BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kabupaten Semarang merupakan salah satu wilayah di Jawa Tengah yang memiliki potensi besar di sektor pariwisata, khususnya pariwisata berbasis alam dan agro. Kontribusi sektor ini terhadap perekonomian daerah semakin terlihat dengan meningkatnya minat wisatawan terhadap destinasi yang menawarkan pengalaman rekreasi, edukatif, dan ramah lingkungan. Kabupaten Semarang juga memiliki daya tarik wisata yang beragam, mulai dari wisata alam, budaya, buatan, hingga wisata minat khusus. Keberagaman daya tarik wisata ini menjadikan Kabupaten Semarang sebagai salah satu pusat pertumbuhan pariwisata penting di Jawa Tengah.

Tabel 1.1 Jumlah Pengunjung Tempat Wisata Kab. Semarang

TEMPAT REKREASI	Jumlah Pengunjung di Tempat Rekreasi di Kabupaten Semarang		
	Domestik	Asing	Jumlah
	2024	2024	2024
WISATA ALAM			
1. Air Terjun Curug Laweata Penggaron	32.678	-	32.678
2. Air Terjun Semirang	42.194	-	42.194
3. Curug Tujuh Bidadari	3.762	-	3.762
4. Klenting Kuning	1.380	-	1.380
5. Lereng Kelir	-	-	-
6. Muncul River Tubing	24.575	-	24.575
7. Vana Prastha Gedong Songo	7.636	65	7.701
8. Wana Wisata Penggaron	-	-	-
9. Wisata Alam Perantunan	41.599	-	41.599
10. Pendakian Thekelan	10.430	-	10.430
WISATA BUDAYA			
1. Candi Gedongsongo	311.500	1.276	312.776
2. Goa Maria Kerep Ambarawa	605.684	-	605.684
3. Makam Hasan Munadi Nyatnyono	227.050	-	227.050
4. Museum Kereta Api	151.498	838	152.336
5. Museum Palagan Ambarawa	21.557	-	21.557
WISATA BUATAN			
1. Agro Wisata Kopeng Gunungsari	4.161	-	4.161
2. Agro Wisata Tlogo Resor	24.223	-	24.223
3. Ayanaz	2.346	-	2.346
4. Balemong & Resor	-	-	-
5. Bamboo Garden Sumowono	478	-	478
6. Bantir Hills	3.434	-	3.434
7. Bukit Cinta	138.937	15	138.952
8. Dusun Semilir	510.871	-	510.871
9. Eling Bening	37.542	-	37.542
10. Gumuk Reco Sepakung	-	-	-
11. Hills Joglo Villa	909	112	1.021
12. Hortimart Agro Center	82.647	-	82.647
13. Kampung Kopi Banaran	93.742	-	93.742
14. Kampoeng Wisata Banyumili	72.620	-	72.620
15. Kolam Renang Baran Permai	14.283	-	14.283
16. Kolam Renang Bu Sri	14.827	-	14.827
17. Kolam Renang Bumi Lerep Indah	-	-	-
18. Kolam Renang Tirto Argo Siwarak	61.460	-	61.460

19. Langen Tirto Muncul	-	-	-
20. Muncul Waterpark	43.833	-	43.833
21. New Wisata Bandungan	-	-	-
22. Pemandian Muncul	108.450	-	108.450
23. Saloka Theme Park	113.215	-	113.215
24. Sunrise Hill	4.207	-	4.207
25. Taman Bunga Celosia	339.959	-	339.959
26. Taman Kelinci	9.122	-	9.122
27. Taman Wisata Kopeng	46.211	-	46.211
28. The Fountain Water Park	61.250	-	61.250
29. Tree Top Outbound	26.118	-	26.118
30. Umbul Sidomukti	59.281	-	59.281
31. Watu Gajah Park	9.166	-	9.166
32. Wisata Pesanggrahan Watu Gunung	28.648	-	28.648
WISATA MINAT KHUSUS			
1. Dairyland on The Valley	395.313	-	395.313
2. Emporrium Nissin Biscuit	177.906	-	177.906
3. PT. Jamu Sido Muncul	19.506	-	19.506
4. Susan Spa & Resor	-	-	-
Jumlah	3.986.208	2.306	3.988.514

