



PERANCANGAN ARENA BERKUDA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI MINAHASA

Eric M. Karundeng^{*1}, Moh F, Suharto², Sonny.D.J. Mailangkay³, Antoinette L.G. Katuuk⁴

¹²³⁴Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

*18211008@unima.ac.id

INFO ARTIKEL

Article history:

Diterima : 2025-06-16

Revisi : 2025-06-16

Disetujui : 2025-12-31

Tersedia Online : 2025-12-31

E-ISSN : 2829 – 7237

Cara sitasi artikel ini:

Karundeng, et al. (2025). PERANCANGAN ARENA BERKUDA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI MINAHASA. *Jurnal Ilmiah Desain Sains Arsitektur (DeSciArs)*, 5(2), 294-302. <https://doi.org/10.53682/dsa.v5i2.12286>

ABSTRAK

Olaraga berkuda ini sangatlah terkenal di Sulut khususnya di Minahasa, dengan adanya stadion pacuan kuda Maesa Tompaso maka sering di adakannya perlombaan pacuan kuda sampai sekarang di stadion tersebut. Olahraga pacuan kuda di Sulut khusunya di Minahasa sudah sangat terkenal banyaknya prestasi yang di berikan oleh para atlet pacu kuda di Minahasa sampai sekarang. Namun tidak adanya fasilitas dan sarana bagi masyarakat dan wisatawan yang ingin belajar atau mencoba untuk berkuda. Dari masalah tersebut maka munculah solusi untuk merancang fasilitas dan sarana berkuda berupa Arena Berkuda dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer yang memiliki desain yang modern dan kekinian yang dapat memberikan fasilitas dan sarana berkuda bagi masyarakat tidak emiliki kuda dan wistawan. Bahkan arena berkuda ini bisa menjadi landmark di Minahasa khususnya di Tompaso dan sekaligus menarik wisatawan dan warga local untuk berkunjung ke Minahasa, dan pastinya akan berdampak baik bagi perekonomian daerah terlebih khusus bagi masyarakat lokal dan sekitarnya..

Kata Kunci :Arena Berkuda, Arsitektur Kontemporer, Kabupaten Minahasa, Kecamatan Tompaso, Olaraga berkuda.

ABSTRACT

Horse racing is a well-known sport in North Sulawesi, especially in Minahasa. The Maesa Tompaso Horse Racing Stadium regularly hosts horse racing competitions to this day. The sport has brought numerous achievements through Minahasan jockeys, further establishing its popularity in the region. However, there is currently a lack of proper facilities and infrastructure for the public and tourists who wish to learn or try horseback riding. In response to this issue, a solution emerged to design an equestrian facility in the form of a Horse Riding Arena using a Contemporary Architectural approach. This design will incorporate modern and up-to-date elements to provide access to equestrian activities for both locals who do not own horses and visiting tourists. This arena also has the potential to become a landmark in Minahasa, particularly in Tompaso, attracting both tourists and local residents. Ultimately, it would positively impact the regional economy, especially benefiting the surrounding local communities.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

<https://doi.org/10.53682/dsa.v5i2.12286>

Keywords:Equestrian Arena, Contemporary Architecture, Minahasa Regency, Tompaso District, Equestrian Sports.

PENDAHULUAN

Kecamatan Tompaso Terletak di Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara, sekitar 45 km barat daya Manado dan berada di dataran tinggi dengan elevasi sekitar 425 mdpl [1]. Kota ini dapat dijangkau dari Kota Manado sebagai ibu kota Provinsi Sulawesi Utara. Melalui Kota Tomohon, sejauh 45 km, melalui Kota Airmadidi sejauh 25-30 km[2].

Dalam bahasa daerah Minahasa, "Tompasu" atau "Tompasok" dapat diartikan sebagai pertemuan atau persimpangan. Hal ini merujuk pada wilayah Tompaso yang merupakan daerah perlintasan atau penghubung antara beberapa wilayah penting di Minahasa.

