

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Kajian Perancangan Agrowisata

2.1.1. Pengertian Agrowisata

Agrowisata merupakan bentuk wisata yang mengintegrasikan kegiatan pertanian dengan aktivitas rekreasi, yang memungkinkan pengunjung untuk belajar tentang proses produksi pertanian sambil menikmati keindahan alam. Menurut (Telfer, 2000) dalam bukunya *Tourism and Agriculture: New Geographies of Consumption, Production and Rural Restructuring*, agrowisata tidak hanya berfokus pada aspek rekreasi, tetapi juga pada edukasi dan keberlanjutan, dengan tujuan meningkatkan kesadaran pengunjung tentang pentingnya pertanian dan keberlanjutan lingkungan.

Sumber:

Telfer, D. J. (2000). *Tourism and Agriculture: New Geographies of Consumption, Production and Rural Restructuring*. Channel View Publications.

2.1.2. Prinsip Pengelolaan Agrowisata

Menurut Suhardi (2015), prinsip-prinsip yang perlu diterapkan dalam pengelolaan agrowisata meliputi:

1. Keterlibatan Masyarakat Lokal: Masyarakat setempat harus menjadi bagian utama dalam pengelolaan, baik sebagai pelaku usaha maupun penyedia jasa wisata.
2. Keberlanjutan Lingkungan: Aktivitas wisata tidak boleh merusak ekosistem lokal, melainkan harus mendukung pelestariannya.
3. Edukasi dan Pengalaman: Wisatawan mendapatkan nilai tambah melalui pengalaman belajar, seperti bertani, memanen hasil kebun, atau belajar pengolahan hasil tani.
4. Pengelolaan Terintegrasi: Agrowisata harus terintegrasi dengan sektor lain, seperti pariwisata budaya atau wisata alam, untuk menciptakan daya tarik yang komprehensif.

2.1.3. Desain Lanskap Agrowisata

Desain lanskap dalam agrowisata berfokus pada penataan ruang terbuka hijau yang mendukung kegiatan pertanian sekaligus memberikan kenyamanan dan edukasi bagi pengunjung. (Tveit et al., 2006) dalam penelitian mereka tentang *Landscape and sustainability* menyatakan bahwa desain lanskap agrowisata harus memperhatikan aspek estetika, fungsionalitas, serta keberlanjutan lingkungan untuk menciptakan ruang yang harmonis antara manusia dan alam.

Sumber:

Tveit, M., Ode, A., & Fry, G. (2006). *Key Concepts in Landscape Ecology*. Springer.

2.1.4. Pemberdayaan Komunitas Lokal melalui Wisata

Pemberdayaan masyarakat lokal adalah aspek penting dalam pengembangan agrowisata. Menurut (Scheyvens, 2002) dalam bukunya *Tourism for Development: Empowering Communities*, agrowisata yang baik harus dapat memberdayakan masyarakat lokal dengan menciptakan lapangan kerja, meningkatkan keterampilan, dan memfasilitasi partisipasi dalam pengambilan keputusan. Pemberdayaan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat sekitar, sekaligus mendukung kelestarian budaya dan alam yang ada.

Sumber:

Scheyvens, R. (2002). *Tourism for Development: Empowering Communities*. Pearson Education.

2.1.5. Kearifan Lokal dan Budaya dalam Arsitektur

Kearifan lokal adalah nilai-nilai budaya dan tradisi yang berkembang dalam masyarakat, yang seringkali mencakup cara hidup yang harmonis dengan alam dan prinsip-prinsip keberlanjutan. (Heath, 2009) dalam *Vernacular Architecture and Regional Design: Cultural Practices and Sustainability* menyatakan bahwa arsitektur yang mengakomodasi kearifan lokal tidak hanya menciptakan identitas yang kuat bagi bangunan, tetapi juga mendorong penghormatan terhadap alam dan budaya. Dalam konteks agrowisata, kearifan lokal ini dapat diintegrasikan dalam desain bangunan untuk memperkaya pengalaman wisatawan dan memperkuat hubungan mereka dengan budaya setempat.

