BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Agrowisata

2.1.1.Pengertian Agrowisata

Agrowisata atau agroturisme merupakan bentuk kegiatan wisata yang memanfaatkan aktivitas usaha pertanian (agribisnis) sebagai daya tarik utamanya, dengan tujuan memberikan peningkatan pengetahuan, pengalaman, sarana rekreasi, serta memperkuat hubungan usaha dalam sektor pertanian. (Darmawan, Pradnya, Sunoko, & Arsitektur, 2020)



Gambar 4 Agrowisata Purwosari Mijen, Semarang
Sumber: radarsemarang.jawapos.com (2021)

Menurut Utama dan Junaedi (2018) dalam Yusnita (2019) Agroturisme merupakan salah satu pilihan yang dapat membantu meningkatkan pendapatan serta keberlangsungan hidup masyarakat, sekaligus membuka peluang ekonomi bagi petani kecil dan komunitas pedesaan. Secara umum, agrowisata terbagi menjadi dua jenis, yakni agrowisata di ruang terbuka alami dan agrowisata di ruang terbuka buatan. Selain itu, agrowisata ruang terbuka juga dapat diklasifikasikan kembali menjadi dua bentuk, yaitu agrowisata ruang terbuka dan agrowisata ruang tertutup.

2.1.2. Prinsip-prinsip Agrowisata

Menurut Wood dalam Yusnita (2019) ada beberapa aspek yang harus diperhatikan untuk mengembangkan agrowisata, di antaranya sebagai berikut:

- Meminimalkan dampak negatif pariwisata terhadap lingkungan alam dan budaya serta memastikan pengembangan tidak melampaui batas sosial–ekologis yang dapat diterima.
- Meningkatkan kesadaran dan edukasi bagi wisatawan mengenai pentingnya pelestarian dan perlindungan lingkungan.
- Mendorong praktik pariwisata yang bertanggung jawab, dengan kerja sama antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku usaha untuk memenuhi kebutuhan lokal serta mendukung konservasi.
- Menyalurkan manfaat ekonomi secara langsung bagi upaya pelestarian, pengelolaan sumber daya alam, dan peningkatan kesejahteraan masyarakat di kawasan wisata.
- Mengutamakan pengelolaan berkelanjutan, termasuk pengaturan zonasi, studi lingkungan jangka panjang, efisiensi energi, dan perlindungan flora-fauna sesuai karakter alam dan budaya setempat

2.1.3. Kriteria Agrowisata

Menurut Bappenas (2004) pada (Edison, Masruchin, & D.H., 2024) kriteria kawasan agrowisata:

- Memiliki potensi atau basis kawasan di sektor agro baik pertanian, hortikultura, perikanan maupun peternakan seperti:
  - Subsistem usaha pertanian primer (*on farm*)
  - Subsistem industri pertanian
  - Subsistem pelayanan penunjang
- Kegiatan masyarakat di kawasan tersebut sebagian besar bergerak di bidang pertanian dan pariwisata, dengan tingkat keterkaitan serta ketergantungan yang sangat erat.
- Terdapat interaksi yang kuat dan saling menguatkan antara aktivitas agrikultur dan pariwisata, di mana produk maupun kegiatan wisata dikembangkan secara berkesinambungan dalam satu kawasan.

2.1.4. Model Pengembangan Agrowisata

Menurut Budiasa dalam Kristiana & Theodora (2016:2) pada (Yusnita, 2019) mengemukakan dua model pengembangan agrowisata, antara lain:

- Agrowisata berbasis model (*capital-based agritourism*)
  Pengembangan agrowisata yang berorientasi pada modal menitikberatkan pada kemampuan finansial investor dalam melihat peluang keuntungan dari kegiatan agrowisata, dengan tujuan agar keuntungan yang dihasilkan dapat dinikmati secara optimal oleh pihak investor. Dalam membangun pusat agrowisata, investor biasanya memulai dengan membeli lahan sedikitnya 1,5 hingga 2 hektare, kemudian menggunakan modal yang dimiliki untuk membangun infrastruktur serta fasilitas dasar penunjangnya. Selanjutnya, investor akan menunjuk seorang manajer atau mengelola langsung proses manajemen dalam industri agrowisata yang dikembangkan.
- Agrowisata berbasis masyarakat (*community-based agritourism*)

Pada pengembangan agrowisata berbasis masyarakat, para warga mengatur diri dalam sebuah kelompok dan mengelola bisnis agrowisata sesuai aturan, pembagian tugas, serta kewenangan yang telah mereka sepakati bersama. Sumber daya yang dimiliki, terutama lahan pertanian, tetap menjadi milik masing-masing petani, namun pemilik lahan dapat memberikan pengelolaannya kepada kelompok atau pihak manajemen yang mereka pilih, dengan pembagian keuntungan yang disesuaikan secara proporsional.

