

**PENATAAN RUANG TERBUKA KAWASAN AGROWISATA PETIK BUAH KOTA  
BATU BERDASARKAN ASPEK-ASPEK KENYAMANAN PENGUNJUNG**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

**YEREMIA AZARYA DIMPUDUS**  
**NIM. 0810650089-65**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL**  
**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**MALANG**  
**2012**

**PENATAAN RUANG TERBUKA KAWASAN AGROWISATA PETIK BUAH KOTA  
BATU BERDASARKAN ASPEK-ASPEK KENYAMANAN PENGUNJUNG**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik**



**Disusun oleh :**

**YEREMIA AZARYA DIMPUDUS  
NIM. 0810650089-65**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS TEKNIK  
MALANG  
2012**

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENATAAN RUANG TERBUKA KAWASAN AGROWISATA  
PETIK BUAH KOTA BATU BERDASARKAN ASPEK-ASPEK  
KENYAMANAN PENGUNJUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun Oleh :  
**YEREMIA AZARYA DIMPUDUS**  
NIM. 0810650089-65

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Chairil B Amiuza, MSA.  
NIP. 19531231 198403 1 009

Ir. Ali Soekirno  
NIP. 19530312 198303 1 001

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENATAAN RUANG TERBUKA KAWASAN AGROWISATA  
PETIK BUAH KOTA BATU BERDASARKAN ASPEK-ASPEK  
KENYAMANAN PENGUNJUNG**

Disusun oleh:

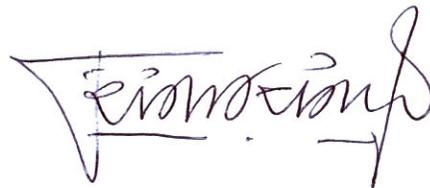
**YEREMIA AZARYA DIMPUDUS  
NIM. 0810650089-65**

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada  
Tanggal 22 November 2012

**DOSEN PENGUJI**



**Ir. Jenny Ernawati, MSP., PhD**  
NIP. 19621223 198802 2 001



**Triandriani Mustikawati, ST., MT.**  
NIP. 19740430 200012 2 001

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Arsitektur**



**Agung Murti Nugroho, ST., MT., PhD**

NIP. 19740915 200012 1 001

**SURAT PERNYATAAN**  
**ORISINALITAS SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Saya yang tersebut di bawah ini :

Nama : Yeremia Azarya Dimpudus

NIM : 08106500-89

Mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Judul Skripsi/Tugas Akhir : **PENATAAN RUANG TERBUKA KAWASAN**

**AGROWISATA PETIK BUAH KOTA BATU**

**BERDASARKAN ASPEK-ASPEK KENYAMANAN**

**PENGUNJUNG**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam hasil karya Skripsi/Tugas Akhir saya, baik berupa naskah maupun gambar, tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya Skripsi/Tugas Akhir yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi. Serta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi/Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi/Tugas Akhir dan gelar Sarjana Teknik yang telah diperoleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 21 November 2012

Yang membuat pernyataan,

Materai  
Rp. 6000

Yeremia Azarya Dimpudus

NIM. 08106500-89

Tembusan :

1. Kepala Laboratorium Tugas Akhir Jurusan Arsitektur FTUB
2. 2 Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang bersangkutan
3. Dosen Pembimbing Akademik yang bersangkutan

**LEMBAR PERSEMBAHAN**

**Terimakasih Tuhan YESUS KRISTUS**

**Juga Mama dan Papaku**

*Hendrikus Albrecht Dimpudus Dan Norma Eva Jeanne Dimpudus-Sekeon*

*Untuk Omaku Sayang Samaina Sekeon*

*Kakakku Rima Aurelia Dimpudus, dan adik Khara Karisia Dimpudus*

**DOANYA, DUKUNGANNYA, SEMANGATNYA, PENERIMAANNYA, CINTANYA**

**Terimakasih Keluarga Besar Arsitektur!**

*Dosen pembimbingku pak Yil dan Pak Ali*

*Dosen Waliku Pak Tito*

*Bu Rina dan Bu Danik, Bu Jenny dan Bu Acil, Bu Wulan*

*Pak Nur dan Alm. Pak Galih*

**KESABARANNYA, BIMBINGANNYA, WAKTUNYA, ILMUNYA**

**Terimakasih keluarga baruku**

*Icha, Niken, Myrna, Adittriranggaruri, Agus,*

*Keyka, Yogi, khanif, Ghozali, Christabel*

**MAU SELALU ‘NRIMO’ APA ADANYA**

**Terimakasih Juga**

*sesama Pejuang Arsitektur 2008 juga adek-adek dan kakak-kakak dari Jurusan Arsitektur UB, teman-teman di Homeband Teknik, Putri Hanifah dan teman2 di FORMASI UB*

**Terimakasih keluarga besar Narwastu**

*Pak Hendro, Bu Dyah, adit, Wine, Tika, Arya*

*semuanya*

*tentunya pihak-pihak lain yang mendukung dalam usaha maupun doa untuk satu langkah keberhasilan ini.*

**BISA APA AKU!**

## RINGKASAN

**Yeremia Azarya Dimpudus**, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya. 22 November 2012. Penataan Ruang Terbuka Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu Berdasarkan Aspek-Aspek Kenyamanan Pengunjung. Dosen Pembimbing Ir. Chairil B. Amiuza, MSA dan Ir. Ali Soekirno.

Dengan mengglobalnya gerakan hijau, wisata agro menuai popularitas sebagai tempat rekreasi dan sarana edukasi lingkungan. Terbukti dengan meningkatnya peminat agrowisata, khususnya Kota Batu, yang meningkat 6% dari tahun 2009. Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung dirasa penting menjadi titik tolak untuk pengembangan agrowisata, karena dapat menjamin keberlangsungannya. Kawasan Agrowisata Kota Batu adalah rangkaian wisata agro yang mengajak pengunjung kembali ke alam sehingga sangat erat kaitannya dengan ruang terbuka, saat ini fasilitas yang ada pada area petik buah sebagai komoditas utama belum menanggapi kenyamanan pengunjung.

Untuk mencapai hasil penataan kawasan agrowisata petik buah Kota Batu, digabungkan metode pengamatan perilaku lingkungan untuk mendapatkan kriteria yang mendasari programatik pada proses desain. Hasil amatan perilaku akan dikroscek dengan faktor-faktor kenyamanan berdasarkan Rustam Hakim yaitu Kenyamanan Aksesibilitas, Kenyamanan Termal, dan Kenyamanan Fisik.

Dari hasil pengamatan ditemukan simpulan permasalahan; kerumunan yang menghambat sirkulasi dikarenakan kegiatan dan atraksi wisata itu sendiri, akses kebersihan yang kurang, medan yang membahayakan fisik, dan tanggapan iklim pada fasilitas Agrowisata kurang memadai.

Selanjutnya didapatkan beberapa rekomendasi yaitu; penyesuaian sirkulasi dengan proyeksi pengunjung hingga peak holiday dan zonifikasi sirkulasi kendaraan dan manusia. pemilihan teknik pernaungan berupa bentukan arsitektural maupun vegetasi agar efektif. Pengolahan lahan berkontur memperjelas sirkulasi dan tinjauan dimensi manusia untuk keamanan. Sedangkan kebersihan dijaga dengan aksesibilitas sarana kebersihan yang terjangkau.

## SUMMARY

**Yeremia Azarya Dimpudus**, Architecture Department, Engineering Faculty, Brawijaya University. November 22nd 2012. Open Space Planning of Fruit Picking Tourism Area Agrowisata Batu City Based On Visitor's Comfort Aspects . Advising Lecturer Ir. Chairil B. Amiuza, MSA dan Ir. Ali Soekirno.

Inline with the global green movement trend, agrotourism gains popularity as refreshing and education facility. Proven by the 6% increasement of agrotourism visitors at Batu City at 2010 compare to 2009. Comfort aspects then become important to develop agrotourism for its own sustainability. Agrowisata tourism area at Batu City is a package of back to nature program and its correlating with open space, now the facility at Agrowisata Tourism Object with its fruit picking program as the main commodity has'nt put a concern to visitor's comfort aspects.

To reach the planning of this tourism area the method of Environmental- behaviour iss implemented as the ground for programatic process. The result of environmental- behaviour observation is filtered by the comfort standards based on Rustam Hakim's Theory; accessibility comfort, thermal Comfort, and Physical Comfort.

The foundings from the observation is concluded as; the crowd is forming and blocking the circulation comes from the tourism attraction or even tourism activity, the lack of acces to trash bin for cleanliness of area, the physically unfriendly tourism field because of the land levelling, and unplanned thermal respons of architectural form to avoid visitors from climate exposure.

Based on the observation foundings the planning reccomendations are; circulation adjustment to the peak holliday visitors quantity projection and also the zoning separation of vehicle pedestrian circulation, the design and palcement of trash bin to be accessible by the visitors, the land levelling planning to fit human dimension and physical ability, and last but not least the Shelter design that match the climate exposure to protect the visitors for the unwanted disturbance.

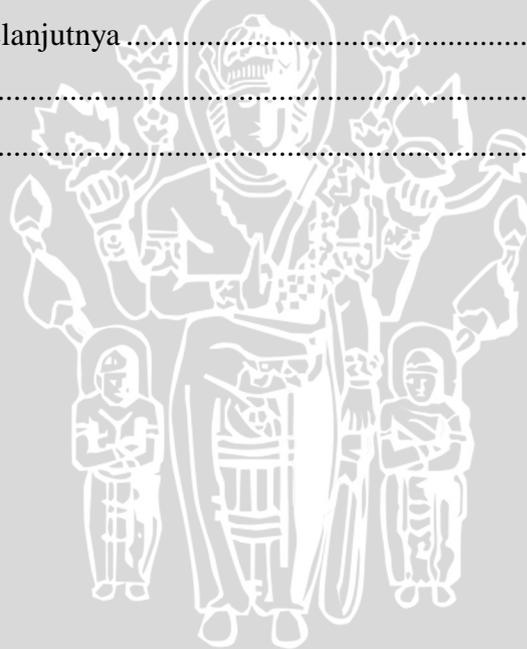
## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
RINGKASAN .....	vi
SUMMARY .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR DIAGRAM .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Tinjauan Agrowisata .....	2
1.1.2 Tinjauan Objek Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu.....	3
1.1.3 Tinjauan aspek kenyamanan pengunjung pada kawasan Agrowisata Kota Batu .....	4
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Pembatasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan .....	6
1.6 Manfaat/ Kegunaan.....	6
1.7 Kerangka Pemikiran.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kenyamanan Pada Ruang terbuka .....	8
2.2 Kajian Perilaku dan Korelasinya dengan Arsitektur .....	9
2.2.1 pengertian perilaku .....	9
2.2.2 Pengertian Lingkungan .....	10
2.2.3 ilmu Perilaku- lingkungan.....	11
2.2.4 Perilaku dan arsitektur sebagai lingkungan binaan.....	14
2.2.5 Affordansi .....	15
2.3 Tinjauan Umum Ruang Terbuka .....	16
2.3.1 Definisi Ruang Terbuka .....	16
2.4 Tinjauan Agrowisata.....	27

2.5 Persyaratan Kenyamanan Pada Ruang Terbuka Melalui Kajian Perilaku Pada Agrowisata.....	32
2.5.1 Kenyamanan Ruang Terbuka dengan kajian Perilaku Lingkungan.....	32
2.5.2 Agrowisata sebagai bentuk Ruang Terbuka.....	36
2.5.3 Keberlangsungan Agrowisata dan Kajian Perilaku lingkungan.....	36
2.5.4 Persyaratan perilaku lingkungan terhadap ruang terbuka yang ditujukan untuk Agrowisata.....	37
2.6 Kerangka Teori.....	38
<b>BAB III METODE DESAIN.....</b>	<b>39</b>
3.1 Proses dan Tinjauan Umum Metode Penelitian Perilaku-Lingkungan.....	39
3.1.1 Lokasi, Waktu dan Substansi Penelitian.....	47
3.1.2 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	48
3.1.3 Rona Perilaku yang Diamati.....	48
3.1.4 Objek Observasi Perilaku-Lingkungan.....	49
3.1.5 Metode Pengumpulan Data.....	50
3.1.6 Alat Pengumpul Data.....	51
3.1.7 Analisis Data pengamatan perilaku.....	52
3.1.8 Sintesa dan Pengambilan Kriteria Sebagai Hasil Pengamatan Perilaku.....	53
3.2 Metode Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu.....	53
3.2.1 Penentuan Konsep Umum Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu.....	54
3.3 Kerangka Metodologi.....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
4.1 Tinjauan Lokasi Penelitian.....	56
4.1.1 Eksisting Kusuma Agrowisata Petik Buah.....	57
A. Kusuma Agrowisata Petik Buah.....	57
B. Fasilitas arsitektural pada Kusuma Agrowisata petik buah.....	58
1. Fasilitas fixed Utama Pada Kusuma Agrowisata Petik Buah.....	58
a. Fasilitas Utama Wisata.....	59
2. Fasilitas fixed sekunder Kusuma Agrowisata petik buah.....	63
a. Fasilitas Istirahat.....	63
b. Kandang binatang dan kandang ayam.....	66
3. Fasilitas Non- fixed.....	68

a. Tenda penjualan produk kebun Kusuma Agrowisata .....	68
C. Jalur Pengunjung Dan Pengelola Pada Kusuma Agrowisata Petik Buah .....	69
1. Jalur pengunjung Kusuma Agrowisata Petik buah .....	69
2. Jalur pengelola pada Kusuma Agrowisata Petik Buah .....	70
D. Pemetaan keadaan eksisting Kusuma Agrowisata petik buah .....	71
1. Sirkulasi.....	71
2. Iklim .....	73
3. Keamanan.....	74
4. Kebersihan.....	74
4.2 Pengambilan dan Tabulasi Data .....	75
4.2.1 langkah-Langkah Penelitian pengumpulan data .....	75
A. Pengambilan data arsitektural pada Kusuma Agrowisata petik buah .....	75
B. wawancara pada pengelola .....	75
C. pengambilan video dan foto perilaku lingkungan .....	75
D. wawancara langsung pada pengunjung .....	76
4.2.2 langkah-Langkah Tabulasi Data .....	76
A. Transformasi Data Dari Video Dan Foto .....	76
4.3 Hasil Analisa Dan Sintesa Pengamatan Perilaku Pengunjung .....	76
4.3.1 Kriteria Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu .....	80
A. Faktor Kenyamanan Aksesibilitas .....	80
B. Aspek Kenyamanan fisik .....	81
C. Aspek Kenyamanan Termal.....	81
4.4 Konsep Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu.....	81
4.4.1 Konsep Penataan kenyamanan aksesibilitas .....	81
A. Sirkulasi.....	81
1. pemisahan jalur kendaraan dan manusia.....	81
2. hambatan pada jalur .....	82
3. Dimensi pintu masuk kebun.....	86
B. Kebersihan .....	87
1. Titik tempat sampah.....	87
C. Konsep Penataan kenyamanan fisik.....	88
1. Medan tempuh .....	88
2. Jarak tempuh.....	89
D. Konsep Penataan kenyamanan Termal .....	89

1. Paparan iklim pada jalur pejalan kaki .....	89
2. Affordansi titik henti .....	91
4.5 Program Dan Kebutuhan Ruang .....	92
4.6 Organisasi Ruang Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu .....	95
4.6.1 Hubungan Ruang Makro Ruang Terbuka Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu.....	95
4.6.2 Hubungan Mikro Antar ruang Kwasan Agrowisata petik Buah Kota Batu .....	96
4.7 Laporan Desain .....	97
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>112</b>
5.1 Kesimpulan .....	112
5.2 Saran Dan Rekomendasi Desain.....	113
5.2.1 Terhadap Kusuma Agrowisata Petik Apel .....	113
5.2.2 Terhadap Permasalahan Agrowisata Secara Umum.....	113
5.2.3 Terhadap Penelitian Selanjutnya .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>116</b>



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1.....	7
Diagram 2.1.....	38
Diagram 3.1.....	55

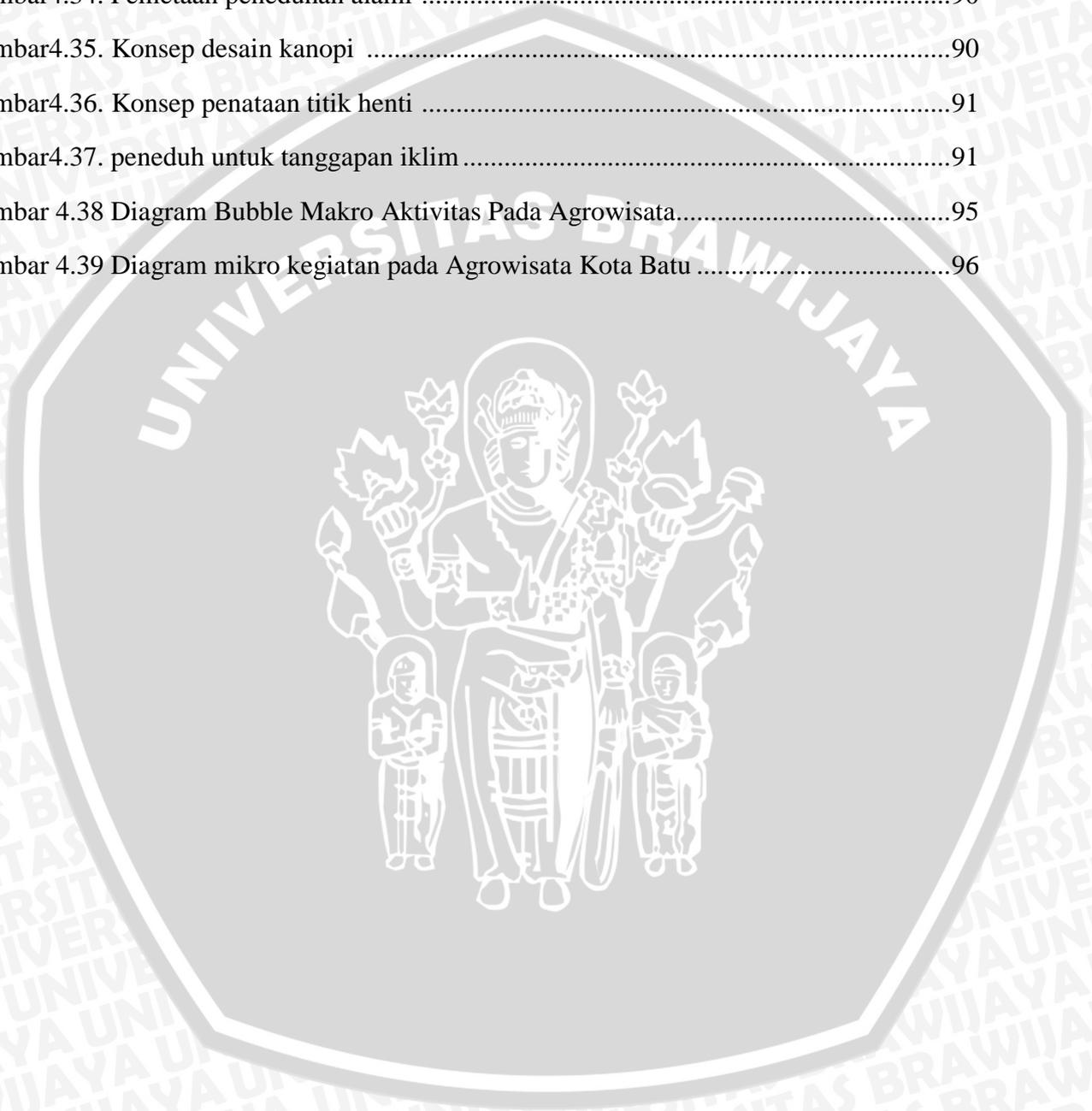


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Area Kusuma Agrowisata .....	3
Gambar 2.1. standar ruang .....	16
Gambar 2.2. Peletakan bantalan jalur pada jalan setapak .....	18
Gambar 2.3. Clearance vertical .....	19
Gambar 2.4. standard ukuran minimal untuk kendaraan .....	20
Gambar 2.5. Gambar untuk kendaraan dengan jalur dua arah .....	20
Gambar 2.6. Standard untuk kenaikan tangga .....	21
Gambar 2.7. Bentuk tangga yang aman untuk tujuan ruang terbuka.....	21
Gambar 2.8. Jumlah anak tangga.....	22
Gambar 2.9. Susunan anak tangga .....	22
Gambar 2.10. Persyaratan ramp .....	23
Gambar 2.11. Penggunaan handrailing .....	23
Gambar 2.12. property pada ruang luar .....	24
Gambar 2.13. Standard tempat duduk ruang terbuka .....	25
Gambar 2.14. contoh kursi jalan .....	25
Gambar 2.15. standard fasilitas peneduh pada ruang terbuka .....	26
Gambar 2.16. Bentuk- bentuk fasilitas peneduh.....	26
Gambar 2.17. Ukuran ketinggian dan dimensi tempat sampah.....	27
Gambar 2.18. Sirkulasi pemisahan pada tapak.....	33
Gambar 2.19. Gestur manusia yang menunjukkan kelelahan.....	34
Gambar 2.20. Kelelahan dengan gestur bersandar .....	35
Gambar 2.21. Gesture manusia menghindari paparan iklim .....	36
Gambar 3.1. tata letak atraksi .....	44
Gambar 3.2. pengaturan jalur pejalan kaki dan kendaraan.....	44
Gambar 3.3. Physical traces berupa sampah .....	44
Gambar 3.4. paparan iklim terhadap pengunjung menyebabkan ketidak nyamanan .....	45
Gambar 3.5. affordansi kursi jalan.....	45
Gambar 3.6. Medan yang berat menyulitkan pejalan kaki .....	46
Gambar 3.7. Jarak tempuh terhadap kenyamanan fisik pengunjung .....	47

