

ARENA KARAPAN SAPI DI KOTA PAMEKASAN TEMA: NEO VERNAKULAR

Hari Eko Prasetyo¹, Suryo Tri Harjanto², Sri Winarni³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹hariekoprasetyo60@gmail.com, ²totosuryosaja@gmail.com ,

³sriwinarni@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Pulau madura dikenal dengan masyarakatnya yang memiliki rasa semangat kerja yang tinggi dan kekerabatan yang erat ini menjadikan awal terciptanya karapan sapi. Dulunya hanyalah solusi dalam masalah pertanian yang kini menjadi sebuah budaya yang melekat di kalangan masyarakat lokal maupun masyarakat luar banyak menyukai karapan, hanya melihat para sapi ini yang saling berlarian adu cepat di lapangan lintasan. Rancangan arena karapan sapi ini ditujukan untuk mewadahi kearifan local, karapan sapi adalah tradisi turun temurun dari leluhur suku madura, dengan melakukan pendekatan Arsitektur Neo vernacular sebagai tema rancangan bangunan.

Kata kunci : Arena, Karapan sapi, Neo vernakular

ABSTRACT

Madura island, which is famous for its people who have a high work spirit and close kinship makes karapan sapi created. In the past, it was only a solution to agricultural problems which has now become an inherent culture among the local community and many outsiders who like karapan, only see these cows running fast on the field track. the design of Karapan Sapi is a hereditary tradition from the ancestors of the Madurese tribe, by taking the Neo vernacular Architecture approach as the theme of building design.

Keywords : Arena, Karapan sapi, Neo vernakular

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pulau Madura merupakan salah satu pulau yang terletak di sebelah timur laut Jawa Timur, pulau Madura memiliki luas kurang lebihnya 5.158 km² dengan jumlah penduduk hampir 4 juta jiwa. Madura memiliki 4 kabupaten yaitu Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep. Pulau Madura dengan sejarah yang panjang sangat tercermin dari budaya dan keseniannya dengan pengaruh Islam yang kuat di pulau ini, mayoritas penduduk di Pamekasan sebagian besar Islam. Tak salah jika kota ini disebut dengan bumi Gerbang

salam, pulau Madura memiliki kebudayaan ciri khas dari Madura yaitu karapan sapi. Karapan sapi merupakan istilah perlombaan pacuan sapi yang berasal dari pulau Madura. Perlombaan ini sepasang sapi yang menarik semacam kereta dari kayu dan di pacu dalam lomba adu cepat melawan pasangan-pasangan lainnya. Namun di kota Pamekasan belum adanya tempat atau gedung arena lintasan yang mewadahi pagelaran perlombaan karapan sapi ini, selama ini tempat pertandingan karapan sapi hanyalah lapangan luas atau lahan yang luas untuk menggelar pertandingan dan untuk memisahkan penonton dan arena lintasan hanya menggunakan batasan biding atau pagar bambu (*Budaya dan Adat* , 2019).

Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari Perancangan Arena karapan sapi ini di Kota Pamekasan adalah Meberikan wadah untuk masyarakat kota Pamekasan dan sekitarnya agar karapan sapi tidak sekedar kebudayaan saja, namun bisa menjadi ajang olahraga baru.

Rumusan Masalah

Perancangan arena karapan sapi di kota pamekasan berupaya menyelesaikan beberapa permasalahan seperti berikut:

- a. Bagaimana mewujudkan arena karapan sapi yang mewadahi kebudayaan lokal di pulau Madura khususnya di kota Pamekasan ?
- b. Bagaimana menciptakan konsep bangunan kebudayaan karapan sapi yang sesuai dengan arsitektur neo vernakular dan melakukan penekanan pada konsep tersebut ?

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

Arsitektur Neo vernakular adalah berkembang dari era arsitektur post modern muncul pada pertengahan tahun 1960-an, adanya post modern dikarenakan adanya sebuah gerakan yang dilakukan oleh beberapa arsitek yaitu Charles Jencks untuk mengkritisi arsitektur modern. Hal ini dilakukan karena arsitek-asitek ingin memberikan konsep baru yang lebih menarik dari arsitektur modern yang mempunyai bentuk-bentuk yang monoton (Widi & Prayogi, 2020).

