

Wisata Agrikultur Modern Kota Gresik

Anugerah Widya Utama dan Hari Purnomo

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: hari-poeng@arch.its.ac.id

Abstrak— 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 menyesuikannya 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.

Kata Kunci— agrikultur, rekreasi, teknologi, wisata

I. PENDAHULUAN

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.

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.

Bisakah menampilkan wisata yang bertema alam tetapi dihadirkan di tengah kota? Padahal biasanya wisata agrikultur berada di tempat daerah tinggi dan sejuk. Kota merupakan kawasan pemukiman yang secara fisik ditunjukkan oleh kumpulan rumah-rumah yang mendominasi tata ruangnya dan memiliki berbagai fasilitas untuk mendukung kehidupan warganya secara mandiri. Kota adalah suatu tempat yang penghuninya dapat memenuhi sebagian besar kebutuhan ekonominya di pasar lokal. Ciri kota adalah adanya pasar sebagai benteng serta mempunyai sistem hukum tersendiri dan bersifat kosmopolitan. 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.



Gambar 1 Wisata agrikultur (sumber: dokumen pribadi)

II METODE PERANCANGAN

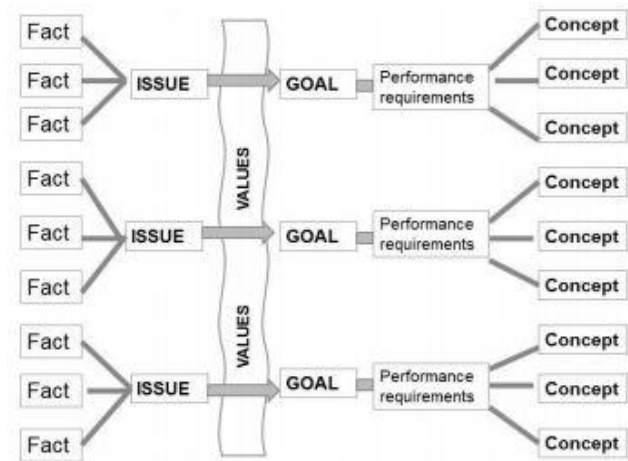
Metoda desain yang digunakan adalah metoda "Programming" oleh "Donna P. Duerk". Programming merupakan sebuah cara merancang yang mengutamakan fungsi berdasar kepada fakta kemudian isu yang akan dirumuskan suatu tujuan sehingga menciptakan konsep-konsep sebagai pemecahan masalah. digunakan dalam perancangan karena keterkaitannya dalam observasi serta cara merespon desain terhadap keadaan lingkungannya. Dengan memilih pendekatan dan melakukan berbagai observasi yang tujuannya untuk melengkapi data dan fakta yang terjadi secara nyata pada lahan yang akan dibangun. Data-data ini yang nantinya membantu dalam proses penyelesaian masalah yang berhubungan dengan rancangan bangunan.

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.

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 :

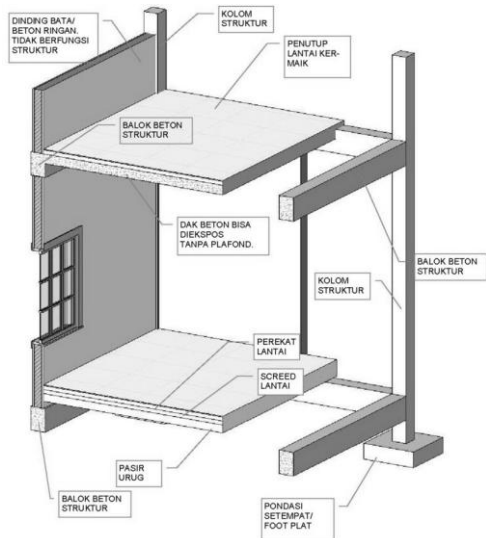
- o Lingkup Kedatangan dan Informasi
Digunakan untuk menyambut pengunjung serta memberikan informasi-informasi dasar tentang obyek wisata agrikultur ini.
- o Lingkup Rekreasi
Ditujukan untuk pengunjung untuk mengetahui bagaimana perkebunan itu diperlihatkan serta proses pertumbuhan bermacam jenis tumbuhan berbuah dan di saat yang bersamaan bisa juga di ikuti kegiatan panen.
- o Lingkup Komersil
Di zona komersil ini adalah tempat pengunjung yang menikmati fasilitas dengan membayar seperti restoran.
- o Lingkup Pengelola
Ini merupakan bagian-bagian yang hanya di gunakan oleh pengelola obyek yang berupa kantor.
- o Lingkup Servis
Lingkup servis ini merupakan salah satu pendukung utama obyek rancangan untuk menjaga kelangsungan utilitasnya.
Konsep Desain adalah jawaban dari kriteria rancangan.
Kriteria A Memberikan suasana ruang luar, yaitu dengan cara memanipulasi pandangan dengan warna dan luasan yang menyerupai alam.
Kriteria B Memberikan perbedaan ketinggian untuk memberikan kesan luas
Kriteria C Fasad yang kontras dengan lingkungannya atau bangunan disekitar lainnya.
Kriteria D Memberikan fasilitas interaktif atau pengunjung bisa menikmati atau melakukannya secara langsung.