Gambar 3.8. Rona Perilaku .....	48
Gambar 4.1. Kawasan Wisata Kusuma Agrowisata, Kota Batu.....	56
Gambar 4.2. fasilitas fixed Kusuma Agrowisata Kota Batu.....	58
Gambar 4.3. Fasilitas fixed utama Kusuma Agrowisata Kota Batu.....	60
Gambar 4.4. Fasilitas industri .....	61
Gambar 4.5. Ruang fasilitas perkantoran .....	61
Gambar 4.6 fasilitas fixed tambahan .....	62
Gambar 4.7. Pemetaan fasilitas stopping spot dan furnitur jalan .....	63
Gambar 4.8. Rest area .....	64
Gambar 4.9. Furnitur jalan .....	65
Gambar 4.10. Pemetaan atraksi .....	66
Gambar 4.11. kandang binatang .....	67
Gambar 4.12. kandang ayam .....	67
Gambar 4.13. Tenda kios pengelola .....	68
Gambar 4.14. Tenda berjualan pengelola .....	68
Gambar 4.15. jalur pejalan kaki dan kendaraan.....	70
Gambar 4.16 Jalur pengelola .....	71
Gambar 4.17. Jalur sirkulasi .....	72
Gambar 4.18. Jalur didalam kebun .....	73
Gambar 4.19. Pemetaan pohon peneduh pada ruang luar Kusuma Agrowisata.....	73
Gambar 4.20. Pemetaan jumlah dan letak tempat sampah .....	74
Gambar 4.21. Konsep pemisahan jalur kendaraan dan pejalan kaki .....	81
Gambar 4.22. Pemisahan dan penambahan jalur pejalan kaki.....	82
Gambar 4.23. Konsep penataan jalur kendaraan dan pejalan kaki .....	83
Gambar 3.24. Aplikasi pemberian jalur memutar bagi pejalan kaki .....	83
Gambar 4.25. Konsep penataan sirkulasi untuk permasalahan kios .....	84
Gambar 4.26. konsep konck-down .....	84
Gambar 4.27. Konsep penataan Area tunggu pintu masuk kebun .....	85
Gambar 4.28. Pemberian area khusus istirahat .....	85
Gambar 4.29. Kosep penataan pintu masuk kebun .....	86

Gambar4.30. Pemberian elemen pot bunga .....	87
Gambar 4.31. Penataan titik tempat sampah.....	87
Gambar4.32. Penataan pada medan tempuh .....	88
Gambar4.33. Konsep penataan tempat perhentian .....	89
Gambar4.34. Pemetaan peneduhan alami .....	90
Gambar4.35. Konsep desain kanopi .....	90
Gambar4.36. Konsep penataan titik henti .....	91
Gambar4.37. peneduh untuk tanggapan iklim.....	91
Gambar 4.38 Diagram Bubble Makro Aktivitas Pada Agrowisata.....	95
Gambar 4.39 Diagram mikro kegiatan pada Agrowisata Kota Batu .....	96



**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Tabel kecepatan pejalan kaki .....17

Tabel 2.2 ambang batas kenyamanan pejalan kaki untuk kenyamanan jarak tempuh .....18

Tabel 3.1 tabel penentuan milleu dan korelasinya dengan pengunjung .....49

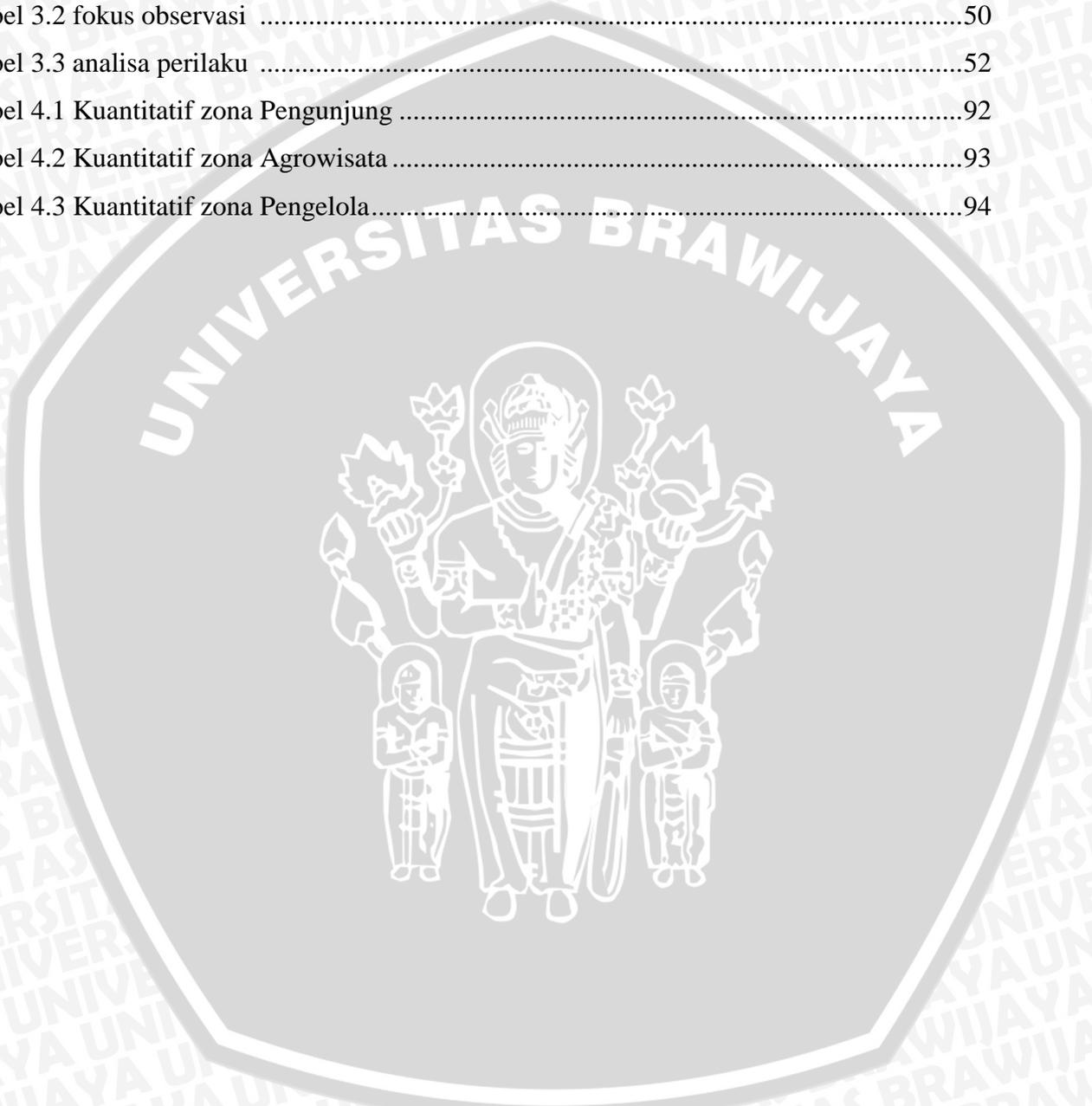
Tabel 3.2 fokus observasi .....50

Tabel 3.3 analisa perilaku .....52

Tabel 4.1 Kuantitatif zona Pengunjung .....92

Tabel 4.2 Kuantitatif zona Agrowisata .....93

Tabel 4.3 Kuantitatif zona Pengelola.....94



## KATA PENGANTAR

Ucapan syukur Penulis sampaikan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan KaruniaNya sehingga Skripsi dengan judul “PENATAAN RUANG TERBUKA KAWASAN AGROWISATA PETIK BUAH KOTA BATU BERDASARKAN ASPEK-ASPEK KENYAMANAN PENGUNJUNG” dapat terselesaikan.

Dalam Penulisan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak, pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Chairil Budiarto Amiuza, MSA, selaku dosen pembimbing pertama
2. Bapak Ir. Ali Soekirno, selaku dosen pembimbing kedua
3. Ibu Ir. Jenny Ernawati, MSP., Phd, selaku dosen penguji I
4. Ibu Triandriani Mustikawati ST., MT, selaku dosen penguji II
5. Ibu Ir. Rinawati P. Handajani, MT, selaku Kepala Lab. Tugas Akhir
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan pembekalan terhadap penyusunan skripsi ini
7. Teman- teman yang telah memberikan dukungan dan masukan kepada skripsi ini

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat Penulis harapkan demi perbaikan penulisan-penulisan berikutnya. Semoga skripsi yang saya tulis ini bermanfaat bagi kita semua.

Malang, 22 November 2012,

Penulis

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sehubungan dengan meningkatnya perhatian global terhadap gerakan hijau wisata agro menuai popularitas. Agrowisata dianggap tepat untuk menjadi tempat untuk masyarakat melepas kepenatan dan juga sarana edukasi lingkungan hidup. Tren agrowisata juga dibuktikan dengan meningkatnya peminat akan wisata ini terbukti dengan data yang dilansir website resmi Kota wisata Batu yang menyatakan pada tahun 2010 Agrowisata mengalami peningkatan peminat hingga 6% dari tahun 2009. Pertumbuhan minat masyarakat pada agrowisata yang cukup signifikan antara lain disebabkan karena pengunjung ingin merasakan kembali keindahan dan kealamiahan bentang alam perkebunan sebagai bentuk refreshment. Tidak hanya bentang alam yang dinikmati tetapi hasil kebun yang ditawarkan menjadi komoditas tersendiri yang unik dan tidak dengan mudah didapatkan dimanapun.

Demand yang semakin besar terhadap fasilitas rekreasional yang edukatif terutama yang mengarah terhadap pelestarian lingkungan membuat wisata agro menjadi komoditas yang populer. Issue kerusakan lingkungan dan pemanasan global memicu agrowisata untuk menjadi wadah kepedulian bersama untuk melestarikan lingkungan. Sebagai bagian dari gerakan pembangunan berkelanjutan budidaya potensi agraris lokal muncul sebagai kekuatan baru terutama dalam bidang pendidikan. Diharapkan pengembangan agrikultur lokal dapat meningkatkan partisipasi masyarakat yang ada didalamnya maupun yang berasal dari luar untuk bersama-sama melestarikan kekayaan yang ada dan mengembangkannya bagi kesejahteraan alam dan manusia. Oleh karena itu tinjauan perilaku-lingkungan menjadi faktor yang signifikan dalam hal ini guna mendukung media edukasi yang ditawarkan melalui kegiatan Agrikultur mengingat kita mengharapkan ada bentuk partisipasi pengguna dalam pelestarian agrikultur dalam bentuk kesadaran akan cinta lingkungan.

Menanggapi tren agrowisata yang kembali muncul ke permukaan maka bentuk pariwisata yang menawarkan kenangan dan kesan yang baik menjadi perhatian utama. Kesan dan kenangan yang baik akan sangat berpengaruh dengan kenyamanan pengunjung selama mengikuti seluruh paket perjalanan wisata. Kenyamanan pengunjung akan menjadi penentu apakah nantinya pengunjung akan datang kembali ke kawasan wisata tersebut atau tidak dan bagaimana pengunjung mungkin akan menyebarkan pengalamannya kepada orang lain yang

akan mengunjungi kawasan agrowisata tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung menjadi titik tolak untuk pengembangan agrowisata.

Membahas lebih jauh mengenai agrowisata maka ruang terbuka menjadi pokok bahasan yang cukup mendalam. Kekhususan agrowisata adalah bagaimana pengunjung dapat merasakan nikmatnya kembali ke alam, sehingga pengalaman ini membawa kesadaran pengunjung akan pelestarian alam. Permasalahannya adalah bahwa aktivitas pada ruang terbuka pasti akan melibatkan paparan terhadap faktor-faktor eksternal yang sangat mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Bentuk arsitektural untuk menanggapi hal tersebut harus terus menerus dievaluasi agar tetap kontekstual terhadap perubahan alam. Salah satu cara evaluasi yang paling tepat adalah pendekatan perilaku lingkungan yang meninjau perilaku manusia terhadap lingkungan dimana kegiatannya terjadi.

Pada Kota Batu, Apel menjadi ikon agrikultur yang kuat dan bersejarah mengingat kekhususan yang dimilikinya dimana pertanian apel terbesar di Indonesia berada di Kota Batu. Agrowisata pun bermunculan salah satunya adalah Kawasan Agrowisata. Sayangnya selama dekade terakhir kawasan agrowisata berdiri tanpa mengedepankan pelestarian apel secara berkelanjutan, bukan hanya melalui teknologi budidaya tetapi juga melalui edukasi bagi para penggunanya. Hal tersebut dapat dilihat dari perancangannya yang belum mengedepankan perilaku manusia sebagai pelaku yang signifikan dalam upaya pelestarian nantinya.

Diharapkan melalui studi perilaku-lingkungan pada Kawasan Agrowisata Kota Batu akan terjalin perkembangan yang mendasar bagi alam pelestarian buah apel dan manusia yang berkepentingan dalam kegiatan didalamnya untuk mendukung perjuangan global dalam pembangunan berkelanjutan.

### **1.1.1 Tinjauan Agrowisata**

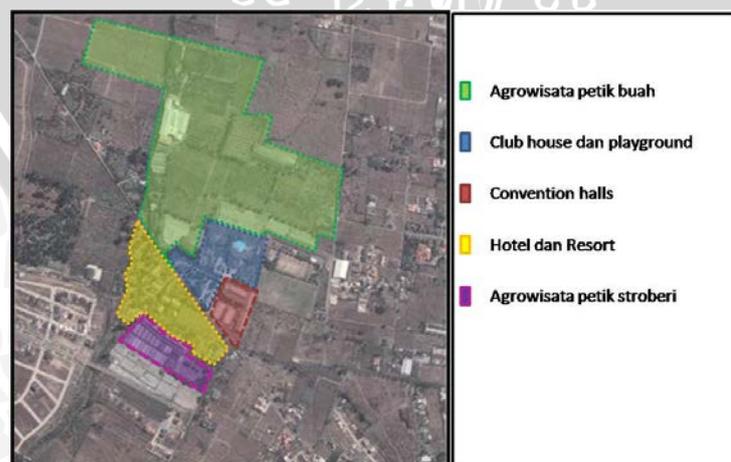
Departemen Pertanian Indonesia dalam situsnya menyatakan bahwa Agrowisata dapat dikelompokkan ke dalam wisata ekologi, yaitu kegiatan perjalanan wisata dengan tidak merusak atau mencemari alam dengan tujuan untuk mengagumi dan menikmati keindahan alam, hewan atau tumbuhan liar di lingkungan alamnya serta sebagai sarana pendidikan. Dapat kita simpulkan bahwa keberadaan agrowisata harusnya membawa tujuan intrinsik yaitu pelestarian sebuah bentuk pesona alam dengan seluruh keberadaan dan interaksi yang terjalin didalamnya. Diharapkan kehidupan pertanian yang ingin dijaga tetap berlangsung dan kegiatan rekreasi yang menjadi daya tarik tetap terakomodasi. Disinilah sebuah objek wisata agro memiliki kewajiban mengedukasi petani dan pengunjung untuk kelestarian alam melalui

cara yang partisipatif, petani harus beradaptasi dengan pendatang yang mencari kebutuhan rekreatif, dan pengunjung harus beradaptasi dengan lahan pertanian yang sudah terlebih dulu eksis.

Sektor pariwisata sebenarnya adalah sebuah alat yang strategis untuk melibatkan unsur-unsur pendidikan untuk mensugesti masyarakat agar memiliki kesadaran terhadap pelestarian alam. Dalam beberapa tahun terakhir sektor agrowisata terus berkembang di Indonesia terutama pada daerah-daerah subur di Pulau Jawa. Saat ini kita dapat menemui Kawasan Agrowisata di Batu, kebun teh Wonosari di Lawang, Taman Buah Mekarsari di Jawa Barat dan masih banyak lagi. Permasalahan yang muncul kemudian adalah pola desain arsitektural yang tidak mendukung interaksi wisatawan dan petani lokal dalam sebuah sistem agrowisata yang nyaman dan edukatif. Seringnya terjadi pemisahan antara pelestarian pertanian itu sendiri dengan kegiatan rekreasi menimbulkan kesenjangan yang besar, wisata agro hanya dijadikan media eksploitasi hasil alam tanpa ada usaha menyeimbangkannya.

### 1.1.2 Tinjauan Objek Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu

Pada wisata agro yang ada sekarang di Kawasan Agrowisata petik buah, Kota Batu, sudah banyak fasilitas-fasilitas yang berusaha mendekatkan kembali pengunjung dengan alam. Pengunjung dapat langsung merasakan wisata petik apel dari kebunnya sendiri, berjalan-jalan di tengah rimbunnya pepohonan apel dan jeruk, memetik stroberi dan jambu, serta menikmatinya langsung ditempat. Pada peak seasonnya Kawasan agrowisata yang beroperasi mulai pukul 08.00- pukul 16.00 ini dapat didatangi 500-600 tamu perharinya.



gambar 1.1 Area Kusuma Agrowisata Sebagai Objek Wisata terintegrasi.

Agrowisata Kota Batu menawarkan serangkaian paket wisata agro yang bertujuan mengajak pengunjung kembali ke alam tetapi mengingat keberadaannya sebagai wisata agro yang sangat erat kaitannya dengan ruang terbuka, masih terlihat bahwa fasilitas yang ditambahkan pada kebun buah sebagai penunjang agrowisata tidak memudahkan pengunjung dalam mengikuti rangkaian perjalanan. Fasilitas-fasilitas penunjang yang disediakan antara lain; tempat istirahat pengunjung, properti jalan untuk istirahat, serambi semi tertutup, dan restaurant, melingkupi lahan petik buah seluas kurang lebih 10 hektar ini. Fasilitas ini masih ditambah lagi fasilitas wisata agro industri untuk menyaksikan langsung proses produksi produk sekunder buah apel. Sebagai atraksi utama; kebun apel, kebun jambu, kebun jeruk, dan kebun stroberi tersedia untuk kegiatan agrowisata sepanjang tahun sayangnya pada bagian-bagian tertentu fasilitas penunjang ini belum maksimal penggunaan dan daya dukungnya.

Teknik yang digunakan untuk menjaga keberlangsungan agrowisata ini merupakan pemisahan masing masing komoditas menjadi beberapa buah kebun yang diatur waktu bersemi, berbuah dan panennya saling bergantian. Dengan teknik ini maka jalur wisata yang ditawarkan pada pengunjung menjadi sangat bervariasi mengikuti kebun mana yang siap panen.

### **1.1.3 Tinjauan aspek kenyamanan pengunjung pada kawasan Agrowisata Kota Batu**

Sebagai bentuk pengamatan terhadap fasilitas arsitektural yang terdapat pada kawasan agrowisata petik buah maka kajian perilaku lingkungan menentukan bagaimana agrowisata ini mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Kenyamanan pengunjung dalam hal ini menentukan bagaimana pengunjung mendapatkan pengalaman rekreasional yang juga edukatif untuk berpartisipasi dalam pelestarian lingkungan yang adalah salah satu tujuan besar dari agrowisata itu sendiri.

Tinjauan perilaku lingkungan menilai bagaimana afordansi fasilitas yang disediakan kawasan agrowisata petik apel Kota Batu terhadap pengunjung. Afordansi ini nantinya mengindikasikan bagaimana lingkungan terbangun pada ruang terbuka di kawasan agrowisata dapat dinikmati dan diapresiasi pengunjung. Dengan demikian akan terlihat fasilitas-fasilitas yang sudah dimanfaatkan secara optimal atau belum.

Pola perilaku pengunjung yang didapatkan juga diharapkan dapat digunakan untuk mengevaluasi perbedaan fasilitas ruang terbuka eksisting untuk di perbaiki dikemudian hari. Kecenderungan-kecenderungan perilaku yang dapat ditemukan dalam pemanfaatan ruang terbuka pada kawasan agrowisata petik buah ini akan di tabulasikan untuk mencapai kesimpulan perilaku-lingkungan yaitu bagaimana lingkungan mempengaruhi perilaku yang terjadi. Variabel lingkungan yang diteliti adalah bagaimana lingkungan eksternal seperti cuaca, material secara fisik seperti fasilitas arsitektural, mempengaruhi keputusan seseorang untuk berperilaku menganggapinya pada ruang terbuka di agrowisata petik buah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dengan latar belakang seperti diatas maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut

1. Trend green movement telah menjadikan agrowisata menjadi komoditas yang signifikan untuk menjadi sarana pendidikan lingkungan bagi masyarakat luas, sayangnya perkembangan trend ini tidak diikuti dengan fasilitas yang memadai.
2. Kurangnya perhatian terhadap sarana prasana sebagai penunjang agrowisata seringkali menghambat pelaku utama agrowisata yaitu pengunjung untuk mengikuti dan mendapatkan nilai hiburan dan nilai edukasi yang terkandung di dalamnya.
3. Fasilitas ruang terbuka agrowisata seringkali belum termanfaatkan secara maksimal karena mengabaikan perilaku dari manusia dengan pengaruh lingkungannya. Dalam hal ini faktor kenyamanan pengunjung untuk memanfaatkan fasilitas agrowisata kurang diperhatikan padahal hal ini berpengaruh signifikan terhadap kesan dan kenangan yang didapatkan pengunjung.
4. Tidak terkecuali pada Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu yang peminatnya tetapi hal-hal yang berkaitan dengan kenyamanan pengunjung dalam mengikuti perjalanan wisata kurang diperhatikan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana menata ruang terbuka kawasan agrowisata petik buah Kota Batu berdasarkan aspek-aspek kenyamanan pengunjung?

#### 1.4 Pembatasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang ingin dipecahkan diatas maka penelitian akan difokuskan pada beberapa poin yaitu

1. Kajian dilakukan dengan menggunakan metode Environmental-behaviour.
2. Kajian difokuskan pada pola perilaku pengunjung menanggapi fasilitas hanya pada ruang terbuka pada Kawasan Agrowisata petik buah Kota Batu.
3. Pola perilaku akan didapatkan melalui pola perilaku pelaku utama kegiatan Agrowisata yaitu pengunjung yang melakukan kegiatannya di kawasan agrowisata petik buah.
4. pengunjung yang diamati adalah pengunjung yang berjalan kaki berombongan pada kawasan Agrowisata.

#### 1.5 Tujuan

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah:

1. Menganalisa perilaku pengunjung kawasan agrowisata petik buah untuk menilai kenyamanan pengunjung pada ruang terbuka yang disediakan.
2. Melalui bagaimanana kenyamanan pengunjung pada ruang terbuka kawasan agrowisata, menganalisa permasalahan ataupun potensi yang terdapat pada fasilitas arsitektural ruang terbuka yang terdapat pada kawasan agrowisata petik buah
3. Menciptakan kesimpulan konseptual terhadap fasilitas yang terdapat di kawasan agrowisata petik buah dan membentuk rekomendasi untuk desain ruang terbuka agrowisata di kawasan agrowisata petik buah maupun pada pembangunan agrowisata selanjutnya.

#### 1.6 Manfaat/ Kegunaan

1. Sebagai masukan perancangan agrowisata pada umumnya
2. Sebagai kontribusi terhadap perancangan arsitektural mengenai pola perilaku manusia dan pengaruhnya pada wisata agro.

## 1.7 Kerangka Pemikiran

### LATAR BELAKANG

1. wisata agro adalah salah satu eko wisata yang memiliki tujuan melestarikan alam dan mengedukasi para pelakukegiatannya untuk menjaga kelestarian alam.
2. dalam rangka tersebut diatas maka kenyamanan pengunjung untuk berkegiatan didalamnya menjadi penting untuk kesan baik bagi pengunjung
3. tinjauan perilaku lingkungan pada ruang terbuka dapat dijadikan acuan untuk membantu mendapatkan solusi terbaik untuk pola agrowisata
4. Agrowisata yang hadir saat ini, kusuma Agrowisata, dapat dikaji untuk mnedapatkan solusi terbaik pola ruang terbuka melalui studi perilakunya.

