

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Objek Perancangan

Objek perancangan pada penelitian ini merupakan kawasan terpadu yang menggabungkan kegiatan produksi minyak atsiri, kegiatan edukasi, serta aktivitas wisata dalam satu sistem kawasan. Kawasan ini dirancang untuk mengoptimalkan potensi sumber daya alam di Desa Panyindangan melalui integrasi kegiatan perkebunan, produksi, pengolahan limbah, serta aktivitas wisata yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan dan pemberdayaan masyarakat lokal.

Secara umum, fungsi utama kawasan dalam perancangan ini terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu kawasan produksi, kawasan edukasi, dan kawasan wisata. Setiap fungsi tersebut memerlukan pengaturan ruang, standar perancangan, serta ketentuan teknis yang berbeda sesuai dengan karakteristik aktivitas yang berlangsung di dalamnya.

Selain itu, dalam konteks perancangan arsitektur, setiap fungsi kawasan juga dapat dikaji berdasarkan tipologi bangunan yang berkembang, sehingga dapat menjadi referensi dalam menentukan bentuk, organisasi ruang, serta karakter desain yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas di dalam kawasan.

2.1.1 Kawasan Produksi

Kawasan produksi merupakan area yang berfungsi sebagai tempat pengolahan bahan baku tanaman aromatik menjadi produk minyak atsiri. Kawasan ini menjadi inti dari kegiatan industri dalam perancangan karena berperan sebagai pusat kegiatan penyulingan serta pengolahan hasil pertanian yang dihasilkan dari area perkebunan di dalam kawasan.

Proses produksi minyak atsiri umumnya dilakukan melalui metode penyulingan (*distillation*) yang melibatkan beberapa tahapan, mulai dari

pengumpulan bahan baku, proses pemanasan, penguapan minyak, kondensasi, hingga pemisahan minyak dari air hasil penyulingan.

Fasilitas yang terdapat dalam kawasan produksi antara lain:

- Pabrik penyulingan minyak atsiri
- Area pengolahan limbah produksi
- Area pertanian/perkebunan minyak atsiri
- Bangunan mess pekerja

Perancangan kawasan produksi perlu memperhatikan aspek efisiensi alur proses produksi, keamanan operasional, serta pengelolaan limbah agar tidak memberikan dampak negatif terhadap lingkungan. Selain itu, kawasan produksi juga dirancang agar tetap dapat mendukung kegiatan edukasi melalui pengaturan sirkulasi pengunjung tanpa mengganggu proses produksi yang berlangsung.

Secara tipologis, kawasan produksi minyak atsiri termasuk dalam kategori bangunan industri ringan yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Organisasi ruang berbasis alur proses (*process-based layout*)
- Kebutuhan ruang terbuka untuk aktivitas *loading* dan *unloading*
- Pemisahan zona bersih dan kotor
- Sistem utilitas yang mendukung proses produksi (air, panas, ventilasi)

Dalam konteks perancangan, tipologi ini menuntut adanya:

- Efisiensi sirkulasi produksi: bahan masuk kemudian proses dan hasil keluar
- Keamanan: pemisahan jalur pekerja dan pengunjung
- Integrasi dengan lingkungan: pengelolaan limbah

Selain itu, dalam perancangan kawasan terpadu, tipologi industri ini mengalami transformasi menjadi *agro-industrial tourism*, dimana fungsi produksi tidak hanya bersifat tertutup, tetapi juga dapat diakses secara terbatas sebagai bagian dari pengalaman edukasi.

2.1.2 Kawasan Edukasi

Kawasan edukasi merupakan area yang dirancang sebagai sarana pembelajaran bagi pengunjung untuk memahami proses budidaya tanaman aromatik, proses produksi minyak atsiri, serta pemanfaatannya dalam berbagai produk turunan.

Keberadaan kawasan edukasi bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai potensi tanaman atsiri serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui kegiatan wisata edukatif.

Beberapa fasilitas yang termasuk dalam kawasan edukasi antara lain:

- Area kebun tanaman atsiri
- Area *workshop*
- Area demonstrasi penyulingan skala kecil
- Area Peternakan / *Mini Farm*

Dalam perancangannya, kawasan edukasi perlu memperhatikan aspek interaktivitas, kemudahan akses, serta keterhubungan dengan kawasan produksi dan kawasan wisata sehingga pengunjung dapat mengikuti alur pembelajaran secara berkelanjutan.

Secara tipologis, kawasan edukasi ini menggabungkan fungsi pendidikan dengan pengalaman langsung. Karakteristik tipologi ini meliputi:

- Ruang yang bersifat interaktif dan fleksibel
- Hubungan kuat antara ruang dalam dan ruang luar

- Penyusunan ruang berdasarkan alur pembelajaran (*learning sequence*)
- Penekanan pada pengalaman pengguna (*user experience*)

Dalam konteks perancangan, tipologi ini menuntut:

- Keterbukaan visual terhadap aktivitas produksi dan lanskap
- Kemudahan akses dan orientasi ruang
- Integrasi dengan jalur wisata (*visitor flow*)

Kawasan edukasi juga berperan sebagai zona transisi antara kawasan produksi dan kawasan wisata, sehingga memiliki fungsi penting dalam menghubungkan aktivitas industri dengan pengalaman pengunjung secara lebih komunikatif.

2.1.3 Kawasan Wisata

Kawasan wisata merupakan area yang berfungsi sebagai ruang rekreasi bagi pengunjung yang datang ke kawasan. Area ini dirancang untuk memberikan pengalaman wisata yang berhubungan dengan alam, pertanian, serta proses produksi minyak atsiri.

Kawasan wisata tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai media untuk memperkenalkan potensi alam dan produk lokal kepada masyarakat secara lebih luas.

Fasilitas yang termasuk dalam kawasan wisata antara lain:

- Restoran dan Kafe
- Toko Souvenir
- Area aktivitas *outdoor* (*outbound*, ATV, dan kegiatan rekreasi lainnya)
- Fasilitas (Vila dan *Treehouse*)

Perancangan kawasan wisata perlu memperhatikan aspek kenyamanan pengunjung, kualitas pengalaman ruang, serta integrasi dengan kondisi lanskap alami di sekitar kawasan.

Selain itu, pengaturan zonasi antara kawasan produksi, edukasi, dan wisata juga menjadi aspek penting dalam perancangan agar setiap fungsi dapat berjalan secara optimal tanpa saling mengganggu.

Secara tipologis, kawasan wisata ini termasuk dalam kategori *eco-tourism* dan *agro-tourism*, yang menekankan pada pengalaman ruang berbasis alam dan aktivitas lokal.

Karakteristik tipologi ini meliputi:

- Integrasi kuat dengan lanskap alami
- Penggunaan elemen desain yang kontekstual dan adaptif
- Penekanan pada *experience-based design*
- Variasi ruang dari publik hingga privat

Dalam perancangan, tipologi ini menuntut:

- Kualitas visual dan suasana ruang (*sense of place*)
- Kenyamanan dan keamanan pengunjung
- Keterhubungan antar aktivitas wisata

Ketiga fungsi utama tersebut produksi, edukasi, dan wisata tidak dirancang sebagai elemen yang terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan sistem kawasan yang saling terintegrasi.