Sumber:

Heat K, (2009). *Vernacular Architecture and Regional Design: Cultural Practices and Sustainability*. Springer.

2.1.6. Konsep Interaktif dalam Wisata Edukatif & Rekreatif

Salah satu konsep utama dalam agrowisata adalah menciptakan pengalaman edukatif yang melibatkan wisatawan secara langsung. (Parveen & Ramzan, 2024) dalam bukunya *The Role of Digital Technologies in Education* menjelaskan pentingnya pengalaman interaktif dalam pendidikan, di mana pengunjung tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses belajar. Dalam konteks agrowisata, ini dapat diterapkan dengan menyediakan kegiatan interaktif seperti bercocok tanam, pelatihan pertanian, dan pengalaman langsung terkait konservasi lingkungan.

Sumber:

Parveen & Ramzan, (2024). *The Role of Digital Technologies in Education*. Routledge.

2.1.7. Teori Keterhubungan Alam dan Manusia

Konsep ini berfokus pada hubungan simbiosis antara manusia dan alam, di mana kedua elemen tersebut saling mempengaruhi dan mendukung satu sama lain. (Kaplan, 1989) dalam *The Experience of Nature: A Psychological Perspective* menyatakan bahwa hubungan manusia dengan alam memiliki dampak positif terhadap kesejahteraan fisik dan mental manusia. Dalam perancangan agrowisata, penting untuk menciptakan ruang yang memperkuat konektivitas ini, baik melalui penataan lanskap yang mendukung aktivitas pertanian maupun desain bangunan yang berbaur dengan alam sekitar.

Sumber:

Kaplan, S., & Kaplan, R. (1989). *The Experience of Nature: A Psychological Perspective*. Cambridge University Press.

2.2. Kajian Arsitektur Neo-Vernakular

2.2.1. Pengertian Neo-Vernakular

Neo-vernakular adalah pendekatan desain yang memadukan elemen tradisional lokal dengan teknologi dan kebutuhan modern. Menurut Frampton (1983), arsitektur neo-vernakular menciptakan harmoni antara budaya lokal dan keberlanjutan melalui penggunaan material lokal dan desain yang kontekstual.

Pendekatan ini cocok diterapkan pada kawasan agrowisata untuk melestarikan identitas lokal sekaligus menarik wisatawan.

2.2.2. Prinsip Prinsip Pendekatan Neo-Vernakular

Menurut Steele (1997), terdapat beberapa prinsip utama dalam pendekatan neo-vernakular:

1. Konteks Lokal:

Desain harus mencerminkan karakter budaya, iklim, dan lingkungan lokal. Elemen tradisional seperti bentuk atap, pola fasad, atau tata ruang lokal dapat dijadikan inspirasi.

2. Material Lokal:

Pemanfaatan material lokal bertujuan untuk menjaga keberlanjutan, mengurangi biaya transportasi, serta melestarikan identitas budaya lokal.

3. Adaptasi Teknologi Modern:

Teknologi modern digunakan untuk meningkatkan efisiensi energi, kenyamanan, dan fungsi bangunan tanpa menghilangkan esensi tradisional.

4. Keberlanjutan:

Pendekatan ini mendukung pembangunan yang ramah lingkungan melalui penggunaan sumber daya yang efisien dan desain yang responsif terhadap iklim.

5. Pelestarian Identitas Budaya:

Elemen-elemen desain tradisional, seperti motif, ornamen, dan tata ruang, dipertahankan atau direinterpretasi untuk menjaga warisan budaya lokal.

