

Implementasi Konsep "Kuda Sandel" Pada Interior Bangunan Utama Arena Pacuan Kuda - Pasuruan

Crystaline Ongkowiedjojo

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-Mail: Crystallineong@Gmail.Com

Abstrak— Dewasa ini, olahraga berkuda di Jawa Timur berkembang dengan pesat. Hal ini dapat dilihat dari pertandingan pacuan kuda dan *equestrian*/ ketangkasan berkuda yang makin sering diadakan, serta meningkatnya jumlah populasi peternak kuda di Jawa Timur. Pengda PORDASI Jawa Timur mempunyai gagasan untuk membangun sebuah lapangan pacuan kuda dan *equestrian* lengkap dengan fasilitasnya. Menurut hasil survei, di Indonesia, hanya lapangan Pacuan Kuda Pulomas Jakarta yang memiliki gedung dan interior. Namun, gedung dan interior tersebut tidak didesain dengan baik.

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan sebuah desain yang dapat menjawab kebutuhan di arena pacuan kuda baik untuk atlet, joki, pelatih, *groom*/ perawat kuda, pengurus, pemilik kuda, dan penggemar olahraga berkuda. Dari konsep yang bertema "Kuda Sandel", perancang menemukan 3 kata kunci konsep utama yaitu: kuda, lokal, dan perpaduan. Perancangan ini mengimplementasikan karakteristik, fisik, lingkungan sekitar kuda, dan benda-benda yang berkaitan dengan perkudaan ke dalam perancangan interior, kemudian dipadukan dengan material alam lokal sehingga membuat kesan natural pada ruang. Perancangan ini telah menjawab semua permasalahan kebutuhan ruang serta sirkulasi yang ada pada interior bangunan utama arena pacuan kuda secara optimal, serta dapat memberikan kesan suasana perkudaan pada interior bangunan terutama pada elemen interior dan perabotnya.

Kata kunci : Interior, Pacuan Kuda, Kuda Sandel.

Abstrac— Nowadays, the sport of horseback riding in East Java is growing rapidly. It can be seen from the game of horse racing and equestrian/horseback riding stunt more often held, as well as the increasing number of population of horse breeder in East Java. The regional administrator of East Java's PORDASI had the idea to build a horse racing and equestrian field complete with amenities. According to the survey results, in Indonesia, Pulomas Jakarta is the only horse racing field which has buildings and spaces inside. However, the building and the interior are not designed properly.

The design aims to answer the needs at the racetrack for both athletes, Jockey, trainer, groom/nurse horses, horse owners, administrators, and fans of this sports. From the concept, themed "The Sandalwood Horse", the designer found 3 major keywords, those keywords are: horses, local, and blending. This design implements the horses' characteristics, physical surroundings, and other objects that are associated with the horse into the interior design, then combined it with local natural material to create the impression of natural space. This design has answered all the problems of the space requirements as well as the circulation of the interior of the main building in the racetrack

optimally, and also can give the horse atmosphere from the interior of the building, especially on the interior elements and furniture.

Keyword: Interior, Horse Racing, Sandalwood Horse.

I. PENDAHULUAN

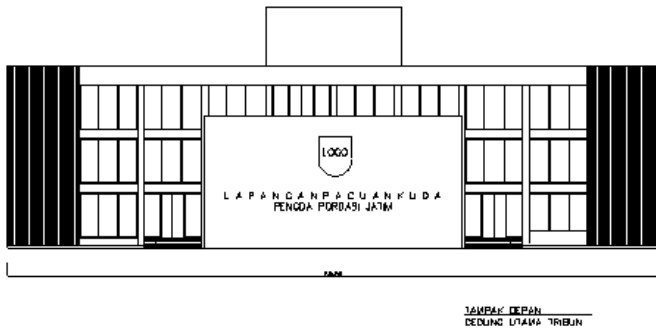
Olahraga berkuda di Jawa Timur berkembang dengan pesat. Ini dapat terlihat dari semakin seringnya diadakan kejuaraan lomba pacuan kuda di daerah-daerah Jawa Timur. Serta meningkatnya peternak kuda. Oleh karena itu Pengda PORDASI Jawa Timur memiliki ide untuk mendirikan sebuah lapangan pacuan kuda dan *equestrian* / ketangkasan dengan fasilitasnya. Pembangunan akan dilakukan di kawasan Gunting, Sukorejo, Pasuruan di atas lahan seluas sekitar 20 hektare. Berdasarkan survey lapangan di Indonesia, hanya Lapangan Pacuan Kuda Pulo Mas Jakarta yang memiliki gedung dan ruang akan tetapi penataan interiornya tidak didesain dengan baik. Dengan berlandaskan pada latar belakang tersebut perancang ingin memberikan sebuah desain yang dapat menjawab kebutuhan dari bangunan utama arena pacuan kuda baik untuk atlet, joki, pelatih, perawat, pengurus, pemilik kuda, dan penggemar.

