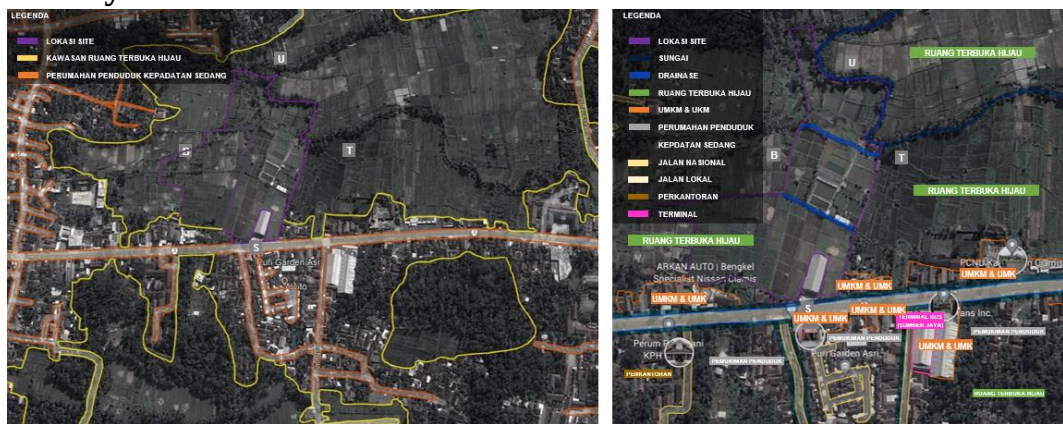


BAB II

DESKRIPSI PROYEK DAN KAJIAN TEORI PROYEK

2.1 Data Proyek



Gambar 2.1 Lokasi Site

Sumber: Data Pribadi

Judul Proyek	: Agrowisata sebagai Fasilitas Rekreasi Keluarga
Jenis Proyek	: Fiktif
Pemilik Proyek	: Perusahaan Swasta
Lokasi Proyek	: Jalan Ciamis – Banjar, Kelurahan Dewasari, kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, 46271
Luas Lahan	: 321,841,578 m ²
Luas Bangunan	: 159,640,784,4 m ²
KDB	: Maksimal 70%
KLB	: 0,7 – 4,9
KDH	: Minimal 30%
Batas Wilayah	Utara : Sungai Citapen Timur : Ruang Terbuka Hijau (Pesawahan) Selatan : Jalan Raya Ciamis – Banjar (Arteri Pirmer) Barat : Ruang Terbuka Hijau (Pesawahan)

Sumber: Data Pribadi

Agrowisata sebagai fasilitas rekreasi keluarga ini memfasilitasi kebutuhan masyarakat di Kabupaten Ciamis dan sekitarnya. Kabupaten Ciamis sebagai pusat pariwisata dan unggul dalam bidang pertanian dan perkebunan di Jawa Barat. Menurut Menurut Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis (2023) kunjungan wisatawan mancanegara maupun nasional meningkat dari tahun 2021 sampai dengan tahun 2023 dengan persentase 100,10% (1.001.160) dengan tujuan wisata didominasi oleh wisata buatan yang berorientasi terhadap atraksi budaya, religi dan hiburan alam. Menurut BPS (2022) potensi pengunjung wisata secara lokal berdampak besar terhadap wisata agro dan rekreasi keluarga. Penduduk lokal didominasi usia produktif yaitu 15 – 49 tahun dengan jumlah penduduk laki-laki yaitu 634.348 atau 50.26% jiwa dan penduduk perempuan 627.840 atau 49.74% jiwa. Dengan demikian Kabupaten Ciamis memiliki peluang besar untuk mengembangkan fasilitas ini sebagai kota penghasil produk pertanian dan wisata alam.

Lokasi yang dipilih, terletak di area ruang terbuka hijau dan perumahan penduduk dengan kepadatan sedang, sangat mendukung konsep kontekstual pada penerapan fasilitas agrowisata dengan memanfaatkan potensi lokal. Akses utama melalui Jalan Raya Ciamis – Banjar, yang merupakan arteri primer, memudahkan akses bagi pengunjung dari berbagai daerah. Potensi pemandangan pesawahan yang indah menjadi nilai tambah untuk menenangkan pikiran dan melupakan sejenak kesibukan keseharian. Hal ini didukung dengan akses akomodasi yang memadai, kegiatan nasional dan kegiatan wilayah yang dihubungkan dengan baik, serta penyajian produk-produk kesehatan lokal berkualitas dari sektor pertanian dan perkebunan. Dengan demikian, fasilitas ini dapat menjadi pilihan utama bagi mereka yang mencari tempat untuk berekreasi bersama keluarga bermain dan belajar di alam.

