable* tetap mengikuti standar kandang kuda pada umumnya.

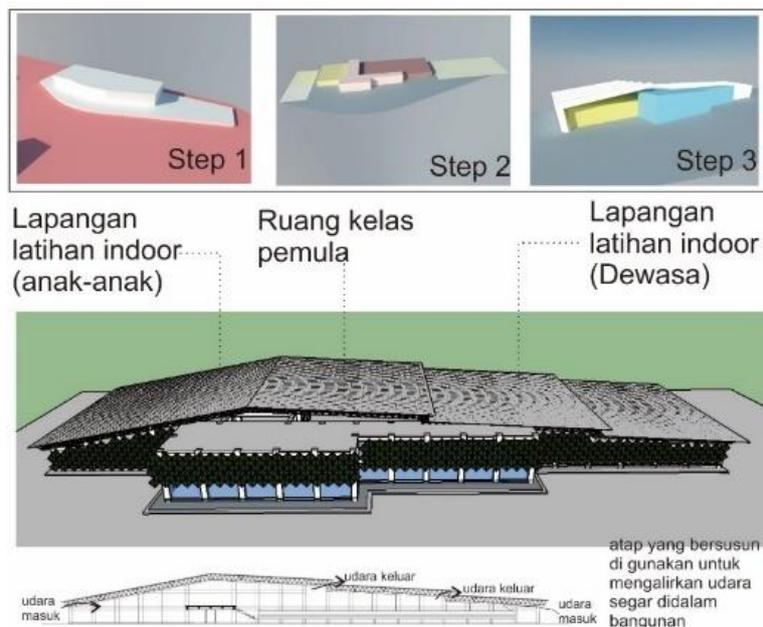
a. Bangunan Utama



Gambar 5: Bentuk Bangunan Utama
(Sumber: Hasil Desain, 2017)

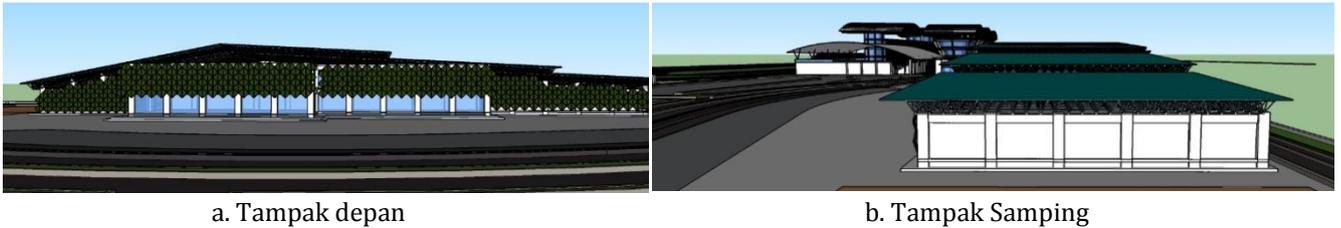
Bangunan utama terbagi menjadi dua yaitu bangunan khusus untuk pengunjung atau penonton dan bangunan untuk pengelola dan atlet.

b. Bangunan Pelatihan



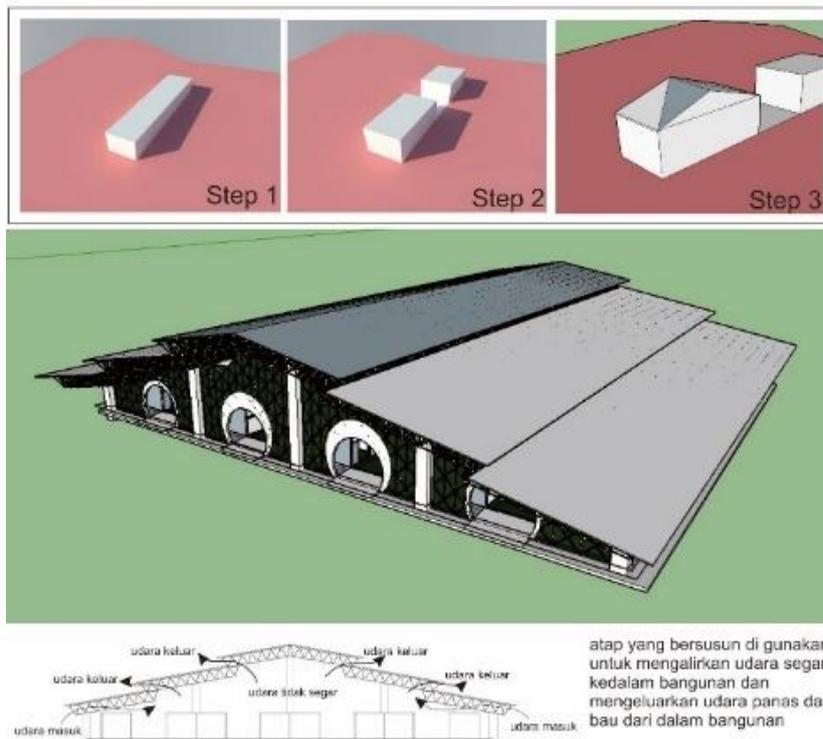
Gambar 6: Bentuk Bangunan Pelatihan
(Sumber: Olah Desain, 2017)

