BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Desa Bojong merupakan salah satu desa di Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang memiliki karakter wilayah agraris dan pesisir dengan potensi sumber daya alam yang beragam.

Secara geografis, Desa Bojong berada pada zona transisi (*buffer*) antara kawasan pertanian darat dan kawasan perikanan pesisir selatan, sehingga membentuk sistem produksi pangan yang relatif lengkap, mulai dari pertanian, perkebunan, hingga perikanan darat. Kondisi ini menjadikan Desa Bojong memiliki posisi strategis dalam mendukung ketahanan pangan lokal di tingkat desa [1], [2].

Salah satu potensi utama Desa Bojong adalah komoditas Kelapa Bojong Bulat, yang telah ditetapkan sebagai varietas unggul nasional [2], [3]. Perkebunan kelapa tersebar luas dan menjadi identitas ekonomi sekaligus lanskap dominan desa. Selain sektor perkebunan, Desa Bojong juga memiliki aktivitas perikanan darat berupa kolam budidaya ikan air tawar seperti lele dan nila, yang berpotensi sebagai sumber protein hewani bagi masyarakat [1].

Keberadaan dua sektor ini menunjukkan bahwa Desa Bojong memiliki modal ekologis dan produksi pangan yang kuat. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya dikelola secara optimal dalam sistem ruang yang terintegrasi. Aktivitas produksi kelapa dan perikanan masih berlangsung secara terpisah, berskala rumah tangga, dan berorientasi pada penjualan bahan mentah.



(1)



(2)

Gambar 1 dan 2 : (1) Kelapa Bulat Bojong (2) Penyebaran benih ikan air tawar dalam acara kebudayaan Kebo Kuning
Sumber: (1) https://jogjabenih.jogjaprov.go.id/read/9b4f3e5c8cf64c3a8483df5edf24e43f1ae2120fe321845d3cc76057c437175d3056 (2) Jaga Ekosistem, DKP Kulon Progo Tebar Benih Ikan di Kedung Kebo Kuning

Di sisi lain, Desa Bojong memiliki kecenderungan pengembangan desa wisata berbasis potensi lokal. Lanskap perkebunan kelapa, aktivitas pertanian, serta kehidupan masyarakat desa memiliki daya tarik yang berpotensi dikembangkan sebagai wisata edukatif [2].



Gambar 3: Wisata Lanskap Pohon Kelapa Desa Bojong
Sumber: BCL (Bojong... - Forum Meubel Kerajinan & Seni Indonesia | Facebook

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar kelapa masih dijual dalam bentuk mentah, sedangkan sektor perikanan belum didukung fasilitas penyimpanan maupun pengolahan yang memadai. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan hilirisasi karena belum terhubungnya produksi, edukasi, dan pemasaran dalam satu sistem terpadu.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan fasilitator ruang yang merepresentasikan konsep Lumbung Mataraman melalui pendekatan arsitektur modern yang mengintegrasikan budidaya perikanan, pertanian dan perkebunan, serta kegiatan edukatif dan wisata. Dengan demikian, proyek ini diarahkan pada perancangan Agro Edu Wisata di Desa Bojong sebagai pusat hilirisasi, edukasi, dan rekreasi pangan lokal yang berkelanjutan.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Meskipun Desa Bojong memiliki sumber daya alam yang melimpah, hilirisasi produk lokal masih terbatas pada kegiatan rumah tangga. Pada kabupaten Kulon Progo, sektor pertanian sebagai sektor primer masih memberikan kontribusi yang relatif besar, yaitu sekitar 22–23% terhadap perekonomian daerah. Sementara itu, sektor industri pengolahan sebagai sektor sekunder hanya berkontribusi sekitar 14%,

dan sektor perdagangan serta jasa berada pada kisaran 17–22% [4]. Kondisi ini menunjukkan bahwa perekonomian wilayah masih cenderung bertumpu pada aktivitas produksi sumber daya alam dibandingkan dengan pengolahannya. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa sektor pertanian merupakan sektor basis di Kabupaten Kulon Progo , sehingga wilayah ini memiliki karakter sebagai penghasil sumber daya alam yang kuat, namun belum optimal dalam pengembangan sektor pengolahan [5].

