

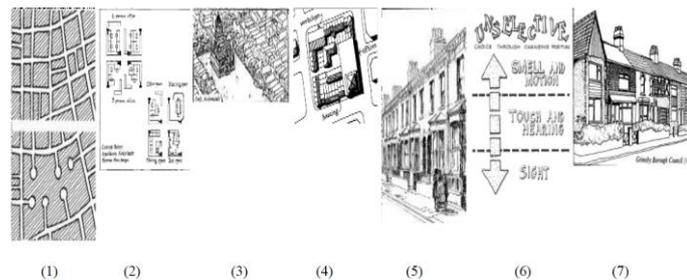
BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Landasan Utama Perancangan

Landasan utama pada perancangan agrowisata sebagai fasilitas rekreasi keluarga yang memiliki tema arsitektur kontekstual dengan melakukan penyesuaian konsep desain terhadap konteks keragaman kebudayaan dan adat istiadat, lingkungan dan bangunan sekitar tapak sebagai daya tarik pada berbagai fasilitas.

Implementasi konsep dasar pada perancangan agrowisata sebagai fasilitas rekreasi keluarga dengan tema arsitektur kontekstual dengan menerapkan prinsip *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019) dalam Pangestu, R. B., & Martana, S. P. (2024). Prinsip tersebut berperan dalam pengkondisian elemen lanskap dan arsitektur dengan mempunyai ciri khas yang sesuai dengan konteks pada lingkungan sekitarnya. Terdapat ketentuan dalam penerapan *Responsive Architecture*, yaitu yaitu (1) kemudahan akses dan sirkulasi, (2) lingkungan binaan yang dapat digunakan dengan berbagai aktivitasnya, (3) bentuk geometri yang mudah dikenali dan menjadikan orientasi visual, (4) penggunaan material yang dimodifikasi sebagai daya tarik dan pengalaman visual, (5) keragaman fasilitas pada lingkungan, (6) identifikasi bentuk fisik bangunan, (7) keterkaitan antara lingkungan alam dan binaan dengan pengguna secara personal maupun komunitas dalam penggunaan berbagai fungsi fasilitas.



Gambar 5.1 Konsep Arsitektur Kontekstual
Sumber: Pangestu, R. B., & Martana, S. P. (2024).

5.2 Perencanaan Tapak

5.2.1 Pemintakan

Perancangan agrowisata sebagai fasilitas rekreasi keluarga ini mempunyai berbagai fasilitas yang mengakomodir berbagai kebutuhan rekreasi agro dan rekreasi keluarga. Pengkondisian zona fungsi bangunan ini dalam upaya *variety* sebagai daya tarik kunjungan wisatawan dengan adanya atraksi yang dapat dilakukan bersama keluarga, kemudian dalam pengelompokan memanfaatkan potensi tapak sebagai upaya kemudahan akses dan kemudahan aktivitas sebagai kemudahan akses yang dapat dijangkau dengan berbagai moda transportasi sehingga dapat diakses oleh berbagai pengguna, hal tersebut merupakan upaya implementasi konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019).