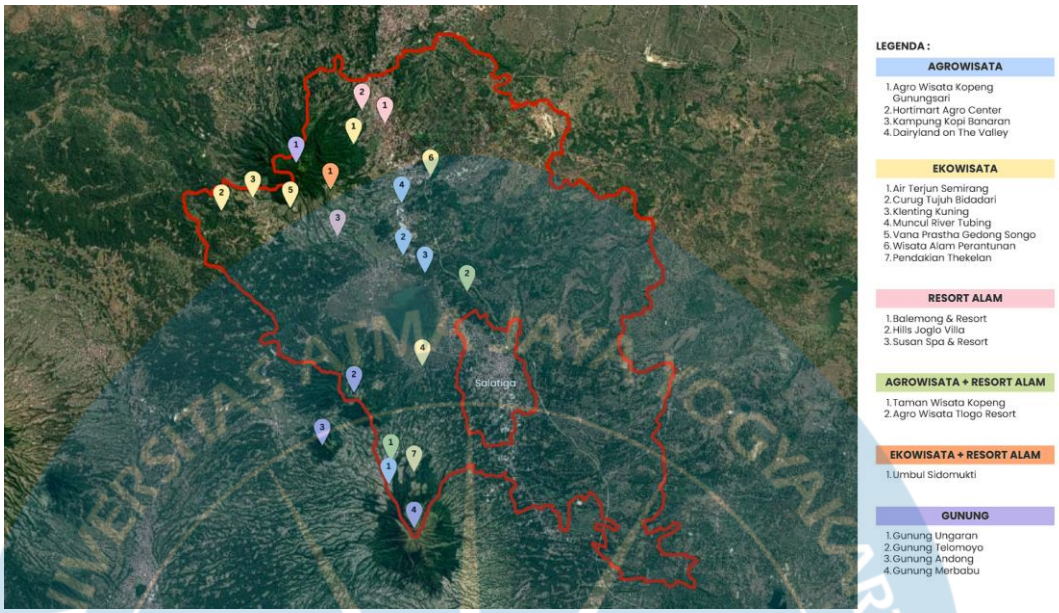
Sumber : Unknown, 2024, (https://semarangkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/OTc3IzI=/-jumlah-pengunjung-di-tempat-rekreasi-di-kabupaten-semarang.html [diambil pada September 2025])

Potensi utama Kabupaten Semarang terletak pada kondisi geografis yang didominasi perbukitan subur dengan dengan panorama Gunung Ungaran, Merbabu, Telomoyo, dan Andong. Lanskap ini tidak hanya mendukung aktivitas pariwisata berbasis alam, tetapi juga memperkuat identitas daerah sebagai kawasan agraris dengan beragam komoditas pertanian, seperti sayuran, buah-buahan, hingga hortikultura. Sektor pertanian bahkan menyumbang 10,45% terhadap PDRB Kabupaten Semarang tahun 2023 (BPS Kabupaten Semarang, 2024), menegaskan peran vitalnya dalam pembangunan daerah sekaligus membuka peluang besar bagi pengembangan agrowisata.

Saat ini, fasilitas di Kabupaten Semarang didominasi oleh rekreasi keluarga dan hiburan, seperti wahana permainan, spot foto, restoran tematik, pusat oleh-oleh, serta edukasi sejarah dan budaya. Perkembangan ini menunjukkan pertumbuhan pariwisata yang pesat, namun masih menyisakan kekurangan mendasar. Potensi pertanian yang besar belum terintegrasi secara optimal ke dalam pariwisata, sementara sebagian besar destinasi hanya berorientasi pada kunjungan harian tanpa menghadirkan akomodasi ramah lingkungan, edukasi agro maupun konservasi lingkungan. Akibatnya, karakter wisata yang ada cenderung homogen, lebih menekankan hiburan visual dan rekreatif, sehingga kurang menawarkan pengalaman yang unik dan berkelanjutan. Hal ini terlihat dari dominasi destinasi wisata buatan seperti Dusun Semilir, Saloka Theme Park, dan Taman Bunga Celosia yang menawarkan wahana permainan, spot foto, maupun rekreasi keluarga serupa. Sementara itu, destinasi berbasis agro seperti Hortimart Agro Center atau Kampung Kopi Banaran jumlahnya relatif lebih sedikit dan belum terintegrasi dengan konsep edukasi maupun akomodasi berkelanjutan. Kondisi ini menandakan adanya peluang untuk menghadirkan inovasi wisata berbasis pertanian dan keberlanjutan.