Menurut Budi A Sukada terdapat enam aliran yang ada di zaman arsitektur post modern salah satunya arsitektur neo-vernakular dari semua aliran yang berkembang pada era post Modern memiliki 10 ciri-ciri sebagai berikut (Widi & Prayogi, 2020).

- Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer
- Mengembalikan kenangan historik
- Berkonteks urban
- Bersifat representasional
- Menerapkan kembali teknik ornamentasi
- Dihasilkan dari partisipasi
- Bersifat plural
- Bersifat eklektik
- Berwujud metaforik

Dari pernyataan Charles Jencks mengatakan Arsitektur Neo-vernakular adalah arsitektur yang menggunakan batu bata keramik dan material tradisional lainnya dan juga bentuk vernakular adalah sebuah reaksi untuk melawan arsitektur internasional modern pada 1960-an dan 1970-an. maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular sebagai berikut (Jenck & Revivalism, 1988).

- Selalu menggunakan bentuk atap bubungan
- Penggunaan material lokal
- Mengembalikan bentuk tradisional
- Kesatuan antara interior dengan bentuk lingkungan
- Warna yang kontras

Tabel 1.
Pengertian Arsitektur Neo vernakular

No	Definisi	Prinsip	Sumber
1	Arsitektur Neo Vernakular arsitektur yang berkembang pada era post modern	Bentuk-bentuk yang monoton	(Widi & Prayogi, 2020)
2	Menurut Charles Jencks arsitektur neo vernakular adalah arsitektur yang menggunakan batu bata, keramik dan material tradisional lainnya.	Penggunaan material lokal, mengembalikan bentuk-bentuk tradisional, kesatuan antara interior dengan bentuk lingkungan.	(Charles Jencks Architecture 1977)

Tinjauan Fungsi

Berdasarkan judul yang di ambil yakni perancangan arena karapan sapi dikota Pamekasan,terdapat kajian fungsi yang perlu dijabarkan melalui literatur mengenai perancangan arena karapan sapi ini dilakukan pejabaran guna memperoleh informasi data-data yang dicapai.

a. Pengertian arena

Pengertian arena menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah lapangan tempat bersaing atau berjuang,arena juga dapat di artikan gelanggang atau lingkaran.Pengertian Gelanggang menurut Kamus umum bahasa Indonesia adalah ruang atau lapangan tempat sepak bola,futsal,bertinju,pacuan(kuda),dan jenis olahraga lainnya (Widodo, 2019).

b. Fungsi Arena

Arena merupakan prasaranan fasilitas dari kegiatan olahraga secara umum.Prasarana adalah suatu yang mempermudah aktifitas dan memiliki sifat realtif permanen,dengan kata lain isitlah fasilitas olahraga sudah mencakup prasaranan dan saranaan olahraga (Giriwijoyo, 2013).

c. Defini karapan sapi

Karapan sapi adalah sebuah bentuk tradisi mengandung perpaduan antara kesenian, tradisi, dan perlombaan yang didalamnya terdapat unsur yang terlibat seperti tokang tongkok (joki), ambhin (pakaian keebasaran sapi yang melambangkan ciri khas dari daerah asal),obhit (hiasan kepala yang memuat pesan spritual),kaleles (media tunggangan joki) dan anjar (hiasan pada bagian kaleles),(*Mengenal Karapan Sapi, Tradisi Khas Masyarakat Madura*, 2021).



Gambar 1.

Sumber: <https://www.sastrawacana.id/2017/05/mengenal-tradisi-karapan-sapi-madura.html>
karapan sapi

- Komparasi Sejenis.

a. Stadion karapan sapi skep RP Moch.Noer Bangkalan

Stadion karapan sapi RP Moch Noer ini terletak di salah satu kota Madura yaitu kota Bangkalan, stadion ini dibuat khusus untuk perlombaan karapan sapi. Stadion ini memiliki area luasan kurang lebihnya 1.96 hektar dengan panjang lintasan 200 meter, namun di stadion ini hanya memiliki fasilitas yang kurang seperti yang di jabarkan di tabel berikut (*Lapangan Kerapan Sapi R.P Moh. Noer Bangkalan - Gerbang Pulau Madura, 2015*).