### IDENTIFIKASI MASALAH

1. Trend green movement menjadikan agrowisata untuk sarana pendidikan lingkungan bagi masyarakat luas, perkembangan trend ini tidak diikuti fasilitas memadai.
2. Kurangnya perhatian terhadap sarana prasana sebagai penunjang agrowisata menghambat pelaku agrowisata, pengunjung, untuk mengikuti dan mendapatkan nilai hiburan dan sedukasi.
3. Fasilitas ruang terbuka agrowisata belum termanfaatkan maksimal karena mengabaikan perilaku dari manusia dengan pengaruh lingkungannya. Dalam hal ini faktor kenyamanan pengunjung untuk memanfaatkan fasilitas agrowisata kurang diperhatikan padahal hal ini berpengaruh signifikan terhadap kesan dan kenangan yang didapatkan pengunjung.
4. Tidak terkecuali pada Kawasan Agrowisata Petik Buah kota Batu yang peminatnya tetapi hal-hal yang berkaitan dengan kenyamanan pengunjung dalam mengikuti perjalanan wisata kurang diperhatikan.

### RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menata ruang terbuka Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu berdasarkan aspek-aspek kenyamanan pengunjung?

### PEMBATASAN MASALAH

1. Kajian dilakukan dengan menggunakan metode Environmental-behaviour.
2. Kajian difokuskan pada pola perilaku pengunjung menanggapi fasilitas hanya pada ruang terbuka pada Kusuma Agrowisata petik buah kota batu.
3. Pola perilaku akan didapatkan melalui pola perilaku pelaku utama kegiatan Agrowisata yaitu pengunjung yang melakukan kegiatannya di kusuma agrowisata petik buah.
4. pengunjung yang diamati adalah pengunjung yang berjalan kaki berombongan pada kawasan Agrowisata.

### TUJUAN

1. Menganalisa perilaku pengunjung kusuma agrowisata petik buah untuk menilai kenyamanan pengunjung pada ruang terbuka yang disediakan.
2. Melalui bagaimanana kenyamanan pengunjung pada ruang terbuka kusuma agrowisata, menganalisa permasalahan ataupun potensi yang terdapat pada fasilitas arsitektural ruang terbuka yang terdapat pada kusuma agrowisata petik buah
3. Menciptakan kesimpulan konsepsual sebagai tanggapanterhadap fasilitas yang terdapat di kusuma agrowisata petik buah dan membentuk rekomendasi untuk desain ruang terbuka agrowisata di kusuma agrowisata petik buah maupun pada pembangunan agrowisata selanjutnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kenyamanan Pada Ruang terbuka

Kenyamanan pada ruang terbuka menurut Rustam Hakim dibagi menjadi tujuh faktor utama, faktor ini menjadi penentu bagaimana ruang terbuka dan fasilitas di dalamnya akan mempengaruhi bagaimana pengunjung menikmati suguhan yang ditawarkan ruang terbuka. Dari ketujuh faktor ini ada empat faktor yang disoroti pada Kusuma Agrowisata Petik buah kota Batu. Empat faktor yang dipilih ini karena dirasakan berkorelasi langsung dengan kegiatan wisata di ruang terbuka pada Kusuma Agrowisata Petik Buah kota Batu.

##### 1. Sirkulasi

Sirkulasi mempengaruhi bagaimana pengunjung secara umum akan mengikuti perjalanan di fasilitas ruang terbuka. Sirkulasi memegang peran penting dalam membantu pengunjung menikmati kegiatan pada ruang terbuka. Elemen sirkulasi yang berpengaruh antara lain kejelasan sirkulasi, kelancaran sirkulasi, distribusi pengunjung pada daya tampung sirkulasi, dan pemisahan sirkulasi manusia dengan kendaraan.

##### 2. Iklim

Mengingat bahwa wisata ini merupakan wisata ruang terbuka, pengunjung akan selalu berhadapan dengan iklim secara langsung. Paparan matahari, angin, hujan menjadi aspek yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Aspek yang diperhatikan adalah, bagaimana pemerataan pernaungan di tempat yang dibutuhkan untuk membantu pengunjung mengikuti sirkulasi pada ruang terbuka, penyediaan stopping spot dan rest area yang dapat melindungi pengunjung dari paparan matahari yang terik maupun hujan lebat.

##### 3. Keamanan

Faktor keamanan menjamin kemudahan pengunjung untuk mengikuti wisata yang ditawarkan pada ruang terbuka. Faktor keamanan mempengaruhi keselamatan pengunjung dalam mengikuti segala perjalanan dan kegiatan pada ruang terbuka. Termasuk didalam faktor keamanan adalah, paparan terhadap objek-objek berbahaya,

kemudahan medan untuk ditempuh, kejelasan orientasi pada sirkulasi untuk memberi perasaan aman pada pengunjung, serta perbandingan jarak tempuh dengan kemampuan fisik pengunjung

#### **4. Kebersihan**

Penentu utama interaksi pengunjung dengan lingkungan terbuka adalah kebersihan. Dalam hal ini bagaimana partisipasi pengunjung untuk menjaga kebersihan ruang terbuka sehingga juga nantinya berkorelasi terhadap keberlangsungan ruang terbuka dan kenyamanan estetika yang akan dinikmati pengunjung, terutama pada kebun buah seperti pada Kusuma Agrowisata mempengaruhi keberlangsungan pertumbuhan terhadap hama, dan kenyamanan pengunjung untuk menikmati pemandangan yang bersih. Faktor kebersihan menyangkut penyediaan sarana kebersihan yang memadai.

Keempat faktor diatas akan sangat berhubungan dengan bagaimana pengunjung melakukan aktivitasnya di kebun buah kusuma Agrowisata. Maka aspek-aspek yang di prasyaratkan pada keempat faktor diatas akan divalidasi dengan pengamatan perilaku yang teliti sehingga pada akhirnya menghasilkan titik-titik yang spesifik mengenai permasalahan yang dihadapi pada kebun buah Kusuma Agrowisata.

Dengan aspek-aspek diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek diatas akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam indikator Kenyamanan Aksesibilitas, Kenyamanan Fisik, dan Kenyamanan Termal.

## **2.2 Kajian Perilaku dan Korelasinya dengan Arsitektur**

### **2.2.1 pengertian perilaku**

Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik; berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. Di sisi lain, desain arsitektur akan menghasilkan bentuk yang bisa dilihat dan bisa dipegang. Karena itu, hasil desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku (Laurens, 2004:1).

Laurens (2004) melanjutkan ada beberapa hal dalam perilaku yang memegang peranan penting; kebutuhan pengguna, dan ekspresi emosional yang didalamnya

tercakup sosialisasi dengan sesama. melihat beberapa variabel diatas maka perilaku akan sangat ditentukan dengan faktor kebutuhan manusia itu sendiri sehingga untuk mendapatkan apa yang dibutuhkannya akan terlihat perilaku yang akan dicerminkan melalui perbuatannya. Dalam hal ini corak ekspresi emosionalnya akan sangat berkaitan dengan tingkah laku yang dihasilkan, sehingga perilaku berada pada tataran yang sangat spesifik dan personal, (von Foerster dalam Laurens 2004).

Kajian akan perilaku akan sangat berhubungan dengan tataran ilmu psikologi, banyak aras yang membahas mengenai dasar pembentukan perilaku manusia, tetapi Laurens dalam bukunya “arsitektur dan perilaku manusia” (2004) mengutip pernyataan Maslow, seorang psikolog yang teorinya diterima banyak kalangan, bahwa perilaku manusia ditentukan oleh nature yang mempengaruhi secara genetik, dan nurture yang sangat berkaitan dengan pengalaman seseorang dalam hidupnya termasuk pengaruh budaya. Dengan demikian pembentuk pola perilaku adalah faktor ekstrinsik dari seseorang tetapi juga faktor intrinsik.

### **2.2.2 Pengertian Lingkungan**

Sarwono (1992:6) mengutip southwidge “ ecology is the scientific study of the relationships of living organism with each other and the environments”. Pada intinya pada tataran ekologi inilah terdapat hubungan saling mempengaruhi antara alam dengan manusia dimana hal ini akan mempengaruhi secara langsung ataupun tidak langsung terhadap perilaku manusia sebagai reaksinya terhadap lingkungan dengan seluruh variabelnya.

Sarwono menjelaskan selanjutnya bahwa komponen-komponen ekologi dapat dibagi menjadi dua; substansi abiotik, yaitu zat-zat yang tidak hidup seperti udara, sinar matahari dan yang lainnya, dan substansi biotik, yaitu makhluk hidup dengan segala fungsinya dalam ekosistem.

Laurens (2004) dalam bukunya mengutip pendapat beberapa ahli bahwa lingkungan dibagi menjadi dua: Psikologikal, dan Behavioural.

1. lingkungan fisik terdiri atas terestrial atau tatar geografis
2. lingkungan sosial terdiri atas organisasi sosial kelompok interpersonal

3. lingkungan psikologikal terdiri atas imaji yang dimiliki seseorang dalam benaknya
4. lingkungan behavioural mencakup elemen-elemen yang menjadi pencetus respons seseorang.

Laurens melanjutkan; lingkungan terestrial dapat dikatakan menjadi sumber bagi banyak pengalaman manusia: radiant light, ambient, panas, suara, bau, dan kontak mekanis. Pengolahan permukaan yang dilakukan oleh arsitek dan perancang lingkungan tentu akan mempengaruhi struktur lingkungan terestrial ini yang pada akhirnya akan mempengaruhi juga stimulus yang terbentuk bagi manusia atau kemanfaatan lingkungan bagi manusia.

### 2.2.3 ilmu Perilaku- lingkungan

Perkembangannya yang bermula dari aras ilmu psikologi, hanya saja pada tataran arsitektural meruncing pada pembahasan bagaimana perilaku dipengaruhi oleh lingkungan dan personality seseorang itu sendiri. Seperti yang dikutip Laurens (2004) dari Lewin; dari dasar rumusan tingkah laku ( $B = \text{behaviour}$ ), akan dipengaruhi ( $P = \text{person}$ ) dan ( $E = \text{environment}$ ) atau  $B = f(P, E)$ . Ide ini kemudian dikembangkan oleh kaum empiris dimana faktor  $E_x$  menghasilkan  $B_x$  dan  $E_y$  menghasilkan  $B_y$ . Maka stimuli lingkungan yang berbeda dapat mengasilkan perilaku yang berbeda pula. Hal ini ditambahkan lagi oleh foerster (1985) bahwa tentunya siklus kehidupan berdasarkan umur atau keterbatasan fisik turut mempengaruhi perilaku sama halnya juga kebutuhan budaya dan adat.

Teori yang selanjutnya dapat mendukung rumusan empiris diatas adalah teori stress lingkungan (Sarwono, 1992) menurut teori ini, ada dua elemen yang menyebabkan manusia bertingkah laku terhadap lingkungannya: stressor dan stress itu sendiri. Stressor adalah elemen lingkungan (stimuli) yang merangsang individu seperti kebisingan, suhu udara, kepadatan. Stress (ketegangan, tekanan jiwa) adalah hubungan antara stressor dengan reaksi yang ditimbulkan dalam diri individu. Stress diawali dengan reaksi waspada terhadap ancaman dengan meningkatnya denyut jantung dan produksi adrenalin, disusul penolakan terhadap stressor berupa tubuh menggigil atau berkeringat. (Selye dalam Bell et al, 1978:68). Pendapat ini lalu dilengkapi (Lazarus dalam Bell et

all, 1978:69) bahwa bukan hanya faktor faal saja yang terkandung didalamnya, tetapi juga kognisi kognisi khususnya dalam tingkah laku coping. Individu akan menentukan strategi dengan memilih tingkah laku, menghindar, menyerang, dan mencari kompromi, penentuan pilihan itu ditentukan dalam kognisi.

Dalam teori bagaimana lingkungan mempengaruhi perilaku secara natural maupun kognitif maka penelitian terdahulu telah mencatat bagaimana pengaruh lingkungan terhadap tingkah laku manusia terutama dalam hal panas dingin, ataupun kecepatan angin yang mempengaruhi performance seseorang.

Manusia menginderakan suhu disekitarnya. Kondisi suhu di lingkungan sekitar atau di atmosfer dinamakan ambient temperature (suhu lingkungan). (sarwono, 1992:92). Peningkatan suhu pada hal ini akan mempengaruhi performance seseorang dari segi beban psikis yang menurunkan *attention*. Berdasarkan teori behavioural constraint, suhu lingkungan yang terlalu tinggi akan menyebabkan menurunnya persepsi kontrol terhadap lingkungan sehingga dapat menurunkan prestasi pula. Efek suhu tinggi biasanya menimbulkan kejenuhan, kelelahan otot, dan berkurangnya konsentrasi.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan Barker dan Herbert menentukan rumusan tatar perilaku yaitu satuan ekologis terkecil dimana kegiatan manusia berlangsung, melalui hal ini dapat dipelajari pola-pola yang terjadi untuk dijadikan garis besar pola perilaku. Memang akan terdapat beberapa variasi tingkah laku individu dari beberapa tatar perilaku yang diciptakan tetapi pola perilaku yang terjadi sama, seperti halnya pada pola perilaku manusia yang berlaku diberbagai tempat seperti sebuah restoran atau pertandingan bola (Laurens 2004).

Pada perilaku lingkungan, menurut Laurens (2004:24,25). terdapat beberapa karakteristik antara lain:

1. Cara pendekatannya holistik dan eklektik; sehingga hubungan perilaku dan lingkungan adalah satu unit yang dipelajari dalam keadaan saling terkait.
2. Hubungan antara manusia dan lingkungannya serta perilakunya adalah hubungan timbal balik, saling terkait, dan saling mempengaruhi

3. Studi perilaku-lingkungan tidak hanya menitik bratkan pada teori atao terapan tetapi pada keduanya
4. Interdisipliner. Harus ada kerjasama dengan berbagai ilmu/disiplin lain mengingat ruang lingkupnya yang bermacam-macam.

Secara sosiologis, konsep dan pengertian mengenai perilaku diambil dari gagasan Mead mengenai perbedaan perilaku tertutup maupun terbuka. Perilaku tertutup adalh proses berpikir yang melibatkan simbol dan makna. Sedangkan perilaku terbuka adalah perilaku aktual yang dilakukan aktor. Beberapa perilaku terbuka tidak melibatkan perilaku tertutup, misalnya perilaku habitual atau respons tanpa berpikir terhadap stimulus eksternal. Namun, kebanyakan tindakan manusia melibatkan kedua hal tersebut (Ritzer& Goodman, 2008:396). Dalam hal ini, simbol pada perilaku tertutup berfungsi sebagai informasi yang meiliki artinya masing-masing bagi pihak yang berinteraksi. Makna adalah interpretasi dari masing-masing aktor yang terlibat dalam interaksi sosial. Sementara perilaku aktual dalam perilaku terbuka diartikan sebagai perlaku yang sudah terlihat jelas akan simbol dan maknanya.

Menurut Skinner (1938), seorang ahli psikologi mengatakan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Dalam hal ini, perilaku manusia terjadi melalui proses *Stimulus- Organisme- Respons*, sehingga teori skinner ini disebut teori S-O-R.

Dalam konteks ini terdapat dua jenis respons yang dihasilkan:

- a. *Respondent Respons* atau *Reflexive*, yaitu respon yang ditimbulkan oleh rangsangan (stimulus) tertentu atau *eliciting stimuli*, yang akan menimbulkan respon-respon yang relatif tetap yang mencakup perilaku emosional
- b. *Operant Respons* atau *Instrumental Respons*, yaitu respons yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimuli atau rangsangan yang lain atau *Reinforcing Stimuli* yang akan memperkuat respons.

dalam hal ini perilaku terbentuk terbentuk dalam diri seseorang yang terdiri dari dua faktor utama internal dan eksternal. Faktor eksternal atau stimulus merupakan faktor lingkungan, baik fisik maupun non-fisik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya. sedangkan faktor internal yang mempengaruhi terbentuknya perilaku adalah perhatian, motivasi, persepsi, intelegensi, fantasi, dan sebagainya. (Gversham, Watson, dan Skinner dalam *Functional Behavioural Assesment: Principles, Procedures, And Future Directions*)

#### 2.2.4 Perilaku dan arsitektur sebagai lingkungan binaan

(Passini, 1984) “ stimulation emanating from the environment determines behaviour” dengan lugas Passini dalam bukunya “wayfinding in architecture” menjelaskan pula; manusia akan cenderung mengulangi perilaku ini bila stimulusnya positif, dengan demikian perilaku dapat di kontrol dengan menyesuaikan stimulus yang diberikan. Disini dapat terlihat korelasi antara lingkungan dan bagaimana perilaku manusia yang muncul sebagai respon terhadapnya.

Permasalahan yang sering muncul dalam konteks arsitektur sebagai lingkungan binaan adalah bagaimana arsitektur seringkali berhenti pada dualisme Estetika atau Fungsional dimana pada keduanya kebutuhan manusia secara utuh dan spesifik hingga ke hal-hal spiritual dan budaya seringkali ditinggalkan. Hal inilah yang lalu dikemukakan David Myhrum dalam tesisnya “*the street as a human resource in the urban Lower-class environment*” yang dikutip oleh Laurens dalam bukunya (2004:6) tidaklah mungkin menentukan kebutuhan dasar mana yang telah terpenuhi, tanpa melakukan suatu analisis intensif dan personal dari orang yang bersangkutan. Ada pengaruh Budaya dan ada faktor lingkungan yang saling terkait satu sama lain. Bahkan membuat keputusan dari apa yang dikatakan langsung oleh pengguna sebagai kebutuhannya akan jadi tidak valid jika tidak ada pertimbangan makna sosial yang mendasari perilaku dan persepsi pengguna.

Pada beberapa kasus seperti pada pembangunan proyek Pruitt-igoe, St. Louis, perhatian hanya terhadap fungsi saja akan menimbulkan penggunaan yang tidak

semestinya atau bahkan membawa pengaruh yang determental bagi penggunaanya, seperti yang kita ketahui penghancuran Proyek Pruitt-igoe ini juga adalah awal tumbangnya modernisme. Pada proyek Chandigarh di India pun sama, perancangan yang tidak mempedulikan latar belakang sosial budaya masyarakat di India ini hanya menghasilkan sebuah rancangan kota baru yang tak berpenghuni karena mengesampingkan keadaan masyarakat India yang lebih suka berjubelan dalam kehidupan sosialnya.

Dengan contoh kasus yang sama Laurens (2004:3) menyatakan; akibat desain yang kurang memperhatikan para penggunaanya maka meningkatnya biaya pemeliharaan, rusaknya fasilitas, mubazirnya fasilitas akan menjadi masalah utama karena kegagalan arsitek memprediksi perancangannya. Hal ini terjadi karena persepsi pengguna kurang diperhatikan dalam proses perancangan. Karena itu kita perlu memahami kebutuhan dasar manusia dan bagaimana hubungan antara arsitektur dan perilaku manusia

### 2.2.5 Affordansi

Gibson (1979) mengungkapkan teori tentang *Affordance* menyangkut kemampuan dari makhluk hidup untuk menerima kesempatan untuk bertindak atau melakukan aktivitas pada lingkungannya yang melibatkan dua hal yang tak dapat dipisahkan menerima sensor dan melakukan aksi. Lebih jauh lagi yaitu sebuah kondisi dimana suatu hal dilihat sebagai sesuatu yang lain, atau memiliki potensi yang lain. Oleh karena itu, muncul wacana tepat sasaran agar sebuah rancangan tidak di maknai lain bagi pengguna. Secara tidak langsung bisa disebut sebagai usaha menghilangkan atau meminimalisasi *affordance*, oleh karena itu, kajian secara menyeluruh dan lengkap harus dilakukan sebelum melakukan intervensi, salah satunya dengan metode partisipasi bagi sasaran intervensi.

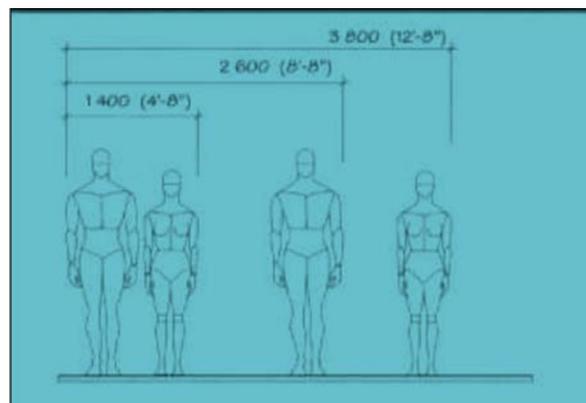
Laurens melihat dari sisi bagaimana sebuah bentukan ruang yang diperuntukkan untuk manusia memiliki potensi untuk benar-benar digunakan sesuai dengan rancangannya dan apalagi agar tidak *redundant*. Laurens menyatakan hal yang mempengaruhi affordansi sebuah ruang arsitektural diantaranya adalah perencanaan yang tepat mengenai skala manusia, pola perilaku manusia, dan tanggapan terhadap iklim yang mempengaruhi kenyamanan manusia untuk beraktivitas pada ruang yang diciptakan.

## 2.3 Tinjauan Umum Ruang Terbuka

Untuk fasilitas arsitektural ruang terbuka terdapat standar-standar yang dapat digunakan untuk mengkosrocek fasilitas dilapangan dan apakah ada perilaku yang terjadi yang berpengaruh terhadap kenyamanan pengunjung yang dipengaruhi oleh desain arsitektural yang kurang memadai. Berikut beberapa tinjauan umum Ruang terbuka:

### 1. Jalur pejalan kaki

Jalur pejalan kaki erat kaitannya dengan ukuran spasial manusia, berapa ruangan yang dibutuhkan untuk manusia untuk kegiatannya mencakup kenyamanan, keamanan, dan keleluasaan.



Gambar 2.1. diatas adalah standar ruang yang dibutuhkan manusia untuk melakukan kegiatan secara leluasa. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

Menurut *Time Saver for landscape architecture design* standar untuk perhitungan ruang yang dapat digunakan manusia untuk berkegiatan yaitu 1,4 meter untuk dua orang laki-laki dan perempuan dengan jarak rapat. Mendapatkan tambahan 1,2 meter untuk tambahan satu orang dengan jarak renggang. Hal ini menentukan kondisi pejalan kaki yang akan melewati jalur apakah alam konteks saling mengenal atau tidak sehingga membuat personal space antar satu sama lain melebar atau mengecil. Untuk jalur pejalan kaki sendiri pada dasarnya per manusia memerlukan paling tidak lebar 60 cm dan minimum 120 cm untuk jalur public.

