

PERANCANGAN ARENA PELATIHAN OLAHRAGA BERKUDA (EQUESTRIAN) DI KOTA PARUNG BOGOR DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR AMERICAN CLASSIC

Willyam Arta Alfredo¹, Karya Subagya², Sri Kurniasih³

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : willyamarta24alfreado@gmail.com

²Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Uniersitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : karya_subagya@yahoo.com

³Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Uniersitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : sri.kurniasih@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki potensi besar dalam pengembangan olahraga berkuda. Khususnya di bidang equestrian. Namun, fasilitas pelatihan olahraga berkuda yang ada di Indonesia masih sangat terbatas. Salah satunya di Kota Parung, Bogor belum memiliki sebuah arena pelatihan olahraga berkuda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah arena pelatihan olahraga berkuda di bidang equestrian dengan menerapkan gaya arsitektur American Classic , yang mengedepankan keanggunan, kepraktisan, dan estetika yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan di sekitar Site. Desain arena pelatihan ini mencakup berbagai fasilitas utama yang diperlukan untuk pelatihan berkuda, seperti arena pelatihan dressage , arena show jumping , horse stable dan klinik kesehatan kuda. Selain itu, fasilitas pendukung seperti area penyimpanan perlengkapan, ruang ganti, serta area administratif berada pada bangunan utama yang akan dirancang dengan mempertimbangkan prinsip arsitektur American Classic , yang terkenal dengan penggunaan elemen simetris, kolom-kolom yang elegan, dan detail-detail ornamentasi American Classic. Diharapkan dengan adanya fasilitas olahraga berkuda pada bidang equestrian di Kota Parung, Bogor ini dapat memperbanyak fasilitas pelatihan olahraga berkuda di Indonesia sehingga dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan dapat memaksimalkan potensi atlet-atlet berkuda di Indonesia. Dengan demikian, fasilitas olahraga berkuda ini dapat menjadi wadah edukasi dan daya tarik di Kota Parung, Bogor bagi masyarakat umum untuk mendalami olahraga ini.

Kata kunci : Arena pelatihan olahraga berkuda equestrian, American Classic, Kota Parung Bogor.

ABSTRACT

Indonesia has great potential in the development of equestrian sports. Especially in the field of equestrian. However, equestrian sports training facilities in Indonesia are still very limited. One of them in Parung City, Bogor does not yet have an equestrian sports training arena. This research aims to design an equestrian sports training arena in the field of equestrian by applying the American Classic architectural style, which emphasizes elegance, practicality, and aesthetics tailored to the environmental conditions around the Site. The design of this training arena includes various main facilities required for equestrian training, such as dressage training arena, show jumping arena, horse stable and horse health clinic. In addition, supporting facilities such as equipment storage areas, changing rooms, and administrative areas are located in the main building which will be designed by considering the principles of American Classic architecture, which is famous for its use of symmetrical elements, elegant columns, and American Classic ornamental details. It is hoped that the equestrian sports facility in the field of equestrian in Parung City, Bogor can increase equestrian sports training facilities in Indonesia so as to improve the quality of training and maximize the potential of equestrian athletes in Indonesia. Thus, this equestrian sports facility can become a place of education and attraction in Parung City, Bogor for the general public to explore this sport.

Keywords: *Equestrian sports training arena, American Classic, Parung City, Bogor.*

1.1 LATAR BELAKANG

Berkuda adalah salah satu jenis olahraga yang sudah ada sejak berabad-abad yang lalu pada masa romawi kuno[1]. Namun masih populer sampai saat ini, namun di Indonesia olahraga ini sangat sulit untuk dilakukan dikarenakan terkendala oleh belum banyak tersedianya fasilitas pelatihan berkuda yang ada di Indonesia. Perancangan Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) adalah sebuah perencanaan pembangunan sarana pelatihan olahraga berkuda pada kategori equestrian yang didampingi dengan fasilitas penunjang, sehingga dapat mendukung serta memfasilitasi kegiatan olahraga berkuda. Pemilihan judul perancangan ini didasari oleh ketertarikan penulis secara pribadi terhadap jenis olahraga ini, serta didasari juga oleh fakta belum banyak tersedia sarana olahraga berkuda yang ada di Indonesia.

Di Indonesia Prestasi olahraga berkuda saat ini sedang berkembang meski gagal memberikan prestasi pada gelaran Asian Games 2018, hal tersebut tidak menjadi patokan bahwa Atlet berkuda di Indonesia tidak berbakat. Hal ini dikarenakan Indonesia telah berhasil merebut penghargaan 2 medali emas pada ajang SEA Games 2015 dan pada tahun-tahun sebelumnya juga selalu mendapat medali emas di 2 ajang internasional, yaitu SEA Games 2011, SEA Games 2013, dan Asian Games 2014.

Melihat prestasi yang terus dalam kondisi terus berkembang, tentu sangat disayangkan jika fasilitas yang ada saat ini belum cukup baik dalam menyediakan dan membantu para Atlet yang ingin berkompetisi untuk mengharumkan nama daerah dan bangsa mereka[2]. Maka dari itu dengan terus

berkembangnya olahraga berkuda di Indonesia, bukan tidak mungkin dimasa depan akan melahirkan Atlet-Atlet dan kuda-kuda berbakat yang dapat memberikan prestasi bagi Indonesia melalui olahraga berkuda ini. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara memperbanyak dan mengembangkan fasilitas berkuda di seluruh Indonesia, serta juga memperbaiki fasilitas yang sudah ada, seperti arena latihan dan sekolah berkuda.

