

## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Umum Gelanggang Pacuan Berkuda

##### 2.1.1 Definisi Gelanggang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian gelanggang adalah suatu ruangan atau lapangan tempat berlangsungnya sabung ayam, tinju, pacuan kuda, olah raga, dan lain-lain. (Balai Pustaka, 1995). Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani dan rohani yang dilakukan secara teratur, tergantung waktu, peralatan dan tempat, untuk memperkuat daya tahan tubuh dan membentuk kepribadian. Mencakup seluruh kegiatan hidup manusia yang ditujukan untuk hal tersebut (Sjarifudin, 1971). Kita dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan “lapangan” adalah lapangan olah raga atau tempat melakukan kegiatan jasmani dan rohani untuk meningkatkan kesehatan jiwa dan jasmani.

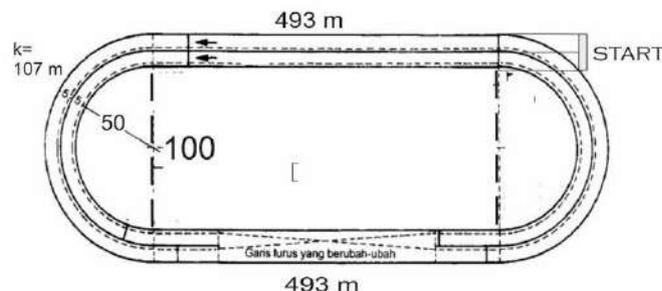
##### 2.1.2 Pengertian gelanggang pacuan kuda

Syarat gelanggang pacuan kuda sesuai standar track pacu nasional yaitu harus memiliki panjang track 1200 M dan lebar 10-16 M, dengan alternatif landasan bisa menggunakan pasir, rumput dan juga tanah basah. Adapun fasilitas-fasilitas utama yang diperlukan pada arena pacuan kuda diantaranya:

Persyaratan gelanggang pacuan kuda menurut standar lintasan nasional adalah panjang 1.200 m dan lebar 10 sampai 16 m dengan lintasan pasir, rumput, dan tanah basah berselang-seling. Fasilitas terpenting pada lintasan balap antara lain:

##### a. Track pacu

Track Pacu merupakan lintasan berbentuk lingkaran berbentuk lonjong yang digunakan sebagai lintasan balap. Pondasinya bermacam-macam, ada yang rumput, tanah lembab atau pasir. Sesuai aturan PORDASI, kuda berlari searah jarum jam (kanan) mengelilingi lintasan. Lintasannya dibatasi oleh dua garis pemisah: dalam dan luar. Kuda tidak boleh keluar lintasan saat lomba, karena lintasan standar nasional memiliki panjang 1.200 meter, lebar 16 meter, dan radius minimal 50 meter. Berdasarkan data panjang dan radius jalan, tipikal jalan dapat direpresentasikan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Track pacuan kuda

Sumber : Pordasi

### b. Stall paddock

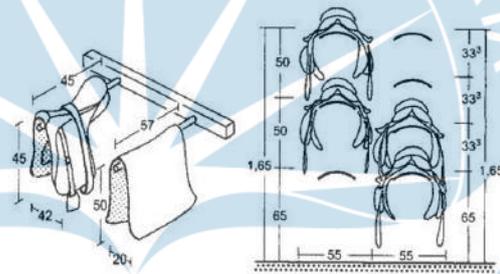
Area arena pacuan kuda tempat kuda-kuda menunggu perlombaan dimulai. Kuda-kuda berlarian mengelilingi paddock sesuai urutan nomor ekornya dan penggemar pacuan kuda dapat menyaksikan penampilan setiap kuda.