Proyek fiktif yang diprakarsai oleh pihak swasta yang bekerjasama dengan masyarakat Desa Dewasari. Rancangan Agrowisata ini akan memfasilitasi masyarakat lokal sebagai upaya promosi hasil buminya yang akan dinikmati oleh pengunjung wisata sebagai potensi daya tarik atraksi wisata yang dapat dilakukan bersama keluarga atau temannya.

2.2 Definisi Proyek

2.2.1 Wisata

A. Pengetian Wisata

Menurut Riani, N. K. (2021), wisata merupakan kegiatan refleksi dengan adanya jual dan beli ataupun sewa berbagai macam fasilitas dengan terdapat ketentuannya. Hal tersebut merupakan pemanfaatan pengembangan ekonomi untuk masyarakat luas.

Menurut Dese, B. S., & Astuti, S. J. W. (2022), aktivitas perjalanan dengan berbagai maksud dan tujuan mengunjungi fasilitas di berbagai lokasi untuk berwisata. Dalam konteks pariwisata, kegiatan ini juga melibatkan industri terkait seperti akomodasi, transportasi, dan layanan wisata lainnya yang berperan dalam mendukung pengalaman wisatawan.

Menurut Luturlean, B. S., & Se, M. M. (2019), wisata merupakan aktivitas relaksasi yang dilakukan dengan berbagai tujuan, seperti rekreasi, edukasi, atau eksplorasi, dan biasanya dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Kegiatan ini dapat melibatkan kunjungan ke tempat-tempat tertentu untuk menikmati pemandangan, budaya, kuliner, atau kegiatan lain yang mendukung pengalaman menyenangkan dan menghilangkan kepenatan.

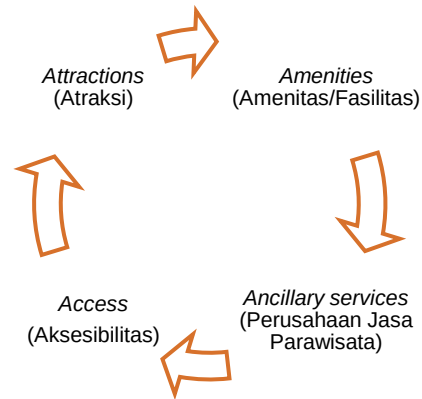
Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa wisata merupakan aktivitas relaksasi yang dilakukan dengan tujuan rekreasi, edukasi, atau eksplorasi, dalam jangka waktu tertentu, yang melibatkan kunjungan ke tempat-tempat menarik untuk menikmati pemandangan, budaya, atau aktivitas lain yang menyenangkan.

2.2.2 Syarat Wisata

Menurut Cooper (2016) dalam Risfandini, A., & Thoyib, A. (2023), terdapat syarat wisata sebagai penentuan terhadap fasilitas destinasi pariwisata, sebagai berikut.

- 1) Atraksi: Atraksi mencakup objek wisata alam dan buatan, seperti festival dan event.
- 2) Amenities (Amenitas/Fasilitas): Fasilitas yang tersedia pada tempat wisata dan akomodasi seperti restoran, hotel, dan toko souvenir.
- 3) Access (Aksesibilitas): Kemudahan akses sarana dan prasarana transportasi saat wisata.

- 4) Perusahaan Jasa Tambahan (Perusahaan Jasa Parawisata): Lembaga penyelenggaraan perjalanan lokal, yaitu biro perjalanan, bertanggung jawab atas pemesanan tiket, memberikan informasi tentang tempat wisata dan akomodasi wisata lainnya.