Integrasi ini menjadi kunci utama dalam perancangan, dimana kawasan produksi berperan sebagai sumber aktivitas utama, kawasan edukasi sebagai media penghubung, dan kawasan wisata sebagai ruang pengalaman. Hubungan antar fungsi ini kemudian diterjemahkan ke dalam pengaturan zonasi, sirkulasi, serta hirarki ruang yang mendukung terciptanya kawasan terpadu yang berkelanjutan.

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan merupakan dasar konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam proses perancangan kawasan. Pada perancangan kawasan terpadu minyak atsiri ini digunakan pendekatan *permaculture* dan 8A *Tourism* sebagai prinsip utama dalam pengembangan kawasan yang berkelanjutan.



Gambar 2.1 Analisis Pendekatan Perancangan Kawasan

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026

2.2.1 Pendekatan Arsitektur *Permaculture*

Pendekatan perancangan dalam proyek ini menggunakan konsep *permaculture* sebagai dasar dalam mengembangkan kawasan yang berkelanjutan serta terintegrasi dengan potensi lingkungan dan aktivitas manusia. Pendekatan ini dipilih karena *permaculture* menekankan pada keseimbangan antara sistem alam, aktivitas produksi, serta kebutuhan manusia dalam satu sistem yang saling mendukung.

Secara umum, arsitektur merupakan hasil penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam proses perancangan ruang dan lingkungan binaan. Dalam konteks perancangan kawasan berbasis lingkungan, prinsip-prinsip tersebut dapat dikembangkan melalui pendekatan *permaculture* yang menekankan pada hubungan yang seimbang antara manusia, lingkungan, dan sistem produksi.

Istilah *permaculture* merupakan gabungan dari kata *permanent* dan *agriculture* yang dapat diartikan sebagai sistem pertanian yang bersifat permanen dan berkelanjutan. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Bill Mollison dan David Holmgren melalui buku *Permaculture One: A Perennial Agricultural System for Human Settlements*. Dalam konsep tersebut, *permaculture* dipahami sebagai suatu sistem desain yang mengintegrasikan pengelolaan ekosistem produktif, khususnya dalam bidang pertanian, dengan sistem permukiman manusia serta lanskap lingkungan sehingga mampu menyediakan kebutuhan dasar seperti pangan, tempat tinggal, dan sumber energi secara berkelanjutan.

Gagasan mengenai sistem pertanian yang bersifat permanen sebenarnya telah berkembang sejak awal abad ke-20. Smith dalam karyanya *Tree Crops: A Permanent Agriculture* (1929) menjelaskan praktik penanaman beberapa jenis tanaman dalam satu lahan yang saling memberikan manfaat ekologis. Sistem tersebut tidak hanya menguntungkan tanaman yang dibudidayakan, tetapi juga memberikan manfaat bagi petani melalui peningkatan produktivitas lahan serta keberlanjutan ekosistem.

Perkembangan konsep *permaculture* kemudian diperluas Mollison yang menjelaskan bahwa *permaculture* tidak hanya berkaitan dengan sistem pertanian, tetapi juga mencakup integrasi antara berbagai aspek kehidupan manusia seperti agrikultur, hortikultur, arsitektur, dan ekologi. Selain itu, sistem ini juga berkaitan dengan aspek sosial dan ekonomi, termasuk

pengelolaan sumber daya, sistem kepemilikan lahan, serta pengembangan komunitas yang berkelanjutan.

Permaculture juga dipahami sebagai pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara manusia dan lingkungan alam. Menurut (McKenzie & Lemos, 2006), *permaculture* membantu manusia memahami cara mengintegrasikan aktivitas kehidupan dengan sistem alam secara seimbang sehingga dapat mendukung gaya hidup yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan.

Dalam penerapannya, *permaculture* didasarkan pada tiga prinsip etika utama yang menjadi dasar dalam proses perancangan, yaitu *Earth Care*, *People Care*, dan *Fair Share*. *Permaculture* merupakan suatu konsep perancangan yang mengintegrasikan sistem pertanian, lingkungan, serta kehidupan manusia secara berkelanjutan. Menurut (Mollison, 1988), *permaculture* adalah sistem desain yang meniru pola dan hubungan yang ditemukan di alam dengan tujuan menciptakan lingkungan yang produktif dan berkelanjutan bagi manusia.

Permaculture didasarkan pada tiga prinsip etika utama, yaitu:

1. *Earth Care*

Earth Care merupakan prinsip yang menekankan pada perlindungan dan pemeliharaan lingkungan alam. Prinsip ini mendorong perancangan sistem yang tidak merusak ekosistem serta memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana.

Dalam konteks perancangan kawasan terpadu minyak atsiri, prinsip *Earth Care* diterapkan melalui beberapa strategi, antara lain:

- Meminimalkan pemindahan atau penghilangan vegetasi yang sudah ada di kawasan
- Mengolah limbah penyulingan menjadi pupuk kompos

- Memanfaatkan sumber daya alam lokal untuk menghasilkan produk bernilai ekonomi
- Mengatur program ruang sesuai kebutuhan fungsional kawasan

2. *People Care*

People Care merupakan prinsip yang menekankan pada kesejahteraan manusia dan komunitas. Prinsip ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap individu memiliki akses terhadap sumber daya yang diperlukan untuk kehidupan yang layak.

Dalam perancangan kawasan ini, prinsip *People Care* diterapkan melalui:

- Kerja sama dengan petani lokal dalam pengolahan produk pertanian
- Kolaborasi dengan masyarakat setempat untuk menciptakan lapangan kerja
- Pengembangan fasilitas wisata yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat

3. *Fair Share*

Fair Share merupakan prinsip yang menekankan pada distribusi sumber daya secara adil serta penggunaan sumber daya secara bertanggung jawab agar tetap tersedia bagi generasi mendatang.

Penerapan prinsip ini dalam kawasan meliputi:

- Penerapan konsep *zero waste* melalui pengolahan limbah kawasan
- Penggunaan material daur ulang dalam pembangunan
- Perancangan bangunan yang adaptif dan berkelanjutan

2.2.2 Pendekatan 8A *Tourism*

Dalam pengembangan kawasan wisata, perencanaan yang terstruktur sangat diperlukan agar kawasan mampu memberikan pengalaman yang optimal bagi pengunjung sekaligus mendukung keberlanjutan ekonomi dan lingkungan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam perencanaan kawasan wisata adalah konsep 8A *Tourism*. Konsep ini menjelaskan bahwa keberhasilan suatu destinasi wisata dipengaruhi oleh beberapa komponen utama yang saling berkaitan dalam mendukung aktivitas pariwisata.

Menurut (Cooper dkk., 1993) dalam kajian pengembangan destinasi wisata, terdapat beberapa elemen penting yang harus dipenuhi dalam suatu kawasan wisata agar dapat berfungsi secara optimal. Konsep tersebut kemudian berkembang menjadi pendekatan 8A *Tourism*, yang terdiri dari *Attraction, Accessibility, Amenities, Accommodation, Activities, Ancillary Services, Available Packages*, dan *Awareness*. Kedelapan elemen tersebut menjadi komponen penting dalam pengembangan kawasan wisata yang terintegrasi.

