

BAB 2

STUDI PUSTAKA

2.1. Tinjauan Fungsi

2.1.1. Sejarah Agrowisata

Agritourism bermula dari *ecotourism*. *Ecotourism* adalah yang paling cepat bertumbuh diantara model pengembangan pariwisata yang lainnya di seluruh dunia, dan memperoleh sambutan yang sangat serius. *Ecotourism* dikembangkan di negara berkembang sebagai sebuah model pengembangan yang potensial untuk memelihara sumber daya alam dan mendukung proses perbaikan ekonomi masyarakat lokal. *Ecotourism* dapat menyediakan alternatif perbaikan ekonomi ke aktivitas pengelolaan sumber daya, dan untuk memperoleh pendapatan bagi masyarakat lokal. U.S. Kongres OTA, 1992 dalam I Gusti Bagus Rai Utama, 2012:38.

Agritourism telah berhasil dikembangkan di Switzerland, Selandia Baru, Australia, dan Austria. Sedangkan di USA baru tahap permulaan, dan baru dikembangkan di California. Beberapa Keluarga petani sedang merasakan bahwa mereka dapat menambah pendapatan mereka dengan menawarkan pemondokan bermalam, menerima manfaat dari kunjungan wisatawan, (Rilla 1999 dalam I Gusti Bagus Rai Utama, 2012:38).

Pengembangan *agritourism* merupakan kombinasi antara pertanian dan dunia wisata untuk liburan di desa. Atraksi dari *agritourism* adalah pengalaman bertani dan menikmati produk kebun bersama dengan jasa yang disediakan.

2.1.2. Tipologi Agrowisata

A. Definisi Agrowisata

Agrotourism, agrowisata, wisata agro atau wisata pertanian merupakan penggabungan antara aktivitas wisata dengan aktivitas pertanian (Nurisjah 2001). Secara spesifik, wisata agro atau wisata pertanian adalah rangkaian aktivitas perjalanan wisata yang memanfaatkan lokasi atau kawasan dan sektor pertanian mulai dari awal sampai dengan produk pertanian dalam berbagai sistem, skala dan bentuk dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan rekreasi di bidang pertanian ini. Sajian yang diberikan pada wisatawan tidak hanya pemandangan kawasan pertanian yang panoramik dan kenyamanan di alam pertanian, tetapi juga aktivitas petani beserta teknologi khas yang digunakan dan dilakukan dalam lahan pertanian dimana wisatawan juga dapat mengikuti aktivitas ini, ketersediaan produk segar pertanian yang dapat dinikmati wisatawan, nilai historik lokasi, arsitektur, atau kegiatan tertentu, budaya pertanian yang khas, dan kombinasi dari berbagai ciri tersebut.

Berdasarkan Surat Keputusan (SK) bersama Menteri Pariwisata No. KM.47/PW.DOW/MPPT-89 dan No. 204/KPTS/HK/050/4/1989, agrowisata sebagai bagian dari obyek wisata diartikan sebagai suatu bentuk kegiatan yang memanfaatkan usaha agro sebagai obyek wisata dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman rekreasi, dan hubungan usaha di bidang pertanian (Tirtawinata 1996).

Agrowisata merupakan bagian dari objek wisata yang memanfaatkan usaha pertanian agro sebagai objek wisata. Tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan, pengalaman rekreasi, dan hubungan usaha dibidang pertanian. Melalui pengembangan agrowisata yang menonjolkan budaya lokal dalam memanfaatkan lahan, diharapkan bisa meningkatkan pendapatan petani sambil melestarikan sumber daya lahan, serta memelihara budaya maupun teknologi lokal (*indigenous knowledge*) yang umumnya telah sesuai dengan kondisi lingkungan alaminya (Deptan. 2005).

Berdasarkan beberapa definisi tentang agrowisata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Agrowisata adalah obyek wisata yang memanfaatkan usaha pertanian meliputi teknologi pertanian dan komoditas pertanian yang didalamnya terdapat persiapan lahan, pemeliharaan, pemanenan, pengolahan hasil panen sampai dalam bentuk siap dipasarkan dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman rekreasi dan hubungan usaha di bidang pertanian serta dapat meningkatkan nilai tambah kegiatan pertanian dan kesejahteraan masyarakat.

B. Jenis-jenis Agrowisata

Menurut Maradnyana (2007). dalam skripsinya yang berjudul Model Pengembangan Agrowisata Perkebunan Pulukan Kecamatan Pekutatan Kabupaten Jembrana, menjelaskan secara umum, wisata pertanian yang dapat dikembangkan menjadi berbagai jenis agrowisata adalah sebagai berikut :

1. Agrowisata Kebun Raya

Objek wisata kebun raya memiliki kekayaan berupa tanaman yang terdiri atas berbagai spesies. Daya tarik yang dapat ditawarkan kepada wisatawan mencakup kekayaan flora yang ada, keindahan pemandangan di dalamnya dan kesegaran udara yang memberikan rasa nyaman.

2. Agrowisata Perkebunan

Daya tarik perkebunan sebagai sumberdaya wisata sebagai berikut.

- a. Daya tarik historis perkebunan yang sudah diusahakan sejak lama.
- b. Lokasi beberapa wilayah perkebunan yang terletak di pegunungan yang memberikan pemandangan indah serta berhawa segar.
- c. Cara-cara tradisional dalam pola tanam, pemeliharaan pengelolaan dan prosesnya.
- d. Perkembangan teknik pola tanam yang ada

3. Agrowisata Tanaman Pangan dan Hortikultura

Ruang lingkup wisata tanaman pangan yang meliputi usaha tanaman padi dan palawija serta hortikultura yakni bunga, buah, sayuran, dan jamu-jamuan. Berbagai proses kegiatan mulai prapanen, pascapanen berupa pengolahan hasil, sampai kegiatan pemasarannya dapat dijadikan objek agrowisata.