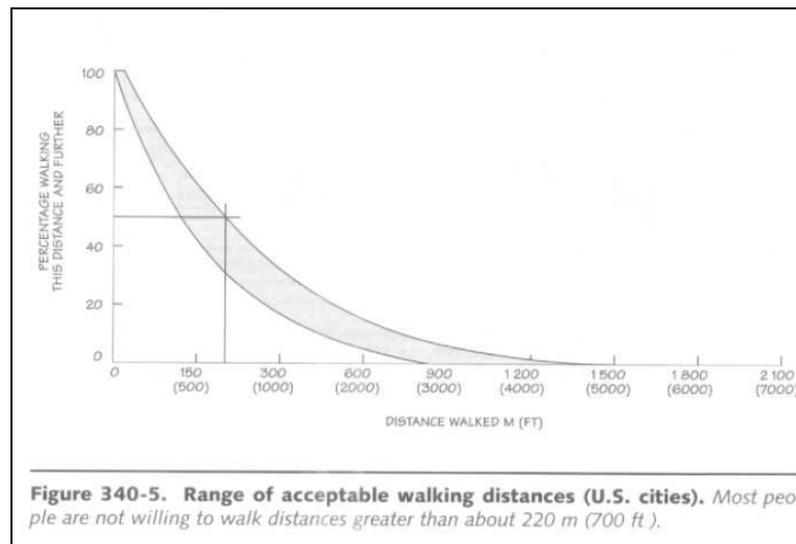
Selain faktor ukuran standard tentunya faktor kecepatan akan mempengaruhi desain jalur yang akan ditempuh oleh pengunjung. Berikut merupakan tabel

yang menentukan kecepatan pengunjung dengan berbagai setting dan kondisi. Kecepatan berjalan kaki berpengaruh terhadap terjadinya kerumunan pada daerah tertentu.

Type	mm/min	ft/min	km/hr
Average adult	78 000	260	4.3
Elderly (75 yrs)	64 500	215	4
Bunching	60 000	200	3.7
Stairways (going down)	45 600	152	2.8
Stairways (going up)	33 900	113	2

Tabel 2.1. Tabel kecepatan pejalan kaki dari konteks dan setting yang berbeda-beda. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

Jalur pejalan kaki juga memiliki standar yang jelas mengenai jarak tempuh yang nyaman bagi pelakunya. Standard ini didapatkan melalui data Time Saver Landscape. Data ini didapatkan melalui riset terhadap masyarakat di Amerika untuk jarak tempuh yang nyaman bagi pejalan kaki.

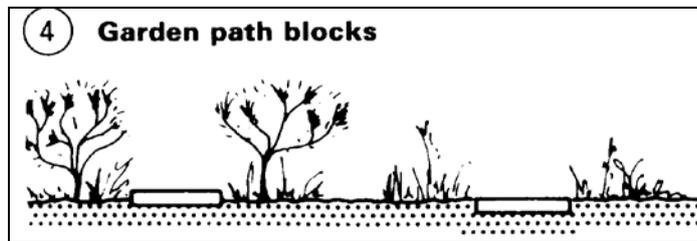


Tabel 2.2. tabel diatas menunjukkan ambang batas kenyamanan pejalan kaki untuk kenyamanan jarak tempuh dimana kebanyakan orang tidak mau menempuh jarak lebih dari 220 meter. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

Melalui tabel diatas dapat disimpulkan pada-jarak maksimal berapa manusia akan dapat mengikuti jalur dengan baik. Dengan demikian fasilitas

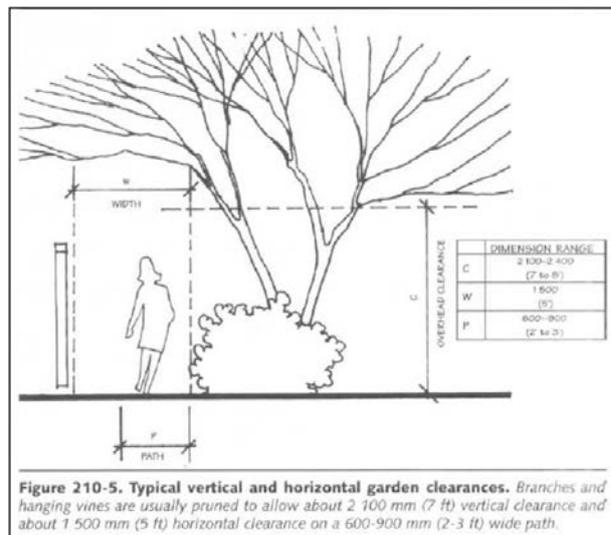
arsitektur yang terbangun dapat mengambil data ini untuk melihat pada titik-titik tertentu fasilitas arsitektur untuk mengakomodasi kekuatan manusia menempuh jarak jalur menjadi penting.

Pada jalur dimana manusia ditempatkan pada setting dimana manusia berjalan diantara tumbuhan berikut beberapa teknik penggunaan bantalan jalan untuk jalan setapak tersebut.



Gambar 2.2. peletakan bantalan jalur pada jalan setapak melewati kebun, bisa diletakkan diatas tanah ataupun rata dengan tanah. (sumber: Data Arsitek Jilid 1)

Pada gambar diatas ditunjukkan pilihan pemasangan bantalan jalur untuk jalan setapak dikebun dimana yang diletakkan diatas tanah akan lebih mudah untuk pembersihannya sedangkan yang rata tanah lebih sulit dibersihkan tetapi lebih mempermudah pengelola yang menggunakan mesin pembersih rumput karena tidak menghalangi mesin tersebut.

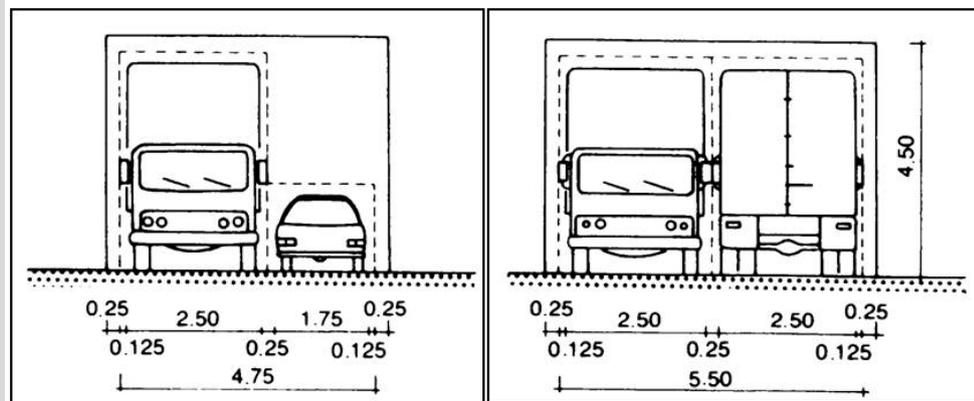


Gambar 2.3. clearance vertical setinggi 2,1 meter untuk pepohonan dan untuk lebar 1,5 meter dimana 60cm merupakan lebar efektif untuk satu pejalan kaki. (sumber: Time Saver for Landscape Architecture)

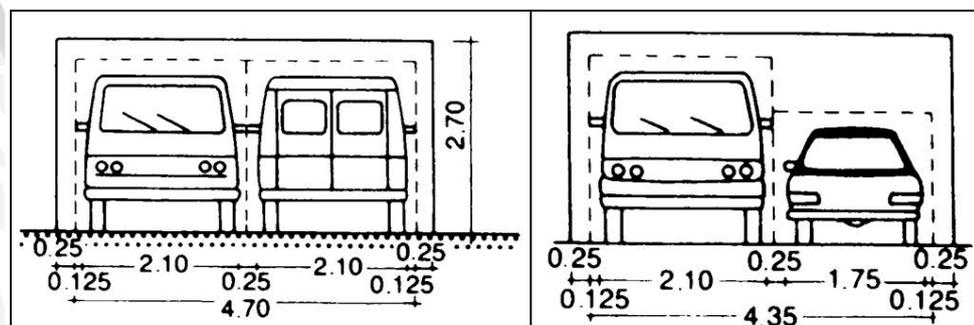
Pada gambar diatas dapat kita lihat clearance yang nyaman untuk pejalan kaki bila berjalan antara tembok atau batas dan pohon pada sisi lainnya. Terlihat setidaknya standard kenyamann 1,5 meter untuk lebar jalannya dengan standard efektif lebar jalur manusia 60 centimeter per orang sedangkan untuk ketinggian yang disarankan adalah ruangan setinggi 2,1 meter dapat bersih dari gangguan ranting-ranting untuk pejalan kaki.

## 2. Jalur kendaraan

Jalur kendaraan dan jalur manusia selalu harus dipisahkan terutama bila kegiatan yang berlangsung cukup intens. Berikut ini beberapa standard jalur kendaraan berdasarkan lebar yang disyaratkan melalui Neufert.



Gambar 2.4. diatas adalah gambar standard ukuran minimal yang dibutuhkan untuk kendaraan berupa truk dengan truk dan truk dengan mobil. Untuk clearance lebar 5,5 meter untuk keseluruhan dan tinggi 4.5 meter. (sumber: Data Arsitek Jilid 1)



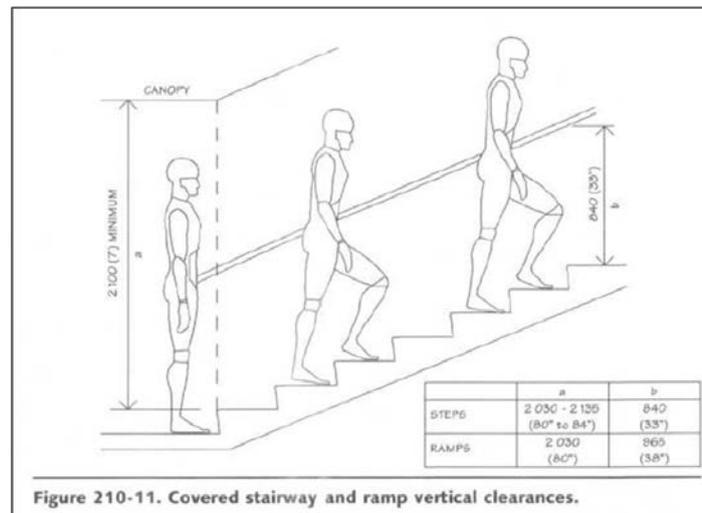
Gambar 2.5. gambar untuk kendaraan dengan jalur dua arah melintasi satu sama lain, dengan standard 4,35 meter untuk van dan mobil biasa sedangkan untuk jalur dua arah minivan hingga 4,7 meter. (sumber: Data Arsitek Jilid 1)

Jalur kendaraan ini tentunya masih ukuran standard belum ditambahkan dengan pemisah jalur. Tetapi untuk kendaraan agrowisata tidak dibutuhkan pemisah jalur mengingat laju kendaraan tidak kencang dan tidak terlalu intens.

### 3. Tangga dan Ramp eksterior

#### a. Tangga

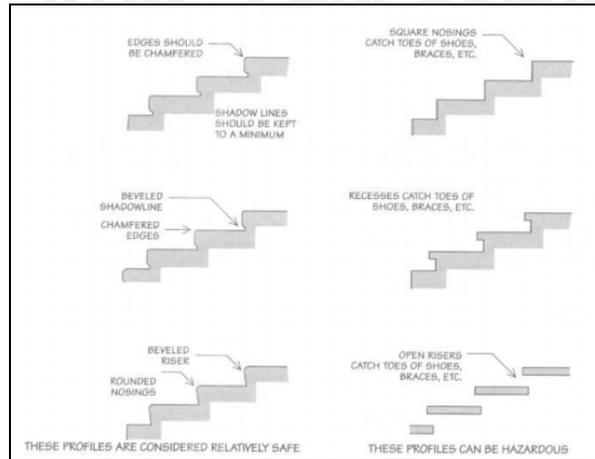
Tangga untuk fasilitas eksterior pada standarnya menurut Time Saver minimum memiliki lebar 1,5 meter. Dengan adanya jumlah pengunjung pada dasarnya perhitungan lebar dapat dipengaruhi dengan volum pengunjung di ruang terbuka. Untuk kenaikan anak tangga berada di standar kenyamanan 11,5- 15 centimeter dengan spesifikasi bentuk tanga yang khusus seperti berikut.



Gambar 2.6. standard untuk kenaikan tangga menggunakan railing dan kanopi bila diperlukan.

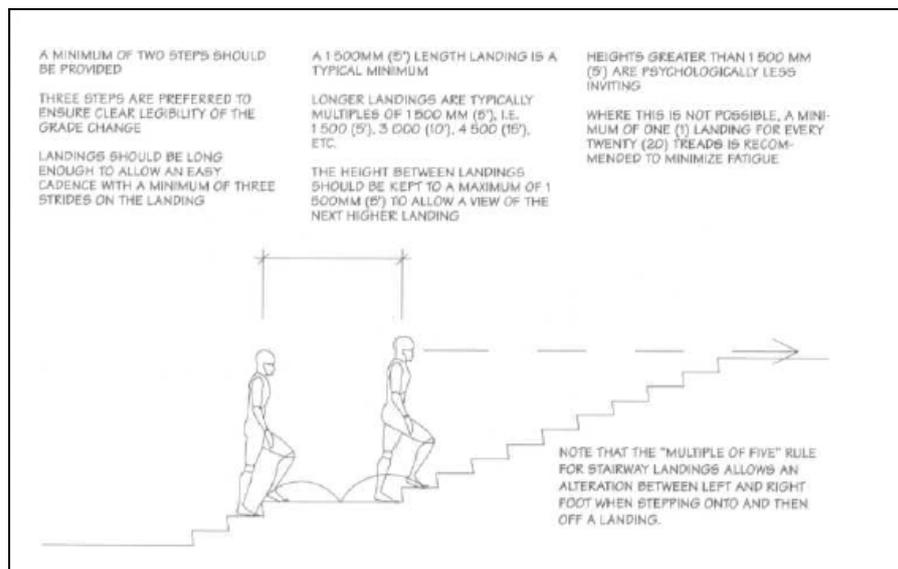
(sumber: Time Saver for Landscape Architecture)

Dalam membuat tangga pada ruang terbuka juga harus diperhatikan bagaimana bentuk tangga untuk kenyamanan dan keamanan pengguna. Tangga yang disarankan menggunakan sudut tangga yang di haluskan dan megggunakan shadow line yang rendah dibawah agar tidak berpotensi menyebabkan pengguna tergelincir.



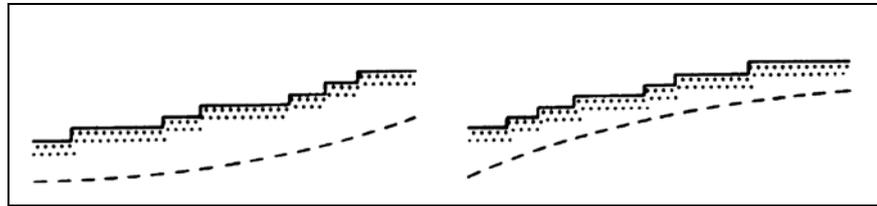
Gambar 2.7. diatas ini bentuk tangga yang lebih aman digunakan untuk tujuan ruang terbuka. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

Juga untuk kenyamanan pengguna tangga juga minimal memiliki dua anak tangga. Untuk penggunaan jumlah anak tangga yang sesuai untuk ruang terbuka paling tidak menggunakan kelipatan lima agar membantu untuk pergantian kaki kanan atau kaki kiri, tangga juga di sarankan menggunakan bordes yang minimal 1,5 meter. Untuk ketinggian kenaikan tangga maksimal 1,5 meter dari satu bordes ke bords lainnya sehingga menjaga garis visual bagi penggunaanya.



Gambar 2.8. gambar diatas mengatur jumlah anak tangga, bordes, dan bagaimana tinggi kenaikan tangga tetap mempertahankan menerusnya garis visual. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

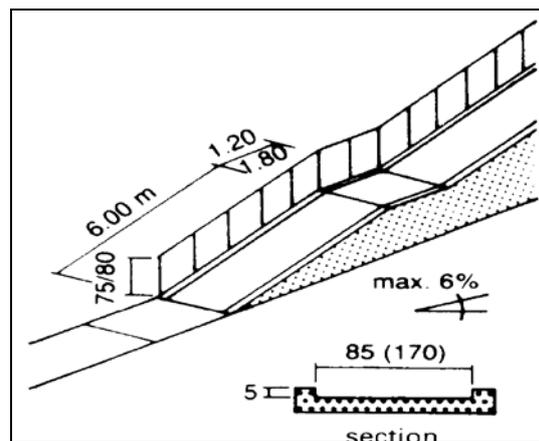
Untuk susunan tangga bentuk keseluruhan yang mencekung akan lebih diutamakan dan dapat membantu pengguna terutama saat berjalan turun dibanding dengan menggunakan susunan yang mencembung.



Gambar 2.9. susunan anak tangga mencekung lebih disarankan untuk memudahkan pengguna. (sumber: *Data Arsitek Jilid 1*)

### b. Ramp

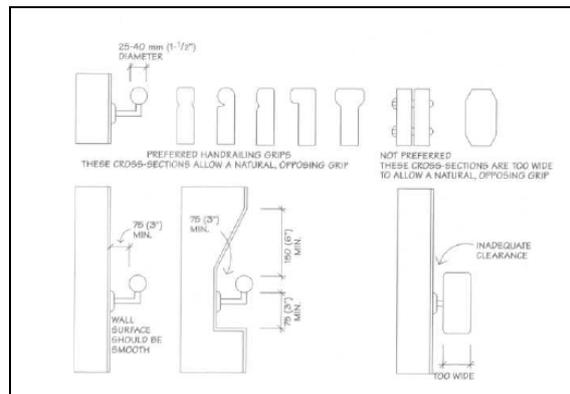
untuk Ramp layaknya ramp memiliki jarak tempuh maksimal 9 meter antara bordes dengan kenaikan maksimal 1:12 dan bias menjadi 1:8 atau 12% jika panjang ramp tidak lebih dari 90 centimeter.



Gambar 2.10. persyaratan ramp pada ruang terbuka menurut Neufert. (sumber: *Data Arsitek Jilid 1*)

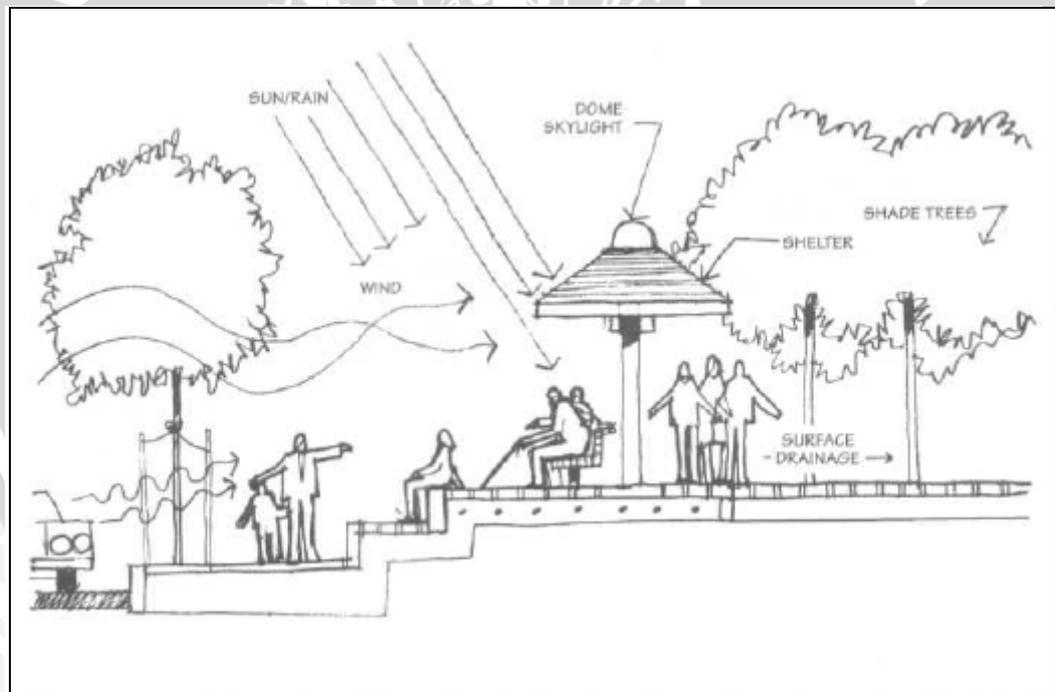
Untuk railing ramp maupun tangga ditetapkan sama dimana railing diletakkan pada ketinggian 75 centimeter hingga 85 centimeter. Ujung dari railing selayaknya diberi tambahan sepanjang 30 centimeter hingga 45 centimeter. Untuk railing sendiri memiliki bermacam bentuk, yang paling penting ialah railing tidak seharusnya menyulitkan pengguna untuk berpegangan sehingga ukuran railing yang tepat menjadi penting ukuran yang lebih diminati 2,5 centimeter hingga 4 centimeter dimana railing

diberi bentuk yang mempermudah cengkraman pengguna dari sisi berlawanan seperti gambar berikut.



Gambar 2.11. penggunaan handrailing yang tepat membantu pengguna menggunakan ramp dan tangga. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

#### 4. Properti eksterior



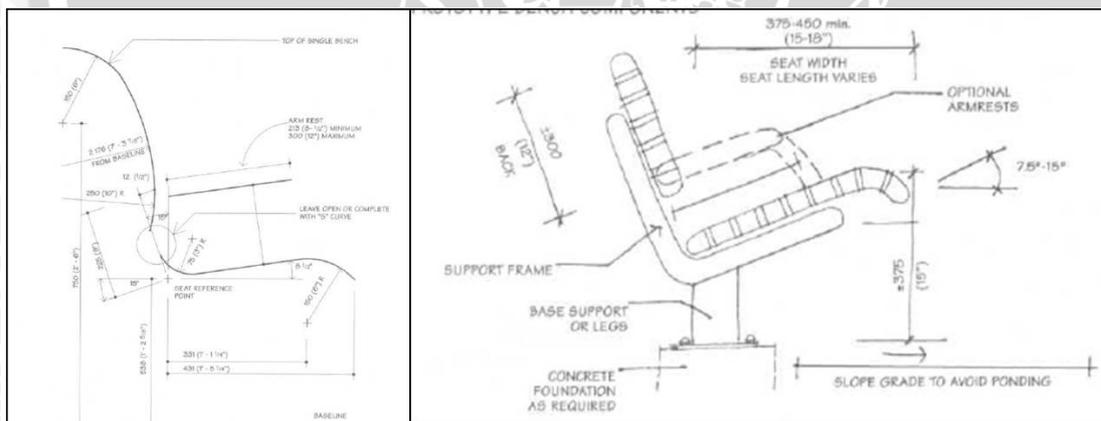
Gambar 2.12. diatas merupakan penggambaran bagaimana property pada ruang luar mengambil peranan penting dalam menjaga kenyamanan, keamanan, dan keleluasaan pengguna. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

Pada dasarnya untuk seluruh property pada ruang terbuka yang paling penting adalah tinjauan properti tersebut terhadap iklim dan cuaca. Mengingat seluruh property ruang terbuka akan selalu terpapar hujan, matahari, angin, dan elemen cuaca lainnya maka penempatan dan material dari property ruang luar menjadi penting untuk diperhatikan.

