

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**PUSAT INFORMASI EDUKASI INTERAKTIF
PERTANIAN SEBAGAI PENGEMBANGAN DESA
WISATA DI KARANGTENGAH BANTUL**



**DISUSUN OLEH:
MARIA MAGDALENA FERINA MATALUBUN
160116386**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

PUSAT INFORMASI EDUKASI INTERAKTIF PERTANIAN SEBAGAI PENGEMBANGAN DESA WISATA DI KARANGTENGAH BANTUL

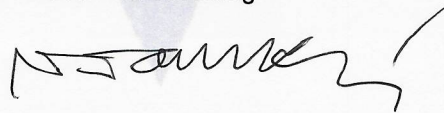
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

MARIA MAGDALENA FERINA MATALUBUN
NPM: 160116386

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 30-06-2020.

Dosen Pembimbing



Ir. A. Atmadji, M.T.

Ketua Program Studi Arsitektur




Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Maria Magdalena Ferina Matalubun

NPM : 160116386

Dengan sesungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:
PUSAT INFORMASI EDUKASI INTERAKTIF PERTANIAN SEBAGAI PENGEMBANGAN
DESA WISATA DI KARANGTENGAH BANTUL

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sesungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 17 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Maria Magdalena Ferina Matalubun

PRAKATA

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNya, Penulis mampu menyelesaikan penulisan karya Tugas Akhir yang berjudul Pusat Informasi Pariwisata Dan Amenitas Wisata Goa Jepang Dengan Nilai Edukatif Melalui Pendekatan Kontekstual di Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, D. I. Yogyakarta dengan tepat waktu. Penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai jenjang Strata (S-1) dan mencapai derajat Sarjana Teknik pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Selama proses penulisan ini, penulis tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu, Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan penulisan tugas akhir dari awal hingga akhir. Ucapan terima kasih secara khusus penulis tujukan kepada:

1. **Tuhan Yesus** yang telah memberikan kesempatan, kekuatan, penghiburan dan segala berkatNya yang melimpah selama proses penulisan tugas akhir.
2. **Atmadji A., Ir., MT.** selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, memberi saran yang bermanfaat serta mengarahkan penulis dalam menyusun penulisan ini.
3. **Dr. V. Reni Vita Surya, ST., MT.** dan **Ir. MK. Sinta Dewi P., MSc** selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan mengevaluasi penulisan tugas akhir ini.
4. Orang tua, kakak, dan adik yang selalu mendukung, memberi doa dan motivasi kepada Penulis dalam menyusun penulisan ini.
5. Anya, Adeline, Rhaka, Nanda, Kevin, Arta, Ferihasto, Romy, dan Alfredo selaku rekan dalam penulisan tugas akhir.
6. Ira, Komang, Monika, Micky, Rhema, Mini, Neng, Paul, Vio, dan Kesya selalu memberikan dorongan semangat lahir dan batin.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, maka penulis mohon maaf jika masih terdapat kesalahan dalam penulisan ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 12 Desember 2019

Penulis,

Maria Magdalena Ferina Matalubun

INTISARI

Desa Wisata Karangtengah berada di Kecamatan Imogiri, Bantul, Yogyakarta adalah desa yang memiliki berbagai potensi terlebih pada bidang pertanian. Desa Karangtengah saat ingin untuk memiliki sebuah bangunan yang dapat menampung berbagai kegiatan edukasi terkait pertanian. Bangunan yang juga diharapkan sebagai tempat para pemuda berkumpul untuk berbagai ilmu pertanian. Hal ini didasarkan oleh banyaknya sumber daya manusia sebagai petani dan ingin berbagi sampai mengajarkan bagaimana cara bertani yang benar.

Pengembangan desa wisata Karangtengah ini memiliki tujuan untuk pemberdayaan masyarakat Karangtengah, khususnya masyarakat dusun Pucung Growong sebagai pusat informasi edukasi pertanian. Bangunan Pusat Informasi Pertanian ini didesain dengan pendekatan arsitektural organik untuk mengharmoniskan bangunan dengan lingkungan sekitar sehingga kawasan ini tetap dapat mempertahankan desanya yang memiliki persawahan yang luas dan khas. Bangunan ini akan dibangun dengan pendekatan arsitektur organik dengan didukung oleh nilai edukasi interaktif.

Kata kunci: Desa Karangtengah Bantul, Pusat Informasi Pertanian, Arsitektur Organik, Edukasi, Interaktif.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan	8
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan dan Sasaran	11
1.3.1. Tujuan	11
1.3.2. Sasaran	11
1.4. Lingkup Studi.....	12
1.4.1. Lingkup Substansial	12
1.4.2. Lingkup Temporal	12
1.4.3. Lingkup Spasial	12
1.5. Metode Studi.....	12
1.5.1. Metode Studi Literatur	12
1.5.2. Metode Studi Lapangan	12
1.5.3. Metode Analisis	13
1.5.4. Tata Langkah	14
1.6. Sistematika Penulisan	15
BAB 2	16
TINJAUAN PROYEK	16
2.1. Tinjauan Umum Desa Wisata	16
2.1.1. Pengertian Pariwisata	16
2.1.2. Pengertian Desa.....	17
2.1.3. Elemen Desa Wisata	17
2.1.4. Klasifikasi Desa Wisata	20

2.2. Tinjauan Umum Pusat Informasi	21
2.2.1. Pengertian Pusat Informasi	21
2.2.2. Fungsi Pusat Informasi.....	21
2.2.3. Jenis Informasi	23
2.3. Tinjauan Umum Fasilitas Desa	24
2.3.1. Prasarana dan Sarana Objek Wisata.....	24
2.3.2. Fasilitas Desa Budaya	25
2.4. Tinjauan Umum Pembelajaran Interaktif.....	27
2.4.1. Pengertian Pembelajaran Interaktif	27
2.5. Tinjauan Umum Pertanian	32
2.5.1. Pengertian Pertanian	35
2.5.2. Klasifikasi Pertanian	36
2.5.2.1. Pertanian dalam Arti Sempit	36
2.5.2.2. Pertanian dalam Arti Luas.....	36
2.5.3. Faktor Berpengaruh terhadap Produksi Pertanian.....	37
2.5.3.1. Faktor Genetik.....	37
2.5.3.2. Faktor Alam Lingkungan	38
2.5.3.3. Tenaga Kerja	40
2.5.3.4. Modal	41
2.5.3.5. Manajemen.....	43
2.5.4. Sistem Pertanian Indonesia	44
2.5.5. Tinjauan Umum Petani	45
2.5.5.1. Kedudukan Petani	45
2.5.5.2. Sifat Petani	47
2.6. Tinjauan Proyek Sejenis.....	49
2.6.1. Konsep Bangunan	49
2.6.2. Tampilan Fisik	50
BAB 3	55
TINJAUAN WILAYAH KARANGTENGAH.....	55
3.1. Tinjauan Umum Wilayah D. I. Yogyakarta	55
3.1.1. Kondisi Administratif	55
3.1.2. Kondisi Geografi dan Geologi	55

3.1.3. Kondisi Klimatologi.....	56
3.2. Tinjauan Umum Kabupaten Bantul	56
3.2.1. Kondisi Administratif	56
3.2.2. Kondisi Geografis	57
3.2.3. Kondisi Klimatologis	58
3.3. Tinjauan Umum Desa Karangtengah	59
3.3.1. Kondisi Geografis	59
3.3.2. Kondisi Administratif dan kependudukan Desa Karangtengah	60
3.3.3. Kondisi Kunjungan Wisata	61
3.4. Tinjauan Umum Pemilihan Lokasi dan Tapak.....	65
3.2.1. Kriteria Pemilihan Lokasi	65
3.2.2. Kriteria Pemilihan Tapak.....	67
BAB 4	69
TINJAUAN TEORITIKAL	69
4.1. Tinjauan Pusat Informasi	69
4.2. Tinjauan Edukasi Interaktif.....	69
4.2.1. Pengertian Edukasi Interaktif.....	69
4.2.2. Tujuan Edukasi Interaktif.....	69
4.3. Tinjauan Arsitektur Organik	71
4.3.1. Pengertian Arsitektur Organik	71
4.3.2. Prinsip dan Karakter Arsitektur Organik	73
4.4. Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar.....	80
4.4.1. Pengertian Tata Ruang	80
4.4.2. Teori Ruang Dalam.....	81
4.4.2.1. Pengertian Ruang Dalam.....	81
4.4.2.2. Batasan Ruang Dalam	81
4.4.2.3. Hubungan Ruang Dalam.....	83
4.4.3. Teori Ruang Luar	83
4.4.3.1. Pengertian Ruang Luar.....	84
4.4.3.2. Batasan Elemen Ruang Luar.....	84
4.4.3.3. Fungsi Elemen Ruang Luar.....	85
BAB 5	86

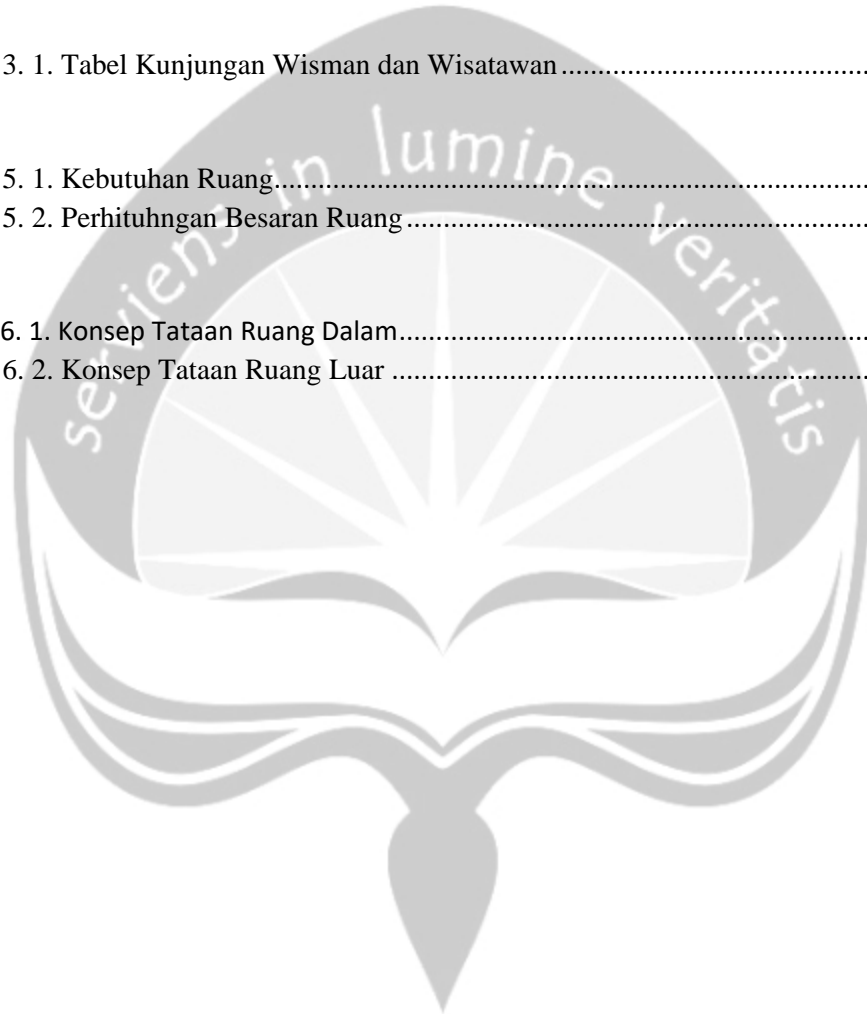
ANALISIS DAN SINTESIS	86
5.1. Analisis Perencanaan Pusat Informasi Edukasi Interaktif Karangtengah Bantul.....	86
5.1.1. Analisis Pelaku dan Alur Kegiatan	86
5.1.2. Analisis Kebutuhan Ruang.....	88
5.1.3. Analisis Organisasi Ruang	91
5.1.4. Analisis Hubungan Ruang.....	92
5.1.5. Analisis Besaran Ruang	93
5.1.6. Analisis Tapak.....	102
5.1.6.1. Analisis Kondisi Lingkungan Tapak.....	102
5.1.6.2. Analisis Kondisi Vegetasi Tapak	103
5.1.6.3. Analisis Pergerakan Matahari dan Angin.....	104
5.1.6.4. Analisis Pandangan Kontur dan <i>View</i>	105
5.2. Analisis Perancangan Pusat Informasi edukasi Interaktif Karangtengah Bantul	106
5.2.1. Analisis Perancangan Zoning.....	106
5.2.2. Analisis Perancangan Ruang Luar	106
5.2.3. Analisis Perancangan Ruang Dalam	107
5.2.4. Analisis Perancangan Pendekatan Studi	107
5.2.5. Analisis Perancangan Utilitas	107
5.2.5.1. Sistem Pencahayaan.....	107
5.2.5.2. Pendekatan Sistem Penghawaan	109
5.2.5.3. Pendekatan Sistem Struktur	110
5.2.5.4. Pendekatan Sistem Mekanikal Elektrikal.....	111
5.2.5.5. Pendekatan Sistem Plumbing.....	111
5.2.5.6. Pendekatan Sistem Keamanan	112
BAB 6	115
KONSEP PERENCANAAN & PERANCANGAN.....	115
6.1. Konsep Penataan Site.....	115
6.2. Konsep Masa Bangunan.....	117
6.3. Konsep Bentuk Bangunan.....	117
6.4. Konsep Tataan Ruang Dalam (Interior).....	117
6.5. Konsep Tataan Ruang Luar (Eksterior)	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Peta RTRW Kabupaten Kota Bantul.....	5
Gambar 1. 2. Peta Kawasan Resapan Air Kecamatan Imogiri Bantul.....	6
Gambar 1. 3. Peta Karangtengah Bantul DIY.....	7
Gambar 1. 4. Sawah di Desa Wisata Karangtengah.....	8
Gambar 1. 5. Kondisi Rumah di Desa Karangtengah bantul	9
Gambar 2. 1. Skema Hubungan yang Mempengaruhi Tumbuhan Berproduksi secaraAlami	33
Gambar 2. 2. Skema Tindakan Mempengaruhi Hail Pertanian	34
Gambar 2. 3. Hubungan Tumbuhan Manusia Ternak dan Lingkungan.....	36
Gambar 2. 4. Foto Perspektif Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor.....	51
Gambar 2. 5. Pemandangan Suasana Alam Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor	51
Gambar 2. 6. Tampak Depan Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor.....	52
Gambar 2. 7. Tampak Samping Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor.....	52
Gambar 2. 8. Tampak Depan Jacksonport State Park Visitor Center	53
Gambar 2. 9. Tampak Samping Jacksonport State Park Visitor Center	53
Gambar 2. 10. Perspektif Jacksonport State Park Center.....	54
Gambar 2. 11. Permainan Kaca Jacksonport State Park Visitor Center	54
Gambar 3. 1. Peta Administratif Kabupaten Bantul	57
Gambar 3. 2. Peta Desa Karangtengah Imogiri Bantul Yogyakarta	59
Gambar 3. 3. Lokasi Pucung Growong Bantul Yogyakarta.....	67
Gambar 5. 1. Analisis Pelaku Pengelola	86
Gambar 5. 2. Analisis Pelaku Karyawan	87
Gambar 5. 3. Analisis Pelaku Pengunjung.....	87
Gambar 5. 4. Organisasi Ruang	91
Gambar 5. 5. Analisa Hubungan Ruang	92
Gambar 5. 6. Analisis Kondisi Lingkungan Tapak.....	102
Gambar 5. 8. Analisis Kondisi Vegetasi Tapak	103
Gambar 5. 9. Analisis Pergerakan Matahari dan Angin.....	104
Gambar 5. 10. Analisis Pandangan Tapak	105
Gambar 5. 11. Analisis Perancangan Zoning.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Alat & Bahan Metode Studi Lapangan	13
Tabel 1. 2. Tata Langkah	14
Tabel 2. 1. Belajar Interaktif Faire Cosgrove.....	28
Tabel 3. 1. Tabel Kunjungan Wisman dan Wisatawan.....	61
Tabel 5. 1. Kebutuhan Ruang.....	88
Tabel 5. 2. Perhituhngan Besaran Ruang	93
Tabel 6. 1. Konsep Tataan Ruang Dalam.....	118
Tabel 6. 2. Konsep Tataan Ruang Luar	119



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan luas yang membentang dari Sumatera sampai Papua dan menjadikan Indonesia menjadi negara yang memiliki potensi pariwisata yang besar. Menurut Undang Undang No.10 tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Strategi pemerintah dalam pembangunan kepariwisataan pada program pengembangan destinasi pariwisata, difokuskan pada pengembangan desa wisata melalui Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri. Salah satu konsep pengembangan pariwisata adalah pariwisata berbasis masyarakat atau *community based tourism* (CBT), yang bertujuan untuk meningkatkan pemberdayaan masyarakat di pedesaan melalui PNPM Mandiri bidang pariwisata, tepatnya melalui Bantuan Desa Wisata. Harapan pemerintah kesejahteraan masyarakat dapat ditingkatkan melalui pembangunan kepariwisataan di desa wisata. Desa wisata merupakan sebuah kawasan pedesaan yang memiliki keunikan dan karakteristik khusus untuk menjadi destinasi wisata, antara lain: lingkungan bernuansa alami, tradisi dan budaya masih dipegang masyarakat, makanan khas, sistem pertanian dan sistem kekerabatan.

Berpijak dari sifat dan kekhasan serta besarnya potensi kekuatan pariwisata maka sektor ini sangat strategis menjadi penggerak ekonomi masyarakat. Oleh karena itu, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, akan mensinergikan program pembangunan kepariwisataan berbasis masyarakat berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor :

PM.26/UM.001/MKP/2010 melalui PNPM Mandiri Pariwisata dengan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri yang dikoordinir oleh Kementerian Koordinator Bidang Kesejahteraan Rakyat. Kegiatan PNPM Mandiri Pariwisata difokuskan pada pengembangan wilayah sasaran yang memiliki keterkaitan fungsi dan pengaruh dengan unsur daya tarik wisata berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia maupun fasilitas usaha pariwisata dan industri kreatif yang menjadi penggerak aktivitas kepariwisataan di desa wisata. Dengan demikian, PNPM Mandiri Pariwisata diharapkan memberi dampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat di desa wisata dan sekitarnya.

Setelah adanya kebijakan tentang kepariwisataan, pengembangan desa wisata banyak bermunculan di Indonesia salah satunya adalah di Provinsi Yogyakarta. Yogyakarta merupakan provinsi yang banyak memiliki kawasan wisata. Pada tahun 2013 jumlah desa wisata di DIY tercatat sekitar 50 desa, pada tahun 2014 mencapai 80 desa sedangkan pada tahun 2015 desa wisata mencapai 112 desa. Pariwisata merupakan sektor utama bagi Daerah Istimewa Yogyakarta. Banyak obyek dan daya tarik wisata DIY telah menyerap kunjungan wisatawan, baik wisatawan mancanegara maupun nusantara. Banyak wisatawan asing yang antusias melihat keseharian masyarakat pedesaan, misalnya bertani, membajak sawah dan membatik. (Maharani, 2017).

Keindahan aneka ragam objek wisata di Yogyakarta menjadi sebuah potensi kota Daerah Istimewa Yogyakarta selain terkenal dengan budayanya juga terkenal akan keanekaragaman obyek wisatanya sehingga Yogyakarta menjadi destinasi wisata bagi wisatawan baik dari mancanegara maupun wisatawan domestik. Jumlah wisatawan yang masuk ke DIY mengalami kenaikan dari tahun ke tahunnya. Hal tersebut tercatat dalam Badan Pusat Statistik DIY pada tahun 2015 bahwa jumlah wisatawan yang berkunjung ke DIY mencapai 4,1 juta, terdiri dari 3,8 juta wisatawan domestik dan 218 ribu wisatawan asing, yang tentunya menyebar ke seluruh

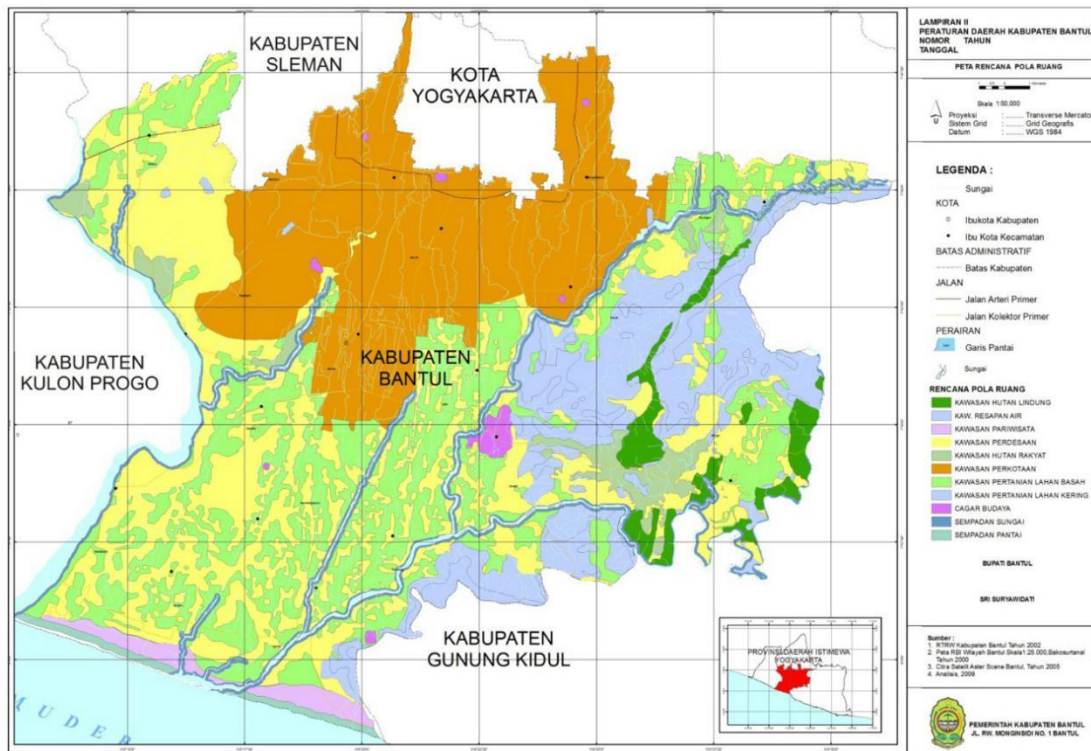
DIY karena setiap daerah di DIY memiliki keunikan dan keindahan masing masing.

Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya pada Kabupaten Bantul memiliki lahan yang awalnya berupa hutan dengan ukuran yang tidak begitu besar menghasilkan kontribusi terhadap pendapatan daerah, kemudian dirubah menjadi objek wisata. Perubahan ini juga terkait dengan visi dan misi pariwisata Kabupaten Bantul, yaitu “Terciptanya Bantul sebagai Destinasi Pariwisata Utama Indonesia Yang Bernuansa Harmoni Alam Untuk Kesejahteraan Masyarakat” yang merupakan visi pariwisata Kabupaten Bantul dan adanya misi-misi pembangunan pariwisata pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Bantul pada tahun 2016-2021 yaitu mengembangkan pariwisata yang berbasis pada karakter lokal, alam, dan minat khusus yang berwawasan lingkungan, berkelanjutan dan berorientasi pada pemberdayaan masyarakat, meningkatkan profesionalisme pelayanan pariwisata melalui peningkatan kualitas kelembagaan, manajemen, dan sumber daya manusia, dan mengembangkan pemasaran pariwisata yang sinergis, unggul dan bertanggungjawab untuk meningkatkan kunjungan dan lama tinggal wisata.

Pembentukan desa wisata di DIY yang terus meningkat di setiap tahunnya diiringi dengan meningkatnya para wisatawan yang berkunjung ke DIY tentunya membuat setiap daerah yang memiliki daya tarik masing-masing untuk meningkatkan obyek wisata dari daerahnya masing-masing, baik itu yang sifatnya kultural, budaya, maupun keindahan alam. Desa wisata merupakan sebuah desa yang memiliki potensi serta mempunyai ciri khas yang dapat membedakan desa satu dengan desa lainnya kemudian potensin tersebut dapat dikembangkan. Pembentukan desa wisata yang banyak di DIY memberi dampak positif untuk terus mendatangkan berbagai wisatawan yang berkunjung karena para wisatawan tidak hanya disuguhkan dengan kawasan-kawasan seperti Keraton, Malioboro, Monjali, dan Pantai Parangtritis melainkan banyaknya tempat wisata sebagai objek yang juga

menarik untuk dikunjungi. Semakin banyaknya objek wisata dan pembentukan desa wisata tentu dimaksudkan untuk meningkatkan pendapatan daerah dengan banyaknya desa wisata di DIY maka setiap daerah harus memiliki strategi untuk mengembangkan desa wisata agar obyek wisata di daerahnya mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

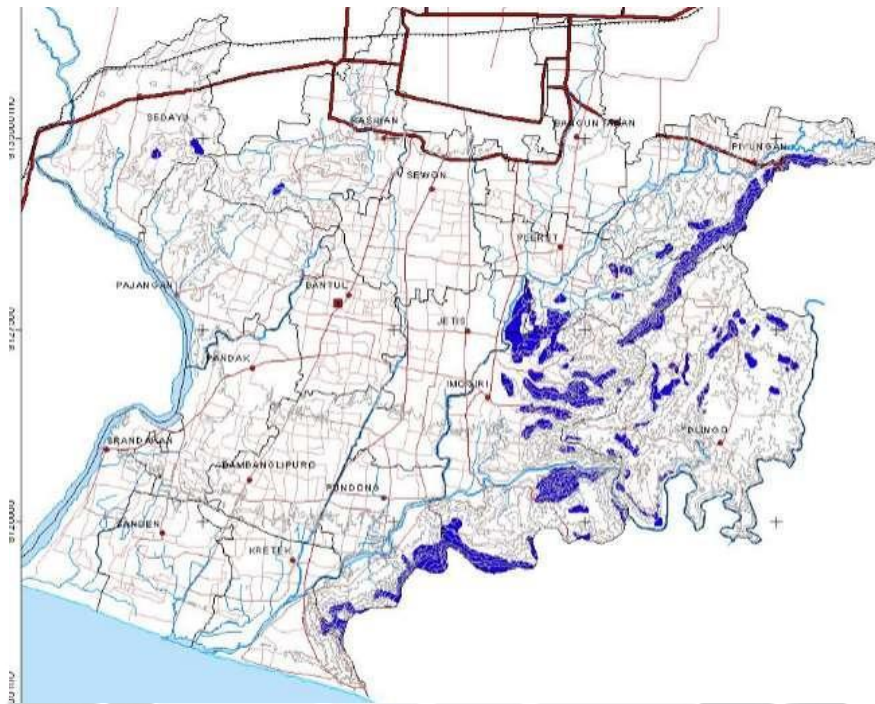
Kabupaten Bantul merupakan salah satu Kabupaten dari lima Kabupaten/Kota di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang terletak di Pulau Jawa dengan luas wilayah 50.685 Ha. Bagian utara berbatasan dengan Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman, bagian timur berbatasan dengan Kabupaten Gunungkidul, bagian barat berbatasan dengan Kabupaten Kulonprogo, dan pada bagian selatan berbatasan dengan Samudera Indonesia. Kabupaten Bantul terdiri dari tujuh belas Kecamatan, yaitu Kecamatan Srandakan, Sanden, Kretek, Pundong, Bambanglipuro, Pandak, Bantul, Jetis, Imogiri, Dlingo, Pleret, Piyungan, Bnaguntapan, Sewon, Kasihan, Pajangan, dan Sedayu. Menurut data dari Dinas Pekerjaan Umum, Perumahan dan Kawasan Pemukiman di Kabupaten Bantul terdapat sejumlah titik Stasiun Pemantau curah hujan. Letak titik stasiun tersebut terletak pada Ringinharjo, Nyemengan, Gandok, Kotagede, Pundong, Barongan, Ngentak, Kebonongan, Piyungan, Sedayu, Ngestiharjo, Dlingo, dan Karang Ploso. Sepanjang tahun 2017 tepatnya pada bulan November dan Desember memiliki curah hujan tertinggi, berhasil tercatat di Stasiun Pemantau Ngestiharjo. Jumlah penduduk tahun 2017 Kabupaten Bantul berhasil dicatat oleh hasil proyeksi pendudukan tahun 2010-2020 sebanyak 493 087 jiwa adalah laki-laki dan 502 177 jiwa adalah wanita. Apabila diabndingkan dengan data sensus penduduk SP 2010 tahun 2010 tercatat bahwa jumlah Kabupaten Bantul 911 503 jiwa, sehingga 7 tahun terakhir terjadi pertumbuhan jumlah penduduk sebanyak 83 761 jiwa. Sehingga dengan luas wilayah Kabupaten Bantul 506,85 km² pada tahun 2017 tercatat 1964 jiwa per km².



Gambar 1. 1. Peta RTRW Kabupaten Kota Bantul

Sumber : (Peta RTRW Kabupaten Bantul, n.d.)

Imogiri adalah salah satu kecamatan dari Kabupaten Bantul yang memiliki wilayah yang masuk dalam kawasan yang diperuntukkan untuk cagar budaya dan lahan basah. Hal tersebut terlihat dari gambar peta rencana tata ruang wilayah Yogyakarta. Pada dasarnya lahan basah merupakan sebuah area yang memiliki tingkat keanegaraman hayati yang tinggi. Berbagai tipe vegetasi bias tumbuh di atas lahan basah, seperti hutan rawa air tawar, hutan bakau, hutan rawa gambut, dan lain- lain. Lahan basah tentu memiliki potensi yang kuat oleh karena itu banyak upaya konservasi untuk melindungi lahan basah itu sendiri.



Gambar 1. 2. Peta Kawasan Resapan Air Kecamatan Imogiri Bantul
 Sumber : (Peta Kawasan Resapan Air Kecamatan Imogiri Bantul, n.d.)

Desa wisata Karangtengah merupakan salah satu desa wisata yang terletak di Kecamatan Imogiri. Desa Wisata Karangtengah juga merupakan desa wisata pendidikan pertanian dan budaya. Desa Wisata Karangtengah berada di sebelah Tenggara Ibukota Kabupaten Bantul. Desa ini memiliki luas wilayah 5.448,6880 ha dan memiliki wilayah administrasi yang mencakup 8 desa yaitu Desa Selopamiro, Desa Sriharjo, Desa Kebonagung, Desa Imogiri, Desa Karangtalun, Desa Karangtengah, Desa Wukirsari dan Desa Girirejo. Desa Wisata karangtengah berbatasan dengan Kecamatan Jetis dan Pleret untuk bagian utara, Kecamatan Dlingo untuk bagian timur, Kecamatan Pundong dan Panggang, Kabupaten Gunung Kidul untuk bagian selatan, dan Kecamatan Imogiri dan Pleret untuk bagian barat.



Gambar 1. 3. Peta Karangtengah Bantul DIY

Sumber : (Desa Karangtengah, n.d.)

Desa wisata Karangtengah memiliki potensi lahan pertanian dan budaya yang menarik banyak wisatawan. Karangtengah memiliki banyak sawah yang khas dengan daya tarik tersendiri. Kawasan Desa Karangtengah merupakan Desa yang memiliki potensi yang bagus dan dapat dikembangkan sebagai Desa Wisata. Baik potensi alam maupun sumber daya manusia serta potensi swadaya masyarakatnya. Kawasan Desa Karangtengah sangat luas dan keterpaduan berupa wilayah perbukitan dan persawahan irigasi/ tadah hujan. Oleh karena itu sangat cocok sebagai wilayah agro pegunungan dan pertanian. Selain itu potensi seni, budaya dan kerajinan masyarakatnya pun sangat mendukung, yaitu antara lain dalam bidang batik, bubut, kerajinan rongko keris, maupun ketrampilan dalam hal seni dan budaya. Antara lain, gejog isung, laras madya, sanggar seni laksita mas, dan masih banyak lagi sehingga dapat menjadikan desa wisata Karangtengah mampu menarik wisatawan dari berbagai daerah dalam dan luar negeri.



Gambar 1. 4. Sawah di Desa Wisata Karangtengah

Sumber : Dokumen Pribadi

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan sebuah desa umumnya sangat tidak diperhatikan oleh banyak orang. Hal ini bisa terjadi diakibatkan oleh banyaknya anggapan bahwa kehidupan di kota lebih menyenangkan dari pada di desa, serta banyaknya fasilitas dan sarana prasarana yang sangat mudah dijumpai di kota. Namun ada banyak potensi yang bisa ditemukan di pedesaan yang memiliki nilai lebih apabila dikembangkan dengan baik.

Desa wisata Karangtengah memiliki sumber alam yang sangat menonjol dan menjadikan ciri khas dari desa wisata lainnya. Sumber daya alam ini terlihat dari banyaknya lahan persawahan yang ada dan masyarakat sekitar memiliki mata pencaharian sebagai petani yang merupakan sumber daya manusia di desa wisata Karangtengah ini. Budaya dan tradisi Jawa juga sangat melekat di kehidupan bermasyarakat. Namun semua potensi yang ada belum dikembangkan secara maksimal. Disamping itu, banyak ditemukan

kondisi aktivitas rumah warga yang dapat terlihat secara langsung, dalam kata lain yaitu tidak memiliki batas antara rumah dengan jalan. Terlihat pada gambar yang menjelaskan bahwa sebuah rumah tidak memiliki pagar sebagai pembatas tersebut, hal ini sangat menggambarkan kehidupan di desa yang sangat alamiah.



Gambar 1. 5. Kondisi Rumah di Desa Karangtengah bantul

Sumber : Dokumen Pribadi

Pengembangan desa wisata Karangtengah ini memiliki tujuan untuk pemberdayaan masyarakat Karangtengah, khususnya masyarakat dusun Pucung Growong sebagai pusat informasi edukasi pertanian. Pemberdayaan masyarakat ini didukung dengan memberikan sebuah alternatif desain berupa bangunan sebagai sarana fasilitas yang mampu menampung segala aktivitas, dimana para pengunjung dapat belajar bertani secara langsung dengan suasana yang edukatif dan interaktif. Desa Karangtengah sangat kental akan suasana pedesaan yang asri dan dapat merasakan keindahan alam yang menakjubkan pada saat terbit dan tenggelapnya matahari.

Penulis melakukan wawancara dengan ibu lurah Desa Karangtengah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa masyarakat di Desa Karangtengah sangat ingin untuk memiliki sebuah bangunan yang dapat menampung berbagai kegiatan edukasi terkait pertanian. Bangunan ini juga diharapkan sebagai tempat para pemuda berkumpul untuk berbagai ilmu pertanian. Pemikiran warga ini didasarkan oleh banyaknya sumber daya manusia sebagai petani dan ingin berbagi sampai mengajarkan bagaimana cara bertani yang benar sehingga nantinya Desa Karangtengah tetap dapat mempertahankan desanya yang memiliki persawahan yang luas dan khas.

Bertolak dari permasalahan yang ada, maka sangat dibutuhkan sebuah bangunan dengan menerapkan pendekatan organik. Pengertian organik adalah seni rupa pelukisan yang bersifat meniru objek aslinya. Dari Teknik pewarnaan, proporsi, anatomi dan prespektif di buat sangat mirip dengan aslinya. Organik sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari (Novitasari, 2018). Arsitektur Organik dapat diartikan sebagai ruang yang terbentuk karena interaksinya dengan lingkungan alam. Bagaimana lingkungan binaan merespon faktor-faktor alam, atau mengambil filosofi kesederhanaan dan kesempurnaan dari alam (Andi, 2012).

Pengembangan ini direncanakan dalam skala kawasan berupa penataan tata ruang kawasan, pengolahan tampilan, serta penambahan masa bangunan baru. Keberadaan pusat informasi edukatif pertanian di Karangtengah diharapkan dapat menyadarkan kepada masyarakat bahwa kehidupan di pedesaan tidak kalah menariknya dibandingkan dengan kehidupan perkotaan. Disamping itu, diharapkan dapat menjadi wadah yang memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat luas akan pentingnya menjaga dan merawat potensi-potensi di pedesaan agar tetap lestari dan berkelanjutan khususnya pada bidang pertanian.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana wujud perancangan Kawasan Desa Wisata Karangtengah sebagai pusat informasi edukasi pertanian yang interaktif melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar serta tampilan massa bangunan dengan pendekatan organik.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Terwujudnya landasan konseptual perencanaan dan perancangan Pusat Informasi Edukasi Pertanian di desa wisata Karangtengah yang memadukan berbagai macam budaya Jawa baik dari segi suasana, tradisi, budaya, sampai pada keindahan alam dalam suatu kawasan dengan nuansa edukatif interaktif dan melalui pengolahan tata ruang dalam dan luar berdasarkan gagasan desain Arsitektur Naturalisme yang dapat menjadi daya tarik masyarakat lokal, wisatawan nusantara maupun mancanegara.

1.3.2. Sasaran

1. Perencanaan ini merupakan program Bappeda Bantul dalam rangka pengembangan kawasan desa wisata terpadu.
2. Perencanaan ini ditujukan untuk para wisatawan sebagai wadah pengembangan akan desa wisata di Karangtengah.
3. Perancangan ini ditujukan juga untuk para masyarakat di Dusun Pucung Growong selaku pengelola sumber potensi desa wisata Karangtengah.
4. Terwujudnya pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang menampilkan ciri khas budaya daerah berdasarkan gagasan desain Arsitektur Organik.
5. Terwujudnya ruang-ruang yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna yang bersifat edukatif interaktif.
6. Terwujudnya tampilan massa bangunan yang memiliki gagasan desain Arsitektur Organik sehingga dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk datang ke tempat ini.

7. Terwujudnya perancangan kawasan dengan pendekatan naturalisme.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Lingkup Substansial

Pada penelitian ini memfokuskan pada pengolahan bagian tata ruang dalam dan tata ruang luar bangunan maupun tampilan massa bangunan yang mengusung arsitektur naturalisme dan dapat menciptakan suasana yang mencakup bentuk, warna, tekstur, dan ukuran/skala/proporsi pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya.

1.4.2. Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penekanan studi untuk mewadahi dan menampung kegiatan untuk wisata kebudayaan yang beredukasi dan interaktif dan bertahap sampai beberapa 10 tahun yang akan datang.

1.4.3. Lingkup Spasial

Bagian-bagian objek studi memfokuskan pada pengolahan bagian tata ruang dalam dan luar bangunan. Objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah penataan yang menciptakan karakter yang menyatu dengan alam untuk menarik masyarakat dan wisatawan pada Pusat Informasi Edukasi Pertanian di desa wisata Karangtengah.

1.5. Metode Studi

1.5.1. Metode Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan melihat literatur-literatur atau sumber-sumber yang berkaitan tentang teori tata ruang kawasan, studi desa wisata, dan elemen-elemen naturalisme.

1.5.2. Metode Studi Lapangan

Studi lapangan yang akan dilakukan meliputi dua cara, yaitu:

1. Studi lapangan terkait dengan kondisi mula-mula atau keadaan eksisting desa wisata Karangtengah. Studi pada tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui data-data awal dengan wawancara pada pengelola kawasan tersebut.
2. Studi preseden dengan mencari referensi-referensi mengenai kawasan wisata yang menerapkan naturalisme di dalamnya melalui observasi atau pencarian literature.

Dua tahap metode studi lapangan ini nantinya akan dikomparasi antara kondisi eksisting dengan preseden yang diobservasi sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan desa wisata Karangtengah.

DATA	KEGIATAN	ALAT
Data Eksisting	Survey; <ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan wilayah • Wawancara • Pencarian data eksisting 	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera • Alat tulis • Dokumen Penelitian
Tata Ruang Dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian literatur • Variabel: Pembatas ruang, Pengisi ruang, Pelengkap ruang • Studi preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin pencari software • Google Chrome • Buku literatur
Tata Ruang Luar	<ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan wilayah: Pengukuran, Kondisi iklim, Vegetasi, Sirkulasi • Studi preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat ukur: meteran • Alat tulis • Kamera
Pendekatan Naturalisme	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian literatur • Wawancara • Studi preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku literatur • Alat tulis
Laporan	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Software Ms. Word
Konsep	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa • Gubahan massa 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis • Aplikasi: Modeling SkettchUp

Tabel 1. 1. Alat & Bahan Metode Studi Lapangan

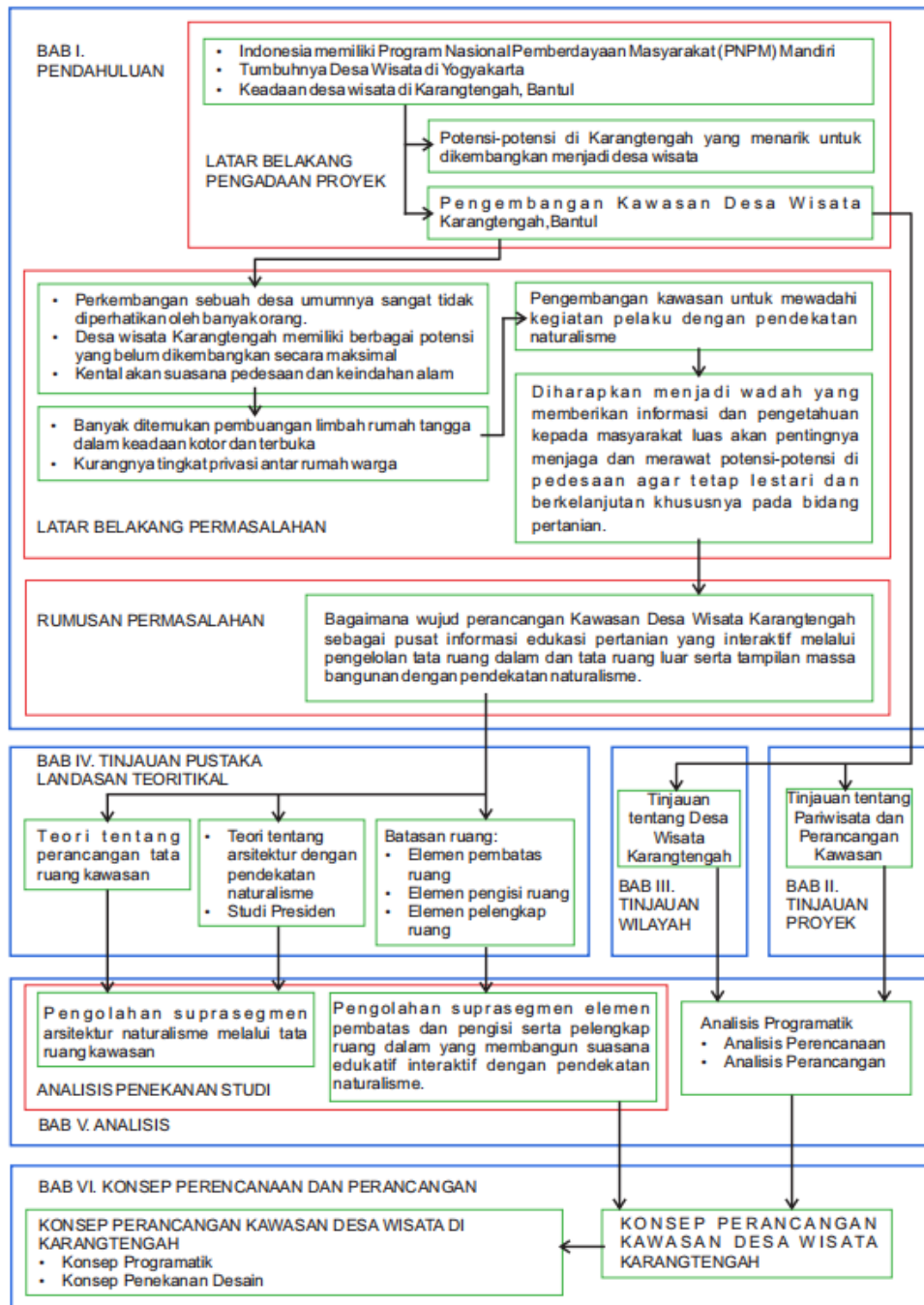
Sumber : Dokumen Pribadi

1.5.3. Metode Analisis

Berdasarkan hasil dari metode studi literatur dan metode studi lapangan, kemudian nanti dilakukan analisis terkait teori-teori tata ruang kawasan desa wisata dengan hasil komparasi preseden sehingga muncul sebuah sintesis yang nantinya akan menjadi konsep dan penekanan desain desa wisata Karangtengah.

