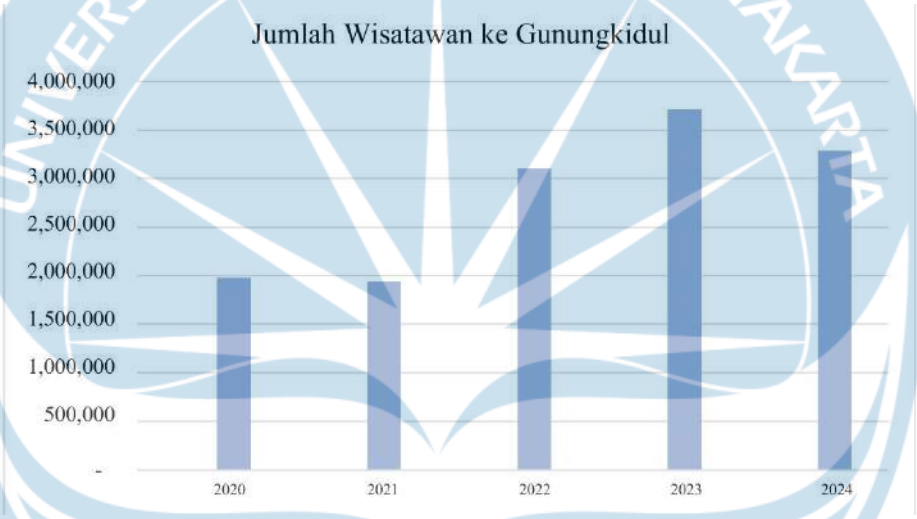
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan banyaknya tempat wisata menariknya, telah menjadi tempat wisata terkenal di dunia. Salah satu wilayah yang memiliki potensi besar pengembangan wisata sdalah Kabupaten Gunungkidul, yang memiliki karakter bentang alam yang khas berupa pantai, perbukitan karst, lembah hijau, serta kawasan pertanian yang subur. Daya tarik wisata di kabupaten ini sangat beragam dari wisata alam hingga wisata budaya. Berdasarkan data Dinas Pariwisata Gunungkidul (2024), minat wisatawan terhadap destinasi berbasis alam dan rekreasi terus meningkat pascapandemi, menunjukkan bahwa wisata yang menawarkan pengalaman pemulihan diri dan kedekatan dengan alam semakin diminati.



Gambar 1. 1 Kunjungan Wisatawan ke Gunungkidul 2020-2024

Sumber: Badan Pusat Statistik Gunungkidul

Destinasi wisata di Gunungkidul yang telah berkembang meliputi berbagai jenis wisata alam dan budaya yang tersebar di hampir seluruh wilayahnya. Berdasarkan data Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul (2024), destinasi wisata yang telah berkembang dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis wisata sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. 1Destinasi Pariwisata Gunungkidul

Jenis Wisata	Destinasi
Wisata Pantai	Pantai Baron, Kukup, Drini, Sepanjang, Krakal, Sadranan, Ngandong, Sundak, Pulangsawal/Indrayanti, Siung, Timang, Nglambor, Ngrenehan, Ngobaran, Nguyahan, Wediombo, dan banyak lainnya.
Wisata Gua	Goa Pindul, Kalisuci, Jomblang, Grubug, Seropan, Goa Cokro, Goa Jlamprong, Goa Paesan, Goa Pari, Goa Ngeleng, dan Goa Maria Tritis.
Wisata Air Terjun dan Embung	Air Terjun Sri Gethuk, Air Terjun Kedung Kandang, Air Terjun Jurug Gede, Embung Nglanggeran, Embung Gedangsari, Embung Sriten.
Wisata Pegunungan, Perbukitan, Ekowisata	Gunung Api Purba Nglanggeran, Green Village, Bukit Kosakora, Bukit Watu Gapit, Wanagama, Gunung Ireng, Gunung Genthong, Gunung Gambar.
Desa Wisata dan Eduwisata	Desa Wisata Bobung (topeng kayu, kerajinan kayu), Desa Wisata Kemuning, Desa Wisata Wonosadi (kesenian rinding gumbeng), Desa Wisata Mojo, Desa Wisata Mulo, Desa Wisata Bleberan, Desa Wisata Umbulrejo, Camping Ground Jelok.
Wisata Sungai dan Outdoor	Sungai Oya (river tubing), Telaga Dargosola, Telaga Suling, Lembah Kars Mulo.
Wisata Kerajinan dan Budaya	Kerajinan batik kayu, batu alam, tembaga, perak, topeng kayu di beberapa desa (Bobung, Bandung, Logandeng, Sambi Pitu, Karangtengah, dsb), pertunjukan seni seperti reog, tayub, wayang, rinding gumbeng.