### A. Kursi Taman

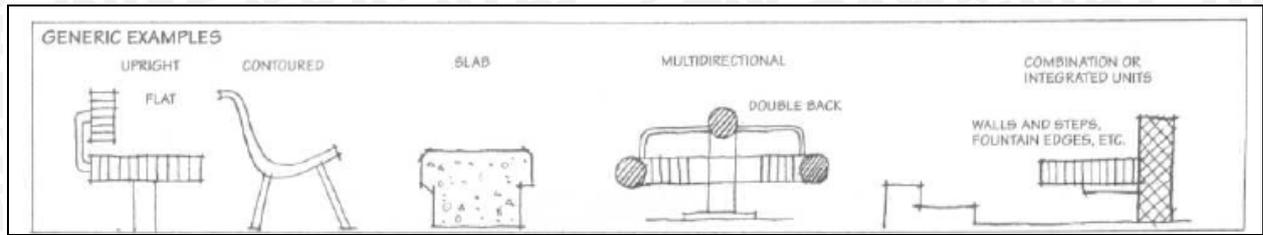
Di iklim yang panas elemen furniture tidak disarankan berbahan dasar metal dan disarankan berwarna terang. Furniture ini juga disarankan ditempatkan jauh dari permukaan yang merefleksikan atau meradiasi panas.

Di iklim basah tempat duduk ruang terbuka sebaiknya terbuat dari bahan yang kedap air dan memiliki kemiringan yang tepat untuk pengeringan agar cepat dan mudah. Sedangkan untuk iklim lembab, bahan disarankan yang yang tidak bisa busuk dan tahan jamur, didesain dan diberi perlakuan khusus agar tidak berlumut, lapuk, dan rusak. Untuk ukuran dan standard dari bangku taman sebagai berikut:



Gambar 2.13. standard sudut, dan ukuran tempat duduk ruang terbuka yang nyaman. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

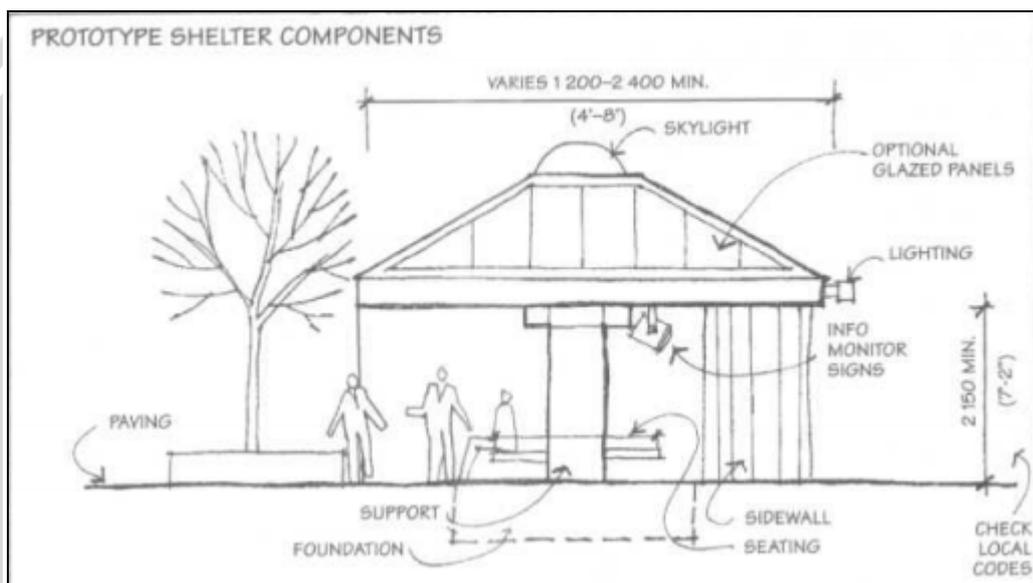
Pada ruang terbuka property jalan berupa kursi untuk beristirahat dapat berbentuk bermacam macam asalkan persyaratan berikut terpenuhi; Nyaman, bentuk dan detail yang sederhana, mudah perawatannya, ketahanan finishing dan ketahanan terhadap vandalisme.berikut beberapa jenisnya.



Gambar 2.14. beberapa contoh kusi jalan yang sesuai untuk pengguna, untuk kursi jalan yang berupa slab selayaknya juga diberikan ruang bawah untuk membantu pengguna saat berdiri.

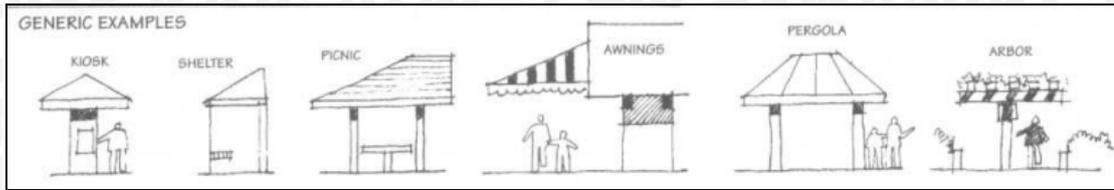
(sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

## B. Fasilitas Peneduh



Gambar 2.15. diatas adalah standard untuk fasilitas peneduh pada ruang terbuka. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

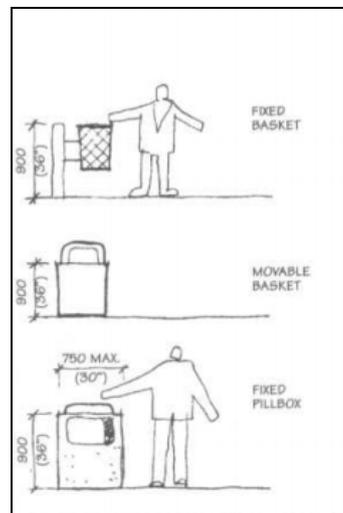
Pada Ruang terbuka Fasilitas peneduh menjadi penting keberadaannya terutama saat jarak tempuh tidak memungkinkan untuk sekali jalan. Sehingga fasilitas peneduh ini dapat menjadi stopping spot yang memadai untuk membantu pengguna.



Gambar 2.16. bentuk- bentuk fasilitas peneduh. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

### C. Tempat Sampah

Tempat sampah akan penting untuk menjaga kebersihan di ruang terbuka. Dalam hal ini standard yang jelas akan membuat pengguna akan lebih mudah dalam mengakses fasilitas kebersihan yang disediakan. Menurut *Time Saver for Landscape Architecture* berikut penggunaan Tempat sampah yang terstandar.



Gambar 2.17. ukuran ketinggian dan dimensi tempat sampah. (sumber: *Time Saver for Landscape Architecture*)

### 2.4 Tinjauan Agrowisata

Antara *ecotourism* dan *agritourism* berpegang pada prinsip yang sama. Prinsip-prinsip tersebut, menurut Wood, 2000 (dalam Pitana, 2002) adalah sebagai berikut:

- a) Menekankan serendah-rendahnya dampak negatif terhadap alam dan kebudayaan yang dapat merusak daerah tujuan wisata.

- b) Memberikan pembelajaran kepada wisatawan mengenai pentingnya suatu pelestarian.
- f) Memberikan penekanan pada kegunaan studi-studi berbasis lingkungan dan sosial, dan program-program jangka panjang, untuk mengevaluasi dan menekan serendah-rendahnya dampak pariwisata terhadap lingkungan.
- h) Berusaha untuk meyakinkan bahwa perkembangan pariwisata tidak melampaui batas-batas sosial dan lingkungan yang dapat diterima seperti yang ditetapkan para peneliti yang telah bekerjasama dengan penduduk lokal.
- i) Mempercayakan pemanfaatan sumber energi, melindungi tumbuh-tumbuhan dan binatang liar, dan menyesuaikannya dengan lingkungan alam dan budaya.

Oleh karena itu dalam pengembangan arsitektur agrowisata perlu memperhatikan sumberdaya alam dan lingkungan. Sebagai bagian dari usaha pertanian, usaha Agrowisata sangat mengandalkan kondisi sumberdaya alam dan lingkungan. Sumberdaya alam dan lingkungan tersebut mencakup sumberdaya objek wisata yang dijual serta lingkungan sekitar termasuk masyarakat. Untuk itu upaya mempertahankan kelestarian dan keasrian sumberdaya alam dan lingkungan yang dijual sangat menentukan keberlanjutan usaha Agrowisata. Kondisi lingkungan masyarakat sekitar sangat menentukan minat wisatawan untuk berkunjung. Sebaik apapun objek wisata yang ditawarkan namun apabila berada di tengah masyarakat tidak menerima kehadirannya akan menyulitkan dalam pemasaran objek wisata. Antara usaha Agrowisata dengan pelestarian sumberdaya alam dan lingkungan terdapat hubungan timbal balik yang saling menguntungkan. Usaha Agrowisata berkelanjutan membutuhkan terbinanya sumberdaya alam dan lingkungan yang lestari, sebaliknya dari usaha bisnis yang dihasilkannya dapat diciptakan sumberdaya alam dan lingkungan yang lestari.

Usaha Agrowisata bersifat jangka panjang dan hampir tidak mungkin sebagai usaha jangka pendek, untuk itu segala usaha perlu dilakukan dalam perspektif jangka panjang. Sekali konsumen/wisatawan mendapatkan kesan buruknya kondisi sumberdaya wisata dan lingkungan, dapat berdampak jangka panjang untuk

mengembalikannya. Dapat dikemukakan bahwa Agrowisata merupakan usaha agribisnis yang membutuhkan keharmonisan semua aspek.

Kehadiran konsumen/wisatawan juga ditentukan oleh kemudahan-kemudahan yang diciptakan, mulai dari pelayanan yang baik, kemudahan akomodasi dan transportasi sampai kepada kesadaran masyarakat sekitarnya. Upaya menghilangkan hal-hal yang bersifat formal, kaku dan menciptakan suasana santai serta kesan bersih dan aman merupakan aspek penting yang perlu diciptakan.

Sedangkan faktor-faktor yang berhubungan dengan keberhasilan suatu agrowisata dalam kaitannya dengan atraksi yang ditawarkan sebagai objek wisata, Syamsu dkk, (2001) mengidentifikasi faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

> Kelangkaan



- Jika wisatawan melakukan wisata di suatu kawasan agrowisata, wisatawan mengharapkan suguhan hamparan perkebunan atau taman yang mengandung unsur kelangkaan karena tanaman tersebut sangat jarang ditemukan pada saat ini.

> Kealamiahan



- Kealamaiahan atraksi agrowisata, juga akan sangat menentukan keberlanjutan dari agrowisata yang dikembangkan. Jika objek wisata tersebut telah tercemar atau penuh dengan kepalsuan, pastilah wisatawan akan merasa sangat tertipu dan tidak mungkin berkunjung kembali.

> Keunikan



- Keunikan dalam hal ini adalah sesuatu yang benar-benar berbeda dengan objek wisata yang ada. Keunikan dapat saja berupa budaya, tradisi, dan teknologi lokal dimana objek wisata tersebut dikembangkan.

> Optimalisasi Penggunaan Lahan



- Lahan-lahan pertanian atau perkebunan diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal, jika objek agrowisata ini dapat berfungsi dengan baik. Tidak ditemukan lagi lahan tidur, namun pengembangan agrowisata ini

berdampak positif terhadap pengelolaan lahan, jangan juga dieksploitasi dengan semena-mena.

> Penataan Kawasan

- Agrowisata pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang mengintegrasikan sistem pertanian dan sistem pariwisata sehingga membentuk objek wisata yang menarik.

Menurut Spillane, (1994) untuk dapat mengembangkan suatu kawasan menjadi kawasan pariwisata (termasuk juga agrowisata) ada lima unsur yang harus dipenuhi seperti dibawah ini:

> *Attractions*

- Dalam konteks pengembangan agrowisata, atraksi yang dimaksud adalah, hamparan kebun/lahan pertanian, keindahan alam, keindahan taman, budaya petani tersebut serta segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas pertanian tersebut.

> *Facilities*

- Fasilitas yang diperlukan mungkin penambahan sarana umum, telekomunikasi, hotel dan restoran pada sentra-sentra pasar.

> *Infrastructure*

- Infrastruktur yang dimaksud dalam bentuk Sistem pengairan, Jaringan komunikasi, fasilitas kesehatan, terminal pengangkutan, sumber listrik dan energi, system pembuangan kotoran/pembuangan air, jalan raya dan system keamanan.

Sedangkan untuk pemilihan lokasi wilayah pertanian yang akan dijadikan objek agrowisata perlu dipertimbangkan, di antaranya mempertimbangkan kemudahan mencapai lokasi, karakteristik alam, sentra produksi pertanian, dan adanya kegiatan agroindustri. Pemilihan lokasi juga dapat dilihat berdasarkan karakteristik alam, apakah merupakan dataran rendah atau dataran tinggi, pantai, dan danau/waduk. Pemilihan juga dapat dilakukan dengan melihat potensi daerah seperti sentra produksi pertanian, letak daerah yang strategis, sejarah dan budaya ataupun pemilihan dilakukan dengan melihat potensi agroindustri suatu wilayah.

### 2.3 Perilaku-Lingkungan dalam arsitektur agrowisata

Dalam *Environment And Society*, Charles L. Harper membedakan paradigma sosial dominan yang diterapkan pada masyarakat agrikultural dan industrial. Secara umum keduanya menekankan pada tindakan manusia menakhlukan alam guna meraih keuntungan sebesar-besarnya. Pada masyarakat Agrikultural, paradigma sosial dominan mengubah sikap manusia dengan alam dari manusia sebagai bagian dari alam (people in nature) menjadi manusia mengontrol alam (people controlling nature) (Harper, 2001:44)

Pengembangan agrowisata dapat diarahkan dalam bentuk ruangan tertutup (museum), dan ruangan terbuka (taman, atau lansekap), atau kombinasi keduanya. Tampilan Agrowisata ruangan tertutup dapat berupa koleksi alat-alat pertanian yang khas dan bernilai sejarah atau naskah dan visualisasi sejarah penggunaan lahan maupun proses pengolahan hasil pertanian. Agrowisata ruang terbuka dapat berupa penataan lahan yang khas dan sesuai dengan kapabilitas dan tipologi lahan untuk mendukung suatu sistem usaha tani yang efektif dan berkelanjutan. Komponen utama pengembangan Agrowisata terbuka dapat berupa flora yang dibudidayakan, teknologi budidaya dan pasca panen komoditas yang khas dan bernilai sejarah, atraksi budaya pertanian setempat, dan pemandangan alam.

Pada tatar perilaku maka evaluasi terhadap arsitektur dapat dilakukan pula dengan mengevaluasi kualitas dan kuantitas afordansi atau peluang yang diciptakan lingkungan untuk memfasilitasi manusia dalam sebuah perilaku. Afordansi akan mempengaruhi bagaimana kefungsiian ruang dan fasilitas akan digunakan oleh pengguna yang dituju. Melalui studi perilaku-lingkungan kita dapat menyambungkan intensi desain dengan bagaimana pada kenyataannya sebuah artefak akan digunakan. *An Affordances Approach To Architectural Theory, Design And Practice* (Maier et all, 2009).

Perilaku masyarakat terbentuk dari lingkungan dimana ia hidup. Ahli psikologi Calhoun dan Joan Ross (1995) berpendapat ada empat macam cara lingkungan mempengaruhi perilaku:

1. Lingkungan menghalangi perilaku, akibatnya juga membatasi apa yang kita lakukan, contohnya dinding kamar yang membatasi gerak manusia dalam satu ruangan
2. Lingkungan mengundang atau mendatangkan perilaku, menentukan bagaimana kita harus bertindak, contohnya yang terjadi ditaman biasanya kiat tertawa dan bergembira
3. Lingkungan membentuk diri, contohnya dalam proses belajar jika dilakukan diruang terbuka pelajar akan lebih kreatifis dan kritis
4. Lingkungan mempengaruhi citra diri, contohnya mengenai lingkungan rumah yang asri hijau, dipastikan pemilik rumah adalah orang yang cinta lingkungan dan kebersihan.

Dari teori diatas dalam kajian perilaku lingkungan pada Kusuma Agrowisata Kota Batu maka teori yang digunakan adalah teori pertama, kedua dan ketiga karna berkaitan erat dengan kegiatan Agowisata yang bersifat temporer pada waktu tertentu sehingga tidak relevan jika menggunakan tolok ukur citra diri mengingat tolok ukur tersebut harus lebih dalam mengulik kepribadian masing-masing pengguna yang dalam studi ini tidak dijadikan objek kajian. Dalam konteks ini maka kajian terhadap afordansi yang tersedia sebagai fasilitas pada Kusuma Agrowisata akan dijadikan salah satu variabel fokus yang akan mempengaruhi kinerja pengguna.

## **2.5 Persyaratan Kenyamanan Pada Ruang Terbuka Melalui Kajian Perilaku Pada Agrowisata**

### **2.5.1 Kenyamanan Ruang Terbuka dengan kajian Perilaku Lingkungan**

Pada dasarnya menilai kenyamanan ruang terbuka dapat idekati dari banyak cara melihat kriteria yang telah ditetapkan oleh rustam hakim dimana pada bahasan ini dipilih empat items yaitu sirkulasi, iklim,keamanan, dan kebersihan. Kriteria yang dimunculkan ini sangat berhubungan dengan perilaku manusia di fasilitas arsitektural yang ditawarkan sebagaimana teori Calhoun dan Joan Ross (1995) yang

menunjukkan bagaimana lingkungan membentuk perilaku atau malah menghambat perilaku. Dengan itu dapat kita kaji bagaimana perilaku yang muncul yang berkenaan dengan kenyamanan pengunjung pada ruang terbuka.

Mengingat pentingnya kajian terhadap kenyamanan pengunjung pada wisata agro dengan pendekatan perilaku lingkungan maka berikut beberapa hal yang menjadi persyaratan ruang terbuka agrowisata yang mempengaruhi perilaku pengunjung:

### **1. Kenyamanan Aksesibilitas**

Kenyamanan aksesibilitas menyangkut bagaimana pencapaian satu titik dari titik lain, dan juga bagaimana akses terhadap fasilitas tertentu.

#### **a. Sirkulasi**

Pada hal ini pengamatan difokuskan kepada perilaku pengunjung, indikator penunjuk yang jelas adalah bagaimana perilaku pengunjung sendiri apakah memperlihatkan kenyamanan untuk mengikuti sirkulasi, ataupun membuat sirkulasi menjadi lebih lancar atau justru sebaliknya. Indikator yang paling jelas didapatkan dari hasil pengamatan adalah bagaimana pengunjung mengikuti sirkulasi yang dibuat pengelola, adanya perilaku pengunjung yang menghambat sirkulasi misalnya berhenti di sirkulasi dan menyebabkan kemacetan, ataupun hambatan bagi pengunjung lain, selain itu juga pengaruh pemisahan jalur manusia dan kendaraan yang saling mempengaruhi kelancaran kegiatan wisata maupun transportasi kendaraan.

Indikator penentu dari faktor sirkulasi antara lain; penggunaan jalur manusia dan kendaraan, pengunjung berkumpul menimbulkan kerumunan yang menghambat pada sirkulasi, pemberian fasilitas penunjang agrowisata di sirkulasi dan menyebabkan kerumunan yang menghambat sirkulasi.



Gambar 2.18. sirkulasi yang jelas memisahkan antara pengunjung dengan kendaraan, dan atraksi pariwisata seharusnya tidak menghalangi sirkulasi. (sumber: Data Pribadi)

### b. Kebersihan

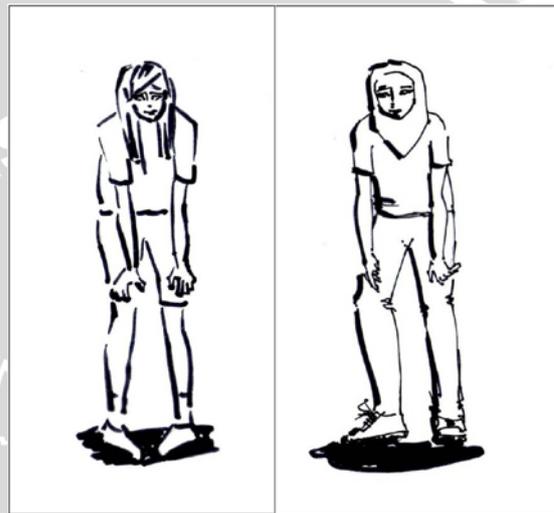
Indikator kebersihan diamati langsung dari physical traces di area observasi berupa sampah buah maupun sampah yang berasal dari barang bawaan pengunjung. konsentrasi sampah yang tidak pada tempatnya akan menjadi indikator titik-titik tertentu yang dengan data yang diambil menyimpulkan membutuhkan fasilitas kebersihan yang lebih.

## 2. Kenyamanan Fisik

### a. Keamanan

Faktor keamanan pada wisata kebun seperti di kusuma agrowisata termasuk nsi yang dipengaruhi jugabagaimana medan tempuh dan bagaimana pengunjung mengikuti medan itu dengan mudah, ataukah medan menciptakan kesulitan ataupun resiko pada pengunjung. perilaku yang mengindikorkan hal tersebut dilihat dari bagaimana pengunjung menunjukkan gesturnya saat menghadapi medan tempuh dan fasilitas pada kebun buah, misalnya ,mununjukkan gestur esulitan menaiki maupun menuruni undakan di kebun, atau menghadapi jalan yang menanjak maupun yang menurun pada derajat yang cukup menyulitkan bagaimana respon gestur pengunjung, termasuk dalam hal

ini bagaimana pengunjung menunjukkan gestur kelelahan dalam menempuh medan kebun buah. Dalam hal fasilitas diindikasikan melalui observasi terhadap fasilitas kebun dan apakah fasilitas tersebut beresiko terhadap keamanan pengunjung dan apakah pengunjung pada akhirnya melalui perilakunya mengindikasikan bahwa pengunjung dapat terpapar dengan mudah terhadap resiko tersebut, atau bahkan bersentuhan langsung dengan resiko tersebut.