2.2.3. Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur neo vernakular adalah pengembangan dari arsitektur vernakular yang menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan pendekatan desain kontemporer. (Frampton & Cava, 2001) dalam bukunya *Studies in Tectonic Culture* menjelaskan bahwa arsitektur neo vernakular mempertahankan elemen-elemen lokal yang khas, seperti bentuk atap dan penggunaan material alami, namun diadaptasi dengan teknologi modern dan kebutuhan fungsional masa kini. Pendekatan ini berfokus pada keberlanjutan dan penghormatan terhadap warisan budaya, namun tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Sumber:

Frampton, K. (2001). *Studies in Tectonic Culture: The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture*. MIT Press.

2.2.4. Karakteristik Arsitektur Neo-Vernakular

1. Adaptasi budaya lokal: Mengangkat nilai, simbol, dan tata ruang tradisional.
2. Penggunaan material lokal: Kayu, bambu, batu, tanah liat, dll.
3. Respon terhadap iklim: Ventilasi silang, atap lebar, bukaan besar.
4. Konteks sosial dan tapak: Penyesuaian terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar.
5. Ekspresi modern: Bentuk dan konstruksi dapat dimodernisasi tanpa kehilangan esensi lokal.

Sumber :

Yulianto, B. (2020). *Jurnal NALARs*. "Arsitektur neo vernakular adalah strategi arsitektur tropis yang memadukan kearifan lokal dan teknologi modern secara harmonis."

2.3. Kajian Arsitektur Edukatif

2.3.1. Pengertian Arsitektur Edukatif

Arsitektur edukatif adalah pendekatan perancangan lingkungan binaan yang mendukung dan memperkaya proses pembelajaran formal maupun informal. Tidak hanya sebatas fisik bangunan pendidikan seperti sekolah atau universitas, arsitektur edukatif mencakup cara ruang mendidik secara langsung maupun pasif, termasuk ruang publik, taman belajar, galeri, dan museum.

Dudek, M. (2010). "Educational architecture is not just about the function of teaching, but also how space itself becomes a medium of learning."

2.3.2. Karakteristik Arsitektur Edukatif

Beberapa ciri utama dari arsitektur edukatif meliputi:

1. Fleksibilitas ruang: Ruang dapat diubah sesuai kebutuhan aktivitas belajar.
2. Desain partisipatif: Melibatkan pengguna (guru, murid, masyarakat) dalam proses desain.

3. Pencahayaan alami dan ventilasi silang: Meningkatkan kenyamanan dan konsentrasi.
4. Zona belajar informal: Koridor, taman, atau selasar sebagai ruang interaksi.
5. Skala ramah pengguna: Terutama untuk anak-anak di usia dini.
6. Aksesibilitas universal: Ramah difabel dan lintas usia.

Sanoff, H. (2001). "Ruang belajar yang baik adalah ruang yang memotivasi dan tidak memaksa."

2.3.3. Teori dan Penelitian Terkait

1. Montessori Space Principles: Lingkungan yang mendukung eksplorasi bebas, kebebasan anak, dan keteraturan.
2. 21st Century Learning Environments: Desain ruang belajar berbasis kolaborasi, teknologi, dan kreativitas (Nair et al., 2009).
3. Experiential Learning: Ruang sebagai media pembelajaran melalui pengalaman langsung (Kolb, 1984).

2.4. Kajian Arsitektur Rekreatif

2.4.1. Pengertian Arsitektur Rekreatif

Arsitektur rekreatif adalah pendekatan perancangan ruang yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan relaksasi, hiburan, dan penyegaran fisik maupun mental bagi pengguna. Ruang rekreatif tidak hanya berfungsi sebagai tempat bersantai, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial, refleksi, dan pembentukan pengalaman ruang yang menyenangkan.

"Recreational architecture emphasizes pleasure, rest, and engagement, integrating spatial aesthetics with psychological relief."