4. Agrowisata Perikanan

Ruang lingkup keegiatan wisata perikanan dapat berupa kegiatan budidaya perikanan sampai proses pascapanen. Daya tarik perikanan sebagai sumber

daya wisata diantaranya pola tradisional dalam perikanan serta kegiatan lain, misalnya memancing ikan.

5. Agrowisata Peternakan

Daya tarik peternakan sebagai sumberdaya wisata antara lain pola berternak, cara tradisional dalam peternakan serta budidaya hewan ternak (Tirtawinata dan Fachruddin, 1996).

6. Agrowisata Hutan

Hutan sebagai objek wisata dapat dibagi berdasarkan fungsi hutan misalnya hutan produksi dan hutan konservasi yang dapat dikemas menjadi objek agrowisata yang secara umum dapat dikelompokkan ke dalam wisata Hutan (Wana Wisata).

7. Agrowisata Boga (Boga Wisata)

Suatu wisata untuk menikmati hidangan dari produksi-produksi pertanian seperti berbagai jenis sate, lawar bali, seromotif dan lain-lain. Alat-alat untuk menyajikan makanan tersebut terbuat dari hasil kerajinan dengan bahan pokok dari produksi pertanian seperti tempurung kelapa, lidi dari daun kelapa, bambu dari bahan yang lainnya (Fandeli, 1995; Ardana, 1995).

C. Klasifikasi Agrowisata

Agrowisata ditinjau dalam bentuknya dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni agrowisata ruangan tertutup dan agrowisata ruangan terbuka.

Adapun pengertian dari agrowisata ruangan tertutup dan agrowisata ruangan terbuka, yakni sebagai berikut :

a) Ruang tertutup (seperti museum)

Tampilan agrowisata ruangan tertutup dapat berupa koleksi alat-alat pertanian yang khas dan bernilai sejarah atau naskah dan visualisasi sejarah penggunaan lahan maupun proses pengolahan hasil pertanian.

b) Ruang terbuka (taman atau lansekap)

Agrowisata ruangan terbuka dapat berupa penataan lahan yang khas dan sesuai dengan kapabilitas dan tipologi lahan untuk mendukung suatu system usaha tani yang efektif dan berkelanjutan. Komponen utama pengembangan agrowisata ruangan terbuka dapat berupa flora dan fauna yang dibudidayakan maupun liar, teknologi budidaya dan pascapanen komoditas pertanian yang khas dan bernilai sejarah, atraksi budaya pertanian setempat, dan pemandangan alam berlatar belakang pertanian dengan kenyamanan yang dapat dirasakan. Agrowisata ruangan terbuka dapat dilakukan dalam dua versi/pola, yaitu alami dan buatan.

D. Jenis Agrowisata Berdasarkan Polanya

a. Agrowisata Ruang Terbuka Alami

Objek agrowisata ruangan terbuka alami ini berada pada areal di mana kegiatan tersebut dilakukan langsung oleh masyarakat petani setempat sesuai dengan kehidupan keseharian mereka. Masyarakat melakukan kegiatannya

sesuai dengan apa yang biasa mereka lakukan tanpa ada pengaturan dari pihak lain. Untuk memberikan tambahan kenikmatan kepada wisatawan, atraksi-atraksi spesifik yang dilakukan oleh masyarakat dapat lebih ditonjolkan, namun tetap menjaga nilai estetika alamnya. Sementara fasilitas pendukung untuk kenyamanan wisatawan tetap disediakan sejauh tidak bertentangan dengan budaya dan estetika asli yang ada, seperti sarana transportasi, tempat berteduh, sanitasi, dan keamanan dari binatang buas.

b. Agrowisata Ruang Terbuka Buatan

Kawasan agrowisata ruang terbuka buatan ini dapat didesain pada kawasan-kawasan yang spesifik, namun belum dikuasai atau disentuh oleh masyarakat adat. Tata ruang peruntukan lahan diatur sesuai dengan daya dukungnya dan komoditas pertanian yang dikembangkan memiliki nilai jual untuk wisatawan. Demikian pula teknologi yang diterapkan diambil dari budaya masyarakat lokal yang ada, diramu sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan produk atraksi agrowisata yang menarik. Fasilitas pendukung untuk akomodasi wisatawan dapat disediakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern, namun tidak mengganggu keseimbangan ekosistem yang ada. Kegiatan wisata ini dapat dikelola oleh suatu badan usaha, sedang pelaksana atraksi parsialnya tetap dilakukan oleh petani lokal yang memiliki teknologi yang diterapkan.

E. Prinsip Agrowisata

Prinsip- prinsip tersebut, menurut Wood, 2000 (dalam Pitana, 2002) adalah sebagai berikut:

- a) Menekankan serendah-rendahnya dampak negatif terhadap alam dan kebudayaan yang dapat merusak daerah tujuan wisata.
- b) Memberikan pembelajaran kepada wisatawan mengenai pentingnya suatu pelestarian.
- c) Menekankan pentingnya bisnis yang bertanggung jawab yang bekerjasama dengan unsur pemerintah dan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan penduduk lokal dan memberikan manfaat pada usaha pelestarian.
- d) Mengarahkan keuntungan ekonomi secara langsung untuk tujuan pelestarian, manajemen sumberdaya alam dan kawasan yang dilindungi.
- e) Memberi penekanan pada kebutuhan zone pariwisata regional dan penataan serta pengelolaan tanam-tanaman untuk tujuan wisata di kawasan-kawasan yang ditetapkan untuk tujuan wisata tersebut.
- f) Memberikan penekanan pada kegunaan studi-studi berbasis lingkungan dan sosial, dan program-program jangka panjang, untuk mengevaluasi dan menekan serendah-rendahnya dampak pariwisata terhadap lingkungan.
- g) Mendorong usaha peningkatan manfaat ekonomi untuk negara, pebisnis, dan masyarakat lokal, terutama penduduk yang tinggal di wilayah sekitar kawasan yang dilindungi.