Dalam perancangan kawasan terpadu minyak atsiri di Desa Panyindangan, pendekatan 8A *Tourism* digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan sistem kawasan yang mampu mengintegrasikan kegiatan produksi, edukasi, serta wisata.

A. *Attraction* (Daya Tarik)

Attraction merupakan faktor utama yang menjadi alasan wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Daya tarik wisata dapat berupa potensi alam, budaya, maupun aktivitas yang ditawarkan oleh kawasan tersebut.

Dalam perancangan kawasan ini, daya tarik utama yang ditawarkan adalah proses produksi minyak atsiri yang dikombinasikan dengan aktivitas wisata edukasi berbasis pertanian dan lingkungan. Pengunjung dapat

melihat secara langsung proses budidaya tanaman aromatik, proses penyulingan minyak atsiri, serta pemanfaatan produk turunannya. Selain itu, keindahan lanskap alam Desa Panyindangan juga menjadi potensi daya tarik yang mendukung pengembangan kawasan wisata berbasis alam.

B. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas berkaitan dengan kemudahan wisatawan dalam mencapai suatu destinasi wisata. Aksesibilitas mencakup kondisi jaringan jalan, sarana transportasi, serta kemudahan orientasi menuju kawasan wisata.

Dalam perancangan kawasan ini, aspek aksesibilitas diperhatikan melalui pengaturan jalur masuk kawasan, penyediaan area parkir, serta perancangan sistem sirkulasi yang jelas bagi kendaraan maupun pejalan kaki. Selain itu, pengembangan kawasan juga mempertimbangkan konektivitas dengan jaringan jalan utama yang menghubungkan Desa Panyindangan dengan wilayah sekitarnya.

C. *Amenities* (Fasilitas Pendukung)

Amenities merupakan fasilitas yang mendukung kenyamanan pengunjung selama berada di kawasan wisata. Fasilitas tersebut meliputi berbagai sarana yang dapat menunjang aktivitas wisata, seperti restoran, kafe, area istirahat, serta fasilitas sanitasi.

Dalam kawasan ini, fasilitas pendukung yang dirancang antara lain restoran dan kafe yang memanfaatkan produk lokal sebagai bahan utama, toko suvenir yang menjual produk minyak atsiri dan hasil olahannya, serta berbagai fasilitas publik lainnya yang dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung.

D. *Accommodation* (Akomodasi)

Accommodation merupakan fasilitas penginapan yang disediakan bagi wisatawan yang ingin tinggal lebih lama di kawasan wisata. Keberadaan fasilitas akomodasi menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pengembangan destinasi wisata karena dapat memperpanjang durasi kunjungan wisatawan.

Dalam perancangan kawasan ini, fasilitas akomodasi dirancang dalam bentuk vila yang terintegrasi dengan lingkungan alam di sekitar kawasan. Konsep akomodasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman menginap yang lebih dekat dengan alam sekaligus mendukung konsep wisata berbasis lingkungan.

E. *Activities* (Aktivitas Wisata)

Activities merupakan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengunjung selama berada di kawasan wisata. Aktivitas wisata yang beragam dapat meningkatkan daya tarik destinasi serta memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung.

Kawasan ini menyediakan berbagai aktivitas wisata yang berkaitan dengan alam dan edukasi, seperti kegiatan pertanian, kunjungan ke area penyulingan minyak atsiri, *workshop* pembuatan produk turunan minyak atsiri, serta aktivitas rekreasi luar ruang seperti *outbound*, *camping*, ATV *adventure*, dan *mountain bike*.

F. *Ancillary Services* (Layanan Pendukung)

Ancillary services merupakan layanan tambahan yang mendukung operasional kawasan wisata. Layanan ini dapat berupa layanan informasi, manajemen kawasan, serta berbagai fasilitas yang mendukung kelancaran aktivitas wisata.

Dalam perancangan kawasan ini, layanan pendukung diwujudkan melalui penyediaan fasilitas pengelolaan kawasan, area *workshop*, serta fasilitas operasional seperti mess karyawan dan area utilitas yang mendukung kegiatan produksi dan wisata.

G. Available Packages (Paket Wisata)

Available packages merupakan paket kegiatan wisata yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang terstruktur bagi pengunjung. Paket wisata biasanya mencakup rangkaian aktivitas yang dapat diikuti oleh pengunjung dalam waktu tertentu.

Dalam kawasan ini, paket wisata dapat berupa kegiatan edukasi mengenai budidaya tanaman atsiri, kunjungan ke pabrik penyulingan, *workshop* pembuatan produk minyak atsiri, serta aktivitas wisata alam di sekitar kawasan. Paket wisata tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman wisata yang edukatif sekaligus rekreatif.

H. Awareness (Promosi dan Pengenalan Kawasan)

Awareness berkaitan dengan upaya memperkenalkan dan mempromosikan suatu destinasi wisata kepada masyarakat luas. Promosi yang efektif dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan serta memperkuat identitas kawasan sebagai destinasi wisata.

Dalam perancangan kawasan ini, strategi *awareness* dapat dilakukan melalui promosi produk minyak atsiri lokal, pengembangan wisata edukasi berbasis pertanian, serta kerja sama dengan berbagai pihak seperti pemerintah daerah dan komunitas pariwisata untuk memperkenalkan potensi Desa Panyindangan sebagai destinasi wisata berbasis produksi dan lingkungan.