Gambar 2.2 Hubungan destinasi parawisata
Sumber: Risfandini, A., & Thoyib, A. (2023)

2.2.3 Kategori Wisata

Menurut Suwantoro (2004) dalam Mesra, B., Surya, E. D., & Saragih, M. G. (2021), jenis-jenis pariwisata dikelompokkan sesuai dengan tujuan subjek dalam melakukan wisata berdasarkan dengan lokasi wisata tersebut.

1) Agrowisata

Agrowisata merupakan bentuk pariwisata yang memadukan kegiatan rekreasi dengan aktivitas pertanian. Pengunjung tidak hanya menikmati keindahan alam dan pemandangan perkebunan, tetapi juga berkesempatan untuk belajar tentang proses pertanian, peternakan, atau hortikultura. Agrowisata juga berperan dalam melestarikan lingkungan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat pedesaan dengan memanfaatkan sumber daya alam lokal sebagai daya tarik wisata.

2) Wisata Keluarga

Wisata keluarga merupakan bentuk kegiatan rekreasi yang dirancang untuk dinikmati oleh seluruh anggota keluarga. Jenis wisata ini biasanya menawarkan berbagai macam kegiatan rekreasi keluarga. Tujuan utama wisata keluarga adalah untuk mempererat hubungan antaranggota keluarga sambil menikmati waktu bersama di lingkungan yang menyenangkan dan mendidik. Destinasi wisata keluarga bisa mencakup

taman hiburan, taman alam, agrowisata, pantai, atau tempat-tempat bersejarah yang menawarkan pengalaman bersama yang menyenangkan.

2.2.4 Agrowisata

A. Pengertian Agrowisata

Menurut De- Anjen (2006) dalam Valentine, J., Ritonga, I. T., & Mulia, E. M. (2023), agrowisata merupakan wisata berbasis pertanian yang memanfaatkan potensi alam dan hasil pertanian sebagai daya tarik, memungkinkan wisatawan untuk belajar tentang teknik bercocok tanam, peternakan, serta menikmati hasil bumi secara langsung.

Menurut Carvalho, Susilowati, & Sudjoni (2022), bentuk pariwisata yang menggabungkan kegiatan pertanian dengan atraksi wisata, di mana pengunjung dapat menikmati pengalaman langsung terkait pertanian, seperti melihat proses berkebun, peternakan, atau berpartisipasi dalam aktivitas pertanian.

Menurut Yoeti, O. A (200) dalam Maulida, L. S. (2019), destinasi wisata yang memadukan kegiatan rekreasi dengan sektor pertanian, di mana pengunjung dapat terlibat dalam kegiatan edukatif, seperti memanen, merawat tanaman, atau menikmati produk-produk lokal hasil pertanian dalam suasana pedesaan yang asri.

Berdasarkan hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa agrowisata adalah bentuk pariwisata yang menggabungkan sektor pertanian dengan kegiatan rekreasi dan edukasi, di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan proses pertanian, peternakan, atau perkebunan, sambil menikmati hasil alam dan belajar tentang teknik bercocok tanam dalam suasana yang menyegarkan.

B. Ruang Lingkup Agrowisata

Menurut Pakpahan, H.T, Sitepu. I, Simatupang, D.I.S (2024), jenis agrowisata, sebagai berikut.

a) Agrowisata perkebunan

Pembibitan, pemeliharaan dan pengolahan, dan pemasaran produk adalah beberapa contoh kegiatan wisata yang dapat dilakukan.

Perkebunan adalah tempat agrowisata yang memiliki berbagai komoditas seperti kelapa sawit, the, kopi, coklat, tebu, dan lainnya.

b) Agrowisata hortikultura

Wisata ini berfokus pada holikultura dan tanaman hias. Wisata ini dapat dikemas dalam bentuk kunjungan ke perkebunan organik dan anoraganik.

c) Agrowisata tanaman pangan

Merupakan agrowisata pertanian pangan di baik di lahan basah ataupun lahan kering seperti padi, dan jagung.

d) Agrowisata peternakan

Biasanya dimaksudkan untuk memberikan informasi tentang teknik pemeliharaan ternak tradisional dan modern, fitur unik pengelolaan dan pemanfaatan hasil peternakan.

e) Agrowisata perhutanan, merupakan agrowisata yang terletak di pedalaman, agrowisata ini umumnya menyajikan keindahan hutan produksi ataupun hutan buatan.

