

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Agrowisata

Agrowisata pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang mengintegrasikan sistem pertanian dan sistem pariwisata sehingga membentuk objek wisata yang menarik. Menurut Nurisyah (2001), secara spesifik wisata agro atau wisata pertanian ini 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. Sutjipta (2001) mendefinisikan bahwa, agrowisata merupakan sistem kegiatan yang terpadu dan terkoordinasi untuk pengembangan pariwisata sekaligus pertanian, dalam kaitannya dengan pelestarian lingkungan dan peningkatan kesejahteraan masyarakat petani.

Pemahaman yang diberikan oleh Nurisyah (2001) maupun Sutjipta (2001) tentang agrowisata, yang paling mendekati dalam visi dan misi dari agrowisata Salatiga adalah pemahaman yang diberikan oleh Nurisyah (2001). Agrowisata Salatiga selain menyediakan rangkaian aktivitas perjalanan wisata dengan produk pertanian, diharapkan dapat memperluas pengetahuan, pemahaman, pengalaman maupun rekreasi di bidang pertanian.

Manfaat agrowisata itu sendiri adalah untuk meningkatkan konservasi lingkungan, meningkatkan nilai estetika dan keindahan alam, serta memberi nilai rekreasi. Kehadiran pepohonan dapat menahan cadangan air dalam tanah dan mencegah terjadinya erosi pada kawasan yang miring. Nilai estetika dan keindahan alam sangat diperlukan dalam sebuah tempat agrowisata dan agrowisata tentunya tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan rekreasi (Tirtawinata dan Fachruddin, 1999).

2.2. *Welcome Area Agrowisata*

Dalam kawasan *welcome area* ada beberapa sarana dan fasilitas yang sering digunakan di agrowisata. Untuk kawasan *welcome area*, sarana dan fasilitas agrowisata yang dibutuhkan menurut (Tirtawinata dan Fachruddin,1999) adalah:

1. Pintu gerbang

Pintu gerbang merupakan tempat keluar masuk resmi bagi pengunjung kawasan agrowisata.

2. Jalan (sirkulasi) dalam kawasan agrowisata

Jalan di dalam kawasan terdiri dari jalan kendaraan dan jalan setapak. Jalan perlu dilengkapi dengan tanda-tanda jarak, papan keterangan dan penunjuk arah. Jalan setapak berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan pengunjung melihat koleksi obyek agrowisata lebih dekat.

3. Tempat parkir

Tempat parkir ialah lokasi yang sudah ditentukan untuk menempatkan kendaraan. Keberadaan tempat parkir di kawasan *welcome area* guna mengantisipasi melonjaknya jumlah pengunjung yang berkunjung.

4. Papan informasi (*sign board*)

Papan informasi ialah papan yang diberi tanda-tanda dan tulisan berisi keterangan atau penjelasan mengenai arah, keadaan lokasi ataupun hal-hal yang tidak maupun boleh dilakukan. Termasuk kedalam papan petunjuk yaitu papan pengumuman, papan larangan dan rambu-rambu peringatan. Agar pengunjung dapat mengetahui tempat-tempat penting yang ada di dalam kawasan, perlu disediakan peta lokasi. Terdapat pula papan informasi lainnya berupa penunjuk arah dan papan nama tanaman.

5. *Shelter*

Shelter merupakan bangunan semipermanen atau tanpa dinding penutup yang berfungsi sebagai tempat berteduh, berlindung dan beristirahat. Bangunan ini menjadi sarana pelengkap untuk kenyamanan pengunjung.

6. Tempat sampah

Biasanya orang membawa makanan dan minuman saat berekreasi. Wadah makanan dan minuman sering menjadi masalah karena berserakan dimana-mana. Untuk menghindarinya perlu disediakan tempat sampah, terutama di tempat untuk beristirahat.