Sumber: Dinas Pariwisata Gunungkidul, 2024

Meskipun sebagian besar destinasi wisata di Kabupaten Gunungkidul didominasi oleh wisata alam seperti pantai, gua, dan perbukitan, masih terdapat wisata lain yang belum berkembang secara optimal, padahal telah tercantum dalam arah kebijakan pengembangan kepariwisataan daerah. Berdasarkan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Daerah (RIPPARDA) Kabupaten Gunungkidul Tahun 2014–2025, terdapat beberapa wilayah yang direncanakan untuk dikembangkan menjadi kawasan agroekowisata. Salah satu di antaranya adalah Kapanewon Patuk, yang memiliki potensi alam dan aktivitas pertanian masyarakat yang beragam dan diarahkan sebagai kawasan agro-ekowisata, wisata kerajinan, pusat cendrarasa. cendramata, peristirahatan, wahana rekreasi, dan perhotelan,

Kawasan ini dinilai strategis karena memadukan karakter bentang alam perbukitan dengan potensi komoditas lokal yang kuat. Desa Semoyo menjadi salah satu wilayah yang menonjol, dengan kondisi geografis dan iklim yang mendukung pengembangan tanaman hortikultura seperti serai wangi, jahe, kakao, durian, dan tanaman hias. Potensi ini memberikan peluang untuk menghadirkan atraksi wisata rekreatif berbasis pertanian yang mampu memperkaya ragam destinasi wisata di Gunungkidul.

Berdasarkan, kondisi tersebut, gagasan proyek ini adalah mengembangkan agrowisata, dengan potensi holikultura seperti, serai wangi, jahe, durian, kakao, dan tanaman hias lainnya Agrowisata Semoyo ini diharapkan menjadi daya tarik wisata baru di Gunungkidul yang bernilai rekreatif, dengean menghadirkan fasilitas yang menampung serangkaian aktivitas seperti culinary, workshop kreatif (meracik parfum, pembuatan, sabun, lilin aromaterapi, serta produk herbal) dan kegiatan relaksasi, seperti spa. Seluruh rangkaian kegiatan ini berfokus pada experience bagi pengunjung, sekaligus menjadi ruang yang memperkuat kesadaran akan potensi tanaman lokal dan mendorong destinasi wisata berkelanjutan.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Gunungkidul memiliki potensi wisata alam yang melimpah, mulai dari pantai, gua, hingga perbukitan yang memesona. Namun, saat ini banyak aktivitas wisata masih berfokus pada spot selfie dan *instagramable*. Tren ini diprediksi akan bergeser menuju konsep wisata yang lebih mengintegrasikan alam, ekologi, kesehatan, dan petualangan dikenal sebagai wisata *Nature, Eco, Wellness, dan Adventure* (NEWA). Dalam konteks ini, pengembangan agrowisata sering kali dianggap kurang menarik jika dibandingkan dengan destinasi wisata lain karena aktivitasnya bersifat pasif dan edukatif. Namun, dengan pengembangan atraksi yang lebih relevan dengan tren wisata dan didukung oleh pemandangan yang indah, agrowisata memiliki potensi untuk menjadi destinasi baru yang menarik dan berkesan.