Adapun tujuan dari perancangan ini dapat memberikan sebuah desain yang dapat menjawab kebutuhan dari arena pacuan kuda, baik untuk atlet, joki, pelatih, pengurus, *steward*, pemilik kuda, dan penggemar dengan pertimbangan saat ada maupun tidak ada pacuan kuda dengan nuansa alami, lokal, dan nuansa perkudaan dalam perancangan interior dengan memasukan unsur-unsur dekoratif kuda pada elemen interior , seperti : lantai, dinding, plafon, partisi, *lighting*, kisi- kisi, asesoris perabot, patung, lukisan/ foto, dan lain-lain.

Perancangan ini berlokasi pada desa Gunting, kecamatan Sukorejo, Kabupaten Pasuruan. Letak geografis wilayah Kecamatan Sukorejo Kabupaten Pasuruan berada pada posisi sangat strategis yaitu jalur regional juga jalur utama perekonomian Surabaya – Malang.

- Sebelah Utara : Kecamatan Pandaan
- Sebelah Timur: Kecamatan Wonorejo
- Sebelah Selatan : Kecamatan Purwosari
- Sebelah Barat Kecamatan Prigen

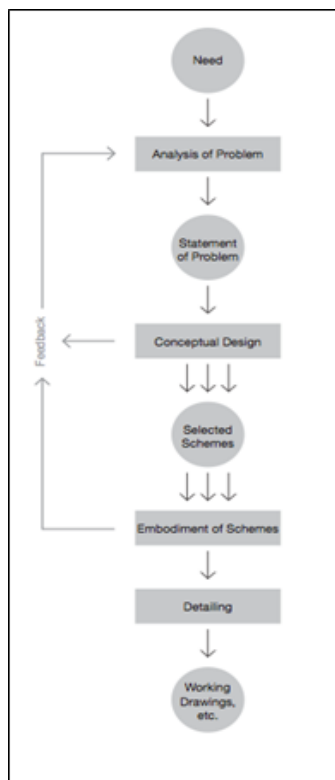
Bangunan ini memiliki 4 lantai yaitu lantai dasar, 1, 2, dan 3. Tetapi layout yang digunakan pada perancangan ini hanya lantai dasar, 1, dan 3.



Gambar 1. Tampak depan bangunan utama arena pacuan kuda Pasuruan

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan untuk merancang desain interior bangunan utama arena pacuan kuda ini adalah menggunakan proses desain yang dikemukakan oleh Michael J.French (1985) yaitu dengan pola seperti berikut :



Gambar 2. Engineering design process

A. Tahap Pertama

Pada tahapan pertama perancang melakukan studi kebutuhan baik fisik dan non fisik yang ada. Studi ini

dilakukan melalui proses pengambilan data pada literatur, studi observasi mengenai aktifitas pada arena pacuan kuda dan kebutuhan ruang dan penggunaanya , studi tipologi mengenai aktifitas pada arena pacuan kuda dan kebutuhan ruang dan desain interior. dan wawancara terhadap pihak yang bersangkutan, seperti kepada pengurus PORDASI Provinsi Jatim, pengurus PORDASI Provinsi Jabar, dan kepada pengelola Gedung Pacuan Kuda Pulomas Jakarta .