Main entrance pada *welcome area* meliputi *gate* atau gerbang dan pos keamanan. Sistem keamanan diperlukan adanya petugas keamanan yang berpatroli mengelilingi kawasan. Selain petugas dibutuhkan juga pos jaga yang terletak di tempat-tempat tertentu seperti pada pintu keluar masuk kendaraan, terdapat pos keamanan yang memeriksa dan menanyakan kepentingan pendatang. Tindakan keamanan bertujuan untuk melindungi obyek dan fasilitas yang ada serta yang lebih penting menjaga keselamatan pengunjung. Untuk menikmati kawasan agrowisata yang memiliki areal luas, harus disediakan sarana jalan yang cukup memadai. Sarana jalan tersebut terdiri dari jalan utama, jalan batang daun, jalan anak daun, serta jalan inpeksi luar sampai jalan setapak (Tirtawinata dan Fachruddin, 1999). Penggunaan tanda-tanda (*signage*) sebagai pengarah diperlukan di sini untuk mengiring pendatang yang cenderung tunduk pada otoritas seperti yang dijelaskan oleh Willems dan Ransch (1969).

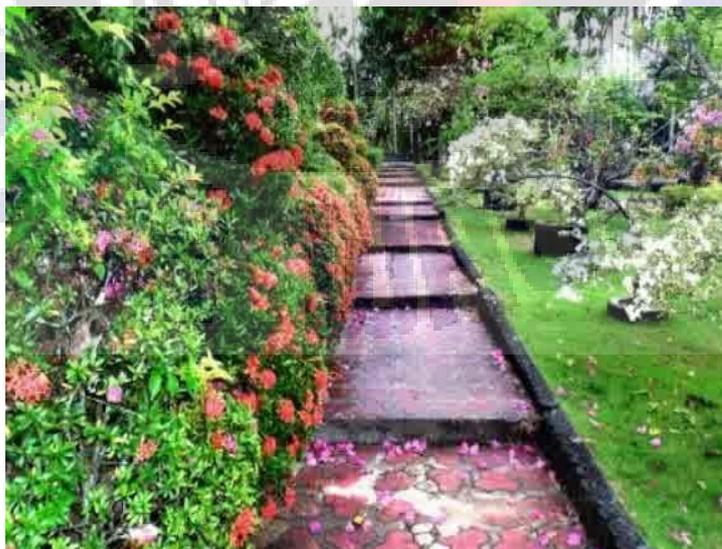
Sirkulasi pada *welcome area* sangat mempengaruhi kualitas estetika visual. Perkerasan aspal dan beton cor memberi kesan cepat dan pergerakan yang tidak terhalangi, sedangkan permukaan kerikil memberi kesan lambat (Laurie, 1984). Elemen perkerasan dipakai untuk jalur-jalur sirkulasi seperti jalur kendaraan ataupun jalur pejalan kaki dan jalan setapak.

Pada kawasan *welcome area* gambar 2.1, *main entrance* atau pintu masuk utama terdapat beberapa elemen seperti taman, air mancur, papan nama, simbol kawasan yang diwujudkan dalam bentuk menara jam. Akses jalan keluar masuk dengan jalur terpisah dapat menjadi acuan dalam re-desain (Hudtexturez, 2012).



Gambar 2.1. *Main Entrance Design* (Hudtexturez, 2012)

Pada gambar 2.2, perkerasan untuk pejalan kaki dengan bentuk teras-teras sangat cocok untuk daerah dengan topografi miring (Anonim, 2014^a). Untuk sebuah papan nama dapat melihat desain pada gambar 2.3. Papan nama yang kita buat tidak hanya dapat dilihat dari satu sisi saja melainkan dapat dilihat dari dua sisi yang memudahkan pengunjung untuk mengenali kawasan agrowisata. Desain pos *security* seperti pada gambar 2.3 sangat cocok diterapkan pada area jalan keluar masuk di agrowisata (Anonim, 2014^b).



Gambar 2.2. Taman Bukit *Bugenvil*, Singkawang (Anonim, 2014^a)



Gambar 2.3. Perumahan *Cluster Ivory*, Banjarbaru (Anonim, 2014^b)

Entrance park dikenal sebagai taman *entrance* yang dijadikan salah satu taman yang menjadi pusat perhatian di *welcome area*. Vegetasi sangat berperan penting dalam *entrance park* ini. Menurut Meliawati (2003) dalam penelitiannya tentang kajian karakteristik dan elemen-elemen pembentuk kualitas estetika lanskap kota Bogor bahwa karakter yang menonjol dari lanskap dengan kualitas estetika tinggi adalah proporsi vegetasi yang cukup dominan, sehingga terkesan teduh dan nyaman. Tidak hanya proporsi penutupan vegetasi, namun jenis dan bentuk vegetasi juga sangat mempengaruhi kualitas estetika.