Agrowisata Semoyo perlu menawarkan fasilitas rekreatif inovatif yang mampu mengubah aktivitas pertanian menjadi pengalaman wisata yang menarik. Agrowisata tidak hanya menyajikan lanskap yang indah, tetapi juga memungkinkan pengunjung terlibat dalam aktivitas kreatif berbasis hasil pertanian, di mana pengunjung dapat memetik bunga atau buah dan langsung mengolahnya menjadi cenderamata atau produk craft, serta cendera rasa. Misalnya, serai wangi, nilam, jahe, dan cendana digunakan untuk membuat produk aromaterapi seperti sabun, parfum, atau lilin. Kakao dan durian dijadikan olahan kuliner kreatif seperti cokelat, es krim, atau kue, sedangkan tanaman hias seperti, amarilis, marigold, melati, cempaka, kamboja mempercantik kebun tematik sekaligus menjadi inspirasi cenderamata visual. Unsur etnik dan lokalitas juga akan diterapkan pada atraksi seperti kuliner sehat khas Patuk, spa keraton dan pijat ala Jawa. Dengan demikian, setiap tanaman tidak hanya menyumbang nilai estetika, aroma, atau rasa, tetapi juga langsung mendukung aktivitas kreatif dan interaktif pengunjung.

Untuk memperkuat aspek rekreasi, maka diperlukan fasilitas inovatif yang mampu mendukung berbagai bentuk aktivitas tersebut. Fasilitas yang dibutuhkan mencakup fasilitas rekreasi alam dan visual seperti taman bunga interaktif dan greenhouse sebagai ruang eksplorasi warna, tekstur, dan aroma. Selain itu, diperlukan fasilitas kreatif dan berbasis *experience* yang memungkinkan pengunjung mengolah tanaman aromatik maupun bunga menjadi produk kerajinan. Dapur kuliner kreatif juga menjadi penting untuk menampung kegiatan pengolahan kakao, durian, dan bahan lokal lainnya menjadi sajian inovatif. Di sisi lain, fasilitas aktivitas outdoor seperti jalur jelajah atau pathway untuk memetik buah dan tanaman dibutuhkan untuk pengalaman petualangan yang tetap ramah bagi semua usia. Untuk melengkapi keseluruhan pengalaman, fasilitas wellness dan relaksasi seperti spa herbal dan ruang aroma healing menjadi pendukung penting agar wisatawan dapat menikmati pemulihan diri berbasis tanaman lokal.

Dengan hadirnya fasilitas-fasilitas tersebut, Agrowisata Semoyo tidak hanya menjadi ruang rekreasi yang atraktif, tetapi juga menawarkan pengalaman yang melibatkan seluruh indera pengunjung. Warna bunga yang memanjakan mata, aroma tanaman atsiri yang menenangkan, cita rasa olahan buah yang khas, tekstur kerajinan yang dibuat langsung oleh pengunjung, hingga suasana alam perbukitan yang menghadirkan ketenangan, semuanya berpadu membentuk sebuah pengalaman multisensori yang utuh. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap ruang dan aktivitas di agrowisata tidak hanya dinikmati, tetapi juga dirasakan secara mendalam, sehingga memperkuat identitas Semoyo sebagai destinasi NEWA yang inovatif, immersif, dan berkesan.

1.1.3 Latar Belakang Pendekatan Desain

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang ada, pendekatan arsitektur multisensori dipilih untuk menciptakan wisata yang tidak hanya berfokus pada aspek yang dilihat namun untuk meransang relaksasi pada indera manusia. Agrowisata Semoyo direncanakan menghadirkan pengalaman ruang yang dapat dirasakan secara fisik dan emosional dengan harmonisasi antara alam, atraksi aktivitas, dan fasilitas. Pendekatan arsitektur multisensori ini akan diterapkan pada tata lansekap dan fasad serta tata ruang dalam, sehingga wisatawan dapat merasakan relaksasi di setiap kegiatan *indoor* maupun *outdoor* yang mereka lakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan agrowisata di Patuk, Gunungkidul yang rekreatif & interaktif melalui desain tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan multisensori?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan rancangan agrowisata di Semoyo, Patuk, Gunungkidul yang rekreatif dan interaktif melalui desain tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan arsitektur multisensori yang mempertimbangkan potensi alam sekitar serta menjadikan agrowisata sebagai daya tarik wisata di Desa Semoyo.