Peluang tersebut membuka jalan untuk menghadirkan *Eco-Agro Resort* sebagai diferensiasi dari fasilitas wisata yang sudah ada. Melalui konsep terpadu yang menggabungkan rekreasi, edukasi agro, penginapan ramah lingkungan, serta

konservasi lingkungan, *Eco-Agro Resort* diharapkan mampu memperkuat identitas lokal berbasis pertanian, meningkatkan daya saing pariwisata, serta mendukung pembangunan berkelanjutan di Kabupaten Semarang.



Gambar 1.1 Pemetaan Wisata di Kabupaten Semarang
Sumber : Google Earth dimodifikasi oleh penulis, September 2025

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Agrowisata merupakan bentuk pariwisata yang berbasis pada kegiatan pertanian, perkebunan, atau peternakan dan dikembangkan untuk tujuan rekreasi, edukasi, serta peningkatan ekonomi lokal. Dalam konteks tersebut, pengembangan *Eco-Agro Resort* berbasis agrowisata merupakan upaya untuk mengoptimalkan potensi lokal, khususnya sektor pertanian, sekaligus memperkuat daya tarik pariwisata Kabupaten Semarang (BPS Kabupaten Semarang, 2024). Wilayah ini memiliki lahan subur yang mendukung berbagai komoditas pertanian, mulai dari sayuran, buah-buahan, hingga hortikultura, serta panorama alam seperti Gunung Ungaran, Merbabu, Telomoyo, dan Andong. Potensi tersebut akan semakin maksimal apabila didukung fasilitas wisata yang mampu mengintegrasikan rekreasi, edukasi, dan konservasi lingkungan dalam satu kesatuan.

Tabel 1.2 Komparasi Luas Lahan Pertanian dan Lahan Agrowisata di Kabupaten Semarang

Kecamatan	Luas Pertanian Murni (ha, 2024)	Luas Agrowisata (ha, 2025)	Persentase Perubahan	Catatan
Getasan	5,531.47	7	0.13%	- Agrowisata Kopeng Gunungsari (3 ha) - Taman Wisata Kopeng (4 ha)
Tengaran	2,737.48	-	-	-
Susukan	3,757.32	-	-	-

Kaliwungu	2,000.47	-	-	-
Suruh	4,492.92	-	-	-
Pabelan	3,931.65	-	-	-
Tuntang	3,945.55	414	10.5%	- Agrowisata Tlogo Resort (414 ha)
Banyubiru	3,496.00	-	-	-
Jambu	4,473.01	-	-	-
Sumowono	5,244.97	-	-	-
Ambarawa	1,976.81	-	-	-
Bandungan	3,738.80	-	-	-
Bawen	2,550.58	42	1.65%	- Hortimart Agro Center (27 ha) - Kampung Kopi Banaran (15 ha)
Bringin	5,471.19	-	-	-
Bancak	2,944.20	-	-	-
Pringapus	7,246.70	1,1	0.02%	- Jatirunggo Park (1,1 ha)
Bergas	2,493.59	4,7	0.19%	- Dairyland on The Valley (1,7 ha) - Agrowisata Sido Muncul (3 ha)
Ungaran Barat	3,585.31	-	-	-
Ungaran Timur	4,616.23	-	-	-

Sumber: Analisis Pribadi Penulis, November 2025

Namun, perkembangan pariwisata di Kabupaten Semarang saat ini lebih banyak berorientasi pada rekreasi massal, seperti wahana permainan, spot foto, restoran tematik, dan pusat oleh-oleh. Data kunjungan wisata menunjukkan adanya ketimpangan jumlah pengunjung antara destinasi rekreasi populer dengan destinasi berbasis alam dan pertanian. Misalnya, Dairyland on The Valley mencatat lebih dari 395 ribu pengunjung pada tahun 2024, sedangkan beberapa lokasi ekowisata alami masih relatif rendah, seperti Klenting Kuning hanya 1.380 pengunjung dan Pendakian Thekelan sekitar 10 ribu pengunjung. Tingginya aktivitas wisata massal ini menunjukkan terjadinya pergeseran fungsi lahan pertanian menjadi lahan wisata, yang berpotensi menurunkan produktivitas pertanian dan kualitas ekosistem.