Gambar 2.

Sumber: Google crome

Stadion karapan sapi Rp Moch Noer Bangkalan



Tabel 2.

Tabel studi komparasi Stadion Moch noer Bangkalan

	Fasilitas Utama	Fasilitas Pendukung
Fasilitas Pada Stadion Karapan Sapi RP Moch Noer Bangkalan	Lintasan Karapan sapi	Entrance Gate pintu Masuk dan keluar tribun
	Tribun Penonton	KM (toilet)
		Tempat Parkir

b. Arena Paculan Kuda Sapporo

Arena paculan kuda sapporo adalah sebuah gelanggang yang fungsi utamanya arena paculan kuda yang terletak di kota sapporo jepang. pada stdui komparasi ini mengambil fungsi atau fasilitas-fasilitas yang tersedia pada arena paculan kuda sapporo ini sebagai berikut. (*Arena Pacuan Kuda Sapporo / TEMPAT WISATA / Bahasa Indonesia, 2014*)

Gambar 3.
Sumber: Google crome
Arena pacuan kuda sapporo



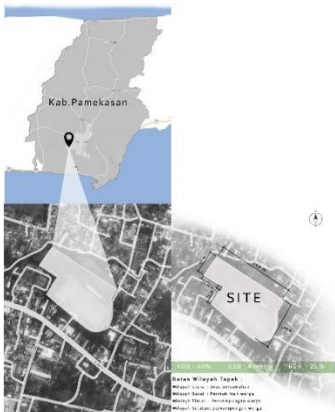
Tabel 2.

Tabel studi komparasi arena paculan kuda sapporo

	Fasilitas Utama	Fasilitas Penunjang	Fasilitas Pendukung
Fasilitas Pada Arena Pacuan Kuda Sapporo	Lintasan Kuda	Area Kids Land (Area berkebun Bersama kuda)	Tempat Parkir
	Tempat kasino	Rumah Pohon	
	Tribun Penonton	Kantor Pengelola	
	Kandang Kuda	Food court	

Tinjauan Tapak

Lokasi tapak berada pada jalan lawangan daya pademawu, kec.Pamekasan, Jawa timur. Tapak ini berada di timur laut dari pusat kota yang dimana tapak ini adalah bekas stadion yang sudah di nonaktifkan,selain itu kondisi lingkungan sekitar tapak kondisinya tidak terlalu padat dikarenakan di lingkungan sekitar tapak masi banyak lahan kosong. Luas tapak 29.957 m² ,dengan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 70-80 %.(RENCANA TATA BANGUNAN 2019)



Gambar 2.
Sumber: Dokumen Pribadi 2022
Data Tapak

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu :

- a. Batas Utara : Lahan Kosong
- b. Batas Timur : perkampungan warga
- c. Batas Selatan : kawasan kantor POLRES Pamekasan
- d. Batas Barat : Area kosong

Dimensi Tapak :



Gambar 2.

Sumber: Dokumen Pribadi 2022
Dimensi Tapak

Tinjauan Program Ruang

Berdasarkan tabel dibawah ini,terbagi beberapa jenis fasilitas yang dijabarkan pada tabel dibawah berikut ini.

a. Fasilitas Utama

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Tribun penonton	1497
2	Lintasan	15000
3	Kandang	46.2
4	Ruang istirahat sapi	486
Total besaran		16.969

Sumber Analisis (2022)

b. Fasilitas Sekunder

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Galeri art	279
2	Gudang	19,53
3	Tiket corner	24
4	Kantor pengelola	71,85
5	Ruang MEE	58,85
6	Toilet pengelola	46,08
7	Ruang persiapan	36
8	Musholla	73,13
9	Food court	439
10	Mini Market	420
11	Toilet umum	46,08
Total besaran		1.513

Sumber Analisis (2022)

c. Fasilitas Pendukung

Tabel 4.
Fasilitas pengelola

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Art shop	186
2	Pos keamanan dalam	16
3	Toilet keamanan dalam	2,88
4	Pos kewanan luar	16
5	Toilet keamanan luar	2,88
6	ATM center	51,2
Total besaran		274,96

Sumber Analisis (2022)

d. Ruang Luar

Tabel 6.
Ruang luar

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Parkir pengelola	733
2	Parkir pengunjung	225
Total besaran		958