2.2. Durian

2.2.1. Tinjauan Umum

Durian (*Durio zibethinus*) merupakan buah tropis yang tumbuh di wilayah sekitar khatulistiwa hingga ketinggian 800 mdpl, serta menjauh hingga garis lintang 18° di Thailand dan Queensland. Tanaman ini idealnya membutuhkan curah hujan minimal 1.500 mm per tahun yang merata, namun periode kering 1-2 bulan dapat merangsang pembungaan yang lebih baik. Musim panen raya biasanya terjadi setelah tahun dengan kemarau panjang, sedangkan panen antara menghasilkan produksi yang lebih rendah. (Mijen, 2025)



Gambar 5 Contoh Durian Varietas Malika
Sumber: kecmijen.semarangkota.go.id

Tanaman durian membutuhkan tanah yang cukup dalam, bertekstur ringan, serta memiliki sistem drainase yang baik, dengan tingkat keasaman ideal pada pH 6 hingga 6,5. Untuk jenis tanah yang bersifat masam seperti latosol atau podsolik merah kuning, diperlukan penambahan kapur. Bibit durian yang masih muda memerlukan naungan alami agar tidak mudah rusak akibat hembusan angin. Kedalaman muka air tanah sebaiknya lebih dari 150 cm karena kondisi air tanah yang terlalu dangkal dapat mengurangi tingkat kemanisan buah. Pemupukan dilakukan dengan membuat parit kecil di sekeliling pohon untuk menaburkan pupuk kimia, sementara pupuk kandang diberikan pada saat penanaman bibit. Pemberian pupuk NPK dengan komposisi seimbang dilakukan setelah masa berbuah, sedangkan pupuk dengan kandungan fosfor lebih tinggi diaplikasikan setelah fase flushing untuk membantu persiapan fase pembungaan.

Penanaman durian secara komersial di perkebunan dilakukan dengan jarak tanam 10mx10m hingga 12mx12m, tergantung dari ukuran tanaman/kultivarnya. Saat tanaman masih kecil, tumpeng sari dapat dilakukan. Pengendalian gulma juga perlu dilakukan. Pohon durian mulai berbuah setelah 4-5 tahun, tetapi dalam budidaya dapat dipercepat

jika menggunakan bahan tanam hasil perbanyakan vegetatif. Menurut catatan, durian hasil vegetatif mampu berbunga setelah 2-3 tahun. Varietas lokal buah durian yang sering dijumpai di Kecamatan Mijen beberapanya adalah Durian Yuyem, Durian Kholil, dan Durian Dondong.

2.3. Pendekatan Naratif

2.3.1. Pengertian Naratif

Pendekatan naratif merupakan pendekatan yang menghadirkan cerita, simbol, dan pengalaman imersif. Menurut Coates, naratif arsitektur merupakan strategi desain yang melibatkan dimensi emosional pengguna, sementara menurut Clarke menekankan keterkaitan narasi dan pengalaman spasial. Menurut Tissink menguraikan peran narasi dalam membentuk lingkungan binaan, dan Tschumi melihatnya sebagai cara untuk mendobrak batasan konvensional arsitektur.

2.3.2. Jenis

Menurut buku Narrative Architecture: Architectural Design Primers terdapat tiga jenis narasi yang dapat diintegrasikan ke dalam bentuk arsitektur yaitu *binary, sequence,* dan *biotope* (Aufa & Marlina, 2023):

- *Binary Narrative (*Narasi Biner)
  Narasi jenis ini merupakan jenis narasi yang sederhana di mana wujud arsitektur memfasilitasi pengguna dengan konteks, fungsi, sekaligus menyuguhkan cerita. Narasi biner secara langsung menciptakan ilusi untuk menghadirkan persepsi atau suasana tertentu.
- *Sequence Narrative (*Narasi Urutan)
  Narasi sekuen menyampaikan cerita melalui urutan atau segmen-segmen yang dialami secara linier. Pada umumnya narasi sekuen memanfaatkan sirkulasi dan tata ruang pada bangunan menjadi sebuah rute untuk mencapai suatu destinasi dan menyampaikan cerita di sepanjang prosesnya.
- *Biotope Narrative* (Narasi Biotopic)
  Biotopik (‘bio’ berarti ‘hidup’, ‘topos’ berarti ‘tempat’) adalah sebuah lingkungan kecil seragam yang terbentuk oleh sebuah komunitas makhluk hidup. Dalam konteks naratif, biotope menangkap hubungan antar kondisi dengan pengaruh dan dinamika dalam dirinya sendiri. Suatu ranah arsitektur menjadi narasi biotope Ketika sebuah komponen sistem narasi bergabung dengan bagian-bagian dari sistem fungsinya. Hal ini dapat membiaskan kenyataan fisik dari sebuah wilayah, maka dari itu prinsip ini membuka celah terhadap interpretasi ganda.