### c. Kandang

Kandang di arena pacuan kuda tersebut diperlukan untuk akomodasi sementara kuda-kuda yang berpartisipasi dalam kompetisi. Saat merancang kandang di daerah tropis, arah sirkulasi angin harus diperhatikan untuk menghindari timbulnya panas internal. Pastikan juga bau kotoran hewan tidak mengganggu aktivitas di sekitar arena. Pastikan air hujan tidak masuk ke dalam kandang. Tiap kandang terdapat air bersih. Tempat penyimpanan makanan dan obat sebaiknya ditempatkan di dekat kandang penyimpanan untuk memudahkan transportasi. Kuda pacuan tidak boleh menggunakan kandang dengan tujuan ganda. Dimensi stabil yang terbatas membuat kuda sulit untuk digerakkan

### d. Ruang sedel

Ruang pelana adalah ruang perlengkapan untuk kuda dan ruang ini bersebelahan dengan kandang kuda



Gambar 2. 2 pelana untuk berkuda

Sumber : Data Arsitek jilid II

### e. Stargate

Stargate merupakan alat yang digunakan sebagai start saat perlombaan pacuan kuda



Gambar 2. 3 Star Gate

Sumber : <https://www.balairungpress.com/2019/07/pacu-kuda-buru-juara/>

**f. Band**

Band adalah pembatas lapangan berkuda yang di buat dari kayu, beton, besi yang mengelilingi lapangan



Gambar 2. 4 Band

Sumber : <https://www.luxurylifestylemag.co.uk/sport-and-betting/6-of-the-best-countries-to-visit-for-horse-racing-lovers/>

**g. Control tower**

Control Tower merupakan tempat untuk memonitoring jalannya perlombaan pacuan kuda



*Gambar 2. 5 Control Tower*

*Sumber : Pribadi*

## **2.2 Tinjauan Umum Olahraga Berkuda**

Olah raga berkuda pertama kali dipertandingkan sebagai olah raga pada Olimpiade tahun 1900. Namun olah raga berkuda dihentikan pada Olimpiade berikutnya, namun saat ini dipertandingkan kembali. Olahraga berkuda adalah satu-satunya olahraga Olimpiade di mana pria dan wanita bersaing secara setara. Apalagi berkuda merupakan satu-satunya olahraga yang menggunakan hewan. FEI (Fédération Équestre Internationale) adalah asosiasi olahraga berkuda internasional dan PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Indonesia) adalah asosiasi berkuda nasional.

Dressage (tunggang serasi) merupakan disiplin berkuda dimana atlet harus mampu mengendalikan kudanya untuk melakukan gerakan tertentu. Saat berkuda, kuda dan penunggangnya harus melakukan serangkaian gerakan dari 0 sampai 10, mirip dengan senam lantai/senam. Disiplin ini memerlukan koordinasi antara penunggang dan kudanya dalam bergerak, keterampilan dan pengalaman penunggangnya merupakan faktor penting untuk dapat mengeksekusi setiap gerakan yang dihasilkan sedemikian rupa sehingga memberikan kesan bahwa kuda sedang berjalan dan bergerak dengan sendirinya. . persetujuan tanpa perintah dari pilot.

Berkuda adalah kompetisi di mana kuda dan manusia menyelesaikan lintasan tertentu tanpa menyentuh rintangan. Setiap melompat berbeda-beda dan tingkat kesulitan dapat berbeda-beda tergantung pada jenis dan tingkat kompetisi. Mirip dengan lompat tinggi manusia, kuda dan penunggangnya yang melompat paling tinggi akan menang. Kemampuan bawaan kuda untuk melompat tinggi merupakan

salah satu kunci keberhasilan dalam perlombaan lompat rintang (Luxmoore, 2008:71).

Eventing adalah atlet triathlon (trilomba) dalam cabang olahraga berkuda, sebuah kompetisi gabungan yang mengutamakan pengalaman para penunggang dalam setiap event berkuda. Acara ini berasal dari militer, yang digunakan untuk mengukur kebugaran fisik kuda dan penunggangnya. Kuda dan penunggangnya harus lincah dan serba bisa. Kompetitor mengikuti kompetisi gabungan yang terdiri dari tiga event: dressage, cross country sebagai event utama dan show jumping, dengan kuda yang sama selama kompetisi (Luxmoore, 2008: 47). Ketiga balapan tersebut dinilai menggunakan sistem poin penalti. Artinya, peserta berusaha mendapatkan poin penalti sesedikit mungkin untuk memenangkan kompetisi yang biasanya berlangsung satu hingga tiga hari (acara tiga hari).