Sumber Analisis (2022)

e. Total Luasan Ruang

Tabel 7.
Total luasan ruang

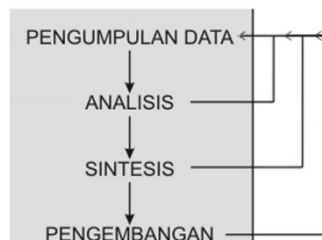
No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Fasilitas utama	16.969

2	Fasilitas sekunder	1.513
3	Fasilitas pendukung	274,96
4	Ruang luar	958
Total besaran		18.756
Lahan parkir		958

Sumber Analisis (2022)

METODE PERANCANGAN

Pendekatan metode yang digunakan yaitu dengan menerapkan proses desain menurut Archer Design and Design Education, yang dimana melakukan proses pengumpulan data, mengidentifikasi masalah atau permasalahan, melakukan analisa, dan melakukan pengembangan prototype atau rancangan (*Design and Design Education*, 2014). Melalui pendekatan metode tersebut di hubungkan dengan pendekatan tema arsitektur Neo vernakular.



Gambar 3.

Sumber: Analisis Penulis 2014
Prinsip Metode Design and Design Education

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Tapak

Dari hasil konsep kemarin terdapat beberapa hasil yang ada seperti Analisa aksesibilitas, dan sirkulasi tapak.

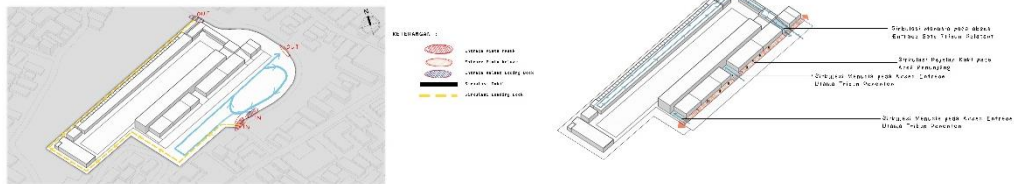
a. Aksesibilitas

Akses untuk menuju tapak terdapat dua jalur akses yang pertama untuk peserta dan yang satunya untuk umum. Sedangkan pada pintu keluar terdapat dua akses, pintu keluar peserta berada di belakang tribun utara dan untuk akses keluar umum berada di timur bangunan arena.

b. Sirkulasi

Untuk pintu masuk dan keluar tribun terdapat tiga titik gate. Pada sirkulasi tapak terdapat area public hall yang dimana tempat berkumpul sebelum memasuki pintu gate tribun.

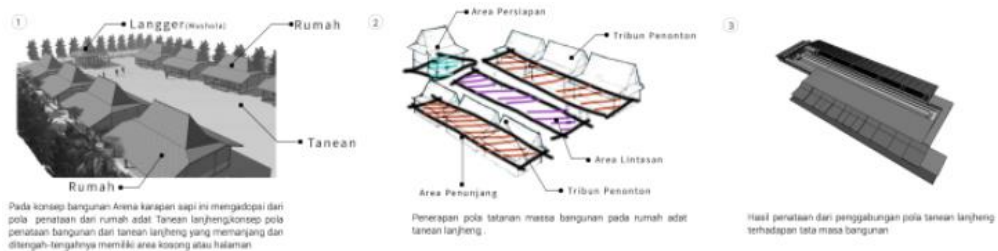
SIRKULASI TAPAK



Gambar 4.
Sumber: data pribadi
Konsep tapak

Konsep Bentuk

Ide bentuk pada bangunan arena karapan sapi ini mengambil dari pola tatanan bentuk dari rumah adat tanean lanjheng yang dimana rumah adat dari tanean lanjheng ini pola penataannya bangunannya memajang ke samping dan di tengahnya terdapat halaman yang kosong atau bisa disebut dengan tanean yang dimana artinya halaman.