- h) Berusaha untuk meyakinkan bahwa perkembangan pariwisata tidak melampaui batas-batas sosial dan lingkungan yang dapat diterima seperti yang ditetapkan para peneliti yang telah bekerjasama dengan penduduk lokal.
- i) Mempercayakan pemanfaatan sumber energi, melindungi tumbuh-tumbuhan dan binatang liar, dan menyesuaikannya dengan lingkungan alam dan budaya.

F. Manfaat Agrowisata

Manfaat yang dapat diperoleh dari agrowisata menurut (Subowo 2002) adalah melestarikan sumber daya alam, melestarikan teknologi lokal, dan meningkatkan pendapatan petani/masyarakat sekitar lokasi wisata. Keuntungan dari pengembangan agrotourism bagi petani lokal dapat dirinci sebagai berikut (Lobo et al, 1999):

1. Agrotourism dapat memunculkan peluang bagi petani lokal untuk meningkatkan pendapatan dan meningkatkan taraf hidup serta kelangsungan operasi mereka.
2. Menjadi sarana yang baik untuk mendidik orang banyak/masyarakat tentang pentingnya pertanian dan kontribusinya untuk perekonomian secara luas dan meningkatkan mutu hidup.
3. Mengurangi arus urbanisasi ke perkotaan karena masyarakat telah mampu mendapatkan pendapatan yang layak dari usahanya di desa (agritourism);

4. Agritourism dapat menjadi media promosi untuk produk lokal, dan membantu perkembangan regional dalam memasarkan usaha dan menciptakan nilai tambah dan direct-marketing merangsang kegiatan ekonomi dan memberikan manfaat kepada masyarakat di daerah dimana agrotourism dikembangkan.

Ditambahkan oleh Tirtawinata dan Fachruddin (1996) Adanya agrowisata mampu memberikan manfaat seperti meningkatkan konservasi lingkungan, meningkatkan nilai estetika dan keindahan alam, memberikan nilai rekreasi, meningkatkan kegiatan ilmiah dan mengembangkan ilmu pengetahuan, dan mendapatkan keuntungan ekonomi.

2.2. Tinjauan Tema Proyek

2.2.1. Pengertian Lansekap

Menurut Rachman (1984) lansekap adalah wajah dan karakter lahan atau tapak bagian dari muka bumi ini dengan segala kehidupan dan apa saja yang ada didalamnya, baik yang bersifat alami maupun buatan manusia beserta makhluk hidup lainnya, sejauh mata memandang, sejauh segenap indera kita dapat menjangkau dan membayangkan.

2.2.2. Arsitektur Lansekap

Arsitektur Lansekap adalah ilmu dan seni perencanaan (*planning*) dan perancangan (*design*) serta pengaturan lahan, penyusunan elemenelemen alam dan buatan melalui aplikasi ilmu pengetahuan dan budaya, dengan memperhatikan

keseimbangan kebutuhan pelayanan dan pemeliharaan sumberdaya, hingga pada akhirnya dapat tersajikan suatu lingkungan yang fungsional dan estetis. Dengan demikian, arsitektur lanskap mempunyai wawasan dan berperan dalam berbagai proyek mulai dari yang berskala besar seperti: studi perancangan regional, studi kebijakan ruang terbuka, perancangan tapak daerah industri, perancangan kawasan rekreasi, *public parks*, sampai kepada desain dan konsultasi proyek-proyek dalam skala yang lebih kecil seperti taman lingkungan manusia (Hakim dan Utomo, 2004).

2.2.3. Perencanaan Lansekap

Menurut Laurie (1984), perencanaan merupakan suatu pendekatan ke masa depan terhadap lahan dan perencanaan tersebut disertai dengan imajinasi dan kepekaan terhadap analisis tapak. Menurut Nurisjah dan Pramukanto (2009), perencanaan merupakan proses pemikiran dari suatu ide ke arah suatu bentuk nyata. Perencanaan dapat diartikan pula sebagai suatu tindakan mengatur dan menyatukan berbagai tata guna lahan dalam suatu proses berdasarkan pengetahuan teknis lahan dan kualitas estetikanya. Lebih lanjut dinyatakan bahwa perencanaan adalah pemilihan, pembuatan, atau penggunaan dari fakta-fakta tersedia dan anggapan-anggapan yang berkenaan dengan pandangan ke masa depan serta perumusan aktivitas yang dianggap perlu untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Rachman (1984) dalam purwati (2000) perencanaan lanskap merupakan suatu bentuk penyesuaian program terhadap suatu tapak yang berpegang teguh pada ilmu pengetahuan alam, bergerak dalam kegiatan, dan evaluasi sistematis dari suatu bidang tanah yang luas untuk penilaian

kesesuaian bidang tanah tersebut terhadap penggunaan yang tepat untuk menjaga kelestariannya. Lynch (1981) mengungkapkan bahwa perencanaan tapak adalah seni menciptakan lingkungan fisik luar yang menyokong tindakan manusia, yang dalam proses perencanaannya dimulai dengan memahami orang-orang yang akan menggunakan tapak tersebut dan kebijakan-kebijakan yang ada.

2.2.4. Perancangan Lanskap

Desain adalah sebuah kegiatan pemecahan masalah, proses pembuatan keputusan, dan merupakan proses membuat karya seni. Desain bermula dari rangkaian analisis masalah dan sumber, berujung pada solusi yang memiliki tujuan yang merupakan sintesis imajinasi dan ketrampilan (Eckbo, 1964).

Proses desain menurut Booth (1983) yaitu:

A. Penerimaan proyek (*project acceptance*)

Dalam tahap pertama ini proposal proyek telah diterima dan disetujui oleh kedua belah pihak yaitu arsitek lanskap dan klien. Pada pertemuan pertama klien menjelaskan keinginannya kepada arsitek lanskap, kemudian terjadi kesepakatan diantara kedua belah pihak. Selanjutnya arsitek lanskap mempersiapkan proposal detail yang mencakup pelayanan, produk dan biaya. Jika klien setuju maka kedua belah pihak menandatangani kontrak.