2.3.3. Kriteria

Menurut Bernard Tschumi pada bukunya “*Architecture and Disjunction*” tahun 1994 beberapa kriterianya adalah sebagai berikut:

- ***Space – Event – Movement***
  Arsitektur dipahami sebagai hubungan antara ruang, peristiwa (aktivitas), dan pergerakan manusia, di mana makna ruang terbentuk melalui aktivitas yang terjadi di dalamnya, bukan hanya dari bentuk fisik bangunan.

- ***Sequence of Events* (Urutan Peristiwa)**
  Ruang dirancang sebagai rangkaian pengalaman yang dialami secara berurutan, menyerupai alur cerita, sehingga sirkulasi dan transisi ruang menjadi elemen utama pembentuk narasi arsitektur.
- ***Architecture as Experience, Not Object***
  Arsitektur tidak dipandang sebagai objek visual semata, melainkan sebagai pengalaman spasial yang dialami melalui waktu, gerak, dan interaksi pengguna dengan ruang.
- ***Disjunction between Form and Function***
  Bentuk arsitektur tidak harus selalu mengikuti fungsi secara kaku; ruang dapat menampung berbagai peristiwa dan aktivitas yang beragam, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang dinamis dan terbuka terhadap interpretasi.
- ***Event-Based Design***
  Aktivitas dan kejadian (event) menjadi elemen utama dalam perancangan, sehingga fungsi ruang ditentukan oleh peristiwa yang berlangsung di dalamnya, bukan hanya oleh klasifikasi ruang konvensional.
- ***Time as an Architectural Element***
  Waktu dianggap sebagai bagian dari arsitektur, di mana pengalaman ruang terbentuk melalui durasi, perubahan suasana, dan rangkaian peristiwa yang berlangsung dari satu ruang ke ruang lain.
- ***Movement as Narrative Tool***
  Pergerakan pengguna di dalam ruang digunakan sebagai alat untuk membangun narasi, sehingga jalur sirkulasi berperan penting dalam menyampaikan cerita arsitektur.

2.4. Pengertian Wisata

2.4.1. Pengertian Wisata

Menurut beberapa ahli dalam Sukmawati (2002) wisata atau rekreasi memiliki pengertian yang bermacam-macam sesuai dengan sudut pandang yang digunakan. Beberapa rumusan wisata disebutkan di bawah ini:

- Wisata adalah bersuka ria atau bersenang-senang
- Wisata adalah pemenuhan kebutuhan manusia akan hiburan atau relaksasi pekerjaan-pekerjaan berat sehari-hari
- Menurut kesimpulan Drs. Wing Haryono, MED:
  - Rekreasi adalah suatu kegiatan yang bersifat fisik, mental maupun emosional.
  - Rekreasi tidak mempunyai bentuk dan macam tertentu: semua kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia dapat dijadikan aktivitas rekreasi asalkan dilakukan di waktu senggang
  - Rekreasi dilakukan karena didorong oleh suatu keinginan. Keinginan sekaligus menentukan pilihan pada bentuk dan macam rekreasi yang dilakukan
  - Rekreasi bersifat fleksibel tidak dibatasi oleh tempat. Rekreasi dapat dilakukan perseorangan maupun oleh berkelompok.



Gambar 6 Ilustrasi Wisata atau Rekreasi
Sumber: Kompas.com (2022)

2.4.2. Fungsi dan Tujuan Pariwisata

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, Pasal 3 menjelaskan bahwa pariwisata berperan dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan intelektual wisatawan melalui kegiatan rekreasi dan perjalanan, serta berkontribusi terhadap peningkatan pendapatan negara demi tercapainya kesejahteraan masyarakat. Sementara itu, Pasal 4 menyatakan bahwa penyelenggaraan kepariwisataan memiliki berbagai tujuan, antara lain mendorong pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, menurunkan angka kemiskinan dan pengangguran, menjaga kelestarian alam, lingkungan, serta sumber daya yang ada, mengembangkan kebudayaan, meningkatkan citra bangsa, menumbuhkan rasa cinta tanah air, memperkuat identitas dan persatuan bangsa, serta mempererat hubungan antarnegara.