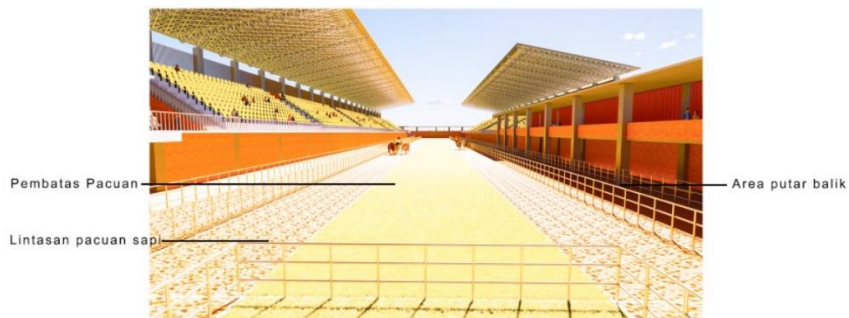


Gambar 5.
Sumber: data pribadi
Konsep Bentuk

Konsep Ruang

a. Area Outdoor

Area outdoor paada bangunan ini berada pada area lintasn karapan sapi dimana area perlombaan ini harus dengan ruangan terbuka dikarenakan sudah menjadi tradisi dimana perlombaan ini harus diruang terbuka.



Gambar 6.
Sumber: data pribadi
Konsep area outdoor

b. Area Indoor

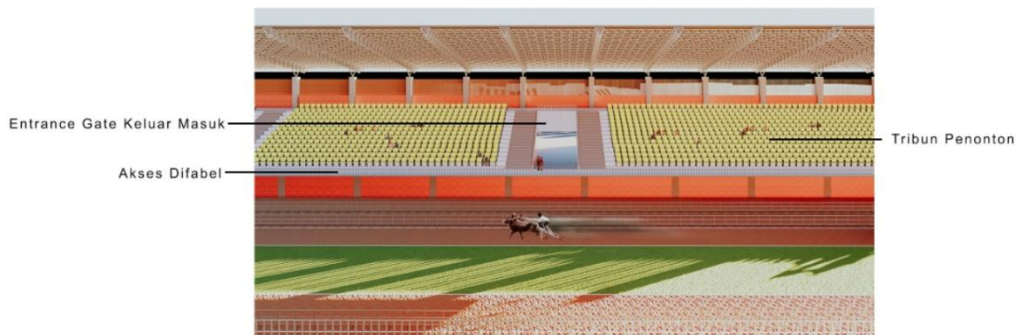
Area indoor di konsepskan seperti ruangan galeri art yang dimana didalamnya memperlihatkan sejarah tentang kebudayaan karapan sapi, tak hanya itu area indoor juga berupa area pengelola dan lain-lain.



Gambar 8.
Sumber: data pribadi
Konsep Area Indoor

c. Area Semi Outdoor

Pada area semi outdoor di konsepskan sebagai area tribun penonton pertandingan perlombaan karapan sapi, pada tribun ini terdapat 2 bagian yaitu sisi sebelah barat dan sisi sebelah timur.

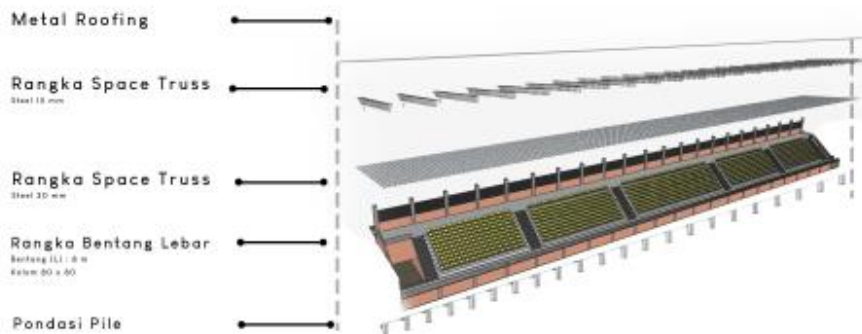


Gambar 9.
Sumber: data pribadi
Konsep Area semi outdoor

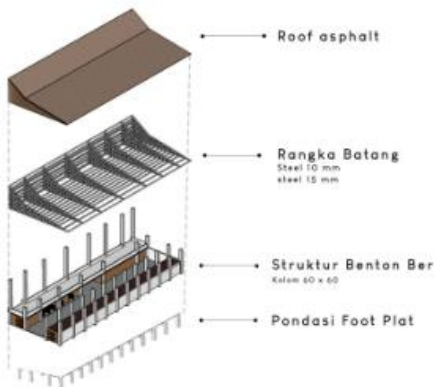
Konsep Struktur

Konsep struktur yang akan diterapkan pada bangunan yaitu pada struktur utama menggunakan struktur benton bertulang, sedangkan pada struktur bawah bangunan menggunakan struktur bor pile, dan pada struktur atas menggunakan sistem space truss.