B. Riset dan analisis (*research and analysis*)

Selanjutnya arsitektur lanskap membutuhkan rencana dasar tapak dan mengadakan inventarisasi tapak dan analisis. Mengunjungi (*survey*) langsung ke

tapak merupakan hal yang penting untuk melengkapi tahap ini. Mewawancarai pemilik dan menyusun program termasuk bagian dari tahap ini pula.

C. Desain/perancangan (*design*)

A. Diagram fungsi ideal (*Ideal functional diagram*), yaitu permulaan dari pembuatan grafis suatu desain. Tujuan dibuat diagram ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan yang paling tepat antara fungsi usulan pertama dengan ruang perancangan/desain.

B. Diagram fungsi keterhubungan tapak (*Site-Related Functional diagram*), tahap ini mengadopsi hubungan yang telah terbentuk dalam diagram fungsi ideal untuk mengetahui kondisi dari tapak tersebut.

D. Rencana konsep (*Concept Plan*)

Merupakan perkembangan langsung menjadi besar dari diagram keterhubungan fungsi tapak. Secara keseluruhan, area terdiri dari diagram fungsi keterhubungan tapak dan membagi semuanya ke dalam beberapa penggunaan yang spesifik pada area tersebut.

E. Studi tentang komposisi bentuk (*Form composition study*)

Dalam tahap ini desainer telah setuju dengan rasional, pertimbangan yang praktis dari fungsi dan lokasi. Dengan kata lain desainer telah mampu menyelesaikan masalah.

F. Desain awal (*Preliminary Master Plan*)

Dalam desain awal semua elemen desain dimasukan dan dipelajari kesatuan antara satu dengan lainnya, gaya grafis semi komplit, semua elemen desain diperhitungkan. Untuk pertama kalinya, sebagai komponen yang berhubungan dalam keseluruhan lingkungan.

G. Rencana induk (*master plan*)

Merupakan perbaikan/penghalusan dari desain awal. Perbedaannya dengan desain awal yaitu revisi desain, dalam gaya grafis. Walaupun sama memakai gambar tangan tapi memiliki ketepatan bagian-bagian tertentu seperti garis properti, garis bangunan, dan batas dari struktur elemen keras (dinding, lantai, jalan, dek, dll)

H. Desain skematik (*Schematic Desain*)

Untuk beberapa proyek proses desain dilanjutkan dengan rencana skematik. Pada skala kecil seperti perumahan atau *vest-pocket park*, rencana induk dan rencana skematik dianggap sama. Namun, pada skala yang besar dengan tata gunalahan yang banyak desain skematik dipelajari lagi lebih dalam dengan detail yang dalam pula.

I. *Design development*

Merupakan tahap terakhir dalam proses mendesain. Dalam tahap ini desainer lebih konsentrasi terhadap detail penampilan dan kesatuan dari material.

2.2.5. Prinsip-prinsip Desain

A. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan keadaan sesungguhnya sama baiknya dengan visualnya. Secara psikis kita akan merasa tidak nyaman ketika keadaan tidak seimbang. Terdapat tiga macam keseimbangan: *symetric* (simetris), *asymetric* (asimetris), dan *proximal/distal*. Keseimbangan simetris (*symetric balance*) merupakan keseimbangan yang terdapat bagi taman formal. Satu bagian merupakan cerminan dari bagian sebaliknya. Keseimbangan asimetris (*asymmetric balance*) keseimbangan yang informal. Bobot visual antara kedua sisi sama namun penggunaan material dan peletakkannya bervariasi. Keseimbangan asimetris berpotensi secara visual terlihat lebih menarik bagi pengamat karena adanya dua sisi untuk diperhatikan dan dieksplor. Keseimbangan proximal/distal (*proximal/distal balance*) adalah asimetris namun lebih mengembangkannya pada kedalaman tapak yang dilihat. Selain menghubungkan keseimbangan kanan/kiri dalam komposisi lanskap, perlu adanya kebutuhan untuk mengatur keseimbangan jauh/dekatnya.

B. Titik Pusat Perhatian (*Focalization of Interest*)

Segala sesuatu yang didesain dengan baik memiliki titik pusat perhatian, satu lokasi dalam suatu komposisi yang menarik perhatian pengamat pertama kali. Segala sesuatu lainnya dalam komposisi itu ada untuk mendukungnya. Titik Pusat perhatian merupakan prinsip desain yang memilih dan menata secara visual karakter objek yang kuat dalam komposisi lanskap. *Focal point*/titik focal bisa

diciptakan dari tanaman, komponen elemen keras, elemen arsitektur, warna, pergerakan, tekstur, atau kombinasi dari fitur tersebut.

C. Sempel/Sederhana (*Simplicity*)

Sama halnya seperti prinsip keseimbangan, kesederhanaan mencari kenyamanan pengamat saat melihat lansekap. Kompleksitas tidak selalu lawan dari *simplicity*. *Simplicity* bukan berarti datar, membosankan atau kurang imajinasi. Adanya pilihan menghindari terlalu banyak spesies, warna, tekstur, bentuk, kurva, dan sudut dalam suatu area atau proyek.

D. Ritme dan Garis (*Rhythm and Line*)

Ketika pengulangan sesuatu beberapa kali dengan standar repetisi, maka terbentuk ritme. Pengulangan dapat berupa suatu struktur, seperti lampu pos atau bangku taman. Bisa terbentuk dari pola, seperti pola jalan yang diulang setiap 50 kaki dari ujung mall ke ujung lainnya. Garis tercipta akibat pertemuan dua material yang berbeda. Tidak ada lanskap yang tercipta tanpa adanya ritme dan garis dalam pembuatan tampilannya.

E. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi terletak pada ukuran hubungan antara semua elemen lansekap.

F. Kesatuan (*Unity*)

Sebagai salah satu prinsip desain, kesatuan mudah diukur jika kelima prinsip telah diterapkan dengan benar dalam desain. Sebuah kesatuan desain adalah satu dimana setiap bagian lainnya member kontribusi pada keseluruhan desain.