1.5.4. Tata Langkah

Tabel 1. 2. Tata Langkah



Sumber : Dokumen Pribadi

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang pemilihan objek dan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, materi studi, pola prosedural, tata langkah, sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Proyek

Menjelaskan tentang pengertian objek studi, fungsi dan tipologi objek studi, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan, kebutuhan/tuntutan, standar-standar perancangan.

BAB III Tinjauan Wilayah

Menjelaskan tentang latar belakang pemilihan lokasi, kondisi administratif lokasi, kondisi geografis dan geologis lokasi, kondisi klimatologis lokasi, kondisi sosial-budaya-ekonomi lokasi, kebijakan wilayah yang ada, kondisi elemen-elemen kawasan (keunikan lokasi, zona wilayah), kondisi sarana-prasarana lokasi.

BAB IV Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal

Menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan landasan teoretikal tentang materi studi, target studi, landasan filosofi.

BAB V Analisis Perencanaan dan Perancangan

Menjelaskan tentang analisis penekanan studi dan analisis programatik.

BAB VI Konsep Perencanaan dan Perancangan

Menjelaskan tentang konsep programatik dan konsep penekanan desain.

BAB 2

TINJAUAN PROYEK

2.1. Tinjauan Umum Desa Wisata

2.1.1. Pengertian Pariwisata

Menurut Kamus Besar Indonesia kata “wisata” memiliki arti yaitu piknik dan bepergian bersama-sama, sedangkan kata “pari” memiliki arti semua atau segala. Sehingga kedua kata tersebut dapat digabungkan sebagai kata “pariwisata” yang memiliki arti segala sesuatu yang berhubungan dengan bepergian yang dilakukan secara bersama-sama. Pengertian pariwisata juga dapat dilihat dari Undang-Undang terkait, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 90 Tahun 1990 tentang kepariwisataan yang terkait dengan pariwisata, yaitu:

1. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
2. Wisatawan adalah orang yang sedang melakukan kegiatan wisata.
3. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, serta termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait pada bidang tersebut.
4. Pariwisata adalah segala hal yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata.
5. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang memiliki tujuan sebagai penyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan objek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata, dan usaha lain yang terkait pada bidang tersebut.
6. Objek dan daya tarik wisata adalah segala hal yang menjadi sasaran wisata.

7. Kawasan pariwisata adalah Kawasan yang memiliki luas tertentu yang disediakan atau dibangun untuk memenuhi kebutuhan pariwisata. (Tinjauan Umum Desa Wisata, n.d.)

2.1.2. Pengertian Desa

Desa adalah sebuah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki hak atas mengurus rumah tangganya berdasarkan hak asal usul dan adat istiadat yang keberadaanya diakui oleh Pemerintah Nasional yang berada di Daerah Kabupaten. Pengertian desa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu kesatuan wilayah yang sedang dihuni oleh beberapa sejumlah keluarga yang memiliki sistem pemerintahan sendiri, yang dikepalai oleh seorang kepala desa. Desa juga masuk pada bagian terpenting dari suatu masyarakat yang mana tidak dapat terpisahkan, pengertian pentingnya suatu desa diartikan oleh beberapa ahli. Menurut Sutardjo Kartodikusuma desa merupakan suatu kesatuan hukum dimana bertempat tinggal suatu masyarakat pemerintah tersendiri. Sedangkan menurut R. Bintaro, desa merupakan perwujudan atau kesatuan social, geografi, politik, ekonomi, serta kultur yang terdapat di dalam suatu daerah dan memiliki pengaruh secara timbal balik dengan daerah lain. Desa memiliki tiga ciri yaitu memiliki pergaulan hidup yang saling mengenal satu sama lain antara ribuan jiwa, mempunyai tali perasaan yang sama tentang kebiasaan, dan memiliki usaha ekonomi dibidang agraris yang paling umum dan sangat dipengaruhi oleh iklim, kekayaan alam, keadaan alam, dan juga memiliki pekerjaan sambilan yang bukan agraris, pengertian desa ini menurut Paul H. Landis. (Tinjauan Umum Desa Wisata, n.d.)

2.1.3. Elemen Desa Wisata

Suatu objek wisata memiliki elemen yang dapat mempengaruhi desa wisata itu sendiri. Elemen ini dibagi menjadi dua bagian yaitu karakteristik objek wisata dan jenis objek wisata. Karakteristik objek wisata harus

diperhatikan dalam upaya untuk pengembangan objek wisata tersebut agar menjadi lebih menarik dan dapat dikunjungi oleh banyak wisatawan. Hal ini juga diungkapkan oleh Drs. Oka A. Yoeti, 1985 tentang karakteristik objek wisata, yaitu:

1. Daerah yang dimaksud wajib memiliki apa yang disebut sebagai “*something to see*”. Artinya adalah tempat itu wajib memiliki objek wisata dan mempunyai atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lainnya, sehingga daerah itu dikatakan untuk mempunyai daya tarik yang unik dan khusus.
2. Daerah yang dimaksud wajib memiliki apa yang disebut sebagai “*something to do*”. Artinya adalah tempat itu wajib tersedianya fasilitas-fasilitas rekreasi yang dapat membuat para pendatang dan wisatawan betah untuk menikmati dan berlama-lama di tempat itu, selain dari tempat itu yang memiliki berbagai atraksi.
3. Daerah yang dimaksud wajib memiliki apa yang disebut dengan “*something to buy*”. Artinya tempat itu wajib memiliki fasilitas yang digunakan untuk berbelanja, terutama kerajinan tangan yang dibuat oleh rakyat dan juga barang-barang *souvenir* yang nantinya dapat dibawa pulang sebagai oleh-oleh.

Jenis objek wisata yang terus mengalami perkembangan industri pariwisata tentu menimbulkan berbagai macam jenis objek wisata yang memiliki ciri khasnya tersendiri. Tujuan perkembangan ini dimaksud untuk lebih memahami kebutuhan wisatawan yang pada saat ini melakukan berbagai jenis perjalanan wisata berdasarkan tujuan dan alasan yang berbeda-beda. Di bawah ini, diuraikan mengenai jenis objek wisata yang dikelompokkan berdasarkan pada tujuan dan alasan wisatawan yang melakukan suatu perjalanan wisata, yaitu:

1. Objek Wisata Budaya

Perjalanan ke objek wisata ini dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang, dengan jalan mengadakan

- kunjungan atau peninjauan ke tempat lain, untuk mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat-istiadat, cara hidup dan seni mereka.
2. Objek wisata kesehatan
Perjalanan seorang wisatawan ke objek wisata ini dilakukan dengan tujuan untuk menukar keadaan dan lingkungan tepat sehari-hari dimana ia tinggal demi kepentingan kesehatannya dan untuk beristirahat.
 3. Objek wisata olahraga
Wisawan yang melakukan perjalanan ke objek wisata ini mempunyai tujuan untuk berolahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau negara tertentu.
 4. Objek wisata komersial
Perjalanan yang dilakukan objek wisata ini dengna tujuan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial.
 5. Objek wisata politik
Perjalanan ke objek wisata ini dilakukan dengan tujuan untuk mengunjungi atau mengambil bagian aktif dalam peristiwa kegiatan politik.
 6. Objek wisata *pilgrim*
Perjalanan wisata ke tempat ini sering dihubungkan dengna agama, sejarah, adat-istiadat, dan kepercayaan wisatawan, dan biasanya mempunyai tujuan yang dihubungkan dengna niat atau hasrat sang wisatawan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman, dan tidak jarang pula untuk tujuan memperoleh berkah dan kekayaan melimpah.
 7. Objek wisata bahari
Perjalanan ke objek wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olahraga di air. Seperti memancing, berlayar, menyelam, berselancar, atau berkeliling melihat taman dengan pemandangan indah di bawah permukaan air (Ilmu Pariwisata, Nyoman S. Pendit, 1994).

Setelah melihat berbagai jenis objek wisata di atas, maka dapat dikatakan bahwa Desa Karangtengah tergolong dalam objek wisata budaya, karena tempat ini menawarkan berbagai wisata kunjungan atau peninjauan ke tempat lain, untuk mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat-istiadat, cara hidup dan seni mereka. (PRASETYO, 2010)

2.1.4. Klasifikasi Desa Wisata

Sebuah Desa Wisata memiliki pembagian klasifikasi berdasarkan pada tingkatan potensi yang terdapat di desa. Tingkatan ini dilihat dari besar sedikitnya sumber daya yang dapat diolah menjadi sesuatu yang lebih bernilai dan berguna untuk memajukan desa wisata sehingga sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Klasifikasi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu Desa Maju, Desa Berkembang, dan Desa Terbelakang. Desa Maju dikenal juga sebagai Desa Swasembada. Desa yang masuk dalam klasifikasi ini merupakan desa yang berkecukupan dalam segala hal, termasuk sumber daya manusia dan dana modal. Hal ini tentu telah memanfaatkan dan menggunakan segala potensi non fisik dan fisik desa secara maksimal. Kehidupan pada klasifikasi desa ini sudah mirip dengan kehidupan kota yang modern dengan pekerjaan mata pencarian yang sangat beraneka macam dan juga memiliki prasarana dan sarana yang dapat dikatakan cukup lengkap untuk menunjang kehidupan masyarakat.

Klasifikasi kedua yaitu Desa Berkembang atau yang dapat dikenal dengan Desa Swakarsa. Desa ini mulai memanfaatkan dan menggunakan berbagai macam potensi nonfisik dan fisik desa yang dimiliki namun masih memiliki kekurangan sumber dana. Klasifikasi ini masih belum memiliki berbagai prasarana dan sarana karena letak desa ini umumnya berada di daerah peralihan kota dan desa terpencil. Masyarakat desa berkembang tidak semua bermata pencaharian sebagai petani serta sedikit yang memiliki pendidikan tinggi sehingga banyak kegiatan yang dilakukan dengan cara

bergotong royong. Klasifikasi desa yang terakhir yaitu Desa Terbelakang. Desa Terbelakang juga dikenal dengan Desa Swadaya. Desa ini memiliki banyak kekurangan dalam hal sumber daya manusia dan dana. Umumnya desa ini terletak di wilayah yang terpencil dan jauh dari kota. Desa ini juga tergolong tidak memiliki prasarana dan sarana penunjang yang mencukupi sehingga kehidupan masyarakat tergolong miskin dan sangat tradisional.

2.2. Tinjauan Umum Pusat Informasi

2.2.1. Pengertian Pusat Informasi

Pengertian kata “pusat” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* merupakan tempat yang terletak di tengah; titik yang berada di tengah-tengah; pusat; pokok pangkalan atau yang menjadi himpunan dari berbagai urusan, hal, dan sebagainya. Sedangkan pengertian kata “pusat” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Tahun 1988, memiliki arti sebagai pokok pangkal yang menjadi himpunan atas beberapa urusan, hal, dan sebagainya. Secara umum kata “informasi” memiliki makna sebagai sekumpulan data atau fakta yang dikelola sedemikian rupa sehingga bisa menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerima. Defini kata “informasi” dan “data” memiliki arti yang berbeda. Data merupakan fakta yang belum dikelola dan masih bersifat mentah, sehingga apabila sudah mengalami proses maka hal tersebut bisa menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Sehingga dapat disimpulkan pengertian pusat informasi merupakan kumpulan fakta yang bersifat pokok dan harus diolah terlebih dahulu menjadi suatu hal yang bisa bermanfaat.

2.2.2. Fungsi Pusat Informasi

Suatu pusat informasi merupakan kumpulan-kumpulan fakta yang bersifat pokok dan mengalami pengolahan agar bisa menjadi manfaat bagi penerima. Atas definisi inilah maka pusat informasi memberikan berbagai manfaat, antara lain:

A. Sumber pengetahuan

Suatu informasi yang bersifat benar tentu dapat menambah wawasan di bidang tertentu dan juga menjadi pengetahuan yang baru bagi setiap penerima. Ada kemungkinan suatu informasi tersebut sudah menjadi umum dan diketahui oleh sebagian orang namun disamping itu ada beberapa orang yang belum mengetahui informasi tersebut.

B. Media hiburan

Suatu informasi tentu dapat menjadi media hiburan. Hal ini terlihat jelas pada informasi tentang objek wisata pada suatu tempat yang disajikan dengan gambar dan Bahasa yang menarik.

C. Sumber berita

Suatu informasi dapat berfungsi sebagai sumber berita yang disebarkan kepada khalayak. Pemberitaan informasi ini dapat disampaikan melalui berbagai media, seperti televisi, radio, dan bahkan melalui situs berita *online*.

D. Mempengaruhi khalayak

Pemberitahuan suatu informasi dengan menggunakan media biasanya dilakukan untuk mempengaruhi khalayak. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar banyak masyarakat mengenal, mengetahui, dan tertarik akan informasi tersebut.

E. Menyatukan pendapat

Pada era digital saat ini sangat mudah untuk menyampaikan berbagai pendapat ke ruang publik. Namun informasi tersebut keberadaanya tidak semua informasi itu sesuai dengan fakta yang ada.

F. Sosialisasi kebijakan

Informasi merupakan suatu komponen yang dianggap penting untuk berkomunikasi dengan berbagai pihak. Hal ini menjadi salah satu cara untuk menyampaikan suatu kebijakan pemerintah kepada masyarakatnya dengan melakukan sosialisasi.

G. Menghapus ketidakpastian

Fungsi terakhir dari informasi yaitu menghapus ketidakpastian. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya suatu informasi. Agar mengurangi ketidakpastian tersebut maka diperlukan informasi yang bersifat benar dan lengkap.

2.2.3. Jenis Informasi

Sesuai dengan pengertian informasi yang telah dijabarkan di atas, maka suatu informasi juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, adapun empat jenis informasi sebagai berikut:

A. Informasi berdasarkan kegunaan

Jenis informasi ini bagi menjadi dua kegunaan, yaitu:

- Informasi menambah pengetahuan, yaitu informasi yang isinya menambah suatu pengetahuan baru untuk penerima.
- Informasi yang berdasarkan penyajian, yaitu informasi yang disampaikan pada beberapa macam bentuk, seperti gambar, artikel, dan bahkan berupa audio.

B. Informasi berdasarkan sifat

Jenis informasi ini dibagi menjadi 3 yaitu:

- Deskripsi, yaitu informasi yang dibuat dalam bentuk terperinci akan suatu hal.

- Faktual, yaitu informasi yang dibuat berdasarkan fakta dan juga kebenaran akan hal tersebut dapat dibuktikan dengan baik.
- Konsep atau opini, yaitu informasi yang dibuat berdasarkan pendapat seseorang akan suatu hal.

C. Informasi berdasarkan lokasi peristiwa

Jenis informasi ini dibuat berdasarkan lokasi peristiwa. Jenis informasi ini dibagi menjadi dua yaitu informasi dalam negeri dan informasi luar negeri.

D. Informasi berdasarkan bidang kehidupan

Jenis informasi ini dibuat menjadi beberapa kategori, seperti informasi olahraga, informasi kesehatan, informasi bisnis, informasi wisata, informasi pendidikan, dan lain sebagainya. (Tinjauan Umum Pusat Informasi, n.d.)

2.3. Tinjauan Umum Fasilitas Desa

2.3.1. Prasarana dan Sarana Objek Wisata

Orang yang melakukan sebuah perjalanan untuk sementara waktu ke tempat atau daerah yang sama sekali masih asing baginya disebut wisatawan. Oleh karena itu suatu tempat harus memikirkan prasarana dan sarana kepariwisataan yang sesungguhnya yang merupakan “*tourist supply*” yang wajib untuk disediakan dan disiapkan apabila hendak melakukan pengembangan pariwisata. Infrastruktur juga disebut sebagai prasarana adalah segala hal yang masuk ke dalam fasilitas yang memungkinkan suatu proses dapat berjalan sesuai dengan keinginan dan lancar sedemikian rupa, sehingga sangat dapat memudahkan setiap individu untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangkan sarana adalah segala hal fasilitas yang dapat memberikan pelayanan bagi para pendatang atau wisatawan. Oleh karena

itu, sebelum mendatangi objek wisata, wisatawan cenderung akan mencari tahu untuk mengetahui berbagai prasarana dan sarana yang ada. Hal-hal yang sering ingin diketahui oleh para pendatang dan wisatawan yaitu:

1. Fasilitas perbelanjaan, dimana wisatawan dapat membeli barang-barang untuk dijadikan sebagai oleh-oleh.
2. Fasilitas catering service, dapat memberikan pelayanan kepada wisatawan terkait dengan makan dan minum yang sesuai dengan kebutuhan dan selera masing-masing pengunjung.
3. Fasilitas transportasi, dapat membawa para pengunjung ke dan dari tujuan wisata yang ingin untuk dikunjungi.
4. Objek dan atraksi wisata, dapat menjadi tujuan para pendatang untuk menyaksikan dan mengetahui tentang objek yang dikunjungi.
5. Fasilitas akomodasi, sebagai tempat tinggal sementara di daerah tujuan atau di tempat yang akan dikunjungi.
6. Aktivitas rekreasi, sebagai tempat untuk melakukan berbagai hal yang akan dikunjungi.

Semua hal di atas menyangkut prasarana dan sarana kepariwisataan yang harus diadakan sebelum melakukan mempromosikan suatu daerah tujuan wisata (Pengantar Ilmu Pariwisata, Drs. Oka A. Yoeti, 1985).

2.3.2. Fasilitas Desa Budaya

Prinsip-prinsip dasar dalam wisata budaya menurut ICOMOS (1999) yaitu:

1. Wisata internasional dan domestik merupakan suatu alat yang berperan penting dalam pertukaran budaya. Oleh karena itu, konservasi budaya wajib menyediakan kesempatan bagi masyarakat lokal dan pengunjung untuk mengalami dan memahami secara benar tentang warisan komunitas dan budaya serta harus tanggung jawab.
2. Perencanaan wisata dan konservasi di berbagai tempat wirisan budaya harus menjamin berbagai hal termasuk pengalaman untuk para

pengunjung rasakan sehingga boleh menjadi suatu hal yang berharga, mengembirakan, dan memuaskan.

3. Terlibatnya masyarakat setempat dan para pendatang dalam melakukan perencanaan konservasi dan wisata di pemukiman.
4. Tempat historis dan objek wisata yang bersifat dinamis memiliki hubungan yang melibatkan nilai-nilai yang mempunyai konflik. Hal ini tentu dapat dikelola menjadi suatu cara yang dapat mendukung generasi yang akan datang dan pada saat ini.
5. Memiliki berbagai aktivitas program wisata budaya yang dapat menguntungkan khususnya bagi penduduk masyarakat asli.
6. Memiliki program wisata yang dapat meningkatkan dan melindungi berbagai karakteristik warisan budaya dan alam sehingga terus lestari.

Menurut ICOMOS (1999) wisata budaya dapat dilihat sebagai aktivitas pariwisata yang dinamis yang terkait dengan berbagai pengalaman. Wisata budaya tentu dapat memberikan suatu pengalaman yang indah dan menarik dari sudut pandang para pendatang dan wisatawan sebagai warisan masyarakat yang wajib untuk dilestarikan dan memiliki nilai yang sangat berharga untuk generasi penerus. Oleh karena itu suatu pariwisata wajib untuk memiliki unsur-unsur yang terlibat dalam industry pariwisata yang meliputi hal-hal di bawah ini:

1. Biro perjalanan, suatu badan usaha perjalanan terkait dengan semua proses ketika melakukan perjalanan wisata.
2. Akomodasi, berupa tempat tinggal sementara bagi pendatang atau seseorang pada saat melakukan suatu perjalanan wisata.
3. Jasa angkutan atau transportasi, industry usaha jasa yang bergerak pada bidang transportasi udara, darat, dan juga laut.
4. Atraksi wisata, berbagai kegiatan wisata yang dapat menarik perhatian para pendatang.
5. Restoran atau jasa boga, industry bidang jasa yang menyediakan makan dan minum yang tentunya dikelola dengan professional.

