



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

ANUGERAH WIDYA HUTAMA
3211100090

DOSEN PEMBIMBING:
IR. HARI PURNOMO M.BDG.SC

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



FINAL PROJECT - RA.141581

GRESIK CITY MODERN AGROTOURISM

ANUGERAH WIDYA HUTAMA
3211100090

SUPERVISOR:
IR. HARI PURNOMO M.BDG.SC

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

**ANUGERAH WIDYA HUTAMA
3211100090**

**DOSEN PEMBIMBING:
IR. HARI PURNOMO M.BDG.SC**

**PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016**



FINAL PROJECT - RA.141581

GRESIK CITY MODERN AGROTOURISM

ANUGERAH WIDYA HUTAMA
3211100090

SUPERVISOR:
IR. HARI PURNOMO M.BDG.SC

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

LEMBAR PENGESAHAN

**WISATA AGRIKULTUR MODERN
KOTA GRESIK**



Disusun oleh :

ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP : 3211100090

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 16 Juni 2016
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc
NIP. 195211191979031001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT..
NIP. 198008252006041004

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

ABSTRAK
Wisata Agrikultur Modern
Kota Gresik

Oleh

Anugerah Widya Utama

3211100090

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati nomor tiga terbesar di dunia. Demikian pula dengan kondisi tanah dan iklim yang beragam, peluang untuk mengembangkan berbagai komoditas pertanian pun semakin besar dengan menerapkan sistem pengelolaan lahan yang sesuai. Hal ini tercermin pada berbagai teknologi pertanian lokal yang berkembang di masyarakat dengan menyesuaikannya dengan tipologi lahan. Keunikan - keunikan tersebut merupakan aset yang dapat menarik bangsa lain untuk berkunjung/berwisata ke Indonesia.

Wisata agrikultur merupakan bagian dari objek wisata yang memanfaatkan usaha pertanian 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, kita bisa meningkatkan pendapatan petani sambil melestarikan sumber daya lahan, serta memelihara budaya maupun teknologi lokal yang umumnya telah sesuai dengan kondisi lingkungan alaminya.

Di Indonesia, agroturisme didefinisikan sebagai sebuah bentuk kegiatan pariwisata yang memanfaatkan usaha agro (agribisnis) sebagai objek wisata dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, rekreasi dan hubungan usaha di bidang pertanian.

ABSTRACT
Wisata Agrikultur Modern
Kota Gresik

By

Anugerah Widya Hutama

3211100090

Indonesia has the third largest biodiversity in the world. Because of the soil and climatic conditions are varied, the opportunity to develop a range of agricultural commodities even bigger by implementing appropriate land management system. This is reflected in the various local agricultural technologies developed in the community to adapt to the typology of land. The uniqueness is an asset that can attract other nations to visit / travel to Indonesia.

Agro-tourism is part of the attraction that use agriculture as a tourist attraction. The aim is to broaden the knowledge, experience recreation and business in the field of agriculture. Through the development of agro-tourism that highlight local culture in the use of land, we can increase the income of farmers while conserving land resources, and preserve local culture and technology have generally been in accordance with the conditions of the natural environment.

In Indonesia, Agro-tourism defined as a form of tourism activities that utilize agro business as a tourist attraction with the purpose of expanding knowledge, experience, leisure and business in the field of agriculture.

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN	2
1.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN	2
BAB 2	3
PROGRAM DESAIN	3
2.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN	3
2.2 PEMROGRAMAN FASILITAS DAN RUANG	4
BAB 3	6
PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	6
3.1 PENDEKATAN DESAIN	6
3.2 METODA DESAIN	6
BAB 4	7
KONSEP DESAIN	7
BAB 5	8
DESAIN	8
5.1 EKSPLORASI TEKNIS	8
5.2 HASIL DESAIN	10
BAB 6	16
KESIMPULAN	16
DAFTAR PUSTAKA	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 1 5
Tabel 2 5
Tabel 3 5
Tabel 4 5

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	3
Gambar 2	7
Gambar 3	7
Gambar 4	7
Gambar 5 struktur kolom dan balok (njkontraktor.com)	8
Gambar 6 Struktur atap miring (seans.com)	8
Gambar 7 Sistem dinding penahan buttress	8
Gambar 8	9

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati nomor tiga terbesar di dunia. Demikian pula dengan kondisi tanah dan iklim yang beragam, peluang untuk mengembangkan berbagai komoditas pertanian pun semakin besar dengan menerapkan sistem pengelolaan lahan yang sesuai. Hal ini tercermin pada berbagai teknologi pertanian lokal yang berkembang di masyarakat dengan menyesuaikannya dengan tipologi lahan. Keunikan - keunikan tersebut merupakan aset yang dapat menarik bangsa lain untuk berkunjung/berwisata ke Indonesia.

Wisata agrikultur merupakan bagian dari objek wisata yang memanfaatkan usaha pertanian 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, kita bisa meningkatkan pendapatan petani sambil melestarikan sumber daya lahan, serta memelihara budaya maupun teknologi lokal

yang umumnya telah sesuai dengan kondisi lingkungan alaminya.

Wisata ini dapat dikembangkan dimasing - masing daerah tanpa perlu ada persaingan antar daerah, mengingat kondisi wilayah dan budaya masyarakat di Indonesia sangat beragam. Masing - masing daerah bisa menyajikan atraksi agrowisata yang berbeda.