Tabel 1.3 Data Peningkatan Jumlah Pengunjung Tempat Rekreasi di Kabupaten Semarang 2020-2024

Wisata	Domestik	
	2020	2024
Ekowisata		
Air Terjun Curug Laweata Penggaron	703	32.678
Air Terjun Semirang	2.862	42.194
Curug Tujuh Bidadari	0	3.762
Klenting Kuning	2.217	1.380
Muncul River Tubing	3.985	24.575
Vana Prastha Gedong Songo	0	7.636
Wisata Alam Perantunan	288.771	41.599
Pendakian Thekelan	12.248	10.430
Agrowisata		
Agro Wisata Kopeng Gunungsari	29.546	4.161
Hortimart Agro Center	13.634	82.647
Kampung Kopi Banaran	717	93.742
Dairyland on The Valley	-	395.313
Resort Alam		
Balemong & Resort	528	-
Hills Joglo Villa	7.037	909
Agrowisata + Resort		
Agro Wisata Tlogo Resort	10.969	24.223
Taman Wisata Kopeng	-	46.211
Ekowisata + Resort		
Umbul Sidomukti	-	59.281

Sumber : Unknown, 2020, (https://semarangkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/Mzc1IzI=/jumlah-pengunjung-di-tempat-rekreasi-di-kabupaten-semarang.html [diambil pada Oktober 2025])



Gambar 1.2 Contoh destinasi wisata homogen dengan konsep tematik dan daya tarik visual (Dusun Semilir)
Sumber : Unknown, 2022, (https://www.jajandolan.com/2022/02/dusun-semilir-semarang-info-harga-tiket.html [diambil pada September 2025])

Eco-Agro Resort sendiri merupakan konsep pariwisata yang menggabungkan agrowisata yaitu kegiatan wisata yang memanfaatkan potensi pertanian sebagai daya tarik utama (Gumelar S. Sastrayuda, 2010 dalam Raule et al., 2020) dengan prinsip ekowisata, yaitu model wisata alam yang bertanggung jawab, melibatkan unsur pendidikan, konservasi, serta peningkatan ekonomi masyarakat setempat (Suprayitno, 2008 dalam Pengantar, 2016).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, pendekatan arsitektur *biophilic* diterapkan dalam perancangan *Eco-Agro Resort*. Konsep ini menekankan hubungan

manusia dengan alam melalui integrasi elemen alami, seperti cahaya, vegetasi, air, udara, dan material lokal. Tata ruang luar dirancang berdasarkan analisis tapak, pengelolaan kontur, pelestarian vegetasi, serta mengintegrasikan lahan pertanian dengan jalur pedestrian, akomodasi, dan fasilitas rekreasi. Ruang interaktif, seperti area bercocok tanam dan jalur trekking, memberikan pengalaman edukatif sekaligus rekreatif bagi pengunjung.

Dengan pendekatan ini, *Eco-Agro Resort* diharapkan mampu menjadi model wisata berbasis alam yang harmonis dengan ekosistem lokal, memperkuat identitas kawasan agraris, serta mengedukasi pengunjung tentang pentingnya hubungan manusia dan alam.

1.1.3 Pendekatan Desain

Arsitektur ***biophilic*** merupakan pendekatan desain yang berfokus pada keterhubungan manusia dengan alam, berlandaskan pada teori biofilia yang menjelaskan kecenderungan alami manusia untuk mencintai lingkungan (Bungawali & Satwikasari, 2024). Penerapan konsep ini menghadirkan elemen-elemen alami, seperti cahaya, vegetasi, air, udara, dan material lokal, baik di ruang *indoor* maupun *outdoor*, sehingga meningkatkan kualitas hidup serta mendukung keberlanjutan lingkungan.

Dalam konteks *Eco-Agro Resort*, *biophilic design* tidak hanya memanfaatkan pemandangan alam sebagai latar visual, tetapi juga menciptakan pengalaman imersif melalui jalur pedestrian, akomodasi, dan fasilitas wisata yang terintegrasi dengan lahan pertanian serta keanekaragaman hayati lokal. Contohnya, *walking trail* yang melewati kebun organik dapat mendorong interaksi langsung dengan alam sekaligus menumbuhkan kesadaran konservasi.

Selain itu, pendekatan ini memungkinkan terciptanya ruang yang fungsional sekaligus menenangkan, seperti ***edible landscape*** yang menghadirkan kebun edukatif dan kuliner, ruang terbuka hijau untuk kegiatan rekreasi, serta area aktivitas luar ruang yang memanfaatkan topografi dan keindahan tapak. Integrasi tersebut menjadikan resor selaras dengan ekosistem lokal, memperkuat identitas kawasan, dan menghadirkan pengalaman wisata yang unik serta berkelanjutan.