2.4.3. Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata menurut Cooper dkk. dalam Tingginehe, Waani, & Wuisang (2019) mengemukakan bahwa terdapat 4 (empat) komponen yang harus dimiliki oleh sebuah objek wisata, yaitu: *attraction, accessibility, amenity, dan ancilliary*.

- *Attraction* (Atraksi), merupakan unsur penting dalam menarik minat wisatawan ke suatu daerah, dan dapat dijadikan tujuan wisata apabila kondisinya memungkinkan untuk dikembangkan sebagai daya tarik. Terdapat tiga jenis modal atraksi yang mampu memicu kedatangan wisatawan, yaitu sumber daya alam, atraksi berbasis budaya, serta atraksi yang dibangun atau diciptakan oleh manusia.



Gambar 7 Contoh Atraksi Wisata Budaya
Sumber: Liputan6.com (2020)



Gambar 8 Contoh Atraksi Alami
Sumber: whitehorse.co.id (2018)



Gambar 9 Contoh Atraksi Wisata Buatan Manusia
Sumber: Kompas.com (2022)

- *Accessibility* (Aksesibilitas) menjadi aspek yang sangat menentukan dalam aktivitas pariwisata. Istilah ini berkaitan dengan kemudahan perpindahan atau mobilitas dari satu wilayah ke wilayah lainnya. Suatu daerah yang memiliki potensi wisata perlu

didukung oleh akses yang memadai agar dapat dicapai dengan mudah oleh pengunjung.

- *Amenity* (Fasilitas atau Akomodasi) yaitu fasilitas atau akomodasi, mencakup berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan wisatawan selama berada di destinasi wisata. Fasilitas yang perlu disediakan antara lain penginapan, restoran, area rekreasi, lokasi berkemah, layanan transportasi, serta agen perjalanan. Sementara itu, prasarana yang diperlukan untuk mendukung pembangunan fasilitas pariwisata meliputi jaringan jalan, ketersediaan air bersih atau toilet, pasokan listrik, dan sistem pengelolaan sampah.



Gambar 10 Contoh Sarana Prasarana Pada Pariwisata
Sumber: Investor Daily (2023)

- *Ancilliary* (pelayanan tambahan) Pelayanan harus disediakan oleh pemda suatu daerah tujuan wisata baik untuk wisatawan maupun untuk pelaku pariwisata

2.5. Tinjauan Tata Ruang Luar

2.5.1. Pengertian Tata Ruang Luar

Menurut Prabawasari, V. W., dan Suparman (1999) dalam B, Silitonga, & Aritonang (2019), terdapat beberapa pengertian mengenai ruang luar, antara lain:

- Ruang yang terbentuk dengan pembatas pada bagian lantai dan dinding, sementara bagian atasnya tetap terbuka tanpa atap.
- Merupakan lingkungan luar hasil rancangan manusia yang memiliki tujuan dan makna tertentu, sekaligus tetap menjadi bagian dari unsur alam.
- Ruang luar dapat dipahami sebagai bentuk arsitektur tanpa atap yang dibatasi oleh dua elemen utama, yaitu lantai dan dinding. Karena itu, kedua elemen tersebut memegang peranan penting dalam perancangan ruang luar. Ruang luar berfungsi sebagai wadah bagi berbagai aktivitas di area terbuka, jalur sirkulasi antar bangunan, akses masuk ke bangunan, serta area parkir. Perancangannya sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan alami, lingkungan terbangun di sekitarnya, serta fungsi bangunan yang berada di dalam tapak.

2.5.2. Proses Terjadinya Ruang Luar

Menurut Prabawasari, V. W., dan Suparman, A. (1999) dalam B, Silitonga, & Aritonang (2019), ada beberapa hal yang menyebabkan terbentuknya ruang luar. Ruang luar dibentuk oleh ruang mati, ruang terbuka, dan ruang positif. Terdapat penjelasan bagaimana ruang-ruang tersebut dapat terbentuk, antara lain:

- Ruang mati, adalah kebalikan dari ruang hidup. Ruang hidup merupakan ruang yang memiliki bentuk, keterhubungan, komposisi, dan struktur yang dirancang

dengan baik. Sebaliknya, ruang mati adalah ruang yang muncul tanpa perencanaan, tidak memiliki batas yang jelas, serta kurang optimal atau bahkan tidak dapat dimanfaatkan. Ruang ini biasanya terbentuk secara tidak disengaja atau merupakan ruang sisa.