2.3. Perencanaan Kawasan Wisata

Merencanakan suatu kawasan wisata adalah upaya untuk menata dan mengembangkan suatu areal dan jalur pergerakan pendukung kegiatan wisata sehingga kerusakan lingkungan akibat pembangunannya dapat diminimumkan tetapi pada saat yang bersamaan kepuasan wisatawan dapat terwujudkan (Nurisjah,2004) dalam Halida (2006).

Untuk mengembangkan suatu kawasan menjadi kawasan pariwisata (termasuk juga agrowisata) menurut Spillane (1994) ada lima unsur:

a. Atraksi (*Attractions*)

Dalam konteks pengembangan agrowisata, atraksi yang dimaksud adalah, hamparan kebun/lahan pertanian, keindahan alam, keindahan taman, budaya petani tersebut serta segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas pertanian tersebut.

b. Fasilitas (*Facilities*)

Fasilitas yang diperlukan mungkin penambahan sarana umum, telekomunikasi, hotel dan restoran pada sentra-sentra pasar.

c. Infrastruktur (*Infrastructure*)

Infrastruktur yang dimaksud dalam bentuk sistem pengairan, jaringan komunikasi, fasilitas kesehatan, terminal pengangkutan, sumber listrik dan

energi, sistem pembuangan kotoran/pembuangan air, jalan raya dan sistem keamanan.

d. Transportasi (*Transportation*)

Transportasi umum, terminal bus, sistem keamanan penumpang, system informasi perjalanan, tenaga kerja, kepastian tarif, dan peta kota/objek wisata.

e. Keramah-tamahan (*Hospitality*)

Keramah-tamahan masyarakat akan menjadi cerminan keberhasilan sebuah sistem pariwisata yang baik.

2.3.1. Rekreasi dan Wisata

Rekreasi merupakan apa yang terjadi yang berhubungan dengan kepuasan diri dari sebuah pengalaman (Gold, 1980). Selanjutnya, menurut Douglass (1992), rekreasi adalah kegiatan yang menyenangkan dan konstruktif serta menambah pengetahuan dan pengalaman mental dari sumberdaya alam dalam ruang dan waktu yang terluang. Dilihat dari sudut tempat kegiatan rekreasi dilakukan, terdapat rekreasi di dalam ruangan dan rekreasi di luar ruangan. Rekreasi di luar ruangan termasuk di dalamnya rekreasi alam. Rekreasi alam terbuka merupakan suatu kegiatan rekreasi yang dilakukan tanpa dibatasi adanya bangunan, yang berhubungan dengan lingkungan dan berorientasi pada penggunaan sumberdaya alam seperti air, hujan, pemandangan alam, atau kehidupan bebas. Rekreasi menuntut pilihan berbagai aktivitas oleh individu atau kelompok, baik yang aktif maupun pasif (Gold, 1980).

Aktivitas rekreasi terjadi pada berbagai tingkatan umur manusia, ditentukan elemen waktu, kondisi dan sikap manusia serta situasi lingkungan. Rekreasi aktif lebih berorientasi pada manfaat fisik dan pelakunya aktif secara fisik. Sedangkan rekreasi pasif lebih berorientasi pada mental. Pada praktiknya, kegiatan rekreasi dapat berupa aktivitas berenang, memancing, berperahu, berpiknik, jogging, berkemah, mendaki gunung, dan sebagainya.

Pariwisata adalah industri yang berkaitan dengan perjalanan untuk mendapatkan rekreasi. Menurut Adisasmita (2010) pariwisata meliputi berbagai jenis karena beragamnya keperluan dan motif perjalanan wisata, misalnya pariwisata pantai, pariwisata etnik, pariwisata agro, pariwisata perkotaan, pariwisata sosial dan pariwisata alternatif. Dan menurut Soemarno (2008), pariwisata adalah kegiatan seseorang dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain dengan perbedaan waktu kunjungan dan motivasi kunjungan. Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktifitas lainnya. Selanjutnya sebagai sektor yang kompleks juga meliputi industri-industri klasik yang sebenarnya seperti industri kerajinan dan cinderamata, penginapan dan transportasi, secara ekonomis juga dipandang sebagai industri. Hakekat pariwisata dapat dirumuskan sebagai seluruh kegiatan wisatawan dalam perjalanan dan persinggahan sementara dengan motivasi yang beraneka ragam sehingga menimbulkan permintaan barang dan jasa.

Kawasan yang ditunjuk sebagai obyek wisata alam harus mengandung potensi daya tarik alam, baik flora, fauna beserta ekosistemnya, formasi geologi, dan gejala alam. Kawasan yang demikian nantinya mampu mendukung pengembangan selanjutnya sesuai dengan fungsi dan memenuhi motivasi pengunjung.

Motivasi pengunjung pada hakekatnya akan timbul karena 5 kelompok kebutuhan (Soemarno, 2008), yaitu :

- Adanya daya tarik,
- Angkutan dan jasa kemudahan yang melancarkan perjalanan,
- Perjalanan,
- Akomodasi, serta
- Makanan dan minuman.

Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam menentukan pengembangan pariwisata menurut Soemarno (2008) adalah :

- a. Tersedianya obyek dan atraksi wisata, yaitu segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang yang mengunjungi suatu kawasan wisata, misalnya keindahan alam kebun buah-buahan, taman teknologi, tata cara produksi, ada istiadat masyarakat, festival tradisional produk buah,
- b. Adanya fasilitas aksesibilitas, yaitu sarana dan prasarana perhubungan dengan segala fasilitasnya, sehingga memungkinkan para wisatawan dapat mengunjungi suatu kawasan wisata tertentu, dan

- c. Tersedianya fasilitas amenities, yaitu sarana kepariwisataan yang dapat memberi pelayanan pada wisatawan selama dalam perjalanan wisata yang dilaksanakannya

2.4. Perencanaan Lansekap Agrowisata

Menurut Tirtawinata dan Fachruddin (1996), terdapat beberapa prinsip yang diperlukan untuk merencanakan agrowisata, yaitu:

- A. Sesuai dengan rencana pengembangan wilayah tempat agrowisata itu.
- B. Dibuat secara lengkap, tetapi sesederhana mungkin.
- C. Mempertimbangkan tata lingkungan dan kondisi sosial masyarakat di sekitarnya.
- D. Selaras dengan sumber daya alam, sumber tenaga kerja, sumber dana, dan teknik teknik yang ada.
- E. Perlu evaluasi sesuai dengan perkembangan yang ada.