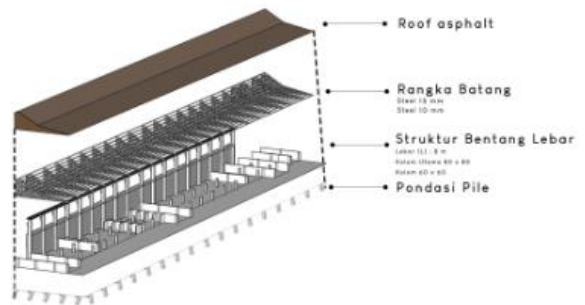
• STRUKTUR TRIBUN



• Struktur Area Persiapan



• STRUKTUR AREA PENUNJANG

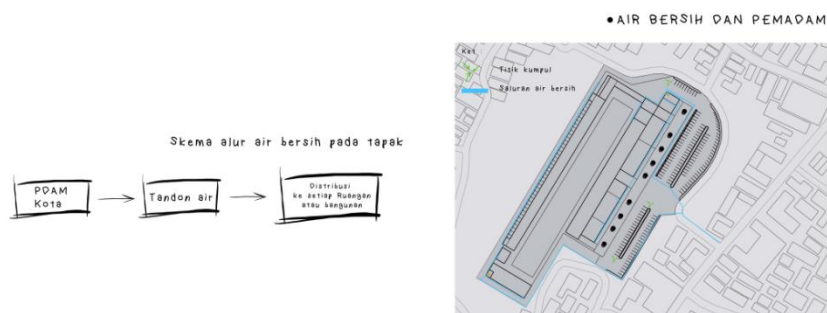


Gambar 11.
Sumber: data pribadi
Konsep Struktur

Konsep Utilitas

a. Air bersih

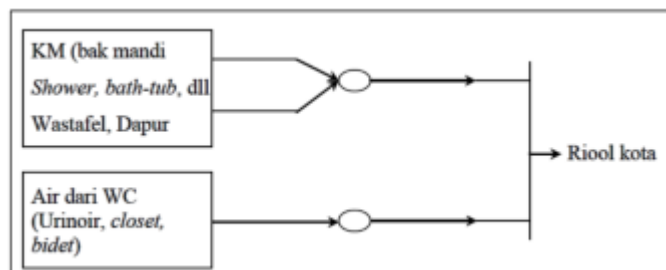
Penyediaan air bersih pada bangunan arena karapan sapi ini yaitu menggunakan sumber utama yang berasal dari PDAM.



Gambar 13.
Sumber: data pribadi
Konsep utilitas Air Bersih

b. Air kotor

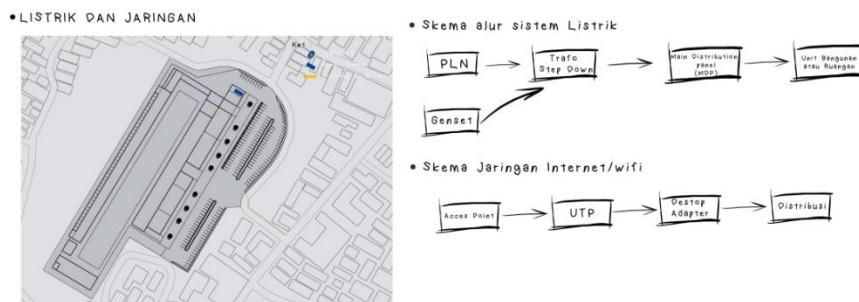
Untuk sistem air kotor pada bangunan arena karapan sapi ini menggunakan sistem air kotor terpisah dimana limbah dari kotoran ditampung dan sebagian diteruskan ke riol kota.