Gambar 1.3 Wisata Petik Jambu di Agrowisata Kopeng sebagai contoh Penerapan Edible Landscape
Sumber : Laily M, 2024, (https://jateng.idntimes.com/travel/destination/info-agrowisata-gunungsari-kopeng-petik-jambu-sepuasnya-c1c2-01-d216v-nhfz1m [diambil pada September 2025])

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan *Eco-Agro Resort* di Kabupaten Semarang yang edukatif dan rekreatif melalui desain tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur *biophilic*?

1.3 Kriteria Desain

1.3.1 Integrasi alam dan lanskap lokal

- **Penataan kontur**
  Penataan kontur tapak mengikuti sistem terasering guna menyesuaikan topografi dan mengoptimalkan pemanfaatan lahan. Ini dilakukan untuk menjaga kondisi alami tapak sekaligus mempermudah pengelolaan air dan pengembangan lahan pertanian aktif.
- **Vegetasi**
  Mempertahankan vegetasi asli sebagai bagian aktif dari desain, sehingga lanskap tetap mencerminkan karakter lokal.
- **Orientasi Bangunan**
  Dirancang untuk memaksimalkan panorama alam, seperti Gunung Ungaran, Merbabu, Telomoyo, dan Andong, sehingga pengunjung dapat menikmati keindahan alam sekitar.

1.3.2 Penguatan Identitas Agro

- **Integrasi Lahan Pertanian Aktif**
  Lahan pertanian aktif (sayur, buah, hortikultura) diintegrasikan ke dalam jalur pedestrian, area akomodasi, dan zona aktivitas, sehingga pengunjung dapat merasakan interaksi langsung dengan pertanian.

1.3.3 Fungsionalitas dan Aksesibilitas

- **Jalur Pedestrian dan Fasilitas Wisata**
  Dirancang agar mudah diakses oleh semua pengunjung, meningkatkan kenyamanan dan pengalaman eksplorasi.
- **Akomodasi**
  Dirancang untuk mendukung pengalaman edukatif dan rekreatif, dengan konektivitas antar zona yang jelas
- **Area parkir dan layanan pendukung**
  Disesuaikan dengan kapasitas pengunjung, menjaga kelancaran operasional dan kenyamanan pengunjung.

1.3.4 Pendekatan Biophilic dan *Edible Landscape*

- **Penggunaan Elemen Alam**
  Cahaya alami, udara, air, dan material lokal digunakan dalam ruang *indoor* dan *outdoor* untuk menciptakan hubungan harmonis antara manusia dan alam.
- **Ruang interaktif**
  Merancang ruang interaktif seperti jalur trekking, area bercocok tanam, dan *interactive farm*, untuk menghadirkan pengalaman langsung dengan alam dan pertanian.
- **Integrasi *Edible Landscape* (Fokus Edukasi & Kuliner)**

Edible landscape dimanfaatkan sebagai sarana edukasi, interaksi kuliner, dan pengalaman belajar, memperkuat keterhubungan pengunjung dengan tanaman lokal.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Mewujudkan konsep perancangan *Eco-Agro Resort* di Kabupaten Semarang yang dapat mengoptimalkan potensi pertanian sekaligus menghadirkan fasilitas akomodasi, edukasi, dan konservasi lingkungan secara seimbang melalui pendekatan *biophilic*.

1.4.2 Sasaran

a) Mengidentifikasi ruang dan aktivitas yang memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan alam di *Eco-Agro Resort*
b) Merancang *Eco-Agro Resort* yang mengintegrasikan fungsi wisata edukatif, rekreatif, dan konservatif melalui pendekatan *biophilic*.
c) Merancang fasilitas yang mampu menghadirkan pengalaman edukatif dan interaktif dengan memanfaatkan potensi pertanian serta keanekaragaman hayati lokal.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Lingkup Spasial

Perancangan ini dilakukan pada lahan pertanian di Kabupaten Semarang, dengan objek *Eco-Agro Resort* yang mengintegrasikan lahan pertanian dengan fasilitas penginapan, area edukatif, dan rekreasi.

1.5.2 Lingkup Temporal

Perancangan *Eco-Agro Resort* diharapkan memberikan dampak positif bagi lingkungan dan pengunjung secara berkelanjutan. Resor ini dirancang agar berfungsi optimal untuk mendukung pariwisata sekaligus pelestarian lingkungan, sehingga mampu memberikan manfaat jangka panjang.

