

IDENTIFIKASI SARANA DAN PRASARANA ARENA BERKUDA ALAZKA CILACAP

Biyandi Aji Nurgraha

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300180076@student.ums.ac.id

Syamsudin Raidi

Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Syamsudin.Raidi@ums.ac.id

ABSTRAK

Arena Berkuda Alazka Cilacap merupakan kepemilikan swasta dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Azhar Cilacap. Pada dasarnya arena berkuda ini diperuntukan untuk ekstrakurikuler murid sekolah tersebut, tetapi juga dapat digunakan untuk umum dan latihan memanah. Permasalahan yang ada pada Arena Berkuda Alazka adalah kurangnya daya tarik masyarakat dan minim perhatian pada pemilik arena. Alasan itu menjadi kekhawatiran terhadap keselamatan dan kesehatan kuda pada arena tersebut. Arena Berkuda Alazka sebenarnya bisa dioptimalkan kualitasnya, bahkan dapat berpotensi menjadi tempat ikonik karena tempat tersebut hanya satu-satunya di Kabupaten Cilacap. Metode yang akan digunakan dengan mengidentifikasi sarana dan prasarana yang ada di Arena Berkuda Alazka. Eksperimen tersebut menganalisis apa saja permasalahan dan daya tarik yang bisa ditonjolkan. Selain itu, juga dilakukan observasi lapangan untuk mendapatkan data agar menjadi bahan acuan penelitian, serta melakukan pengukuran di lapangan agar mendapatkan hasil ukur yang nyata untuk mendukung identifikasi sarana dan prasarana arena berkuda alazka. Gambaran hasil yang di peroleh adalah mendapatkan hasil identifikasi secara menyeluruh dan maksimal agar dapat menjadi sebuah acuan untuk mendesain objek Arena Berkuda Alazka agar lebih bisa mengoptimalkan sarana dan prasarana.

KEYWORDS:

Arena Berkuda; Cilacap; Identifikasi; Sarana; Prasarana

PENDAHULUAN

Arsitektur atau ilmu bangunan yaitu seni yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengimajinasikan diri dan ilmu mereka dalam merancang bangunan. Makna yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lanskap, hingga level mikro yaitu desain bangunan, desain interior dan desain produk.

Sebagai cabang olahraga, berkuda pertama kali dipertandingkan pada olimpiade tahun 1900. Meski sempat ditiadakan di olimpiade berikutnya, pada tahun 1912 berkuda kembali dipertandingkan sampai sekarang. Berkuda adalah satu-satunya cabang olahraga di olimpiade yang dimana pria dan wanita berkompetisi dengan setara. Selain itu berkuda satu-satunya 36 cabang olahraga yang melibatkan binatang. Federasi internasional dari cabang olahraga berkuda adalah FEI (*Fédération Équestre Internationale*) sedangkan federasi

berkuda nasional adalah PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia).

Salah satu contoh bangunan yang dimaksud adalah arena berkuda. Arena berkuda yang ada di Kabupaten Cilacap yaitu Arena Berkuda Alazka. Kepemilikan arena tersebut atas nama SMP Al-Azhar, yang digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler dan dibuka pula untuk umum dan olahraga memanah. Fasilitas di arena tersebut sangat minim, contohnya tidak adanya lahan parkir, tidak tersedianya tribun penonton sehingga penonton tidak bisa menikmatinya, sehingga keamanan dan kenyamanan penonton menjadi kurang maksimal.



Gambar 1. Lokasi Alazka
(Sumber: Google Earth, 2021)

Arena berkuda Alazka terdapat pada Jl.Kalimantan, jalan alternatif tersebut sering mengalami kemacetan karena pengunjung sering menutup jalan tersebut saat ada acara latihan berkuda maupun memamah.



Gambar 2. Arena Berkuda Alazka
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Selain itu, keadaan kandang kuda yang tidak terawat berdampak negatif pada kondisi kesehatan kuda. Hal ini terjadi akibat pemilik yang kurang memberikan perhatian arena berkuda tersebut. Lapangan berkuda yang cenderung basah dan gembur juga dikhawatirkan menjadi sarang penyakit. Tidak adanya pembatas antara arena kuda dan penonton di luar lapangan sehingga dikhawatirkan penonton dapat memberikan makanan secara ilegal.