2.3. Prinsip Desain

Menurut Zanden ((2008) dalam Mulyadi (2011)), prinsip dasar dalam desain adalah keteraturan dan kesatuan yang dapat memberikan keindahan. Keteraturan ini diperoleh dari pendekatan tema rancangan, antara lain keteraturan formal, informal, simetris, atau pendekatan dari segi keteraturan bentuk, misalnya alami, tradisional dan modern . Sedangkan menurut hakim ((2003) dalam Mulyadi (2011)) bahwa keteraturan dapat memberi keindahan dalam komposisi. Dalam desain lanskap, keteraturan merupakan kunci utama dari daya tarik visual yang memberikan nilai keindahan. Kesatuan yang dimaksud adalah hubungan yang harmonis dari berbagai elemen atau komponen dari unsur yang ada dalam suatu rancangan. Keharmonisan ini akan membentuk karakter khas suatu rancangan lanskap.

Prinsip desain sering diterapkan guna mencapai tujuan dari desain yang kita buat. Beberapa prinsip-prinsip desain menurut Ingels (2004) yaitu:

1. *Balance* (keseimbangan)

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*.

2. *Focalization of Interest* (titik pusat perhatian)

Titik pusat perhatian merupakan prinsip desain yang memilih dan menata secara visual karakter objek yang kuat dalam komposisi lanskap. *Focal point*/titik focal biasa diciptakan dari tanaman, komponen elemen keras, elemen arsitektur, warna, pergerakan, tekstur, atau kombinasi dari fitur tersebut.

3. *Simplicity* (simpl/sederhana)

Sama seperti prinsip keseimbangan, kesederhanaan mencari kenyamanan pengamat saat melihat lanskap. 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.

4. *Rhythm and Line* (ritme dan garis)

Ketika pengulangan sesuatu beberapa kali dengan standar repetisi, maka terbentuk ritme. Pengulangan dapat berupa suatu struktur, seperti lampu pos atau bangku taman. Garis tercipta akibat pertemuan dua material yang berbeda. Tidak ada lanskap yang tercipta tanpa adanya ritme dan garis dalam pembuatan tampilannya.

5. *Proportion* (proporsi)

Proporsi terletak pada ukuran hubungan antara semua elemen lanskap.

6. *Unity* (kesatuan)

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 memberi kontribusi pada keseluruhan desain.

2.4. *Bougainvillea park*

Taman merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya. Beberapa prinsip perancangan taman diantaranya adalah tema, gradasi untuk menimbulkan kesan gerak, kontras sebagai penarik perhatian, kontrol atau *balance* sebagai aspek penyeimbang agar taman terkesan harmonis (Hakim dan Hardi, 2008).

Taman sangat berpengaruh dalam membentuk nilai estetika. Menurut Daniel ((2001) dalam Ruswan (2006)), estetika secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu pengetahuan tentang keindahan atau pembelajaran keselarasan terhadap alam atau seni. Estetika berkaitan erat dengan penilaian secara visual, karena penilaian suatu obyek melalui penampakan visual sangat mudah ditangkap oleh indera manusia. Kualitas visual estetik merupakan hasil pertemuan antara unsur fisik lanskap dan proses psikologis (perseptual, kognitif, dan emosional) dari pengamat.

Bugenvil merupakan tanaman hias populer. Tanaman bugenvil merupakan famili dari *nyctaginaceae*. Perbanyakan tanaman bisa dilakukan dengan setek batang, biji, dan sambung pucuk. Fungsi dari tanaman bugenvil ini adalah sebagai *point of interest* taman atau bisa juga dijadikan sebagai tanaman pergola di tempat parkir, selasar ataupun balkon rumah. Tanaman bugenvil berbunga sepanjang tahun. Kelopak bunga semunya beraneka warna (ungu, *pink*, putih, merah, dan kuning). Bunga asli pada tanaman bugenvil berbentuk seperti tabung dan biasanya berwarna putih. Tanaman bugenvil ini ada yang tegak dan merambat (Lestari dan Puspa, 2008).