1.5.3 Lingkup Substantial

Perancangan *Eco-Agro Resort* berfokus pada pengembangan lahan pertanian sebagai pusat agrowisata yang menekankan fungsi edukasi, rekreasi, dan akomodasi melalui pendekatan biophilic. Arah perancangan ditujukan untuk menciptakan interaksi langsung antara pengunjung, alam, dan aktivitas pertanian tanpa mengurangi fungsi utama lahan sebagai kawasan produktif dan berkelanjutan.

1.6 Metode Studi

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a) Data Primer
Data primer dikumpulkan melalui observasi lapangan untuk mengetahui kondisi tapak, mencakup topografi, vegetasi, iklim, aksesibilitas, dan aktivitas pertanian masyarakat sekitar. Wawancara dengan petani serta masyarakat lokal

dilakukan untuk menggali potensi pertanian yang dapat mendukung perancangan. Selain itu, survei dan pengamatan langsung dilakukan untuk melengkapi data mengenai kondisi lingkungan sekitar tapak.

b) Data Sekunder
Data sekunder diperoleh melalui kajian literatur yang bersumber dari jurnal ilmiah, buku, dan dokumen perencanaan yang dapat dipertanggungjawabkan. Informasi tambahan diperoleh dari data statistik BPS serta regulasi pemerintah daerah Kabupaten Semarang. Selain itu, referensi perancangan juga ditelusuri melalui publikasi akademik dan situs resmi yang relevan dengan topik perancangan.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis dalam perancangan *Eco-Agro Resort* di Kabupaten Semarang menggunakan pendekatan biophilic dan berfokus pada analisis kualitatif. Analisis dilakukan melalui observasi lapangan untuk memahami kondisi tapak, topografi, vegetasi, iklim, aksesibilitas, serta aktivitas pertanian masyarakat sekitar, yang menjadi dasar dalam merumuskan konsep desain.

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 BAB I

Bagian pendahuluan berisi penjabaran tentang latar belakang pengadaan dan permasalahan, rumusan masalah, kriteria desain, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, metode studi, alur pikir penulis, serta sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II

Bagian ini memuat kajian umum yang menjadi dasar pendekatan dan penekanan desain, serta kajian tapak yang menjelaskan secara singkat objek proyek yang dijadikan acuan dalam proses perancangan.

1.7.3 BAB III

Bab ini berisi penjelasan mengenai studi kasus yang berkaitan dengan ekowisata, agrowisata resor, serta penerapan pendekatan biophilic sebagai acuan dan referensi dalam perancangan.