C. Tujuan Agrowisata

Menurut Pakpahan, H.T, Sitepu. I, Simatupang, D.I.S (2024), Agrowisata dapat memberikan dampak terhadap daya tarik edukasi pertanian dengan potensi pemandangan. Pada prinsipnya pembangunan agrowisata bertujuan untuk mempromosikan hasil pertanian, menguatkan jumlah penjualan, meningkatkan pendapatan devisa negara, memperkuat penghasilan petani, nelayan, dan masyarakat yang ada di sekitarnya, serta menambah jenis produk wisata di Indonesia.

2.2.5 Ketentuan dalam Perencanaan Pengelolaan Agrowisata

Menurut Fandeli, C. H., & Nurdin, M. (2005) dalam Fakhurrrazi, F., & Raharja, S. (2018).), pengembangan agrowisata perlunya diperhatikan mengenai, sebagai berikut.

a) Lokasi dan lingkungan

Perlu diperhatikan kelayakan lokasi dan lingkungan, terutama dampak positif dan negatif yang akan muncul dari pengembangan suatu agrowisata

b) Wahana

Disesuaikan dengan kebutuhan budaya dan kearifan lokal

c) Atraksi

Mampu menjadi nilai jual tinggi sehingga menarik perhatian pengunjung, atraksi ini disesuaikan dengan kondisi alam, budaya, serta kearifan lokal

d) Aspek ekonomi

Harus berdasarkan ekonomi kerakyatan dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal.

2.2.6 Program Fasilitas Agrowisata

Program fasilitas agrowisata ini meninjau terhadap ruang lingkup holikultura, tanaman pangan dan peternakan yang merujuk pada ruang lingkup agrowisata menurut Pakpahan, H.T, Sitepu. I, Simatupang, D.I.S (2024) dan bertujuan dengan pengembangan fasilitas terhadap pengunjung utama yaitu keluarga dengan menyediakan berbagai fasilitas, atraksi, aksesibilitas dan pendukung yang merujuk pada ketentuan dalam perencanaan pengelolaan agrowisata menurut Fandeli dan Nurdin (2005) dalam Fakhurrazi (2018) dan Djamudin (2013).

Tabel 2.1 Program dan pengertian fasilitas wisata kesehatan

No	Zona	Fasilitas	Pengertian Fasilitas
1	Horitkultura	Rumah kaca tanaman	Menurut Hariadi, T. K. (2007), rumah kaca merupakan bangunan yang diperuntukan budidaya tanaman dengan ketentuan bangunan yang dapat berpotensi untuk tanaman tumbuh dengan baik.

		Kebun Bunga	Menurut Zufar, M. H. (2021), taman bunga merupakan area atau lahan yang ditanami berbagai jenis bunga dan tanaman hias, yang dirancang untuk keindahan estetika, relaksasi, dan rekreasi. Taman bunga sering menjadi daya tarik wisata dan tempat rekreasi bagi masyarakat, karena menawarkan pemandangan yang indah, aroma yang menyegarkan, dan suasana yang menenangkan. Taman bunga juga dapat berfungsi sebagai tempat edukasi tentang botani dan hortikultura, serta sebagai ruang hijau yang berkontribusi pada keseimbangan lingkungan di sekitarnya.
		Kebun Sayuran	Menurut Kastanja, A., Patty, Z., Syawal, A. H., & Malieser, D. N. (2022), kebun sayuran merupakan area atau lahan yang ditanami berbagai jenis tanaman sayuran yang dibudidayakan untuk konsumsi. Kebun sayuran dapat dimanfaatkan baik untuk keperluan pribadi maupun komersial, dan sering kali juga berfungsi sebagai sarana edukasi tentang pertanian. Selain itu, kebun sayuran juga berkontribusi dalam menyediakan sumber pangan yang sehat dan segar