B. Tahap Kedua

Pada tahapan kedua perancang menganalisa masalah ruang baik fisik maupun non fisik. Permasalahan fisik berkaitan dengan fisik bangunan, orientasi bangunan, sistem pencahayaan bangunan, sistem penghawaan bangunan, karakteristik ruang dan kebutuhan ruang. Sedangkan permasalahan non fisik berkaitan dengan orientasi gerak pengguna, aktifitas pengguna, kebutuhan area dan sistem sirkulasi pengguna. Analisa data lain adalah data tipologi yang digunakan sebagai pembanding untuk perancangan. Kemudian setelah mulailah perancang melakukan programming ruang, hal ini dimaksudkan untuk mengkomparasikan data fisik dan non fisik. Setelah analisa tersebut maka perancang menyimpulkan permasalahan yang ada dan dikemukakan untuk dijadikan objek untuk dipecahkan melalui desain interior.

C. Tahap Ketiga

Pada tahapan ketiga perancang menyusun konsep perancangan interior dan mengimplementasikannya pada desain interior yang memecahkan masalah pada objek perancangan. Pada tahap implementasi konsep perancang melakukan skematik desain dan pengembangan desain agar dapat mendapatkan hasil yang terbaik dan yang menjawab permasalahan yang ada hal ini harus terus saling berkesinambungan dengan analisa –anlisa yang telah dilakukan. Setelah itu perancang menentukan konsep dan skematik desain yang terbaik dan menjawab permasalahan yang ada. Hasil skematik desain yang dipilih kemudian di tata dengan rapi dan didetail sesuai dengan standar pada gambar kerja secara komputerisasi untuk interior bangunan utama arena pacuan kuda –Pasuruan.

III. KONSEP

A. Dasar Teori

a. Pertandingan pacuan kuda

Pacuan kuda dipertandingkan di lintasan yang datar dengan panjang lintasan antara 1600 m-2400 m, dengan lebar lintasan 15m untuk memacu 12 ekor kuda dalam satu kali putaran. Jari-jari lingkaran minimum 50 m. Penilaian pada pacuan kuda didasarkan atas kecepatan kuda untuk mencapai garis *finish* (personal conversation, 7 February 2014).

b. Warna kuda

Warna pada kuda didapatkan dari gen yang dominan. Jika anak kuda mewarisi gen dominan yang sama dari setiap orangtua dan dua gen resesif yang berbeda dari mereka, kulitnya akan menjadi warna dominan.

Warna dasar pada kuda:

- Bay: warna kecoklatan dengan titik hitam.
- Hitam: hitam dan dalam beberapa kasus memiliki kaki putih dan tanda di muka.
- Coklat: warna coklat tua hingga warna hitam dengan moncong coklat.
- Buckskin: warna coklat muda hingga keemasan dengan titik hitam.
- Kastanye: warna merah atau pirang.
- Dun: warna kuning atau emas dengan titik hitam atau coklat, sering terlihat garis pada punggung dan kaki.
- Abu-abu/ “dawuk”: warna abu-abu atau putih, mungkin memiliki belang; warna gelap.
- Palomino: emas atau kuning dengan warna yang lebih muda pada ekor dan bulu tengkuk.
- Sorrel: warna kemerahan
- Putih: warna putih dengan sedikit kemerahan pada moncong.
- Plongko : belang. (Burns, 2011, p.58)