Budaya dan Tradisi Pacuan kuda di Tompaso bukan sekadar olahraga, melainkan bagian dari warisan budaya dan tradisi masyarakat Minahasa[3]. Masyarakat setempat, khususnya di wilayah Tompaso, telah lama memelihara dan menjadikan kuda sebagai hewan penting dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai alat transportasi, simbol status sosial, maupun bagian dari perayaan adat Budaya dan Tradisi Pacuan kuda di Tompaso bukan sekadar olahraga, melainkan bagian dari warisan budaya dan tradisi masyarakat Minahasa. Masyarakat setempat, khususnya di wilayah Tompaso, telah lama memelihara dan menjadikan kuda sebagai hewan penting dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai alat transportasi, simbol status sosial, maupun bagian dari perayaan adat.

Populasi kuda sangatlah banyak di Minahasa,namun tidak di manfaatkan dengan baik oleh pemerintah dan warga lokal.untuk meningkatkan perekonomian daerah. tidak adanya fasilitas dan sarana bagi masyarakat dan wisatawan yang ingin belajar berkuda, maka membuat masyarakat menjadi kurang tertarik[4]. Sulawesi Utara memiliki beberapa gelangan berkuda untuk olaraga berkuda namun banyak yang terbengkalai, alah satunya di Pacuan Kuda Maesa Tompaso yang kurangnya perawatan pada bangunan tersebut yang mengakibatkan kerusakan di beberapa titik bangunan yang bisa menyebabkan material; jatuh dll yang sangat berbahaya jika dibiarkan tanpa perawatan. Masalah itu dapat membuat masyarakat kurak tertarik untuk datang menonton pertandingan pacuan kuda[5].

Olahraga pacuan kuda yang sangatlah terkenal di Tompaso Kecamatan Tompaso sendiri memiliki alam yang asri, indah dengan view perbukitan dan perkebunan menjadikan perancangan Arena Berkuda dengan pendekatan arsitektur kontemporer sangatlah cocok dan menarik[6]. Sebagaimana di katahui arsitektur kontempoere sendiri menekankan proses desain bangunan dan area yang mengikuti perkembangan zaman, dimana di zaman modern sekarang menjadikan objek bangunan menjadi daya tarik bagi masyarakat khususnya di daerah Tompaso yang masih sedikit memiliki bangunan umum yang bergaya modern[7]. Melalui pendekatan arsitektur kontemporer yang akan diterapkan pada perancanaan arena berkuda, dapat memberikan nuansa baru serta dapat menfasilitasi masyarakat dalam menyesuaian pada kehidupan yang modern dan yang paling penting dapat berguna bagi masyarakat dan wisatawan.

PENDEKATAN DAN TEMA PERANCANGAN

Arena berkuda adalah kandang luar ruangan untuk menunggang kuda. Arena berkuda juga dikenal dengan sebutan RING (USA), SCHOOL/MANEGE (UK)[8]. Arena berkuda dirancang khusus untuk kegiatan berkuda baik untuk latihan, kompetisi, maupun rekreasi. Ada beberapa jenis arena berkuda yang digunakan dalam berbagai disiplin berkuda.Berikut adalah beberapa jenis arena berkuda yang umum:

- Arena Show Jumping
- Arena Western Riding
- Arena Western Riding
- Cross-Country Course;
- Arena Endurance;
- Arena Polo;

- Arena Indoor dan Outdoor;
- Arena Barrel Racing;

Jenis-jenis arena ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik dari berbagai disiplin olahraga berkuda dan dapat berbeda dalam hal ukuran, permukaan, dan desain rintangan[9]. Arsitektur kontemporer adalah gaya arsitektur yang berkembang sejak akhir abad ke-20 hingga saat ini. Gaya ini ditandai dengan penggunaan teknologi dan material modern, fleksibilitas desain, serta pendekatan inovatif terhadap ruang, bentuk, dan fungsi bangunan. Pengaruh arsitektur kontemporer di Indonesia cukup signifikan dan mencerminkan perkembangan sosial, budaya, ekonomi hingga teknologi yang terjadi didalam beberapa decade terakhir[10]. Baik dari pengaruh perpaduan nilai lokal dan global, peningkatan inovasi desain, respon terhadap iklim dan lingkungan, serta transformasi kota dan identitas visual. Arsitektur kontemporer memiliki beberapa kriteria yang membedakannya dari gaya arsitektur lainnya. Kriteria ini mencerminkan nilai-nilai modernitas, inovasi, dan keberlanjutan. Berikut adalah beberapa kriteria utama dari arsitektur kontemporer :

