

**PROYEK AKHIR ARSITEKTUR
Ganjil 2025/2026**

LAPORAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**Redesain Arena Pacuan Kuda Sebagai Sarana
Rekreasi Inklusif di Tegalwaton
Kabupaten Semarang**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

Bagas Aditya Sulistyo – 22.A1.0081

Dosen Pembimbing :

**Ir. Afriyanto Sofyan, St.B., MT
NUPTK : 0750741642130082**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2026**

ABSTRAK

Puncak kejayaan pacuan kuda di Indonesia berada pada era kolonial Belanda dan kembali bersinar pada dekade 1970-an. Pada masa kolonial, pacuan kuda menjadi salah satu hiburan paling bergengsi bagi kaum elite Eropa, dengan arena-arena megah didirikan di berbagai kota seperti Jakarta, Bandung, dan Malang. Kejayaan ini berlanjut setelah kemerdekaan, di mana pada masa kepemimpinan Gubernur Ali Sadikin, arena pacuan kuda Pulomas di Jakarta menjelma menjadi pusat rekreasi yang sangat populer dan ramai dikunjungi oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Kabupaten Semarang, dengan lokasinya yang sangat strategis di dekat Gerbang Tol Salatiga, dan di lalui jalur utama Joja Solo Semarang yang dikenal jalur JOGLOSEMAR, memiliki potensi besar yang belum tergarap untuk menjadi tuan rumah bagi ikon wisata buatan yang baru. Terdapat aset krusial yaitu Arena Pacuan Kuda Tegalwaton yang kondisinya sangat tidak optimal, arena pacuan ini memiliki potensi besar untuk menjadi arena pacuan berstandar Internasional di Jawa Tengah, pada saat ini lapangan tersebut bersifat monofungsi dan terasa hidup hanya saat terselenggaranya perlombaan pacuan kuda, Di luar event tersebut, area seluas puluhan hektar ini menjadi ruang mati (dead space) yang tidak produktif secara ekonomi maupun sosial bagi masyarakat sekitar. Fasilitasnya terkesan usang dan cukup memprihatinkan, serta gagal menangkap peluang ekonomi dan edukasi dari sektor sport tourism.

Kata kunci: Arena Pacuan Kuda, Inklusif, Rekreasi, Redesain, Tegalwaton