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peran hilirisasi dalam meningkatkan ekonomi dan gizi masyarakat masih belum optimal. Hasil wawancara lapangan juga memperlihatkan rendahnya kapasitas sumber daya manusia dalam mengelola teknologi pengolahan pertanian dan perikanan. Keterbatasan literasi gizi, inovasi produk, serta akses pelatihan turut menghambat kemandirian pangan masyarakat. Permasalahan ini tidak dapat diselesaikan semata melalui pembangunan fisik, melainkan memerlukan pendekatan yang menempatkan masyarakat sebagai pelaku utama.

Berdasarkan kondisi tersebut, pendekatan partisipatif dipilih sebagai dasar perancangan Agro Edu Wisata di Desa Bojong. Pendekatan ini menempatkan masyarakat lokal sebagai aktor utama dalam proses perencanaan. Melalui keterlibatan langsung, ruang yang terbentuk diharapkan tidak hanya mendukung hilirisasi pangan, tetapi juga menjadi sarana edukasi, pelatihan, dan kolaborasi komunitas menuju kemandirian gizi dan ekonomi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan Agro Edu Wisata Desa Bojong, Panjatan, Kulon Progo, Yogyakarta yang berfungsi sebagai lahan rekreatif, melalui desain tata ruang luar dengan pendekatan partisipatif?

1.3. Tujuan, Sasaran, dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Perancangan ini bertujuan menciptakan fasilitas arsitektur yang solutif, responsif, dan berkelanjutan. Secara khusus, tujuan perancangan meliputi:

a. Merumuskan master plan Agrowisata yang mengintegrasikan fungsi Lumbung Gizi, Edukasi, dan Rekreasi sebagai upaya arsitektural dalam pencegahan stunting.

b. Menerapkan nilai kearifan lokal Lumbung Mataraman sebagai dasar filosofis dan identitas arsitektur.
c. Mengembangkan program ruang yang adaptif untuk mendukung pengelolaan sumber daya lokal pada sektor agro.
d. Mengimplementasikan pendekatan partisipatif agar desain selaras dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat.

1.3.2. Sasaran

Untuk mencapai tujuan tersebut, proyek ini menetapkan beberapa sasaran yang terukur, yaitu:

a. Mengidentifikasi dan memetakan kebutuhan ruang masyarakat serta pemangku kepentingan melalui metode partisipatif.
b. Merumuskan kriteria desain tapak yang efisien dalam mengatur sirkulasi material dan pengunjung pada alur agro
c. Menghasilkan zonasi ruang luar yang mengintegrasikan kawasan agro berbasis surjan, serta area edukasi dan rekreasi.
d. Merancang prototipe bangunan utama berupa fasilitas edukatif, rekreatif dan kontekstual dengan budaya Desa Bojong.
e. Menyusun desain tapak yang inklusif, adaptif, dan memperhatikan prinsip keberlanjutan arsitektur.

1.3.3. Manfaat

Perancangan ini memberikan manfaat pada aspek sosial, ekonomi, lingkungan, dan arsitektural. Secara sosial, proyek ini menjadi katalis melalui edukasi dan rekreasi, peningkatan kesejahteraan, serta penguatan komunitas berbasis gotong royong.

1.4. Lingkup Studi

Untuk menjaga fokus perancangan agar tetap relevan dengan tujuan utama dan tidak melebar dari lingkup studi arsitektur, penelitian ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

1.4.1. Lingkup Spasial

Perancangan ini dibatasi pada wilayah Desa Bojong, Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo, dengan batas tapak yang ditetapkan melalui analisis pada Bab III dan Bab 4. Fokus utama keluaran adalah desain ruang luar berupa masterplan

yang mengintegrasikan potensi lokal, termasuk Kelapa Bojong Bulat, ke dalam pola zonasi yang fungsional dan saling terhubung [1], [2], [3].