Gambar 3. Warna kuda

c. Karakteristik kuda

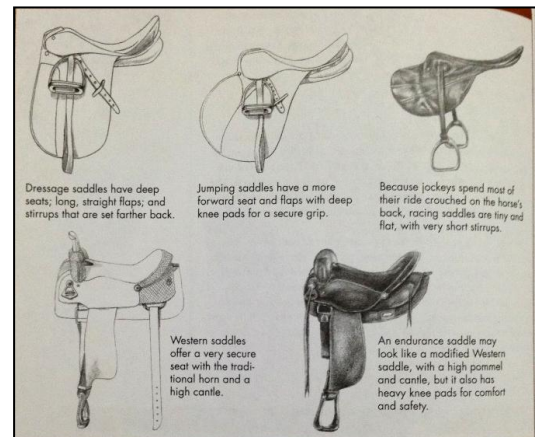
- Kuda memiliki sifat yang kuat dan gagah secara alami. Kuda memiliki tenaga yang sangat kuat dan memiliki ketahanan fisik yang cukup baik.
- Kuda merupakan salah satu hewan yang dapat bergerak cepat dan memiliki ketangkasan serta hewan yang cekatan.
- Seekor kuda memiliki keindahan tersendiri untuk dinikmati pengamatnya baik secara visual: bentuk, gerakan, maupun non visual: perilakunya dan ingatan yang baik
- Kuda memiliki pandangan lebar serta pendengaran yang tajam (Prince, Collier, 1979, p.3-10).

d. Lingkungan sekitar kuda

- *Paddock* merupakan area yang dipagar dekat kandang kuda untuk melepas kuda . *Paddock* dapat mencakup dari luasan kecil hingga sedang; tempat yang lebih besar disebut juga padang rumput. (Burns, 2001, p.285).
- Pagar Material pagar: Ada 3 syarat untuk memilih material pagar *Paddock* yaitu kuat, aman, dan terjangkau. Beberapa material yang biasa digunakan adalah kawat duri, pagar listrik, jaring-jaring kawat, PVC, tali karet/ nylon, dan pagar kayu. Pagar kayu merupakan jenis pagar tradisional yang biasa di cat hitam,putih atau coklat. Kayu bersifat keras, tahan lama, dan lebih estetik.
- *Stable* merupakan sebuah bangunan di mana ternak, terutama kuda, disimpan. *Stable* biasa berupa bangunan yang terbagi terpisah untuk masing-masing kuda.

e. Asesoris kuda

- Sadel merupakan alat untuk bantalan yang memudahkan pengendara kuda untuk mengendarai kuda. Dewasa ini ada 2 macam sadel yaitu Inggris dan Barat.



Gambar 4. Jenis-jenis sadel dan fungsinya

- Tapal kuda/ ladam adalah besi pelapis yang dipakai untuk melindungi kuku kuda saat berjalan sama seperti sepatu. Memasanginya harus dengan benar untuk dapat berfungsi secara tepat agar kuda aman.



Gambar 5. Tapal kuda/ladam

B. Konsep Desain

Konsep desain pada interior bangunan utama arena pacuan kuda pasuruan ini bertema Kuda Sandel atau *The Sandalwood Horse*. Kuda Sandel merupakan kuda lokal pacu asli Indonesia. Saat ini PORDASI melakukan *grading up* dengan memadukan kuda sandel dengan kuda *Thoroughbred* dan kuda Arab untuk meningkatkan kualitas kuda. (Wikipedia par.1) (personal conversation, 7 December 2014).

Terdapat 3 kata kunci konsep utama pada tema konsep desain yaitu kuda, lokal, dan perpaduan. Ide konsep ini adalah mengimplementasikan fisik kuda serta karakteristik kuda pada desain ruang seperti pada tampilan, bentuk, penggunaan material, penataan, dan sirkulasi. Mengaplikasikan asesoris dan benda / lingkungan sekitar kuda menjadi asesoris dan aksesoris pada ruang dan pembentuk ruang. Semuanya dipadukan dengan material lokal agar menciptakan suasana perkudaan yang berkesan lokal dan natural.

Inspirasi konsep ini adalah :

- Kuda : karakteristik kuda, merupakan kuda lokal, bentuk kuda
- Material alam lokal : material alam yang berada disekitar Pasuruan
- Lingkungan sekitar kuda

IV. IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN



Gambar 6. *Layout* lantai dasar dan arah sirkulasi penonton VIP dan penonton umum

Saat pacuan kuda, *main entrance* dibagi menjadi 2 pintu masuk. Pintu masuk yang berada di sebelah kanan merupakan pintu masuk untuk tamu VIP, sedangkan pintu masuk yang berada di sebelah kiri bangunan merupakan pintu masuk untuk umum. Hal ini dirancang dengan alasan keamanan bagi penonton VIP.