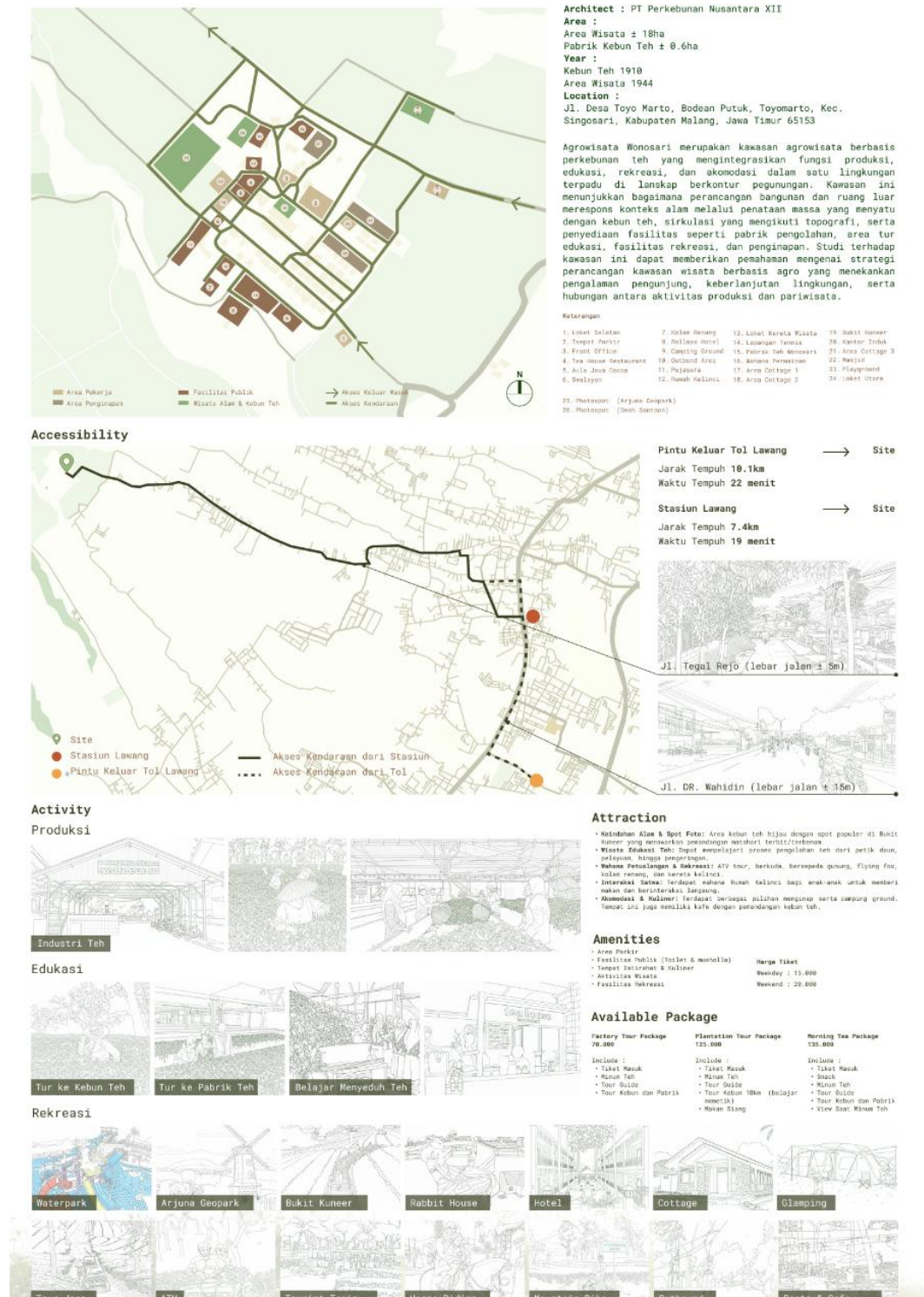
2.3 Kajian Perancangan Sebelumnya

Kajian perancangan sebelumnya atau studi preseden dilakukan untuk memahami bagaimana konsep perancangan serupa telah diterapkan pada proyek lain yang memiliki karakteristik fungsi yang sejenis. Studi preseden bertujuan untuk memperoleh referensi mengenai konsep pengembangan kawasan, pengaturan zonasi, integrasi antara aktivitas produksi dan wisata, serta strategi dalam menciptakan pengalaman ruang bagi pengunjung.

Melalui analisis preseden, perancang dapat mempelajari berbagai pendekatan desain yang telah diterapkan pada proyek lain sehingga dapat menjadi acuan dalam merumuskan konsep perancangan yang lebih efektif dan kontekstual. Dalam penelitian ini, studi preseden dilakukan terhadap beberapa kawasan yang memiliki kesamaan konsep yaitu integrasi antara kegiatan produksi, edukasi, dan wisata. Preseden yang dikaji meliputi Wisata Agro Wonosari, Kusuma Agrowisata Malang, dan Rumah Atsiri Indonesia.



2.3.1 Wisata Agro Wonosari



Gambar 2.2 Kajian Perancangan Wisata Agro Wonosari

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026

Wisata Agro Wonosari merupakan kawasan agrowisata yang berlokasi di Desa Toyomarto, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Kawasan ini dikelola oleh PT Perkebunan Nusantara XII dan memanfaatkan perkebunan teh sebagai potensi utama dalam pengembangan kegiatan wisata berbasis pertanian. Secara historis, kawasan ini telah berkembang sejak tahun 1910 sebagai kebun teh, kemudian mulai dikembangkan sebagai kawasan wisata pada tahun 1944. Saat ini kawasan wisata memiliki luas sekitar 18 hektar dengan area pabrik teh sekitar 0,6 hektar. Pengembangan kawasan ini menunjukkan integrasi antara aktivitas produksi perkebunan teh dengan kegiatan wisata dan rekreasi.

Dari segi perancangan kawasan, Wisata Agro Wonosari mengintegrasikan beberapa fungsi utama dalam satu sistem kawasan yang meliputi area produksi, edukasi, rekreasi, serta akomodasi. Kawasan ini dirancang dengan memanfaatkan lanskap pegunungan yang memiliki karakter alami sehingga memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung. Daya tarik utama kawasan ini adalah keindahan lanskap perkebunan teh yang terletak di kawasan perbukitan, yang memberikan panorama alam serta berbagai spot fotografi bagi wisatawan. Selain itu, kawasan ini juga menawarkan wisata edukasi yang memungkinkan pengunjung untuk mempelajari proses pengolahan teh mulai dari tahap pemetikan daun teh hingga proses pengolahan di pabrik.