Pengembangan agrowisata pada dasarnya akan menciptakan lapangan pekerjaan, karena usaha ini dapat menyerap tenaga kerja dari masyarakat pedesaan, sehingga dapat menahan atau mengurangi arus urbanisasi yang semakin meningkat saat ini. Manfaat yang dapat diperoleh dari agrowisata adalah melestarikan sumber daya alam, melestarikan teknologi lokal, dan meningkatkan pendapatan petani/masyarakat sekitar lokasi wisata.

Maka dari itu dibangunnya suatu agrowisata dapat memberikan kontribusi yang sangat besar bagi Indonesia dari segi wisata, kelestarian sumber daya alam, pendidikan, perekonomian, pemerataan pembangunan, ketahanan pangan dan sebagainya.

1.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN

Indonesia adalah merupakan negara agraris. Negara yang sebagian besar penduduknya bertani atau memiliki kekuatan ekonomi tinggi pada sektor pertanian. Di era modern ini sudah banyak cara yang berubah dalam agroindustri/industri pertanian. Teknologi yang maju itu akan bisa menjadi daya tarik selain dari hasil pertanian/perkebunan itu sendiri.

Isu yang diangkat adalah kurangnya wisata edukasi yang menonjolkan teknologi pertanian/perkebunan.

Tujuan utama dari bangunan ini didirikan antara lain adalah memberi hiburan dan wawasan kepada masyarakat bahwa sistem perkebunan dan pertanian sudah berubah dan dapat menunjukkan bahwa berkebun itu bisa dimana saja.

1.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

Bisakah menampilkan wisata yang bertema alam tetapi dihadirkan di tengah kota? Padahal biasanya wisata agrikultur berada di tempat daerah tinggi dan sejuk. Perancangan ini memiliki beberapa tujuan, yaitu :

-(A) Memberikan suasana ruang luar meskipun berada di dalam ruangan. yang ditujukan pada interior kebun dalam

ruangan.

-(B) Memberikan perbedaan ketinggian pada beberapa bagian untuk memberikan kesan luas.

-(C) Fasad yang menunjukkan bahwa objek ini bertema alami dan mudah dikenali.

-(D) Memberikan fasilitas interaksi langsung antara pengunjung dengan objek wisata.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

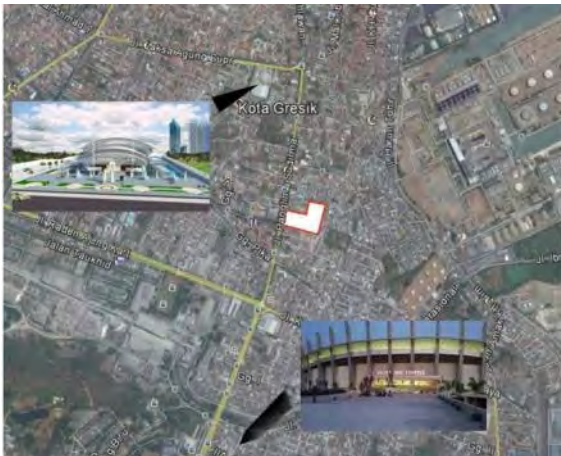
2.1 TAPAK DAN LINGKUNGAN

LOKASI LAHAN

Dalam hal ini lokasi rancangan merupakan hal yang sangat penting karena berpengaruh langsung dalam proses perancangan. Dalam menentukan suatu lokasi objek rancang, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan atau menjadi kriteria agar bangunan yang hadir di lokasi tersebut sesuai dengan konteks lingkungan yang ada. Karena objek ini merupakan wisata agrikultur namun berada didalam kota maka salah satu lokasi yang cocok berada di kota gresik.

Gambar

1



Luasan lahan tersedia 1.3 Ha atau 13.000m². Lokasi berada di pusat kota Gresik yang kira-kira 1-2 jam dari kota Surabaya. Lokasi rancangan dapat memunculkan variasi bentuk bangunan yang berbeda karena adanya pertimbangan-

pertimbangan lingkungan maupun keadaan iklim di sekitar lokasi yang tentu saja berpengaruh terhadap desain bangunan nantinya.

POTENSI LAHAN

- Berada di pusat kota
- Berada di jalur wisata kota Gresik
- Dekat dengan jalur tol Gresik-Surabaya

KENDALA LAHAN

- Memiliki tingkat kepadatan yang tinggi
- Merupakan dataran rendah yang merubah pandangan terhadap wisata agrikultur

2.2 PEMROGRAMAN FASILITAS DAN RUANG

Dalam wisata agrikultur ini terdapat pemusatan aktifitas tentang ilmu cara merawat, membesarkan tumbuhan sampai bisa diambil hasil dari tanaman yang disediakan. Sarana informatif dan rekreatif dihimpun menjadi satu rangkaian dengan fasilitas-fasilitas yang ada. Fasilitas-fasilitas tersebut yaitu adanya sebuah rangkaian penyajian informasi dimulai dari ruang display yang menunjukkan dasar dari agrikultur lalu pengunjung di hadapkan dengan obyek peternakan, perkebunan dan proses-prosesnya. Obyek Terdiri dari beberapa lingkup utama yang dibagi berdasarkan aktifitasnya, yaitu :

