

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**PERANCANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN  
OLAHRAGA BERKUDA DI KABUPATEN BANTUL  
SEBAGAI WISATA EDUKASI DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**



DISUSUN OLEH :

**ANDRIAN ALDI TRI SANTOSO**

190117936

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN  
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR**

**PERANCANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN  
OLAHRAGA BERKUDA DI KABUPATEN BANTUL  
SEBAGAI WISATA EDUKASI DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR PERILAKU**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Andrian Aldi Tri Santoso  
190117936

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam  
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur  
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 09 Oktober 2024  
Pembimbing,



Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc

Mengetahui,  
Ketua Departemen Arsitektur



FAKULTAS  
TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Prof. Dr. Floriberta Binarti, S. T., Dipl.NDS.,Arch.

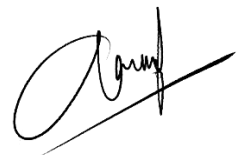
## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir Arsitektur (PTAA) yang berjudul “PERANCANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN OLAHRAGA BERKUDA DI KABUPATEN BANTUL SEBAGAI WISATA EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU” sebagai salah satu tahap untuk menempuh Tugas Akhir Program Sarjana (S1) Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi bimbingan, bantuan, dan dukungan kepada penulis antara lain :

1. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran serta dukungan kepada penulis selama penyusunan Proposal Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Ir. Rachmat Budihardjo, M.T. dan Ibu Khaerunnisa, S.T., M.Eng Ph.D. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan perspektif baru serta membantu penulis menyempurnakan laporan ini
3. Bapak Dr. Augustinus Madyana Putra, S.T., M.Sc selaku Ketua Program Studi Arsitektur UAJY sehingga penulis berkesempatan menempuh penulisan proposal tugas akhir ini.
4. Orang tua penulis yang telah mendukung baik secara finansial dan emosional serta tidak lelah memberikan motivasi dalam penulisan laporan ini.
5. Teman – teman penulis, yang selalu ada serta seluruh pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, Penulis berharap dengan penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya meski laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi penulisan laporan yang lebih baik di masa depan.

Yogyakarta 2024



Andrian Aldi Tri Santoso

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK .....	ix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.1.1    Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2    Latar Belakang Permasalahan.....	3
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Tujuan dan Sasaran .....	3
1.3.1    Tujuan .....	4
1.3.2    Sasaran.....	4
1.4    Ruang Lingkup Perancangan .....	4
1.4.1    Materi Studi.....	4
1.4.2    Pendekatan Studi .....	4
1.5    Kerangka berpikir.....	4
1.6    Sistematika Penyajian.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN TEORI .....	7
2.1    Tinjauan Umum Gelanggang Pacuan Berkuda.....	7
2.1.1    Definisi Gelanggang .....	7
2.1.2    Pengertian gelanggang pacuan kuda .....	7
2.2    Tinjauan Umum Olahraga Berkuda .....	10
2.3    Wisata Edukasi.....	11
2.4    Tinjauan Umum Arsitektur Perilaku .....	12
2.4.1    Pengertian Perilaku.....	12
2.4.2    Arsitektur Perilaku dan Lingkungan.....	13
2.4.3    Hubungan Arsitektur dengan Perilaku.....	14
BAB III.....	16
TINJAUAN OBJEK.....	16

3.1	Tinjauan Wilayah .....	16
3.2	Tinjauan Tapak .....	17
3.2.1	Pemilihan Lokasi Tapak.....	17
3.2.2	Regulasi Tapak .....	19
3.3	Kajian Preseden.....	19
3.3.1	Jakarta International Equestrian Park (JIEP).....	19
3.3.2	Terry Snow Willinga Park, Canberra .....	22
3.4	Kajian Atraksi Wisata .....	24
3.4.1	Penentuan Atraksi Wisata .....	24
3.4.2	Atraksi Utama.....	24
3.4.3	Atraksi Pendukung.....	25
3.5	Kajian Pelaku.....	25
3.5.1	Wisatawan .....	25
3.5.2	Pengelola .....	26
BAB IV .....		27
METODE ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		27
4.1	Metode Pengumpulan Data.....	27
4.1.1	Data Primer .....	27
4.1.2	Data Sekunder.....	27
4.1.3	Teknik Pengumpulan Data .....	28
4.2	Analisis Data .....	28
4.2.1	Analisis Programatik .....	28
4.2.2	Analisis Tapak .....	28
4.2.3	Analisis Penekanan Desain .....	28
4.3	Analisis Perilaku .....	28
4.4	Analisis Programatik.....	31
4.4.1	Program Kegiatan Sekolah Berkuda .....	31
4.4.2	Analisis Pelaku .....	32
4.4.3	Analisis Aktivitas Pelaku.....	32
4.4.4	Analisis Kebutuhan Ruang.....	34
4.4.5	Analisis Hubungan Ruang .....	34
4.4.6	Analisis Besaran Ruang.....	35
4.5	Analisis Perancangan .....	36
4.5.1	Analisis Tapak .....	36
4.5.2	Sintesis .....	39
BAB V .....		44