Gambar 2 Metoda Donna P. Duerk

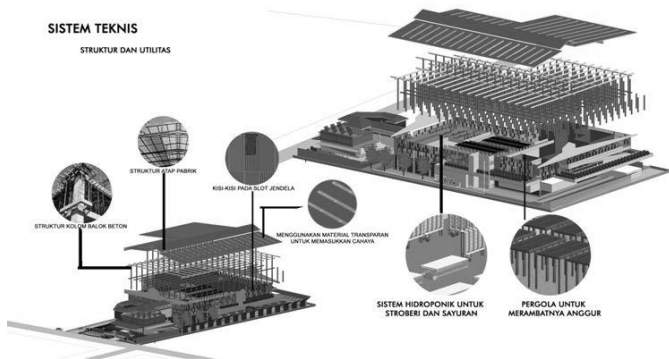
III HASIL DAN PENERAPAN

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

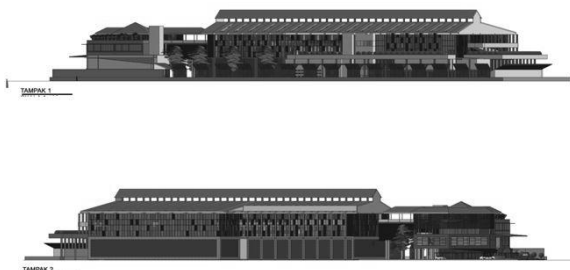


Gambar 3 Struktur kolom balok (njkontraktor.com)

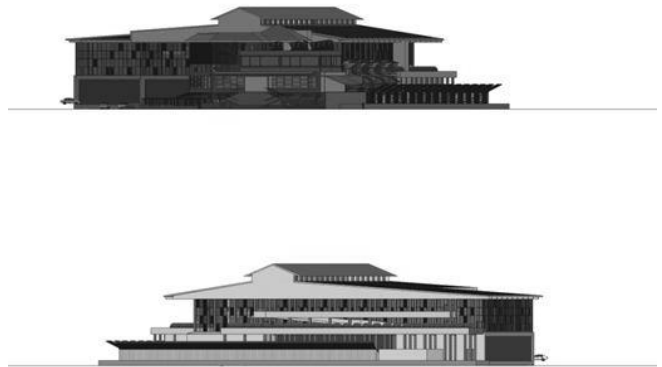
Hasil desain adalah hasil yang akhirnya diperoleh setelah melewati berbagai macam eksplorasi desain sedemikian rupa. Pada desain akhir, penataan massa berubah. Berikut merupakan gambar-gambar dari hasil penerapan dari konsep.



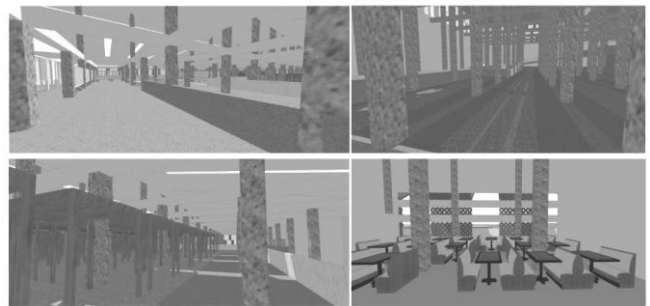
Gambar 4 sistem (sumber : pribadi)



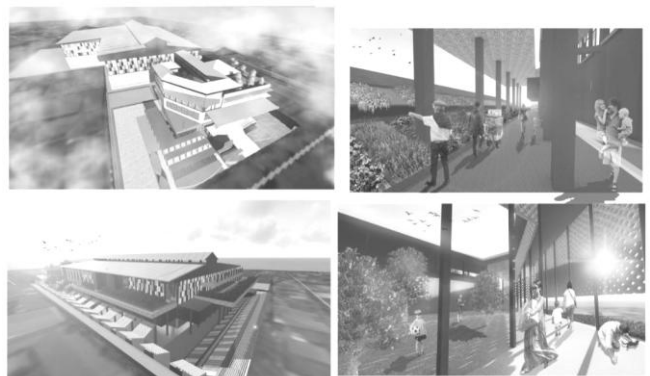
Gambar 5 Tampak 1-2 (sumber : pribadi)



Gambar 6 Tampak 3-4 (sumber: pribadi)



Gambar 7 Interior (sumber pribadi)



Gambar 8 Exterior (sumber: pribadi)

IV 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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, segenap keluarga, rekan-rekan angkatan 2011,2012 serta sahabat penulis serta pihak-pihak bersangkutan yang tidak bisa saya sebutkan disini satu persatu. Penulis mengucapkan terima kasih dan rasa syukur akan kesempatan dan dukungan baik moral maupun materil yang telah diberikan sehingga pada akhirnya Tugas Akhir dan artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Gramedia *Pustaka* Utama, Jakarta 1992. *Duerk, Donna P.*, ARCHITECTURAL PROGRAMMING,
2. Aksi Agraris Kanisius. 1980. Berkebun Arbei. Penerbit Kanisius.Yogyakarta
3. Gunawan Tjahjono, "Merancang dengan Tema sebagai Titik Awal Penyelesaian" dalam KILAS Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 no. 1/Januari 2000
4. White, Edward T. 2004. *Site Analysis Diagramming Information For Architectural Design*. Architectural Media : Florida
5. Neufert, Ernest. 1980. *Architect's Data Second (International) English Edition*, Granada Publishing.
6. Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture oleh Ryn dan Cowan
7. www.wikipedia.com
8. <http://database.deptan.go.id/agrowisata/>
9. www.google.com