6. Cinderamata, benda yang nantinya dijadikan sebagai kenang-kenangan ketika para pendatang kembali ke daerah atau ke negara asal mereka.

2.4. Tinjauan Umum Pembelajaran Interaktif

2.4.1. Pengertian Pembelajaran Interaktif

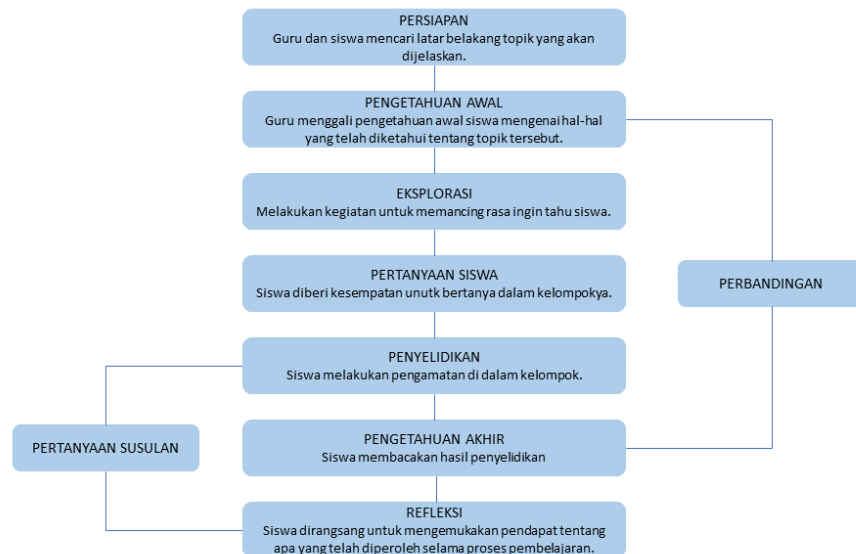
Model pembelajaran interaktif (*Interactive Learning Model*) adalah model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*), di mana siswa dilibatkan langsung dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran di kelas. Model ini dapat membuat siswa saling berinteraksi dalam membuat dan berpikir (*hands on and minds on*) yang menghasilkan umpan balik secara langsung terhadap materi pelajaran yang diberikan (Hake, 1997 : 65). Faire dan Cosgrove dalam Harlen mengemukakan bahwa model pembelajaran interaktif dirancang agar siswa bertanya dan menemukan jawaban mereka sendiri (Suprayekti, 2008 : 19). Menurut Rosnelli (2009 : 85), model pembelajaran interaktif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa interaktif dengan guru, teman sekelasnya, dan media pembelajaran. Model pembelajaran ini tentu dapat menangani perbedaan individual siswa, karena siswa dapat maju sesuai dengan kemampuannya tanpa harus menunggu teman sekelasnya. Proses pembelajaran pada model ini juga memungkinkan menjadikan siswa lebih leluasa belajar mandiri, tanpa terganggu oleh yang lain dan mengikuti tes untuk setiap unit bahasan yang telah dipelajarinya dan terus maju sesuai kemampuannya dengan arah dan bantuan guru, atau mengulang proses pembelajaran pada unit yang sama sampai mencapai penguasaan minimal sesuai dengan target yang sudah ditetapkan.

Pengertian pembelajaran interaktif telah dijabarkan oleh beberapa ahli di atas, sehingga dari pendapat mengenai model pembelajaran interaktif tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model ini dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar di kelas berpusat pada siswa yang aktif dalam membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap

pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Pada model pembelajaran interaktif ini, siswa akan diberi kesempatan pula untuk melibatkan keingintahuannya dengan cara membuat berbagai pertanyaan mengenai topik yang akan dipelajari, kemudian melakukan penyelidikan terhadap pertanyaan mereka sendiri. Pertanyaan yang akan muncul dari siswa tentu dapat dijadikan menjadi suatu hal yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Pada saat inilah, peran guru sangat berperan dalam membimbing para siswa agar pertanyaan tersebut tidak melenceng dari tujuan pembelajaran. Siswa yang melontarkan berbagai pertanyaan tentu dijadikan sebagai tingkat rasa keingintahuan siswa terhadap topik yang dibahas dan bisa menimbulkan minat siswa untuk lebih mendalami, meneliti, dan bahkan berinvestigasi.

2.4.2. Tahapan Model Pembelajaran Interaktif

Berikut merupakan table tahapan model pembelajaran interaktif menurut Faire dan Cosgrove (Harlen, 1996 : 28), yaitu: (Tinjauan Umum Pembelajaran Interaktif, n.d.)



Tabel 2. 1. Belajar Interaktif Faire Cosgrove

Sumber : (Tinjauan Umum Pembelajaran Interaktif, n.d.)

2.4.3. Syarat Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Ahmad Sabari (2005;52) memaparkan tentang syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa.
2. Model pembelajaran yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan interaksi dengan guru dan siswa lainnya.
3. Model pembelajaran harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan.
4. Model pembelajaran harus dapat menjamin perkembangan keegiatan kepribadian siswa.
5. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Model yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. (Model pembelajaran Interaktif, n.d.)

Ada empat alasan mengapa siswa harus dikembangkan kemampuan berpikir. Pertama, kehidupan kita dewasa ini ditandai dengan abad informasi yang menuntut setiap orang untuk memiliki kemampuan dalam mencari, menyaring guna menentukan pilihan dan memanfaatkan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan kehidupannya, ;kedua, setiap orang senantiasa dihadapkan pada berbagai masalah dan ragam pilihan sehingga untuk itu dituntut memiliki kemampuan berfikir kritis dan kreatif, karena masalah dapat terpecahkan dengan pemikiran seperti itu, ketiga kemampuan memandang sesuatu hal dengan cara baru atau tidak konvensional merupakan keterampilan penting dalam memecahkan masalah, dan alasan keempat, kreatifitas merupakan aspek penting dalam memecahkan masalah,

mulai dari apa masalahnya, mengapa muncul masalah dan bagaimana cara pemecahannya.

Peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Menurut Balen (1993), pengembangan keterampilan tersebut yang harus dimiliki siswa adalah ketrampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang intraktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

Usman.M.Uzer (1990), mengatakan bahwa pola interaksi optimal antara guru dan siswa, antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif. Sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern, hal ini sulit terjadi pada mixed ability karena pada umumnya interaksi hanya terjadi antar siswa pandai dan guru. Agar siswa termotivasi dalam komunikasi multiarah, maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana pendapat Murray (1984) yang menyatakan hal-hal yang bersifat menyenangkan dapat menggali dan mengembangkan motivasi siswa. Motivasi siswa dipengaruhi taraf kesusulitan materi. Ini berarti motivasi dapat berkurang apabila materi pembelajaran mempunyai taraf kesulitan yang tinggi atau sebaliknya. Tetapi dapat juga taraf kesulitan justru tergantung pada motivasi siswa. Hal tersebut didukung oleh Sagimun dan Bimo Walgito (1983) yang menyatakan bahwa untuk membangkitkan emosi intelektual, siswa diberi semacam permainan-permainan atau teka-teki atau cerita-cerita yang berkaitan dengan materi yang hendak diajarkan. Murray dan Bimo Wlgito (1983) menyatakan bahwa siswa usia anak-anak senang belajar hal-hal yang nyata, dan yang menyenangkan.

Guru perlu memahami adanya perbedaan dalam bidang intelektual, terutama dalam pengelompokan siswa di kelas. Siswa yang kurang cerdas jangan dikelompokkan dengan siswa yang kecerdasannya setingkat

dengannya, tetapi perlu dimasukan kedalam siswa yang cerdas. Dengan harapan siswa yang kurang cerdas terpacu lebih kreatif, ikut terlibat langsung dengan motivasi yang tinggi dalam kerjasama dengan teman sekelompok dengannya, Mursal (1981).

Kegiatan belajar tidak ditekankan pada “hasil“ tetapi pada “Proses” belajar. Jadi yang lbih utama adalah menyusun strategi bagaimana agar siswa memperoleh pengetahuan dengan cara “mengalami” bukan “menghafal. Menurut Piaget dan Slavin (1995), menyatakan bahwa struktur pengetahuan di kembangkan dalam otak manusia melalui dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi yang berarti struktur pengetahuan baru dibuat atas dstruktur pengetahuan yang sudah ada, pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menyesuaikan datangnya pengetahuan baru.

Menurut Drost, SJ (1999), proses pembelajara berjalan dengan baik dan lancar jika terjalin hubungan manusiawi antar guru dan siswa, hubungan persaudaraan antar siswa, situasi saling membantu, disiplin kerj, tanggung jawab, mitra dalam pelajaran, menolong, kerjasama yang erat, brbagi pengalaman, dan dialog reflektif antar pelajar. Hal tersebut sejalan dengan prinsip accelerated learning yang dikutip dalam barokah (2002), menyatakan bahwa landasan social dalam belajar mutlak harus ada kerana adanya kerjasama akan membantu mempercepat belajar dan adnya persaingan akan memperlambat proses belajar.

Guru dalam proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri sehingga melalui pertanyaan yang diajukan, siswa dikembangkan kemampuannya kea rah berfikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Beberapa komponon yang harus dikuasai oleh guru dalam menyampaikan pertanyaan yaitu pertanyaan harus mudah dimengerti oleh siswa, memberi acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran dan penyebaran, pemberian waktu berpikir kepada siswa

serta pemberian tuntutan. Sedangkan jenis pertanyaan untuk mengembangkan model dialog kreatif ada enam jenis yaitu: pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai dan pertanyaan terbuka. Untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya mengajukan pertanyaan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawaban dan menjadi dinding pemantul atas jawaban siswa. Sementara itu Ahmadi (1984;35) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini hasil belajar berupa perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai setiap mengikuti tes hasil belajar.

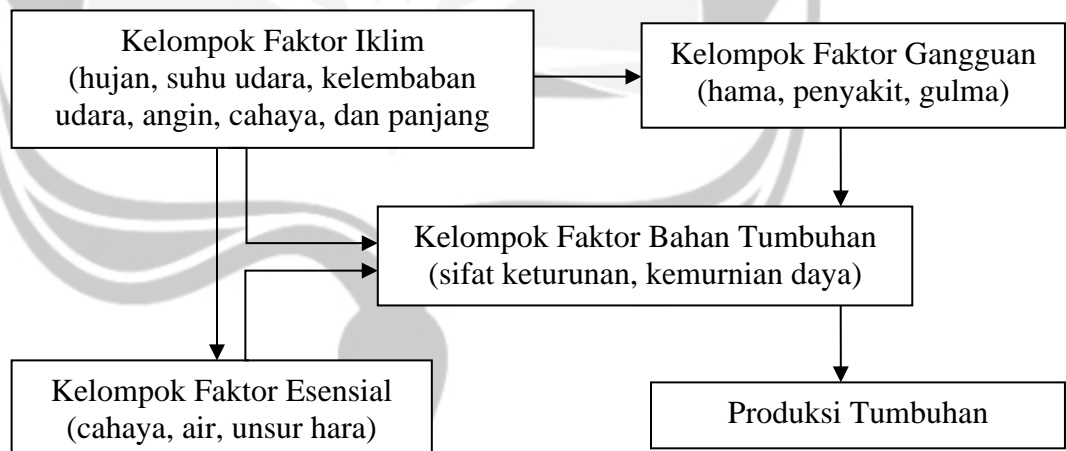
2.5. Tinjauan Umum Pertanian

Sebelum ada pertanian atau sebelum ada pengelolaan tanaman dan lingkungannya oleh manusia, faktor esensial dan faktor iklim sangat mempengaruhi tumbuh dan perkembangan bahan tumbuhan seperti apa adanya di alam atau secara alamiah. Tetapi dengan mulai adanya pertanian, faktor-faktor tersebut mulai diatur oleh manusia. Sehingga maju pertanian semakin banyak faktor yang ditangani oleh manusia dan makin intensif penanganannya. Jadi, pertanian dapat dikatakan mulai ada bersamaan dengan adanya faktor yang berpengaruh terhadap pertumbuhan tanaman yang diatur atau ditangani oleh manusia. Pengaturan faktor-faktor tersebut disebut dengan teknologi. Makin banyak faktor yang ditangani serta intensif penanganannya, makin tinggi teknologinya. Dengan penanganan manusia terhadap faktor-faktor tersebut diharapkan tanaman yang diusahakan memberikan hasil yang optimal.

Usaha meningkatkan produksi pertanian di suatu wilayah dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu meningkatkan hasil dan meningkatkan luas panen. Meningkatkan hasil dapat dilakukan dengan mengatur semua faktor sebaik mungkin. Misalnya dengan menekan faktor yang berkorelasi negatif dan meningkatkan faktor yang berkorelasi positif. Meningkatkan

luas panen dapat dilakukan dengan meningkatkan luas tanaman dan menekan kegagalan panen. Salah satunya dengan jalan meningkatkan luas lahan pertanian yang biasa disebut dengan ekstensifikasi. Pertanian merupakan bentuk kegiatan interaksi antara manusia dengan lingkungan. Kegiatan ini mempunyai karakteristik yang berbeda dengan kegiatan yang lain, walaupun sama-sama interaksi manusia dengan lingkungannya. Berikut sifat dari pertanian atau karakteristik dari kegiatan pertanian:

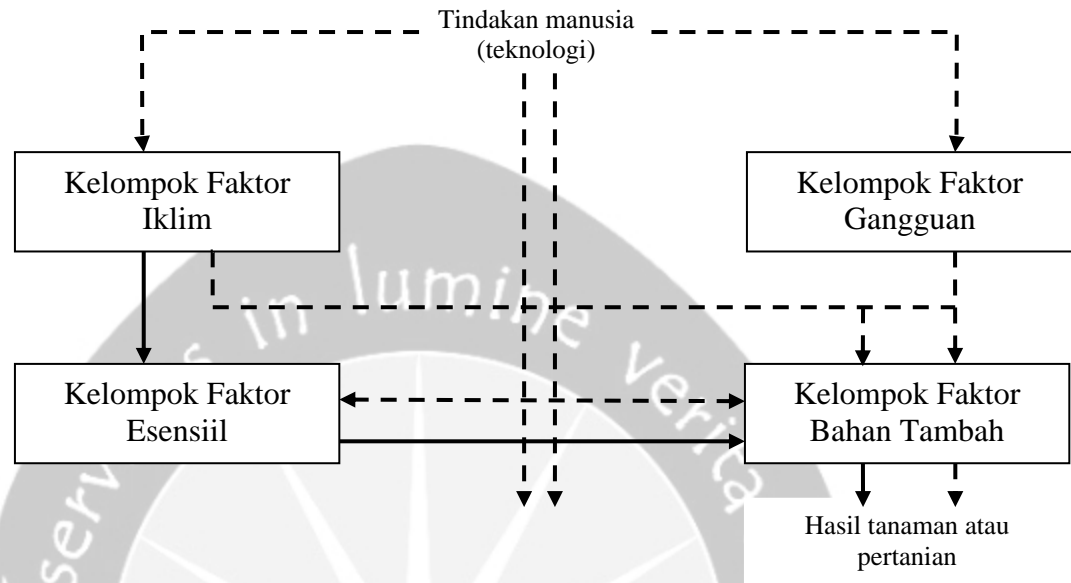
- a. pertanian memerlukan tempat yang luas.
- b. jenis usaha, potensi, dan hasil pertanian berbeda dari satu tempat dengan tempat yang lain.
- c. kegiatan dan produksi pertanian bersifat musiman.
- d. suatu perubahan dalam suatu tindakan memerlukan perubahan juga dalam hal lain.
- e. pertanian modern selalu berubah.



Gambar 2. 1. Skema Hubungan yang Mempengaruhi Tumbuhan Berproduksi secaraAlami

Sumber : (Tinjauan Umum Pertanian)

Bila terdapat keterlibatan manusia untuk tujuan budidaya (pertanian) yang berorientasi produk hubungannya dengan ruang dan waktu, adalah sebagai berikut.



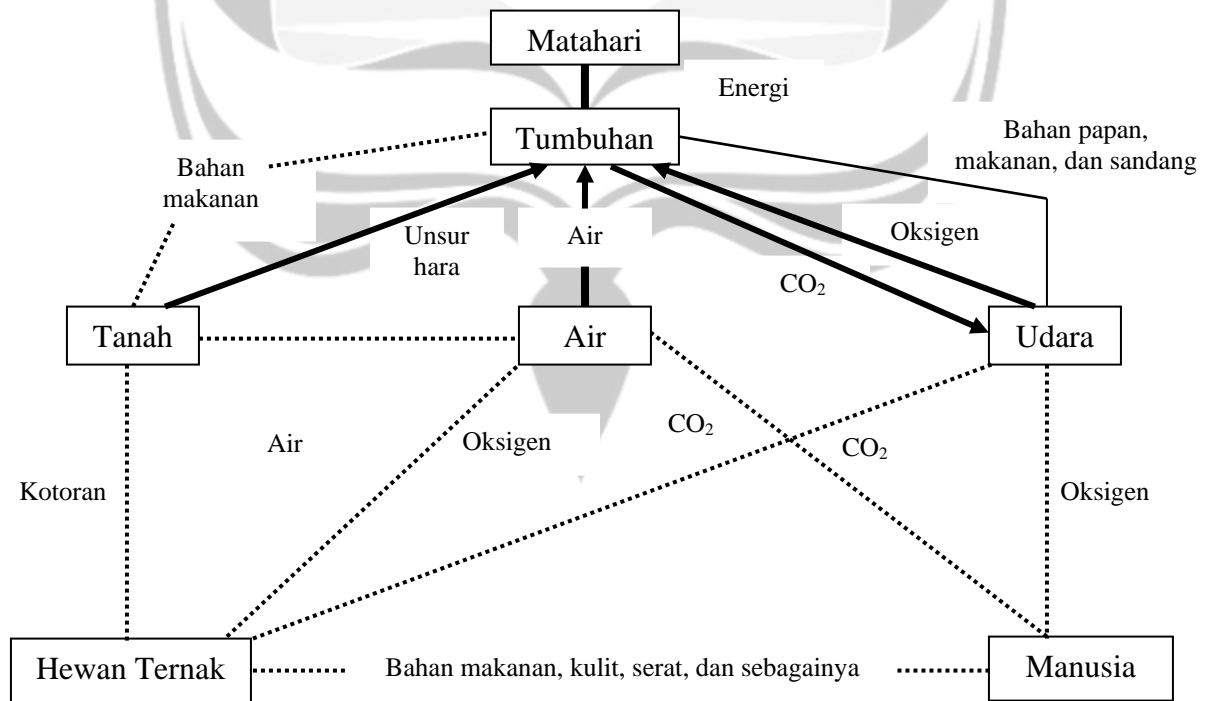
Gambar 2. 2. Skema Tindakan Mempengaruhi Hasil Pertanian
 Sumber : (Tinjauan Umum Pertanian)

Pada gambar di atas, tampak bahwa sasaran akhir pertanian seakan-akan adalah hasil tanaman yang maksimal. Hal ini tidak dibenarkan dalam pertanian modern sekarang ini karena kebutuhan manusia termasuk petani sangat banyak macamnya dan tidak dapat dipenuhi langsung dari tanaman yang diusahakannya. Pemenuhan kebutuhan manusia sekarang hanya dapat dipenuhi apabila mempunyai uang. Selain itu kedua upaya yang telah digambarkan di atas nampaknya belum mengarah pada manusia untuk menyelamatkan sumber daya genetika yang secara alami tersebar dan pernah hidup di kondisi fisik suatu tempat. Sumber daya genetika segera hilang berarti laboratorium alam dan pengetahuan manusia juga semakin miskin meskipun nampaknya banyak temuan teknologi yang mampu mengatasi permasalahan keterbatasan kualitas dan kuantitas produk pertanian (Banowati, 2010).

2.5.1. Pengertian Pertanian

Pertanian adalah suatu jenis kegiatan produksi yang berlandaskan proses pertumbuhan dari tumbuh-tumbuhan dan hewan. Sebagai suatu kegiatan atau proses di dalamnya terdapat unsur-unsur yang saling berkaitan. Keterkaitan antar unsur tersebut dapat digambarkan dalam di bawah ini. Unsur-unsur tersebut antara lain, proses produksi, petani, usaha tani, dan perusahaan tani (*farm business*), namun demikian, unsur yang lain seperti manusia, tumbuhan, dan hewan serta lingkungan tidak bisa terlepas begitu saja.

Pembangunan pada sektor pertanian merupakan salah satu pembangunan ekonomi yang sangat penting bagi Indonesia sebagai negara agraris. Sehingga, idealnya ke depan penggarapan potensi pertanian harus lebih baik agar mampu bersaing di pasar bebas dengan menyiapkan tenaga-tenaga yang ahli di bidang pertanian dalam arti luas melalui manajemen agribisnis. (Tinjauan Umum Pertanian)



Gambar 2. 3. Hubungan Tumbuhan Manusia Ternak dan Lingkungan

Sumber: (Tinjauan Umum Pertanian)

2.5.2. Klasifikasi Pertanian

Pertanian merupakan kegiatan produksi yang memanfaatkan sumber daya alam (tanah) dengan cara menanam tanaman-tanaman tertentu untuk memenuhi kebutuhan akan produk pertanian. Pertanian secara general dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu pertanian dalam arti sempit dan pertanian dalam arti luas.