1.4.2. Lingkup Temporal

Secara temporal, perancangan ini didasarkan pada kebutuhan untuk merespons kebijakan Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2021 mengenai percepatan penurunan stunting serta Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2021 tentang pembangunan wilayah. Dalam jangka panjang, perancangan diarahkan untuk menghasilkan desain fisik yang mampu berfungsi sebagai pusat produksi, edukasi gizi, dan destinasi wisata tematik yang berkelanjutan [6].

1.4.3. Lingkup Substansial

Penekanan desain Agrowisata difokuskan pada beberapa aspek arsitektural. Pertama, perumusan program ruang yang terperinci, khususnya penyusunan zonasi masterplan yang efisien melalui pemisahan sirkulasi material dan sirkulasi pengunjung. Kedua, perancangan prototipe bangunan utama sebagai ilustrasi penerapan hasil partisipatif warga. Ketiga, penerapan metode partisipatif yang dibatasi pada tahap pengumpulan data, verifikasi program ruang, dan desain tanpa mencakup proses implementasi maupun manajemen proyek secara keseluruhan.

1.5. Metode Studi

Penyelesaian masalah perancangan pada pengembangan Agro Edu Wisata dilakukan melalui pendekatan Desain Partisipatif [7]. Pendekatan ini melibatkan calon pengguna, termasuk UMKM, dan warga, dalam perumusan program ruang serta penentuan alur wisata. Partisipasi tersebut penting untuk memastikan desain yang bersifat fungsional dan menyesuaikan dengan kebutuhan komunitas, sehingga mendukung efisiensi sirkulasi material dan keberlanjutan [7], [8].

Pengumpulan data dalam perancangan ini dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu data primer dan data sekunder, yang seluruhnya diarahkan untuk memberikan masukan pada desain arsitektur.

1.5.1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui survei lapangan, dokumentasi, dan wawancara partisipatif dengan masyarakat Desa Bojong. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi potensi wilayah, kondisi tapak, serta kebutuhan ruang sebagai dasar perancangan.

1.5.2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari literatur, regulasi, dan studi preseden yang mencakup arsitektur partisipatif, desain higienis, serta konsep agro edu wisata, didukung data komoditas dan potensi wilayah sebagai dasar penentuan fungsi, zonasi, dan konsep perancangan.

1.6. Sistematika Penulisan

1.6.1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang yang mencakup alasan pengadaan proyek dan permasalahan utama, yaitu stunting, defisit kapabilitas SDM, dan paradoks pangan, serta menguraikan rumusan masalah, tujuan dan sasaran, sistematika penulisan, dan alur pemikiran penyusunan proposal.

1.6.2. BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka, teori, dan pendekatan (seperti Desain Partisipatif, Agro Wisata), serta kajian atau fokus desain yang berkaitan dengan perancangan Agro Edu Wisata, yang akan dijadikan sebagai dasar dalam proses pembahasan.

1.6.3. BAB 3 KAJIAN LOKASI

Bab ini memberikan gambaran tentang objek yang mencakup tinjauan pemilihan lokasi baik secara makro (Kulon Progo) maupun mikro (Desa Bojong), studi preseden (contoh Agro Edu Wisata).