KONSEP & PEMBAHASAN..... 44

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. 1 Gambar. BPS Yogyakarta 2023</i> .....	2
Gambar 2. 1 Track pacuan kuda .....	7
Gambar 2. 2 pelana untuk berkuda.....	8
Gambar 2. 3 Star Gate.....	9
Gambar 2. 4 Band.....	9
Gambar 2. 5 Control Tower .....	10
Gambar 3. 1 Kabupaten Bantul .....	16
Gambar 3. 2 Suhu rata – rata Yogyakarta .....	17
Gambar 3. 3 Peta pacuan kuda di bantul.....	17
Gambar 3. 4 Tapak terpilih .....	18
Gambar 3. 5 Regulasi Tapak .....	19
Gambar 3. 6 jakarta international equestrian .....	19
Gambar 3. 7 Kandang kuda.....	20
Gambar 3. 8 Asrama JIEP.....	21
Gambar 3. 9 Lapangan outdoor .....	21
Gambar 3. 10 Lapangan Indoor .....	22
Gambar 3. 11 Multi massa Terry Snow Wilinga Park.....	22
Gambar 3. 12 Kandang kuda.....	23
Gambar 3. 13 Lapangan kuda.....	23
Gambar 3. 14 Area Outdoor.....	23
Gambar 3. 15 Indoor lapangan .....	23
Gambar 3. 16 Tempat istirahat makan minum .....	24
Gambar 3. 17 Area kandang kuda.....	24
Gambar 4. 1 Hubungan Ruang .....	35
Gambar 4. 2 Sintesis Tapak .....	39

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis Perilaku .....	31
Tabel 4. 2 Analisis Pelaku .....	32
Tabel 4. 3 Analisi Aktivitas pelaku .....	34
Tabel 4. 4 Kebutuhan Ruang .....	34
Tabel 4. 5 Programming .....	36
Tabel 4. 6 Analisis Tapak .....	39
Tabel 4. 7 Sintesis Tapak.....	40



## **ABSTRAK**

Yogyakarta merupakan salah satu kota yang berkembang secara pesat terutama pada sektor pariwisatanya. yang ditunjukkan dengan adanya hewan kuda yang kemudian dijadikan untuk olahraga sebagai hiburan. Ketika waktu berubah, olahraga Pacuan kuda di Indonesia semakin berkembang setiap tahunnya. Tahun 1953 Pembentukan komisi yang mencoba menyatukan semua asosiasi Olahraga berkuda di Indonesia disebut Pusat Organisasi PONI seluruh Indonesia (POPSI) tetapi kemudian semakin surut dan hingga hilang begitu saja. Namun, terbentuk kembali satu organisasi bernama Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia (PORDASI)

Kabupaten Bantul memiliki arena lapangan pacuan kuda yang merupakan sarana untuk berlangsungnya event – event perlombaan pacuan kuda yang diadakan oleh PORDASI. Perlombaan yang dilaksanakan di lapangan arena pacuan kuda bertaraf nasional dan regional.

Pada tahun 2023 kejuaraan pacuan kuda piala raja HB X ke 13 berlangsung sukses dan meningkatkan kunjungan wisatawan ke DIY. Ajang tahunan ini menghadirkan kuda – kuda pacu yang berasal dari 12 provinsi di Indonesia ini menjadi daya tarik wisatawan dan Masyarakat penggemar kuda di Indonesia beramai - ramai berkunjung ke kota DIY. Dengan di gelar secara rutin dapat mencetak atlet-atlet berkuda bertaraf nasional hingga internasional. Dan meningkatkan ternak kuda di DIY.

Lapangan pacuan kuda ini berpotensi menjadi destinasi wisata edukasi bagi pengunjung untuk melakukan perjalanan wisata dengan tujuan mendapatkan pengalaman dan belajar mengenai olahraga berkuda. Penambahan fungsi serta fasilitas yang ada di harapkan mampu memaksimalkan potensi yang ada sehingga dapat menjadi suatu wadah kegiatan berkuda dan wisata edukasi yang dapat meningkatkan peminat olahraga berkuda dan menarik wisatawan domestik maupun mancanegara.

Kata kunci : Olahraga berkuda, arena pacuan kuda, wisata edukasi, Arsitektur pelaku