Gambar 2.20. gestur manusia yang menunjukkan kelelahan. (sumber: Data Pribadi)



Gambar 2.21. kelelahan ditunjukkan dengan gestur bersandar pada suatu bidang untuk menghilangkan rasa lelah. (sumber: Data Pribadi)

### 3. Kenyamanan Termal

#### a. Iklim

Untuk indikator kenyamanan pengunjung terhadap iklim didapatkan melalui bagaimana pengunjung mengekspresikan secara fisik dan eksplisit terhadap paparan elemen-elemen iklim. Saat matahari terik pengunjung menutupi

kepalanya, ataupun mencari tempat yang lebih teduh dibawah pohon, atau mungkin menggunakan alat bantu untuk mengurangi paparan iklim.

Dalam konteks ini pada ruang terbuka indikator affordansi fasilitas kusuma agrowisata juga didapatkan dari indikator iklim, bagaimana affordansi bangku-bangku jalanan terhadap pengunjung yang kelelahan tetapi tidak menggunakan fasilitas istirahat kursi jalan karena tetap terpapar panas matahari maupun air hujan.

Indikator terhadap paparan kekuatan alam antara lain; gestur pengunjung menghindari paparan sinar matahari maupun hujan, pengunjung menghindari bagian area tertentu atau mengarah ke area tertentu untuk menghindari panas. Dalam hal ini affordansi fasilitas ruang terbuka juga dapat dinilai dari perilaku pengunjung terhadap iklim yaitu bila properti ruang luar agrowisata menjadi minim digunakan karena kendala iklim.



Gambar 2.19. gesture manusia menghindari paparan iklim dengan menghalangi paparan iklim dengan tangan diatas kepala maupun dengan menggunakan alat bantu. (sumber: Data Pribadi)

### 2.5.2 Agrowisata sebagai bentuk Ruang Terbuka

Pada sajian agrowisata, pengunjung diajak untuk dapat merasakan kembali ke alamiah alam melalui sajian wisata yang meliputi atraksi wisata, fasilitas wisata dan tentunya infrastruktur. Agrowisata pada dasarnya ingin memberikan nilai pendidikan melalui sajian alam berupa ruang terbuka yang memperkenalkan ataupun

mengingatkan kembali pengunjung untuk peduli terhadap alam. Dalam hal ini teori ruang terbuka Rustam Hakim juga mengarah pada tujuan yang sama bagaimana manusia menikmati pengalamannya bersama dengan ruang terbuka sebagai fasilitas yang memberikan nilai rekreatif pada manusia dan juga nilai edukatif. Dengan demikian keberlangsungan lingkungan itu sendiri juga terjaga. Maka kriteria sirkulasi, iklim, keamanan, serta kebersihan pada ruang terbuka dalam konteks ini agrowisata menjadi penting.

### **2.5.3 keberlangsungan Agrowisata dan Kajian Perilaku lingkungan**

Peran studi perilaku lingkungan menjadi penting dalam hal ini dikarenakan kajian perilaku lingkungan berfokus pada dua hal yaitu keberlangsungan lingkungan itu sendiri sebagai wadah kehidupan alam dan perilaku manusia yang nantinya akan melakukan kegiatan didalamnya. Dengan memandang persyaratan Agrowisata dengan perspektif studi perilaku lingkungan dapat di temukan keseimbangan antara kenyamanan manusia untuk menciptakan perilakunya secara bebas di dalam konteks agrowisata dan keberlangsungan komoditas agrowisata itu sendiri yang adalah alam bebas.

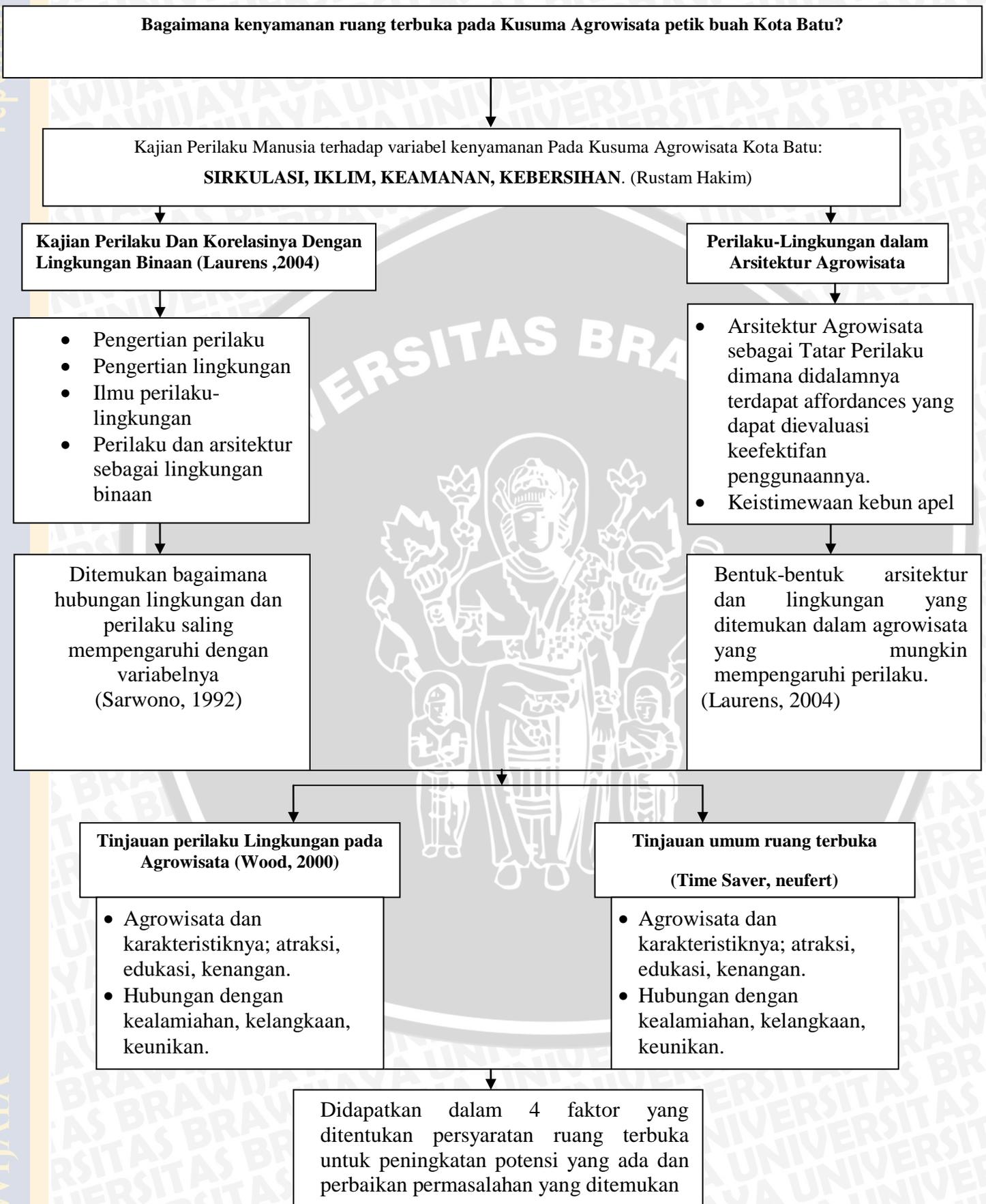
### **2.5.4 persyaratan perilaku lingkungan terhadap ruang terbuka yang ditujukan untuk Agrowisata**

Menggali kembali tujuan agrowisata untuk mendidik pengunjung untuk kembali dekat ke alam maka erat kaitannya dengan kenyamanan pengunjung dalam melakukan kegiatannya di fasilitas agrowisata. Kenyamanan pengunjung akan dicerminkan dengan perilaku yang terjadi selama mengikuti rangkaian kegiatan agrowisata pada ruang terbuka, dengan demikian agar penciptaan arsitektur tepat guna untuk perilaku pengunjung dan tepat guna pula untuk mendukung nilai-nilai yang ingin dipromosikan oleh wisata agro, maka kajian perilaku untuk menilai kenyamanan pengunjung pada ruang terbuka agrowisata menjadi krusial.

Permasalahan maupun potensi yang didapatkan dari bagaimana perilaku pengunjung pada ruang terbuka berupa sajian agrowisata lalu dapat dianalisa dengan standar-standar umum fasilitas arsitektural pada ruang terbuka, dalam hal ini sebagai kroscek apakah ada hubungannya permasalahan maupun potensi yang terjadi dengan

keadaan fasilitas yang menampung dan memudahhi perilaku tersebut. Dengan demikian rekomendasi yang diberikan juga dapat merupakan fusi yang terintegrasi dari pengamatan yang teliti.

## 2.6 KERANGKA TEORI



## BAB III

### METODE DESAIN

Pada dasarnya metode yang digunakan untuk mencapai hasil penataan kawasan agrowisata petik buah Kota Batu adalah penggabungan dari metode pengamatan perilaku lingkungan untuk pada akhirnya mendapatkan kriteria yang di padukan dengan metode programatik pada proses desain. Metode pengamatan perilaku lingkungan dilakukan sebagai metode untuk meneliti bagaimana tanggapan pengunjung terhadap fasilitas ruang terbuka apada agrowisata, pengamatan ini lalu akan di kroscek dengan faktor-faktor keamanan berdasarkan Rustam Hakim dimana disimpulkan menjadi Kenyamanan Aksesibilitas, Kenyamanan Termal, Kenyamanan Fisik, dan kenyamanan visual.

Kriteria penataan kawasan agrowisata petik buah Kota Batu yang didapatkan dari pengamatan perilaku diatas lalu akan dipadukan dengan program ruang pada kawasan Agrowisata Kota Batu. Pada proses ini ditentukan terlebih dahulu program dan kebutuhan ruang yang diambil langsung dari kebutuhan ruang pada eksisting Agrowisata Petik Buah. Penggabungan kedua data dari pengamatan perilaku dan dari programatik ini akan menjadi acuan pada penataan ruang terbuka pada Agrowisata Petik Buah Kota Batu.

#### **3.1 Proses dan Tinjauan Umum Metode Penelitian Perilaku-Lingkungan**

Pada dasarnya metode penelitian akan dimulai dengan pengamatan langsung ke lapangan yang merupakan metode yang paling representatif untuk penelitian Perilaku-Lingkungan. Pada pengamatan lapangan ini diharapkan data-data primer akan terkumpul melalui aktivitas seluruh pelaku yang terdapat pada kegiatan agrowisata. Seluruh data ini dikumpulkan dengan melakukan pengamatan lapangan lebih dari satu kali untuk menjamin validitas data mengingat pembelajaran kualitatif pada studi Perilaku-Lingkungan sangat dipengaruhi banyak faktor yang mungkin saja dapat berubah-ubah sesuai konteksnya, ditambah lagi kemungkinan interpretasi subjektif peneliti.

Pada penelitian Perilaku-Lingkungan dimana peneliti terjun langsung untuk mengamati fenomena yang terjadi dilapangan maka Instrumen penelitian yang tepat juga dibutuhkan brupa alat-alat untuk mengumpulkan data. Penggunaan kamera foto dan video sangat membantu untuk nantinya digunakan dalam proses analisa, melalui instumen ini diharapkan

data primer dapat terkumpul. Sedangkan data sekunder akan didapatkan melalui data-data statistik dan peta dari objek lokus.

### **A. Aspek Amatan**

Permasalahan yang utama ditemukan pada Kusuma agrowisata petik buah adalah masalah kenyamanan pengunjung pada ruang terbuka. Oleh karena itu indikator utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kenyamanan.

#### **1. Kenyamanan Aksesibilitas**

Kenyamanan aksesibilitas merepresentasikan kemudahan pengunjung mencapai satu titik dari titik lainnya. Dalam hal ini kemudahan pengunjung untuk mengikuti segala paket wisata yang ditawarkan melalui jalur tempuh yang tersedia pada agrowisata. Tidak hanya itu kemudahan pengunjung untuk mengakses fasilitas dalam agrowisata juga termasuk dalam indikatornya. Dalam konteks ini kenyamanan aksesibilitas dijelaskan melalui aspek Sirkulasi dan kebersihan. Pada Agrowisata Petik Buah Kota Batu direpresentasikan dengan jalur sepanjang 2,5 kilometer secara keseluruhan dimana jalur ini menjadi akses utama yang menghubungkan antar fasilitas, dan memuat fasilitas kebersihan yang harus diakses pengunjung untuk turut menjaga kelestarian lingkungan agrowisata. Selanjutnya jalur dalam kebun yang mengakses masing-masing kebun yang tersedia.

##### **a. Sirkulasi**

Dalam standar sirkulasi, kejelasan perjalanan, bagaimana sikap pengunjung terhadap sirkulasi yang ada, hal-hal apa yang dapat membantu atau bahkan mengganggu kegiatan agrowisata akan diperhatikan dan dicatat menjadi data. Data-data ini akan didasarkan terhadap indikator kenyamanan yang dirasa berpengaruh terhadap performance pengunjung. Beberapa indikator kenyamanan yang digunakan antara lain:

- 1) Pemisahan jalur pejalan kaki dan kendaraan, menurut Rustam Hakim jalur kendaraan dan pejalan kaki harus terpisah agar tidak terjadi hambatan satu sama lain yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Secara operasional adalah mencatat bagaimana interaksi antara kendaraan dan pengunjung pada jalur wisata dan melihat interaksinya lalu mengambil kesimpulannya.

- 2) Hambatan pada jalur pejalan kaki, hambatan ini dapat berupa hal apapun yang dapat menghentikan atau memperlambat pejalan kaki sehingga menghambat pengguna jalur yang lainnya. Dalam operasionalnya, dilihat bagaimana perilaku pengunjung dalam mengikuti perjalanan wisata apakah terbentuk pola pada hal-hal tertentu pengunjung akan menghentikan perjalanannya dan menghambat jalur secara keseluruhan. Jika yang menghambat berupa gangguan maka harus diselesaikan dan jika berupa potensi harus dikembangkan.
- 3) Dimensi jalur pejalan kaki, dalam hal ini adalah ukuran-ukuran yang diterapkan pada fasilitas yang digunakan untuk mencapai satu titik dari titik lainnya. Jalur pejalan kaki dan pintu masuk ke kebun secara spesifik diperhatikan dimensinya untuk melihat apakah terdapat permasalahan yang harus dipecahkan.

#### **b. Kebersihan**

Definisi operasional dari aspek kebersihan adalah bagaimana kemudahan akses pengunjung terhadap fasilitas kebersihan yang berhubungan dengan tujuan agrowisata yaitu edukasi. Berikut indikatornya:

- 1) Letak tong sampah dan intensitasnya terhadap panjang jalur sehingga mudah diakses dan terlatak pada tempat yang tepat mengingat pengunjung akan merasa tidak nyaman membawa sampah terlalu jauh dan cenderung membuangnya sembarangan.

#### **2. Kenyamanan Termal**

Kenyamanan termal berhubungan dengan bagaimana faktor eksternal yaitu cuaca akan mempengaruhi performance pengunjung saat mengikuti perjalanan agrowisata. Bagaimana rangsangan terhadap indera perasa pengunjung menimbulkan perilaku tertentu. Terlebih lagi pada ruang terbuka agrowisata yang berhubungan langsung dengan paparan cuaca.

#### **c. Iklim**

selain faktor sirkulasi salah satu faktor yang paling penting saat berbicara tentang ruang luar adalah iklim. Bagaimana pengunjung bereaksi terhadap fasilitas arsitektural di Kusuma agrowisata saat ada paparan iklim berupa cahaya matahari dan air hujan adalah hal utama yang diperhatikan.

dalam pengamatan terhadap iklim perilaku yang terjadi atau dilakukan oleh pengunjung yang bersinggungan langsung dengan reaksi terhadap hal-hal berdasarkan keadaan klimatik di catat dan dipetakan dimana hal ini terjadi. Berikut indikator dari kenyamanan iklim:

- 1) Perasaan kepanasan karena terpapar sinar matahari atau menghindari air hujan akan membuat pengunjung merasa tidak nyaman dan menunjukkan perilaku tertentu seperti menghindar dengan cara berteduh di pohon ataupun difasilitas pneduhan.
- 2) Affordansi dari fasilitas istirahat terutama kursi jalan. Bagaimana fasilitas kursi jalan akan dimanfaatkan dngan baik mengingat kursi jalan akan berhubungan langsung dengan paparan iklim.

### **3. Kenyamanan Fisik**

Kenyamanan fisik berkenaan dengan ketahanan tubuh untuk melakukan performa dengan maksimal. Menyangkut batasan-batasan kemampuan fisik seseorang untu dapat menempuh keseluruhan jalur wisata dengan yaman dan mudah.

#### **d. Keamanan**

Definisi operasionalnya adalah bagaimana ruang terbuka dapat memberikan atau mengantisipasi kesulitan-kesulitan yang akan mempengaruhi pengunjung secara fisik. Respon perilaku terhadap keamanan dalam hal ini adalah bagaimana pengunjung menanggapi setiap fasilitas yang ditawarkan Kusuma agrowisata dngan aman. Berikut beberapa indikator kenyamanan fisik pada agrowisata petik buah Kota Batu:

- 1) Perlakuan pada medan tempuh agrowisata. Mengingat Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu yang berlahan kontur cukup curam maka perlakuan pada fenomena ini akan mempengaruhi performa seseorang. diamati apakah terdapat perilaku pengunjung yang menunjukkan permasalahan pada medan kontur pada agrowisata petik buah Kota Batu.
- 2) Jarak tempuh Pada jalur kawasan agrowisata juga menjadi faktor yang dapat mengindikasikan kenyamanan pengunjung nantinya dalam menempuh keseluruhanjlaur yang sepanjang 2,5 kilometer dan lahan kebun seluas 9 hektar.jarak tempuh mejadi tantangan bagi kebugaran

tubuh dan keterbatasan pengunjung untuk menempuh seluruh jalur agrowisata. Indikator yang mempengaruhi dalam hal ini juga adalah affordansi sarana bantu agrowisata yaitu; stopping spot dan rest area.

## **B. Indikator Pengamatan Kenyamanan Pengunjung melalui pengamatan perilaku**

Tolok ukur Kenyamanan pengunjung akan diperoleh langsung dari perilaku yang diamati secara langsung. Misalnya bagaimana perilaku pengunjung menanggapi paparan cuaca selama melakukan perjalanan wisata. Kenyamanan dan ketidaknyamanan pengunjung akan dilihat dari respon perilakunya terhadap faktor-faktor diatas perilaku positif artinya menanggapi dengan baik, menggunakan, merasa nyaman. Perilaku negatif adalah mengabaikan, tidak menggunakan, merasa tidak nyaman. Pengambilan data perilaku diambil dengan cara menangkap gestur yang dihasilkan menanggapi stimuli setting.

Data terpisahkan menjadi data individual dimana mempengaruhi pengunjung secara pribadi lepas pribadi misalnya menanggapi terik matahari, dan data berkelompok merepresentasikan bagaimana sebuah perilaku terjadi karena reaksi bersama saling mempengaruhi antar pengunjung baik yang memiliki hubungan personal maupun dengan orang asing.

Validasi dari pengamatan langsung ini merupakan wawancara langsung dengan pengunjung yang diamati tepat setelah terjadi perilaku tertentu ataupun setelah rangkaian perjalanan usai.

### **1. Kenyamanan Aksesibilitas**

#### **a. Sirkulasi**

Pada hal ini pengamatan difokuskan kepada perilaku pengunjung, indikator penunjuk yang jelas adalah bagaimana perilaku pengunjung sendiri apakah memperlihatkan kenyamanan untuk mengikuti sirkulasi, ataupun membuat sirkulasi menjadi lebih lancar atau justru sebaliknya. Indikator yang paling jelas didapatkan dari hasil pengamatan adalah bagaimana pengunjung mengikuti sirkulasi yang dibuat pengelola, adanya perilaku pengunjung yang menghambat sirkulasi misalnya berhenti di sirkulasi dan menyebabkan kemacetan, ataupun hambatan bagi pengunjung lain, selain itu juga pengaruh pemisahan jalur manusia dan kendaraan yang saling mempengaruhi kelancaran kegiatan wisata maupun transportasi kendaraan.



Gambar 3.1. Kerumunan tercipta karena ada atraksi berupa kandang bianatang, kerumunan ini akhirnya menghalangi sirkulasi.



Gambar 3.2. karena jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki tidak dipisah maka kepentingan antara kedua entitas saling mengganggu.

### b. Kebersihan

Indikator kebersihan diamati langsung dari physical traces di area observasi berupa sampah buah maupun sampah yang berasal dari barang bawaan pengunjung. konsentrasi sampah yang tidak pada tempatnya akan menjadi indikator titik-titik tertentu yang dengan data yang diambil menyimpulkan membutuhkan fasilitas kebersihan yang lebih.



Gambar 3.3. Physical traces berupa sampah buah yang jatuh karena lali petik, sampah buah setelah dimakan, dan sampah yang dibawa dari luar seperti pembungkus makanan.

## 2. Kenyamanan Termal

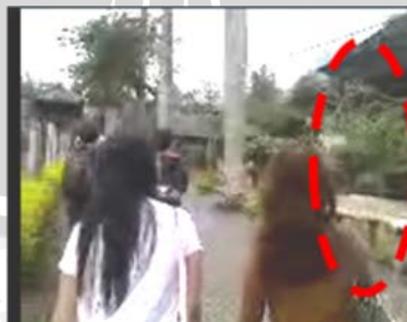
### a. Iklim

Untuk indikator kenyamanan pengunjung terhadap iklim didapatkan melalui bagaimana pengunjung mengekspresikan secara fisik dan eksplisit terhadap paparan elemen-elemen iklim. Saat matahari terik pengunjung menutupi kepalanya, ataupun mencari tempat yang lebih teduh dibawah pohon, atau mungkin menggunakan alat bantu untuk mengurangi paparan iklim.

Dalam konteks ini pada ruang terbuka indikator affordansi fasilitas Kusuma agrowisata juga didapatkan dari indikator iklim, bagaimana affordansi bangku-bangku jalanan terhadap pengunjung yang kelelahan tetapi tidak menggunakan fasilitas istirahat kursi jalan karena tetap terpapar panas matahari maupun air hujan.



Gambar 3.4. terlihat bahwa paparan iklim terhadap pengunjung menyebabkan ketidaknyamanan yang dimunculkan dengan gestur menutup kepala dengan tangan maupun dengan alat bantu.



Gambar 3.5. karena paparan iklim yang menyengat maka properti jalan berupa tempat duduk yang terbuat dari beton kehilangan daya affordansinya.