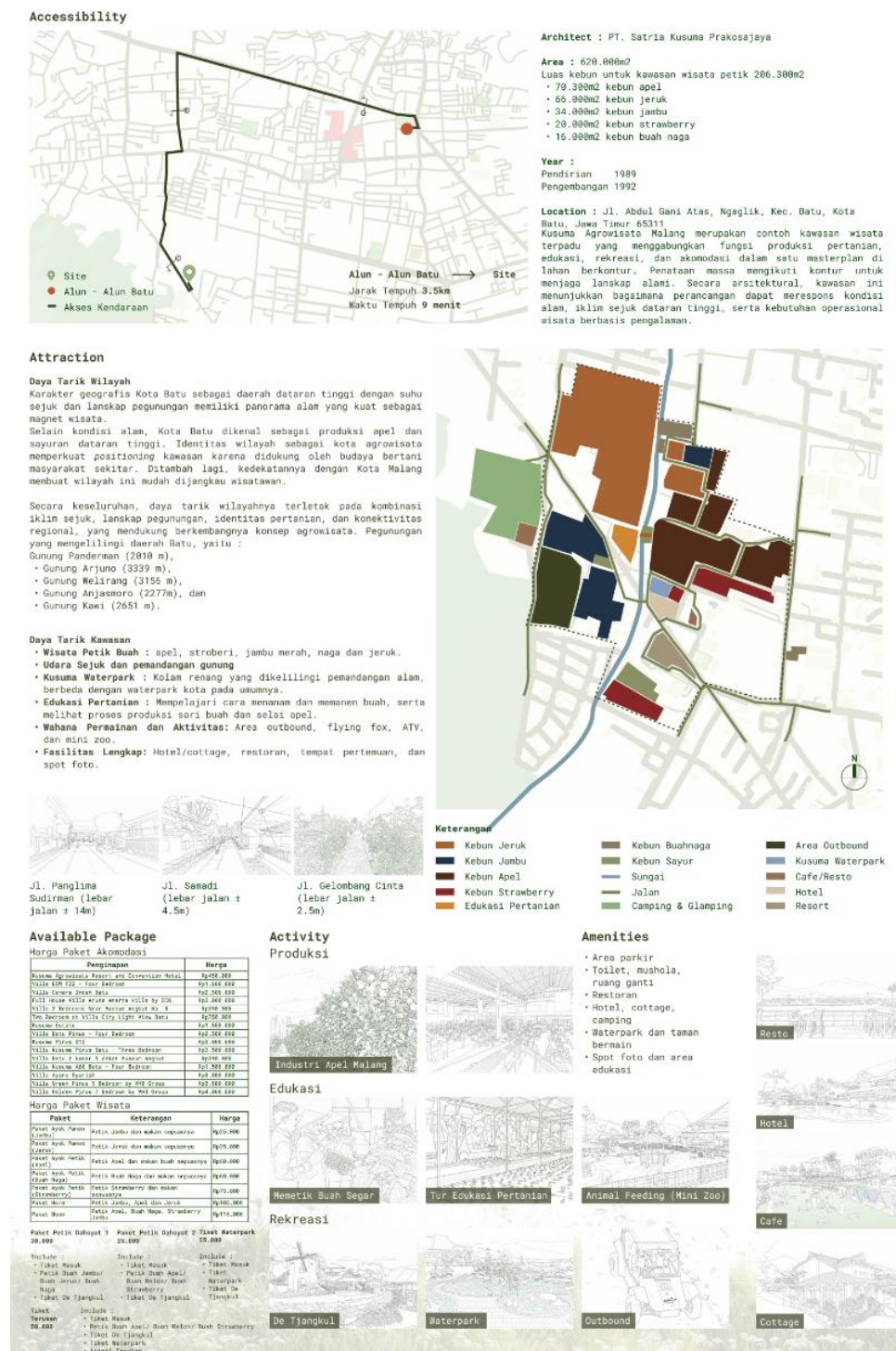
Kegiatan yang dapat dilakukan di kawasan ini meliputi tur ke kebun teh, kunjungan ke pabrik pengolahan teh, serta kegiatan edukasi seperti belajar menyeduh teh. Selain aktivitas edukasi, kawasan ini juga menyediakan berbagai aktivitas rekreasi seperti ATV, bersepeda gunung, *outbound*, serta berbagai fasilitas rekreasi lainnya. Dari segi fasilitas pendukung, Wisata Agro Wonosari menyediakan berbagai amenities seperti restoran, kafe, area permainan, fasilitas rekreasi, serta fasilitas akomodasi seperti hotel, *cottage*, dan area *glamping*. Keberadaan fasilitas tersebut memungkinkan pengunjung untuk menikmati kawasan dalam jangka waktu yang lebih

lama. Pengembangan kawasan Wisata Agro Wonosari menunjukkan bagaimana integrasi antara aktivitas produksi pertanian dan kegiatan wisata dapat menciptakan destinasi wisata yang tidak hanya memberikan pengalaman rekreasi, tetapi juga memberikan nilai edukatif serta mendukung pengembangan ekonomi kawasan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.2 Kusuma Agrowisata Malang



Gambar 2.3 Kajian Perancangan Kusuma Agrowisata Malang

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026

Kusuma Agrowisata merupakan salah satu kawasan wisata berbasis pertanian yang berlokasi di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. Kawasan ini mengembangkan konsep agrowisata yang menggabungkan aktivitas perkebunan dengan kegiatan rekreasi serta fasilitas akomodasi.

Daya tarik utama kawasan ini adalah kegiatan wisata petik buah yang memungkinkan pengunjung untuk secara langsung memetik berbagai jenis buah seperti apel, stroberi, jeruk, dan jambu yang ditanam di area perkebunan. Aktivitas ini memberikan pengalaman wisata yang interaktif serta memperkenalkan kegiatan pertanian kepada pengunjung.

Selain kegiatan pertanian, kawasan ini juga menyediakan berbagai fasilitas wisata seperti area rekreasi, restoran, serta fasilitas akomodasi berupa hotel dan vila yang memungkinkan pengunjung untuk menginap di kawasan wisata. Integrasi antara kegiatan pertanian, wisata, dan akomodasi ini menjadikan Kusuma Agrowisata sebagai salah satu contoh pengembangan kawasan wisata berbasis pertanian yang cukup sukses di Indonesia.

Dari segi perancangan kawasan, Kusuma Agrowisata memanfaatkan potensi lanskap pegunungan Kota Batu yang memiliki pemandangan alam yang menarik. Penataan kawasan dilakukan dengan mengintegrasikan area perkebunan, fasilitas wisata, serta fasilitas komersial dalam satu sistem kawasan yang saling terhubung.

2.3.3 Rumah Atsiri Indonesia

Architect : Paulus Wintarga (Timtiga)
Area : 23.000m²
Year :
 Pendirian 1963
 Pengembangan 2015
 Pembukaan 2018
Location : Jl. Watusambang, Watusambang, Plumbon, Kec. Tawangmangu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57792

Rumah Atsiri Indonesia merupakan bangunan yang menunjukkan transformasi pabrik minyak atsiri lama menjadi kawasan eduwisata terpadu berbasis produksi, edukasi, dan rekreasi. Pendekatan desain mempertahankan struktur eksisting sebagai identitas industri, lalu mengintegrasikannya dengan taman aromatik dan ruang publik terbuka. Tata massa dan sirkulasi dirancang naratif, membawa pengunjung memahami proses dari tanaman hingga produk minyak atsiri. Proyek ini relevan sebagai contoh integrasi lanskap arsitektur, serta perancangan kawasan berbasis pengalaman dan potensi lokal.



Keterangan

1. Main Entrance
2. Green House
3. Essential Oils Distillation Room
4. Outdoor Garden
5. Parking Area
6. Lobby
7. Souvenir Shop
8. Amphitheater
9. Perfumery Class
10. Mangrove Place
11. Museum Gallery
12. Cafes and Restaurants
13. Workshop Area
14. Glamping Area

Accessibility



Dari Bandara Adi Soemarmo Solo

- Naik KA Bandara ke Stasiun Balapan Solo, sekitar 20 menit (14 km), tarif Rp 7.000,00
- Jalan kaki menuju Terminal Bus Tirtanadi melalui Sky Bridge, sekitar 10 menit (500 m)

Dari Yogyakarta

- Naik KRL ke Stasiun Balapan Solo, tarif Rp 8.000
- Jalan kaki menuju Terminal Bus Tirtanadi melalui Sky Bridge, sekitar 10 menit (500 m)

Kemudian setelah tiba di Terminal Bus Tirtanadi Solo

- Naik bus jurusan Solo-Tawangmangu, seperti Busan Sayor, Langsam Jaya, atau Setia Usaha
- Durasi perjalanannya sekitar 1-2 jam (38 km), tarif Rp 20.000
- Turun di depan Jalan Watusambang, jalan kaki ke arah barat sekitar 5 menit (300 m)

Available Packages

Halfday Trip (3 hours)
 255.000

Include :

- Aromatic Garden Tour
- Experience Essence
- Distillation Education
- Atsiri Museum Tour
- Snack & Lunch
- Souvenir

Fullday Trip (4 hours)
 400.000

Include :