— Carr et al. (1992)

2.4.2. Fungsi dan Peran Ruang Rekreatif

Ruang rekreatif memainkan peran penting dalam kehidupan manusia modern, terutama di kawasan urban dan pariwisata. Fungsi utamanya meliputi:

1. Pelepas stres dan pemulihan mental (Kaplan & Kaplan, 1989)
2. Fasilitator interaksi sosial dan kebersamaan (Gehl, 2011)
3. Media edukasi dan eksplorasi pengalaman ruang (Lawson, 2001)

4. Sarana estetika dan identitas kota (Moughtin et al., 2003)

2.4.3. Karakteristik Arsitektur Rekreatif

Ciri khas desain arsitektur rekreatif meliputi:

1. Ruang terbuka dan fleksibel (taman, alun-alun, waterfront)
2. Keterhubungan dengan alam (landscape, air, vegetasi)
3. Estetika yang menyenangkan dan humanis
4. Aksesibilitas dan kenyamanan untuk semua kalangan
5. Multifungsi: dapat digunakan untuk aktivitas pasif (duduk, bersantai) maupun aktif (bermain, berjalan, berolahraga)

“Good recreational space should be inviting, human-scaled, and rich in sensory and social stimuli.”

— Gehl, J. (2011)

2.4.4. Prinsip Desain Arsitektur Rekreatif

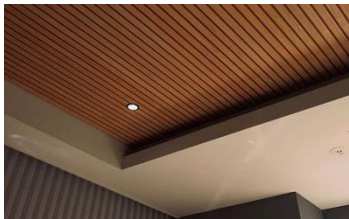
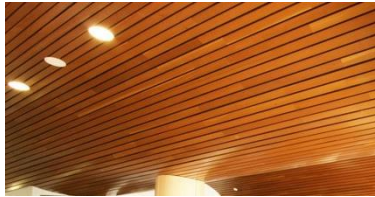
Menurut beberapa pakar desain ruang publik dan rekreatif, prinsip dasar yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Human-oriented design (Gehl, 2011)
2. Place attachment & sense of place (Tuan, 1977)
3. Visual and spatial connectivity (Ching, 2014)
4. Natural restorative environment (Kaplan & Kaplan, 1989)

2.5. Kriteria Desain Neo Vernakular, Edukatif, Rekreatif

2.5.1. Tata Ruang Dalam

Elemen	Neo-Vernakular	Edukatif	Rekreatif
Dinding	1. Material alami: bata merah, batu kali, papan kayu lokal.	1. Material ringan: bata ringan, panel GRC, atau plester akustik.	1. Material: batu alam, kayu, kaca besar untuk menyatu dengan alam.

	2. Finishing kasar atau ekspos, mempertahankan tampilan tradisional. 3. Ventilasi silang, lubang angin dari kayu ukir atau jalusi. 	2. Warna cerah dan edukatif, dapat memuat elemen visual pembelajaran. 3. Peredaman suara dan ventilasi silang diperhatikan. 	2. Dinding terbuka/semi-transparan untuk view dan sirkulasi. 3. Warna alam: krem, coklat tanah, hijau daun. 
Plafond	1. Material: papan kayu, anyaman bambu, gypsum motif kayu. 2. Bentuk tinggi mengikuti atap limasan/joglo, kadang tanpa plafon. 3. Struktur rangka kayu terlihat sebagai elemen estetis. 	1. Material: gypsum akustik, metal ceiling, plafon gantung modular. 2. Tinggi disesuaikan kebutuhan pencahayaan dan akustik. 3. Ruang terbuka/interaktif kadang tanpa plafon (struktur ekspose). 	1. Plafon tinggi atau atap terbuka dengan material alami (bambu/kayu). 2. Bentuk mengikuti lanskap: miring, melengkung, atau skylight. 3. Pencahayaan alami menjadi fokus utama. 