### 3. Kenyamanan Fisik

#### c. Keamanan

Faktor keamanan pada wisata kebun seperti di Kusuma agrowisata termasuk bagaimana medan tempuh dan bagaimana pengunjung mengikuti medan itu dengan mudah, ataukah medan menciptakan kesulitan ataupun resiko pada pengunjung. perilaku yang mengindikasikan hal tersebut dilihat dari bagaimana pengunjung menunjukkan gesturnya saat menghadapi medan tempuh dan fasilitas pada kebun buah, misalnya ,menunjukkan gestur kesulitan menaiki maupun menuruni undakan di kebun, atau menghadapi jalan yang menanjak maupun yang menurun pada derajat yang cukup menyulitkan bagaimana respon gestur pengunjung, termasuk dalam hal ini bagaimana pengunjung menunjukkan gestur kelelahan dalam menempuh medan kebun buah. Dalam hal fasilitas diindikasikan melalui observasi terhadap fasilitas kebun dan apakah fasilitas tersebut beresiko terhadap keamanan pengunjung dan apakah pengunjung pada akhirnya melalui perilakunya mengindikasikan bahwa pengunjung dapat terpapar dengan mudah terhadap resiko tersebut, atau bahkan bersentuhan langsung dengan resiko tersebut.



Gambar 3.6. medan yang berat setinggi kurang lebih 50 centimeter menyulitkan buat pejalan kaki. Beberapa terjatuh dan terpeleset.



Gambar 3.7. jarak tempuh seluruh jalur agrowisata akan mempengaruhi kenyamanan fisik pengunjung dan menimbulkan kelelahan.

### 3.1.1 Lokasi, Waktu dan Substansi Penelitian

Lokasi penelitian adalah Kusuma Agrowisata Apel yang terdapat di Jalan Abdul Gani Atas, Kelurahan Sisir, Kota Batu, Jawa Timur.

Waktu yang ditentukan untuk melaksanakan observasi dan adalah penelitian adalah pada hari kerja, Senin hingga Kamis, untuk melihat keadaan Kusuma Agrowisata Kota Batu pada keadaan normal, dan pada weekend dan hari libur dimana Kusuma Agrowisata berada pada *peak hours*. Mengingat Kusuma agrowisata hanya buka dari jam 09.00 hingga 16.00 dimana tidak ada perbedaan yang sangat banyak terhadap keadaan iklim pada ruang terbuka pada waktu-waktu itu maka peneliti menentukan pukul 09.00-15.00 sebagai faktor temporal yang menentukan penelitian kedepannya. Kegiatan observasi dan penelitian terhadap objek akan dilakukan minimal empat kali untuk validasi data yang didapatkan dari perilaku pengunjung, dan juga meninjau bagaimana perilaku yang terjadi di Agrowisata petik Apel pada setting yang sama tetapi waktu yang berbeda, jumlah kunjungan dapat bertambah bila terdapat data yang diperlukan.

Adapun substansi penelitian ini terkait dengan pengembangan agrowisata apel yang menyangkut pelestarian apel dan psikologi lingkungan serta hubungannya dengan arsitektur. Dalam hal ini peneliti terlebih dulu mengkaji tujuan utama didirikannya Kusuma Agrowisata petik buah dan objektif yang ingin disampaikan pada masyarakat terutama pengunjungnya. Diketahui bahwa tujuan utama mendirikan Kusuma agrowisata petik bungan adalah untuk mengajak pengunjung kembali ke alam dan meningkatkan kesadaran akan pelestarian alam terutama buah apel yang ikonik bagi Kota Batu.

### 3.1.2 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi adalah pengunjung kusuma agrowisata kota batu yang melakukan perjalanan kawasan agrowisata dengan berjalan kaki dan berombongan. Rombongan dimulai dari rombongan kecil berjumlah 5 orang hingga rombongan besar berjumlah 200 orang. rombongan ini bervariasi dari rombongan keluarga, sekolah, maupun dinas.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling purposive yaitu pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan tujuan tertentu. penggunaan teknik sampling purposive dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan populasi masyarakat yang kegiatannya terkait dengan keberadaan Kusuma agrowisata. Berdasarkan jumlah kunjungan ke lapangan dengan asumsi pada tiap kunjungan peneliti dapat mengambil satu hingga dua sampel maka jumlah sample diperkirakan dari empat hingga sepuluh sample, dan hal ini disesuaikan dengan kebutuhan dapat kurang ataupun lebih.

### 3.1.3 Rona Perilaku yang Diamati

Rona perilaku yang diamati adalah kegiatan agrowisata petik apel pada Kusuma agrowisata Kota Batu. Rona Perilaku akan dimulai dari ruang masuk dan penerima di Lobby, diikuti jalur utama Agrowisata petik Apel yang melingkupi; Wisata Petik Apel langsung dari kebunnya, Green House, Restaurant Apel, Kios Bunga, Serambi Pengumpul, Taman Bermain, termasuk didalamnya permainan yang disewakan.



Gambar3.8. Rona Perilaku yang diamati pada Kusuma Agrowisata Petik Apel Kota Batu

Melihat rona perilaku yang telah ditentukan maka ada beberapa milieu yang dapat diidentifikasi dan diklasifikasikan menjadi dua jenis ruang terbuka. Berikut ini adalah Rona Perilaku Ruang Terbuka:

No.	Milieu	Pelaku
1.	Jalur Agrowisata Petik Buah	Pengunjung
2.	Kebun Petik Apel, jeruk, stroberi, jambu	Pengunjung
3.	Area bermain Outdoor	Pengunjung

Tabel 3.1 tabel penentuan milieu dan korelasinya dengan pengunjung

Melalui milieu diatas akan ditabulasikan berdasarkan waktu pengambilan data untuk mendapatkan korelasi antar milieu pada waktu yang berbeda dan pengaruhnya satu sama lain.

### 3.1.4 Objek Observasi Perilaku-Lingkungan

Mengingat studi perilaku-lingkungan adalah studi yang tidak hanya meneliti bentuk perilaku manusia yang terjadi pada rona tertentu tetapi juga masuk kedalam ranah konteks yang menyebabkan sebuah perilaku terjadi secara spesifik, mengingat manusia satu dan lainnya tidak mungkin memberi reaksi yang persis sama terhadap satu permasalahan yang terjadi maka tinjauan mengenai objek observasi mencakup:

a.	Siapa?	Pengunjung Kusuma agrowisata Petik apel
b.	Apa yang dilakukan?	Kegiatan agrowisata (petik buah,berjalan berombongan, menikmati lingkungan wisata)
c.	Dengan siapa?	Rombongan dan Tour Guide
d.	Hubungannya apa?	Aural : bagaimana pengunjung menikmati suara binatang yang ditempatkan di kandang khusus untuk agrowisata petik buah, pengunjung mendengarkan tuntunan tour guide sebagai petunjuk utama perjalanan. Visual :pengunjung mengikuti perjalanan, kemudahan mengikuti signage, keleluasaan bergerak untuk melihat keadaan sekitar, jarak pandang untuk keamanan. tactile : bersentuhan langsung dengan buah yang dipetik, dengan kursi jalanan yang panas terpapar matahari,dengan kawat duri yang membatasi antar kebun.
e.	Konteksnya apa?	Kebun buah-buahan seluas 17 hektar, untuk refreshing dan pendidikan lingkungan

f. Setting fisik	Properti: Kursi jalan, kandang binatang, kebun buah stroberi, apel, jeruk, stopping spot, lobby, kawasan industri, kios bunga, restoran hubungan antar ruang: dihubungkan dengan sirkulasi ruang terbuka dengan bentangan maksimal 2 kilometer, sedangkan jarak tempuh masing-masing pengunjung berdasar pada jalur terhadap kebun yang akan didatangi
------------------	---

Tabel 3.2. fokus observasi untuk mendapatkan data yang berfungsi sebaik-baiknya pada saat observasi.

### 3.1.5 Metode Pengumpulan Data

#### A. Pengamatan Perilaku

Pada dasarnya teknik ini merupakan pengamatan bagaimana manusia memanfaatkan ataupun berperilaku pada lingkungannya, teknik ini mengacu pada 3 hal utama;

1. Apa yang dilakukan/perilaku yang muncul
2. Bagaimana Perilaku tersebut berhubungan secara ruang
3. Bagaimana ruang mempengaruhi perilaku partisipan

Melalui data ini diharapkan akan tercapai analisa bagaimana aktivitas pelaku dan hubungannya dengan faktor-faktor yang mempengaruhi agar aktivitas tersebut tetap dapat berlangsung.

Dalam rangka mendapatkan pola perilaku dari pengumpulan data dengan metode ini maka pengamatan perilaku tidak dilakukan sekali tetapi berulang-ulang dengan alokasi waktu Weekdays dan weekend untuk merepresentasi Normal hour dan *Peak hour* serta bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku yang akan muncul.

#### B. Physical Traces

Pengumpulan \data Physical traces yang diambil pada Kusuma agrowisata petik buah merupakan physical traces yang berhubungan dengan faktor kenyamanan yaitu kebersihan, keamanan, dan sirkulasi, dimana terdapat jejak-jejak fisik berupa sampah buah maupun dari barang bawaan pengunjung, jalan setapak diatas kebun apel yang terbentuk dari jalur pengunjung yang memasuki kebun, dan pemberian sarana bantu oleh pengelola berupa ranting dan daun kering pada undakan tertentu pada kebun untuk membantu pengunjung melintasinya. Data diambil dengan foto, video, peta serta sketsa untuk menemukan titik-titik dimana physical traces menunjukkan sebuah perilaku.

### C. Wawancara

Dilakukan setelah pengambilan data melalui observasi dengan video selesai, dilakukan sebagai proses kroscek terhadap perilaku pengunjung terhadap fasilitas. Wawancara dilakukan dengan menanyakan bagaimana respon pengunjung terhadap sirkulasi, fasilitas yang disediakan yang digunakan maupun yang tidak digunakan oleh pengunjung. dalam hal ini wawancara dilakukan untuk menggali jika ada alasan-alasan yang tidak dapat dilihat yang melatarbelakangi perilaku pengunjung yang eksplisit terlihat pada hasil observasi (rekaman video).

#### 3.1.6 Alat Pengumpul Data

##### 1. *Note* atau Catatan

Merupakan catatan deskriptif akan perilaku yang terjadi pada area pengamatan kedalam bentuk verbal maupun diagram. Pada kasus ini adalah pencatatan akan pengamatan perilaku yang terjadi pada kegiatan di Kusuma Agrowisata petik apel saat menghadapi setting ruang terbuka dan segala faktor yang mempengaruhinya yaitu cahaya, udara dan afordansi yang disediakan dengan bagaimana reaksi fisik pengguna terhadap rangsangan lingkungan tersebut misalnya menghindari terik matahari dengan tangannya, memercingkan mata mata, atau mencari peneduh dan lain sebagainya. pencatatan hasil wawancara juga menjadi kesatuan didalamnya

##### 2. *Peta* atau *Plan*

Penggunaan utama dari peta pada penelitian ini adalah mencatat sekuens dari seluruh kegiatan yang dilakukan pengunjung pada Agrowisata sehingga didapatkan titik-titik krusial dimana kemungkinan terjadinya perilaku manusia untuk menanggapi lingkungannya seperti panas, cahaya, dan afordansi terjadi. Penggunaan peta juga membantu metode pengumpulan data yang digunakan yaitu Physical Traces untuk mencatat dimana jejak fisik perilaku pengguna tertinggal secara spasial pada keseluruhan area.

Deskripsi dari peta ini lalu digabungkan dengan data dari catatan atau note, dengan demikian penulis dapat memetakan perilaku pengunjung dengan menggambarkan jalur tempuhnya, perilaku yang terjadi pada titik-titik secara global, maupun perilaku yang terjadi pada titik-titik yang lebih terfokus yang telah dibagi oleh penulis.

##### 3. *Fotografi*

Fotografi juga digunakan oleh penulis untuk merekan jejak- jejak fisik yang tertinggal. Dengan fotografi didapatkan deskripsi yang lebih ilustratif mengenai

beberapa perilaku yang mungkin tidak dapat dijelaskan dengan baik melalui kata-kata, dan sekaligus menjadi bukti validasi dari perilaku yang dijelaskan. Hasil fotografi juga disandingkan dengan pembuatan peta sehingga peta dan plan yang mencatat terjadinya perilaku pada titik-titik tertentu dapat dijelaskan secara visual dan aktual melalui fotografi.

#### 4. Film dan Video

Dengan menggunakan video kita dapat dengan lebih akurat menjelaskan apakah ada perubahan kecepatan berjalan bagi pengunjung Agrowisata petik Apel, ataupun berapa lama waktu yang mereka butuhkan untuk beristirahat lalu melanjutkan perjalanan dengan variabel pengubah, seperti; jarak, umur, ataupun pengaruh luar lainnya: Cahaya, udara, Afordansi.

Video digunakan peneliti untuk mendapatkan memetakan data secara lebih detail dan teliti. Mengingat data yang diambil menggunakan catatan kurang detail karena penulis cenderung terfokus pada satu kegiatan saja, sedangkan melalui video penulis mengulang kegiatan yang terjadi lalu merekam masing-masing perilaku yang tertangkap dengan detail dan teliti. Video dalam hal ini menjadi sumber data utama untuk menangkap perilaku pengunjung. melalui video ini penulis melengkapi penggambaran peta sehingga lebih lengkap.

##### 3.1.7 Analisis Data pengamatan perilaku

Proses analisis data dimulai dengan mengumpulkan semua data yang didapat dari sumber primer maupun sekunder lalu mengklasifikasikan variabel yang terdapat didalamnya, variabel yang didapatkan lalu ditemukan dengan data perilaku yang terjadi. Tujuannya adalah mengidentifikasi permasalahan yang harus dipecahkan.

Tabel variabel yang dianalisa:

No.	Objek	Variabel	Indikator	Perilaku Lingkungan	Analisis
1.	Ruang terbuka	1.Sirkulasi 2. Iklim 3.Keamanan 4.Kebersihan	(didapat dari pengamatan)	Indikator yang terjadi ditempatkan pada setting perilakunya.	Pengaruh variabel terhadap perilaku, permasalahan ataupun potensi apa yang terdapat pada objek.

Tabel 3.3. analisa perilaku terhadap variabel tetap dan tidak tetap

Pada analisis data maka segala data yang ditemukan pada observasi akan dikembalikan pada 4 standar kenyamanan yang telah ditentukan di depan dan juga kajian affordansi pada setiap fasilitas yang ditawarkan.

### **3.1.8. Sintesa dan Pengambilan Kriteria Sebagai Hasil Pengamatan Perilaku**

Pada tahap ini maka data perilaku yang telah dianalisa lalu di sintesa bagaimana perilaku yang terjadi dan apa faktor penyebabnya, pada titik yang mana, apa rekomendasi arsitektural yang tepat, yang dapat ditawarkan, untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada titik tersebut atau mempertahankan kegiatan yang terjadi pada titik tersebut bila dianggap perilaku yang terjadi didalamnya bersifat positif. Dengan demikian sintesa dan kesimpulan yang dapat dihasilkan dari hasil pengamatan dan analisa selanjutnya diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan agrowisata selanjutnya pada umumnya.

Sintesa pada penelitian ini akan didasarkan terhadap empat standar kenyamanan yang telah terlebih dulu ditentukan diatas, sehingga sintesa akan terfokus pada hal-hal tersebut. Dalam konteks penggunaan fasilitas dengan optimal maka akan ada pendekatan afordansi untuk menilai ketergunaan fasilitas yang disediakan terhadap kegiatan pengunjung selama mengikuti wisata agro.

Sintesa yang telah dilakukan dari data pengamatan perilaku dan analisa permasalahan yang terjadi lalu di spesifikkan menjadi kriteria penataan kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu.

### **3.2 Metode Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu**

Metode yang digunakan pada proses ini adalah metode programatik dimana permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan pada kawasan terlebih dahulu didata dan di dokumentasikan sebelum masuk ke proses penataan kawasan itu sendiri. Pada proses ini tinjauan terhadap tapak dan potensinya terlebih dahulu dijabarkan.

Pada metode ini ditentukan proses untuk mencapai konsep penataan ruang terbuka kawasan agrowisata petik buah Kota Batu. Pada proses ini akan ditentukan kebutuhan ruang pada Kawasan Agrowisata Kota Batu, program ruang, serta organisasi makro dan mikro. Hasil dari proses diatas yang akan dikombinasikan dengan hasil kriteria ruang terbuka berdasarkan pengamatan perilaku.

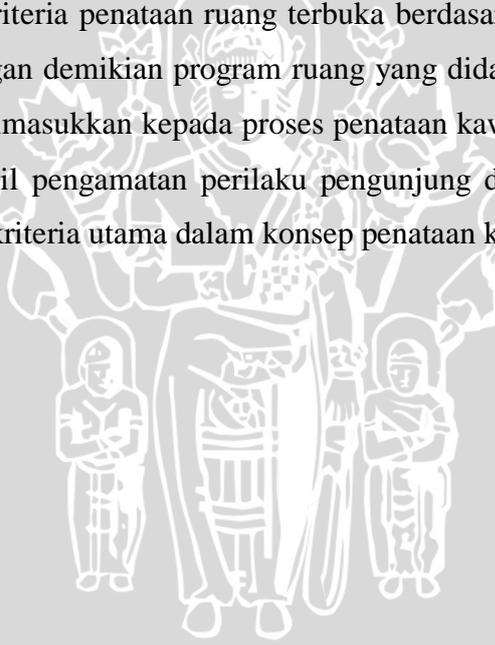
Terlebih dahulu dilihat program ruang yang terdapat pada eksisting kawasan agrowisata petik buah Kota Batu. Dari keadaan eksisting inilah data awal diambil sebagai acuan kebutuhan ruang dan organisasi ruang yang ada pada Kusuma

agrowisata. Penambahan maupun pengurangan pada program ini akan diambil melalui tinjauan pengamatan perilaku.

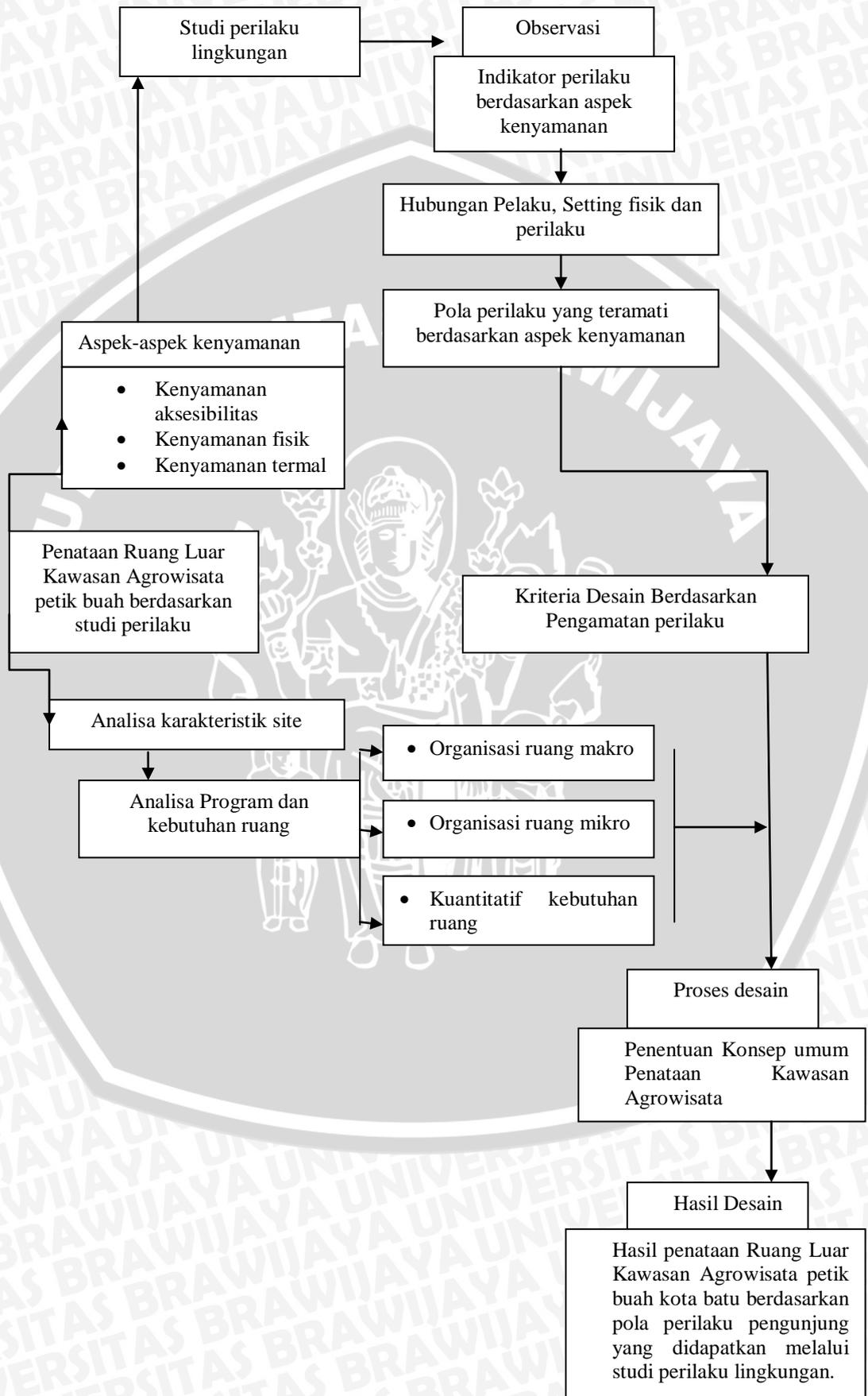
### **3.2.1 Penentuan Konsep Umum Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu Kota Batu**

Setelah menemukan aspek programatik dari kawasan agrowisata maka ditentukan konsep umum penataan Kawasan agrowisata yaitu Kembali ke alam. Menjelaskan konsep penataan yang mengarahkan Agrowisata petik buah untuk menyajikan wisata yang mengajak pengunjung merasakan dan berpartisipasi dengan alam tanpa mengurangi ekspektasi pada rekreasi yang menghibur.

Menentukan konsep umum pada penataan kawasan Agrowisata petik buah Kota Batu akan membantu pada proses kombinasi antara programatik dan pengamatan perilaku pengunjung. Program ruang yang didapatkan melalui proses programatik lalu dikombinasikan dengan kriteria penataan ruang terbuka berdasarkan hasil pengamatan perilaku pengunjung. dengan demikian program ruang yang didapatkan hanya menjadi acuan untuk selanjutnya dimasukkan kepada proses penataan kawasan agrowisata petik buah. Kombinasi dari hasil pengamatan perilaku pengunjung dan programatik ruang inilah yang akan menjadi kriteria utama dalam konsep penataan kawasan.