### 2.3 Wisata Edukasi

Wisata edukasi merupakan istilah yang menggabungkan dua kata yaitu pariwisata dan pendidikan. Menurut Organisasi Pariwisata Dunia, pariwisata adalah kegiatan seseorang yang melakukan perjalanan dan tinggal dalam jangka waktu tertentu di suatu tempat tinggal yang bukan merupakan tempat tinggal, istilah bahasa Inggris untuk pendidikan. Meskipun kamus utama bahasa Inggris mengartikan pendidikan sebagai pendidikan, namun secara etimologis pendidikan berasal dari kata latin education yang berarti “menciptakan, menyebabkan dan melahirkan”. Pendidikan dapat diartikan secara luas sebagai tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh informatif terhadap pikiran, watak, dan kemampuan seseorang.

Rodger (1998 dalam Priyanto, 2018: 34) mendefinisikan wisata edukasi sebagai suatu program yang peserta programnya melakukan perjalanan secara berkelompok menuju suatu tempat atau wilayah yang tujuan utamanya adalah untuk ikut serta dalam pengalaman belajar yang berkaitan langsung dengan tempat yang dikunjungi.

Sementara itu, Ritchie (dalam Fajriyaya 2018) menyatakan: “Ada empat indikator untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi wisata edukasi: daya tarik, sumber daya manusia, operator tur, operator tur, dan organisasi pariwisata.”

1. Atraksi dan aktivitas merupakan objek yang memberikan pengalaman kreatif dan mendidik dengan melakukan aktivitas pendidikan tertentu. Yoeti 1985 mengartikan kegiatan pariwisata sebagai mempunyai sesuatu untuk dilihat, sesuatu untuk dilakukan dan sesuatu untuk dibeli.
2. SDM bertanggung jawab mengelola dan menyampaikan pengalaman belajar, baik sebagai guru maupun pemandu wisata.
3. Operator tur adalah orang/agen atau organisasi yang menyelenggarakan dan merancang program studi bagi peserta. Operator tur adalah mereka yang misinya berinovasi dengan mempersiapkan dan menyajikan pengalaman belajar kepada wisatawan dengan menggunakan keterampilan, pengetahuan, pengalaman, dan pemasaran mereka.
4. Asosiasi pariwisata yang misinya mendukung kelancaran dan kenyamanan pendidikan bagi wisatawan dalam bentuk transportasi, pariwisata, perhotelan, pelayanan pribadi, rekreasi, hiburan dan pemasaran.

Berdasarkan pengertian di atas, wisata edukasi adalah suatu kegiatan di suatu negara yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang mengembangkan kepribadian, gagasan atau keterampilan yang berkaitan dengan kecerdasan dan kreativitas

pada wisatawan yang berkunjung ke negara tersebut. Dari sini dapat disimpulkan tempat pelaksanaannya. Termasuk banyak fitur. Efek sinergi atraksi, sumber daya manusia, biro perjalanan, berbagai organisasi pariwisata, dll berkontribusi terhadap kepuasan wisatawan dalam perjalanan edukasi.

## 2.4 Tinjauan Umum Arsitektur Perilaku

### 2.4.1 Pengertian Perilaku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "perilaku" mengacu pada bagaimana seseorang bertindak atau menanggapi rangsangan atau lingkungannya. Kata "perilaku" mengacu pada manusia dalam tindakannya, atau aktivitasnya. manusia secara fisik, yang mencakup interaksi manusia dengan lingkungan fisiknya dan satu sama lain (Tandal dan Egam, 2011).

Menurut buku "Pendidikan dan Perilaku Kesehatan" karya Soekijo Notoatomojo tahun 2003, terdapat perbedaan yang signifikan dalam perilaku dan aktivitas manusia seperti berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, belajar, menulis, dan membaca. Menurut Skinner 1938 yang dikutip dalam buku Soekidjo Notoatmodjo 2003, perilaku adalah tanggapan atau tanggapan seseorang terhadap rangsangan dari luar. Kemudian tubuh dirangsang dan tubuh merespons. Teori Skinner dapat diringkas dengan istilah S-O-R yang merupakan singkatan dari Stimulus-Organism-Response.