- Ruang terbuka, adalah area yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya berbagai aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun kelompok. Bentuk dan karakter ruang terbuka sangat dipengaruhi oleh pola serta penataan massa bangunannya. Bentuk ruang terbuka tergantung pada pola dan susunan massa bangunan. Terdapat beberapa Batasan pola ruang terbuka antara lain:
    - Bentuk dasar daripada ruang terbuka di luar bangunan
    - Dapat digunakan oleh publik (setiap orang)
    - Memberikan kesempatan untuk bermacam-macam kegiatan
- Ruang positif, merupakan ruang terbuka yang dibentuk melalui pengaturan massa bangunan atau elemen pembatas sehingga menghasilkan kualitas ruang yang baik. Ruang ini umumnya dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas manusia .
- Ruang negatif, merupakan ruang yang muncul secara spontan dan pada awalnya tidak dirancang untuk aktivitas manusia. Setiap area yang tidak direncanakan, tidak memiliki batas yang jelas, atau tidak dimaksudkan sebagai tempat beraktivitas dapat digolongkan sebagai ruang negatif.

2.5.3. Elemen Ruang Luar

Menurut Prabawasari dan Suparman, A. (1999) dalam B, Silitonga, & Aritonang (2019), dalam ruang luar, terdapat elemen-elemen perancangan secara visual yang menonjol pada area ruang luar tersebut dibatasi menjadi tiga, di antaranya adalah:

- Bangunan

  Bangunan memiliki peran penting dalam menentukan kualitas ruang luar, karena berfungsi sebagai elemen pembatas atau dinding yang membentuk batas dan tingkat keterlingkupan ruang tersebut sesuai dengan kebutuhan desain. Jika penempatan bangunan tidak direncanakan dengan baik, ruang luar dapat kehilangan batasannya sehingga terasa terlalu terbuka dan tidak mampu mendukung fungsi yang diharapkan.

- Vegetasi

  Elemen vegetasi berperan dalam menciptakan keterhubungan antara manusia dan alam, menghadirkan kesan lembut serta efek alami yang sering kali tidak disadari namun mampu memperkaya pengalaman ruang, bahkan membuat lingkungan perkotaan terasa lebih nyaman untuk dihuni. Tanaman dapat membentuk ruang dengan menciptakan massa atau bukaan, membingkai pandangan atau ruang tertentu, menjadi latar bagi karakter tapak yang menarik, maupun berfungsi sebagai titik fokus. Dengan demikian, vegetasi menjadi elemen penting dalam membentuk struktur spasial yang menentukan proporsi dan kualitas suatu ruang.

- Sirkulasi

  Alur sirkulasi berfungsi sebagai elemen yang menghubungkan dan mengintegrasikan berbagai ruang, baik di dalam bangunan maupun di area luarnya, sehingga tercipta hubungan yang harmonis antar ruang. Pengalaman ruang akan

terasa sepenuhnya ketika seseorang berada di dalamnya serta memahami arah dan tujuan pergerakannya

2.6. Studi Preseden

2.6.1. Tipologi Agrowisata

- Agrowisata Kopeng Gunungsari Semarang

Lokasi : Kopeng, Jawa Tengah
Tahun dibangun : 2017
Luas : ± 7 hektar

Desa Kopeng merupakan kawasan wisata alam yang berada di lereng Gunung Merbabu, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, pada ketinggian sekitar 1.450 meter di atas permukaan laut. .Area tersebut memiliki suasana sejuk, udara yang bersih, dan panorama pegunungan yang menjadikan Kopeng sebagai destinasi favorit untuk beristirahat, bertani, maupun berwisata. Desa ini juga dikenal dengan agrowisata, vila, camping ground, serta sebagai titik awal pendakian ke Gunung Merbabu dan Gunung Andong.