- **Lingkup Kedatangan dan Informasi**
Digunakan untuk menyambut pengunjung serta memberikan informasi-informasi dasar tentang obyek wisata agrikultur ini.
- **Lingkup Rekreasi**
Ditujukan untuk pengunjung untuk mengetahui bagaimana perkebunan itu diperlihatkan serta proses pertumbuhan bermacam jenis tumbuhan berbuah dan di saat yang bersamaan bisa juga di ikuti kegiatan panen.
- **Lingkup Komersil**
Di zona komersil ini adalah tempat pengunjung yang menikmati fasilitas dengan membayar seperti restoran.
- **Lingkup Pengelola**
Ini merupakan bagian-bagian yang hanya di gunakan oleh pengelola obyek yang berupa kantor.
- **Lingkup Servis**
Lingkup servis ini merupakan salah satu pendukung utama obyek

rancangan untuk menjaga kelangsungan utilitasnya.

PROGRAM RUANG

- Lingkup kedatangan
 - Lobi
 - Display
 - Musholla
- Lingkup Rekreasi
 - Perkebunan
 - Tempat pemrosesan hasil kebun (selai dan parfum)
 - Kebun vertikal
- Lingkup Komersil
 - Restoran
- Lingkup Pengelola
 - Kantor pengelola
- Lingkup Servis
 - Area parkir
 - Ruang utilitas (genset dan pompa)
 - Menara air
 - Gudang perlengkapan

KEBUTUHAN RUANG

- Musholla
- Lobby
- Display
- Kebun Stroberi
- Kebun anggur
- Kebun arbei
- Kebun mawar
- Kebun melon
- Kebun sayur
- Ruang pembuatan selai dan parfum
- Restoran
- Kantor pengelola
- Ruang utilitas
- Parkir

PERHITUNGAN LUAS RUANGAN

LINGKUP KEDATANGAN

Ruangan	Luas
Lobi + display + sirkulasi	700m ²
Musholla + Toilet	125m ²
Parkir	1500m ²
TOTAL	2325m ²

Tabel 1

LINGKUP REKREASI

Ruangan	Luas
Kebun Stroberi	380m ²
Kebun Anggur	660m ²
Kebun Arbei	710m ²
Kebun Mawar	400m ²
Kebun Melon	720m ²
Galeri Interaktif	450m ²

Kebun Sayur	1405m ²
Ruang Pembuatan Selai	150m ²
Ruang Pembuatan Parfum	150m ²
TOTAL	5025m ²

Tabel 2

LINGKUP KOMERSIL

Ruangan	Luas
Restoran	475m ²
TOTAL	475m ²

Tabel 3

LINGKUP PENGELOLA DAN SERVIS

Ruangan	Luas
Kantor	400m ²
Utilitas	180m ²
TOTAL	580m ²

Tabel 4

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 PENDEKATAN DESAIN

Berdasarkan isu dan permasalahan yang diambil, hal yang dirasa tepat untuk dijadikan pendekatan adalah pendekatan secara arsitektur hijau, karena manusia dan tumbuhan termasuk dalam ekosistem yang cukup besar dalam lingkungan. Menurut Brenda dan Robert Vale di dalam bukunya, *Green Architecture: Design for a Suitable Future*, mengungkapkan bahwa dalam Arsitektur Hijau terdapat 6 prinsip yang digunakan sebagai pedoman desain yaitu:

1. *Conserving energy* Bangunan harus dapat meminimalisir penggunaan energi bahan bakar fosil

2. *Working with climate* Bangunan harus dapat bekerja sama dengan iklim dan sumber daya alam

3. *Minimizing new resource* Bangunan harus dapat meminimalisir penggunaan sumber daya yang baru, dan harus dapat membentuk sumber daya untuk digunakan untuk karya arsitektur lainnya

4. *Respect for users* Melibatkan peran masyarakat/pengguna

5. *Respect for site* Bangunan harus dapat meminimalisir eksploitasi pada site

6. *Holism* Semua prinsip diatas harus saling berkaitan.

3.2 METODA DESAIN

Metoda desain yang digunakan adalah metoda programming oleh Donna P. Duerk. Programming merupakan sebuah cara merancang yang mengutamakan fungsi

berdasar kepada fakta kemudian isu yang akan dirumuskan suatu tujuan sehingga menciptakan konsep-konsep sebagai pemecahan masalah.

BAB 4

KONSEP DESAIN

Konsep Desain adalah jawaban dari kriteria rancangan.

Kriteria C

Kriteria A

Memberikan suasana ruang luar, yaitu dengan cara memanipulasi pandangan dengan warna dan luasan yang menyerupai alam.



Fasad yang kontras dengan lingkungannya atau bangunan disekitar

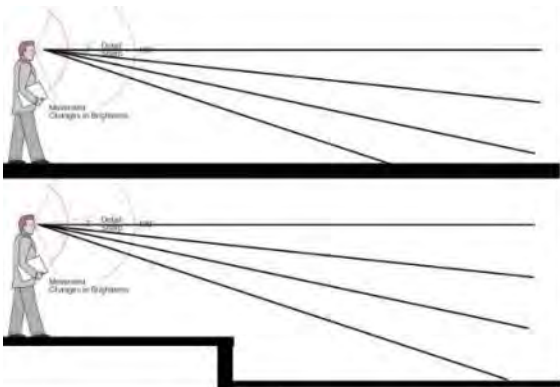


Gambar 3

lainnya.