Secara keseluruhan, teori perilaku manusia ini membahas pengamatan perilaku manusia yang terlihat dan berfokus pada bagaimana pola perilaku manusia terhadap lingkungannya.

#### A. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Manusia

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Manusia

- a. Genetika
- b. Norma sosial didasarkan pada tekanan sosial.
- c. Sikap adalah cara untuk mengukur seberapa suka seseorang terhadap tindakan tertentu.
- d. Kontrol perilaku pribadi – adalah kepercayaan seseorang mengenai suatu sulit tidaknya melakukan perilaku.

#### B. Bentuk Perilaku

Perilaku manusia dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan bentuk respon terhadap stimulus. Berikut penjelasannya (Notoatmodjo 2003):

- **Perilaku tertutup ( covert behavior )**

Respon seseorang terhadap suatu stimulus terjadi secara tersembunyi atau tertutup. Respon atau tanggapan terhadap stimulus ini masih sebatas perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran dan persepsi yang terjadi belum dapat dilihat dengan jelas oleh orang lain.

- **Perilaku terbuka ( overt behavior )**

Respon seseorang terhadap stimulus adalah tindakan nyata atau terbuka. Tindakan atau praktek sudah jelas sebagai tanggapan terhadap stimulus.

## 2.4.2 Arsitektur Perilaku dan Lingkungan

Sebagai makhluk sosial, manusia selalu terikat pada lingkungan yang membentuk diri mereka. Di antara arsitektur dan sosial, bangunan yang dibuat oleh manusia secara sadar atau tidak sadar memengaruhi pola perilaku manusia yang hidup di dalamnya. Sebuah arsitektur diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, dan sebaliknya, kebutuhan manusia kembali muncul dari arsitektur (Tandal dan Egam, 2011).

Dalam bukunya yang berjudul Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku 2014, Haryadi B. Setiawan menyatakan bahwa pendekatan arsitektur perilaku menekankan hubungan dialektik antara ruang dengan orang-orang yang tinggal di dalamnya dan masyarakat yang memanfaatkannya.

Tentu saja, arsitektur perilaku berbicara tentang bagaimana tingkah laku manusia berinteraksi dengan lingkungan binaan yang dipakai manusia. Ada dua jenis penyesuaian antara tingkah laku dan lingkungannya, yaitu :

1. Perubahan tingkah laku agar sesuai dengan lingkungan

Dengan kemampuan manusia untuk belajar dari pengalaman, perubahan tingkah laku untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dapat dilakukan secara bertahap. Dengan kata lain, manusia dapat dididik, dilatih, dan belajar sendiri untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya.

2. Perubahan lingkungan agar sesuai dengan tingkah laku

Masyarakat selalu berusaha menyesuaikan lingkungan dengan kondisinya (keadaan yang diinginkannya). Proses ini melibatkan pembentukan perilaku

Lingkungan binaan di mana pun sebagian besar merupakan buatan manusia. Arsitektur perilaku anak berkebutuhan khusus merupakan lingkungan yang terdiri dari seluruh unsur yang sesuai dengan reaksi manusia dan dapat mempengaruhi cara berpikir, dalam hal ini anak berkebutuhan khusus. Dalam merancang bangunan, penting untuk mempertimbangkan bagaimana anak berkebutuhan khusus dapat dengan mudah dan nyaman melakukan aktivitasnya.

### A. Psikologi Manusia

Psikologi adalah bagian penting dari diskusi arsitektur perilaku. Psikologi adalah bidang yang menyelidiki hubungan antara tingkah laku manusia dan lingkungannya. (Sarwono, Buku Psikologi Lingkungan)

Menurut Dr. Sarlito Wirawan Sarwono, manusia adalah objek yang paling penting dalam lingkungan binaan karena mereka selalu mengerti dan bereaksi dengan lingkungannya. Mereka juga suka belajar dan berbagi pengetahuan mereka dengan orang lain. Mereka juga selalu bingung ketika tidak ada pedoman yang jelas. Proses psikologi yang terjadi pada setiap orang saat berinteraksi dengan lingkungannya menyebabkan kecenderungan ini. Untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, manusia berperilaku tertentu di lingkungan yang dibangun.