- Keberlanjutan dan Ramah Lingkungan:
- Penggunaan Teknologi Modern
- Kesederhanaan dan Minimalisme
- Material Modern dan Inovatif
- Integrasi dengan Alam dan Lingkungan Sekitar
- Fleksibilitas dan Multifungsi:
- Keterbukaan dan Transparansi
- Eksplorasi Bentuk dan Geometri

Menurut Francis D,K Ching dan Amos Rapoport arsitektur kontemporer berbasis pada inovasi dan teknologi, serta responsif terhadap kebutuhan manusia dan lingkungan dan bahkan mewakili budaya serta dinamika sosial zaman sekarang. Pendekatan Perancangan yang diangkat dalam Perencanaan arena berkuda di Minahasa yaitu arsitektur Kontemporer". Dimana Arsitektur kontemporer ini adalah bagaimana untuk merancang sebuah bangunan yang modern serta inovatif, sederhana,minimalis yang dapat memberikan kenyamanan didalam ruang dengan baik, serta memperhatikan penataan lanskap dan vegetasi yang berpengaruh besar pada integrasi dengan alam dan lingkungan sekitar

ELABORASI KONSEP PADA PERANCANGAN

1. Lokasi Perancangan

Lokasi Perancangan berada di Sulawesi Utara, Kabupaten Minahasa, Kecamatan Tompaso, Provinsi Sulawesi Utara. Berbatasan dengan kecamatan kawangkoan, Dengan luas tapak yaitu 45000 m².



Gambar 1: Lokasi Perancangan

(sumber : Google Earth,2023)

Dipilihnya tapak pada lokasi tersebut merupakan pertimbangan dari berbagai hal, antara lain sebagai berikut:

- Sesuai dengan Peraturan Daerah Sulawesi Utara Tahun 2014 tentang RTRW wilayah provinsi Sulawesi utara tathun 2014-2034 pasal 55 nomor 3 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa, area sekitar tompaso watupinabetengan dan kawangkoan ditetapkan sebagai kawasan yang di peruntukkan sebagai tempat pariwisata alam sejarah dan kuliner yaitu Kawasan olahraga dan seni budaya
- Mempunyai akses pencapaian yang mudah dan dekat dengan jalan raya.
- Memiliki keunikan tersendiri dimana terdapat view perbukitan, terlihat juga cagar wisata bukit kasih kanonang, dan view patung Tuhan Yesus kawangkoan.

- Berbatasan langsung dengan gelangan pacuan kuda Maesa Tompaso dan museum budaya Padior Batupinabetengan

a. Kondisi Topografi

Wilayah di Tompaso memiliki karakteristik topografi yang dominan bergelombang dan bergunung, dengan kombinasi dataran agak luas dan lereng sedang hingga curam. Namun untuk site ini berada di daerah yang tidak berkонтur dan relatif datar.

b. Kondisi Infrastruktur

Kondisi infrastruktur di lokasi terdapat jaringan, jalan, listrik, telepon, air bersih dan sanitasi. Untuk data yang telah dikumpulkan pada perancangan ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data Primer mencangkup Survey lapangan dengan tujuan mengamati eksisting pada tapak, dan Wawancara kepada beberapa warga sekitar. Sedangkan Data Sekunder didapatkan tanpa pengamatan secara langsung, melainkan dari beberapa sumber tertulis berupa buku, jurnal, artikel ilmiah, atau internet. Data sekunder didapatkan melalui tinjauan literatur dan studi komparasi. Untuk Teknik Analisa yang digunakan adalah Analisa Pragmatik dan Analisa Tapak. Analisa Pragmatik meliputi analisis fungsi, pengguna, dan aktivitas, analisis kebutuhan ruang, analisis hubungan ruang, serta analisis zonasi kawasan wisata. Analisis tapak meliputi analisis sirkulasi dan pencapaian, analisis vegetasi, analisis view, analisis klimatologi, analisis material lokal, dan analisis vegetasi.