2.5.2.1. Pertanian dalam Arti Sempit

Jenis pertanian ini disebut juga dengan pertanian rakyat. Juga bisa diartikan sebagai pengolahan tanaman dan lingkungan untuk memberikan produk. Sistem ini diusahakan dalam skala kecil dan pelakunya adalah bersifat keluarga. Produk utama yang dihasilkan adalah tanaman pokok yang dikonsumsi sehari-hari seperti, seperti beras, palawija, tanaman hortikultura. Pertanian ini diusahakan di sawah, ladang dan perkarangan. Tujuan usaha ini adalah untuk dikonsumsi sendiri. Dari segi ekonomi, pertanian rakyat merupakan pertanian subsisten.

2.5.2.2. Pertanian dalam Arti Luas

Dimaksud dengan pertanian dalam arti luas adalah kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sumber daya alam untuk menghasilkan produk dengan campur tangan manusia. Yang termasuk dalam pertanian dalam arti luas pertanian dalam arti sempit, perkebunan dan ehutanan. Perkebunan atau *plantation* biasanya diusahakan didaerah yang mempunyai musim panas di dekat khatulistiwa. Karena menggunakan manajemen seperti pada

perusahaan industri, maka perkebunan sering disebut juga dengan industri perkebunan atau industri pertanian. Sejarah perkebunan di Indonesia mulai ditahun 1870 dengan pengundangan hukum agrarian oleh pemerintah Kolonial Belanda. Hukum agrarian tersebut memungkinkan pemilik modal besar dari negeri Belanda atau negara-negara Eropa lainnya menanamkan modalnya di Indonesia. Kegiatan pemungutan hasil hutan, hakekatnya merupakan kegiatan pengelolaan hutan. Hutan Indonesia yang diperkirakan luasnya lebih dari 120 juta hektar, dapat dikelompokan berdasarkan rencana peruntukannya sebagai berikut:

- 1) Hutan lindung, berfungsi memberikan perlindungan terhadap tanah, air, iklim dan lingkungan
- 2) Hutan suaka alam, berfungsi memberikan perlindungan terhadap binatang untuk keperluan pengetahuan dan kebudayaan
- 3) Hutan produksi, memberikan manfaat produksi kayu dan hasil hutan yang lain berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan hutan yang berlaku
- 4) Hutan wisata, hutan yang menyediakan keindahan alam untuk keperluan pariwisata

2.5.3. Faktor Berpengaruh terhadap Produksi Pertanian

Faktor-faktor yang mempengaruhi produksi pertanian secara umum terbagi atas faktor genetik, faktor alam, faktor tenaga kerja, faktor modal, dan faktor manajemen.

2.5.3.1. Faktor Genetik

Salah satu peranan penting dari faktor genetik ialah kemampuan suatu tanaman hibrida (hasil silang dari induk-induk yang potensial) untuk berproduksi tinggi, misal jagung hibrida, kelapa

hibrida, padi hibrida, dan lain-lain. Potensi hasil tinggi serta sifat-sifat lainnya (seperti mutu, ketahanan serangan hama penyakit, kekeringan) berhubungan sangat erat dengan susunan genetika tanaman.

2.5.3.2. Faktor Alam Lingkungan

Alam atau lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap tingkat produksi suatu pertanian. Lingkungan atau alam ini didefinisikan sebagai rangkaian semua persyaratan atau kondisi yang dapat memberikan pengaruh terhadap kehidupan dan perkembangan organisme. Di antara faktor-faktor lingkungan atau alam tersebut adalah sebagai berikut:

A. Faktor Suhu

Suhu adalah pengukuran intensitas cahaya, para ahli memperkirakan kisaran suhu untuk tumbuh dan kembangnya tanaman pertanian antara 15°C - 40°C . Di bawah suhu tersebut, maka pertumbuhan tanaman pertanian akan menurun secara drastis. Pengaruh suhu bagi tanaman pertanian dalam hal: fotosintesa, respirasi, transpirasi, absorpsi air tanah, dan komposisi udara tanah.

B. Faktor Ketersediaan Air

Pertumbuhan kebanyakan tumbuh-tumbuhan sangat tergantung kepada jumlah air yang tersedia di dalam tanah. Pertumbuhan dipengaruhi oleh kandungan air yang sangat rendah atau sangat tinggi. Air dibutuhkan tanaman untuk pembentukan karbohidrat dan menjaga hidrasi dan sebagai pengangkut serta mentranslokasikan makanan dan unsur-unsur mineral.

C. Faktor Enerdi Surya

Energi matahari merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan tanaman pertanian. Hal-hal yang berpengaruh dari energi matahari adalah kualitas, intensitas, dan lamanya penyinaran. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mempelajari kualitas cahaya terhadap pertumbuhan tanaman, diketahui bahwa spektrum penuh sinar matahari, demikian pula kualitas cahaya (Sriyanto, 2005; Santoso, dkk, 2009). Lamanya penyinaran matahari juga turut memegang peranan yang sangat penting. Sifat tanaman yang berhubungan dengan panjang hari (*day length*) disebut fotoperiodisitas. Atas dasar reaksi tanaman terhadap fotoperiodisitas, maka tanaman dapat dibedakan menjadi: tanaman hari pendek (*short day*), hanya berbunga jika fotoperiodisitas pendek; tanaman menengah (*intermediate*); tanaman dengan hari panjang (*long day*).

D. Faktor Struktur dan Komposisi Udara Tanah

Hasil penelitian melaporkan struktur tanah terutama tanah-tanah yang mengandung sejumlah liat dan debu banyak berpengaruh cukup nyata terhadap pertumbuhan akar dan bagian tanaman selain akar. Ketetapan umum menyatakan, semakin teguh (*compact*) tanah, semakin jelek struktur tanahnya, dan semakin menciut pula jumlah ruang pori-pori.

E. Suhu Atmosfer

Kebersihan atmosfer menentukan tingkat pertumbuhan dan perkembangan tanaman. Tanaman memerlukan CO₂ untuk

berfotosintesis, CO₂ yang ideal di atmosfer umumnya lebih kurang 0,03% dari volume. Keberadaan CO₂ di atmosfer memiliki dua peranan, yaitu dapat meningkatkan pertumbuhan tanaman dan membuat depresi pertumbuhan tanaman.

F. Organisme

Tidak sedikit jasad pengganggu dapat membatasi pertumbuhan tanaman. Faktor ini senantiasa mengancam setiap saat usaha pertanian, baik bersifat kecil maupun skala besar.

G. Reaksi Tanah

Reaksi tanah dapat mempengaruhi perkembangan pertumbuhan tanaman, disebabkan oleh peranannya langsung berpengaruh terhadap ketersediaan unsur hara di dalam tanah. Misalnya adalah pengurangan ketersediaan fosfat pada kondisi tanah beraksi asam yang tinggi kandungan aluminium, besi, dan Mn-nya menyebabkan keracunan pada pertumbuhan tanaman.

2.5.3.3. Tenaga Kerja

Setiap usaha pertanian yang akan dilaksanakan pasti memerlukan tenaga kerja. Oleh karena itu, dalam analisis ketenagakerjaan di bidang pertanian, penggunaan tenaga kerja dinyatakan oleh besarnya curahan tenaga kerja. Curahan tenaga kerja yang dipakai adalah besarnya tenaga kerja efektif yang dipakai. Penggunaan tenaga kerja tidak lepas dari kegiatan usaha tani. Tenaga kerja bidang pertanian dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu tenaga kerja manusia, tenaga ternak, dan tenaga mekanik.

A. Tenaga Kerja Manusia

Tenaga yang dimaksud adalah tenaga orang-orang dewasa (pria atau wanita) dan anak-anak. Orang dewasa dianggap mampu

mengerjakan semua pekerjaan, sedangkan anak-anak membantu menyelesaikan pekerjaan orang dewasa. Jumlah tenaga kerja dihitung atau diukur dengan kerja hari orang (HKO) yang setara dengan 8 jam kerja. Adapun jam kerja membantu efisiensi tenaga kerja karena keteraturannya. Tenaga kerja manusia diperoleh dari masyarakat sekitar lahan atau dari daerah lain. Apabila mendatangkan tenaga kerja dari daerah lain, upahnya lebih tinggi berkaitan dengan keahlian.

B. Tenaga Ternak

Penggunaan tenaga ternak lebih efisien daripada tenaga manusia. Apabila dikonversi, satu tenaga ternak sama dengan dua tenaga manusia. Sayangnya, pemakaian tenaga ternak terbatas, umumnya hanya untuk mengelola tanah dan mengangkut barang. Kini, kemajuan teknologi yang semakin canggih menggeser penggunaan tenaga ternak.

C. Tenaga Mekanik

Perusahaan yang berorientasi pertanian, tenaga mekanik semakin banyak dibutuhkan untuk mengganti tenaga lain yang dianggap kurang efisien. Tenaga mekanik digunakan dalam pengelolaan tanah, pengangkutan, pemupukan, pemberantasan hama penyakit, maupun pemanenan. Untuk menekan biaya yang dikeluarkan, petani kecil mengkombinasikan tenaga mekanik dengan tenaga ternak.

2.5.3.4. Modal

Faktor modal merupakan unsur dalam pertanian yang sangat penting sebab tanpa modal segalanya tidak berjalan. Modal dibedakan menjadi dua, yaitu modal tetap dan modal berjalan.

Modal tetap (misalnya tanah) tidak akan habis dalam satu kali pakai atau produksi. Sedangkan modal bergerak (uang tunai, pupuk, tanaman) dianggap habis untuk satu kali produksi. Modal bisa diperoleh atau berasal dari pemilik, warisan, atau kontrak (kredit). Sering dijumpai adanya pemilik modal besar yang mampu mengusahakan usaha taninya dengan baik tanpa adanya bantuan kredit dari pihak lain. golongan pemilik modal ini sering dijumpai pada petani besar, petani kaya, petani komersial atau sejenisnya. Di negara berkembang, petani yang sering dijumpai adalah petani kecil, petani miskin, petani tidak cukupan. Biasanya, petani yang demikian diklasifikasikan sebagai petani yang tidak bermodal kuat. Petani yang demikian memerlukan pinjaman (kredit) modal untuk pengembangan usaha taninya. Sehingga pembentukan modal dapat mencapai tujuannya, yaitu: untuk menunjang pembentukan modal lebih lanjut dan untuk meningkatkan produksi dan pendapatan usaha tani. Secara makro, pembentukan modal dapat dilakukan dengan menempuh cara sebagai berikut.

A. Pinjaman Besar

Bentuk simpanan sangat beragam, mulai berupa uang, barang, tanah, bangunan atau lainnya. Bagi pemerintah, bentuk simpanan diarahkan dalam bentuk tabungan (Tabanas, taska, dan lainnya). Dilihat dari kepentingan pemerintah, simpanan ini berguna untuk pembiayaan pembangunan, sedangkan bagi petani simpanan ini dapat berguna sebagai modal yang sewaktu-waktu dapat dimanfaatkan.

B. Pajak

Pajak bagi petani merupakan suatu pengeluaran. Tetapi bagi pemerintah, pajak merupakan penerimaan yang dapat dimanfaatkan untuk pembiayaan pembangunan.

C. Pembentukan Modal Pemerintah

Pemerintah juga membentuk modal. Tentu saja yang maksudnya adalah untuk memperbesar penerimaan negara.

Bagi petani di pedesaan, pembentukan modal sering juga dilakukan dengan cara menabung, karena petani kecil, maka modalnya juga kecil. Sebaliknya petani besar modalnya juga relatif besar sehingga kemampuan menabungnya lebih besar.

2.5.3.5. Manajemen

Manajemen sangat penting peranannya apabila dikaitkan dengan efisiensi. Artinya, walaupun faktor produksi tanah, pupuk, obat-obatan, tenaga kerja, dan modal dirasa cukup, tetapi apabila tidak dikelola dengan baik maka produksi yang baik dan tinggi tidak akan tercapai. Dikesampingkannya variabel manajemen dipakai dalam analisis pertanian disebabkan sulitnya melakukan pengukuran terhadap variabel tersebut. Apalagi kalau faktor tersebut (faktor produksi) dikaitkan dengan analisis fungsi produksi. Akibatnya faktor produksi sulit diukur dan dipakai dalam variabel independen dalam fungsi produksi. Manajemen diperlukan untuk efisiensi penggunaan modal, meliputi kemampuan untuk menentukan, mengorganisasi, mengoordinasi, dan menghasilkan produk seperti yang diharapkan.

A. Prinsip Teknis

Prinsip ini meliputi perkembangan usaha yang diputuskan, perkembangan teknologi penguasaan teknologi, penguasaan faktor pendukung yang lain dan penguasaan cara budi daya.

B. Prinsip Ekonomis

Prinsip ini meliputi penentuan perkembangan harga, kombinasi cabang usaha, pemasaran hasil, pembiayaan usaha tani, pemisahan modal dan pendapatan, serta pengetahuan mengenai ukuran keberhasilan.

2.5.4. Sistem Pertanian Indonesia

Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki variasi lahan pertanian sangat beragam, terutama dipengaruhi oleh faktor geografis. Kondisi geografis yang sangat beragam tersebut menentukan jenis pertanian yang diusahakan oleh masyarakat setempat yang ada di Indonesia.

A. Sistem Ladang

Merupakan sistem pertanian yang paling primitif. Suatu sistem peralihan dari tahap budaya pengumpul ke tahap budaya penanam. Pengolahan tanahnya sangat minimum, produktivitas bergantung kepada ketersediaan lapisan humus yang ada, yang terjadi karena sistem hutan. Sistem ini pada umumnya terdapat di daerah yang berpenduduk sedikit dengan ketersediaan lahan tak terbatas. Tanaman yang diusahakan umumnya tanaman pangan, seperti padi, jagung, atau umbi-umbian.

B. Sistem Tegal Pekarangan

Sistem tegal pekarangan berkembang di lahan-lahan kering, yang jauh dari sumber-sumber air yang cukup. Sistem ini diusahakan orang setelah mereka menetap lama di wilayah itu, walaupun demikian tingkatan pengusahaannya rendah. Pengelolaan tegal pada umumnya jarang menggunakan tenaga yang intensif, jarang ada yang menggunakan tenaga hewan. Tanaman-tanaman yang diusahakan terutama tanaman yang tahan kekeringan dan pohon-pohonan.

C. Sistem Sawah

Merupakan teknik budidaya yang tinggi, terutama dalam pengolahan tanah dan pengelolaan air, sehingga tercapai stabilitas biologi yang tinggi, sehingga kesuburan tanah dapat dipertahankan. Ini dicapai dengan sistem pengairan yang sinambung dan drainase yang baik. Sistem sawah merupakan potensi besar untuk produksi pangan, baik padi maupun palawija. Di beberapa daerah, pertanian tebu dan tembakau menggunakan sistem sawah.

D. Sistem Perkebunan

Perkebunan rakyat maupun perkebunan besar (*estate*) yang dulu milik swasta asing dan sekarang kebanyakan perusahaan negara, berkembang karena kebutuhan tanaman ekspor. Dimulai dengan bahan-bahan ekspor karet, kopi, teh, dan coklat yang merupakan hasil utama, sampai sekarang sistem perkebunan berkembang dengan manajemen yang industri pertanian.

2.5.5. Tinjauan Umum Petani

Perbedaan utama antara makhluk hidup lain, hewan dan tumbuh-tumbuhan, manusia mempunyai akal. Manusia dapat memanfaatkan dan mengolah alam sesuai dengan keinginannya. Salah satu bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam adalah kegiatan pertanian. Manusia mengubah tempat tinggal tumbuhan dan hewan serta lingkungan untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Manusia yang memanfaatkan, mengolah dan memproduksi dari alam disebut petani

2.5.5.1. Kedudukan Petani

Dalam kegiatan pertanian, petani mempunyai dua tugas atau peranan, yaitu penggarap atau sebagai manager.

A. Petani sebagai penggarap

Petani mempunyai tugas untuk penggarap merawat dan memelihara tanaman dan hewan yang dimilikinya. Tujuannya adalah untuk mencapai atau menghasilkan produk yang optima. Untuk menghasilkan produk yang maksimal, maka petani perlu menempuh langkah – langkah sebagai berikut dalam memelihara tanaman:

- mempersiapkan lahan
- Penyiapan bibit/benih
- pengolahan tanah
- penanaman
- pemupukan
- penyiangan tanaman pengganggu
- pengaturan air
- pemberantasan hama/penyakit
- perlakuan setelah panen.

B. Petani sebagai manajer

Kegiatan pertanian dibutuhkan pengelolaan dan managerial yang tepat. Apabila managerial dan pengolaan tidak tepat, maka besar kemungkinan akan kurang hasilnya atau bahkan akan gagal total. Untuk itu petani harus mampu bertindak sebagai manager. Artinya kemampuan dalam mengelola dan mengambil keputusan yang terkait dengan pertanian (tanaman dan hewan) menjadi faktor yang sangat penting. Sebagai contoh adalah pengambilan keputusan tentang pengambilan atau pemilihan bibit/benih. Petani harus tau karakteristik dari bibit/benih tersebut, apakah menguntungkan apabila menggunakan bibit tersebut. Apakah menguntungkan apabila menggunakan bibit tersebut atau sebaliknya akan merugikan

bagi petani itu sendiri. Contoh yang lain adalah dalam hal pemupukan (pemilihan pupuk) memilih jenis ternak yang akan dipelihara. Tugas petani sebagai manager akan menjadi lebih sulit apabila banyak perbedaan yang ditemui di lapangan. Misalnya jenis tanah, kemiringan lahan, kondisi yang demikian (perbedaan) memerlukan perlakuan yang berbeda beda. Perbedaan tersebut juga berpengaruh terhadap respon tanaman sehingga akan berpengaruh pada harga input dan hasil tanaman.

C. Petani sebagai manusia

Petani juga mempunyai peran yang lain yaitu sebagai manusia. Sebagai manusia petani juga memerlukan komunikasi dengan manusia lain, baik dalam bentuk kekeluargaan maupun masyarakat. Dengan berhubungan dengan orang lain maka petani menjadi lebih banyak masukan tentang apa dan bagaimana pertanian yang baik dan optimal yang pada akhirnya hasil yang diperoleh lebih meningkat.

2.5.5.2. Sifat Petani

Setiap petani memiliki karakteristik yang unik, berpengaruh terhadap pola usaha tani yang diusahakan. Semakin kompleks karakteristik petani semakin banyak macam usaha pertanian yang dijalankan. Berikut adalah sifat-sifat umum yang dimiliki seorang petani.

A. Petani perseorangan

Petani mengembangkan metode dan belajar dari kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan waktu-waktu yang lalu. Mereka menggunakan metode atau cara-cara yang dilakukan oleh orang tuanya. Orientasinya adalah menghindari kelaparan atau

kekurangan bahan pangan, sakit dan dapat mempertahankan tanah yang dimiliki atau bahkan memperluas lahan pertaniannya. Di sisi yang lain, ada petani yang secara aktif mencari dan mengembangkan metode-metode atau cara-cara baru dalam bertani atau beternak. Tujuannya adalah peningkatan hasil dibanding dengan menggunakan metode yang lama. Ada juga petani yang tidak mampu bertahan, artinya membiarkan atau menjual lahannya sehingga tidak mempunyai lahan lagi.

B. Petani hidup dibawah kemampuan

Umumnya petani hidup menurut kebiasaan yang diperoleh secara turun temurun. Hal ini menyebabkan petani kurang mengetahui kemampuan sebenarnya yang dimilikinya. Sebetulnya dengan belajar, petani akan memperoleh metode-metode baru yang dapat diaplikasikan dalam dunianya. Mental seperti ini yang membuat petani kurang mampu berkembang. Sebenarnya apabila mental dari petani bisa beradaptasi dengan perubahan, maka tujuan dari pembangunan pertanian dapat terwujud. Sementara mental yang sesuai untuk mendukung program pembangunan pertanian antara lain:

- 1) Kebiasaan mengukur, yaitu berpikir dalam mengukur penggunaan sarana produksi yang akan dipergunakan.
- 2) Kebiasaan bertanya, harus ditumbuhkembangkan untuk mengetahui atau mencapai hasil yang lebih baik.
- 3) Kebiasaan melihat atau mencari alternatif. Melihat dan mencari alternatif baru sangat penting karena setiap saat teknologi dan informasi tentang perubahan atau kemajuan di bidang pertanian.