- Aromatic Garden Tour
- Experience Essence
- Distillation Education
- Atsiri Museum Tour
- Snack & Lunch
- Souvenir
- Workshop Class

Oneday Trip (7 hours)
 700.000

Include :

- Aromatic Garden Tour
- Experience Essence
- Distillation Education
- Atsiri Museum Tour
- Snack & Lunch
- Souvenir
- Workshop Class
- Plumbon UMKM Trip
- Sunset Trekking

- Area parkir.
- Visitor center dan museum.
- Café dan restoran.
- Toilet dan mushola.
- Toko retail produk atsiri.
- Workshop space.
- Taman tematik dan jalur pedestrian.
- Event space.
- Nursing room
- Medical room



Harga Tiket

Atsiri Shop 20.000 (start from)
 Taman Aromatik 25.000
 Atsiri Museum 38.500
 Atsiri Class 100.000 (start from)

Atsiri Resto 20.000 (start from)
 Outdoor Activity 100.000 (start from)
 Treatment 200.000 (start from)

Gambar 2.4 Kajian Perancangan Rumah Atsiri Indonesia

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026

Rumah Atsiri Indonesia merupakan kawasan wisata edukasi yang berfokus pada pengenalan tanaman aromatik serta produksi minyak atsiri. Kawasan ini berlokasi di Desa Plumbon, Kecamatan Tawangmangu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Proyek ini dirancang oleh arsitek Paulus Mintarga dari biro arsitektur Timtiga.

Secara historis, kawasan ini merupakan bekas pabrik penyulingan minyak atsiri yang dibangun pada tahun 1963. Pada tahun 2015 kawasan ini mulai dikembangkan kembali melalui proses revitalisasi dan kemudian dibuka sebagai kawasan wisata edukasi pada tahun 2018. Luas kawasan ini sekitar 23.000 meter persegi.

Konsep perancangan Rumah Atsiri Indonesia mengangkat pendekatan revitalisasi bangunan industri lama dengan mempertahankan karakter arsitektur *existing* sebagai bagian dari identitas kawasan. Bangunan pabrik lama kemudian diadaptasi menjadi berbagai fungsi baru yang mendukung kegiatan edukasi, produksi, dan wisata.

Kawasan ini memiliki beberapa zona utama yang meliputi area produksi minyak atsiri, taman tanaman aromatik, museum, ruang *workshop*, serta berbagai fasilitas rekreasi dan komersial. Pengunjung dapat mempelajari proses produksi minyak atsiri melalui berbagai fasilitas edukasi seperti tur taman aromatik, museum minyak atsiri, serta kegiatan *workshop* yang berkaitan dengan pengolahan tanaman aromatik.

Selain kegiatan edukasi, kawasan ini juga menawarkan berbagai aktivitas rekreasi seperti yoga, spa, *trekking*, serta berbagai pengalaman tematik lainnya yang berkaitan dengan gaya hidup berbasis alam. Fasilitas yang tersedia dalam kawasan ini meliputi area restoran dan kafe, toko souvenir,

ruang *workshop*, taman tematik, serta jalur pedestrian yang menghubungkan berbagai area dalam kawasan.

Keberadaan Rumah Atsiri Indonesia menunjukkan bagaimana kawasan industri yang sebelumnya berfungsi sebagai tempat produksi dapat dikembangkan menjadi destinasi wisata edukasi yang memberikan pengalaman ruang yang menarik sekaligus memperkenalkan potensi tanaman aromatik kepada masyarakat.

2.3.4 Komparasi Kajian Objek Perancangan Sebelumnya (Wisata)

Aspek	Wisata Agro Wonosari	Kusuma Agrowisata	Rumah Atsiri Indonesia
Fungsi Utama	Agrowisata berbasis perkebunan teh	Agrowisata berbasis perkebunan buah	Wisata edukasi minyak atsiri
Konsep Kawasan	Integrasi perkebunan teh, wisata, dan rekreasi	Integrasi pertanian, wisata, dan akomodasi	Revitalisasi pabrik minyak atsiri menjadi kawasan edukasi
Aktivitas Utama	Tur kebun teh, kunjungan pabrik teh, rekreasi alam	Wisata petik buah, rekreasi, penginapan	Edukasi tanaman aromatik, <i>workshop</i> , museum
Fasilitas	Rekreasi, restoran, penginapan, aktivitas outdoor	Hotel, vila, restoran, area wisata	Museum, <i>workshop</i> , taman aromatik, restoran
Karakter Kawasan	Lanskap perkebunan teh di daerah pegunungan	Kawasan wisata pertanian dengan pemandangan alam	Kawasan edukasi berbasis revitalisasi industri

Tabel 1. Tabel Komparasi Kajian Objek Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026

Melalui kajian preseden tersebut dapat disimpulkan bahwa integrasi antara kegiatan produksi, edukasi, dan wisata dapat menciptakan kawasan yang memiliki nilai ekonomi sekaligus memberikan pengalaman edukatif bagi pengunjung. Ketiga preseden tersebut menunjukkan pendekatan yang berbeda dalam mengembangkan potensi pertanian dan industri sebagai daya tarik wisata.

2.3.5 Vila Suluwilo

Vila Suluwilo merupakan vila tropis yang dirancang dengan pendekatan arsitektur yang menyatu dengan kondisi alam *existing*. Massa bangunan dibagi menjadi beberapa pavilion yang tersebar mengikuti kontur dan vegetasi tapak sehingga meminimalkan intervensi terhadap lingkungan. Setiap pavilion memiliki fungsi yang berbeda dan dihubungkan melalui jalur sirkulasi terbuka yang memberikan pengalaman ruang yang dekat dengan alam.

Dari aspek zonasi, area publik seperti ruang keluarga, ruang makan, dan area berkumpul ditempatkan pada bagian yang memiliki akses visual terbaik menuju pemandangan sekitar. Area privat berupa kamar tidur dipisahkan dari area komunal untuk menjaga kenyamanan dan privasi pengguna. Kehadiran ruang transisi seperti teras, *deck*, dan *courtyard* menjadi elemen penting yang menghubungkan ruang dalam dan ruang luar.

Program ruang utama yang terdapat pada vila ini meliputi *living room*, *dining area*, *kitchen*, *bedroom*, *bathroom*, *terrace*, *outdoor lounge*, serta *landscape area*. Seluruh ruang dirancang untuk memaksimalkan hubungan visual dan fisik dengan lingkungan sekitar.

Pada aspek material, Vila Suluwilo banyak menggunakan material alami seperti kayu, batu alam, dan elemen lokal lainnya yang mampu menyatu dengan karakter tapak. Dari sisi keberlanjutan, bangunan memanfaatkan bukaan besar untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi silang sehingga mengurangi ketergantungan terhadap sistem mekanis.

2.3.6 *Treehouse Vila*

Treehouse Vila mengusung konsep yang terangkat dari permukaan tanah dengan sistem struktur panggung. Pendekatan ini bertujuan untuk meminimalkan dampak terhadap kondisi lahan sekaligus menjaga vegetasi *existing*. Bentuk bangunan yang vertikal memungkinkan optimalisasi *view* serta menciptakan pengalaman ruang yang unik bagi pengguna. Zonasi bangunan dibagi secara vertikal, dimana lantai bawah berfungsi sebagai area komunal yang terdiri dari ruang keluarga, ruang makan, dan pantry. Sementara itu lantai atas difungsikan sebagai area privat berupa kamar tidur dan balkon yang menghadap langsung ke lanskap sekitar.