Berdasarkan hal-hal tersebut banyak aspek yang dapat dioptimalkan agar Arena Berkuda Alazka mampu menjadi daya tarik dan ikon dari Kabupaten Cilacap, khususnya Kecamatan Tegal Kamulyan. Guna mencapai hal di atas dan sebagai referensi acuan, maka perlu dilakukan komparasi dengan teori buku Data Arsitek Ernst Neufret Jilid 1.

Penelitian ini bersifat identifikasi sarana dan prasarana arena berkuda pada Alazka Cilacap apakah sudah sesuai dengan standar, dan mencari tau respon pengguna atau pelanggan melalui kuesioner yang akan di bagikan. Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa rumusan masalah yang bisa disebutkan yaitu:

1. Apakah sarana dan prasarana yang ada sudah sesuai standar di identifikasi melalui observasi yang akan dilakukan?
2. Apakah fasilitas penunjang arena berkuda Alazka Cilacap sudah sesuai dengan standar desain dan nyaman untuk digunakan?
3. Bagaimana respon pengguna Alazka Cilacap selama berlangganan pada tempat tersebut?

Metode penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi sarana dan prasarana arena

berkuda dengan cara wawancara, observasi, dan studi komparasi teori.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sarana adalah segala sesuatu yang bisa dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud atau tujuan. Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses usaha yang berhubungan dengan benda-benda yang tidak bergerak seperti ruang, gedung, tanah, dan kantor.

Menurut Yuwono (2008), sarana adalah segala hal yang bisa digunakan sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuan yang meliputi perabotan dan peralatan yang diperlukan sebagai kelengkapan setiap ruangan atau gedung dalam menjalankan fungsinya untuk meningkatkan kualitas dan hubungan hasil layanan dan produknya.

Prasarana adalah segala kelengkapan dasar fisik suatu kawasan lingkungan kota atau wilayah yang memungkinkan ruang tersebut bisa berfungsi sebagaimana mestinya. (Grigg, 1988)

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, arena merupakan bidang yang menjadi tempat bersaing, berjuang, dan sebagainya. Definisi menurut kamus bahasa resmi Bahasa Indonesia definisi dari Berkuda adalah mempunyai kuda atau menunggang kuda (<http://artikata.com>, 2016). Pacuan kuda adalah olah raga berkuda yang sudah ada sejak berabad-abad yang lalu. Kuda dilatih untuk berpacu menuju garis akhir (finish) melawan peserta lain (Wikipedia, 2016).

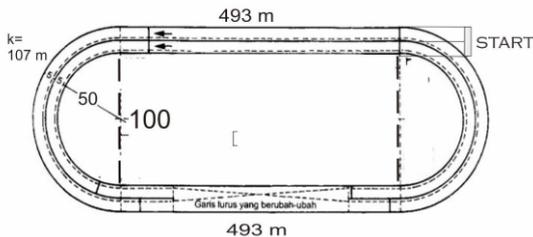
Equestrian atau berkuda adalah suatu olahraga yang menuntut suatu variabel tertentu antara lain keterampilan, kebugaran fisik, dan penerapan teknik-teknik berkuda walaupun barangkali tidak terlalu di tekankan kepada atlet (Churchild, 1993). Atlet dibina berdasarkan minatnya, keterampilan dan kesungguhannya, sementara kuda dikembangkan melalui pemasukan kuda dari luar negeri atau dternakkan di dalam negeri (Soekotjo, 2005).