Kota Parung Bogor adalah daerah yang memiliki potensi untuk didirikan suatu sarana pelatihan olahraga berkuda karena secara geografis kota Parung Bogor memiliki suhu yang sangat mendukung, karena memiliki suhu yang cenderung tidak terlalu panas dan juga tidak terlalu dingin. Hal ini tentunya sangat baik bagi kondisi kuda. Alasan lain mengapa memilih kota Parung Bogor sebagai lokasi tapak sarana pelatihan olahraga berkuda (equestrian) ini, yaitu dikarenakan Kota Parung Bogor saat ini belum memiliki tempat olahraga berkuda, dan dengan adanya Arena Pelatihan Olahraga Berkuda ini diharapkan dapat melengkapi fasilitas olahraga yang ada di kota Parung Bogor serta dapat memperkenalkan olahraga berkuda kepada masyarakat sekitar. Selain itu diharapkan dapat mengangkat citra kota Parung dengan menjadikan kota Parung Bogor sebagai salah satu kota pencetak Atlet-Atlet dan kuda-kuda berprestasi bagi Indonesia. Selain itu akses kota Parung Bogor juga sangat mudah dijangkau hal ini dapat mempermudah Atlet-Atlet dari luar daerah yang ingin berlatih di Arena Pelatihan Olahraga Berkuda ini.

Olahraga berkuda adalah jenis olahraga yang dapat dikatakan sebagai olahraga Klasik, karena sudah ada sejak berabad-abad yang lalu namun masih sangat populer di jaman yang

Modern ini, maka dari itu hasil dari penelitian Penulis, tema yang akan diterapkan pada Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) di kota Parung Bogor ini adalah tema arsitektur *American Classic*. Tema arsitektur *American Classic* ini berasal dari benua yang berbeda namun tetap dipengaruhi oleh gaya dari Eropa, pengaruh terbesar masih datang dari Inggris dan Perancis yang terasa kental terutama pada bagian furnitur serta ornamen hiasannya. Secara keseluruhan, gaya *American Classic* terasa lebih ringan dan homey dengan warna-warna cerah dan minimnya detail ornamen yang kompleks, sehingga tema ini sangat cocok diterapkan pada Arena Pelatihan ini[3].

Tema ini akan diterapkan pada bangunan-bangunan yang berada didalam maupun pada area sekitar Arena Pelatihan. Diharapkan dengan menerapkan tema ini akan menciptakan sebuah bangunan yang bukan hanya indah tampilannya saja tetapi juga unik dan sesuai dengan fungsinya, sehingga dapat menarik dan menambah minat masyarakat umum untuk datang dan mengenal olahraga ini.

1.2 TUJUAN

1. Menyusun landasan konseptual untuk perencanaan dan perancangan Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian), yang bukan hanya diperuntukan untuk arena berolahraga saja, melainkan dapat memiliki sisi komersial didalamnya.
2. Melengkapi fasilitas olahraga di kota Parung Bogor dan memperbanyak fasilitas olahraga berkuda di Indonesia.
3. Merencanakan sebuah Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) bertaraf Nasional yang dapat menjadi sarana interaksi bagi para pencinta olahraga kuda. Serta dapat

menjadi sarana edukasi bagi masyarakat umum sebagai upaya agar masyarakat dapat merasakan sensasi dalam olahraga berkuda.

4. Mengembangkan potensi-potensi Atlet berkuda Nasional.
5. Dapat menerapkan tema Arsitektur *American Classic* kedalam site dan bangunan yang ada pada Arena Pelatihan ini.

1.3 SASARAN

1. Membuat desain bangunan sebagai lingkungan buatan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar tapak dan konsep yang sudah direncanakan.
2. Dapat menata sirkulasi kawasan site Arena Pelatihan yang disesuaikan dengan bentuk dan lingkungan sekitar site.
3. Menjadi sarana interaksi yang dapat mengedukasi masyarakat umum dan para pecinta olahraga berkuda sehingga dapat menarik minat masyarakat dalam olahraga berkuda.

1.4 METODE PEMBAHASAN

Untuk dapat mewujudkan tujuan dan sasaran perancangan ini, maka menggunakan metode Analisa dengan pendekatan tertentu dan pengumpulan data-data yang akan mendukung proses Perancangan pada Kawasan Arena Pelatihan olahraga berkuda ini yang meliputi:

1. Analisa Pemecahan Permasalahan Arsitektur
 - a. Aspek manusia
Membuat sebuah Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) dengan didukung oleh fasilitas-fasilitas pendukung dengan memperhatikan kebutuhan ruang dan kapasitas ruangan yang akan di gunakan sebagai tempat aktivitas pelaku kegiatan yaitu para Pengelola, Pengunjung atau Atlet dan kuda-kuda tersebut.

b. Aspek lingkungan.

Merancang sebuah bangunan yang menarik ,tetapi tetap memikirkan keadaan lingkungan sekitar tapak pada Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) ini.

c. Aspek bangunan

Dengan menerapkan tema Arsitektur *American Classic* bangunan akan didesain dengan memperhatikan berbagai hal seperti tampilan bangunan, fungsi bangunan, struktur dan material yang digunakan serta memberikan ornamen-ornamen *American Classic* pada setiap sudut bangunan yang disesuaikan dengan kebutuhan bangunan tersebut.

2. Pengumpulan Data

a. Data Primer

Observasi, survei lapangan, studi banding, dan wawancara.

b. Data Sekunder

Studi Pustaka

2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

1. Judul Proyek : Perancangan Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) Di Kota Parung Bogor Dengan Penerapan Arsitektur *American Classic*.

2. Tema : Arsitektur *American Classic*.

3. Sasaran : Masyarakat Umum, Atlet Olahraga Berkuda, Para Pecinta Komunitas Olahraga Berkuda.

4. Lokasi : Kota Parung Kabupaten Bogor.

5. Jenis Proyek : Prasarana Olahraga Berkuda.

6. Luas Lahan : ± 50.000-60.000 m² (5-6 Ha).

7. Sifat Proyek : Fiktif.

8. Fungsi Bangunan : Prasarana Olahraga Berkuda.

9. Pengelola : Swasta/Pribadi.

2.2 PENGERTIAN JUDUL PROYEK

Perancangan Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) Di Kota Parung Bogor Dengan Penerapan tema Arsitektur *American Classic*” dapat diartikan sebagai suatu tempat yang berfungsi mewadahi segala kegiatan pelatihan olahraga berkuda pada cabang equestrian, dengan menerapkan gaya Arsitektur *American Classic* yang dipengaruhi oleh gaya Eropa.