Program ruang yang terdapat pada vila ini meliputi *living room, dining room, kitchen, bedroom, bathroom, balcony, deck*, dan *outdoor space*. Tata ruang dirancang secara efisien dengan memanfaatkan setiap area untuk mendukung aktivitas penghuni. Material utama yang digunakan adalah kayu, baja ringan, dan kaca untuk menciptakan kesan ringan serta terbuka terhadap lingkungan sekitar. Dari aspek keberlanjutan, bangunan memanfaatkan ventilasi alami, pencahayaan alami, serta struktur panggung yang memungkinkan aliran udara tetap berlangsung di bawah bangunan sehingga meningkatkan kenyamanan termal.

2.3.7 *Belalu Dome Vila*

Belalu Dome Vila merupakan vila dengan pendekatan desain organik yang terinspirasi dari bentuk alami. Geometri bangunan yang menyerupai kubah menciptakan identitas visual yang kuat sekaligus memberikan pengalaman ruang yang berbeda dibandingkan vila konvensional.

Zonasi bangunan dirancang secara sederhana dan linear. Area tidur menjadi pusat aktivitas utama yang terhubung langsung dengan area kamar

mandi, *jacuzzi*, dan taman privat. Konsep ini memberikan pengalaman menginap yang lebih intim dan berorientasi pada relaksasi.

Program ruang utama terdiri dari *bedroom*, *bathroom*, *jacuzzi*, *terrace*, *outdoor lounge*, dan *private garden*. Fokus utama desain adalah menciptakan hubungan yang erat antara ruang hunian dengan elemen alam di sekitarnya.

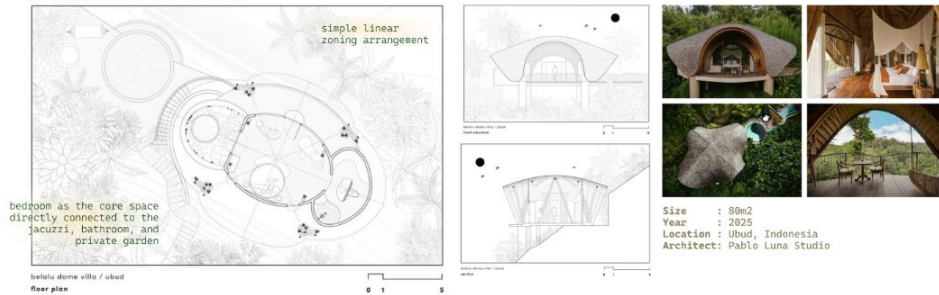
Material bangunan didominasi oleh material alami dan *finishing* bertekstur yang menyesuaikan karakter lingkungan. Dari sisi keberlanjutan, bentuk bangunan yang kompak membantu meningkatkan efisiensi termal, sementara bukaan yang dirancang secara strategis memungkinkan masuknya cahaya alami dan aliran udara secara optimal.

2.3.8 Komparasi Kajian Objek Perancangan Sebelumnya (Vila)

Berdasarkan ketiga studi preseden, dapat disimpulkan bahwa vila tropis kontemporer memiliki karakter utama berupa integrasi yang kuat dengan lingkungan alam melalui penerapan *zoning* yang mengutamakan transisi dari ruang publik menuju ruang privat. Program ruang yang dominan terdiri dari area komunal, area istirahat, ruang relaksasi, serta ruang *semi-outdoor* yang berfungsi sebagai penghubung antara bangunan dan lanskap.

Dari aspek material, penggunaan kayu, batu alam, bambu, dan material lokal menjadi strategi utama untuk menciptakan keselarasan dengan lingkungan sekitar. Sementara itu, aspek keberlanjutan diwujudkan melalui pemanfaatan pencahayaan alami, ventilasi silang, integrasi vegetasi *existing*, serta desain yang responsif terhadap kondisi tapak sehingga mampu mengurangi dampak lingkungan sekaligus meningkatkan kenyamanan pengguna.

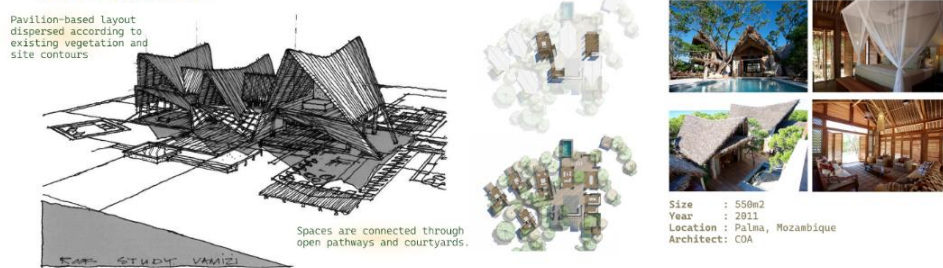
Belalu Dome Villa



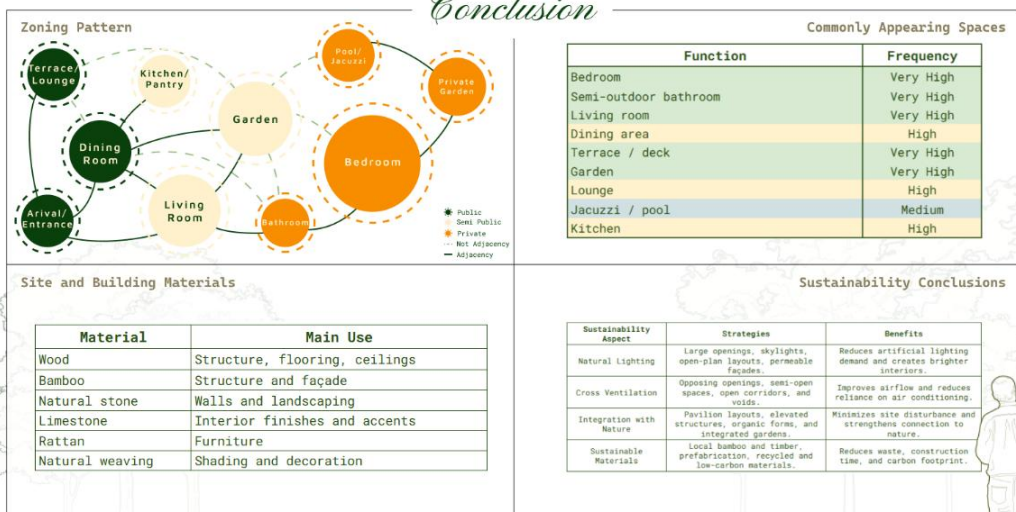
Treehouse Villa



Villa Suluwilo



Conclusion



Gambar 2.5 Kajian Objek Perancangan Vila

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026

2.3.9 LAB Office

LAB Office merupakan bangunan kantor kreatif yang dirancang untuk mendukung aktivitas kolaborasi dan inovasi. Konsep desain menekankan keterbukaan ruang serta interaksi antar pengguna melalui tata ruang yang fleksibel dan minim sekat. Zonasi bangunan diawali dengan area penerima dan *lobby* yang terhubung langsung dengan area kerja bersama. Ruang rapat dan ruang diskusi ditempatkan pada area yang mudah dijangkau oleh seluruh pengguna, sementara area servis dan utilitas ditempatkan pada zona pendukung.