Identifikasi suatu wilayah pertanian yang akan dijadikan obyek agrowisata perlu dipertimbangkan secara matang. Kemudahan mencapai lokasi, karakteristik alam, sentra produksi pertanian dan adanya kegiatan agroindustri merupakan faktor yang dapat dijadikan pertimbangan (Tirtawinata dan Fachruddin, 1996).

Agrowisata sebagai obyek wisata selayaknya memberikan kemudahan bagi wisatawan dengan cara melengkapi kebutuhan prasarana dan sarananya (Tirtawinata dan Fachruddin, 1996). Fasilitas pelayanan tersebut ditempatkan pada lokasi yang tepat dan strategis sehingga dapat berfungsi secara maksimal. Penyediaan fasilitas

hendaknya dilakukan dua pendekatan (Tirtawinata dan Fachruddin, 1996). Pendekatan pertama dilakukan dengan memanfaatkan semua obyek, yaitu prasarana, sarana, dan fasilitas lingkungan yang masih berfungsi baik, dan melakukan perbaikan bila diperlukan. Langkah kedua adalah dengan membangun prasarana, sarana, dan fasilitas yang masih dianggap kurang. Sarana dan fasilitas yang diperlukan meliputi:

- Jalan menuju lokasi,
- Pintu gerbang,
- Tempat parkir,
- Pusat informasi,
- Papan informasi,
- Sirkulasi dalam kawasan agrowisata,
- Shelter,
- Tempat beribadah (musala),
- Toilet, dan
- Tempat sampah.

Menurut Tirtawinata dan Fachruddin (1996), terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengelolaan obyek wisata, antara lain, pengelolaan obyek yang ditawarkan, pengelolaan pengunjung, pengelolaan fasilitas pendukung, keamanan (untuk melindungi obyek dan fasilitas, serta keselamatan pengunjung), dan pengelolaan kelembagaan. Pengelolaan diperlukan untuk menjamin keberlanjutan dari aktivitas agrowisata pada tapak.

Pada mulanya semua dasar perancangan lansekap diterapkan sebagaimana halnya untuk jenis penggunaan lahan lainnya. Menciptakan kawasan wisata rekreasi dengan memanfaatkan pola tradisional sama halnya dengan pendekatan kontemporer. Kebanyakan dari keputusan desain untuk mensejajarkan antara yang berkendara dan berjalan kaki, perletakan bangunan, pembangunan secara keseluruhan, harus mempertimbangkan semua persepsi dari pemakai. Secara sederhana, kawasan wisata rekreasi harus berfungsi untuk memuaskan wisatawan dan orang yang berekreasi.

Pada dasarnya semua perancangan lansekap, khususnya untuk kegunaan ini, merupakan fungsi struktural. Semua struktur harus mampu menahan desakan kekuatan dari luar dan tekanan terhadapnya. Mereka harus bertahan terhadap cuaca, tekanan dari penggunaan dan pemakaian umum. Dengan kata lain, seluruh elemen struktur harus mengemban tugas tersebut. Penerapan fungsi ini lebih dari biasanya dalam perancangan bangunan, juga penting dalam skala wilayah yang luas, misalnya sebagai pencegah banjir yang sederhana untuk pembangunan yang permanen.

Sama pentingnya dengan fungsi fisik kawasan wisata dan rekreasi harus dirancang agar memungkinkan pergerakan yang sesuai bagi manusia. Sejumlah ruang yang dapat dihitung luasannya untuk aktivitas pergerakan pemakai. Kawasan wisata rekreasi harus dapat berfungsi secara fisik.

Suatu lingkungan mungkin terkesan bersifat struktural, melayani fungsi fisik secara baik sekalipun membuat pemakai menjadi lelah. Yang paling banyak di kritik dan paling sulit dicapai adalah fungsi budaya atau fungsi estesis. Lingkungan harus

menampilkan nilai dan image yang diasosiasikan dengan atraksi. Hubungan spasial, keseimbangan, sequen, pengulangan, proporsi, skala, warna, atmosfer, perspektif dan seluruh prinsip yang diterapkan pada seni yang sama besarnya dalam kawasan rekreasi. Kesemuanya adalah dasar dari kesatuan dan komposisi.

Hubbart dan Kimball dalam Gunn (1972 ; 129), mengemukakan kesenangan kita terhadap suatu tatanan lansekap bergantung kepada apresiasi kita terhadap hubungan tatanan yang ada dari beberapa bagian. Tatanan tersebut tidak dapat dihindari harus terdiri dari beberapa tujuan yang memiliki kesamaan dari karakteristik fisik diantara beberapa bagian atau beberapa ruang harmonis yang terlihat dan terkait dengannya, seperti objek yang terpisah dalam komposisi setidaknya harus memiliki hubungan keselarasan dengan yang lainnya melalui pengulangan, urutan atau keseimbangan. Dengan kata lain kenyamanan dalam pengamatan di dasari oleh hubungan yang menyenangkan dari perhatian yang terbangun oleh keragaman karakteristik. Gagasan ini akan menjadi sesuatu yang penting dalam upaya menciptakan lingkungan yang menyenangkan.