Berdasarkan standar arena berkuda mengacu pada buku Data Arsitek (Neufret Jilid 1, 1996) harus memiliki beberapa aspek, diantaranya:

1. Lintasan/ *Track* Pacu

Track Pacu adalah jalur melingkar berbentuk oval sebagai jalur pacu kuda. Landasan bervariasi, ada yang tanah rumput, tanah basah maupun pasir. Sesuai aturan PORDASI, kuda lari mengelilingi *track* dengan arah searah jarum jam (ke kanan). *Track* dibatasi oleh dua garis pembatas yaitu bagian

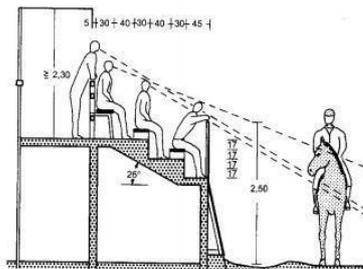
dalam dan bagian luar, sementara untuk standar track pacu nasional yaitu memiliki panjang track 1200 m dan lebar 16 m dengan jari-jari minimum 50 meter. Berdasarkan data panjang lintasan dan jari-jari, maka dapat diilustrasikan track pacu yang memenuhi standar yaitu:



Gambar 3. Track Lintasan Kuda
(Sumber: PORDASI, 2018)

2. Tribun

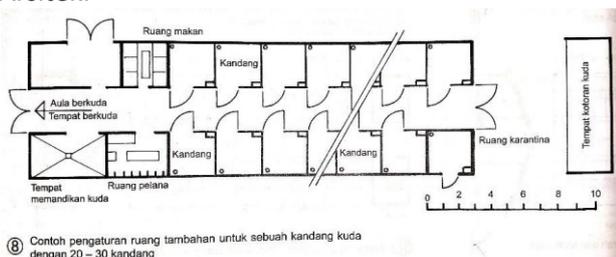
Tribun berfungsi sebagai tempat pengunjung untuk menonton perlombaan atau pelatihan berkuda dengan aman dan nyaman. Sistem tempat duduk yang semakin jauh jarak penonton dengan lapangan berkuda maka semakin tinggi pula kursi tempat untuk menonton dan begitupun sebaliknya.



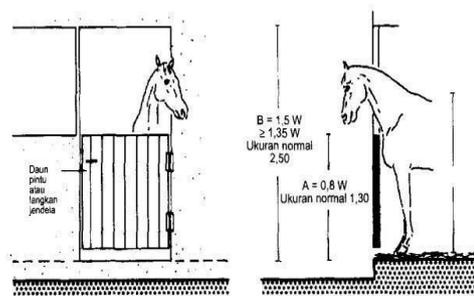
Gambar 4. Standar Tribun
(Sumber: Neufert, 1996)

3. Kandang Kuda

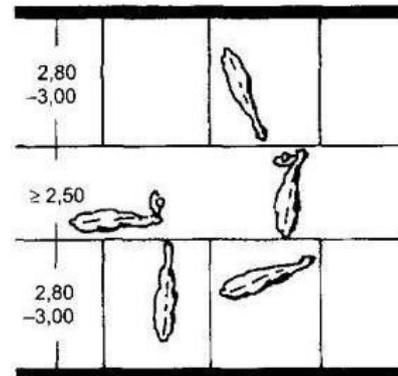
Kandang kuda dibutuhkan sebagai tempat tinggal kuda dan bersiap untuk digunakan berkuda bagi pengunjung. Menurut Dinas Pengawasan Teknik dan Pembangunan Area Peternakan, kandang untuk pacuan kuda disarankan menggunakan kandang terpisah. Apabila menggunakan kandang gabungan, maka kuda sulit untuk bergerak karena keterbatasan ukuran kandang. Berikut ini beberapa standar kandang kuda menurut Ernst Neufret dalam buku Data Arsitek.