Kriteria B

Memberikan perbedaan ketinggian untuk memberikan kesan luas



Gambar 2

Kriteria D

Memberikan fasilitas interaktif atau pengunjung bisa menikmati atau melakukannya secara langsung.



Gambar

4

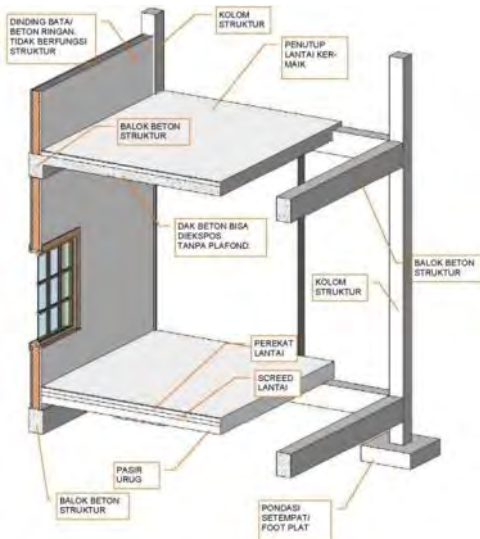
BAB 5

DESAIN

5.1 EKSPLORASI TEKNIS

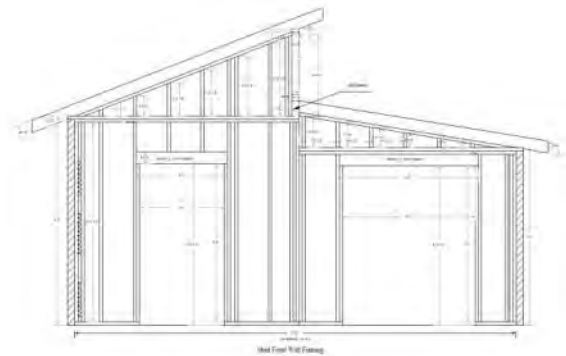
KONSEP STRUKTUR

Struktur yang digunakan masih standar yaitu struktur kolom balok beton dengan kolom ukuran 50cm x 50cm agar jangkauan bentangnya bisa lebih lebar.



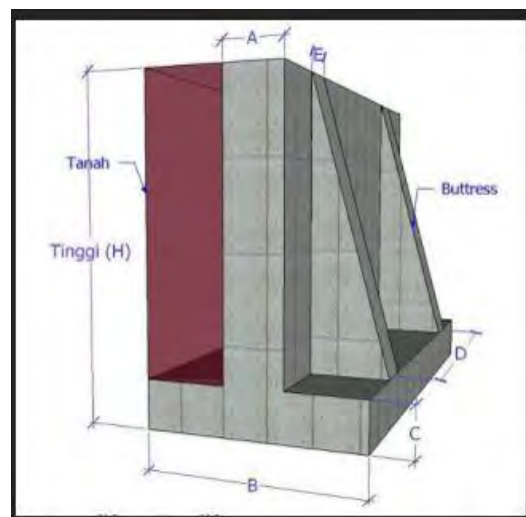
Gambar 5 struktur kolom dan balok (njkontraktor.com)

Ada massa tertentu menggunakan struktur "shed roof" atau atap miring



Gambar 6 Struktur atap miring (seans.com)

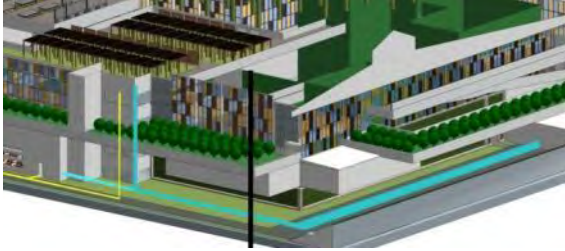
Karena adanya kebun outdoor yang berada di lantai 3 maka diperlukan pula dinding penahan tanah di atasnya.



Gambar 7 Sistem dinding penahan buttress

KONSEP UTILITAS

Untuk sistem distribusi air obyek rancangan ini menggunakan "upfeed" dari tandon air yang berada dibawah untuk mengurangi beban bila diletakkan diatas.



Gambar 8

5.2 HASIL DESAIN

Hasil desain adalah hasil yang akhirnya diperoleh setelah melewati berbagai macam eksplorasi desain