Jika aktifitas manusia dalam suatu area meningkat, lansekap menjadi semakin teratur, keteraturan yang baik jika aturan tersebut merupakan suatu hubungan yang tepat, kurang baik apabila aturan tersebut kacau. Pengaturan dari beberapa area mungkin memerlukan konsentrasi dari karakter alami lansekap, suatu hubungan antara alam dan elemen buatan, atau keseluruhan kawasan yang merupakan buatan manusia baik space maupun bentuk. Dalam beberapa kasus yang patut dihargai dari

beberapa perencanaan adalah bahwa perencanaan tersebut telah membentuk suatu sistem dalam suatu kesatuan, akibatnya penanganan dari kekuatan alami dan buatan yang demikian telah menciptakan sebuah tatanan lansekap yang baru (Simmonds,1961;22).

Menurut Simmonds (1976), ada empat cara untuk mengembangkan lansekap alami apapun, yaitu : (1) Memperhatikan bentuk alam (preservation); (2) Pengrusakan bentuk alam (destruction); (3) Modifikasi bentuk alam (alteration); (4) penonjolan bentuk alam (accentuation).

Tatanan bukanlah akibat, tatanan berfungsi untuk mengarahkan elemen dan memberikan hubungan pengertian. Tatanan fisik lansekap tumbuh dari pemikiran manusia untuk memanfaatkan lansekap untuk seluruh kawasan wisata, demikian pula untuk tapak individual. Tatanan menghindari kekeliruan. Tatanan fisik dalam suatu wilayah membantu pengunjung dalam mencapai kepuasan batin dari perjalanannya (Gunn,1972;130).

Frederick Gibbert dalam Town Design (1995) mengemukakan :

- a) Dalam merancang lansekap selalu didasarkan kepada tata guna lahannya dan langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengetahui kualitas tanah serta bagaimana memanfaatkannya, sehingga nanti akan ditentukan bagian mana dari lahan perbukitan yang cocok untuk tipe-tipe pembangunan berbeda, bagian mana yang baik untuk pola ruang terbuka dan bagian mana yang seharusnya tetap dipertahankan sesuai kondisi aslinya.

- b) Dengan adanya studi tata guna lahan akan menghasilkan karakter topografi dan jika ingin memiliki maka jati diri sangat penting untuk menerima kondisi topografi yang ada dan memanfaatkannya kedalam perancangan dengan konsekuen bahwa bentuk lansekap akan memberi karakter visual.

2.5. Profil Pemilik Proyek

Dinas Pariwisata Kabupaten Barito Kuala dan Pemerintah Desa Setempat.

2.6. Isu Proyek

Dari studi literature di atas disimpulkan bahwa perancangan kawasan agrowisata Desa Danau Karya dengan jenis agrowisata hortikultura karena di Desa Danau Karya mempunyai potensi tanaman sayur-sayuran dan buah-buahan yang melimpah tetapi belum terolah secara benar dan maksimal. Berdasarkan klasifikasi agrowisata yang sudah disebutkan dalam studi literature diatas, kawasan agrowisata yang akan dirancang merupakan agrowisata ruangan terbuka dikarenakan agrowisata ruangan terbuka lebih banyak memanfaatkan potensi alam yang ada dan akan lebih menyatu dengan alam daripada didalam ruangan.

Bentuk agrowisata yang akan diterapkan yakni agrowisata ruang terbuka buatan, karena di Desa Danau Karya masyarakatnya sudah melakukan kegiatan pertanian yang bisa dijadikan untuk kegiatan agrowisata. Masyarakat sekitar melakukan kegiatan tersebut berdasarkan kegiatan kesehariannya, sehingga tepat jika perancangan agrowisata ini melakukan agrowisata ruang terbuka buatan, tinggal bagaimana

caranya menyusun lansekap dengan baik sesuai dengan prinsip desain yang sudah disebutkan dalam studi literature diatas.

2.7. Studi Preseden

A. Kusuma Agrowisata di Batu



Kusuma Agrowisata di Batu dibangun dengan luas lahan 17 hektare dengan menghadirkan keindahan mulai dari kebun buah, kebun sayur, dan kebun bunga.

Fasilitas-fasilitas yang paling di unggulkan di Agrowisata Kusuma Batu ini adalah kebun buah. Yang adapun jenis-jenis buah yang dihadirkan adalah buah apel, buah strawberry, buah naga, buah jeruk.selain buah ada juga kebun sayuran yang bisa di unggulkan dengan lebih menekankan pada sayuran hidroponik. Adapun jenis-jenis sayuran yang di hadirkan adalah sawi, tomat, brokoli, paprika, dan lain-lain.

1. Fasilitas

NO	FASILITAS	RINCIAN FASILITAS
1	Kebun	Jeruk

		Strawbery
		Sayuran
2	Kebun binatang mini	
3	Green House	
4	Fasilitas pendukung	Kolam renang air panas
		Badminton hall
		Lapangan tennis
		Lapangan bola volly
		Sepeda gunung
		Mengendarai kuda
		Tempat bermain anak-anak
5	Lainnya	Bar
		Restaurant
		Coffe shop

2. Unsur-unsur Pengembangan Agrowisata Kusuma

- Attractions

Agrowisata Kusuma Batu sudah memenuhi unsure atraksi di dalam rancangannya. Unsure yang terdapat yaitu dengan adanya kebun/lahan pertanian dan juga pemandangan yang sangat indah untuk dinikmati.

- Facilities

Unsur fasilitas dalam Agrowisara Kusuma adalah fasilitas penunjang seperti sarana olahraga, restoran dan juga kafe, sehigga fasilitas penunjang ini akan bisa lebih melengkapi fasilitas utama yang ada di agrowisata.

- Infrastructure

Pada Agrowisata Kusuma sudah terdapat fasilitas-fasilitas seperti klinik agrowisata dan juga sumber listrik yang menggunakan genset sebagai sumber daya listrik cadangan. Secara aksesibilitas juga terpenuhi karena aksesnya sangat mudah dijangkau dengan kualitas jalan cukup baik. Selain itu pengamanan juga ada pada agrowisata yaitu dengan ditematkannya pos security di dekat lobby.

- Transportation

Agrowisata Kusuma Batu sudah memenuhi unsur Transportasi karena lokasi Agrowisata dekat dengan terminal Batu. Sedangkan untuk pengendara pribadi sudah banyak tanda-tanda jalur untuk perjalanan ke Agrowisata Kusuma Batu.