3.1 ARSITEKTUR AMERIKA KLASIK

American Classic adalah salah satu wujud revolusi tema Arsitektur Klasik era Romawi dan Yunani Kuno. Arsitektur *American Classic* ini bisa dikatakan berasal dari Benua yang berbeda namun tetap dipengaruhi oleh gaya dari Eropa, pengaruh terbesar masih datang dari Inggris dan Perancis yang terasa kental terutama pada bagian furnitur serta ornamen hiasannya. Secara keseluruhan, gaya *American Classic* terasa lebih ringan dan homey dengan warna-warna cerah dan minimnya detail ornamen yang kompleks[3]. Gaya Amerika mengedepankan kesederhanaan dengan tidak banyak menggunakan ukiran, detail yang rumit, dan identik dengan warna netral[4]. Arsitektur *American Classic* dapat juga dikatakan sebagai Arsitektur Kolonial Amerika, hal ini dikarenakan arsitektur ini berasal dari negara penjajah yang disesuaikan dengan bahan bangunan yang tersedia dan keterampilan para pekerja setempat[5]. Salah satu jenis arsitektur klasik yang paling umum di Amerika Serikat dikenal sebagai Neoklasik. Jenis arsitektur ini muncul sebagai tanggapan terhadap arsitektur Barok dan sangat bergantung pada cita-cita

desain Romawi kuno. Gaya ini berasal dari Eropa pada abad ke-18 dan telah menjadi gaya ikonik untuk banyak gedung pemerintah di Washington DC[6].

3.2 CIRI & KARAKTERISTIK ARSITEKTUR AMERIKA KLASIK

1. Identik dengan warna putih dan krem.
2. Bentuk jendela dan pintu setengah lingkaran.
3. Unsur elemen kayu sangat kuat.
4. *Oversize furniture.*
5. Menonjolkan elemen batu bata[7].
6. Bentuk Fasad yang Simetris.
7. Atap Pelana yang Terpusat.
8. Ukiran Lis Plafon/Cornice yang Indah.
9. Tentang Jendela yang Unik.
10. Porch atau Teras Tertata Indah.
11. Tangga Berada Didepan atau Disamping Pintu Masuk[8].

4.1 ANALISA PERENCANAAN & PERANCANGAN

- Analisa Pelaku Kegiatan.
Pelaku kegiatan pada Arena Pelatihan Olahraga Berkuda ini dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu :

A. Pengelola.

1. Pemilik/Kepala Pengelola, Selaku pihak yang mengelola serta menyediakan tempat untuk semua kegiatan olahraga berkuda ini. Selain sebagai pemilik tempat, pemilik juga terbagi atas beberapa pihak seperti pihak Investor, dan juga Pemilik kuda itu sendiri.
2. Karyawan/Staff (Harian), Selaku pihak pengelola yang bertugas untuk membantu pemilik dalam mengelola dan merawat serta memperbaiki fasilitas-fasilitas yang ada, sehingga dapat berfungsi secara optimal pada

saat digunakan baik pada saat perlombaan maupun harian.

B. Pengguna Jasa.

1. Riding boy/girl, Riding boy/girl adalah salah satu pengguna jasa pada Arena pelatihan olahraga ini, dimana jasa yang dimaksud yaitu adalah riding school atau sekolah berkuda.
2. Peminat Olahraga Berkuda, Salah satu pihak pengguna jasa baik dari kalangan masyarakat umum ataupun komunitas pecinta kuda yang berkunjung baik untuk melihat lihat dan mencoba latihan kuda ataupun bersilahtuhrahmi sesama pecinta olahraga ini.
3. Member club, Berbeda dari pihak pihak sebelumnya seperti riding boy/girl, member club adalah pihak yang sedikit spesial karena sudah terdaftar menjadi anggota tetap pada Arena Pelatihan Olahraga Berkuda ini, tentunya akan menerima perlakuan khusus.

C. Perangkat/ Penyelenggara Pertandingan.

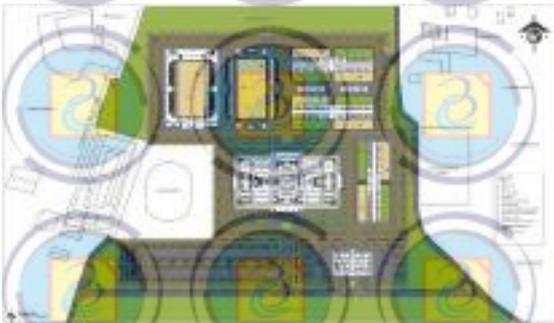
1. Delegasi Asosiasi, Adalah pihak dari Asosiasi berkuda yang mempunyai wewenang dalam aktifitas kegiatan olahraga berkuda, agar pertandingan dapat diawasi secara langsung oleh organisasi yang menaungi kegiatan berkuda (Pordasi).
2. Official Team, Pihak peserta lomba yang terdiri dari pemilik kuda, pelatih dan juga atlet yang bertanding yang bertugas mengawasi dan mempersiapkan timnya untuk bertanding di arena berkuda.
3. Juri/Wasit, pihak yang mengawasi jalannya pertandingan, dan mempunyai kewenangan dalam memberikan point penilaian.