Gambar 5. Denah Kandang Kuda
(Sumber: Neufert, 1996)



Gambar 6. Standar Ukuran Pintu Kandang
(Sumber: Neufert, 1996)

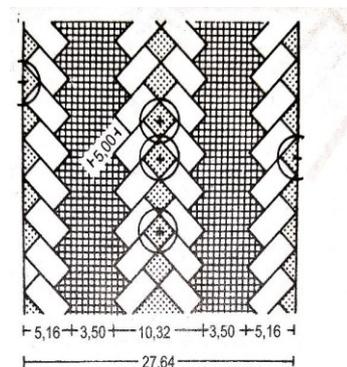


Gambar 7. Standar Kandang Kuda
(Sumber: Neufert, 1996)

Mengacu pada buku Data Arsitek (Neufret, Jilid 1,1996) adapun standar dalam fasilitas penunjang sebagai berikut:

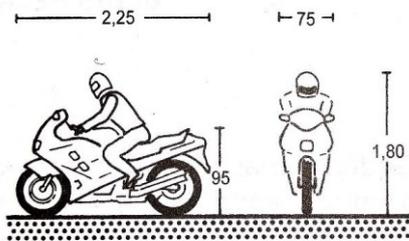
1. Parkir

Untuk melakukan perjalanan yang cukup jauh atau menuju ke suatu tempat bisa dengan menggunakan alat transportasi. Misalnya menggunakan mobil atau motor. Sehingga dibutuhkan area parkir untuk mewedahi pengunjung yang datang menggunakan transportasi pribadi. Berikut beberapa standar pada area parkir.



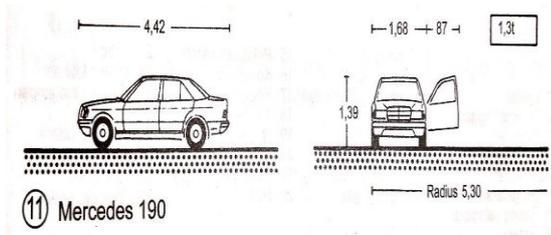
Ⓢ Parkir hanya dengan arah lalu lintas (tempat untuk pengembangan)

Gambar 8. Standar Ukuran Parkir
(Sumber: Neufert, 1996)



② Motor

Gambar 8. Standar Ukuran Motor (Neufert, Data Arsitek Jilid 1, 1996)

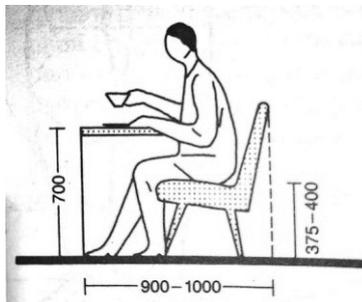


⑪ Mercedes 190

Gambar 9. Standar Ukuran Mobil (Sumber: Neufert, 1996)

2. Ruang Istirahat

Beristirahat adalah kebutuhan bagi setiap manusia yang ada, istirahat sebagai kebutuhan yang wajib terpenuhi ketika sedang melakukan suatu kegiatan. Berikut ini beberapa standar ruang istirahat menurut buku Data Arsitek antara lain:



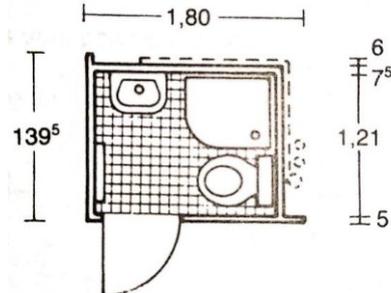
Gambar 10. Standar Orang Makan dan Minum (Sumber: Neufert, 1996)

3. Toilet

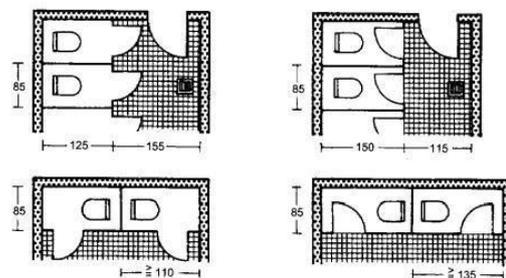
Tahun 2004 lalu, Kementerian Negara Pariwisata dan Kebudayaan mengeluarkan standar yang harus dipatuhi toilet umum, dalam hal ini "fasilitas sanitasi yang mengakomodasi kebutuhan membuang hajat yang digunakan oleh masyarakat umum, tanpa membedakan usia maupun jenis kelamin dari pengguna tersebut". Standar tersebut antara lain:

- Ruang untuk buang air besar (WC) panjang 80-90 cm, lebar 150-160 cm, tinggi 220-240 cm.
- Sirkulasi udara mempunyai kelembaban 40 – 50 %.