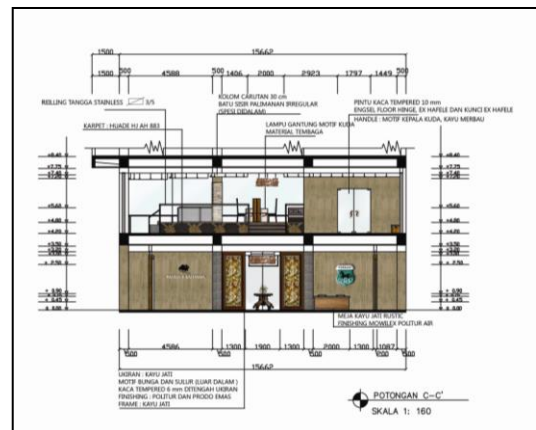
Implementasi karakteristik kuda cepat dan terkendali terdapat pada penataan sirkulasi dari penonton umum. Saat pacuan kuda penonton umum masuk lewat *main entrance* pada kiri bangunan. Sirkulasi pengunjung dan penonton umum terarah dengan penataan *layout* yang mengarahkan pengunjung / penonton umum (saat pacuan kuda), perabot, jenis perabot, dan *signage* yang jelas. (John, Sheard, dan Vickery, 2007, p.155-157).



Gambar 7. *Layout* lantai 1

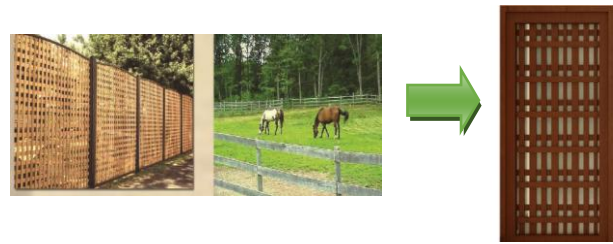
Implementasi karakteristik kuda yaitu pandangan yang luas terdapat pada penggunaan kaca *frameless* pada bagian kearah lapangan pacu dan *mounting yard* serta penggunaan material kaca tanpa sekat sebagai pengaman area dudukan di *levelling* atas.

Terdapat perbedaan *levelling* lantai pada area menonton VIP yaitu level atas dan bawah, hal itu bertujuan agar penonton VIP dapat menonton pacuan dengan nyaman dan aman. Penataan perabot seperti meja makan, sofa, dan lain-lain disesuaikan dengan sudut pandang penonton VIP antara yang duduk di level atas dan level bawah sehingga penonton yang berada di belakang tidak mengalami gangguan pemandangan.



Gambar 8. *Potongan samping* ruang VIP dan lantai dasar

finishing pada dinding yang menggunakan material carutan semen sehingga ruangan berkesan natural dan terasa suasana perkudaan.



Gambar 11. Ilustrasi implementasi pagar pada *paddock* pada partisi dinding dan pintu.

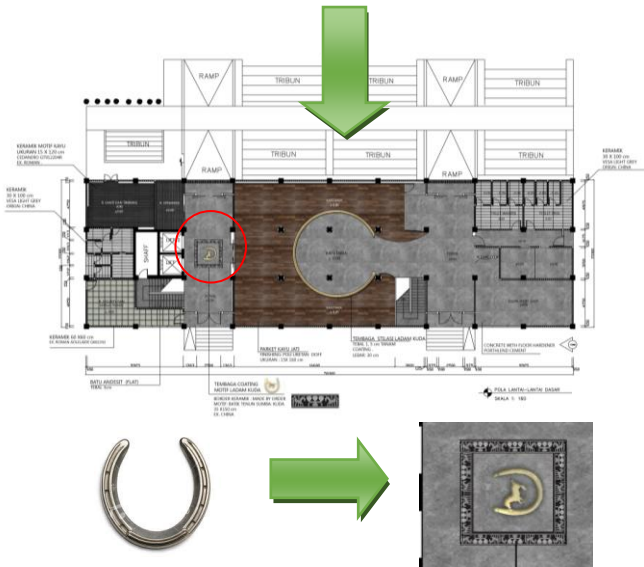
Bentuk fisik *fencing* pada *paddock* diterapkan pada partisi pada dinding ruang dan pintu dengan bentuk yang sudah diolah kembali. Bentuk kisi-kisi kayu menyerupai pagar (semi terbuka) dengan penataan tumpang tindih (seperti anyaman). Kisi-kisi ini diterapkan pada dinding luar kantor, dinding Paddock Kafetaria, dan pada pintu-pintu pada perancangan interior bangunan utama arena pacuan kuda - Pasuruan. *Fencing* menggunakan material kayu sehingga berkesan alami dan natural.