sedemikian rupa. Pada desain akhir, penataan massa berubah



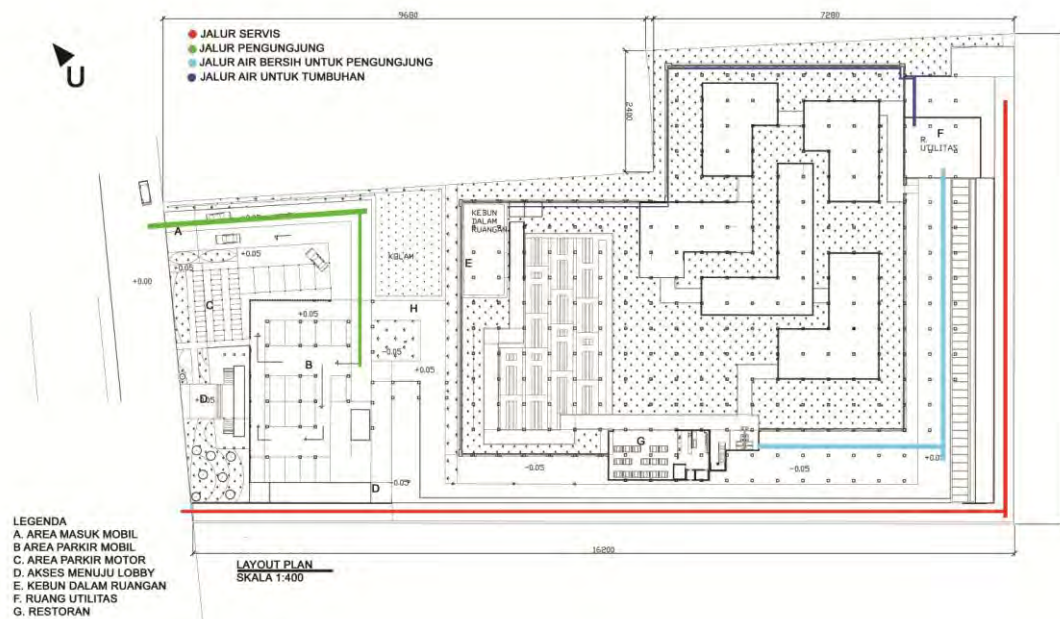
TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR :
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

NAMA MAHASISWA :
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

DOSEN PEMBIMBING :
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF : DOSEN PEMBIMBING : DOSEN KOORDINATOR :



TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR :
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

NAMA MAHASISWA :
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

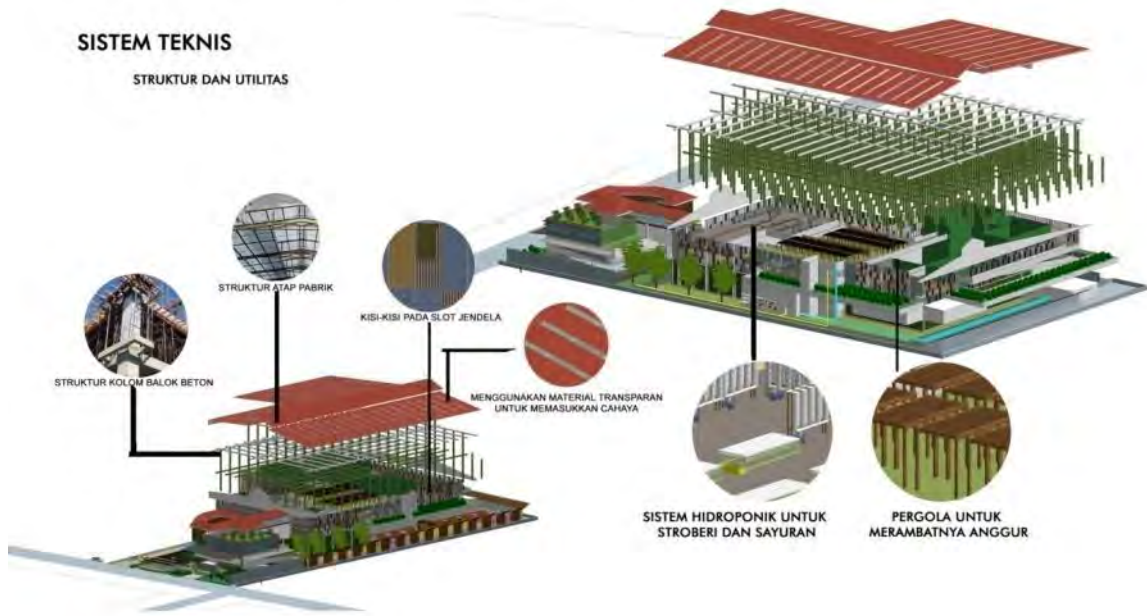
DOSEN PEMBIMBING :
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF : DOSEN PEMBIMBING : DOSEN KOORDINATOR :

WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

SISTEM TEKNIS

STRUKTUR DAN UTILITAS



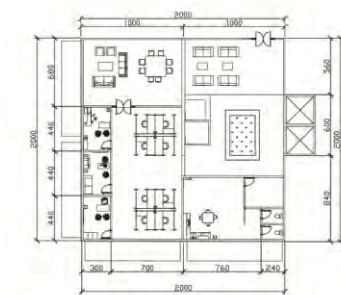
TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

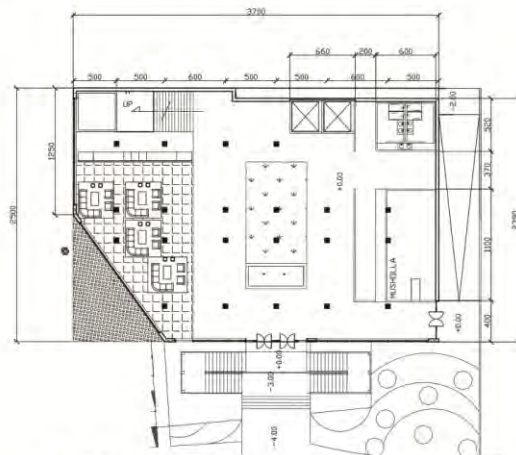
NAMA MAHASISWA:
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