- Sistem pencahayaan toilet umum dapat menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Iluminasi standar 100 – 200 lux.
- Dinding, ubin keramik yang dipasang sebagai pelapis dinding, gypsum tahan air atau bata dengan lapisan tahan air.



Gambar 11. WC dengan Bak Air (Sumber: Neufert, 1996)



Gambar 12. WC tanpa Bak Air (Sumber: Neufert, 1996)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan langkah-langkah berupa merumuskan data, mengumpulkan data, memproses data, menganalisa, dan mengevaluasi. Metode pendekatan memakai metode wawancara, studi dokumen, dan metode komparasi teori.

1. Metode wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik, pihak otoritas dari Alazka Stable, dan pengunjung. Metode wawancara ini mengambil sampel dengan narasumber dari 10 pengguna dan juga 2 orang dari pihak otoritas. Isi wawancara mencakup pendapat dan juga fakta perihal kenyamanan, keamanan, dan nilai-nilai kontekstualnya.

2. Metode observasi

Observasi dilakukan dengan pengumpulan data kualitatif, berupa mengunjungi langsung objek penelitian dan melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan hasil permasalahan lapangan secara langsung.

3. Metode komparasi teori

Metode komparasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membandingkan data-data yang ditarik ke dalam konklusi baru. Komparasi sendiri dari bahasa Inggris, yaitu *compare*, yang artinya membandingkan untuk menemukan persamaan dari kedua konsep atau lebih.

Metode ini dipilih agar mendapatkan sebuah konklusi dengan cara membandingkan sarana dan prasarana yang sesuai dengan standar. Studi komparasi ini mengambil pada buku Data Arsitek Ensrst Neufret Jilid 1.

Fokus dalam penelitian ini ialah melakukan kajian analisis sarana dan prasana terhadap Alazka Stable yang berdasarkan penelitian belum memenuhi syarat ketentuan buku Data Arsitek Ensrst Neufret Jilid 1 dengan baik dan buku tersebut bisa menjadi suatu acuan dalam mendesain arena berkuda dan kandang kuda yang sesuai standar.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 13. Alazka Stable Cilacap
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Setelah peneliti melakukan observasi lapangan secara langsung pada arena berkuda Alazka memiliki fasilitas wisata edukasi. Fasilitas wisata edukasi tersebut diantaranya:

1. Pelatihan berkuda

Area pelatihan berkuda berada di lintasan pacuan kuda. Pelatihan didampingi oleh pelatih profesional. Pengunjung anak-anak amupun dewasa bisa berkesempatan untuk mengelilingi lintasan arena berkuda dengan aman.

2. Lompat rintang (*jumping*)

Rintangan lompat tinggi, contohnya *vertical, upright, wall*, dengan tinggi maksimal 1,60 m, lompat jauh (*water jump*) dengan lebar 2,5 m sampai 4,5 m dan tinggi-jauh (*oxer, triple-bar*) tinggi maksimal 1,60 m, lebar maksimal 2 m dan 2,20 m, dan rintangan-rintangan tersebut dapat berdiri sendiri atau digabungkan dalam kombinasi yang terdiri dari dua sampai tiga rintangan dengan jarak.

3. Pertunjukan kuda

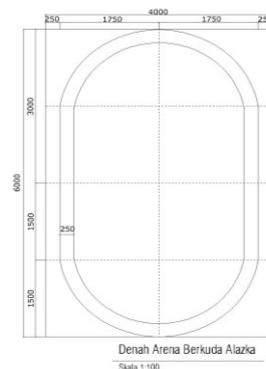
Pertunjukan kuda yang dilakukan merupakan salah satu cabang olahraga berkuda yaitu “Tunggang Serasi”. Pertunjukan ini dilakukan oleh beberapa atlet kuda Tunggang Serasi. Pertunjukan dilakukan di area yang dikhususkan untuk pertunjukan, sehingga wisatawan dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman. Arena berkuda Alazka juga memiliki sarana dan prasarana kandang kuda sebagai berikut:



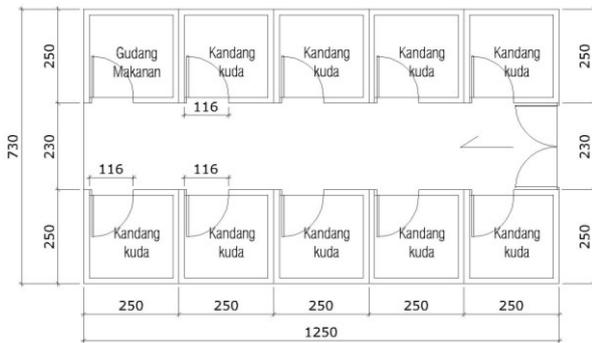
Gambar 14. Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)



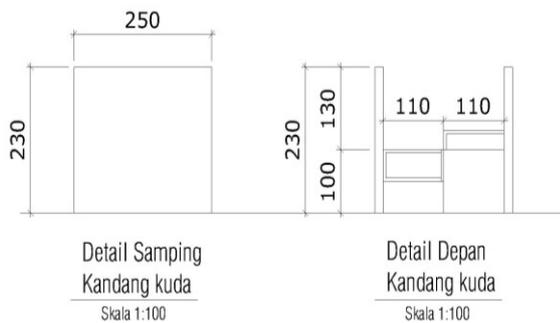
Gambar 15. Kondisi Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)



Gambar 16. Denah Arena Berkuda Alazka
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)



Gambar 17. Denah Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)



Gambar 18. Detail Kandang Kuda Alazka
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Berdasarkan hasil penelitian mengenai sarana dan prasarana yang ada pada arena berkuda Alazka dibandingkan dengan teori pada buku Data Arsitek Ensrst Neufret Jilid 1 bahwa fasilitas masih belum sesuai dengan teori. Hal tersebut berupa ukuran desain arena berkuda dan kandang kuda. Selisih kandang kuda Alazka dengan teori yang dilihat pada gambar 14, untuk ketinggian pintu 110 cm sedangkan teori 130 cm. Selain itu, pada arena berkuda juga belum memenuhi standar, lebar dan panjang dilihat pada gambar 12 dari arena berkuda Alazka 60 m x 40 m, Sedangkan pada teori 493 m x 50 m.

Peneliti mendapatkan hasil dari hasil observasi mengenai fasilitas penunjang Alazka Cilacap sebagai berikut:



Gambar 19. Lahan Parkir
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Lahan parkir pada Alazka Cilacap masih menggunakan trotoar pejalan kaki yang sehingga mengganggu aktifitas pejalan kaki di sepanjang Jalan Kalimantan tersebut.



Gambar 20. Tempat Istirahat
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Tempat Istirahat bagi pengunjung sudah memenuhi standar yang dimana ketinggian dimensi meja 70 cm dan kursi 40 cm.



Gambar 21. Toilet dan WC
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Toilet pada Alazka Cilacap memiliki ukuran yang sudah sesuai standar memiliki dimensi 180 cm x 140 cm, namun sayangnya kebersihan toilet tersebut yang kurang terawat dan menjadi sarang penyakit.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada 10 pengguna Alazka Stable. Hal yang ditanyakan mengenai nilai-nilai kontekstual kenyamanan dan fasilitas yang ada selama berlangganan tempat tersebut kurang lebih 2 tahun. Peneliti membuat rangkuman dalam bentuk kuesioner. Aspek kontekstual yang ditanyakan peneliti terhadap responden, antara lain:

1. Tingkat kenyamanan pada arena
2. Respon terhadap fasilitas arena
3. Respon terhadap keamanan dan keselamatan saat berkuda pada arena

4. Respon terhadap kualitas arena berkuda pada arena
5. Respon terhadap kualitas kandang kuda

Tabel 1. Hasil Responden Alazka Stable

NO	Kategori Kepuasan	Puas	Tidak Puas
1	Kepuasan Terhadap Kenyamanan Arena	4	6
2	Kepuasan Terhadap Fasilitas Arena	4	6
3	Kepuasan Terhadap Keamanan Arena	3	7
4	Kepuasan Terhadap Kebersihan Arena	3	7