### B. Psikologi Lingkungan

Psikologi lingkungan adalah bidang psikologi yang meneliti hubungan antara tingkah laku dan pengalaman manusia dengan lingkungan fisik. Lingkungan manusia

memiliki pengaruh yang sangat besar. Lingkungan hidup, menurut Undang-Undang No. 4 Tahun 1982, adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang berdampak pada kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Masalah-masalah yang dihadapi manusia dalam hubungannya dengan lingkungan alamnya adalah :

1. Polusi ( pencemaran )
2. Masalah kependudukan
3. Estetika lingkungan
4. Lingkungan yang terbatas
5. Penggunaan dan penyalahgunaan tanah yang menyebabkan erosi, banjir, dan lain sebagainya.
6. Energi dan ekonomi terbatas

Menurut Berlyne, seorang pakar psikologi, faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam mengatasi masalah ini adalah:

1. Incongruity atau ketidaksenadaan yaitu seberapa jauh suatu faktor tidak cocok dengan konteks lingkungannya.
2. Kompleksitas yaitu berapa banyak ragam komponen yang membentuk suatu lingkungan.
3. Kejutan yaitu seberapa jauh kenyataan yang ada tidak sesuai dengan harapan.
4. Novelty atau keunikan yaitu seberapa jauh lingkungan tersebut mengandung komponen-komponen yang unik.

Tujuan mempelajari arsitektur perilaku dan psikologi lingkungan adalah untuk mempelajari hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia, dengan tujuan untuk menciptakan organisasi spasial internal dan eksternal yang merespon perilaku manusia dan penggunaannya.

### **2.4.3 Hubungan Arsitektur dengan Perilaku**

#### **Perilaku manusia membentuk Arsitektur**

Manusia membangun struktur yang kemudian membentuk perilaku mereka. Begitu terbentuknya perilaku seseorang akibat arsitektur yang dibentuk, maka orang tersebut kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya berdasarkan perilaku yang dibentuk tersebut dan seterusnya. Setiap arsitektur yang dibuat berdasarkan kebutuhan manusia mempunyai pengaruh perilaku yang berbeda-beda terhadap arsitektur itu sendiri. Kita berbicara tentang reorganisasi arsitektur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perilaku manusia, yang mempengaruhi psikologi manusia.

#### **Arsitektur membentuk Perilaku Manusia**

Bangunan dibangun oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan mereka, yang kemudian mempengaruhi perilaku mereka yang tinggal di dalamnya. Akibatnya, kemampuan manusia untuk bergerak, berperilaku, dan menjalani kehidupan sosial

mereka menjadi terbatas. Ini berkaitan dengan kestabilan antara sosial dan arsitektur yang hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan, dapat memengaruhi perilaku manusia.

#### **A. Variable fisik yang mempengaruhi Perilaku Manusia**

Variabel fisik yang mempengaruhi perilaku manusia (Setiawan, 1995), antara lain :

1. Ruang, Fungsi dan penggunaan ruang memberikan pengaruh terbesar terhadap perilaku manusia. Desain fisik ruang juga memengaruhi perilaku pemakainya.
2. Ukuran dan Bentuk, Ukuran dan bentuk ruang harus sesuai dengan fungsinya; ukuran yang terlalu besar atau kecil akan berdampak pada psikologis pemakai.
3. Perabot dan penataannya, Bentuk perabot harus sesuai dengan aktivitas yang ada di ruang. Penataan asimetris memberi kesan dinamis dan tidak resmi, sedangkan penataan simetris memberi kesan kaku dan resmi.
4. Warna, Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
5. Suara, Temperature, dan pencahayaan Suara diukur dengan decibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. seperti halnya dengan suhu dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang.

#### **B. Prinsip Arsitektur Perilaku**

Prinsip yang harus di perhatikan dalam penerapan arsitektur perilaku terhadap perancangan :

- Memperhatikan perilaku dan kondisi penggunanya. Contoh usia, jenis kelamin, kondisi fisik
- Dapat memenuhi bentuk, komposisi, estetika
- Mewadahi aktivitas penggunanya dengan nyaman
- Mampu berkomunikasi dengan lingkungan, penghuni dapat memahami dengan penginderaan terhadap bangunan