1.7.4 BAB IV

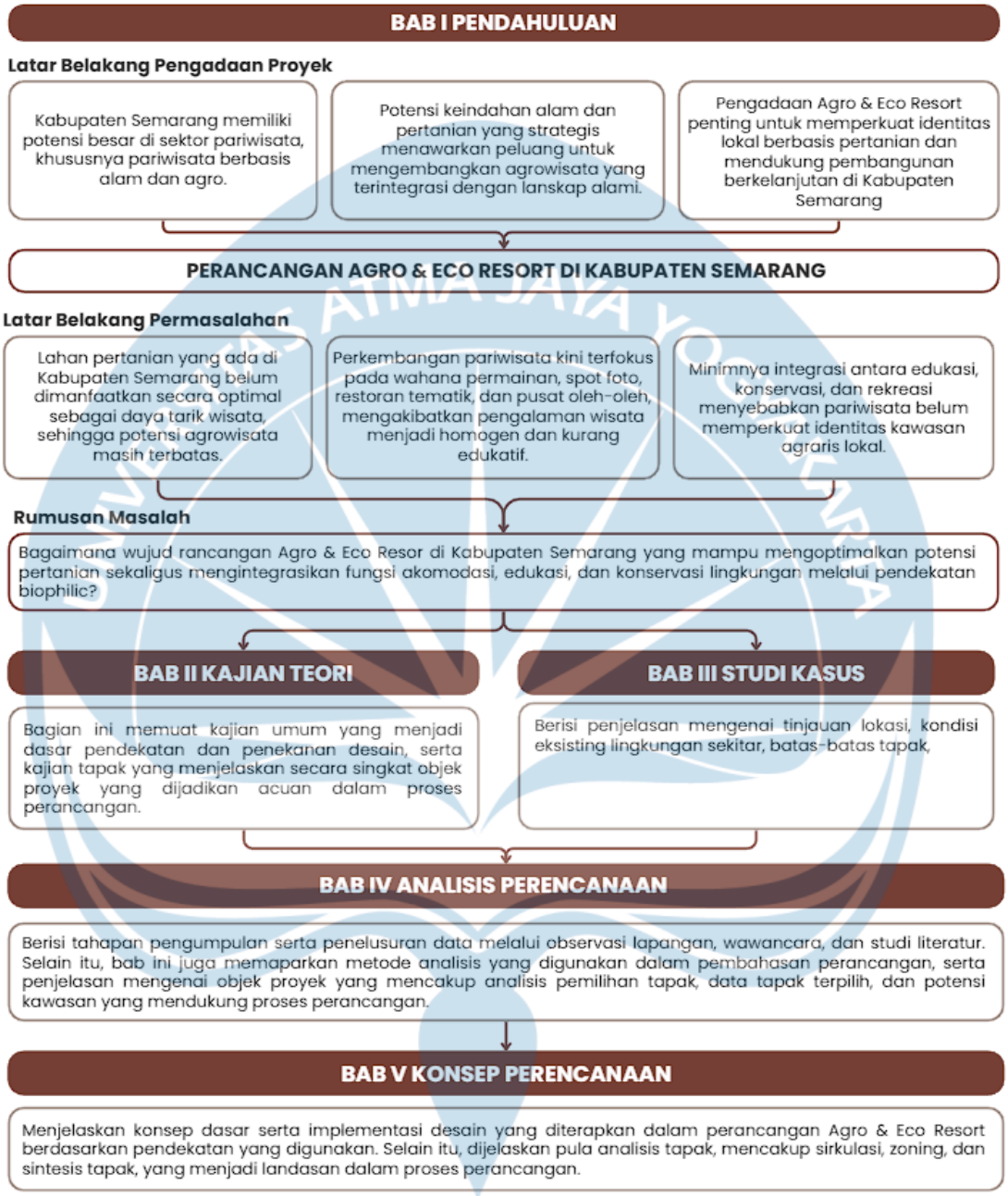
Bab Metode dan Analisis berisi tahapan pengumpulan serta penelusuran data melalui observasi lapangan, wawancara, dan studi literatur. Selain itu, bab ini juga memaparkan metode analisis yang digunakan dalam pembahasan perancangan, serta penjelasan mengenai objek proyek yang mencakup analisis pemilihan tapak, data tapak terpilih, dan potensi kawasan yang mendukung proses perancangan.

1.7.5 BAB V

Bab ini memuat konsep dasar serta implementasi desain berdasarkan pendekatan yang digunakan. Selain itu, juga dijelaskan analisis dan sintesis tapak yang menjadi landasan dalam proses perancangan.

1.8 Alur Pikir

Perancangan ini disusun berdasarkan alur pemikiran penulis dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur sebagai berikut:



Gambar 1.4 Diagram Alur Pikir Penulis
Sumber : Analisis Pribadi Penulis, September 2025

1.9 Kebaharuan Penelitian

1.9.1 Kebaharuan Penelitian

Sebagai data pendukung, penulis melakukan studi literatur melalui artikel, buku, jurnal, serta regulasi yang memiliki validitas akademik dan dapat dipertanggungjawabkan. Proposal tugas akhir arsitektur berjudul "Perancangan *Eco-*

Agro Resort di Kabupaten Semarang dengan pendekatan arsitektur biophilic" dapat dinyatakan belum pernah dibuat oleh penulis sebelumnya. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan tipologi agrowisata, ekowisata dan resor.