			serta dapat menjadi bagian dari upaya pelestarian lingkungan dengan cara mengurangi jejak karbon dan mempromosikan praktik pertanian berkelanjutan.
		Kebun Tanaman Obat-Obatan atau Jamu	Permadi, A. (2008), kebun Tanaman Obat-Obatan atau Jamu adalah lahan khusus yang ditanami dengan berbagai jenis tanaman herbal yang bermanfaat bagi kesehatan dan digunakan sebagai bahan dasar pembuatan jamu atau obat tradisional. Kebun ini biasanya mencakup tanaman seperti jahe, kunyit, temulawak, sereh, dan berbagai jenis tanaman lainnya yang dikenal memiliki manfaat medis. Kebun semacam ini tidak hanya berfungsi untuk membudidayakan tanaman obat, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan konservasi tanaman herbal, serta menjadi bagian dari upaya melestarikan warisan budaya dalam pengobatan tradisional.
2	Tanaman Pangan	Pertanian Padi	Menurut Wahyuni, T. (2017), Pertanian padi adalah kegiatan bercocok tanam yang fokus pada budidaya tanaman padi sebagai sumber utama produksi beras. Pertanian padi sangat penting untuk

			ketahanan pangan. Proses pertanian ini melibatkan berbagai tahap, mulai dari persiapan lahan, penanaman benih, perawatan tanaman, hingga panen. Pertanian padi umumnya dilakukan di sawah dengan penggunaan metode tradisional maupun modern. Selain menjadi sumber pangan pokok, pertanian padi juga memiliki nilai budaya yang tinggi dan sering kali menjadi bagian dari kehidupan masyarakat pedesaan.
		Perkebunan Organik dan Anorganik	Menurut Wahyuni, T. (2017), perkebunan organik dan anorganik merupakan dua metode berbeda dalam budidaya tanaman yang dibedakan berdasarkan penggunaan bahan dan teknik pengelolaannya: 1. Perkebunan Organik: Perkebunan ini menggunakan metode budidaya yang alami dan ramah lingkungan. Dalam perkebunan organik, penggunaan bahan kimia yang dapat merusak ekosistem dihindari. Sebagai gantinya, petani menggunakan pupuk organik seperti kompos, kotoran hewan, dan teknik

			pengendalian hama alami untuk menjaga kesuburan tanah dan kesehatan tanaman. Perkebunan organik juga menekankan pada rotasi tanaman dan penggunaan bibit non-transgenik. 2. Perkebunan Anorganik: Perkebunan ini menggunakan teknik budidaya yang melibatkan bahan kimia. Metode ini sering digunakan untuk meningkatkan produktivitas tanaman dalam jangka pendek, namun dapat berdampak negatif pada lingkungan jika tidak dikelola dengan baik. Perkebunan anorganik biasanya berfokus pada efisiensi dan hasil produksi yang tinggi, dengan mengandalkan teknologi dan intervensi manusia yang intensif. Kedua jenis perkebunan ini memiliki manfaat dan kelemahan, dan pilihan antara keduanya sering kali bergantung pada tujuan.
--	--	--	---

			produksi, kondisi lingkungan, dan preferensi konsumen.
3	Keluarga	Villa	Menurut Dhika, H., Isnain, N., & Tofan, M. (2019), villa merupakan jenis bangunan tempat tinggal yang biasanya digunakan sebagai tempat peristirahatan atau hunian sementara. Villa umumnya terletak di lokasi yang menawarkan ketenangan dan pemandangan alam yang indah, seperti di pegunungan, pinggir pantai, atau area pedesaan. Ciri khas villa meliputi desain yang elegan dan mewah, yang didukung dengan fasilitas pendukung untuk produktivitas lainnya seperti ruang terbuka hijau, area renang. Villa juga bisa memiliki beberapa kamar tidur, ruang tamu yang luas, serta dapur yang lengkap, menjadikannya pilihan populer bagi keluarga atau kelompok yang ingin berlibur dengan kenyamanan lebih. Secara fungsi, villa sering disewakan sebagai akomodasi wisata, terutama di destinasi-destinasi yang terkenal akan keindahan alam dan ketenangannya. Selain itu, villa juga dapat menjadi properti investasi yang bernilai