Gambar 5.2 Zonasi Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga

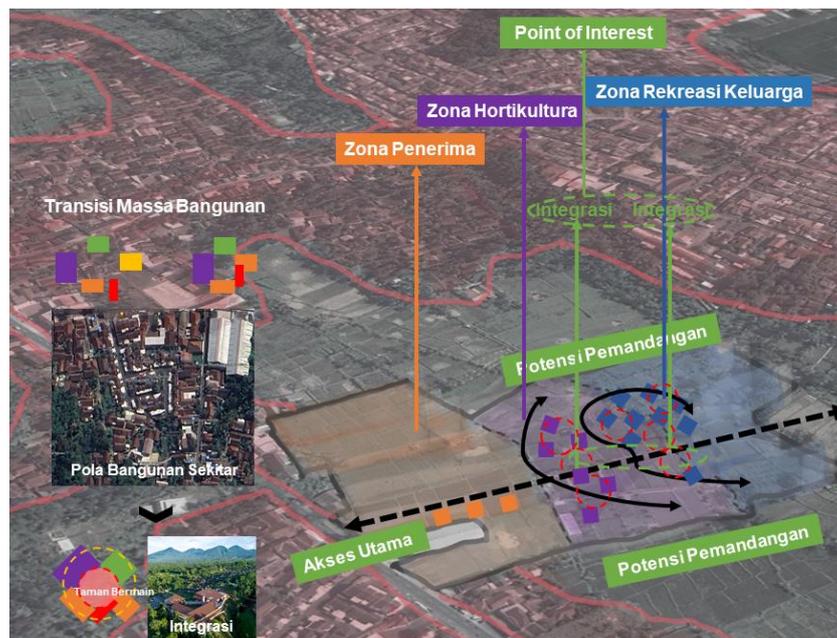
Sumber: Data Pribadi

5.2.2 Tata Letak

Pengkondisian bangunan pada fasilitas agrowisata sebagai rekreasi keluarga ini terbagi menjadi tiga fungsi yaitu zona penerima yang terdapat fasilitas pengelola wisata, area service fasilitas dan parkir, kemudian zona agrowisata yang terdapat area perkebunan dan pertanian yang didukung dengan fasilitas restoran dan taman satwa sebagai rekreasi penunjang dengan pemanfaatan kondisi tapaknya hal ini dalam upaya berbagai fungsi sebagai daya tarik pengunjung, kemudian zona rekreasi keluarga yang terdapat fasilitas villa dan *glamping camp* yang didukung dengan fasilitas *jogging track*, ruang produktif dan kolam renang.

Fasilitas penunjang pada rekreasi agro dan keluarga ini sebagai upaya keragaman fungsi sebagai daya tarik pengunjung sehingga dapat menjadikan minat atraksi lain yang dapat dilakukan oleh pengunjung untuk menambah durasi kunjungan wisatawan.

Pengkondisian zona fasilitas berdasarkan potensi tapak hal ini merupakan dalam upaya kesesuaian fungsi sehingga dapat diakses oleh berbagai perilaku pengunjung, hal tersebut merupakan upaya implementasi konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019).



Gambar 5.3 Tata letak fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga

Sumber: Data Pribadi

5.2.3 Perancangan Massa

Pada fasilitas agrowisata sebagai rekreasi keluarga ini dengan penggunaan pola tatanan massa dan bentuk geometri dari pemukiman penduduk yaitu dengan geometri dasar persegi dan persegi panjang ini merupakan upaya implementasi konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), daya tarik visual yang mengindikasikan konteks lokal dengan bentuk lingkungan sekitar tapak.



Gambar 5.4 Gubahan massa Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga

Sumber: Data Pribadi

5.2.4 Pencapaian

Penataan area pintu masuk dan keluar pada perancangan agrowisata sebagai destinasi keluarga ini berdekatan dengan akses jalan utama sehingga dapat diakses oleh berbagai moda pencapaian dengan penyediaan akses pedestrian, *shelter* pengendara online dan *shelter drop off*. Hal ini merupakan upaya kemudahan akses dan kesesuaian fungsi konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), sehingga dapat merespon kegiatan pengunjung.



Gambar 5.5 Akses Pencapaian Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.2.5 Hirarki Ruang

Penataan ruang bade fasilitas agrowisata sebagai rekreasi keluarga ini dengan melakukan zonasi terhadap aktivitas pengunjung sebagai penentuan batas-batas kegiatan. Hal tersebut mempengaruhi bentuk ruang sehingga memperoleh bentuk ruang solid dan void yang dipengaruhi oleh ketinggian sehingga terbentuk hirarki ruang. Hal tersebut dalam upaya daya tarik lokal dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019) sehingga pengunjung mudah mengenali ruang untuk beraktivitasnya.



Gambar 5.6 Hirarki ruang pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.2.6 Sirkulasi

Penataan sirkulasi pada perancangan agrowisata sebagai destinasi keluarga ini terbagi menjadi sirkulasi pejalan kaki dengan akses pedestrian dan jalan kendaraan sebagai sirkulasi horizontal yang didukung dengan sirkulasi vertikalnya dengan penggunaan ramp dan tangga untuk menanggapi dari kondisi tapak yang memiliki kontur. Hal ini dalam upaya kemudahan akses dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019) sebagai kemudahan akses pengunjung.