C. Petani merupakan kelompok konklusi

Sangat sedikit petani yang mempunyai dorongan sentimental bahwa menggarap tanah hanya untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Apabila hasil dari usahanya mengolah tanah sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan keluarganya maka sudah merasa puas. Namun demikian, ada juga petani yang menganggap bahwa usaha taninya digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan sebagian untuk dijual ke pasar. (Klasifikasi pertanian)

2.6. Tinjauan Proyek Sejenis

2.6.1. Konsep Bangunan

A. Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor

Bangunan ini mempunyai konsep naturalis. Konsep ini tergambar pada suasana pedesaan yang kental di tempat kuliner dan lokasi rumah makan ini sangat jauh dari kebisingan lalu lintas serta terdapat alunan musik Sunda yang menyambut kedatangan para tamu atau pendatang pada saat tiba di lokasi menjadi nilai tambah tersendiri. Bumi Sampireun hadir dengan konsep *back to nature*. Ragam menu ditawarkan dengan pemandangan alam dengan latar Gunung Geulis menjadi penikmat. Sesuai dengan konsep, bangunan ini berdiri dengan desain *tropic modern* yang terdiri dari bangunan utama dan tujuh belas pondok. Rumah makan ini memang didesain open air, banyak terdapat bukaan dari setiap ruang dan bangunan yang berfungsi sebagai memaksimalkan sirkulasi udara dan para pendatang dapat menikmati pandangan alam di luar ruangan dengan lebih leluasa. Material bangunan ini juga dipilih yang sesuai dengan konsep. Pemilihan material bangunan ini berupa atap yang dibangun dengan shingles roof, material yang dikenal ringan namun kuat, dan juga dapat mengalirkan air dengan lancar pada saat hujan. Atap jenis ini biasanya direkatkan dengan perekat

khusus. Atap ini memiliki keunikan tersendiri dilihat dari bentuk atap yang seperti dilapisi oleh karet tebal dan dipatong menyerupai atap berbahan beton. Selain itu, penggunaan material kayu juga terlihat sebagai tiang dan rangka atap tersebut. Warna coklat dipilih sesuai dengan warna yang menggambarkan ciri natural. (Mudassir, n.d.)

B. Jacksonport State Park Visitor Center

Bangunan ini merupakan sebuah bangunan yang mempunyai fungsi sebagai jendela di masa lalu untuk mengenang masa lalu dengan menggabungkan dua pokok utama yaitu kota dan sungai, dulu dan sekarang, di mana Jacksonport memiliki catat sejarah berupa kota pelabuhan yang berkembang sejak tahun 1800 yang melayani kapal uap yang menampung sampai 200 penumpang. Taman menjadi peran yang penting untuk membantu mengangkat konsep secara visual dan fisik. Bangunan ini terlihat unik dengan memainkan unsur kaca disepanjang sisi utara dan selatan yang terbagi di bawah satu atap yang dihubungi oleh sebuah jembatan sebagai simbol penyatuan kembali. Bangunan ini menciptakan tiga buah pengalaman secara bersamaan, yaitu galeri sungai yang menghadap ke pelabuhan, galeri kota yang menghadap taman atau gedung pengadilan, dan galeri pameran dalam yang melindungi layar yang peka terhadap cahaya. Material bangunan ini terdiri dari tiga logam yang berdiri bebas dan volume berlapis kayu terlihat pada galeri, lift, dan layanan yang dimasukkan seperti kargo dan memungkinkan sirkulasi perimeter dengan pemandangan di sepanjang bagian luar kaca seperti kapal uap yang pernah menghiasi pelabuhan. (Maggiore, n.d.)

2.6.2. Tampilan Fisik

A. Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor



Gambar 2. 4. Foto Perspektif Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor
Sumber: (*Bumi Sampireun, n.d.*)



Gambar 2. 5. Pemandangan Suasana Alam Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor
Sumber: (*Bumi Sampireun, n.d.*)



Gambar 2. 6. Tampak Depan Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor
Sumber : (Rumah Mkan Bumi Sampireun Bogor, n.d.)



Gambar 2. 7. Tampak Samping Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor
Sumber : (Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor, n.d.)

B. Jacksonport State Park Visitor Center



Gambar 2. 8. Tampak Depan Jacksonport State Park Visitor Center

Sumber: (*Maggiora, Naturalis, n.d.*)



Gambar 2. 9. Tampak Samping Jacksonport State Park Visitor Center

Sumber : (*Maggiora, Naturalism, n.d.*)



Gambar 2. 10. Perspektif Jacksonport State Park Center

Sumber : (*Maggiora, Naturalism, n.d.*)



Gambar 2. 11. Permainan Kaca Jacksonport State Park Visitor Center

Sumber : (*Maggiora, Naturalism, n.d.*)

BAB 3

TINJAUAN WILAYAH KARANGTENGAH

3.1. Tinjauan Umum Wilayah D. I. Yogyakarta

3.1.1. Kondisi Administratif

Kota Yogyakarta mempunyai status yang khusus sebagai Daerah Istimewa dan menjadi ibukota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kota Yogyakarta dipimpin oleh Suktan Hamengkubuwono X. Sekarang ini wilayah D. I. Yogyakarta juga yang dipimpin oleh seorang Wali Kota. Wilayah Pemerintah Kota Yogyakarta terbagi menjadi empat belas wilayah Kecamatan, empat puluh lima Kelurahan. Kota Yogyakarta juga dikenal dengan kota pelajar dan kota wisata dengan jumlah wisatawan yang terus bertambah.

3.1.2. Kondisi Geografi dan Geologi

Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta terletak antara 110°24'19" sampai 110°28'53" Bujur Timur dan 07°15'24" hingga 07°49'26" Lintang Selatan. Daerah ini dialiri oleh tiga buah sungai yaitu Sungai Code yang terletak di bagian tengah, Sungai Winongo yang terletak di bagian barat kota, dan Sungai Gajah Wong yang terletak di bagian timur. Kota ini berada di daerah dataran Gunung Merapi dengan kemiringan yang relative datar, yaitu antara 0-3% dan pada ketinggian 114 meter di atas permukaan air laut.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sebuah provinsi yang ada di Indonesia yang berada di bagian selatan Pulau Jawa dan di sebah utara berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah. Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri atas empat Kabupaten dan satu Kotamadya dengan jumlah 438 kelurahan desa dan 5122 dusun. Provinsi Yogyakarta berbatasan dengan beberapa wilayah antara lain:

1. Utara : Kabupaten Klaten
2. Timur : Kabupaten Wonogiri

3. Selatan : Samudera Hindia
4. Barat : Kabupaten Purworejo

Yogyakarta pada tahun 2018 memiliki jumlah penduduk sebanyak 3,8 juta jiwa yang tercatat pada Badan Pusat Statistik dan terbagi menjadi lima Daerah Tingkat II, yaitu:

1. Kotamadya Yogyakarta, yang merupakan Ibukota Propinsi D. I. Yogyakarta.
2. Kabupaten Sleman dengan Ibukota Beran.
3. Kabupaten Gunungkidul dengan Ibukota Wonosari
4. Kabupaten Bantul dengan Ibukota Bantul, dan
5. Kabupaten Kulonprogo dengan Ibukota Wates.

3.1.3. Kondisi Klimatologi

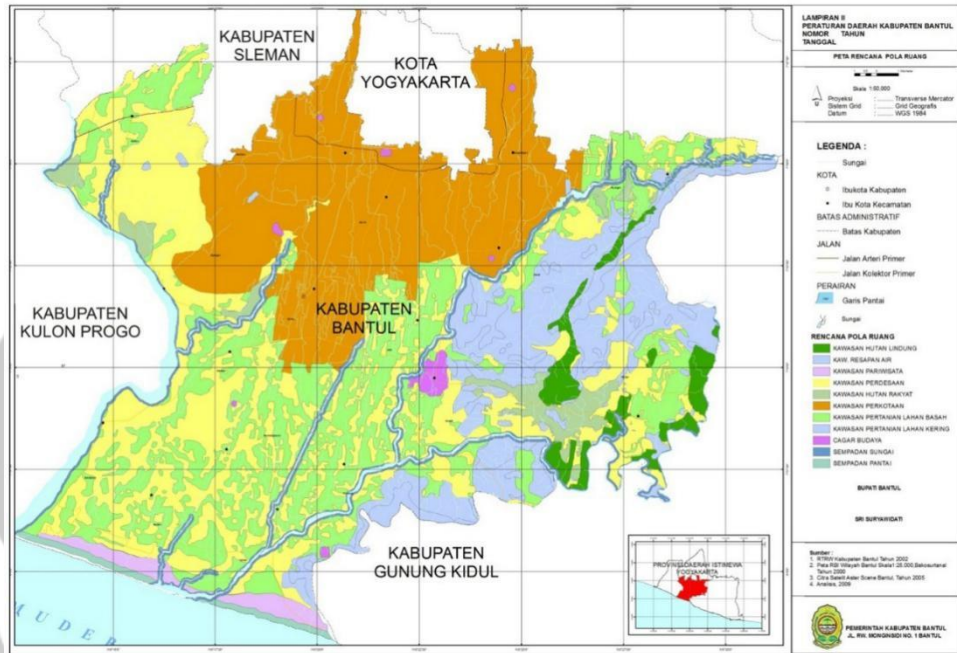
Negara Indonesia sebagian wilayahnya berada di daerah garis khatulistiwa sehingga Yogyakarta memiliki iklim tropis dengan curah hujan yang cukup dan kelembapan yang tinggi. Yogyakarta memiliki suhu udara rata-rata 26°C, sebagian daerah Kaliurang suhu udara mencapai di atas 10°C, dan pada bagian daerah pantai mempunyai suhu udara mencapai 28°C.

3.2. Tinjauan Umum Kabupaten Bantul

3.2.1. Kondisi Administratif

Kabupaten Bantul terletak di sebelah selatan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kabupaten Bantul mempunyai luas wilayah mencapai 50.685 Ha yang terdiri dari 17 Kecamatan dengan 75 desa kelurahan. Wilayah terkecil di Kabupaten Bantul adalah Kecamatan Srandakan dengan luas wilayah mencapai 1,832 Ha atau 3,61% dari luas Kabupaten Bantul dan wilayah terluas yaitu Kecamatan Dlingo yang mempunyai luas mencapai 5,587 Ha atau 11,02% dari luas Kabupaten Bantul. Wilayah Kabupaten Bantul secara administratif berbatasan dengan beberapa wilayah, yaitu:

1. Sebelah utara : Kota Yogyakarta
2. Sebelah timur : Kabupaten Gunung Kidul
3. Sebelah selatan : Samudera Indonesia
4. Sebelah barat : Kabupaten Kulon Progo



Gambar 3. 1. Peta Administratif Kabupaten Bantul
Sumber : (Peta Administratif Kabupaten Bantul, n.d.)

3.2.2. Kondisi Geografis

Kabupaten Bantul memiliki wilayah yang berada di sebelah selatan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Posisi tepat Kabupaten Bantul berada di $07^{\circ} 44' 04'' - 08^{\circ} 00' 27''$ Lintang Selatan dan $110^{\circ} 12' 34'' - 110^{\circ} 31' 08''$ Bujur Timur. Kabupaten Bantul apabila dilihat dari sisi klasifikasi dan topografi maka sebagian besar masuk ke dalam kelas lereng datar sebanyak 0-2% dengan luas 31.421 Ha yaitu 61,99%. Pengelompokkan kelas selanjutnya yaitu kelas lereng curam sebanyak 25-40% adalah 4.264 Ha sebanyak 8,41%, dan pengelompokkan kelas terakhir yaitu kelas sangat

curam sebanyak >40% adalah 4.009 Ha dengan jumlah 7,90%. Fisiografi wilayah Kabupaten Bantul dikelompokkan sebagai berikut:

1. Bagian tengah yang merupakan daerah perbukitan yang memanjang dari selatan ke utara dengan kesuburan tanah yang tinggi serta cocok untuk digunakan sebagai pertanian lahan basah.
2. Bagian selatan yang merupakan daerah pesisir dan mempunyai keadaan alam wilayah berpasir dan sedikit berlagun.
3. Bagian timur yang merupakan daerah perbukitan yang memanjang dari arah selatan ke utara dengan kesuburan tanah yang rendah sehingga cocok untuk tanaman tahunan dan tanaman pangan tadah hujan yang mampu bertahan hidup.
4. Bagian barat yang merupakan daerah yang landai dan bergelombang dengan tingkat kesuburan tanah yang cukup untuk melakukan pembudidayaan pertanian, tanaman pangan lahan basah.

Daerah Kabupaten Bantul mempunyai kondisi tanah yang terdapat pada wilayah Imogiri adalah tanah latosol dari batuan induk breksi. Tanah Imogiri ini adalah jenis tanah yang sangat mudah menyerap air dan memiliki kandungan organik sedang, serta mempunyai pH sekitar 6-7 yang mempunyai arti netral hingga asam. Jenis tanah ini sangat cocok untuk tanaman kelapa sawit, karet, palawija, padi, dan lain-lain.

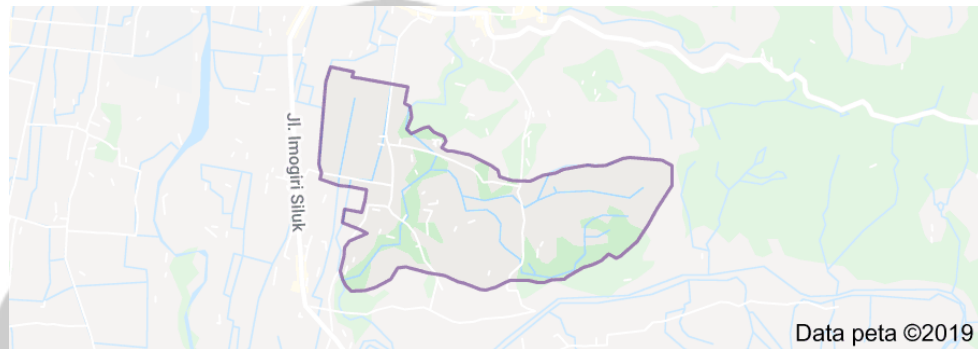
3.2.3. Kondisi Klimatologis

Kabupaten Bantul mempunyai suhu udara berkisar antara 26-28°C sehingga untuk melihat kelembaban udara di Kabupaten Bantul ini relative yang berkisar antara 73-89%. Kecepatan angin di wilayah Kabupaten Bantul pada musim kemarau, angin bergerak dari arah tenggara dan pada musim penghujan angin bergerak dari arah barat laut. Kabupaten Bantul mempunyai curah hujan rata-rata tahunan sebesar 2.22,8 mm yang dipantau oleh beberapa stasiun pengamat. Kabupaten Bantul mempunyai beberapa stasiun pengamat, antara lain Stasiun Pengamat STA Barongan, STA

Pundong, STA Ngetal, dan STA Gedongan. (Tinjauan Wilayah Kabupaten Bantul, n.d.)

3.3. Tinjauan Umum Desa Karangtengah

3.3.1. Kondisi Geografis



Gambar 3. 2. Peta Desa Karangtengah Imogiri Bantul Yogyakarta

Sumber : (Peta Desa Karangtengah, n.d.)

Desa Karang Tengah berada di sebuah kecamatan Imogiri yang berada tepat di sebelah tenggara Ibu Kota Kabupaten Bantul Yogyakarta. Desa ini memiliki luas wilayah seluas 5.448,6880 ha. Desa Karangtengah secara langsung berbatasan dengan beberapa desa, yaitu:

- Di sebelah utara : Desa Girirejo, Kecamatan Imogiri
- Di sebelah timur : Desa Mangunan, Kecamatan Dlingo
- Di sebelah selatan : Desa Sriharjo, Kecamatan Imogiri
- Di sebelah barat : Desa Kebonagung, Kecamatan Imogiri

Desa Karangtengah memiliki spesifikasi desa yang tertera pada website desa yang diunggah pada bulan April tahun 2014, sebagai berikut:

- Ketinggian tanah : 7 mdpl
- Curah Hujan : 2000 meter
- Topografi : 129.4970 hektar

- Perbukitan : 158.2740 hektar
- Suhu : 23 derajat *celcius* sampai 36 derajat *celcius*

3.3.2. Kondisi Administratif dan kependudukan Desa Karangtengah

Desa Karangtengah memiliki wilayah administrasi yang mencakup delapan desa. Delapan desa tersebut adalah Desa Selopamiro, Desa Sriharjo, Desa Kebonagung, Desa Imogiri, Desa Karangtalun, Desa Karangtenagh, Desa Wukirsari, dan Desa Girirejo. Desa Karangtengah terdiri dari enam wilayah Dukuh, 41 Rukun Tetangga dengan pembagian sebagai berikut:

- Dukuh I : Kemasan memiliki enam Rukun Tetangga
- Dukuh II : Karangtengah memiliki enam Rukun Tetangga
- Dukuh III : Pucunggrowong memiliki Sembilan Rukun Tetangga
- Dukuh IV : Karang Rejek memiliki tujuh Rukun Tetangga
- Dukuh V : Mojolegi memiliki enam Rukun Tetangga
- Dukuh VI : Numpukan memiliki tujuh Rukun Tetangga

Data kunjungan wisman dan wisatawan domestik dalam kurun lima tahun dari tahun 2009-2013 berdasarkan data pada website Desa Karangtengah, yaitu: (Web Desa Karangtenagh Yogyakarta, n.d.)

Tahun	Wisman	Wisatawan	Jumlah
2009	300	750	1050
2010	350	850	1200
2011	425	850	1275
2012	700	950	1650
2013	750	1000	1750
Jumlah			6925

Tabel 3. 1. Tabel Kunjungan Wisman dan Wisatawan

Domestik 2009-2013 Desa Karangtengah

Sumber: (Web Desa Karangtengah, n.d.)

3.3.3. Kondisi Kunjungan Wisata

Kawasan Desa Wisata merupakan desa yang mempunyai kelebihan yang sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai Desa Wisata. Kelebihan ini tentu dilihat dari berbagai sisi yang sangat dapat menguntungkan bagi masyarakat setempat. Potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia, serta potensi swadaya masyarakat merupakan gambaran keunggulan-keunggulan yang dimaksud dalam kelebihan itu sendiri. Kawasan Desa Karangtengah sangat luas dan masuk ke dalam golongan perbukitan serta tergolong dalam kelompok desa yang memiliki persawahan irigasi yang baik. Melihat potensi tersebut, maka sangat cocok sebagai wilayah pertanian dan pegunungan. Selain potensi tersebut, Desa Karangtengah memiliki potensi seni, budaya, dan juga kerajinan masyarakat yang mendukung, yaitu bubut, bidang batik, dan rongko keris. Di samping itu, Desa Karangtengah juga memiliki keterampilan di bidang seni dan budaya, antara lain Gejog Isung, Laras Madya, Sanggar Seni Laksita Mas, dan masih banyak lagi. Selain itu Desa Karangtengah meiliki potensi seni tradisional, antara lain:

- Seni Karawitan
- Laras Madya
- Gejog Lesung
- Jathilan
- Seni Hadroh
- Thekthek
- Shalawat Maulud
- Campur sari
- Bergodod Karangseto
- Sanggar Seni Laksita Mas
- Mudho Palupi
- Seni Rodad

Desa Karangtengah sudah memiliki wilayah Agro Wisata Sutra Liar dikarenakan terdapat pembudidayaan sutra liar atau sutra alam. Agro wisata ini telah memiliki berbagai fasilitas antara lain:

- Enam buah gazebo / gardu pandang
- Satu buah bangunan laboratorium sutra
- Satu buah bangunan rumah sutra
- Satu buah bangunan kandang satwa
- Satu buah bangunan sorum/ tempat *display* produk kerajinan
- Berbagai macam burung yang diliarkan terlindungi
- Tempat Parkir
- Kamar kecil
- Satu bangunan penjaga kebun
- Lima belas bangunan sungkup budidaya sutra alam.
- Satu buah bangunan unit pengolahan pewarna alam
- Jalan beraspal 2 km sampai lokasi

- Jalan untuk pejalan kaki
- Dua buah gapura masuk

Pengelola Agro Wisata Sutra Alma tersebut merupakan Kelompok Tani Catur Makaryo yang membidangi beberapa bidang, antara lain:

- Kelompok Pemandu Wisata Desa Karangtengah Kasutri
- Kelompok budidaya Tanaman
- Kelompok Budidaya Sutra alam
- Kelompok Kerajinan Sutra alam
- Kelompok Kerajinan Batik
- Kelompok Pewarna Alam Indigovera
- Kelompok Kerajinan Bubut Batik
- Kelompok Kerajinan Rongko keris
- Kelompok Konveksi
- Kelompok Jamu Tradisional

Desa Karangtengah masuk ke dalam golongan perbukitan dengan memiliki berbagai potensi sumber daya alam yang berasal dari berbagai jenis tumbuhan yang dapat tumbuh di sana, antara lain:

- Tanaman Media Sutra Alam:
 1. Tanaman Jambu mete 10 ribu pohon
 2. Tanaman sirsat 5 ribu pohon
 3. Tanaman Mahoni 10 ribu pohon
 4. Tanaman Apokat 1000 pohon
 5. Tanaman poncosudo 100 pohon
- Tanaman Pewarna Alam:
 1. Tanaman Indigovera 30 ribu pohon
 2. Tanaman Kesumba 1000 pohon
 3. Tanaman Mahoni 10ribu pohon

4. Tanaman secang 1000 pohon

- Tanaman Buah:

1. Tanaman buah Jambu mete 10 ribu pohon
2. Tanaman buah Nangka 100 pohon
3. Tanaman buah mangga 500 pohon
4. Tanaman buah pisang 500 pohon

- Tanaman Langka:

1. Sawo Kecil
2. Ringin putih
3. Ringin
4. Gayam
5. Nogosari
6. Kepuh
7. Cendono

- Tanaman Kehutanan:

1. Pohon Akasia
2. Pohon Jati
3. Pohon Sonokeling
4. Pohon Trembesi
5. Pohon Kelapa

- Tanaman Palawija:

1. Jagung
2. Ketelapohon
3. Kacang tanah

- Tanaman Empon- empon:
 1. Kunir putih
 2. Temu mangga
 3. Temu lawak
 4. Temu Ireng
 5. Kunir
 6. Jahe

Masyarakat setempat sangat berharap dapat menjadikan Kawasan Desa Wisata di Karangtengah ini dapat meningkatkan kesejahteraan kehidupan bermasyarakat. (Tinjauan Umum Desa Karangtengah, n.d.)