			tinggi karena lokasinya yang strategis dan fasilitas yang ditawarkan.
		Ruang Produktif	Menurut Kridarso, E. R. (2017), Ruang Produktif merupakan area yang dirancang untuk mendukung kegiatan yang memerlukan konsentrasi, kreativitas, dan produktivitas. Ruang ini biasanya digunakan oleh individu atau kelompok untuk bekerja, belajar, atau menjalankan aktivitas lain yang memerlukan lingkungan yang nyaman dan kondusif. Ciri khas Ruang Produktif meliputi desain yang ergonomis, penerangan yang baik, dan akses mudah ke sumber daya seperti internet, perangkat teknologi, dan fasilitas penunjang lainnya. Ruang ini dapat mencakup co-working space, ruang rapat, studio kreatif, atau area kerja individu yang dilengkapi dengan meja, kursi, dan perlengkapan kantor. Secara fungsi, Ruang Produktif memberikan fleksibilitas bagi penggunaanya untuk melakukan berbagai aktivitas produktif, baik secara mandiri maupun kolaboratif.

			Ruang ini biasanya ditemukan di lingkungan perkantoran, kawasan bisnis, atau bahkan dalam villa dan hotel yang menawarkan fasilitas untuk tamu yang ingin bekerja selama perjalanan mereka. Ruang Produktif bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, sambil menciptakan suasana yang mendukung produktivitas dan kesejahteraan penggunanya.
		Kolam Renang	Menurut Hidayatullah, M. B., & Yuliasrid, D. (2024), kolam renang merupakan fasilitas rekreasi yang dirancang untuk kegiatan berenang dan bersantai. Kolam renang biasanya terdiri dari area berisi air yang dibatasi oleh tepi kolam dan dikelola untuk menjaga kebersihan dan keamanan penggunanya. Kolam renang dapat ditemukan di berbagai tempat, termasuk hotel, villa, pusat kebugaran, taman rekreasi, dan kompleks perumahan. Kolam renang biasanya dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti tempat duduk atau kursi santai, payung, kamar ganti, shower, dan toilet. Beberapa kolam renang juga memiliki area khusus untuk anak-

			anak, yang biasanya lebih dangkal dan dilengkapi dengan permainan air. Kolam renang juga bisa memiliki fitur tambahan seperti kolam renang dengan pemanas, kolam renang tanpa batas (infinity pool), atau kolam renang dengan sistem gelombang buatan. Fungsi utama kolam renang adalah sebagai tempat untuk aktivitas fisik, relaksasi, dan hiburan.
		Taman bermain	Menurut Setianingsih, T., Darjito, D., Prananto, Y. P., & Mutrofin, S. (2024), taman bermain adalah area rekreasi yang dirancang khusus untuk anak-anak, dengan berbagai fasilitas dan permainan yang bertujuan untuk memberikan hiburan, stimulasi, dan kesempatan bagi mereka untuk bersosialisasi. Taman bermain umumnya mencakup elemen-elemen seperti: • Peralatan Permainan: Taman bermain biasanya dilengkapi dengan berbagai peralatan seperti ayunan, seluncuran, tangga panjat, jaring, dan perosotan. Peralatan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan

			motorik, keseimbangan, dan koordinasi anak. • Fasilitas Interaktif: Beberapa taman bermain juga menyertakan elemen interaktif seperti sand box, area permainan air, atau permainan edukatif yang merangsang kreativitas dan imajinasi anak. • Zona Khusus: Taman bermain sering dibagi menjadi beberapa zona berdasarkan usia dan kemampuan anak, seperti area untuk balita dengan permainan yang lebih aman dan area untuk anak-anak yang lebih luas dengan kompleksitas yang lebih besar • Keamanan dan Kenyamanan: Keamanan adalah prioritas utama di taman bermain. Oleh karena itu, area permainan biasanya dilengkapi dengan permukaan yang empuk, pagar pengaman, dan desain
--	--	--	--

			yang memperhatikan keselamatan anak. • Fasilitas Pendukung: Taman bermain juga sering menyediakan fasilitas pendukung seperti bangku untuk orang tua, area piknik, toilet, dan tempat sampah untuk menjaga kebersihan. Fungsi utama taman bermain adalah untuk menyediakan ruang nyaman dan aman untuk aktivitas anak-anak. Taman bermain berkontribusi pada perkembangan fisik, emosional, dan sosial anak, serta memberikan kesempatan bagi orang tua untuk bersantai sambil memantau anak-anak mereka.
--	--	--	---