- Hospitality

Agrowisata Kusuma Batu bisa diterima oleh masyarakat sekitar dan adanya timbal balik antara masyarakat sekitar dengan agrowisata, contoh yang menguntungkan masyarakat sekitar yaitu dengan adanya agrowisata masyarakat memanfaatkan untuk berjualan.

B. Agrowisata Pucak Teaching Farm (PTF)



Agrowisata Pucak Teaching Farm (PTF) terletak di ibukota Kecamatan Tompobulu tepatnya di Jln. Taman Safari Dusun Pucak, desa Pucak, kecamatan Tompobulu, kabupaten maros, Propinsi Sulawesi Selatan. Merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang agrowisata. Sesuai dengan misinya “sebagai tempat pendidikan” usaha ini terus mengembangkan potensi yang ada di daerah ini. Agrowisata PTF baru dibuka untuk umum sekitar tahun 2001.

Agrowisata PTF ini menawarkan pertanian terpadu sebagai objek wisatanya. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan kegiatan empat sub sektor pertanian, yaitu tanaman pangan dan hortikultura, perkebunan, peternakan, dan perikanan. Agrowisata ini memiliki luasan 4 Ha. Namun, pada proses pengembangannya

potensi tersebut belum dikelola secara optimal, yang dapat terlihat dari belum maksimalnya penataan maupun pemanfaatan potensi objek wisata yang ada. Perencanaan agrowisata yang dilakukan diharapkan tidak mengabaikan manfaat yang akan diperoleh baik oleh pengunjung, pengelola maupun masyarakat sekitar.

Pucak Teaching Farm menyediakan beberapa fasilitas seperti kolam renang, Villa, wisma, Aula pertemuan, Taman burung, aneka satwa langka dan lain-lain. Tempat ini sangat multi fungsional. Bisa digunakan sebagai tempat penelitian, tempat pertemuan organisasi dan lain-lain.

Prinsip-prinsip desain dari PTF ini yaitu :

1) Keteraturan

Pada pucak teaching farm memiliki prinsip keteraturan dari taman yang berbentuk informal, alamiah dan modern.

2) Kesatuan

Pada pucak teaching farm memiliki prinsip kesatuan yang dapat dilihat dari hubungan harmonis dari berbagai elemen atau unsure yang ada di dalamnya.

3) Keseimbangan

Memiliki keseimbangan asimetris dimana elemen taman sebelah kiri sumbu tidak sama persis dengan sebelah kanan, tapi bobot visualnya tetap sama. Keseimbangan asimetris memiliki kesan informal dimana menimbulkan rasa ingin tau tetapi juga berkesan santai. Memiliki bobot visual yang tinggi dengan warna hijau yang menimbulkan kesan dingin dan alami

4) Penekanan dan aksentuasi

Penekanan ditimbulkan oleh dominannya salah satu unsur. Penekanan juga dapat menjadi titik perhatian (point of interest) yaitu dengan adanya lokasi telaga semayang, taman buaya, dan taman burung.

5) Proporsi

Proporsi dapat dilihat dari perpaduan antara pertanian, perkebunan, peternakan, dan perikanan.

6) Skala

Penggunaan skala pada lokasi ini adalah skala manusia yang dapat dilihat dari perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia. Selain itu juga terdapat skala generik yang dapat dilihat dari perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap elemen lain yang berhubungan di sekitarnya.

C. Sabah Agriculture Park



Sabah Agriculture Park (Taman Pertanian Sabah) terletak di situs 200 hektar dan dikembangkan dan dikelola oleh Departemen Pertanian. Ini adalah taman yang menawarkan pengunjung baik kegiatan rekreasi dan pendidikan. Taman wisata sabah menawarkan sebuah taman yang dibuat dengan latar belakang lanskap yang alami sehingga sangat cocok untuk melakukan aktifitas yang bersifat alami. Taman sabah ini tidak hanya diorientasikan sebagai kawasan rekreasi semata tetapi juga diorientasikan terhadap ilmu pengetahuan. Sehingga menjadikan tempat ini sebagai salah satu daerah tujuan wisata yang sangat pantas karena memadukan rekreasi dan ilmu pengetahuan

Secara umum Sabah Agriculture Park ini menawarkan sebuah pusat pengembangan pertanian Malaysia yang kemudian diolah menjadi sebuah daerah tujuan wisata dengan menonjolkan keanekaragaman hayati dari Malaysia.

Kita dapat menikmati sebuah karya lansekep yang sangat habit memadukan perjalanan dengan jalan kecil sambil menikmati keanekaragaman hayati dari Malaysia seperti koleksi bunga dan tanaman lainnya, serta burung yang akan

memuaskan mata anda. Adapun fasilitas yang disediakan antara lain; Native Orchid Centre, Living Crop Museum, Bee Centre, Germplasm Collection, Ornamental Garden, Hoya Garden, Evolution Garden, Agro-Forestry, Sapong, Lake Rundum, Animal Park, Jungle Tracking.



2.7.1. Kesimpulan Studi Preseden

Berdasarkan studi preseden yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Dalam perancangan agrowisata perlu menerapkan prinsip agrowisata yakni, attraction, facilities, infrastructure, transportation, dan hospitality.
2. Perancangan lansekap agrowisata dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain

3. Agrowisata yang akan dirancang harus dapat memadukan antara rekreasi dan pendidikan
4. Fasilitas yang ada di dalam agrowisata di kelompokkan sesuai fungsinya
5. Perlu adanya aksesibilitas yang mendukung transportasi ke wisata agro yang akan dirancang
6. Memperhatikan potensi yang ada pada agrowisata
7. Kawasan agrowisata diupayakan lebih mendominasi ruang terbuka agar dapat mendesain tatanan lansekap yang menarik
8. Kawasan agrowisata didukung dengan fasilitas area bersantai dan bermain anak-anak.