Berdasarkan ketentuan dari Rencana Tata Ruang Wilayah dan Peraturan Daerah Kabupaten bogor lokasi tapak ini memiliki ketentuan sebagai berikut[10]:

1. Luas Lahan : 60.000 m².
2. KDB : 60%.
3. KDH : min 12%.
4. KLB : 4.
5. GSB : < 8m GSB=(0.5 x lebar rumija).
6. Peruntukan : Kawasan perdagangan dan jasa.
7. Kepemilikan : Swasta.

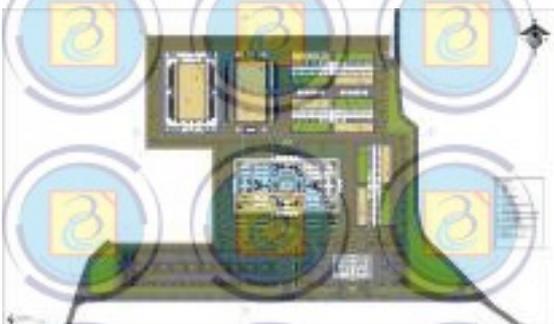
5.1 KONSEP PERENCANAAN & PERANCANGAN

1. Situasi Site



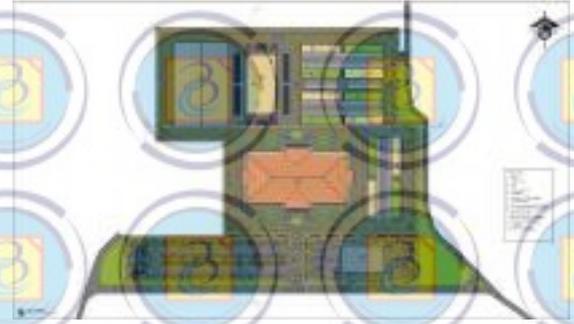
Gambar 5. 1 Situasi Site

2. Site Plan



Gambar 5. 2 Site Plan

3. Block Plan



Gambar 5. 3 Block Plan

4. Tampak Site



Gambar 5. 4 Tampak Site

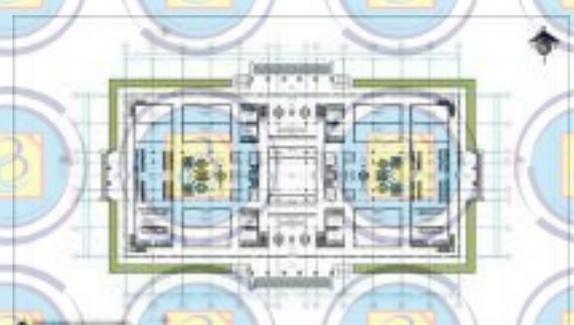
5. Potongan Site



Gambar 5. 5 Potongan Site

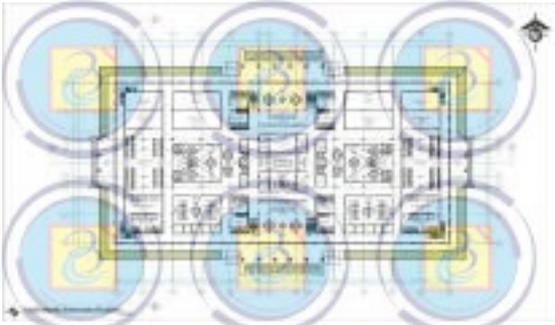
6. Bangunan Utama Kantor Pengelola

A. Denah Gf



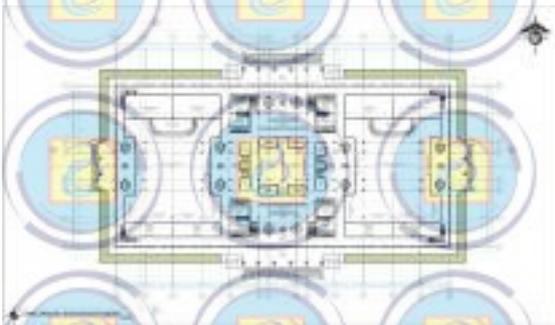
Gambar 5. 6 Denah Lantai Gf

B. Denah Lt 1



Gambar 5. 7 Denah Lantai 1

C. Denah Lt 2