(Sumber: Dokumen Peneliti, 2021)

Hasil responden pengunjung Alazka terbilang cukup rendah dikarenakan beberapa aspek yang belum memenuhi kriteria dari standar sarana dan prasarana Arena berkuda. Konsep wisata edukasi dari Alazka pun terbilang belum mampu mengedukasi pengunjung dikarenakan sarana dan prasarana yang terbatas, kondisi lingkungan yang buruk yang dapat dibuktikan dengan kandang kuda yang tidak terurus dengan layak sehingga tidak sesuai dengan standar dan mengancam kesehatan kuda tersebut.

Arena berkuda Alazka juga belum memenuhi standar yang ada, tekstur tanah yang gembur dan berbatu juga bisa membahayakan kuda. Kondisi lapangan setelah hujan juga menjadi permasalahan baru karena lapangan tidak bisa dipakai dan kegiatan wisata pun terpaksa dihentikan total sampai arena bisa digunakan kembali.



Gambar 22. Tekstur Tanah Arena Berkuda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Kesehatan lingkungan dan pengolahan limbah kuda pun belum bisa teroganisir dengan baik sehingga menimbulkan limbah dan penyakit bagi kuda. Salah satunya adalah penyakit kolit atau biasa disebut dengan penyakit masuk angin. Hal tersebut dapat membahayakan kuda bahkan mengancam nyawa kuda tersebut.



Gambar 23. Pengolahan Limbah feses Kuda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian setidaknya kita dapat mengambil petunjuk:

1. Kurangnya minat olahraga berkuda yang dianjurkan oleh nabi Muhammad SAW pada khususnya kabupaten Cilacap, Jawa Tengah.
2. Potensi yang ada pada Alazka Cilacap melalui kuesioner yang dibagikan kepada pengunjung yang dapat terbilang rendah, belum bisa dimaksimalkan karena fasilitas yang kurang memadai, begitu pula dengan kebersihan lingkungan berkuda dan kandang kuda.
3. Sarana dan prasarana belum memenuhi standar yang ada dilihat dari hasil komparasi teori yang di lakukan dengan buku Data Arsitek Ensrst Neufret Jilid 1, sehingga kondisi yang ada dapat membahayakan pengguna maupun kuda di Alazka Cilacap.
4. Saran untuk Alazka Cilacap adalah pengelolaan kenyamanan bagi sarana dan prasarana kandang kuda dan arena berkuda harus sesuai dengan standar yang ada.
5. Saran yang ditawarkan terhadap pengolahan limbah feses kuda untuk menjadi pupuk organik yang diolah terlebih dahulu dan dapat dijual kembali untuk biaya operasional lainnya. Pengolahan limbah tersebut dapat menjadi bahan untuk konsep wisata edukasi sehingga dapat menambah ilmu dan wawasan baru bagi pengunjung wisatawan Alazka Cilacap.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Khairil. (2021). Survei Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Olahraga Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Sma Se- Kecamatan Nanga Pinoh.
- Fachrudin, Syah. (2019). *Pemanfaatan Kotoran Kuda Sebagai Bahan Dasar Pembuatan Pupuk di Desa Binoh Burneh Madura*. Program Studi

Ilmu Kelautan Fakultas Pertanian Universitas
Trunojoyo Madura.

Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta:
Erlangga.

Ulmia, Nahda. (2017). *Pusat Equestrian Di
Jeneponto Dengan Konsep Futuristik: Program
Sarjana Arsitektur Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam
Negeri Alauddin Makassar*

Wangsit, Andri (2019). Peraturan Pacuan PORDASI
no.5/KK/KP/2003

Yuwono, (2008). Pengertian Sarana dan Prasarana
Menurut Para Ahli. Diakses dari
<https://pengertianmenurutparaahli.org/pengertian-sarana-dan-prasarana-menurut-para-ahli/>.