Stadion ketangkasan berkuda memiliki bentuk yang elips atau melingkar karena lapangan pertandingan yang tidak terlalu besar dan memungkinkan untuk menyatukan bangunan dengan lingkaran. Stadion polo berkuda menggunakan bentuk yang sama dengan stadion pacuan kuda dengan pola yang selaras untuk menciptakan bentuk yang menyatu dalam tapak. Bangunan polo berkuda dan ketangkasan berkuda merupakan bangunan yang terbuka. Area latihan *indoor* mengikuti standar bangunan latihan *indoor* pada umumnya.

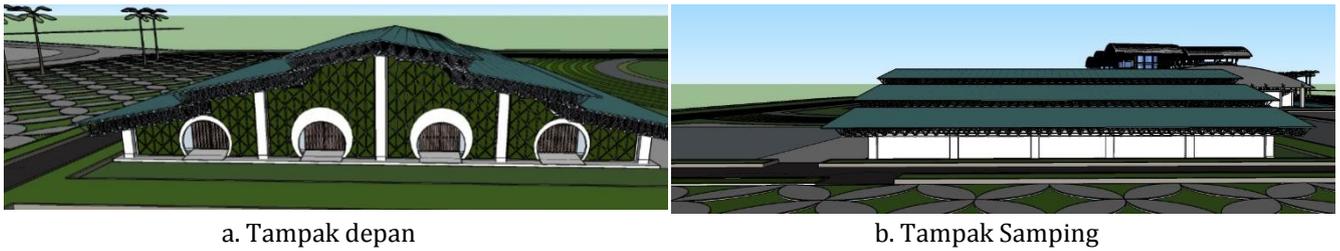


Gambar 7: Tampak Bangunan Pelatihan
(Sumber: Desain Akhir, 2017)

c. Bangunan *Stable* atau Kandang Kuda



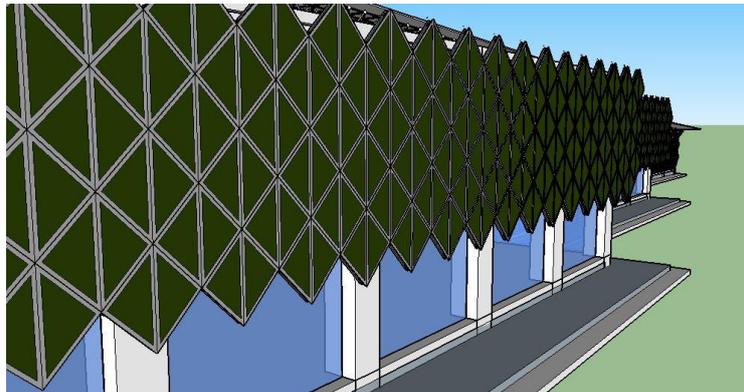
Gambar 8: Bentuk Bangunan *Stable* atau Kandang Kuda
(Sumber: Olah Desain, 2017)



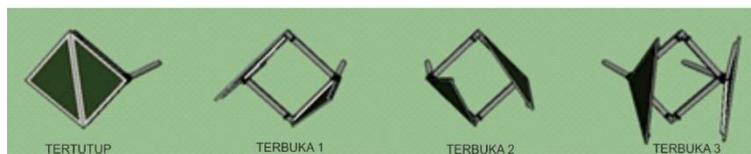
Gambar 9: Tampak Bangunan Kandang Kuda / Stable
(Sumber: Olah Desain, 2017)

2. Fasad Bangunan

Fasad yang dinamis di wujudkan melalui tampilan bangunan. Fasad bangunan diletakkan pada sisi depan bangunan sebagai citra tampilan yang ditonjolkan dari tampak bangunan. Selain sebagai pengatur cahaya yang masuk kedalam bangunan juga sebagai tampilan yang menarik yang selalu berubah-ubah sesuai dengan intensitas cahaya.