Gambar 12. Perspektif *Paddock* Kafetaria

Kafetaria disini dinamakan Paddock Kafetaria, *Paddock* merupakan tempat melepas kuda dan tempat kuda istirahat. Karena itu tempat ini juga digunakan sebagai fasilitas istirahat bagi pengunjung, pelatih, penonton, maupun atlet. Pola duduk di Paddock Kafetaria memiliki variasi, penonton tribun saat pacuan kuda dapat memanfaatkan fasilitas ini. Saat pacuan penonton cenderung ingin cepat kembali, tampak implementasi karakteristik kuda yang cepat dan terarah pada penataan *layout* dan perabot pada ruang ini. Layout menggunakan sirkulasi *one-way*. Sistem pelayanan pada kafetaria menggunakan sistem *self-service* sehingga mempercepat sirkulasi pengunjung. Perabot yang digunakan pada tempat ini juga bervariasi, terdapat tempat makan berdiri berupa meja tinggi sehingga penonton diharapkan dapat cepat makan dan kembali ke tribun apabila sudah selesai.

Implementasi keanggunan kuda terdapat pada asesoris dan elemen hias pada ruang seperti pada kolom (plat cincin tembaga dengan motif kuda) dan pada dinding yaitu *shiloutte* kuda dengan material lokal yaitu kuningan. Implementasi lokal pada ruangan ini terdapat pada material dinding dan kolom yaitu menggunakan batu krep dan batu sisir palimanan. Batu-



Gambar 9. Ilustrasi implementasi jejak kaki kuda dan tapal kuda pada pola lantai lantai dasar.

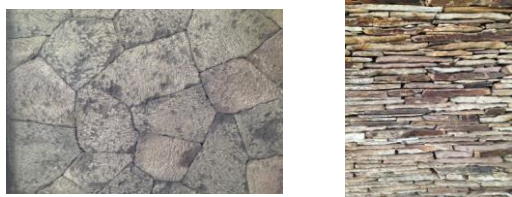
Kuda pacu berjalan menggunakan sepatu kuda (ladam) . Kuda berjalan dengan meninggalkan jejak dengan bentuk ladam , ini karena kuda biasanya berjalan atau berlari di tanah. Bentuk ladam diimplementasikan dalam desain pola lantai pada lantai dasar.



Gambar 10. Ilustrasi implementasi jejak tapal kuda dan material carutan pada dinding ruang menonton VIP

Implementasi bentuk fisik ladam tampak pada ornamen hias di dinding pada ruang menonton VIP dan dipadukan dengan

batu ini disusun iregular dengan menggunakan implementasi kuda yaitu dinamis.



Gambar 13. Material alam batu krep dan batu sisir palimanan



Gambar 14. Meja pada *Paddock* Kafetaria

Implementasi karakteristik kuda kuat terdapat pada bentuk dan penggunaan material pada perabot salah satunya pada meja *Paddock* Kafetaria. Menggunakan papan kayu jati *solid* dan kaki meja menggunakan besi cor motif ladam.