2. Konsep Perancangan

Perancangan dijalankan dengan mengangkat sebuah konsep yang akan menjadi abstraksi dan ide umum dari perancangan, konsep merupakan simpul pengait dari setiap ide yang ditampilkan dalam perancangan Arena Berkuda Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer. Ide – ide tersebut menjadi gagasan dasar dan pemecahan masalah perancangan yang diimplementasikan kedalam program ruang, zonasi, tatanan massa, bentuk bangunan, ruang terbuka hijau, dan ruang publik. Penerapan Tema Arsitektur Kontempoere Dalam Rancangan, Yaitu :

a. Bentuk Atap datar dan Material modern pada Bangunan

b. Penerapan Tema Arsitektur Kontemporer pada Interior Bangunan

c. Menciptakan Ruang Terbuka Hijau yang Memberi Kesan Menyatu dengan alam

3. Konsep Perancangan

Dasar pertimbangan sebagai faktor yang mendukung dalam menetapkan Site Plan untuk Arena Berkuda ini adalah :

- Berada dalam Kawasan perkebunan dan area olaraga berkuda. Pembangunan fasilitas Arena Berkuda ini mendukung keberadaan berkuda di Tompaso sebagai tujuan untuk tempat olaraga dan berwisata.

- Pencapaian dari pusat Manado ke Tompaso sekitar 1 jam 30 menit, dan juga dari kota Manado menuju Tompaso baik dan lancar.

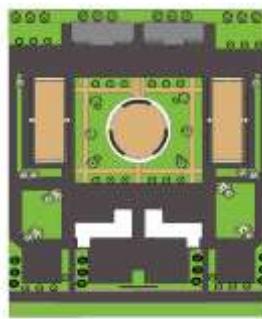
- Luasan site yang memadai

- Lingkungan tapak mendukung untuk rencana pembangunan fasilitas Arena Berkuda Sesuai dengan rencana RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) yaitu pengembangan kawasan Arena Berkuda di Tompaso

- Tersedianya fasilitas jaringan infrastruktur.

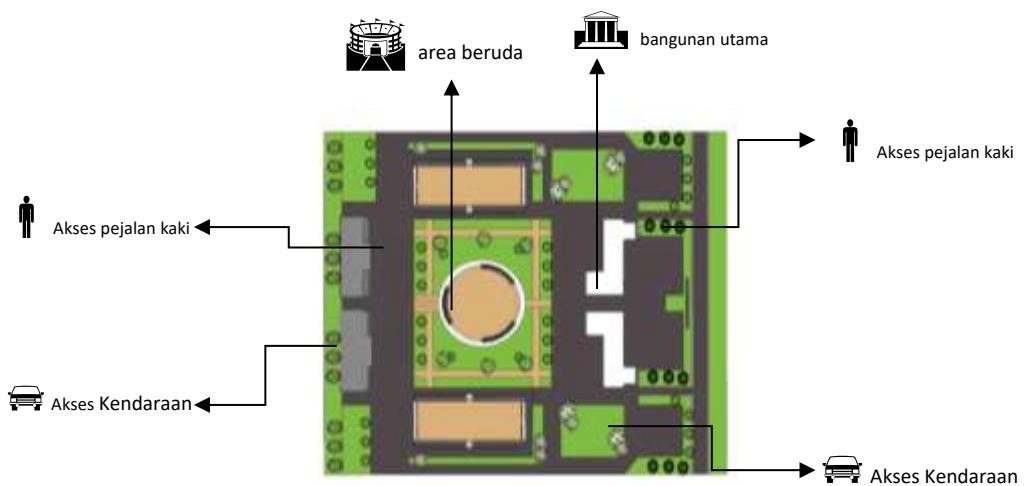
4. Konsep Kawasan

Konsep ruang luar yang diterapkan pada kawasan adalah konsep arsitektur Kontemporer. Konsep ini ditandai dengan adanya tanaman tropis yang ditanam pada ruang luar Kawasan yaitu pohon palem, cemara, mahoni, dsb.