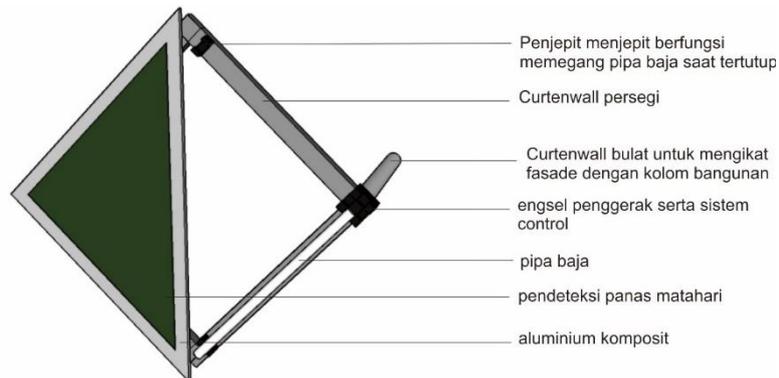
Gambar 10: Fasad Bangunan
(Sumber: Hasil Desain, 2017)



Gambar 11: Bukaan Fasad Bangunan
(Sumber: Olah Desain, 2017)

3. Inovasi teknologi

Sensor ditetapkan pada fasad bangunan yang dapat memantau kondisi cahaya dan hawa yang dibutuhkan kedalam bangunan. Sistem pengendalian ini digunakan untuk memantau besarnya cahaya dan suhu dalam bangunan melalui modul fasad.



Gambar 12: Detail Sistem Fasad Bangunan
(Sumber: Olah Desain, 2017)

Fasad kaca pintar yang mampu merespon perubahan kondisi lingkungan alami menurut waktu selama sehari dengan cara sedemikian rupa untuk mereduksi kebutuhan energi untuk pemanasan, pendinginan, dan pencahayaan yang memberikan kontribusi pada konservasi lingkungan.



Gambar 13: Penggunaan Kaca Pintar pada Fassade bangunan
(Sumber: Olah Desain, 2017)

D. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruangan

Kebutuhan ruang dan besaran ruangan yang menciptakan membentuk bangunan yang estetis.

Tabel: Luas Kawasan

No	Pembagian Area Dalam Kawasan	Luas Awal	Luas Akhir	Satuan
1	Luas area Lintasan Pacu	6,54	5,7	Hektar
2	Luas area lapangan Polo	2,26	2,8	Hektar
3	Luas Area Lapangan	0,81	1,2	Hektar
4	Ketangkasan Luas Area Latihan	0,57	0,6	Hektar +
	Jumlah	10,15	10,3	Hektar
5	Sirkulasi 30 %	3,05	3,9	Hektar
6	Ruang terbuka hijau 50 %	5,07	5,15	Hektar
7	Koefisien dasar bangunan (KDB) 20 %	2,03	2,06	Hektar
	Total	20,3	21,41	Hektar

Sumber: Olah Data, 2017.

Hasil :

Luas tapak perencanaan : 21,4 hektar

Luas bangunan hasil desain : $56310,88 \text{ m}^2 = 5,6 \text{ hektar}$

Persentase terbangun : $5,6/21,4 \times 100 = 26,2\%$ di bulatkan 26 %

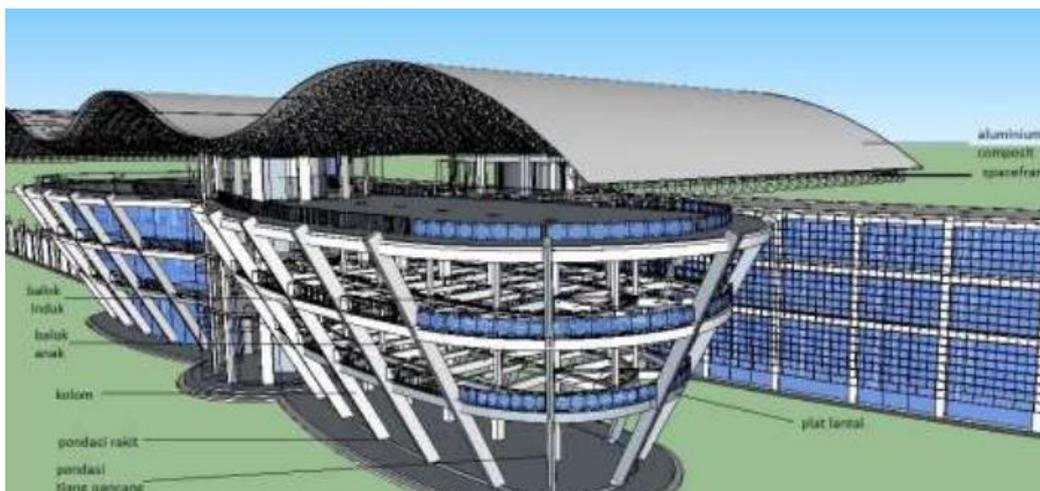
Luas open space : $21,4 - 5,6 \text{ hektar} = 15,8 \text{ hektar}$