Gambar 15. Perspektif ruang VIP



Gambar 16. Perspektif ruang VIP

Implementasi pandangan kuda yang lebar tampak pada penggunaan kaca *frameless* di area menonton VIP. Penerapan kata kunci konsep perpaduan tampak pada perpaduan material carutan dan batu sisir palimanan yang ada pada kolom. Ruang VIP dimanfaatkan sebagai fasilitas untuk *owner* kuda, anggota klub, undangan, dan tamu kehormatan. Disini diberikan

fasilitas *buffet* yang dapat dimanfaatkan saat ada pacuan kuda. Pada ruangan ini penonton VIP dapat berinteraksi sosial membahas tentang perkudaan, dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Saat menonton pacuan biasanya penonton berdiri (1 putaran kurang lebih 2 menit) untuk itu perancang memberikan railing pengaman untuk penonton (John, Sheard, dan Vickery, 2007, p.148-152; Jewell, 1978, p. 84-90).



Gambar 17. Perspektif tempat penjualan tiket



Gambar 18. Implementasi konsep pada elemen dekoratif dan pada perabot

Penerapan ladam kuda tampak pada asesoris perabot. *Backdrop* tempat penjualan tiket menggunakan *silhouette* joki yang memacu kuda untuk merepresentasikan bahwa kuda itu cepat dan lincah. Material carutan semen digunakan sebagai bahan *finishing* dinding untuk menambah kesan alami dan lokal.



Gambar 19. *Stable*



Gambar 20. Perspektif ruang joki

Penggunaan tekstur kayu memberikan kesan hangat yang mendominasi perabot. Pada ruangan ini ada tempat untuk menggantung sadel dan lemari untuk menyimpan seragam pacuan. Terdapat juga kamar mandi dan timbangan berat badan yang digunakan untuk menimbang berat badan joki sebelum dan sesudah pacuan kuda.

Implementasi lingkungan sekitar kuda yaitu suasana *stable* tampak pada pemilihan material dan finishing.

Material yang digunakan pada ruangan ini adalah:

- Lantai: Keramik motif kayu. Penggunaan keramik dipilih agar mudah dibersihkan, sedangkan material kayu membuat ruang berkesan lebih hangat.
- Dinding: Material pasir yang merupakan penerapan dari lingkungan sekitar kuda kemudian di *finishing* dengan cat.

V. KESIMPULAN

Perancangan interior yang berjudul " Perancangan Interior Bangunan Utama Arena Pacuan Kuda- Pasuruan " ini merupakan hasil karya perancang. Dimana desain ini melihat fakta/ permasalahan yang muncul pada bangunan utama arena pacuan kuda. Perancangan ini telah memberikan sebuah desain yang dapat menjawab kebutuhan dari arena pacuan kuda baik untuk atlet, joki, pelatih, pengurus, *steward*, pemilik kuda, dan penggemar dengan pertimbangan saat ada maupun tidak ada pacuan kuda. Menggunakan konsep yang berjudul " Kuda Sandel" atau "*The Sandalwood*", dimana pada konsep ini perancang menemukan 3 kata kunci konsep utama yaitu kuda, lokal, dan perpaduan. Perancangan ini mengimplementasikan karakteristik, fisik, alam sekitar kuda, dan benda- benda yang berkaitan dengan perkudaan kedalam perancangan interior, kemudian dipadukan dengan material lokal sehingga membuat kesan natural pada ruang. Selain itu perancangan ini memberikan kesan perkudaan pada interior bangunan yaitu pada desain elemen interior dan perabotnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis C.O mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing yang telah memberi saran dan masukan dalam pembuatan jurnal ini. Selain itu terima kasih diberikan kepada Pengda PORDASI Jawa Timur yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan survei dan tanya jawab. Serta pengurus PORDASI Jawa Barat yang telah mengizinkan untuk survei di lapangan pacuan kuda Pulomas, Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Burns, Deborah. *Storey's Horse-Lover's Encyclopedia*. United States: Storey Publishing, 2001.
- [2] Jewel, Don. *Public Assembly Facilities- Planning and Management*. Canada: John Wiley & Sons, Inc, 1978.
- [3] John, Geraint, Rod Sheard, and Ben Vickery. *Stadia: A Design and Development Guide*. Burlington: Elsevier Limited, 2007.
- [4] Prince, Eleanor F & Gaydell M. Collier. *Basic Training for Horses English and Western*. New York: Double Day, 1979.
- [5] Sukotjo, Agus. Interview. 10 Desember. 2014.