Gambar 5.7 Sirkulasi pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.2.7 Parkir

Pengkondisian ruang parkir pada perancangan agrowisata sebagai destinasi keluarga ini dengan tersedia parkir kendaraan pribadi dan umum seperti mobil, bus dan motor dengan penggunaan material paving block tanaman sebagai ciri dari ruang parkir pada sirkulasi kendaraan. Hal ini dalam upaya daya tarik visual dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), sehingga pengunjung dapat mengetahui ruang parkir kendaraanya dan tidak mengganggu area sirkulasi kendaraan.

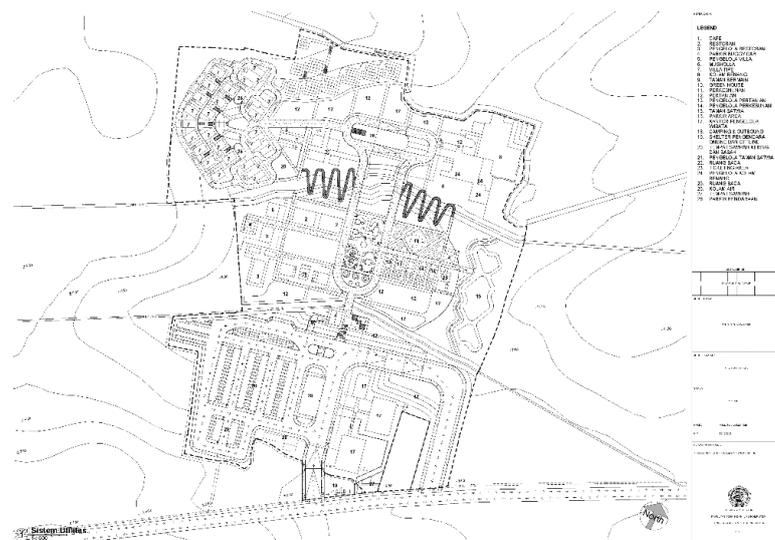


Gambar 5.8 Parkir pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga

Sumber: Data Pribadi

5.2.8 Utilitas

Konsep utilitas pada bangunan dibagi menjadi dua metode, yaitu untuk utilitas air bersih dan air kotor, berdasarkan metode yang diungkapkan oleh Triyadi dan Harapan (2015). Pengelolaan sistem air layak konsumsi dimulai dari perusahaan penyedia air (PAM) yang mengalirkan air dengan sistem meteran air pada area bangunan. Air kemudian dialirkan langsung ke berbagai fasilitas seperti kamar mandi, dapur, dan sebagainya. Sementara itu, pengelolaan air kotor dibagi menjadi tiga bagian yaitu kloset, bidet, dan urinoir. Air kotor dari ketiga fasilitas tersebut dikumpulkan dalam bak penampungan sebelum dialirkan ke saluran pembuangan kota yang telah terfilter dengan baik.



Gambar 5.9 Utilitas pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Dokumen Pribadi

5.3 Penataan dan Pengelolaan Bangunan

5.3.1 Pengelolaan Bangunan

Penataan dan pengelolaan bangunan pada fasilitas agrowisata sebagai destinasi keluarga ini dengan mengikuti pola geometri bangunan lingkungan sekitar, hal ini dalam upaya daya tarik visual dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), sehingga pengunjung dapat merasakan suasana pedesaan di Kabupaten Ciamis dalam fasilitas wisata ini.



Gambar 5.10 Bentuk bangunan pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.3.2 Fungsi Bangunan

Pada fasilitas agrowisata sebagai destinasi keluarga ini terdapat tiga fungsi bangunan yang terbagi menjadi fungsi area penerima yang terdapat area parkir, area pengelola dan area utilitas. Pada fungsi agrowisata terdapat area perkebunan sayuran organik dan pertanian yang didukung dengan fasilitas restoran sebagai fasilitas pemanfaatan hasil pertanian dan perkebunan. Pada rekreasi keluarga terdapat fasilitas villa dan *glamping camp* yang didukung dengan fasilitas *jogging track*, ruang produktif dan kolam renang.