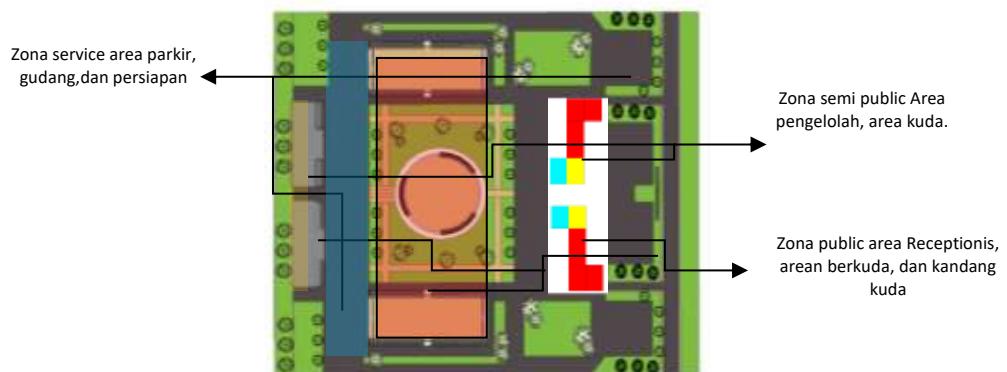


Gambar 2: Penataan Vegetasi Pada Ruang Luar
(sumber : Analisa Sendiri,2025)

a) Zoning Kawasan



Gambar 3: Zoning Kawasan
(sumber : Analisa Penulis,2025)



Gambar 4: Zoning Kawasan
(sumber : Analisa Penulis,2025)

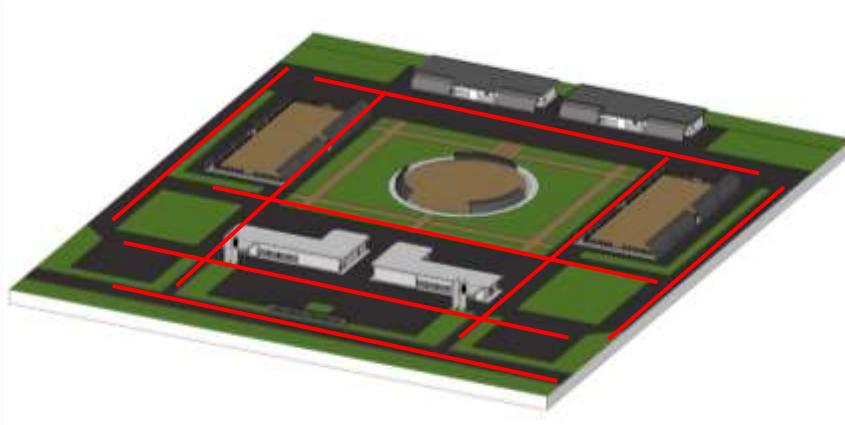
b) Vegetasi



Gambar 4: Vegetasi
(sumber : Analisa Penulis,2025)

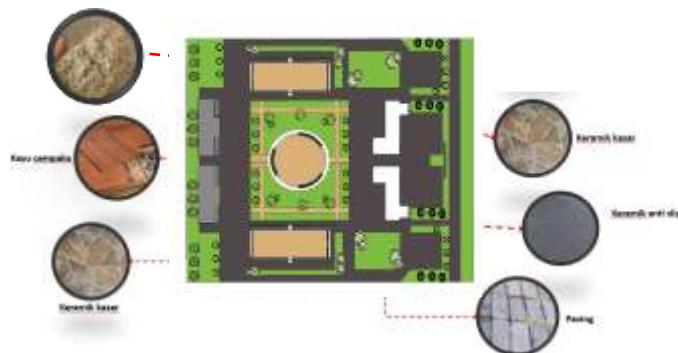
Pohon palem berguna untuk mengarahkan, membatasi, dan mengendalikan kebisingan, pohon Tanjung memberikan keteduhan di tempat parkir, dan pohon mahoni baik untuk mengendalikan kebisingan dan polusi. Karena pohon mahoni memiliki daun yang lebat dan dapat menutupi area yang luas, maka ditempatkan di area sirkulasi pejalan kaki untuk memberikan keteduhan bagi pengunjung. Desain vegetasi dipengaruhi oleh aktivitas yang berlangsung di area fasilitas tapak. 4,5 meter Karena pengunjung sering memarkir mobilnya di tempat yang sejuk dan minim paparan sinar matahari langsung, maka pohon tanjung juga ditempatkan di seluruh area parkir. Selain daripada itu, pohon cemara dan palem diletakan pada titik pusat zona komersial untuk menyegarkan para pengunjung serta sebagai pengarah.