Gambar 11 Kebun Jambu yang Dapat Dipetik
Sumber: agrowisatakopenggunungsari.com (2025)

Agrowisata Kopeng Gunungsari merupakan destinasi wisata yang memadukan aktivitas edukatif dan rekreatif dalam satu pengalaman menarik. Berlokasi di Desa Kopeng, Kecamatan Salatiga, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, kawasan ini menyuguhkan berbagai aktivitas yang dapat dinikmati oleh pengunjung dari berbagai kalangan usia (Jogja, 2020). Salah satu daya tarik utamanya adalah pendekatan edukasi pertanian kepada pengunjung, seperti kebun jambu yang bisa dipetik langsung oleh pengunjung, memberikan aktivitas edukatif untuk keluarga dan anak-anak yang ingin mengenal lebih dengan proses berkebun. Agrowisata ini memiliki tujuan untuk mengoptimalkan potensi lahan pertanian menjadi ruang wisata produktif yang memberi nilai tambah ekonomi tanpa menghilangkan fungsi ekologis dan sosialnya. (Gunungsari, 2025)




Gambar 12 Taman Bunga Agrowisata Kopeng Gunungsari, Kabupaten Semarang
Sumber: Kompas.com (2019)

Terdapat berbagai fasilitas yang disediakan oleh Agrowisata Kopeng Gunungsari untuk kenyamanan dan kebutuhan pengunjung. Berikut beberapa fasilitasnya:

a. Restoran
   Tersedia pula restoran yang menawarkan beragam pilihan makanan dan minuman. Pengunjung dapat bersantai menikmati hidangan yang lezat sambil memandangi keindahan panorama alam di sekitarnya. Hidangan yang disajikan diolah menggunakan bahan segar dari hasil pertanian sekitar.



Gambar 13 Restoran Agrowisata Kopeng Gunungsari
Sumber: jogjasuper.com (2020)

b. Toko
   Di area ini juga tersedia toko yang menawarkan beragam suvenir serta produk lokal. Wisatawan dapat membeli berbagai oleh-oleh sebagai bentuk kenangan dari kunjungan mereka ke Agrowisata Kopeng Gunungsari
c. Outbound
   Kegiatan *outbound* di Agrowisata Kopeng menawarkan pengalaman menyenangkan di alam terbuka yang bertujuan melatih kekompakan dan kerja sama. Dengan udara yang sejuk serta area yang luas, aktivitas ini sangat sesuai untuk pelajar, karyawan, maupun berbagai komunitas.
d. Hotel/Villa
   Agrowisata Kopeng Gunungsari ini juga menawarkan penginapan yang nyaman dan suasananya yang sejuk pegunungan serta pemandangan Gunung Merbabu.
e. Area Parkir
   Disediakan area parkir yang cukup luas untuk para pengunjung, sehingga mereka yang datang dengan kendaraan pribadi dapat memarkirkan kendaraannya dengan aman dan nyaman selama berada di lokasi wisata
f. Camping Ground
   Area ini dilengkapi dengan tenda yang digunakan untuk pengalaman berkemah yang nyaman dan aman.



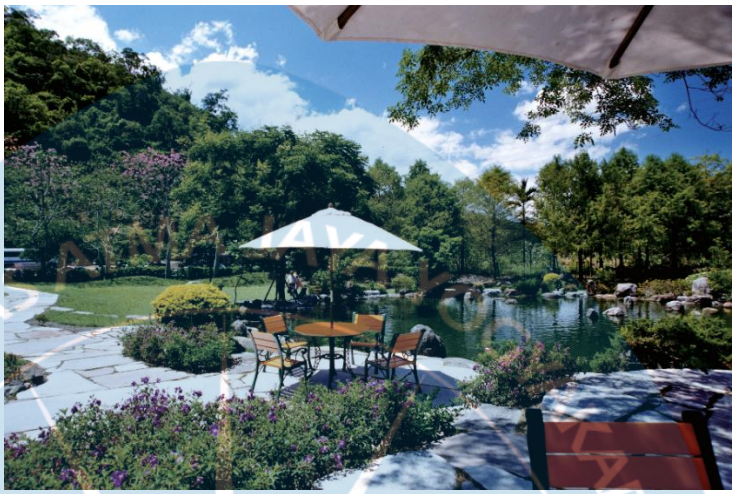
Gambar 14 Camping Ground Agrowisata Kopeng Gunungsari
Sumber: tiket.com (2025)

- San-Fu Leisure Farm

  Lokasi : Linnei Township, Taiwan
  Tahun dibangun : 1989
  Luas : 14 hektar

San-Fu Leisure Farm merupakan kawasan perkebunan yang menerapkan konsep pelestarian ekologi dan pembangunan berkelanjutan, sekaligus menjadi sarana edukasi lingkungan yang ideal bagi anak-anak maupun orang dewasa. Didirikan pada tahun 1989, tempat ini berlokasi di sebelah Air Terjun Xinliao dengan area seluas sekitar 14 hektar. Lingkungannya yang memiliki udara segar,

air yang jernih, serta panorama alam yang asri menghadirkan suasana yang menenangkan. Kawasan ini juga memiliki zona penyangga ekologis yang luas, ekosistem alami yang masih terjaga, serta hutan dataran rendah dengan tingkat keanekaragaman hayati yang tinggi.