Program ruang utama terdiri dari *reception area*, *workspace*, *meeting room*, *lounge*, *pantry*, dan ruang pendukung lainnya. Seluruh ruang dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan komunikasi antar pengguna. Dari aspek keberlanjutan, bangunan memanfaatkan pencahayaan alami melalui bukaan yang besar serta menciptakan sirkulasi udara yang baik melalui tata ruang terbuka.

2.3.10 Plant Futures Facility

Plant Futures Facility merupakan fasilitas penelitian yang berfokus pada pengembangan ilmu tanaman dan pertanian masa depan. Bangunan dirancang untuk mengakomodasi berbagai kegiatan penelitian, eksperimen, pendidikan, dan kolaborasi akademik. Zonasi bangunan terdiri atas area publik, area kolaborasi, laboratorium penelitian, ruang kerja peneliti, serta area servis. Laboratorium menjadi fungsi utama yang ditempatkan pada bagian inti bangunan untuk mendukung efisiensi operasional dan keamanan penelitian. Program ruang meliputi *research laboratory*, *testing laboratory*, *meeting room*, *workspace*, *teaching space*, *administration Office*, *storage*, dan *utility room*.

Material bangunan didominasi oleh beton, baja, dan kaca yang menciptakan karakter modern sekaligus mendukung kebutuhan laboratorium. Aspek keberlanjutan diterapkan melalui penggunaan pencahayaan alami,

pengendalian panas matahari, serta desain bangunan yang fleksibel terhadap perkembangan kebutuhan penelitian.

2.3.11 UNA Makers *Innovation Center*

UNA Makers *Innovation Center* merupakan pusat inovasi yang menggabungkan fungsi pendidikan, penelitian, dan pengembangan prototipe dalam satu bangunan. Fasilitas ini dirancang sebagai wadah kolaborasi antara mahasiswa, peneliti, dan komunitas kreatif. Zonasi bangunan terdiri atas area publik, ruang kolaborasi, *makerspace*, *workshop*, laboratorium, ruang administrasi, dan area servis. Area *makerspace* dan *workshop* menjadi pusat aktivitas utama yang mendukung proses eksplorasi, eksperimen, dan pengembangan ide.

Program ruang meliputi *makerspace*, *fabrication lab*, *prototype workshop*, *collaborative workspace*, *meeting room*, *classroom*, *exhibition area*, serta ruang pendukung lainnya. Dari aspek keberlanjutan, bangunan memanfaatkan bukaan alami, ruang komunal terbuka, serta tata ruang yang fleksibel sehingga mampu beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan pengguna di masa depan.

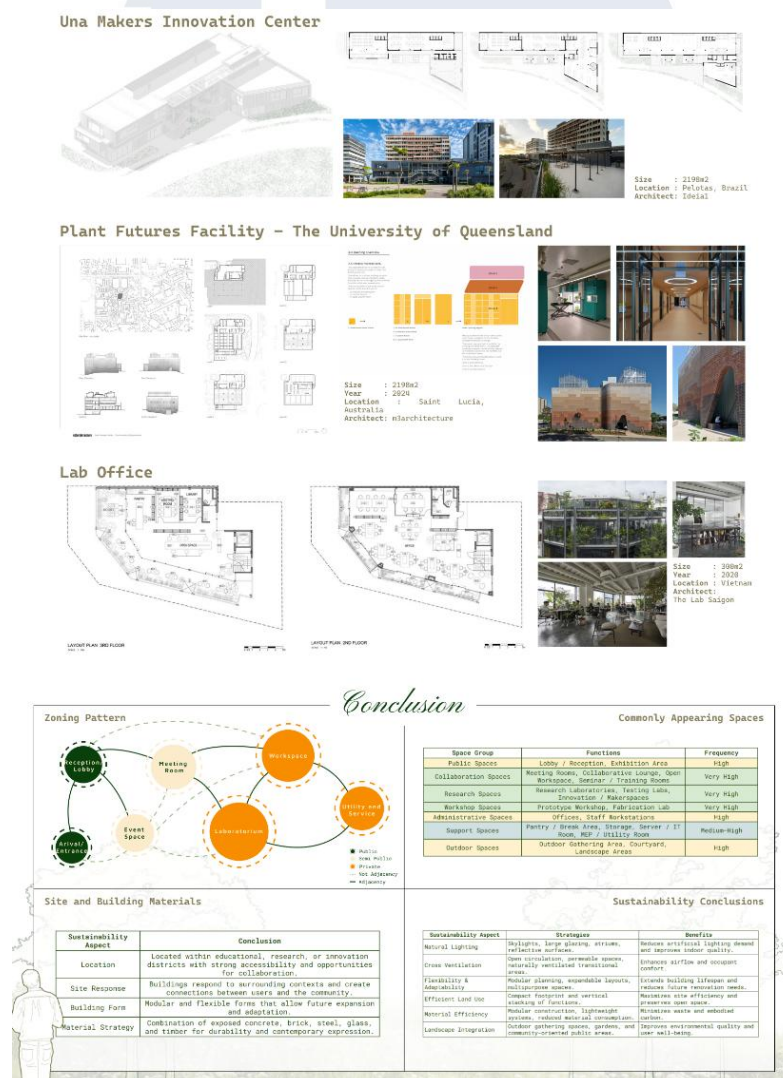
2.3.12 Komparasi Kajian Objek Perancangan Sebelumnya (LAB/ *Office*)

Berdasarkan ketiga studi preseden, dapat disimpulkan bahwa fasilitas laboratorium dan *innovation center* memiliki karakter utama berupa integrasi antara fungsi penelitian, edukasi, dan kolaborasi dalam satu kesatuan ruang. Zonasi bangunan umumnya dimulai dari area publik, dilanjutkan area kolaborasi, area penelitian atau *makerspace* sebagai fungsi inti, dan diakhiri dengan area servis sebagai pendukung operasional.

Program ruang yang paling dominan meliputi laboratorium penelitian, *makerspace*, *workshop*, ruang kerja bersama, ruang rapat, serta fasilitas

pendukung lainnya. Material yang digunakan cenderung berupa beton, baja, kaca, dan kayu untuk menciptakan bangunan yang kuat, fleksibel, dan mudah beradaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Dari aspek keberlanjutan, ketiga bangunan menerapkan strategi desain pasif melalui pencahayaan alami, ventilasi alami, tata ruang fleksibel, serta integrasi ruang luar dan ruang dalam guna menciptakan lingkungan kerja yang nyaman, efisien, dan berkelanjutan.



Gambar 1. Kajian Objek Perancangan Lab Dan Office

Sumber : Dokumen Pribadi, 2026