Dalam sebuah taman, penggunaan elemen lanskap sangat penting dalam membentuk pemandangan keseluruhan yang estetik (Booth, 1983). Pengaruh elemen vegetasi terhadap kualitas estetika cukup besar. Hal ini sesuai dengan penelitian Laila (2003), Meliawati (2003), dan Afrianita (2005) bahwa, lanskap dengan kualitas estetika tinggi didominasi oleh elemen vegetasi dengan penataan yang baik. Lestari (2005) dan Laila (2003) mengatakan bahwa, selain proporsi elemen vegetasi, bentuk pohon dan tinggi pohon juga mempengaruhi kualitas estetika lanskap.

Desain lanskap di kebun raya Purwodadi pada gambar 2.4, penambahan tempat peristirahatan seperti gazebo sambil menikmati taman yang ada juga dapat diterapkan dalam *bougainvillea park* (Anonim, 2014^c). Tanaman bugenvil tidak hanya dijadikan tanaman utama dalam sebuah taman, tetapi dapat juga ditata pada *shelter* atau pergola sebagai tanaman peneduh. Pada gambar 2.5, tanaman bugenvil digunakan sebagai tanaman pergola untuk peneduh (Anonim, 2014^d).



Gambar 2.4. Kebun Raya, Purwodadi
(Anonim, 2014^c)

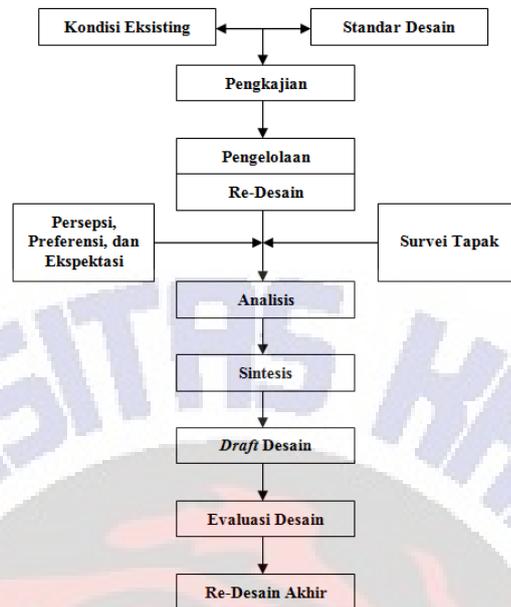


Gambar 2.5. Taman Bugenvil
(Anonim, 2014^d)

Elemen air juga dapat meningkatkan kualitas estetika. Air merupakan elemen lanskap yang cukup unik dan disenangi oleh manusia. Karakteristik berupa plastisitas, pergerakan, suara dan reflektivitas menjadi daya tarik yang menjadi ciri khas dari elemen air (Booth, 1983). Meliawati (2003) dalam penelitiannya menyatakan bahwa secara umum semakin besar proporsi elemen air dalam suatu lanskap akan meningkatkan kualitas estetikanya.

2.5. Kerangka Pikir

Dalam membuat desain, tentu tidak akan terlepas dari kegiatan perencanaan dan perancangan. Pengumpulan data observasi seperti kondisi eksisting yang ada di *welcome area* diperlukan sebelum kita menentukan pustaka mana yang akan digunakan dalam penelitian. Pengkajian kondisi eksisting dengan standar desain dari pustaka digunakan untuk menentukan apakah penelitian hanya sebatas pengelolaan *welcome area* atau sampai pada re-desain *welcome area*. Setelah pengkajian, peneliti menentukan kegiatan dalam penelitian ini adalah mendesain ulang *welcome area* dengan tujuan mendapatkan desain baru yang berfungsi untuk menciptakan *image* dan menjadi identitas serta dapat meningkatkan nilai estetika di *welcome area* agrowisata Salatiga. Dalam re-desain *welcome area*, diperlukan data mengenai persepsi, preferensi, dan ekspektasi. Observasi seperti survei tapak juga diperlukan dalam re-desain untuk mengumpulkan data-data di lapangan. Analisis dan sintesis digunakan untuk membuat *draft* desain yang nantinya akan dievaluasi oleh pihak pengelola. Hasil evaluasi berupa masukan yang dikembangkan menjadi desain akhir. Desain akhir berupa re-desain *welcome area* agrowisata Salatiga. Untuk memperjelas pemikiran di atas, berikut ini adalah skema kerangka pemikiran:



Gambar 2.6. Skema Kerangka Pikir