Lantai	1. Material: ubin terakota, semen ekspos, batu andesit. 2. Warna tanah dan tekstur kasar untuk menjaga kesan alami. 3. Level berbeda sesuai hierarki ruang (dalam, ndalem, pendopo). 	1. Material: vinyl tahan gores, keramik, atau parket sintetis. 	1. Material: batu alam, kayu outdoor, kerikil stabil. 2. Anti slip dan tahan cuaca untuk ruang luar. 3. Transisi halus antara ruang dalam dan luar. 
--------	---	---	---

Table 1. Kriteria Desain Tata Ruang Dalam Neo-Vernakular, Edukatif, Rekreatif

Sumber : Penulis, 2024

2.5.2. Tata Ruang Luar

Elemen	Neo-Vernakular	Edukatif	Rekreatif
Sirkulasi	1. Jalur setapak dari batu atau tanah padat. 2. Sirkulasi bersumbu (mengacu arah mata angin/kosmologi).	1. Sirkulasi terbuka dan fleksibel. 2. Jalur lebar dan ramah difabel. 3. Integrasi jalur dengan zona pembelajaran luar ruang.	1. Sirkulasi alami menyatu dengan kontur lahan. 2. Jalan berpola organik untuk mengundang eksplorasi.

	3. Gerakan terstruktur dan hierarkis dari luar ke dalam (njaban → njeron). 		3. Jalur refleksi dari kerikil atau batu alam. 
Lanskap	1. Lanskap berpola simetris atau berjenjang sesuai adat. 2. Elemen air (kolam, jalur air kecil) sebagai pendingin. 3. Pendopo dan taman sebagai ruang antara luar dan dalam. 	1. Lanskap edukatif seperti taman sensorik, amfiteater luar ruang. 2. Area interaktif untuk bermain dan belajar. 3. Elemen lanskap mendukung tema pembelajaran (sains, ekologi, budaya). 	1. Lanskap bersifat naturalistik dan terbuka. 2. Kolam refleksi, taman relaksasi, dan area piknik. 3. Integrasi lanskap dengan bangunan (tanpa batas visual). 
Vegetasi	1. Tanaman lokal seperti pohon sawo, pisang, mangga, dan perdu.	1. Tanaman edukatif: tanaman obat keluarga	1. Tanaman peneduh besar seperti trembesi,

	2. Fungsi estetika dan simbolis (kultur Jawa). 3. Ditanam mengelilingi pekarangan sebagai pelindung dan pembatas alami.	(TOGA), kebun sekolah. 2. Tumbuhan rendah pemeliharaan dan aman untuk anak-anak. 3. Fungsi edukatif dan ekologis sekaligus.	ketapang kencana. 2. Tanaman aromatik dan warna-warni untuk relaksasi. 3. Disusun alami, tidak kaku, menyatu dengan kontur dan view.
	  		

Table 2. Kriteria Desain Tata Ruang Luar Neo-Vernakular, Edukatif, Rekreatif

Sumber : Penulis, 2024

2.5.3. Gubahan Massa

Elemen	Neo-Vernakular	Edukatif	Rekreatif
Fasad	1. Simetris dan berhierarki (menghadap depan rumah sebagai pusat orientasi). 2. Menggunakan material lokal: bata ekspos, kayu jati, batu alam. 3. Dihiasi ukiran kayu pada pintu, jendela, dan jalusi.	1. Fasad komunikatif dan ekspresif (menampilkan identitas fungsi pendidikan). 2. Material ringan dan transparan seperti kaca, GRC, atau panel berwarna. 3. Elemen visual edukatif seperti	1. Fasad terbuka dan menyatu dengan lanskap. 2. Penggunaan material alami: kaca besar, kayu, batu alam. 3. Minim ornamen, lebih pada ekspose struktur dan material.