Tabel 1.4 Penelitian Terdahulu terkait dengan Agrowisata, Ekowisata dan Resor

No	Penulis	Judul	Fokus
1.	Widiansari, Yunita Putri (2011)	Perencanaan dan Perancangan Hotel Resort dengan Konsep Wisata Agro di Kemuning Karanganyar	Penulis berfokus pada perencanaan **hotel resor bertema agrowisata** di Kabupaten Karanganyar dengan **konsep eco-friendly**. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan kawasan wisata agro yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan edukasi, sekaligus menjadi ikon wisata baru bagi daerah.
2.	Setiawan, Ahmad Taufiq and , Dr. Nur Rahmawati. S,. ST,. MT. (2019)	Perancangan Agrowisata di Argomulyo Kota Salatiga dengan Pendekatan Arsitektur *Ecotourism*	Penulis berfokus pada perancangan kawasan **agrowisata** di Argomulyo, Salatiga dengan pendekatan ***ecotourism***. Tujuannya untuk menciptakan ruang terbuka hijau kota yang rekreatif, edukatif, dan produktif melalui pengolahan tapak, penataan lanskap, serta penerapan prinsip ramah lingkungan dalam desain bangunan dan kawasan.
3.	Muchtar, Jastmine St Fradilla Sunarminto, Tutut Prabandari, Dyah (2024)	Perencanaan Ekowisata Desa Berbasis Wisata Agro Berdasarkan Supply Demand di Desa Cikancana Kecamatan Sukaresmi Kabupaten Cianjur Provinsi Jawa Barat	Penulis berfokus pada perencanaan **ekowisata** desa di Desa Cikancana, Sukaresmi, Cianjur, dengan mengidentifikasi potensi sumber daya alam dan pertanian sebagai **daya tarik wisata agro.**
4.	Filaily, Dinda Nur and , Suharyani, S.T., M.T. (2024)	Perancangan *Family friendly Resort* di Pantai Widuri dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik	Penulis berfokus pada perancangan ***family-friendly resort*** di Pantai Widuri dengan pendekatan arsitektur **biophilic**. Penelitian ini menyoroti pentingnya keberlanjutan lingkungan di kawasan wisata pantai dan mendukung program pemerintah dalam pengembangan pariwisata yang inklusif serta berbasis potensi lokal.

Sumber : Analisis Pribadi Penulis, Oktober 2025

Kebaharuan penelitian ini terletak pada penerapan prinsip arsitektur biophilic dalam konteks *Eco-Agro Resort* di Kabupaten Semarang, yang mengintegrasikan aktivitas pertanian edukatif dengan pengalaman rekreasi berkelanjutan. Berbeda dengan studi sebelumnya yang umumnya berfokus pada kawasan pesisir atau perkotaan, penelitian ini menekankan hubungan manusia dengan alam melalui penerapan biophilic design dalam konteks pertanian pegunungan yang memiliki karakter dan tantangan lingkungan berbeda.

1.9.2 Kebaharuan Tipologi

Analisis tipologi agrowisata yang sudah berkembang di Kabupaten Semarang menunjukkan kecenderungan fokus pada fungsi tunggal atau ganda, seperti Agrowisata Kopeng Gunungsari yang berfokus pada petik kebun, atau Kampung Kopi Banaran yang berfokus pada kopi dan *café*. Berdasarkan studi perbandingan ini, terungkap bahwa belum ada destinasi yang secara holistik mengintegrasikan fungsi Agro (Pertanian), Eco (Wisata Alam), dan Resor (Akomodasi) dalam satu kawasan terpadu. Oleh karena itu, kebaharuan tipologi untuk perancangan di daerah Getasan diusulkan dalam bentuk *Eco-Agro Resort* dengan pendekatan *biophilic* dan *edible landscape*.

Tabel 1.5 Perbandingan Tipologi Agrowisata di Kabupaten Semarang

No	Nama Agrowisata	Karakteristik & Fungsi
1.	Agrowisata Kopeng Gunungsari	- Area petik kebun sayur dan bunga - Fasilitas wisata alam
2.	Taman Wisata Kopeng	- Outbound, ATV, Taman Bunga
3.	Agrowisata Tlogo Resort	- Perkebunan kopi - Penginapan
4.	Hortimart Agro Center	- Kebun edukasi dan pusat oleh-oleh
5.	Kampung Kopi Banaran	- Kebun kopi & wisata edukasi - Café - Penginapan
6.	Dairy on The Valley	- Edukasi susu - Wahana anak - Restoran
7.	Agrowisata Sido Muncul	- Kebun tanaman obat - Museum jamu

Sumber : Analisis Pribadi Penulis, November 2025

Kebaharuan ini terletak pada penerapan pendekatan *edible landscape* di mana lanskap resort dirancang tidak hanya untuk estetika dan ekologi, tetapi juga sebagai ruang produktif dan edukatif. Melalui konsep ini, resor di Getasan akan mampu menawarkan inovasi berupa pengalaman wisata interaktif *farm-to-table*, di mana tanaman pangan dan hortikultura diintegrasikan langsung ke area publik. Dengan demikian, kawasan di Getasan membutuhkan tipologi yang menggabungkan Agro & Eco & Resort untuk menciptakan destinasi *all-in-one* yang memperkuat aspek keberlanjutan dan edukasi, sehingga memberikan nilai pembeda dan keunggulan kompetitif yang signifikan dibandingkan agrowisata eksisting di Kabupaten Semarang.