3.4. Tinjauan Umum Pemilihan Lokasi dan Tapak

3.2.1. Kriteria Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi untuk perancangan pengembangan desa wisata di Desa Karangtengah perlu memperhatikan beberapa aspek, diantaranya adalah:

1. Lokasi tapak yang mendukung kegiatan bertani

Lokasi tapak yang mendukung kegiatan bertani agar berlangsung dengan maksimal adalah pada lokasi yang dapat dipertimbangkan dengan melihat kondisi sekitar lingkungan dengan jenis tanah berkontur.

2. Memiliki kondisi iklim yang mendukung kegiatan bertani

Kondisi iklim sejatinya akan mempengaruhi kualitas hasil tani. Agar kegiatan bertani berjalan dengan maksimal maka membutuhkan kondisi iklim yang memiliki kelembaban udara yang cocok untuk melakukan kegiatan bertani.

3. Peruntukan lahan yang sesuai dengan kebijakan pemerintah

Pemilihan lokasi harus diperhatikan secara lebih terutama lahan memiliki peruntukan yang berdasarkan pada kebijakan pemerintah.

Peruntukan lahan untuk melakukan kegiatan bertani masuk ke dalam kategori fungsi edukasi.

4. Aman dari bahaya alam gempa bumi, longsor, dan banjir

Lokasi pemilihan tapak nantinya harus memperhatikan keselamatan pengguna bangunan sehingga lokasi harus bisa dipastikan aman dari bencana alam gempa bumi, longsor, banjir, dan perlunya untuk memperhatikan jalur evakuasi.

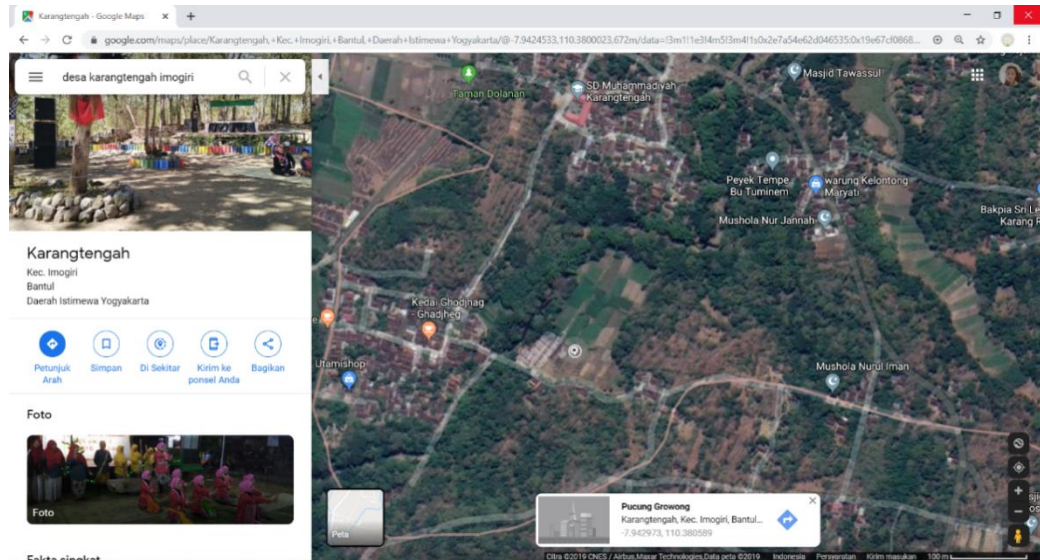
5. Memiliki akses yang mudah di jangkau

Bangunan yang mempunyai fungsi sebagai edukasi harus memperhatikan akses untuk menuju tapak lokasi harus mudah dan terjangkau. Kemudahan akan terjangkau meliputi akses yang juga dapat diraih melalui sarana jalan termasuk pada kondisi dan lebar jalan sehingga tersedianya akses untuk kendaraan umum yang digunakan oleh pendatang dan wisatawan, serta wajib memperhatikan jarak antara pemberhentian kendaraan umum dengan lokasi tapak yang dapat dijangkau oleh pejalan kaki.

6. Memiliki jaringan utilitas yang memadai

Jaringan utilitas seperti telepon, listrik, dan juga air bersih wajib dan harus melewati lokasi tapak sehingga kegiatan edukasi bertani dapat berjalan dengan baik.

3.2.2. Kriteria Pemilihan Tapak



Gambar 3. 3. Lokasi Pucung Growong Bantul Yogyakarta

Sumber : Google Maps

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Lurah Desa Karangtengah dapat diketahui bahwa tersedianya lahan yang khusus disediakan untuk membangun sebuah Pusat Informasi Pertanian. Lokasi ini berada di Pucung Growong. Lokasi ini dianalisis oleh penulis dengan pendekatan SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats*) sebagai berikut:

1. *Strengths* (Kekuatan)

Desa Karangtengah masuk ke dalam kelompok Desa Wisata yang mengalami perkembangan. Di samping itu, desa Karangtengah memiliki banyak lahan persawahan yang khas. Hal ini dapat menjadi potensi yang akan dicari oleh para wisatawan untuk menggali berbagai informasi tentang pertanian.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Lokasi tapak ini memiliki kelemahan yaitu berada di lokasi yang tidak terletak di jalan besar dan tapak ini berada di sebuah jalan kecil namun tidak jauh dari jalan besar.

3. *Opportunities* (Peluang)

Adapun faktor yang dapat menunjang potensi lebih terkait dengan pemilihan tapak ini yaitu lokasi tapak sangat dengan dengan lokasi kandang sapi milik kelompok warga. Kandang sapi dapat

dimanfaatkan untuk mengolah biogas dan kompos yang sangat dibutuhkan dalam pertanian. Para pendatang dapat berinteraksi langsung untuk mengenal pembuatan biogas dan kompos.

4. *Threats* (Ancaman)

Tidak ada ancaman yang cukup besar pada lokasi tapak.



BAB 4

TINJAUAN TEORITIKAL

4.1. Tinjauan Pusat Informasi

Kegiatan utama pada suatu pusat informasi tentunya untuk mencari berbagai informasi terkait apa yang sedang dicari. Kegiatan ini dilengkapi dengan beberapa kegiatan tambahan seperti belajar secara langsung untuk terjun ke dalam informasi apa yang sedang dicari. Pada kegiatan utama ini hanya memfokuskan pada informasi terkait dengan bagaimana cara bertani yang baik dan benar untuk menghasilkan padi yang berkualitas. Kegiatan utama ini juga difokuskan kepada kalangan anak muda dari usia 10 tahun sampai kalangan dewasa.

4.2. Tinjauan Edukasi Interaktif

4.2.1. Pengertian Edukasi Interaktif

Edukasi merupakan proses interaktif yang mendorong terjadinya pembelajaran, dan pembelajaran merupakan upaya menambah pengetahuan baru, sikap, serta keterampilan melalui penguatan praktik dan pengalaman tertentu (Potter & Perry, 2009). Edukasi kesehatan adalah proses perubahan perilaku yang dinamis, dimana perubahan tersebut bukan sekedar transfer materi atau teori dari seseorang ke orang lain dan bukan pula seperangkat prosedur, akan tetapi perubahan tersebut terjadi karena adanya kesadaran dari dalam individu, kelompok atau masyarakat (Mubarak dan Chayatin, 2009).

4.2.2. Tujuan Edukasi Interaktif

Tujuan dari pendidikan kesehatan menurut Undang-Undang Kesehatan No. 23 tahun 1992 maupun WHO yakni meningkatkan kemampuan masyarakat untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan baik fisik, mental, dan sosialnya sehingga produktif secara ekonomi maupun secara sosial, pendidikan kesehatan disemua program kesehatan baik

pemberantasan penyakit menular, sanitasi lingkungan, gizi masyarakat pelayanan kesehatan maupun program kesehatan lainnya. Pendidikan kesehatan sangat berpengaruh untuk meningkatkan derajat kesehatan seseorang dengan cara meningkatkan kemampuan masyarakat untuk melakukan upaya kesehatan itu sendiri. Menurut Mubarak dan Chayatin, (2009) berpendapat bahwa sasaran pendidikan kesehatan dibagi dalam tiga kelompok sasaran yaitu:

- Sasaran primer (Primary Target), sasaran langsung pada masyarakat segala upaya pendidikan atau promosi kesehatan.
- Sasaran sekunder (Secondary Target), sasaran para tokoh masyarakat adat, diharapkan kelompok ini pada umumnya akan memberikan pendidikan kesehatan pada masyarakat disekitarnya.
- Sasaran Tersier (Tertiary Target), sasaran pada pembuat keputusan atau penentu kebijakan baik ditingkat pusat maupun ditingkat daerah, diharapkan dengan keputusan dari kelompok ini akan berdampak kepada perilaku kelompok sasaran sekunder yang kemudian pada kelompok primer.

Edukasi yang diberikan kepada petugas kebersihan merupakan salah satu lingkup edukasi. Petugas kebersihan adalah salah satu bagian dari sebuah tim pada pelayanan kesehatan yang memiliki tanggung jawab untuk kebersihan lingkungan rumah sakit, dimana melaksanakan pembersihan secara multidisiplin (National Hospitals Office, 2005). Edukasi petugas kebersihan diberikan bertujuan agar mencegah transmisi dari beberapa patogen yang menempel pada permukaan lingkungan. Menurut Provincial Infections Disease Advisory Committee (2011) berpendapat bahwa edukasi petugas kebersihan harus mencakup sebagai berikut:

- penanganan peralatan kebersihan
- penanganan dan penerapan pembersih dan disinfektan
- penanganan limbah pelayanan kesehatan (umum, biomedis, benda tajam)

- teknik pembersihan dan atau disinfeksi permukaan dan benda yang terdapat pada pelayanan kesehatan
- tindakan tambahan berupa pelatihan Wipro Hospitality Management System berkaitan dengan penggunaan pembersih dan disinfektan. (Edukasi Interaktif, n.d.)

4.3. Tinjauan Arsitektur Organik

4.3.1. Pengertian Arsitektur Organik

Alam adalah sebuah sumber daya yang tiada habisnya untuk dijadikan sebuah bahan pembelajaran bagi kehidupan manusia. Bidang arsitektur sering kali dikaitkan oleh alam. Sejak dahulu manusia telah mempelajari alam dan menerapkan dalam ke dalam sisi arsitektur mereka. Arsitektur naturalism dikenal sebagai arsitektur yang selalu berangkat dari alam dan menjadikannya sebagai konsep serta pembentukan geometri dalam perancangan. Pengertian arsitektur organic menurut Fleming, Honour & Pevsner (1999) dalam *Penguin Dictionary of Architecture*, menjelaskan bahwa terdapat dua pengertian tentang arsitektur organik. Pengertian pertama, arsitektur organik adalah sebuah istilah yang diaplikasikan kepada sebuah bangunan atau sesuatu bagian dari bangunan yang terorganisir berdasarkan sebuah analogi biologi atau yang dapat mengangkat pada sebuah bentuk yang natural. Seperti arsitektur yang telah menggunakan berbagai bentuk biomorfik. Pengertian kedua untuk pengertian arsitektur organik adalah istilah yang telah digunakan Frank Lloyd dan Hugo Haring, serta arsitektur lainnya sebagai arsitektur yang secara lingkungan dan visual akan saling harmonis, mereflesikan sebuah kepedulian arsitek terhadap proses dan bentuk alam yang diproduksinya, serta terintegrasi dengan tapak.

Arsitektur organik adalah arsitektur yang dapat dilihat seperti dari alam atau bagaikan yang memiliki kemiripan dengan organisme baik dari segi karakter, harmoni, kesatuan, atau dikarenakan memiliki wujud dan struktur

yang berasal dari berpaduan dengan alam dan bentuk-bentuk yang berasal dari alam, sampai meniru berbagai proses atau hasil keluaran alam sehingga dalam hal ini dapat mengatur sesuatu, bereaksi dengan berbagai gaya lingkungan dan gaya gravitasi, serta mengalami proses yang nantinya disebut dengan berbunga, berbiji, dan bertumbuh, kemudian pada akhirnya akan mengalami kematian, dan dapat memulai segalanya kembali. Pengertian ini dikutip dari Johnson (1991) dalam bukunya sebuah buku *The Theory of Architecture*.

Arsitektur organik tidak harus selalu terinspirasi dari sebuah organisme biologis. Arsitektur organik dapat terlihat seperti radikal, istimewa, puitis, dan juga peduli akan lingkungan yang menjadikan tidak memiliki sebuah bentuk yang sangat lurus. Oleh karenanya, arsitektur organik lebih terlihat sebagai sesuatu yang unik. Arsitektur organik lebih menekankan pada sisi keindahan dan keharmonisan pada bentuk yang bebas dan yang mengalir melalui bentuk-bentuk yang ekspresif sehingga berpengaruh pada sisi psikologi manusia (Pearson, 2009).

Menurut Ganguly (2008) dalam arsitekturnya yang berjudul *What is Organic in Architecture*, pengertian arsitektur organik merupakan sebuah hasil dari perasaan kehidupan, yang terlihat seperti kebebasan, integrasi dengan baik selalui tapak dan memiliki kesatuan komposisi yang saling berkaitan, berisi bangunan-bangunan dan lingkungan sekitar. Arsitektur organik adalah ekspresi individualitas dan mengeksplorasi kehidupan manusia agar selalu terhubung dengan alam. Arsitektur organik biasanya terberbentuk aneh, radikal, dan puitis secara lingkungan yang dapat dikenali, memiliki banyak segi, mengejutkan, dan bersifat fleksibel. Arsitektur organik memiliki keharmonisan antara ruang dalam dan ruang luar.

Istilah arsitektur organik terlihat dalam berbagai keragaman pendekatan dan ekspresi arsitektural yang dapat dikembangkan di berbagai tempat pada awal abad 20. Pelopor arsitektur organik yaitu Frank Lloyd Wright, Rudolf Steiner, dan Antoni Gaudi, yang menggambarkan inspirasi sebuah prinsip-

prinsip organik dengan caranya masing-masing. Kesan organic sering kali dimunculkan melalui bentuk-bentuk yang bebas dan ekspresif. Hal ini bukan berarti sebagai imitasi terhadap alam, namun lebih bermaksud untuk mendukung kegiatan manusia sebagai makhluk yang hidup dan kreatif (*What is Organic Architecture*, n.d.).

Arsitek tidak hanya melihat sebagai ekspresi dari kehidupan social dan budaya dalam melihat arsitektur organik, tetapi juga akan terlihat sebagai suatu yang dapat mempengaruhi kehidupan luar dan dalam manusia. Pengertian ini terlihat bahwa manusia sebagai sesuatu yang memiliki psikologi, spririfual, dan fisik yang terhubung oleh lingkungan sekitar. Ada kalanya sebuah arsitektur organik secara garis besar didominasi oleh ekonomi, teknik, dan peraturan-peraturan, arsitekur organik juga memiliki pendekatan menyeluruh yang juga terdiri atas berbagai ospek, seperti spiritual, ekologi, dan budaya (*What is Organic Architecture*, n.d.).

Frank Llyoyd Wright (1869-1959) disebut sebagai bapak arsitektur organic dan menulis esai pertama tentang subjek ini pada tahun 1910. Frank Llyord menjelaskan tentang apa yang ia maksud dari arsitektur organic dalam essinya yang brejudul *In the Cause of Architecture pada tahun 1914, ..*"by organic architecture I mean an architecture that develops from within outward in harmony with the conditions of its being a s distinguished one that is applied from without" (Collons, 1888, p.152).

4.3.2. Prinsip dan Karakter Arsitektur Organik

Menurut Frank Lloyd Wright arsitektur organik memiliki karakter, sebagai berikut:

1. Korelasi dengan alam, lingkungan sekitar dan topografi. Suatu bangunan yang didirikan harus selaras dengan lingkungan sekitarnya.
2. Memiliki kesederhanaan dan ketenangan. Prinsip ini berada pada seni. Keterbukaan wajib dimasukan ke dalam struktur yang menjadi bentuk

terpadu sehingga dapat menjadi jenis dekorasi yang tenang dan alami. Dekorasi dan detail ini akan dikurangi dan menjadi fixture, gambar dan model dalam sebuah struktur yang diintegrasikan.

3. Memiliki warna alam. Berbagai bahan yang digunakan dalam membangun wajib untuk selaras dengan warna alam.
4. Memiliki banyak gaya rumah. Prinsip ini memungkinkan untuk mengekspresikan suatu kepribadian masing-masing klien, walaupun rancangan Wright selalu dapat memberikan kontribusi yang signifikan.
5. Adanya integritas rohani dalam arsitektur. Frank Lloyd Wright sangat mempercayai bahwa kualitas bangunan wajib sejalan dengan kualitas manusia. Hal ini diartikan bahwa bangunan harus memberikan sukacita dan memiliki suasana yang layak bagi penghuninya.
6. Sifat bahan. Kayu wajib seperti kayu dan batu bata wajib seperti batu bata, warna dan tekstur tidak boleh berubah.

Ada beberapa prinsip arsitektur organik yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Bangunan dan site (*Building and Site*)

Bangunan dan site memiliki keistimewaan dalam arsitektur organik. Site memiliki potensi yang dapat ditingkatkan dan bangunan memperoleh bentuknya dari alam yang ada di area sekitar site. Terkadang bentuk tersebut terbentuk karena adanya kesamaan, seperti rumah di padang rumput dan landscapenya. Namun juga terkadang bentuk yang terjadi diakibatkan oleh adanya kontras dalam lingkungan tersebut, seperti hutan dan air terjun yang terdapat di lembah, *Falling Water* yang merupakan contoh dalam hal ini. Bangunan tersebut seakan-akan tumbuh dari lanskap secara alami dan selayaknya tumbuhan yang tumbuh dari tanah.

2. Material

Karakter yang digunakan pada bangunan serta mengoptimalkan bangunan menggunakan tekstur, warna, dan kekuatan. Bentuk dari bangunan wajib untuk mengekspresikan unsur alam dari material yang digunakan. Berikut adalah material yang digunakan dalam arsitektur organik:

A. Kaca (Glass)

Kaca yang merupakan pembatas yang sempurna, lapisan tipis dari udara yang dikristalisasi untuk menjadi udara dalam dan luar. Material kaca diharapkan dapat memasukkan *view* yang terdapat pada bagian luar bangunan juga dapat terlihat dari luar bangunan. Di mana adanya relasi yang intim dan terbuka antara bangunan dengan luar bangunan, hal ini tidak hanya pada lingkungan saja, namun sebagai pola yang baik untuk kehidupan di dalam bangunan.

B. Batu bata (Brick)

C. Kayu (Wood)

D. Beton (Concrete)

E. Cahaya (Light)

3. Hunian (*Shelter*)

Bangunan dapat memberikan rasa aman dan nyaman sehingga penghuni yang sedang berada di dalamnya merasa mendapatkan privasi dengan tingkat yang cukup.

4. Ruang (*Space*)

Frank Lloyd Wright mengatakan bahwa kenyataan bangunan tidak terdiri dari atap dan dinding, namun juga ruang untuk ditinggali. Ruang interior menentukan fasad dari eksterior bangunan. Ruang interior tidak dikemas pada sebuah dimensi kotak yang bernama ruang, namun ruang wajib mengalir bebas dari segi interior yang menyatu dengan bagian interior lainnya. Satu ruang mampu mewakili bagian lainnya.

5. Proporsi dan Skala (*Proportion and Scale*)

Tubuh manusia wajib menjadi tolak ukur dari sebuah bangunan dan penataan perabot yang ada. Frank Lloyd Wright mengatakan bahwa keselaraskan integral dari proporsi manusia untuk mendapatkan keseluruhan detail rancangan, hal ini dimaksud untuk membuat hubungan manusia dengan arsitektural menjadi menarik dan nyaman.

6. Alam (*Nature*)

Alam adalah sekolah untuk arsitek, kreativitas yang berbentuk, warna, tekstur, proporsi, pola, pertumbuhan dan ritme, semua ditunjukkan pada alam. Arsitektur organik tidak meniru alam, site, dan orang-orang yang akan menempati bangunan itu.

7. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Arsitektur organik sangat sederhana, hal ini bisa terjadi karena pedoman dan didesain dengan jelas. Kesederhanaan dalam seni yaitu sebuah kualitas buatan yang bersifat positif, dimana terlihat bukti dan rasa yang terlengkapi oleh desain rancangan.

Selain Frank Lloyd Wright terdapat pula arsitektur yang merumuskan beberapa prinsip tentang arsitektur organik, yaitu John Rattenbury. Dalam bukunya yang berjudul *Living Architecture*, John Rattenbury mengungkapkan bahwa ada sebanyak 12 prinsip dalam arsitektur organik, yaitu:

5. *Based on Idea*

Sebuah ide yang terbaik yang adalah sebuah ide atau gagasan yang muncul dari alam atau tempat bangunan tersebut berpijak. Sebuah gagasan yang didapatkan dari alam tersebut membuat bangunan yang dibangun pada site dapat menjadi kontekstual dan dapat menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya.