	4. Bukaannya (ventilasi) vertikal dengan jalusi atau kisi-kisi kayu. 5. Warna-warna alami dan tidak mencolok.  	mural, signage interaktif. 4. Banyak bukaan untuk cahaya dan sirkulasi udara alami. 5. Skala ramah anak dan inklusif. 	4. Bukaan besar untuk panorama dan cahaya alami. 5. Desain bebas, organik, dan menyambut. 
Atap	1. Bentuk atap tradisional: Joglo, Limasan, Kampung. 2. Struktur kayu tradisional (tumpang sari, blandar, sunduk). 3. Genteng tanah liat merah. 4. Overstek besar untuk menghindari hujan masuk ke dinding. 5. Bentuk atap menyimbolkan hierarki ruang	6. Atap datar atau miring ringan dengan skylight atau ventilasi atap. 7. Bisa dilengkapi atap taman (green roof) atau panel surya. 8. Struktur modular dan efisien untuk pencahayaan dan ventilasi. 9. Akses ke atap kadang dimanfaatkan sebagai ruang belajar luar.	1. Atap mengikuti kontur alam atau disesuaikan untuk menciptakan ruang semi terbuka. 2. Bentuk bebas dan ekspresif (atap pelana terbuka, atap taman, kombinasi). 3. Skylight, ventilasi silang, dan atap transparan banyak digunakan. 4. Material: kayu ekspos, kaca tempered, atap hijau alami.



Table 3. Kriteria Desain Gubahan Massa Neo-Vernakular, Edukatif, Rekreatif

Sumber : Penulis, 2024

2.6. Studi Preseden

a. Kampung Kopi Banaran, Semarang



Gambar 3. Kampung Kopi Banaran, Semarang

Sumber : Pinterest, 2024

Kampung Kopi Banaran merupakan kawasan agrowisata berbasis kopi yang terletak di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Kawasan ini mengombinasikan fungsi wisata edukasi, rekreasi, dan pelestarian budaya lokal. Bangunan-bangunan di kawasan ini memanfaatkan desain dengan pendekatan vernakular yang mengadaptasi elemen arsitektur tradisional Jawa, seperti penggunaan kayu, bentuk atap joglo, dan ruang terbuka.

Relevansi : Pendekatan arsitektur vernakular dan fokus pada wisata berbasis pertanian menjadi studi yang relevan untuk memahami cara mengintegrasikan elemen lokal ke dalam desain kawasan wisata.

Sumber : Wibowo, S. (2015). Kajian Arsitektur Vernakular pada Bangunan Joglo Kampoeng Kopi Banaran. *Jurnal Arsitektur dan Lingkungan*, 3(2), 112-120.

b. Agrowisata Bhumi Merapi, Sleman



Gambar 4. Agrowisata Bhumi Merapi, Sleman
Sumber : Pinterest, 2024

Agrowisata Bhumi Merapi menggabungkan aktivitas peternakan, pertanian, dan wisata edukasi. Bangunan di kawasan ini menggunakan pendekatan neo-vernakular dengan material lokal seperti bambu dan kayu, serta tata ruang yang menyatu dengan alam. Fasilitas edukasi seperti kebun hidroponik dan area interaksi dengan hewan didesain untuk mendukung wisata edukatif.

Relevansi : Studi ini memberikan wawasan tentang bagaimana mengintegrasikan konsep edukasi dan rekreasi melalui desain tata ruang yang harmonis dengan lingkungan sekitar.

Sumber : Santoso, A. (2018). Agrowisata Berbasis Edukasi sebagai Pendukung Pariwisata Berkelanjutan: Studi Kasus Bhumi Merapi. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 6(1), 20-35.

c. Desa Wisata Tamansari, Banyuwangi



Gambar 5. Desa Wisata Tamansari, Banyuwangi
Sumber : Pinterest, 2024

Desa Wisata Tamansari merupakan kawasan wisata yang mengintegrasikan kegiatan agrowisata, budaya lokal, dan keindahan alam. Bangunan-bangunan di kawasan ini dirancang dengan pendekatan arsitektur tradisional Osing menggunakan material ramah lingkungan, seperti bambu dan anyaman, yang digabungkan dengan teknologi modern untuk kenyamanan pengunjung.

Relevansi : Studi ini memberikan inspirasi tentang cara memadukan elemen tradisional dengan teknologi modern untuk mendukung konsep arsitektur neo-vernakular.