Sumber: Data Pribadi

2.3 Program Ruang

A. Program Ruang Terhadap Pelaku dan Dimensi Ruang

Tabel 2.2 Program dan pengertian fasilitas wisata kesehatan

Nama Ruang	Ukuran Standar (m ² /orang)	Kapasitas/Unit	Jumlah	Luas	Sumber
Fungsi Penerima					

Parkir Mobil	13 m ²	1	94	1.224 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Parkir Motor	2 m ²	1	62	257 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Parkir Mobil Pemadam Kebakaran	41 m ²	1	1	41 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Parkir Mobil Sampah	13 m ²	1	1	13 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Parkir Bus	41 m ²	1	1	41 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Kantor Pengelola Umum (Penerima)	129 m ²	15	1	129 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Kantor Pengelola Khusus (Staff Pengelola)	346 m ²	30	1	346 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Kantor Pengelola Utama (Direktur Pengelola)	346 m ²	30	1	346 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).

Tiket Area	15 m ²	2	6	90 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Pos Satpam	15 m ²	2	1	15 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
20% Sirkulasi: 572,6 m ²					
Total: 3.435,6 m ²					
Fungsi Boga					
Restoran	284 m ²	140	2	284 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (11). Tahun 2014 tentang Standar Usaha Restoran.
Musholla	53 m ²	30	1	53 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (11). Tahun 2014 tentang Standar Usaha Restoran.
Pengelola Restoran	110 m ²	20	1	110 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (11). Tahun 2014 tentang Standar Usaha Restoran.

Kitchen	92 m ²	15	1	92 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (11). Tahun 2014 tentang Standar Usaha Restoran.
Kedai Teh dan Kopi	100 m ²	50	2	50 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (10). Tahun 2014 tentang Standar Usaha Kafe.
Pengelola Kedai Teh dan Kopi	63 m ²	15	1	63 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (10). Tahun 2014 tentang Standar Usaha Kafe.
20% Sirkulasi: 130,4 m ²					
Total: 782,4 m ²					
Fungsi Penginapan					
Villa	600 m ²	4	25	24 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (4). Tahun 2021 Tentang Standar Kegiatan Usaha Villa

Pengelola Adminstrasi Villa	53 m ²	10	1	53 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (4). Tahun 2021 Tentang Standar Kegiatan Usaha Villa
Ruang Staff Villa	103 m ²	30	1	103 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (4). Tahun 2021 Tentang Standar Kegiatan Usaha Villa
20% Sirkulasi: 151,2 m ²					
Total: 907,2 m ²					
Fungsi Hortikultura					
Green House	142 m ²	30	1	142 m ²	SNI 7604:2010. (2010). Bangunan Pertanian - Syarat Mutu Rumah Tanaman.
Pertanian	2362 m ²	20	9	150 m ²	SNI 7604:2010. (2010).

					Bangunan Pertanian - Syarat Mutu Rumah Tanaman.
Pengelola Pertanian dan Perkebunan	130 m ²	50	5	26 m ²	SNI 7604:2010. (2010). Bangunan Pertanian - Syarat Mutu Rumah Tanaman.
Perkebunan	200 m ²	20	1	200 m ²	SNI 7604:2010. (2010). Bangunan Pertanian - Syarat Mutu Rumah Tanaman.
20% Sirkulasi: 566,8 m ²					
Total: 3.400,8 m ²					
Fungsi Rekreasi Keluarga					
Ruang Produktif	140 m ²	50	1	140 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Pengelola Ruang Produktif	5 m ²	2	1	5 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).

Kolam Renang	679 m ²	50	1	679 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (16). Tahun 2015 Tentang Standar Gelanggang Renang
Musholla	62 m ²	15	1	62 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Pengelola Kolam Renang	51 m ²	15	1	51 m ²	Pariwisata, P. M., & Nomor, E. K. R. I. (16). Tahun 2015 Tentang Standar Gelanggang Renang
Taman Bermain	876 m ²	80	4	219 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Taman Satwa	3020 m ²	80	1	3020 m ²	Indonesia, M. K. R. (2012).
Pengelola Taman Satwa	50 m ²	15	1	50 m ²	Indonesia, M. K. R. (2012).
Kolam Air	490 m ²	10	1	490 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).