Persentase : $15,8/21,7 \times 100 = 73,8\%$ di bulatkan 74%

E. Struktur Bangunan

Struktur Bangunan yang mengikuti fungsi ruang dengan mewujudkan fleksibilitas hubungan ruang dalam bangunan. Material yang digunakan dalam kawasan disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan pengguna. Material dalam bangunan diantaranya:

1. Beton untuk menampilkan kesan berat, massif, dan dingin.
2. Baja untuk kesan kokoh, kuat, industrialis.
3. Kaca untuk kesan ringan, transparan, melayang.
4. Gaya penataan moden futuristik melalui permainan warna.
5. Menggunakan latar warna hitam, putih dan perak yang kontras dengan warna alam.



Gambar 14: Bangunan Stable atau Kandang Kuda
(Sumber: Olah Desain, 2017)

Menentukan sitem struktur dan konstruksi pada bangunan-bangunan dalam kawasan Pusat Pacuan Kuda di Jeneponto dengan memepertimbangkan beban bangunan, fungsi serta daya dukung tanah. Sistem struktur disetiap sisi bangunan berbeda berdasarkan pada sisi bangunan yang terkena matahari akan berbeda perlakuannya dengan sisi yang tidak terkena panas matahari.

KESIMPULAN

Penerapan konsep futuristik pada lokasi pusat pacuan kuda yang disesuaikan dengan bangunan ramah terhadap lingkungan. Fasad yang dinamis diwujudkan melalui tampilan bangunan. Inovatif dalam mengikuti perkembangan teknologi. Kebutuhan ruang dan besaran ruangan yang menciptakan membentuk bangunan yang estetik. Struktur yang mengikuti fungsi ruang dengan mewujudkan fleksibilitas hubungan ruang dalam bangunan. Konsep

DAFTAR REFERENSI

- Archambault, Ariane dan Jean-Claude Corbell. *Visual With Definitions*.
- Arinta Safitri, Ristya. (2012). *Pengembangan Arena Pacuan Kuda Tengalwaton Kabupaten Semarang Sebagai Pusat Kegiatan Berkuda Di Jawa Tengah*. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Cing, Francis D.K dan Corky Binggeli. (2011). *Desain Interior Dengan Ilustrasi Edisi Kedua*. Jakarta. PT Indeks.
- C.Snyder, James. 1994. *Pengantar arsitektur*. Jakarta, Erlangga
- De Chiara, Joseph dan John Chalender. (2001). *Time Saver Standard of Building Tipe Fourth Edition*. Singapore. Mc Graw Hill.
- Dudek, Mark. (2000). *Arsitektur of School New Learning Enviromental*. London. Arsitektur Press.
- Dudek, Mark. (2007). *A Design Manual School and Kindergartens*. German. Birkhauser.
- Duerk, Donna.P. 1993. *Arsitektur Programing Information Management For Desing*. New York. Van Nostrand Reinhold.
- Dwi Astuty, Vinia. (2011). *Rivitabilitas Sifat Kemampuan Kuda Pacu Indonesia Mempertahankan Kecepatan Berlari*. Bogor. Institut Pertanian Bogor.
- Haryadi, Syala, Ratna Amanati dan Pedia Aldy (2015) Pekanbaru Convention Center Dengan Penekanan Bangunan Futuristik. *Jom Fteknik 2 (1) : 1-14*.
- Makowski. (1988). *Konstruksi ruang Baja*. Bandung. Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst. (1991). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Neufert, Ernst. (1991). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Sumalyo, Yulianto. (2005). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX Edisi ke-2*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Standar SNI 03-3647-1994. Departemen Pekerjaan Umum. *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga*. 1994. Yayasan LPMB Bandung.
- Sulyanto. (2010). *Pusat Olahraga Berkuda di Surakarta*. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Syalam Haryadi dkk. (2015). *Pekan Baru Compention Center Dengan Penekanan Bangunan Futuristic*.
- Tim Karya Tani Mandiri. (2010). *Pedoman Budidaya Berternak Kuda*. Bandung. Nuansa Aulia.