Gambar 5. 8 Denah Lantai 2

D. Tampak Bangunan



Gambar 5. 9 Tampak Depan



Gambar 5. 10 Tampak Sisi Kanan



Gambar 5. 11 Tampak Sisi Kiri



Gambar 5. 12 Tampak Belakang

E. Potongan Bangunan



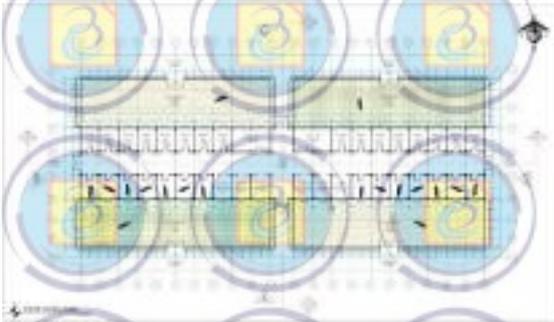
Gambar 5. 13 Potongan A-A



Gambar 5. 14 Potongan B-B

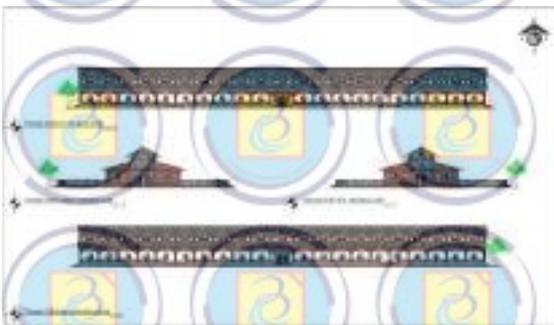
7. Bangunan Kandang Kuda

A. Denah



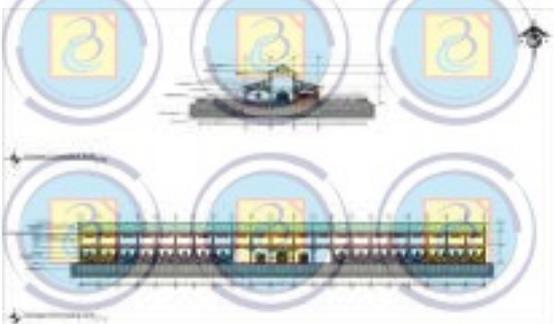
Gambar 5. 15 Denah Kandang

B. Tampak Setiap Sisi Kandang



Gambar 5. 16 Tampak Bangunan

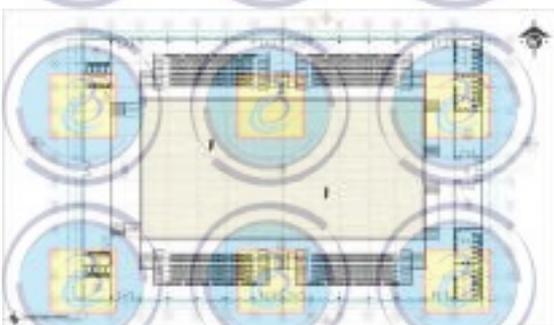
C. Potongan Bangunan



Gambar 5. 17 Potongan A-A & B-B Kandang

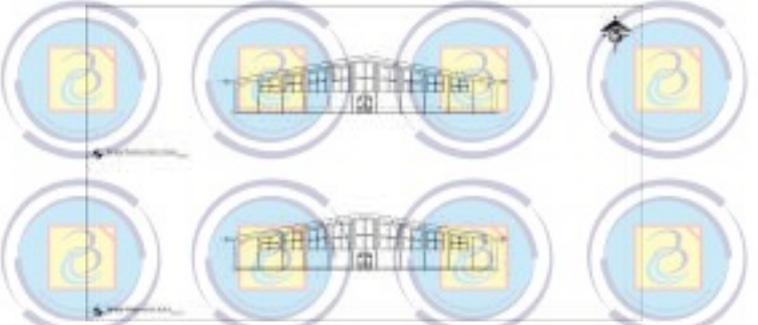
8. Bangunan Arena Indoor

A. Denah



Gambar 5. 18 Denah Indoor Arena

B. Tampak Bangunan

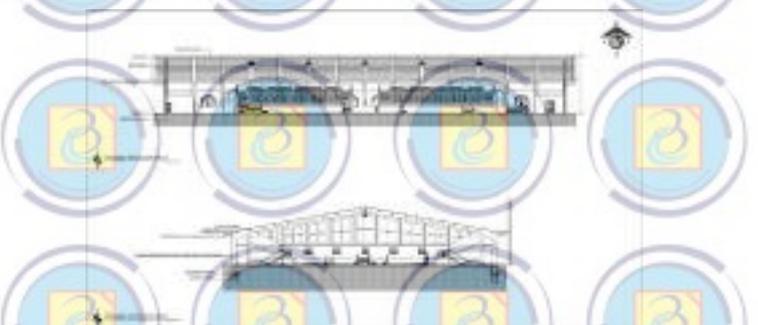


Gambar 5. 19 Tampak Depan & Belakang



Gambar 5. 20 Tampak Sisi Kanan & Kiri

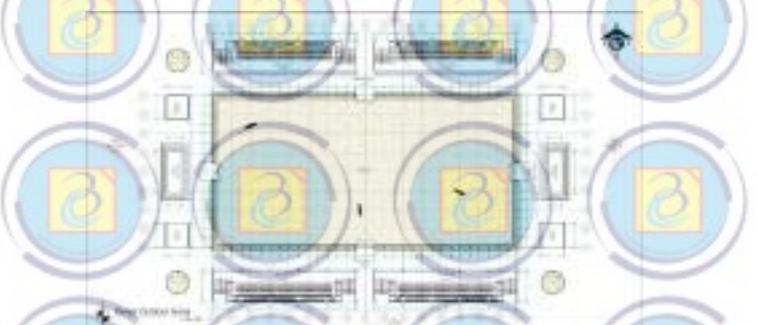
C. Potongan Bangunan



Gambar 5. 21 Potongan A-A & B-B