Sumber : Putra, M. A., & Sulistyowati, W. (2019). Arsitektur Tradisional sebagai Identitas Desa Wisata: Studi Kasus Desa Wisata Tamansari, Banyuwangi. *Jurnal Arsitektur Indonesia*, 5(2), 88-96.

d. Kusuma Agrowisata, Malang



Gambar 6. Kusuma Agrowisata, Malang
Sumber : Pinterest, 2024

Kusuma Agrowisata mengusung konsep ramah lingkungan dengan pendekatan modern-vernakular. Bangunan di kawasan ini menggunakan material lokal seperti batu bata ekspos dan kayu, serta mempertahankan struktur khas arsitektur lokal. Kawasan ini memadukan fungsi pertanian organik, area edukasi, dan fasilitas rekreasi.

Relevansi : Studi ini memberikan gambaran tentang bagaimana desain arsitektur dapat mendukung keberlanjutan lingkungan tanpa menghilangkan identitas lokal.

Sumber : Rahman, F., & Widiastuti, D. (2020). Pendekatan Neo-Vernakular dalam Desain Kawasan Agrowisata: Studi Kasus Batu Organik. *Jurnal Desain Lingkungan*, 8(1), 52-60.

e. Desa Wisata Pentingsari, Sleman



Gambar 7. Desa Wisata Pentingsari, Sleman
Sumber : Pinterest, 2024

Desa Wisata Pentingsari mengutamakan pelestarian budaya lokal dan kearifan lokal dalam tata ruangnya. Pendekatan neo-vernakular terlihat dari penggunaan elemen tradisional Jawa yang dipadukan dengan fungsi modern seperti penginapan berbasis homestay, ruang workshop, dan area pertanian interaktif.

Relevansi : Studi ini memberikan referensi untuk memahami cara mengintegrasikan budaya lokal ke dalam desain kawasan wisata yang berorientasi pada masyarakat.

Sumber : Suyoto, D. (2016). Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat: Studi Desa Pentingsari. *Jurnal Pembangunan Daerah*, 4(3), 45-58.

2.7. Penelitian Terkait

1. Jurnal: *Strategi Pengembangan Agrowisata di Kawasan Pedesaan untuk Pemberdayaan Masyarakat*
Penulis: S. Mulyadi, W. Santoso
Isi: Penelitian ini membahas strategi untuk mengembangkan agrowisata berbasis potensi lokal guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar, termasuk pendekatan arsitektur ramah lingkungan.
Publikasi: Jurnal Pengembangan Wilayah, Vol. 8, No. 2, 2021.
Relevansi: Penelitian ini berguna untuk merancang strategi pengembangan Kajor Wetan sebagai kawasan agrowisata yang terintegrasi dengan Goa Cerme.
2. Jurnal: *Perancangan Kawasan Agrowisata Berkelanjutan di Desa Wisata Tegalalang*
Penulis: R. Prawira, I. Suhendra
Isi: Studi ini mengintegrasikan prinsip keberlanjutan dengan rancangan kawasan agrowisata, melibatkan analisis tapak, sosial, dan potensi lingkungan.
Publikasi: Jurnal Pariwisata dan Arsitektur, Vol. 10, No. 3, 2022.
Relevansi: Memberikan inspirasi untuk penerapan desain berbasis keberlanjutan pada agrowisata Kajor Wetan.
3. Jurnal: *Pengembangan Agrowisata Berbasis Partisipasi Masyarakat di Desa Wisata Baturaden*
Penulis: Rahmawati, N., dan Putra, H.
Publikasi: Jurnal Pembangunan Wilayah, Vol. 5, No. 1, 2019.
Isi: Penelitian ini mengkaji partisipasi masyarakat dalam pengembangan agrowisata, termasuk manajemen kawasan dan aktivitas wisata berbasis budaya lokal.
Relevansi: Dapat dijadikan referensi untuk melibatkan masyarakat lokal di Kajor Wetan.
4. Jurnal: *Peran Agrowisata dalam Peningkatan Ekonomi Desa*
Penulis: Susanti, D., dan Kartono, T.
Publikasi: Jurnal Ekowisata Indonesia, Vol. 6, No. 2, 2020.
Isi: Membahas dampak agrowisata terhadap ekonomi masyarakat desa,

termasuk analisis potensi lokal dan strategi pemasaran.