6. *Integrity and unity*

Sebagian dari sebuah bangunan dapat menjelaskan secara menyeluruh tentang bangunan tersebut dan keseluruhan dapat menjelaskan bagian tersebut. Pada bangunan organik, integritas mendasari, mengkoordinasi, dan menunjukkan semua prinsip yang lain. Ketika sebuah ide atau gagasan sebuah desain menjadi sebuah ide murni diupayakan untuk menyelaraskan dengan kondisi fisik, sosial, dan lingkungan setempat, dan jujur dalam mengekspresikan struktur dan material yang digunakan merupakan sebuah integritas. Sebagai contoh integritas yaitu pohon adalah tujuan struktur, dan bentuknya diadaptasi oleh kekuatan alam. Bagian dari struktur akan, batang, dan cabang merupakan *unity*. Biasanya *unity* dalam segi arsitektur dibawa melalui detail arsitektur dan dari struktur yang terdapat pada furniture, serta site plan sampai penataan perabot.

7. *Humanity and spirit*

Ruang akan berkesan ramah maka wajib memiliki kesinambungan dengan kodrat manusia. Bangunan yang digunakan oleh manusia skalanya wajib sesuai dengan skala manusia sehingga bangunan tidak terkesan memegahkan manusia. Maka wajib untuk dapat menciptakan suasana nyaman dan santai dalam bangunan. Material bangunan sebagian cenderung bersifat dingin, seperti beton, baja, dan kaca. Bahan tersebut dilapisi oleh material hangat seperti kayu, kain yang dapat menunjang kehidupan manusia. Pemilihan bentuk geometri, penggunaan udara dan cahaya alami akan memberikan kesan terhadap hubungan ruang dalam dan ruang luar.

8. *Harmony and the environment*

Sebuah bangunan wajib untuk selaras dengan lingkungan apabila bangunan tersebut di bangun di atas bukit, maka jangan sampai bangunan tersebut menghilangkan kesan bukit atau *view* bukit tersebut, dan bangunlah rumah yang *out of the hill* agar orang yang akan menempati rumah tersebut dapat menikmati pemandangan bukit itu.

9. *Space form and third dimensional*

10. *Structural continuity*

Integritas antara bentuk dengan bentuk yang ada. Arsitektur organik adalah sintesis dari struktur dan bentuk dimana bentuk bersatu dengan fungsinya.

11. *The nature of material*

Sebuah material akan digunakan pada sebuah bangunan akan menentukan kesesuaian garis, massa, dan khususnya proporsi. Kesalahpahaman yang sering terjadi dalam prinsip ini adalah bahwa material yang dapat ditemukan di area site, namun hal tersebut bukanlah yang dimaksud oleh prinsip ini. Kata alam yang dimaksud di sini adalah perlengkapan individu, atau kualitas khusus yang mencirikan dari masing-masing material dan dapat memberikan suatu perbedaan. Material yaitu sumber dari arsitektur. Setiap material selalu memiliki arti penting, keterbatasan, dan potensi. Masing-masing material tersebut juga memiliki penampilan yang unik apabila dilihat dari segi tekstur. Sebuah material banyak memiliki karakter untuk mempertimbangkan tekstur, warna, anggaran ekonomi, dan ketahanan terhadap air.

12. *Character*

Sebuah karakter pada bangunan wajib untuk sesuai dengan fungsi dari bangunan itu sendiri. Bentuk dari struktur bangunan dapat di indikasi dari aktivitas yang akan dilayani.

Sebagai contoh yang mudah yaitu sebuah Gedung sekolah yang tidak terlihat sesungguhnya terlihat jenis seperti bangunan kantor, ataupun kantor yang terlihat seperti sebuah pabrik. Secara abstrak bangunan akan menjadi sebuah ikon atau lambing bagi kegiatan yang ada di dalamnya. Seperti halnya pada karakter bangunan rumah sakit akan memiliki aspek teknologi media, namun hal tersebut juga akan menimbulkan rasa kemanusiaan, penyembuhan, dan kepedualian.

13. Beauty and romance

Sebuah kecantikan bangunan wajib untuk Nampak dari sebuah gagasan, bukan dari fasad atau dari luar saja, namun dari sebuah keberhasilan bangunan untuk diwadahi berbagai fungsi yang ada di dalamnya. Romantik yaitu atribut dari perasaan manusia, kualitas yang puitis dan spiritual. Perasaan kagum akan muncul dari diri kita, itulah romance. Ketika arsitektur berdasarkan ide imajinasi serta alam, *romance* akan nampak dari desain.

14. Simplicity and repose

Repose yaitu sebuah sensual yang terdapat kerjasama dari alam dan manusia, seperti kantilever yang dibawahnya adalah tanah dasar yang menghubungkan struktur pada tanah.

15. Desentralisasi

Lawan dari sentralisasi, perputaran yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi oleh manusia.

16. Freedom

Sebuah kebebasan dalam arsitektur dapat dicari dengan *continuous flow of space*. Ketika sebuah ruang dibuat menjadi lebih terbuka maka ada kesan dimana ruang tersebut mengalir pada ruang yang lainnya. Dinding seakan-akan menjadi screen. Material seperti kaca akan menjadikan bangunan

menjadi lebih transparan dan memiliki koneksi dengan bagian ruang luar. (Arsitektur Organik, n.d.) (Arsitektur Organik, n.d.)

4.4. Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar

4.4.1. Pengertian Tata Ruang

Tata merupakan seperangkat unsur yang berinteraksi, atau berhubungan, atau membentuk satu kesatuan bersama; sistem. Sedangkan ruang (trimatra) merupakan rongga yang dibatasi permukaan bangunan. Tata/ menata/ mengatur ruang meliputi tiga suku pokok yaitu unsur (kegiatan), kualitas (kekhasan/ ciri sesuatu/ sifat), penolak (standar yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian; kriteria). Unsur, kualitas, dan penolak dalam merancang bangunan dapat dikelompokkan dalam lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup. (White, 1986). Secara umum, ruang dibentuk oleh tiga elemen pembentuk ruang yaitu (Surasetja, Irawan. 2007. Fungsi, ruang, bentuk dan ekspresi dalam arsitektur):

- A. Bidang alas/lantai (the base plane), karena lantai merupakan pendukung kegiatan kita dalam suatu bangunan, sudah tentu secara struktural harus kuat dan awet. Lantai juga merupakan unsur yang penting didalam sebuah ruang, bentuk, warna, pola dan teksturnya akan menentukan sejauh mana bidang tersebut akan menentukan batas-batas ruang dan berfungsi sebagai dasar dimana secara visual unsur-unsur lain di dalam ruang dapat dilihat.
- B. Bidang dinding/pembatas (the vertical space divider), sebagai unsur perancangan bidang dinding dapat menyatu dengan bidang lantai atau dibuat sebagai bidang yang terpisah. Bidang tersebut bisa sebagai latar belakang yang netral untuk unsurunsur lain di dalam ruang atau sebagai unsur visual yang aktif didalamnya. Bidang dinding ini dapat

juga transparan seperti halnya sebuah sumber cahaya atau suatu pemandangan.

- c. Bidang langit-langit/atap (the overhead plane), bidang atap adalah unsur pelindung utama dari suatu bangunan dan berfungsi untuk melindungi bagian dalam dari pengaruh iklim. Bentuknya ditentukan oleh geometris dan jenis material yang digunakan pada strukturnya serta cara meletakkannya dan cara melintasi ruang diatas penyangganya. Secara visual bidang atap merupakan "topi" dari suatu bangunan dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap bentuk bangunan dan pembayangan.

4.4.2. Teori Ruang Dalam

4.4.2.1. Pengertian Ruang Dalam

Ruang dalam yaitu sebuah wadah yang digunakan oleh manusia untuk beraktivitas dan dapat berbentuk dari pembatas yang ada di dalam ruang. Ruang dalam terbentuk dari elemen-elemen pembatas. Elemen-elemen itu akan mengisi dapat menciptakan sirkulasi dalam ruang. Elemen pelengkap ruang dalam juga akan sangat diperlukan agar dalam menciptakan sebuah pengalaman meruang yang beragam. Ruang dalam bisa terbentuk dari keberadaan pembatas yang ada di dalam ruang atau di dalam bangunan. Elemen ruang tersebut akan terbentuk melalui elemen pembatas, pelengkap, sedangkan ruang sirkulasi dalam ruang terbentuk dari elemen pengisinya. Keberadaan elemen pelengkap akan melengkapi tujuan ruang sebagai wadah untuk melakukan kegiatan.

4.4.2.2. Batasan Ruang Dalam

Dalam mewujudkan aktivitas pada sebuah ruang makan diperlukan sebuah pertimbangan yang terbentuk dari sebuah

organisasi ruang dalam, skala dan proporsi, tekstur dan material, warna, dan juga sirkulasi yang dibutuhkan pada dalam hubungan ruang dalam. Empat hal yang menjadi pertimbangan untuk mewujudkan aktivitas dalam sebuah ruang dalam yaitu ukuran ruang, bentuk ruang, isi dari ruang itu sendiri, dan kualitas lingkungan ruang. Keempat hal ini akan terbentuk dengan kualitas elemen-elemen pembatas, pelengkap ruang, dan pengisi.

1. Elemen pembatas ruang dalam

Elemen pembatas ruang dalam terdiri dari semua elemen yang membentuk pelingkup ruang. Pada ruang dalam yang menjadi elemen pembatas ruang utama adalah permukaan lantai, partisi, plafon, atap, pintu dan jendela, sudut-sudut dinding, dinding pembatas, dan struktur. Sebuah elemen pembatas akan membatasi ruang yang satu dengan ruang yang lainnya. Batasan tersebut dapat berupa pembatas vertikal, perubahan ketinggian plafon atau lantai, perubahan warna, dan perubahan material. Elemen pembatas ruang dalam yang paling jelas adalah elemen pembatas vertikal, Dinding yaitu salah satu dari contoh elemen pembatas vertikal pada suatu ruangan. Elemen itu mempunyai pembatas juga yang berfungsi untuk mengartikan wilayah dan pemberi keamanan pada satu tapak. Elemen pembatas dapat berupa dinding juga yang berfungsi sebagai pendukung struktur bangunan, sebagai pendukung serta elemen pengisi. Untuk menentukan bentuk dari sebuah elemen pembatas, dinding digunakan untuk membatasi oleh pengaruh dari yang menempel pada dinding tersebut. Banyak sedikitnya bukaan yang ada di elemen vertikal berupa dinding sangat ditentukan oleh fungsi dari setiap ruang di dalamnya.

2. Elemen pengisi ruang

Elemen pengisi memiliki manfaat sebagai elemen penunjang aktivitas dalam bentuk sebuah ruang. Jenis elemen pengisi yang terdapat dalam sebuah ruangan dapat diartikan sebagai karakter yang mewadahi ruang tersebut. Karakter itu ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu karakter elemen pelengkap, karakter aktivitas, dan karakter pengguna.

4.4.2.3. Hubungan Ruang Dalam

Model aplikasi hubungan ruang dalam adalah sebagai berikut;

1. Ruang di dalam ruang, sebuah ruangan yang lebih kecil ukurannya dapat dimasukkan kedalam sebuah ruang yang lain.
2. Ruang-ruang yang saling berkait (interlocking), dua buah ruangan dapat saling dihubungkan dengan keterkaitan dengan menggabungkan satu atau dua sisi kedua ruangan tersebut.
3. Ruang-ruang yang bersebelahan, apabila luas kedua ruangan berukuran hampir sama besar, kedua ruangan ini dapat dihubungkan dalam bentuk ruang-ruang yang bersebelahan.
4. Ruang-ruang yang dihubungkan dengan ruang bersama, dengan menghubungkan kedua ruangan membuat sebuah ruangan lainnya yang berfungsi sebagai ruang bersama. (Ashihara, Yoshinobu. 1986. Perancangan Eksterior dalam Arsitektur. Bandung).

4.4.3. Teori Ruang Luar

4.4.3.1. Pengertian Ruang Luar

Ruang pada dasarnya terbentuk oleh hubungan antar suatu objek atau benda dan seseorang manusia yang merasakannya. Suatu penciptaan ruang luar diwujudkan dari dalam bentuk penataan yang melalui organisasi ruang, sirkulasi pencapaian, dan pintu masuk. Penghubungan tersebut ditentukan oleh penglihatan, penciuman, pendengaran, dan sering disebut dengan pancaindra. Ruang luar memiliki beberapa pengertian yaitu:

1. Ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan pada bidang atasnya tidak terbatas.
2. Sebagai lingkungan luar yang berasal dari buatan manusia yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam.
3. Arsitektur tanpa atap namun dibatasi oleh dua ruang yaitu dinding dan lantai atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas. Hal ini menyebabkan lantai dan dinding menjadi elemen yang penting dalam pembentukan ruang luar.

4.4.3.2. Batasan Elemen Ruang Luar

Elemen pengisi ruang luar dibagi menjadi dua yaitu elemen pengisi fitur alami dan fitur buatan. Elemen pengisi fitur alami tersebut antara lain berupa pohon, bebatuan, landscape, tanaman, danau, maupun hewan-hewan. Selain itu terdapat juga elemen pengisi fitur buatan, yaitu elemen pengisi yang sengaja dibuat oleh manusia berupa bangunan-bangunan kecil. Fitur buatan ini dapat berupa dinding pagar, perkerasan, perabot jalan, dan juga aksesoris jalan.

4.4.3.3. Fungsi Elemen Ruang Luar

Fungsi dari elemen pelengkap ruang luar adalah untuk menanggapi kondisi tapak, distribusi antar bangunan, pendukung aktivitas, dan memberi keindahan. elemen pelengkap pada ruang luar dapat berupa jalur drainase, dinding kontur, tangga kontur, jaringan utilitas, lampu taman, sumber air tempat sampah, fire hydrant, kolam, patung, signage, serta bilik toilet. Dalam merancang ruang luar, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Batasan ruang yang jelas
2. Kesan ruang positif harus terbangun
3. Fungsi ruang luar yang direncanakan dengan jelas
4. Pemisahan aktivitas aktif dan pasif yang jelas di ruang luar
5. Hirarki ruang luar yang diatur dengan jelas

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, D. M. (2012, April 9). Karakteristik Arsitektur Modern.
- Arsitektur Organik*. (n.d.). Retrieved from Google: <http://e-journal.uajy.ac.id/8453/5/TA413822.pdf>
- Arsitektur Organik*. (n.d.). Retrieved from Google: https://www.academia.edu/28137849/BAB_isi_buku_Pengantar_Arsitektur?auto=download
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Arsitektur Rumah Adat Jawa*. (n.d.). Retrieved from Google: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>
- Bumi Sampireun*. (n.d.). Retrieved from <https://anakjajan.com/2018/01/19/bogor-bumi-sampireun-vimala-hills-ciawi/dscf5144-2/>

- Bumi Sampireun*. (n.d.). Retrieved from <https://travelingyuk.com/bumi-sampireun-bogor/153163/>
- Desa Karangtengah*. (n.d.). Retrieved from Google Maps:
<https://www.google.com/maps/place/Karangtengah,+Kec.+Imogiri,+Bantul,+Daerah+Istimewa+Yogyakarta/@-7.9363517,110.3723654,14z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2e7a54e62d046535:0x19e67cf08688c394!8m2!3d-7.93782!4d110.3889703>
- Edukasi Interaktif*. (n.d.). Retrieved from Google:
<http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/12816/6.BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Klasifikasi pertanian*. (n.d.). Retrieved from Google:
[sep_203_handout_klasifikasi_pertanian_dan_petani](#)
- Maggiore, M. V. (n.d.). *Naturalis*. Retrieved from Google:
https://www.archdaily.com/921356/jacksonport-state-park-visitor-center-polk-stanley-wilcox-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
- Maggiore, M. V. (n.d.). *Naturalism*. Retrieved from Google:
https://www.archdaily.com/921356/jacksonport-state-park-visitor-center-polk-stanley-wilcox-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
- Maggiore, M. V. (n.d.). *Naturalism*. Retrieved from Google:
https://www.archdaily.com/921356/jacksonport-state-park-visitor-center-polk-stanley-wilcox-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
- Maggiore, M. V. (n.d.). *Naturalism*. Retrieved from Google:
https://www.archdaily.com/921356/jacksonport-state-park-visitor-center-polk-stanley-wilcox-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
- Maggiore, M. V. (n.d.). *Naturalism*. Retrieved from Google:
https://www.archdaily.com/921356/jacksonport-state-park-visitor-center-polk-stanley-wilcox-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
- Maharani, S. (2017). *Desa Wisata Yogyakarta Berbenah Ikuti Standar MEA*.
- Model pembelajaran Interaktif*. (n.d.). Retrieved from Google:
<https://aunurrofiqhidayat.wordpress.com/2014/12/04/model-pembelajaran-interaktif-interactive-learning-model/>
- Mudassar, R. (n.d.). *Rumah Makan Sampireun Bogor*. Retrieved from Google:
<https://sumatra.bisnis.com/read/20180824/465/830704/desain-konsep-naturalis-di-bumi-sampireun>

Naturalism. (n.d.). Retrieved from Google: https://www.archdaily.com/921356/jacksonport-state-park-visitor-center-polk-stanley-wilcox-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all

Novitasari, C. (2018, September 9). Pengertian Naturalisme dan Contoh.

Peta Administratif Kabupaten Bantul. (n.d.). Retrieved from Google: https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Peta-Rencana-Pola-Ruang-Kabupaten-Bantul-Tahun-2010-2030_fig1_331225371

Peta Desa Karangtengah. (n.d.). Retrieved from Google: https://www.google.com/search?q=desa+karangtengah+imogiri&rlz=1C1CHBF_enID850ID850&oq=de&aqs=chrome.0.69i59j69i57j69i60l5.2910j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Peta Kawasan Resapan Air Kecamatan Imogiri Bantul. (n.d.). Retrieved from Google: https://www.google.com/search?q=Peta+Kawasan+Resapan+Air+Kecamatan+Imogiri+Bantul&safe=strict&rlz=1C1CHBF_enID850ID850&sxsrf=ACYBGNRPCZp0Qca8puL6n1tIRVAPKxePw:1576114083374&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiYkMLA-q7mAhUs7HMBHX7VDOMQ_AUoAnoECAsQBA&biw

Peta RTRW Kabupaten Bantul. (n.d.). Retrieved from Google: https://www.google.com/search?q=Peta+RTRW+Kabupaten+Kota+Bantul&safe=strict&sxsrf=ACYBGNTUSWSRe0vZadA9vbLEiY3DM3muuA:1576113988943&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjz6T-q7mAhVW_XMBHc6WBdIQ_AUoAXoECAwQAw&biw=1396&bih=686#imgrc=Pzse5SHs0U3QfM

PRASETYO, A. S. (2010). 9.

Rumah Makan Bumi Sampireun Bogor. (n.d.). Retrieved from Google: <http://www.pitergan.com/portfolio/bumi-sampireun-vimala-hills-bogor/>

Rumah Mkan Bumi Sampireun Bogor. (n.d.). Retrieved from <http://www.pitergan.com/portfolio/bumi-sampireun-vimala-hills-bogor/>

Tinjauan Umum Desa Karangtengah. (n.d.). Retrieved from Google: <https://blog.bumdes.id/2017/05/desa-karang-tengah/>

Tinjauan Umum Desa Wisata. (n.d.). Retrieved from Google: <http://e-journal.uajy.ac.id/647/3/2TA12738.pdf>

Tinjauan Umum Desa Wisata. (n.d.). Retrieved from Google: <http://www.berdesa.com/definisi-desa-menurut-berbagai-ahli/>

Tinjauan Umum Pembelajaran Interaktif. (n.d.). Retrieved from Google: <https://aunurrofiqhidayat.wordpress.com/2014/12/04/model-pembelajaran-interaktif-interactive-learning-model/>

- Tinjauan Umum Pembelajaran Interaktif.* (n.d.). Retrieved from Google:
<https://aunurrofiqhidayat.wordpress.com/2014/12/04/model-pembelajaran-interaktif-interactive-learning-model/>
- Tinjauan Umum Pembelajaran Model Interaktif.* (n.d.). Retrieved from Google:
<https://aunurrofiqhidayat.wordpress.com/2014/12/04/model-pembelajaran-interaktif-interactive-learning-model/>
- Tinjauan Umum Pertanian.* (n.d.). Retrieved from Google: k3-bab-ii-karakteristik-dan-klasifikasi-pertanian
- Tinjauan Umum Pertanian.* (n.d.). Retrieved from Google: k3-bab-ii-karakteristik-dan-klasifikasi-pertanian
- Tinjauan Umum Pertanian.* (n.d.). Retrieved from Google: k3-bab-ii-karakteristik-dan-klasifikasi-pertanian
- Tinjauan Umum Pertanian.* (n.d.). Retrieved from Google: k3-bab-ii-karakteristik-dan-klasifikasi-pertanian
- Tinjauan Umum Pusat Informasi.* (n.d.). Retrieved from Google:
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-informasi.html>
- Tinjauan Wilayah Kabupaten Bantul.* (n.d.). Retrieved from Google: <http://e-journal.uajy.ac.id/10761/4/3TA14182.pdf>
- Web Desa Karangtengah Yogyakarta.* (n.d.). Retrieved from Google:
<https://karangtengah.bantulkab.go.id/index.php/first/artikel/59>
- Web Desa Karangtengah.* (n.d.). Retrieved from Google:
<https://karangtengah.bantulkab.go.id/index.php/first/artikel/59>