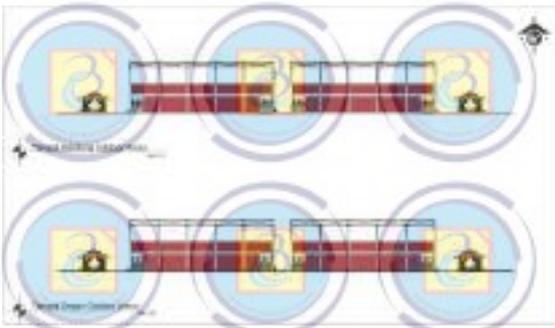
9. Bangunan Arena Outdoor

A. Denah



Gambar 5. 22 Denah Outdoor Arena

B. Tampak Bangunan

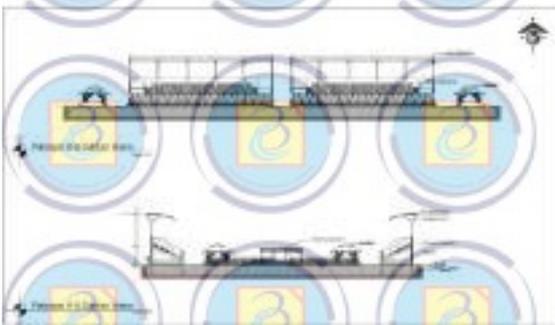


Gambar 5. 23 Tampak Depan & Belakang



Gambar 5. 24 Tampak Sisi Kanan & Kiri

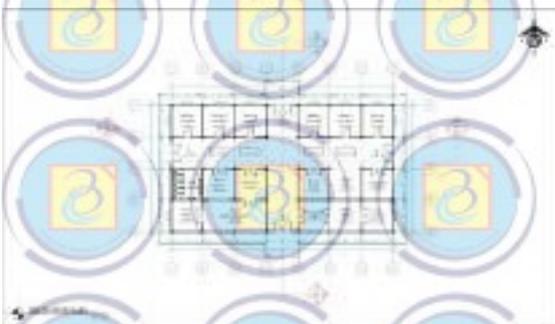
C. Potongan Bangunan



Gambar 5. 25 Potongan A-A & B-B

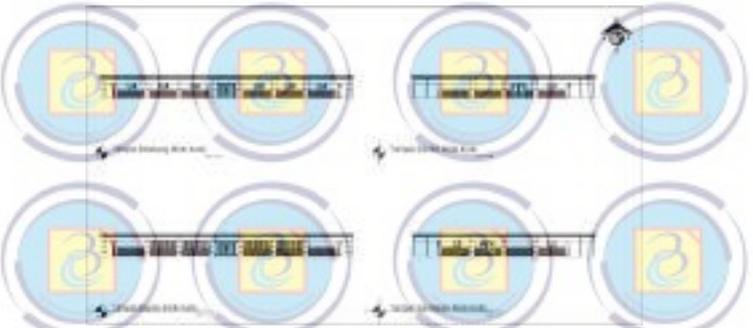
10. Bangunan Klinik Kuda

A. Denah



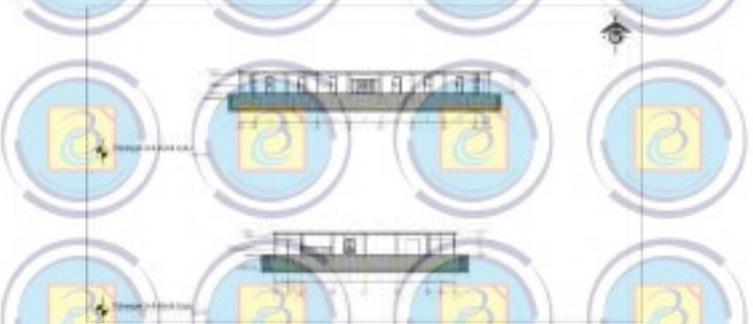
Gambar 5. 26 Denah Klinik Kuda

B. Tampak Bangunan



Gambar 5. 27 Tampak Setiap Sisi Klinik Kuda

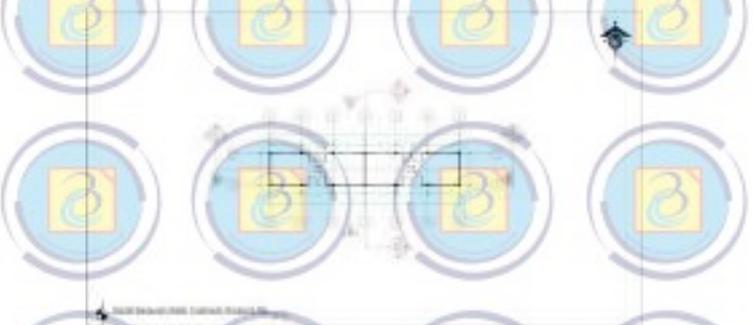
C. Potongan Bangunan



Gambar 5. 28 Potongan A-A & B-B

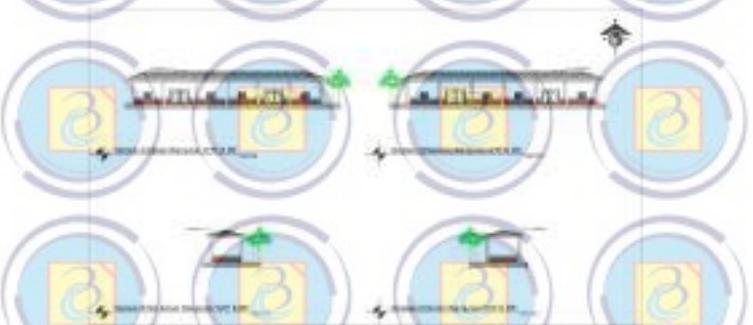
11. Bangunan Wtp & Me

A. Denah



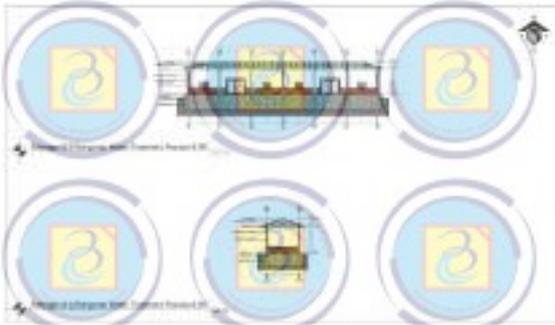
Gambar 5. 29 Denah Wtp & Me

B. Tampak Bangunan



Gambar 5. 30 Tampak Setiap Sisi Wtp & Me

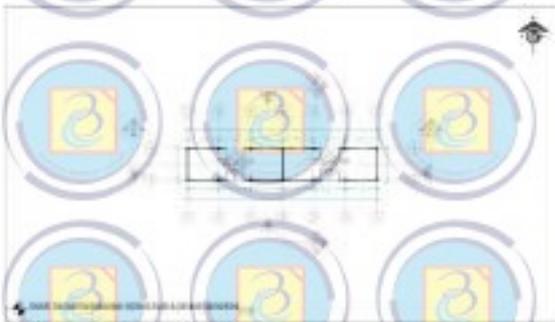
C. Potongan Bangunan