DOSEN PEMBIMBING:
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF DOSEN PEMBIMBING: DOSEN KOORDINATOR



DENAH KANTOR PENGELOLA
SKALA 1:200



DENAH LOBBY
SKALA 1:200



TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

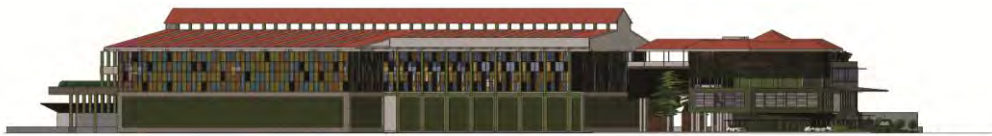
NAMA MAHASISWA:
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

DOSEN PEMBIMBING:
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF DOSEN PEMBIMBING: DOSEN KOORDINATOR



TAMPAK 1
SKALA 1:400



TAMPAK 2
SKALA 1:400



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR :
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

NAMA MAHASISWA :
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

DOSEN PEMBIMBING :
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING : DOSEN KOORDINATOR :



TAMPAK 3
SKALA 1:400



TAMPAK 4
SKALA 1:400



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR :
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

NAMA MAHASISWA :
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

DOSEN PEMBIMBING :
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING : DOSEN KOORDINATOR :



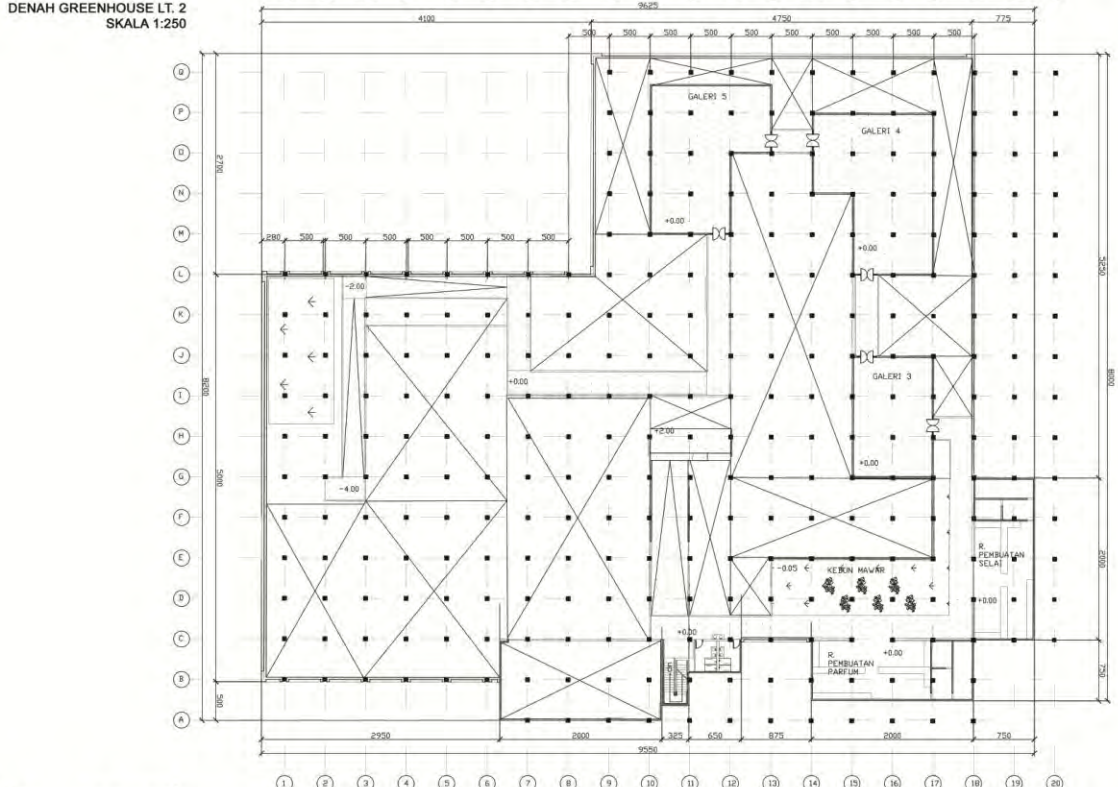
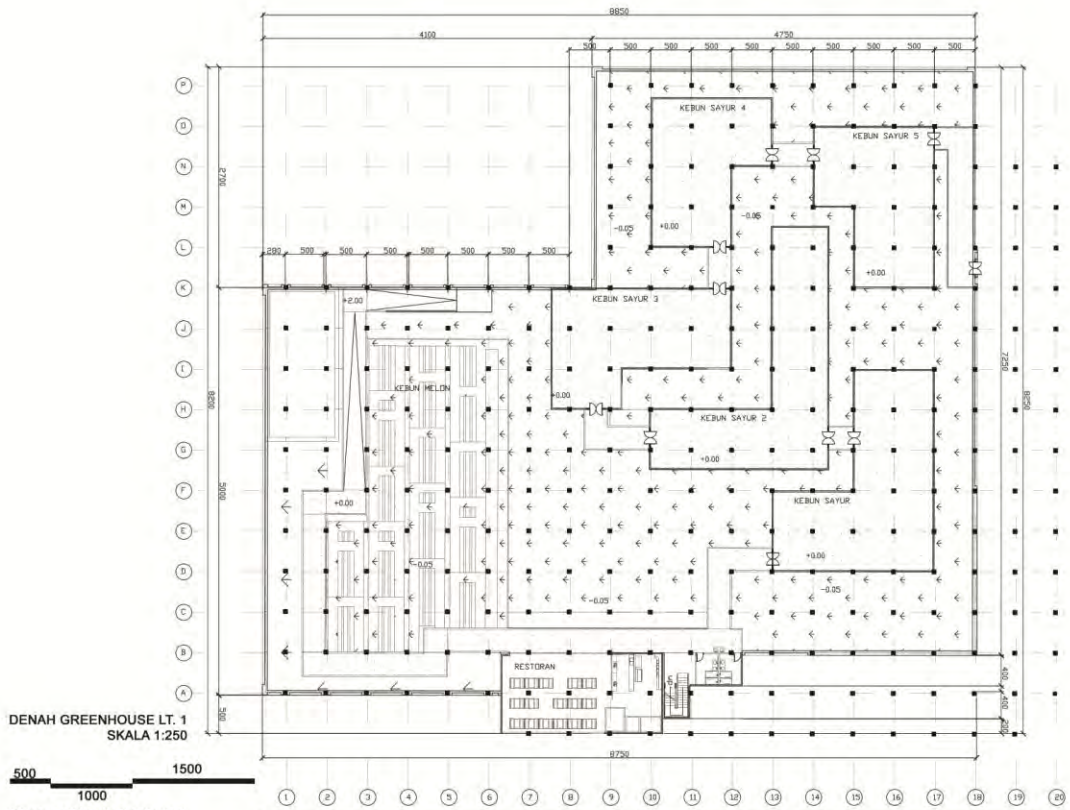
TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR :
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