c) Sirkulasi



Gambar 6: Jalur masuk dan sirkulasi pengunjung
(sumber : Analisa Pribadi, 2025)

d) Material



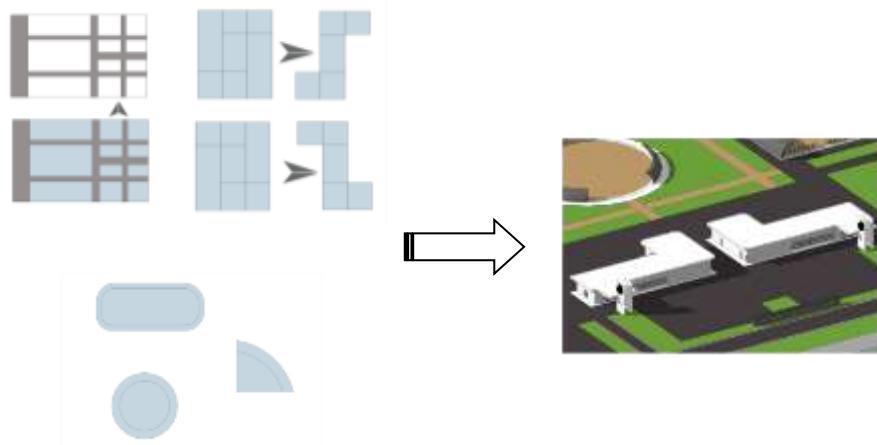
Gambar 6: Material permukaan tapak
(sumber : Analisa Pribadi, 2023)

e) Material

Jenis-jenis material yang digunakan pada bangunan utama, kandang kuda dan arena berkuda, yaitu:

1. Dinding batu bata
2. Dinding Aluminium Composite Panel (ACP)
3. Dinding semen
4. Kaca
5. Lantai marmer
6. Lantai tegel
7. Pasir Silica
8. Kayu

5. Konsep Bentuk



Gambar 7: Bentuk bangunan
(sumber : Analisa Pribadi, 2023)