Gambar 5. 31 Potongan A-A & B-B

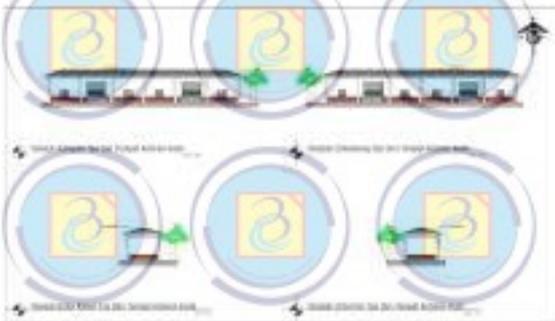
12. Bangunan Tpkks & Tps

A. Denah



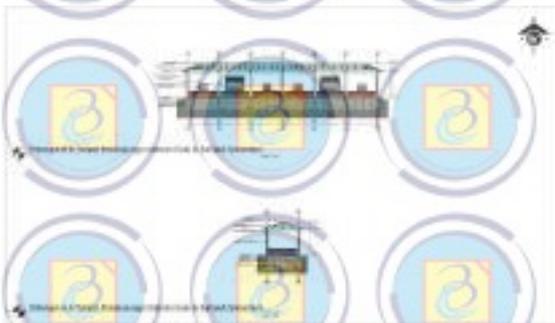
Gambar 5. 32 Denah Tpkks & Tps

B. Tampak Bangunan



Gambar 5. 33 Tampak Setiap Sisi Tpkks & Tps

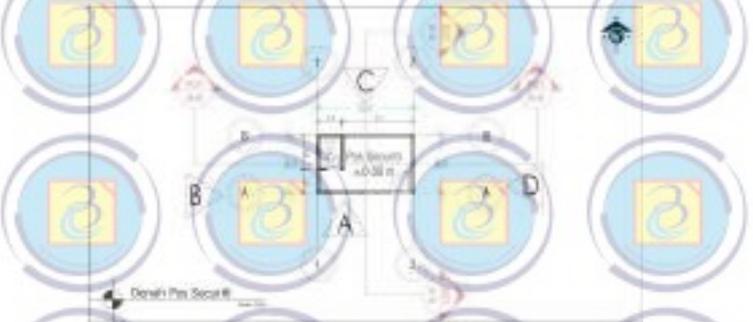
C. Potongan Bangunan



Gambar 5. 34 Potongan A-A & B-B

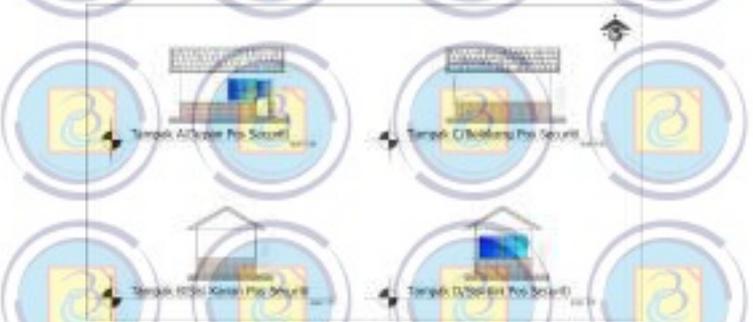
13. Bangunan Pos Securiti

A. Denah



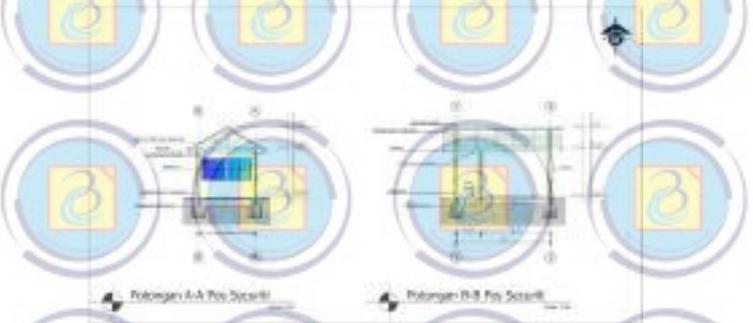
Gambar 5. 35 Denah Pos Securiti

B. Tampak Bangunan



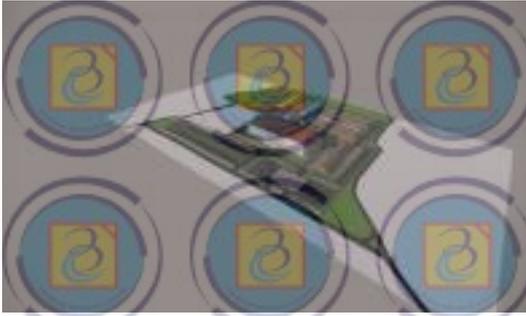
Gambar 5. 36 Tampak Setiap Sisi Pos Securiti

C. Potongan Bangunan



Gambar 5. 37 Potongan A-A & B-B Pos Securiti

14. Eksterior



Gambar 5. 38 Perspektif Site



Gambar 5. 39 Pintu Masuk Utama



Gambar 5. 40 Dinding Pembatas Site



Gambar 5. 41 Bangunan Utama Kantor
Pengelola



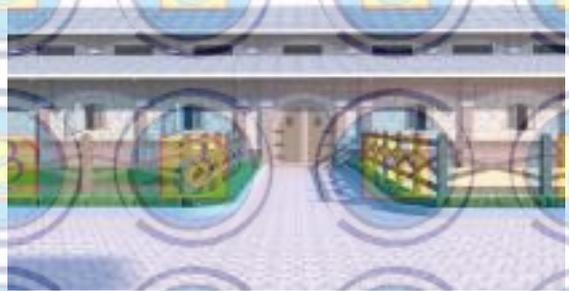
Gambar 5. 42 Bangunan Utama Kantor
Pengelola