NAMA MAHASISWA :
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

DOSEN PEMBIMBING :
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING : DOSEN KOORDINATOR :



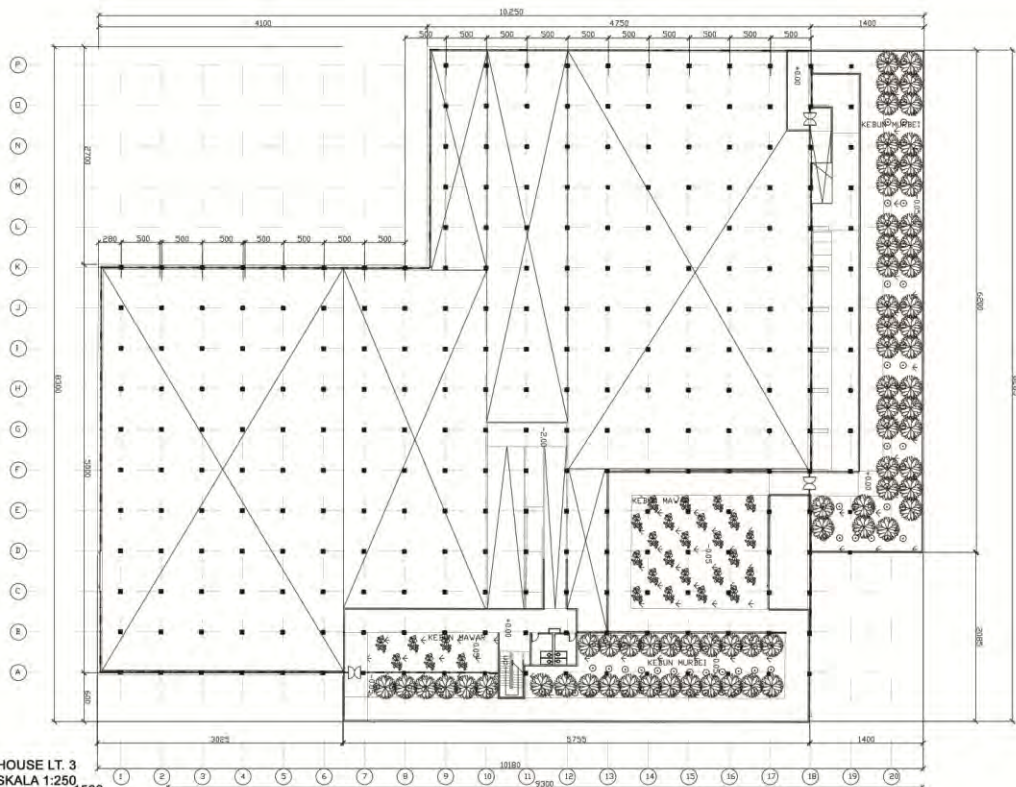
TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR :
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