<i>Glamping Camp</i>	780 m ²	5	15	52 m ²	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
20% Sirkulasi: 1230,6 m ²					
Total: 7.383,6 m ²					
Fungsi Mechanical Electrical Plumbing					
Ruang MEP	96	1	1	96	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Ruang Genset	50	1	1	50	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
Ruang Kontrol	10	1	1	10	Neufert, E., & Neufert, P. (2012).
20% Sirkulasi: 31,2 m ²					
Total: 187,2 m ²					

2.4 Studi Banding

A. Dusun Bambu: *Family Leisure Park*

Wisata rekreasi keluarga yang terletak di area suburban dengan potensi alam pegunungan yang menjadikan daya tarik pemandangan dan air sebagai objek atraksi utamanya. Lokasi berada di dataran tinggi yang dapat dijangkau dengan berbagai transportasi publik darat, kapasitas parkir yang menampung dari kendaraan motor hingga bus. Wisata rekreasi keluarga dengan pemanfaatan air sebagai potensi pilihan atraksi bermain yang dapat dinikmati oleh berbagai usia.



Gambar 2.2 Dusun Bambu: *Family Leisure Park*

Sumber: Data Pribadi



Gambar 2.3 Dusun Bambu *family leisure park* : aksesibilitas

Sumber: Data Pribadi



Gambar 2.4 Dusun Bambu *family leisure park* : fasilitas

Sumber: Data Pribadi

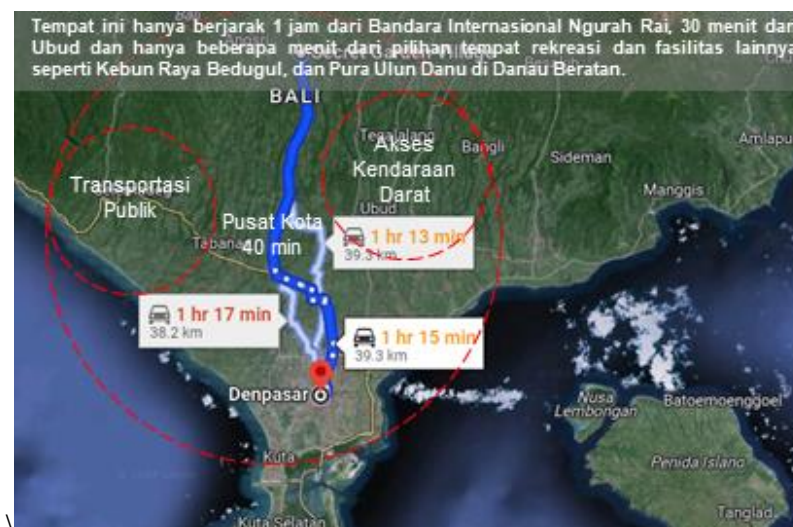
B. *Secret Garden Village*

Wisata rekreasi keluarga dengan konsep hiburan, bermain dan edukasi dalam konteks daerah setempat dengan potensi sawah dan pegunungan. Tempat ini menggabungkan konsep wisata alam dengan budaya, edukasi, dan kuliner. Pengunjung dapat melihat proses pembuatan produk kecantikan tradisional Bali, belajar tentang kopi lokal, dan menikmati pemandangan indah pegunungan Bedugul. Secret Garden Village juga memiliki restoran dan kafe yang menyajikan makanan khas Bali dan Indonesia, serta toko oleh-oleh yang menjual produk lokal.



Gambar 2.5 Fasilitas di *Secret Garden Village*

Sumber: Data Pribadi



Gambar 2.6 Lokasi *Secret Garden Village*

Sumber: Data Pribadi



Gambar 2.7 Fasilitas di *Secret Garden Village*

Sumber: Data Pribadi

C. Inargo

INAGRO adalah tempat wisata agrikultur yang ideal untuk menghabiskan waktu bersama keluarga dan kerabat. Dengan konsepnya yang ramah lingkungan dan tersedia fasilitas pertanian, perkebunan dan peternakan sebagai sarana edukasi.



Gambar 2.6 Fasilitas di Inargo

Sumber: Data Pribadi



Gambar 2.7 Lokasi Inargo

Sumber: Data Pribadi



Gambar 2.8 Fasilitas di Chenot Palace Weggis

Sumber: Data Pribadi