Fasilitas penunjang pada rekreasi agro dan keluarga ini dalam upaya keberagaman fungsi sehingga dapat menjadikan minat atraksi lain yang dapat dilakukan oleh pengunjung untuk menambah durasi kunjungan wisatawan.

Pengkondisian zona fasilitas berdasarkan potensi tapak hal ini merupakan dalam upaya kesesuaian fungsi sehingga dapat diakses oleh berbagai perilaku pengunjung. Hal ini merupakan dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019).



Gambar 5.11 Fungsi bangunan pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.3.3 Sirkulasi Bangunan

Penataan sirkulasi pada perancangan agrowisata sebagai destinasi keluarga ini terbagi menjadi sirkulasi pengguna pada berbagai fasilitas dengan dimensi 1,6 meter dan 2,4 meter yang diperuntukan untuk memenuhi akses dua hingga tiga pengguna yang didukung dengan sirkulasi vertikalnya dengan penggunaan ramp dan tangga dengan dimensi yang sama. Hal ini dalam upaya kemudahan akses dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019) sebagai kemudahan akses pengunjung.



Gambar 5.11 Sirkulasi bangunan pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga

Sumber: Data Pribadi

5.3.4 Material Bangunan

Penggunaan material bangunan pada fasilitas agrowisata sebagai destinasi keluarga ini dengan menggunakan material yang sesuai dengan konteks bangunan pada lingkungan sekitar tapak, dengan penggunaan material utama kayu dengan ketinggian 80cm yang kemudian didukung oleh jendela sebagai masuknya penghawaan dan pencahayaan kedalam bangunan kemudian didukung oleh elemen dekoratif yang menjadikan identitas dari kabupaten ciamis yang mengindikasikan pola bunga raflesia. Pada penggunaan atap bangunan pada berbagai fasilitas ini dengan menerapkan metode julang ngapak yaitu dengan kemiringan atap yang terbagi menjadi dua, bagian dasar dengan sudut kemiringan 30° dan bagian atas dengan sudut kemiringan 60° seperti yang diungkapkan oleh E.S Rohman dan S.P Martana (2021). Penerapan konsep material ini dalam upaya daya tarik visual dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), sehingga pengunjung dapat merasakan suasana pedesaan di Kabupaten Ciamis dalam fasilitas wisata ini.



Gambar 5.12 Material bangunan pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribad

5.3.5 Konsep Interior Bangunan

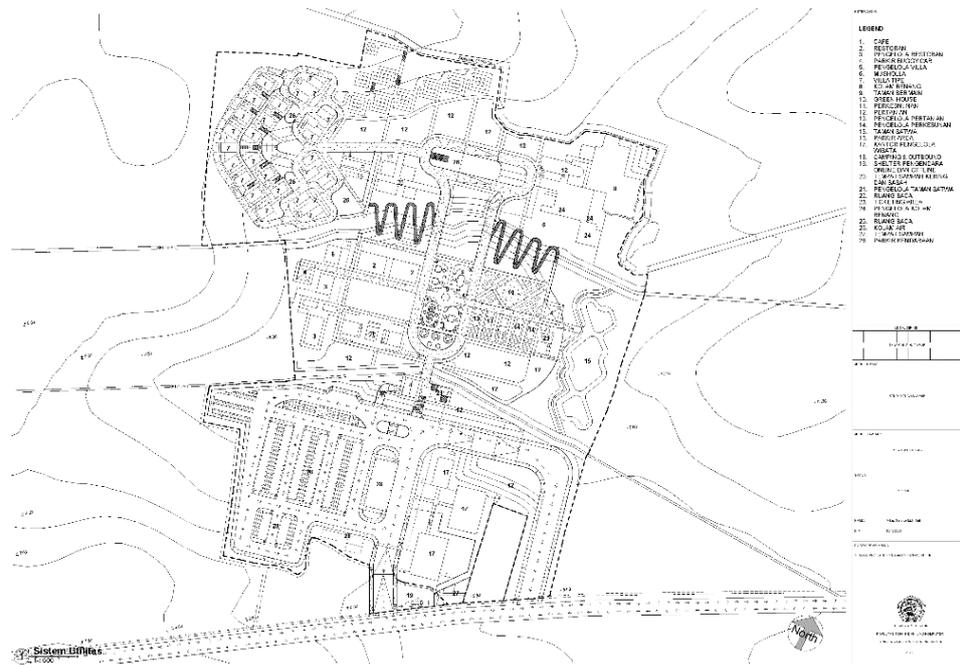
Penerapan interior pada bangunan di berbagai fasilitas ini dengan menerapkan elemen warna natural dalam penggunaan material kayu dan batu sebagai ciri fungsi ruang. Penerapan konsep tersebut dalam upaya daya tarik visual dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), yang sesuai dengan kondisi lingkungannya yaitu area hijau sehingga saling berkaitan antara lingkungan alam dengan lingkungan binaan.