NAMA MAHASISWA :
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

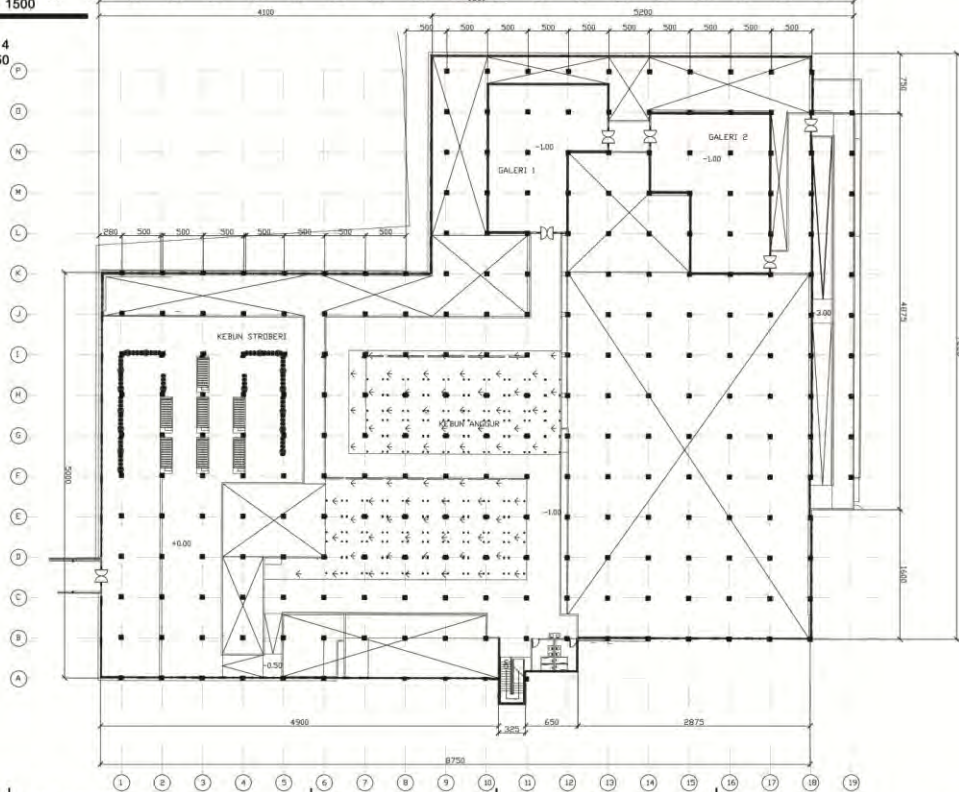
DOSEN PEMBIMBING :
Ir.HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :



DENAH GREENHOUSE LT. 3
SKALA 1:250

DENAH GREENHOUSE LT. 4
SKALA 1:250



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:
WISATA AGRIKULTUR MODERN KOTA GRESIK

NAMA MAHASISWA:
ANUGERAH WIDYA HUTAMA
NRP 3211100090

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. HARI PURNOMO M.Bdg.Sc.

PARAF:
DOSEN PEMBIMBING: DOSEN KOORDINATOR:

BAB 6

KESIMPULAN

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati nomor tiga terbesar di dunia. Demikian pula dengan kondisi tanah dan iklim yang beragam, peluang untuk mengembangkan berbagai komoditas pertanian pun semakin besar dengan menerapkan sistem pengelolaan lahan yang sesuai. Hal ini tercermin pada berbagai teknologi pertanian lokal yang berkembang di masyarakat dengan menyesuaikannya dengan tipologi lahan. Keunikan - keunikan tersebut merupakan aset yang dapat menarik bangsa lain untuk berkunjung/berwisata ke Indonesia.

Wisata agrikultur merupakan bagian dari objek wisata yang memanfaatkan usaha pertanian 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, kita bisa meningkatkan pendapatan petani sambil melestarikan sumber daya lahan, serta memelihara budaya maupun teknologi lokal yang umumnya telah sesuai dengan kondisi lingkungan alaminya.

Dilihat dari fungsinya maka banyak poin yang harus diperhatikan seperti deskripsi lahan serta kelebihan dan kekurangannya. Kriteria-kriteria rancangan juga sangat berpengaruh dalam berjalannya obyek ini karena dari itu bisa muncul tujuan dan konsep yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Gramedia *Pustaka* Utama, Jakarta 1992. *Duerk, Donna P.*, ARCHITECTURAL PROGRAMMING,

Aksi Agraris Kanisius. 1980. Berkebun Arbei. Penerbit Kanisius. Yogyakarta

Gunawan Tjahjono, “Merancang dengan Tema sebagai Titik Awal Penyelesaian” dalam KILAS Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 no. 1/Januari 2000

White, Edward T. 2004. *Site Analysis Diagramming Information For Architectural Design*. Architectural Media : Florida

Neufert, Ernest. 1980. *Architect's Data Second (International) English Edition*, Granada Publishing.

Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture oleh Ryn dan Cowan

[http://perundangan.pertanian.go.id/admin/file/Permentan%2011-2013%20\(fix\).pdf](http://perundangan.pertanian.go.id/admin/file/Permentan%2011-2013%20(fix).pdf)

www.wikipedia.com

www.archdaily.com

www.google.com

www.farmstop.com

<http://database.deptan.go.id/agrowisata/>

BIODATA PENULIS



Penulis bernama Anugerah Widya Utama, lahir di Surabaya, 26 September 1993. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Agus Pramono dan Ibu Sartika Dewi. Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari SDN Petrokimia Gresik (1999-2005), SMP Negeri 1 Gresik (2005-2008), dan SMA Negeri 1 Kebomas Gresik (2008-2011). Setelah lulus dari SMA pada tahun 2011, penulis melanjutkan jenjang S1 di jurusan Arsitektur ITS melalui jalur Mandiri dengan NRP 3211 100 090. Selain aktif kuliah, penulis juga aktif di organisasi dan kepanitiaan baik di dalam maupun di luar ITS. Penulis aktif berorganisasi di KM ITS melalui HIMA Sthapati ITS selama dua periode sebagai staff PSDM lalu staff Hubungan Luar. Selain itu, penulis juga aktif di beberapa komunitas. Untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang Tugas Akhir ini dapat menghubungi melalui email : anugerah46aa@gmail.com