Gambar 12.
Sumber: data pribadi
Konsep air kotor

c. Listrik

Pada konsep utilitas Listrik sistem pendistribusiannya dibedakan kembali agar mempermudah dibedakan pengaturannya menjadi dua bagian yaitu arus lemah dan arus kuat, dan di setiap ruangan akan di tempatkan SDP (sub distribution panel).



Gambar 13.
Sumber: data pribadi
Konsep Utilitas Listrik

Visual Perancangan

Pada visual perancangan ini ada beberapa gambar yang disajikan seperti site plan, Layout plan, tampak depan, tampak samping, potongan B, Potongan C, detail arsitektur, prespektif ekterior, dan prespektif interior.

Site Plan

Gambar Site plan menjelaskan tentang bangunan dan lingkungan sekitar pada tapak .



Gambar 14.

Sumber: data pribadi
Site Plan

Layout Plan

Gambar Layout plan menjelaskan tatanan ruang dalam dan ruang luar pada bangunan arena karapan sapi ini.



Gambar 14.

Sumber: data pribadi
Layout Plan

Tampak Bangunan

Gambar Tampak depan dan Tampak samping menjelaskan tampilan model fasad bangunan selain itu memperlihatkan karakteristik bangunan arena karapan sapi.



Gambar 15.
Sumber: data pribadi
Tampak Depan



Gambar 16.
Sumber: data pribadi
Tampak samping

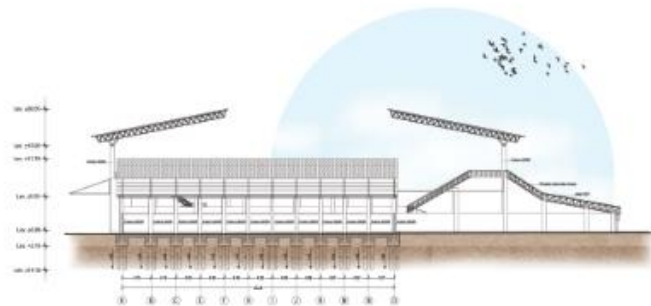
Potongan

Gambar Potongan B dan Potongan C memperlihatkan struktur pada bangunan yang digunakan, selain itu juga memperlihatkan perbedaan elevasi pada bangunan.



Gambar 17.
Sumber: data pribadi
Potongan B-B

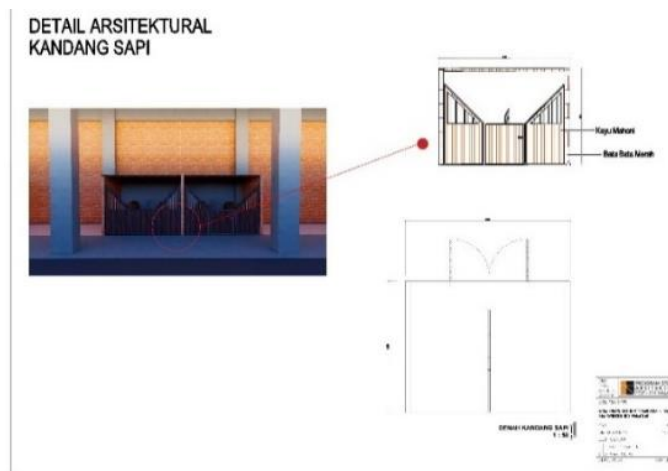
SECTION C



Gambar 18.
Sumber: data pribadi
Potongan C-C

Detail Arsitektur

Gambar Detail arsitektur memperlihatkan keunikan dari ruang arena karapan sapi, salah satu gambar pada dibawah ini yaitu detail arsitektur kadang sapi.



Gambar 19.
Sumber: data pribadi
Detail Arsitektur

Ekterior

Gambar Ekterior kawasan bangunan dan Ekterior Area lintasan pacuan sapi memperlihatkan tampilan bangun dari segi keseluruhan, sedangkan ekterior lintasan pacuan sapi memperlihatkan visualisasi dari lintasan pacuan sapi dan tribun penonton.



Gambar 20.

Sumber: data pribadi

Prespektif ekterior Kawasan bangunan



Gambar 21.