Relevansi: Berguna untuk memahami dampak ekonomi agrowisata di Kajor Wetan.

5. Jurnal: *Implementasi Konsep Arsitektur Hijau pada Kawasan Agrowisata di Karanganyar*

Penulis: Herawati, S., dan Kurniawan, B.

Publikasi: Jurnal Arsitektur Lingkungan, Vol. 4, No. 3, 2021.

Isi: Penelitian ini mengaplikasikan prinsip arsitektur hijau dalam desain kawasan wisata berbasis pertanian.

Relevansi: Memberikan panduan desain berkelanjutan untuk agrowisata di Kajor Wetan.

6. Jurnal: *Analisis Potensi dan Strategi Pengembangan Agrowisata di Wilayah Perbukitan Menoreh*

Penulis: Sari, W. R., dan Nugroho, D.

Publikasi: Jurnal Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Vol. 9, No. 2, 2021.

Isi: Fokus pada potensi wilayah berbasis bentang alam perbukitan serta strategi untuk pengembangan wisata.

Relevansi: Langsung berkaitan dengan karakter geografis Goa Cerme.

7. Buku: *Agrowisata Berkelanjutan: Teori dan Praktik*

Penulis: Dr. H. Sukanto, M.Sc.

Penerbit: Gadjah Mada University Press, 2018.

Isi: Buku ini menjelaskan secara detail prinsip-prinsip pengelolaan agrowisata, termasuk desain tapak, manajemen ekowisata, dan keterlibatan masyarakat lokal.

Relevansi: Buku ini memberikan kerangka teoritis yang kuat untuk merancang agrowisata Kajor Wetan.

8. Judul: *Arsitektur Hijau dalam Perancangan Kawasan Wisata*

Penulis: Prof. Ir. Agus Santosa, Ph.D.

Penerbit: PT Gramedia Pustaka Utama, 2020.

Isi: Fokus pada penerapan konsep arsitektur hijau dalam pengembangan kawasan wisata, termasuk teknik desain bangunan hemat energi dan harmoni dengan lingkungan.

Relevansi: Membantu merancang elemen bangunan dan fasilitas pendukung agrowisata yang ramah lingkungan.

9. Judul: *Arsitektur Berkelanjutan untuk Kawasan Wisata*
Penulis: Siti Maryam, M. Arch.
Penerbit: Deepublish, 2021.
Isi: Buku ini membahas detail penerapan arsitektur berkelanjutan untuk kawasan wisata alam dan agrowisata.
Relevansi: Membantu merancang kawasan wisata yang harmonis dengan lingkungan alam.
10. Judul: *Wisata Berbasis Komunitas: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*
Penulis: Nurhadi, D.
Penerbit: Andi Offset, 2019.
Isi: Membahas pentingnya pemberdayaan komunitas lokal dalam pengembangan kawasan wisata, termasuk strategi kolaborasi.
Relevansi: Berguna untuk mendukung konsep pengelolaan berbasis komunitas di Kajor Wetan.
11. Judul: *Perancangan Ruang Terbuka Hijau pada Kawasan Wisata*
Penulis: Kurniawan, T. D.
Penerbit: Gadjah Mada University Press, 2020.
Isi: Buku ini memberikan panduan teknis untuk merancang ruang terbuka hijau di kawasan wisata berbasis alam.
Relevansi: Cocok untuk merancang ruang terbuka hijau di kawasan agrowisata.
12. Judul: *Manajemen Pariwisata Berkelanjutan*
Penulis: Suharno, B. dan Widodo, T.
Penerbit: Penerbit Erlangga, 2018.
Isi: Buku ini mengupas strategi pengelolaan kawasan wisata yang memperhatikan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan.
Relevansi: Membantu membangun manajemen wisata Kajor Wetan secara berkelanjutan.