Gambar 5. 43 Gambar 5. 44 Kandang Kuda



Gambar 5. 45 Gambar 5. 46 Kandang Kuda



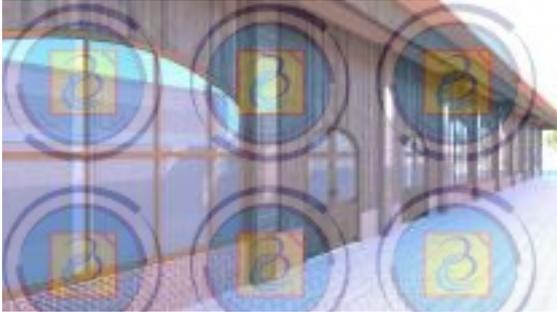
Gambar 5. 47 Gambar 5. 48 Kandang Kuda



Gambar 5. 49 Indoor Arena



Gambar 5. 53 Outdoor Arena



Gambar 5. 50 Indoor Arena



Gambar 5. 54 Gazebo Outdoor Arena



Gambar 5. 51 Outdoor Arena



Gambar 5. 55 Klinik Kuda



Gambar 5. 52 Outdoor Arena



Gambar 5. 56 Klinik Kuda



Gambar 5. 57 Wtp & Me



Gambar 5. 61 Mini Bar & Coffee Shop



Gambar 5. 58 Tpkks & Tps



Gambar 5. 62 Locker Room



Gambar 5. 59 Pos Security



Gambar 5. 63 Selasar/Lorong Kandang

15. Interior



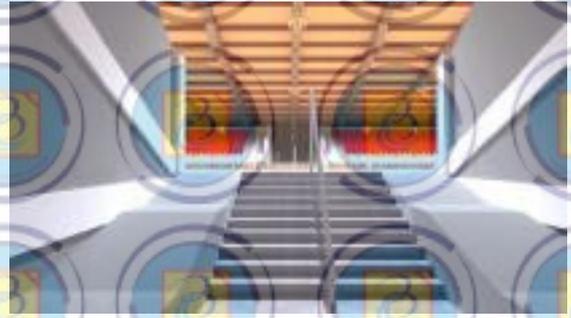
Gambar 5. 60 Lobby & Resepsionis



Gambar 5. 64 Tack Room/Gudang Alat



Gambar 5. 65 Selasar/Lorong Kandang



Gambar 5. 69 Indoor Arena



Gambar 5. 66 Selasar/Lorong Kandang



Gambar 5. 70 Indoor Arena



Gambar 5. 67 Indoor Arena



Gambar 5. 68 Indoor Arena

5.2 KESIMPULAN

Perancangan Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian) ini adalah sebuah upaya untuk memperbanyak fasilitas pelatihan olahraga berkuda yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi serta mengembangkan para Atlet-Atlet berkuda di Indonesia. Arena pelatihan ini, diharapkan dapat mewadahi segala kegiatan olahraga berkuda (Equestrian) secara profesional baik dari tingkat Daerah, Kota, maupun Nasional. Tema yang diterapkan pada perancangan ini adalah tema Arsitektur American Classic, tema ini merupakan penerapan dari gaya Arsitektur Neo Classic yang di padupadankan dengan tipologi American Classic seperti Jeffersonian style, Federal style, Colonial revival dan Queen Anne style. Pemilihan Tema ini didasari oleh olahraga berkuda yang dapat dikatakan sebagai olahraga Klasik yang masih berkembang di era Modern saat ini. Dengan menggunakan tema Arsitektur American Classic pada bangunan Arena Pelatihan Olahraga Berkuda (Equestrian)

diharapkan dapat menarik antusias masyarakat umum khususnya masyarakat Kota Parung Bogor untuk mengenal dan mendalami jenis olahraga berkuda (Equestrian) ini.

6.1 DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Pacuan Kuda | Pusat Ilmu Pengetahuan | Unkris.” Accessed: Oct. 17, 2021. [Online]. Available: http://p2k.unkris.ac.id/id6/3065-2962/berkuda_24883_p2k-unkris.html
- [2] A. Wangsit Dewanto, B. S. Suryokusumo, and dan S. Bambang Yatnawijaya, “Perancangan Arena Pacuan Kuda di Tangerang Selatan dengan Pendekatan Estetika Struktur,” *Tugas Akhir Mhs. Univ. Brawijaya*, 2011.
- [3] E. Rahmatika, “Gaya Arsitektur Klasik: Pesona Kemegahan Khas Kerajaan Masa Silam.” [Online]. Available: <https://berita.99.co/gaya-arsitektur-klasik/>
- [4] D. Saputra, “Mengenal Rumah Gaya Amerika: Definisi hingga Ciri Khasnya.” [Online]. Available: <https://www.detik.com/properti/arsitektur/d-7069385/mengenal-rumah-gaya-amerika-definisi-hingga-ciri-khasnya>
- [5] “ARSITEKTUR KOLONIAL (Amerika).”
- [6] “Apa itu Arsitektur Klasik?” [Online]. Available: <https://arsitektur.uma.ac.id/2020/06/08/apa-itu-arsitektur-klasik/>
- [7] r3 studio, “7 Karakteristik Gaya Hunian American Classic – Jasa Desain Arsitek Jogja.” [Online]. Available: <https://rancangrekaruang.id/7-karakteristik-gaya-hunian-american-classic-jasa-desain-arsitek-jogja/>
- [8] I. A. A. Djaja, B. S. Mt, J. Arsitektur, and F. Teknik, “RUMAH TINGGAL BERBASIS ARSITEKTUR AMERIKA DI INDONESIA DOSEN PEMBIMBING: OLEH: I Gusti Ayu Puspita Arini.”
- [9] P. K. Bogor, “Peraturan Daerah Kabupaten Bogor Nomor 4 Tahun 2019 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2018-2023,” *Lembaran Drh. Kabupaten Bogor*, p. 4, 2019.
- [10] P. Kabupaten Bogor, “Rencana Tata Ruang Wilayah Rtrwk Bogor,” pp. 1–70, 2016.