Gambar 15 Area Kolam di San-Fun Leisure Farm
Sumber: Special Agro-tourism Spot Certification

San-Fu Leisure Farm berada di tengah kebun botani alami dan hutan yang rimbun, di mana pengunjung dapat menikmati kekayaan ekologi seperti burung fairy pitta, kunang-kunang, jamur bercahaya Mycena chlorophos, serta pohon-pohon jeruk bali tua yang tumbuh secara alami. Dari masa berbunga hingga berbuah, setiap musim menampilkan pesona yang berbeda. Ketika musim panen tiba, aroma lembut jeruk bali memenuhi area kebun. Hasil bunga dan buah yang dipanen kemudian dimanfaatkan sebagai bahan makanan dan minuman, yang diolah secara alami dan sederhana, lalu dihasilkan menjadi berbagai produk kuliner dan karya kreatif budaya, seperti selai jeruk bali dan kaleidoskop jeruk bali.



Gambar 16 Kegiatan Memetik Buah Jeruk Bali
Sumber: ***Special Agro-tourism Spot Certification***

San-Fu Leisure Farm menawarkan beragam aktivitas menarik bagi pengunjung, seperti memetik jeruk bali dan kegiatan penjualan amal, pembuatan

selai, workshop kerajinan kayu, dan berbagai kegiatan lainnya. Melalui aktivitas tersebut, pengunjung dapat merasakan pengalaman langsung dan menyegarkan di kebun jeruk bali. Selain itu, tersedia pula kegiatan tambahan seperti area permainan anak, tur ekologi, jelajah hutan, serta pengamatan burung dan kupu-kupu, yang semakin memperkaya pengalaman wisata alam di tempat ini.



Gambar 17 Aktivitas Ecology Tour di San-Fu Leisure Farm
Sumber: Special Agro-tourism Spot Certification (2025)



Gambar 18 Aktivitas di Kolam Ikan San-Fu Leisure Farm
Sumber: sanfufarm.com



Gambar 19 Aktivitas Workshop di San-Fu Leisure Farm
Sumber: sanfufarm.com



Gambar 20 Aktivitas Permainan Anak-anak di San-Fu Leisure Farm
Sumber: sanfufarm.com

Sejak awal berdirinya, San-Fu Leisure Farm menjunjung tinggi prinsip penghormatan terhadap alam dengan meniadakan penggunaan pupuk kimia dan pestisida sintetis. Pendekatan ini memungkinkan tanaman tumbuh secara alami di lingkungan taman, sekaligus menjadi sumber pangan bagi satwa liar yang tinggal di dalamnya. Mereka meyakini bahwa pelestarian ekosistem alami dapat

mendekatkan manusia dengan alam, memberikan kesempatan untuk merasakan, mempelajari, dan memahami hubungan yang tak terpisahkan antara keduanya. Melalui cara ini, diharapkan muncul kesadaran akan pentingnya menjaga dan bertindak demi kelestarian lingkungan.

- Studi Komparasi

No.	Komparasi	Agrowisata Kopeng Gunungsari	San-Fu Leisure Farm
1	Fungsi	Memberikan pengalaman lanskap hortikultura pegunungan dan rekreasi alam, dan edukasi pertanian lokal	Berfungsi sebagai kawasan agrowisata yang menggabungkan kegiatan produksi pertanian organik, konservasi lingkungan, edukasi ekologi, dan rekreasi
2	Kondisi Tapak	Berada di Lereng Gunung Merbabu di ketinggian ±1.400–1.500 m. Memiliki topografi terasering dengan kemiringan sedang hingga tinggi.	Berada di Linnei Township, dengan lahan terdiri atas kombinasi dataran dan lembah kecil dengan keberadaan hutan sekunder dan lahan basah di sekitarnya.
3	Aktivitas pengguna	*Camping*, memetik buah, foto, piknik, dan menikmati panorama di *amphitheate,* serta menginap di area glamping atau villa	Tur kebun, *workshop* pertanian organik, pembuatan kompos, pengamatan satwa, pengalaman makan dari hasil kebun sendiri, *eco-camping*, *bird watching*, dan *forest trail*
4	Sirkulasi	Sirkulasi linier mengikuti kontur alami lahan	Sirkulasi tertata dan melingkar (*loop trail*) mengikuti kontur lembah
5	Hubungan Ruang	Area kebun menyatu dengan area rekreasi dan akomodasi. Perbedaan ruang tidak dibatasi dengan elemen vegetasi atau pembatas visual	Hubungan ruang diciptakan dengan alur bertahap dari aktivitas manusia menuju pengalaman alam. Setiap zona dipisahkan dengan batas alami
Kesimpulan		Agrowisata Kopeng Gunungsari menitikberatkan pada kegiatan wisata rekreatif seperti memetik hasil kebun dan menikmati kuliner, dengan penerapan aspek ekologi yang masih terbatas, sedangkan San-Fu Leisure Farm mengimplementasikan prinsip arsitektur ekologi secara komprehensif melalui penggabungan fungsi wisata, edukasi, pertanian organik, serta pelestarian lingkungan alam.	