Gambar 5.13 Interior bangunan pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.3.6 Utilitas

Konsep utilitas pada bangunan dibagi menjadi dua metode, yaitu untuk utilitas air bersih dan air kotor, berdasarkan metode yang diungkapkan oleh Triyadi dan Harapan (2015). Pengelolaan sistem air layak konsumsi dimulai dari perusahaan penyedia air (PAM) yang mengalirkan air dengan sistem meteran air pada area bangunan. Air kemudian dialirkan langsung ke berbagai fasilitas seperti kamar mandi, dapur, dan sebagainya. Sementara itu, pengelolaan air kotor dibagi menjadi tiga bagian yaitu kloset, bidet, dan urinoir. Air kotor dari ketiga fasilitas tersebut dikumpulkan dalam bak penampungan sebelum dialirkan ke saluran pembuangan kota yang telah terfilter dengan baik.



Gambar 5.14 Utilitas pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.3.7 Pengkondisian Organisasi Bangunan

Konsep organisasi bangunan yang diterapkan pada tapak dengan menggunakan pola *point of interest* sebagai penghubung dan orientasi bangunan. Dalam pengkondisian organisasi bangunan pada fungsi agro terdapat area perkebunan dan pertanian yang dihubungkan dengan area bermain sebagai *point of interest* dengan fungsi restoran, kemudian terdapat fasilitas taman satwa yang berdekatan dengan area perkebunan dan pertanian hal ini dalam upaya pencegahan bau yang akan ditimbulkan oleh hewan satwa. Kemudian hubungan fasilitas pada zona rekreasi keluarga dengan adanya air terejun sebagai *point of interest* yang dapat diakses dengan area *jogging track* dan pedestrian utama untuk menjangkau ke fasilitas pendukung villa yaitu kolam renang dan ruang produktif. Hal ini merupakan dalam upaya kebergaman fungsi pada fasilitas dan didukung dengan kemudahan akses pada fasilitas dalam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), sebagai kemudahan akses pengguna.



Gambar 5.15 Pengkondisian organisasi bangunan pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Sumber: Data Pribadi

5.3.8 Pengekondisian Lanskap

Dalam pengkondisian lanskap pada tapak menerapkan sistem canal pada area selokan sebagai pemanfaatan daya tarik tapak dalam elemen pendukung area hijau sehingga dapat memberikan pengalaman ruang yang menjadikan daya tarik lain untuk aktivitas yang dapat dilakukan. Hal ini merupakan dalam upaya kekayaan pengalaman material lokal alam konsep *Responsive Architecture* yang dikembangkan oleh Bentley, et. Al., (2019), sebagai daya tarik lanskap.