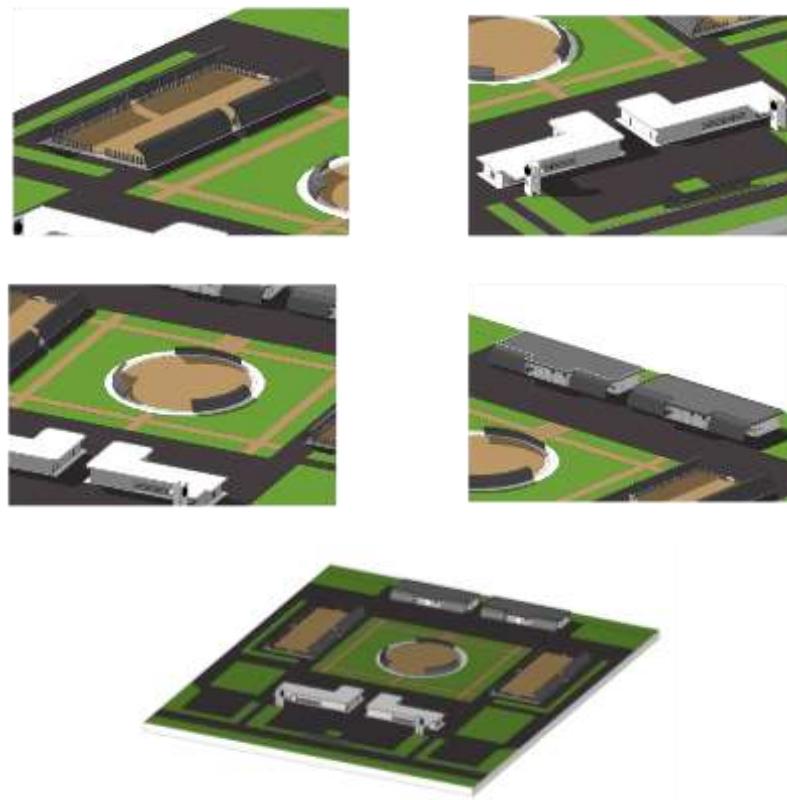
6. Hasil Perancangan

a. Site Plan



Gambar 8: Site Plan
(sumber : Analisa Pribadi, 2023)

b. Perspektif



Gambar 9: Perspektif
(sumber : Perancangan Pribadi, 2023)

KESIMPULAN DAN SARAN

Olahraga Berkuda Di Minahasa, merupakan kegiatan yang sangat terkenal di Sulawesi Utara. Banyak yang memelihara dan memperlombakan hewan kuda. Untuk itu, penulis ingin merancang Arena berkuda yang

sudah ada ini sebagai suatu sarana Olahraga serta rekreasi wisata dengan pendekatan “Arsitektur Kontemporer”.

Dengan adanya Arena Berkuda di Minahasa Kec. Tompaso, ini bisa berdampak baik bagi perekonomian masyarakat sekitar dan bahkan pemerintah daerah, yang sebelumnya masyarakat awam tidak memiliki fasilitas untuk berkuda, dengan perancangan ini masyarakat dan wisatawan yang diatang di Minahasa bisa mencoba untuk berkuda. Dan dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer juga dapat menjadikan perancangan yang lebih modern dan dapat menjadi landmark di Tompaso yang dapat menarik wisatawan lokal maupun internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. W. H. Evanly, R. L. E. Sela, and R. M. S. Lakat, “Analisis Risiko Bencana Tanah Longsor Di Kabupaten Minahasa,” *SPASIAL*, vol. 7, no. 3, pp. 352–360, 2020.
- [2] T. Taufani, “Menjaga Kerukunan, Merayakan Keragaman di ‘Negeri Seribu Gereja’: Harapan dan Tantangan”.
- [3] F. E. W. Parengkuhan, *Sejarah kota Manado, 1945-1979*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai ..., 1986.
- [4] A. Wijayanto, “RESTRUKTURISASI PENINGKATAN SUPPORT SYSTEM,” 2022.
- [5] “PERANCANGAN ARENA PACUAN KUDA BIMA DI KOTA BIMA.”
- [6] C. Hartzel Gijoh, A. J. UNSRAT Papia C Franklin, S. H. Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT Octavianus A Rogi, and S. Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT, “REDESAIN PACUAN KUDA DI TOMPASO (Arsitektur Tropis Modern).”
- [7] A. Sachari, *Budaya Visual Indonesia: membaca makna perkembangan gaya visual karya desain di Indonesia abad ke-20*. Erlangga, 2007.
- [8] V. Chandra, I. T. L. Ritonga, and M. Amin, “Perencanaan Pusat Olahraga dan Rekreasi Berkuda dengan Pendekatan Arsitektur Kolonial,” *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP*, vol. 18, no. 1, pp. 46–59, 2022.
- [9] I. Al-Faruqi Di Jombang and J. Timur, “Perancangan Pusat Pengembangan Olahraga Dan Kesenian Islam dengan Pendekatan Konsep Seni.”
- [10] A. Rolalisasi, “ARSITEKTUR KONTEMPORER SEBAGAI EKSPRESI IDENTITAS DAN BUDAYA,” *Jurnal Ilmiah Arsitektur*, vol. 13, no. 2, pp. 198–207, 2023.