2.6.2. Pendekatan Naratif

- Museum Tsunami Aceh

  Lokasi : Aceh, Indonesia
  Tahun dibangun : 2009

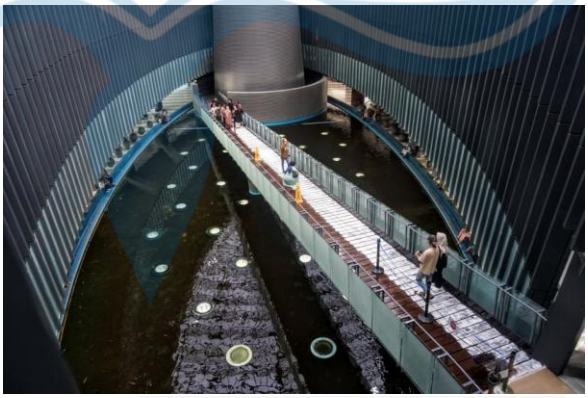
Luas : 10,000 m^2

Museum Tsunami Aceh merupakan sebuah monumen yang dirancang oleh Ridwan Kamil untuk mengenang peristiwa Tsunami Aceh 2004 yang terjadi pada 26 Desember 2004 (Sidik, 2024). Museum ini dibangun dengan tujuan untuk mengenang para korban dan memberikan edukasi tentang bencana alam tersebut. Struktur museum ini memiliki desain unik yang menggabungkan elemen modern dan tradisional.



Gambar 21 Bangunan Museum Tsunami Aceh
Sumber: acehtourism.travel, 2019

Bentuk bangunan menyerupai gelombang laut, melambangkan kekuatan tsunami, dan terdapat "Lorong Tsunami" yang gelap dan sempit di dalam museum, menciptakan pengalaman yang mencekam bagi para pengunjung untuk merasakan suasana pilu yang dialami para korban. Museum ini juga menampilkan foto, video, dan benda-beda peninggalan yang menceritakan kisah-kisah para korban dan penyintas. Desainnya yang penuh makna menjadikan Museum Tsunami Aceh sebagai salah satu destinasi wisata bersejarah dan edukatif penting di Indonesia.



Gambar 22 Suasana Museum Tsunami di Banda Aceh
Sumber: liks.suara.com, 2024

Museum Tsunami Aceh juga disebut dengan istilah Rumoh Aceh Escape Hill, karena desainnya bukan hanya sebuah bangunan monumen, tapi juga sebuah museum tsunami yang monumental. Sebuah bangunan yang mampu mengekspresikan kejadian tsunami 26 Desember 2004 silam. Pada museum ini

terbagi menjadi beberapa ruang pamer yaitu ruangan Pamer Tsunami (*Tsunami Exhibition Room*), Pra Tsunami (*Pre Tsunami*), Saat Tsunami (*While Tsunami*), dan Pasca Tsunami (*Post Tsunami*). Museum dengan luas area 10,000 m2 ini mengambil ide dasar Rumoh Aceh, rumah tradisional orang Aceh yang merupakan rumah panggung. Lantai pertama museum merupakan ruang terbuka sebagaimana rumah tradisional orang Aceh. Selain dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik, jika terjadi banjir atau tsunami lagi, maka air yang datang tidak akan terhalangi lajunya. Sedangkan lantai atas bangunan ini bisa digunakan sebagai gedung evakuasi (*Escape Building*) untuk berlindung saat terjadi gempa dan tsunami.