1.3.2 Sasaran

- Merancang agrowisata rekreatif dan interaktif dengan penerapan pendekatan arsitektur multisensori yang mempertimbangkan potensi alam sekitar.
- Mengidentifikasi kebutuhan ruang serta aktivitas yang mendukung agrowisata.
- Mengimplementasikan pendekatan arsitektur multisensori dengan menekankan relaksasi indera melalui penataan lansekap, bentuk fasad, dan tata ruang dalam

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Lingkup Spasial

Perencanaan dan perancangan Agrowisata akan dilakukan di Desa Semoyo, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul. Lokasi perancangan akan berada pada jalur wisata utama Kecamatan Patuk.

1.4.2 Lingkup Temporal

Perencanaan dan perancangan Agrowisata diharapkan tidak hanya menciptakan bangunan yang sesuai konteks temporal, tetapi juga menjadi destinasi wisata yang berdampak baik terhadap lingkungan dan penggunanya seiring perkembangan pariwisata.

1.4.3 Lingkup Substansial

Lingkup substantial perancangan ini adalah agrowisata yang menawarkan destinasi wisata berbasis alam dengan atraksi yang inovatif dengan pnerapan multsenosri pada aktivitas wisatawan. Aspek multisensori diterapkan pada tata ruang
luar, fasad bangunan, dan tata ruang dalam.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan dan survei langsung di lapangan. Metode yang dilakukan meliputi survei dan observasi dengan bantuan *Google Earth* untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi eksisting tapak, seperti ukuran, batas, serta kontur lahan. Selain itu, dilakukan pula pengambilan gambar dan dokumentasi secara langsung guna mengetahui kondisi tapak sebelum dikembangkan serta mengidentifikasi potensi yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung perancangan wisata. Wawancara dengan masyarakat sekitar juga dilakukan untuk memperoleh data terkait kepemilikan lahan, kondisi lingkungan, serta potensi kawasan yang dapat menunjang pengembangan proyek.

1.5.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui penelitian studi literatur, jurnal, studi preseden, dan website yang dapat dipertanggung-jawabkan, dan juga peraturan daerah setempat yang berkaitan dengan perancangan.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang pengadaan proyek, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, metode studi yang digunakan, alur pikir penulis, hingga sistematika penulisan laporan secara keseluruhan.

1.6.2 BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini menyajikan teori-teori dan literatur yang menjadi dasar pendekatan serta penekanan desain. Kajian pustaka digunakan sebagai acuan untuk memperkuat landasan konseptual dalam penyusunan rancangan.

1.6.3 BAB III Kasus Studi

Bab ini menguraikan gambaran mengenai objek perancangan, termasuk analisis pemilihan lokasi serta data tapak yang telah ditentukan sebagai dasar rancangan.

1.6.4 BAB IV Metode dan Analisis

Bab ini menjelaskan proses pengumpulan dan analisis data, serta pembahasan hasil penelusuran yang digunakan untuk menginterpretasikan rancangan.

1.6.5 BAB V Pembahasan

Bab ini memuat pembahasan mengenai konsep dasar rancangan, implementasi konsep berdasarkan pendekatan desain, serta hasil analisis dan sintesis tapak yang mendukung usulan perancangan.

1.7 Alur Pikir

Perancangan ini mengadaptasi alur pemikiran penulis dalam proses penyusunan Proposal Tugas Akhir Arsitektur sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Alur pikir penulis

Sumber: Pikiran penulis (2025)