Sumber: data pribadi

Prespektif ekterior Area Lintasan Pacuan

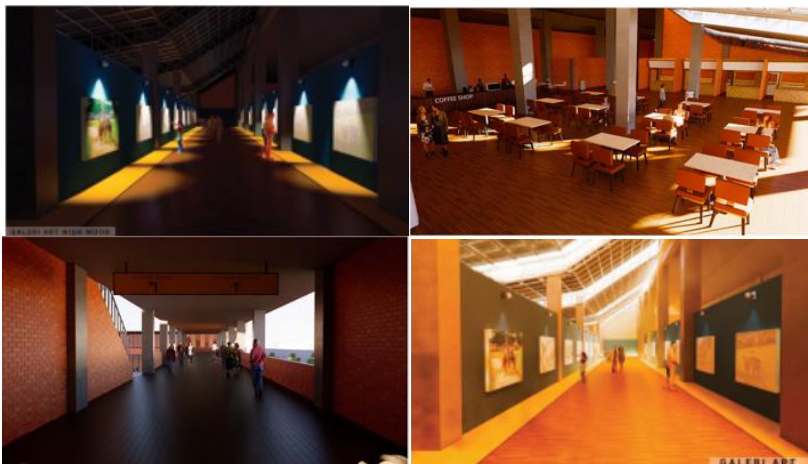
Interior

Gambar Interior area kandang sapi memperlihatkan area kandang sapi dimana di tempatkan sebelum memulai perlombaan maupun sesudah perlombaan.



Gambar 22.
Sumber: data pribadi
Prespektif Interior Area Kandang Sapi

Gambar Interior area penunjang memperlihatkan area seperti Foodcourt, galeri art, entrance gate pintu masuk dan keluar tribun penonton.



Gambar 23.
Sumber: data pribadi
Prespektif Interior Area Penunjang

KESIMPULAN

Dari hasil desain arena karapan sapi ini mampu menjawab permasalahan yang ada di kota pamekasan, dengan melakukan pendekatan arsitektur Neovernakular. Selain itu juga dapat memfasilitasi ajang perlombaan karapan sapi di kota pamekasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arah Pengembangan Institusi Pendidikan Tinggi Desain Sebagai Respon Terhadap Tren Global - Design and Design Education.* (2014, August 14). <https://mulyadi.staff.uns.ac.id/2014/08/17/arrah-pengembangan-institusi-pendidikan-tinggi-desain-sebagai-respon-terhadap-tren-global/>
- Arena Pacuan Kuda Sapporo | Daftar Tempat Wisata | TEMPAT WISATA | Bahasa Indonesia.* (2014). <https://www.sapporo.travel/id/spot/facility/sapporo-racecourse/>
- Giriwijoyo, S. (2013). Ilmu Kesehatan Olahraga, Untuk Kesehatan Dan Prestasi Olahraga. *Bandung : Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan UPI.*, 13–78.
- Jenck, A., & Revivalism, S. (1988). Latar Belakang Munculnya Arsitektur Neo-Vernacular. *Arsitektur*, 5–29.
- Lapangan Kerapan Sapi R.P Moh. Noer Bangkalan - Gerbang Pulau Madura.* (2015). <https://www.pulaumadura.com/2015/02/lapangan-kerapan-sapi-rp-moh-noer.html>
- Mengenal Karapan Sapi, Tradisi Khas Masyarakat Madura.* (2021). <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5517586/mengenal-karapan-sapi-tradisi-khas-masyarakat-madura>
- PERBUP_NOMOR_66_TAHUN_2019-RENCANA_TATA_BANGUNAN_D.pdf.* (2019).
- Sejarah Karapan Sapi Madura: Budaya dan Adat - Madureh.com.* (n.d.). Retrieved February 15, 2022, from <https://www.madureh.com/2019/11/sejarah-asal-mula-kerapan-sapi-madura.html>
- Widi, C., & Prayogi, L. (2020). Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Budaya dan Hiburan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 282–290. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.23761>
- Widodo, D. C. (2019). Filosofi Penjas. *ModulPegebanan Keprofesian*, 1–222.
- Writing 'from the Battlefield': Charles Jencks and The Language of Post-Modern Architecture – Jencks Foundation.* (n.d.). Retrieved August 23, 2022, from <https://www.jencksfoundation.org/explore/text/writing-from-the-battlefield-charles-jencks-and-the-language-of-post-modern-architecture>