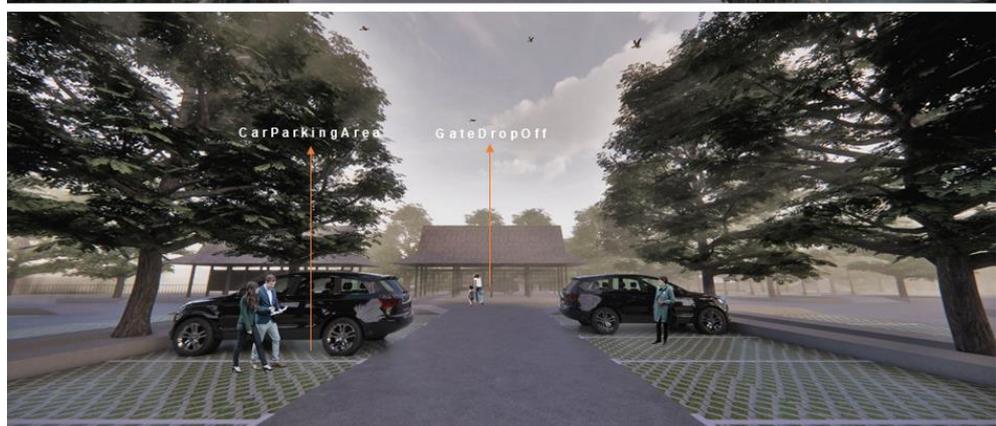
Penyediaan ruang publik dalam kondisi lanskap sebagai daya tarik aktivitas generasi milenial atau berada di kategori usia produktif yang sesuai dengan kondisi sumber daya lokalnya. Menurut Susanti, A., & Natalia, T. W. (2018), generasi milenial memilih ruang publik sebagai aktivitas untuk mendorong semangat berekspresi dan berkreasi.

Fasilitas ruang terbuka hijau yang didukung dengan berbagai macam fasilitas dan atraksi pendukung agrowisata yaitu taman satwa. Atraksi edukasi satwa yang disajikan dengan pemandangan pesawahan, sungai dan canal sebagai daya tarik satwa dan pengunjung untuk berfoto sehingga memberikan jangka waktu kunjungan wisata. Menurut Insan, N., Irmansyah, F., & Natalia, T. W. (2023), ruang publik hijau berpotensi terhadap daya tarik pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas tentunya dalam kegiatan konservasi.

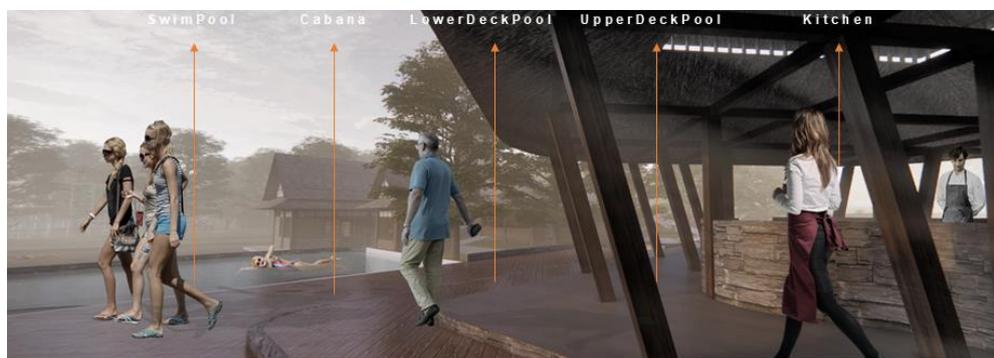
PERANCANGAN AGROWISATA SEBAGAI DESTINASI KELUARGA DI KABUPATEN CIAMIS
ARSITEKTUR KONTEKSTUAL



PERANCANGAN AGROWISATA SEBAGAI DESTINASI KELUARGA DI KABUPATEN CIAMIS
ARSITEKTUR KONTEKSTUAL



PERANCANGAN AGROWISATA SEBAGAI DESTINASI KELUARGA DI KABUPATEN CIAMIS
ARSITEKTUR KONTEKSTUAL



PERANCANGAN AGROWISATA SEBAGAI DESTINASI KELUARGA DI KABUPATEN CIAMIS
 ARSITEKTUR KONTEKSTUAL



Traditional Culture Ciamis

+

Playscape

+

Waterfall



PERANCANGAN AGROWISATA SEBAGAI DESTINASI KELUARGA DI KABUPATEN CIAMIS
ARSITEKTUR KONTEKSTUAL



Traditional Culture Ciamis

+

Playscape

+

Sundanese
(Ciamis)
Furniture





Gambar 5.15 Pengekondisian Lanskap pada Fasilitas Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga Sumber: Data Pribadi