1.6.4. BAB 4 METODE DAN ANALISIS

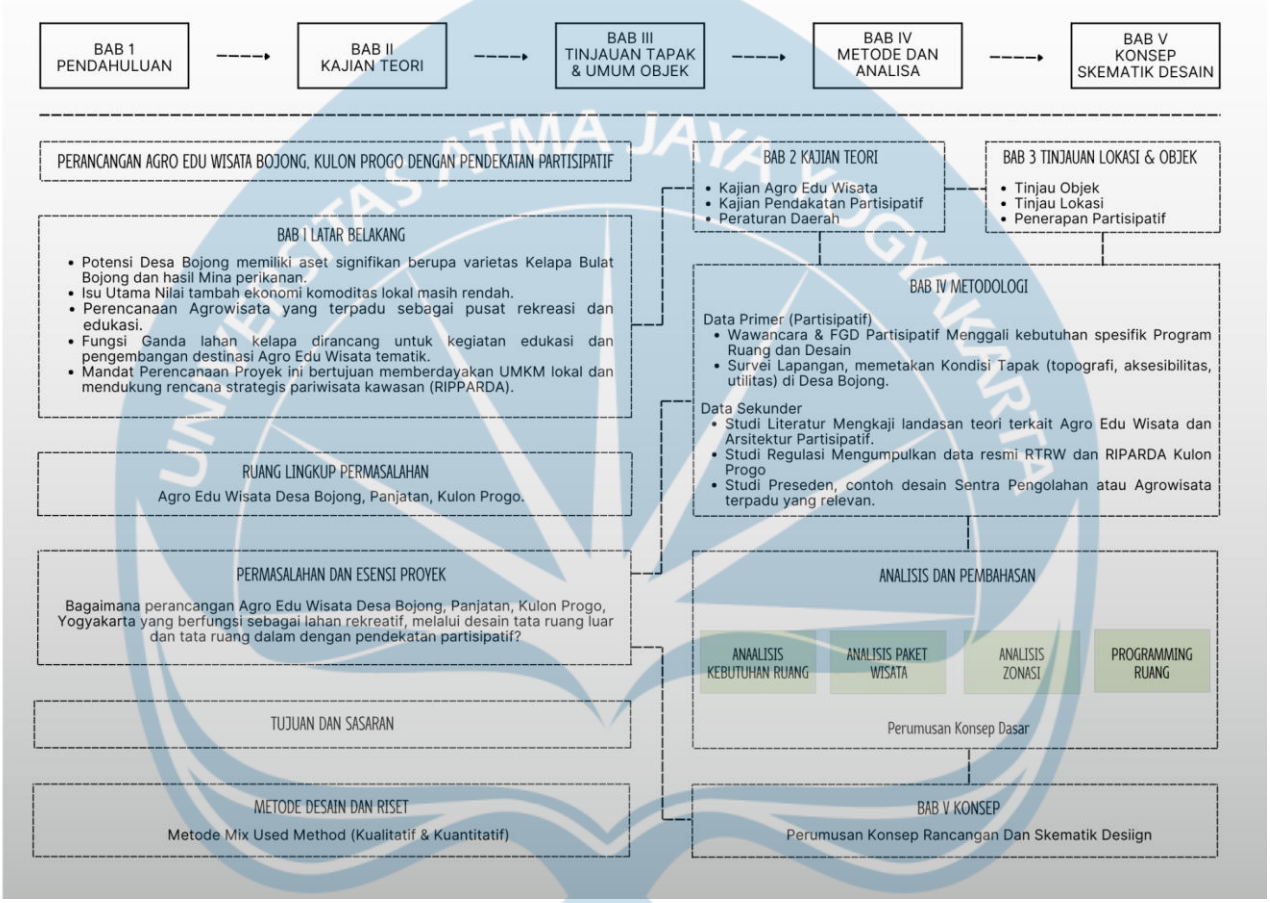
Bab ini menjelaskan metode pengumpulan data (Partisipatif) dan metode analisis yang akan diterapkan. Berisi analisis tapak, sintesis, pembahasan Program Ruang yang merupakan hasil penerapan pendekatan arsitektur yang digunakan pada perancangan Agro Edu Wisata.

1.6.5. BAB 5 PEMBAHASAN

Bab ini berisi kesimpulan desain yang menjelaskan Konsep Agro Edu Wisata sebagai wujud dari solusi struktural dan keinginan masyarakat lokal.

1.7. Alur Pikir

Penjelasan mengenai struktur penulisan yang mencakup lima bab akan diuraikan secara lebih mendalam. Skema alur pemikiran yang digunakan dalam perancangan Agro Edu Wisata yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses perancangan serta penyusunan Laporan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.



Gambar 4 : Alur Pikir
Sumber: Analisa Penulis, September 2025