### 3.3 Kerangka Metodologi



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tinjauan Lokasi Penelitian

Kusuma Agrowisata merupakan satu kompleks one stop tourism object dimana Kusuma Agrowisata sendiri memiliki atraksi pariwisata yang ditawarkan berupa wisata petik buah dan petik stroberi, tetapi juga dilengkapi dengan fasilitas lainnya seperti hotel berbintang 3, resort, dan convention halls. Saran prasana olah raga pendukung seperti tennis dan renang juga tersedia disini. Beralamat di Jalan Abdul Gani Atas No 56 Kota Batu, Kusuma Agrowisata menjadi daya tarik wisata unggulan hingga saat ini.

Kusuma Agrowisata sendiri didirikan pada tahun 1991 dalam bentuk satu kompleks terintegrasi yaitu hotel, resort, dan convention halls, kebun petik stroberi baru ditambahkan menjadi atraksi utama pariwisata di Kusuma Agrowisata pada tahun 2000. Hal ini memperkuat posisi Kusuma Agrowisata Kota Batu sebagai satu-satunya fasilitas yang menawarkan wisata agro terintegrasi di Kota Batu bahkan di Jawa Timur.



Gambar 4.1. Kawasan Wisata Kusuma Agrowisata, Kota Batu.

Dalam hal manajemen di Kusuma Agrowisata dipisah antara manajemen hotel dan resort dengan manajemen kebun buah mengingat kebun buah juga dapat dinikmati oleh pengunjung lain selain yang bertamu di hotel dan resort. Hal ini tentunya membawa wisatawan yang cukup significant dari dalam maupun luar negeri.

Walaupun terpisah secara managerial tetapi secara keseluruhan kompleks ini mengusung sebuah image branding Kusuma Agrowisata yang kini bahkan berkembang juga ke usaha properti rumah dan villa dikawasan yang sama

#### **4.1.1 Eksisting Kusuma Agrowisata Petik Buah**

##### **A. Kusuma Agrowisata Petik Buah**

Kusuma Agrowisata petik buah merupakan satu kesatuan dengan Kusuma Agrowisata hotel and resorts. Kusuma Agrowisata petik buah adalah satu fasilitas yang diadakan untuk memperkuat label *one stop tourism* pada kompleks seluas 17 hektar dari Kusuma Agrowisata. Wisata petik buah sendiri berada diatas tanah seluas 9 hektar yang cukup berkontur dengan rasio 1:10. Pada wisata petik buah ini Pada awalnya hanya terdapat kebun apel dan kebun jeruk tetapi saat ini terdapat pula kebun stroberi dan jambu. Fasilitas lainnya adalah penunjang seperti lobby, restoran, kios bunga dan wisata industri.

Tujuan utama dari pendirian Kusuma Agrowisata petik buah ini sebenarnya adalah untuk memperkenalkan ikon Kota Batu yaitu apel walaupun didalamnya terdapat pula kebun apel dan kebun jeruk. Menurut pengelolanya visi yang ingin dicapai oleh Kusuma Agrowisata petik buah ini adalah mengajak pengunjung untuk kembali peduli terhadap alam. Pengolahan tapak juga diarahkan pada konsep tersebut.

Didirikan bersamaan dengan kompleks agrowisata yang lain pada tahun 1991 fasilitas agrowisata petik buah menyesuaikan dengan keadaan Kota Batu yang pada saat itu masih dingin dan asri. Dengandemikian banyak fasilitas yang ditawarkan mengekspose pengunjung langsung dengan alam terbuka dengan dibantu naungan pohon-pohon bertajuk lebar.

Kusuma Agrowisata petik buah setiap harinya menerima pegunjung yang beragam. Pada puncak nya di hari libur Kusuma Agrowisata dapat menerima hingga 500 pengunjung tiap harinya dari pukul 9.00- 16.00. pada hari biasa pengunjung berkisar antara 50-150, ataupun bisa melunjak hingga 500 orang bila rombongan dengan paket pendidikan yang biasanya berisi pengunjung anak-anak SD maupun TK.

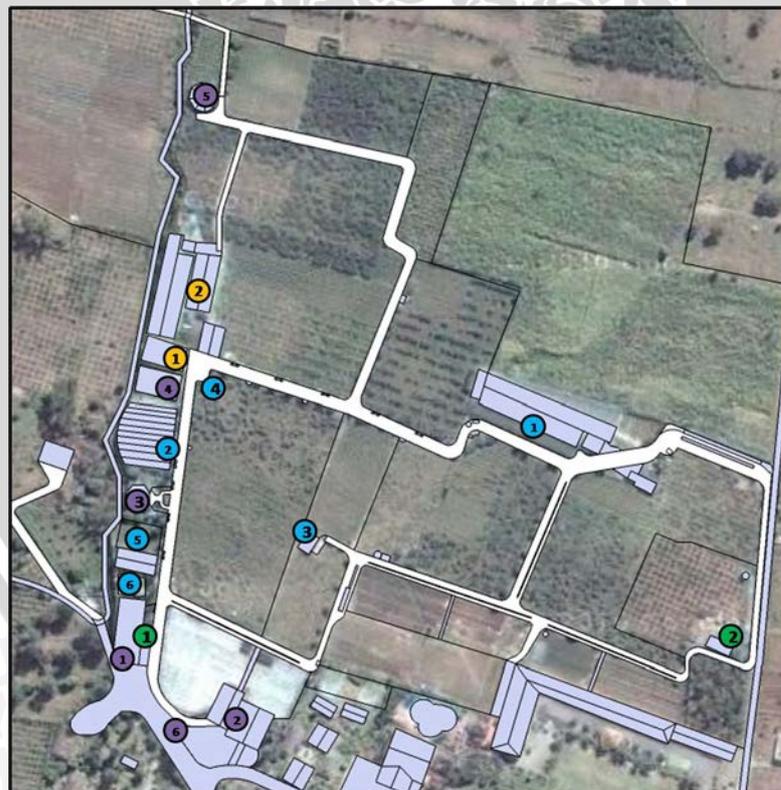
## B. Fasilitas arsitektural pada Kusuma Agrowisata petik buah

Kusuma Agrowisata ada dua fasilitas arsitektural yang ditawarkan yaitu fasilitas fixed dan nonfixed. Fasilitas fixed ada untuk mendukung seluruh kegiatan kebun buah mulai dari lobby, restoran, serambi, kios bunga, toilet, dan stopping spot, pada tahun 2000-an fasilitas industri juga menarik perhatian wisatawan sehingga ditambahkan menjadi fasilitas wisata fixed.

Fasilitas non-fixed pada wisata petik buah ini berupa pendirian tenda-tenda kios dadakan untuk menjual produk agrowisata disepanjang sirkulasi pengunjung. Fasilitas ini sering berpindah dan sering dijumpai di pintu masuk setiap kebun petik buah dan di area jalan utama sebelah depan.

### 1. Fasilitas fixed Utama Pada Kusuma Agrowisata Petik Buah

Fasilitas fixed yang berada di Kusuma Agrowisata hampir semua terpusat di daerah barat kebun dalam organisasi yang linear. Berikut ini pemetaan titik-titik fasilitas arsitektural fixed pada Kusuma Agrowisata.



Gambar 4.2. pemetaan fasilitas fixed pada Kusuma Agrowisata Kota Batu.

### a. Fasilitas Utama Wisata

Pada fasilitas utama wisata yang berada di Kusuma Agrowisata kesemuanya mengarah pada fasilitas yang mendukung seluruh kegiatan wisata yang dilakukan pengunjung di Kusuma Agrowisata. Fasilitas ini meliputi Lobby, Restoran atas, restoran bawah, serambi atas, serambi bawah, dan kios oleh-oleh.

Pada lobby dimana ruangan ini mencakup entrance dari kebun petik buah terdapat loket penjualan tiket masuk kebun maupun tiket untuk kendaraan di dalam kebun yang dijual dengan harga sepuluh ribu per orang. Pada ruang ini juga terdapat tempat berjualan souvenir khas Kusuma Agrowisata maupun khas Kota wisata batu, dan juga menjual peralatan bantu untuk masuk kebun seperti topi, kaca mata hitam dan lain sebagainya.

Pada restoran atas dimana berfungsi juga sbagai pintu keluar kebun terdapat fasilitas restoran dan permainan anak-anak yang bisa dinikmati dngan menambah pembelian koin untuk tiap permainan. Di restoran ini pengunjung akan diberikan minuman khas dari Kusuma Agrowisata ini berupa jus stroberi, ataupun jus jambu dan hidangan snack seperti edamame, dan pie apel.

Serambi atas digunakan sebagai tempat bermain bagi anak dan istirahat bagi orang tua, seringkali pula digunakan sebagai tempat untuk membagikan buah apel gratis pada pengunjung yang hanya boleh dimakan ditempat.

Pada fasilitas restoran bawah, terdapat menu makanan yang lebih bervariasi, restoran ini memang ditujukan untuk pengunjung yang ingin menikmati hidangan spesial dari Kusuma Agrowisata. Tetapi ada juga paket wisata yang mampir disini untuk mendapat roti bakar selai apel, dan jus apel.

Serambi bawah digunakan untuk beristirahat dan biasanya digunakan bagi pengunjung petik buah yang ingin memetik buah jeruk di bagian utara kebun . disini juga terdapat kios makan buah apel gratis asalkan dimakan ditempat.

Sebelum masuk ke restoran atas untuk keluar dari kebun pengelola menyediakan kios penjualan produk asli Kusuma Agrowisata. Disini dijual segala macam hasil indstri buah di Kusuma Agrowisata seperti jus, selai, yoghurt, dodol buah dan lain sebagainya.



Gambar 4.3. fasilitas fixed utama Kusuma Agrowisata Kota Batu.

### 1. Fasilitas industri

Fasilitas industri hadir sebagai tambahan yang menyegarkan bagi Kusuma Agrowisata Kota Batu. Sebenarnya fasilitas ini adalah fasilitas yang tertutup untuk publik, hanya saja setelah banyak sekali tawaran wisatawan, terutama dari sekolah-sekolah dasar dan taman kanak-kanak yang ingin melihat proses pembuatan produk Kusuma Agrowisata maka pada tahun 2000 fasilitas ini dibuka untuk publik.

Fasilitas industri ini terdiri dari dua bagian utama, bagian produksi atau pabrik dari produk khusus Kusuma Agrowisata, dan gudang penyimpanan produk-produk tersebut. Untuk tempat penyimpanan tidak dapat diakses, sedangkan fasilitas produksi dapat dikunjungi dengan cara melihat proses dari luar dibatasi kaca antara pengunjung dan pelaku produksi.



Gambar 4.4. fasilitas industri yang terdiri dari bagian produksi, dan gudang penyimpanan

## 2. Fasilitas perkantoran dan Pegawai

Fasilitas perkantoran kepegawaian tetap terdapat di kawasan ini dimana kantor marketing bergabung langsung dengan fasilitas lobby utama wisata, disini manajer kebun berkantor. Ditempat ini juga menjadi tempat bagi loker para tour guide, sehingga tour guide dapat menyimpan barang-barang dan keperluannya diruang bawah dan naik keatas untuk melakukan tugasnya.

Untuk ruang check log berada 500 meter dari kantor pemasara yang ada didepan, biasanya karyawan akan check log terlebih dulu di ruangan ini baru mengambil posisi di tempatnya masing-masing. Pengelola menggunakan jalur yang sama yang digunakan oleh pengunjung. pengelola yang mengendarai kendaraan dapat masuk ke kantornya melalui jalan utama dan masuk melalui entrance lobby kebun petik apel maupun dapat langsung memasuki area kebun petik buah dan mengikuti jalurnya menuju ke kantor. Check log office berhubungan langsung dengan jalan luar kebun menuju ke Desa Ngaglik. Daerah office ini menjadi area yang tidak dapat diakses pengunjung.



Gambar 4.5. Ruang fasilitas perkantoran pada Kusuma Agrowisata Kota Batu.

### 3. Fasilitas Tambahan



Gambar 4.6 fasilitas fixed tambahan yang ada di Kusuma Agrowisata Kota Batu.

Fasilitas fixed tambahan yang ada di Kusuma Agrowisata Kota Batu berhubungan dengan fasilitas penunjang wisata di Kusuma Agrowisata Kota Batu. Hampir keseluruhan dari fasilitas ini berupa sarana publik tetapi ada yang aksesibilitasnya terbatas.

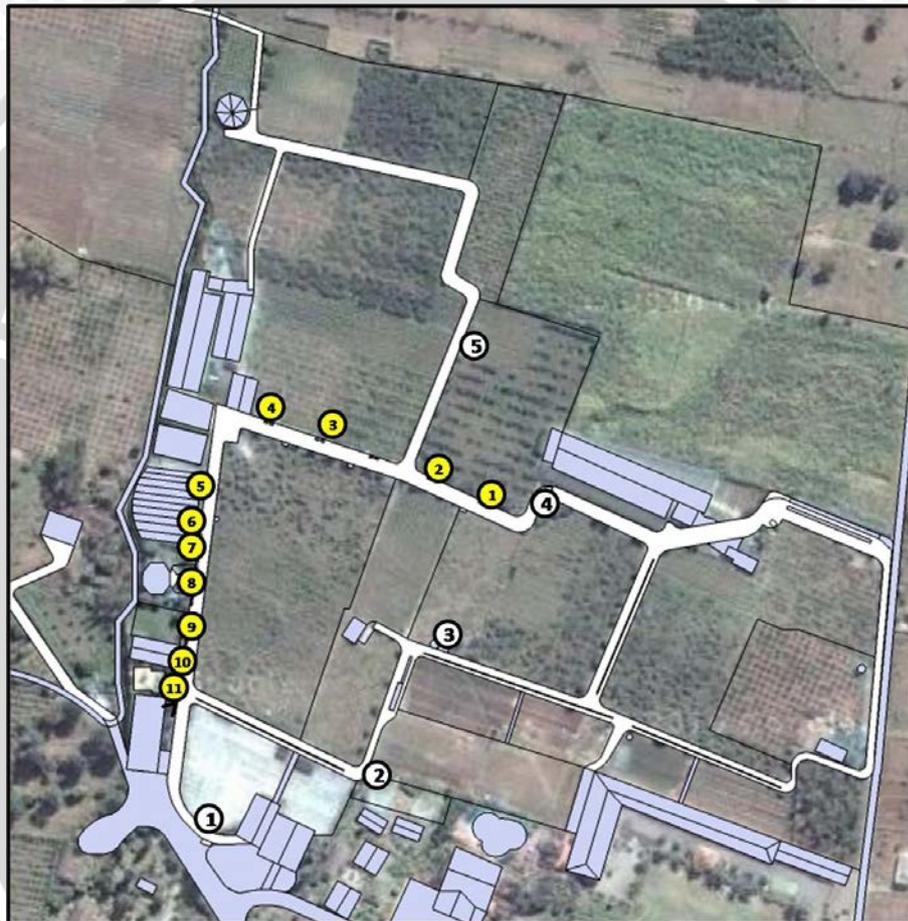
Yang pertama yaitu green house yang digunakan untuk ruang tanam tomat media hidroponik. Area ini tidak dapat dimasuki pengunjung, namun pengunjung dapat melihat isi green house dari luar melalui display jendela kaca. Sedangkan hasil dari buah disini akan diberikan pada pengunjung ataupun dijual.

Fasilitas lain seperti Flying- fox, dan ATV play-ground menjadi fasilitas publik dengan akses terbatas pula dikarenakan untuk mengikuti kegiatan ini pengunjung harus membayar tiket bermain. Sedangkan untuk area children playground, dan kios bunga adalah fasilitas yang dapat di akses penuh oleh pengunjung.

## 2. Fasilitas fixed sekunder Kusuma Agrowisata petik buah

Fasilitas fixed sekunder pada Kusuma Agrowisata Kota Batu merupakan fasilitas istirahat yang berupa Stopping Spot atau rest area dan Furnitur jalan berupa kursi jalan. Fasilitas berikutnya adalah fasilitas yang berkaitan dengan atraksi tambahan pada Kusuma Agrowisata Kota Batu, fasilitas ini berupa kandang binatang besar maupun kandang ayam. Berikut rinciannya.

### a. Fasilitas Istirahat



Gambar 4.7. pemetaan dari fasilitas stopping spot (lingkaran putih), maupun furnitur jalan (lingkaran kuning) di Kusuma Agrowisata Kota Batu.

Fasilitas istirahat di Kusuma Agrowisata disini dimaksudkan untuk membantu pengunjung menempuh seluruh jalur yang di tawarkan oleh Kusuma Agrowisata, untuk stopping spot ada beberapa yang dibarengi dngan toilet dan ada beberapa yang tidak. Seluruh rest area berkanopi dan furnitur jalan tidak.

### 1.) Rest Area



Gambar 4.8. rest area yang ada di Kusuma Agrowisata Kota Batu.

Terdapat 5 rest area yang terdapat di Kusuma Agrowisata Kota Batu 3 diantaranya dilengkapi toilet dan dua diantaranya tidak. Untuk rest area pertama terletak di daerah depan kios penjualan oleh-oleh khas Kusuma Agrowisata didekat pintu keluar Kusuma Agrowisata. Tempat ini diberi patung ayam jago yang besar dan dikelilingi oleh kursi beton mengelilingi patung ayam jago yang cukup menampung hingga 3 orang tiap sisinya sehingga pada empat sisinya dapat menampung 12 orang.

Fasilitas kedua adalah fasilitas istirahat yang berada di depan kebun stroberi 2 di ujung barat, fasilitas ini menyediakan kamar kecil dan bangku tempat duduknya mampu menampung 4 hingga 5 orang. Fasilitas ini membelakangi kebun apel 4 dari arah selatan.

Fasilitas ketiga berjarak kurang lebih 200 meter dari fasilitas pertama dan 100 meter setelah fasilitas ini terdapat fasilitas istirahat kedua. Pada fasilitas ini tidak ada kamar kecil hanya ruangan berukuran 3 kali 2,5 meter mampu menampung 5-6 orang, pada fasilitas ini pengunjung sekali waktu menjadikannya tempat untuk membagikan minuman khas Kusuma Agrowisata maupun khas Kota Batu.

Fasilitas keempat disertai dengan toilet diseberang jalan, dan tempat beristirahat berbentuk melingkar pada sebrang yang satunya. Fasilitas toilet dibagi dua menjadi laki-laki dan perempuan. Sedangkan fasilitas rest area mampu menampung 6- 8 orang sekaligus. Fasilitas ini berjarak 260 meter dari fasilitas

istirahat sebelumnya da bahkan mencapai 500 meter bila pengunjung mengambil jalur lingkaran luar.

Fasilitas ke lima berjarak 170 meter dari rest area sebelumnya dilengkapi dua kamar mandi berada di seberang kebun apel 1 sebelah timur. Fasilitas rest areanya dapat menampung 6 hingga 8 orang sekaligus.

## 2.) Furnitur jalan (Kursi jalan)



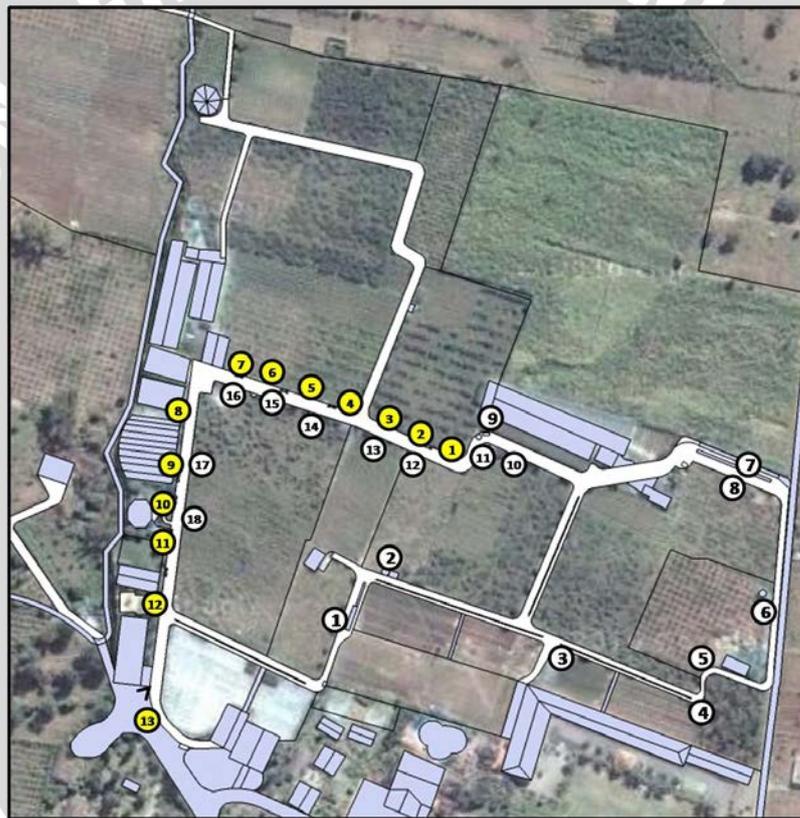
4.9. Furnitur jalan berupa kusi jalan yang dibuat dari bahan beton dan dibuat menyerupai bentuk-bentuk alami seperti batang pohon.

Ada berbagai bentuk furnitur jalan yang terdapat pada Kusuma Agrowisata Kota Batu, yang pertama adalah tempat duduk panjang yang dibuat menyerupai papan kayu pohon yang diiris tipis seperti pada gambar 1,2,6,8, dan 11. Kursi ini masing masing dapat mnampung 2 orang dewasa dan 1 anak-anak.

Jenis yang kedua adalah kursi taman yang menirukan bentuk potongan batang pohon berbentuk bundar untuk satu orang dewasa atau 2 anak-anak seperti gambar 5,7,9. Sedang kan jenis terakhir adalah kursi yang diperuntukkan untuk satu pengunjung berbentuk bundar dan ber tonggak tunggal dibawahnya, sering ditampilkan bersamaan seperti nomer 3 maupun 4. Pada gambar 9 kuri ini berubah menjadi meja diantara dua kursi jalan tipe kedua.

### b. Kandang binatang dan kandang ayam

Kandang binatang dan kandang ayam hadir sebagai atraksi wisata dimana binatang-binatang yang ditampilkan cukup menarik perhatian pengunjung. keberadaan kandang binatang sebagai atraksi wisata ini dianggap penting kehadirannya untuk memberikan suasana dan titik pandang berbeda dari kebun buah seluas 9 hektar ini. Kandang binatang juga digunakan sebagai sarana yang baik untuk mengajar anak-anak berbagai jenis binatang dan kesadaran akan lingkungan. Kandang binatang memiliki fungsi praktis pula dimana buah yang jatuh maupun busuk dapat diberikan pada binatang-binatang ini. Berikut rincian pemetaan letak kandang binatang Kusuma Agrowisata Kota Batu.



Gambar 4.10. pemetaan letak kandang binatang (lingkaran putih) dan kebun ayam (lingkaran kuning).

Kandang binatang seperti yang dipetakan diatas sangat menarik perhatian bagi pengunjung anak-anak karena merasa senang dan tertarik akan binatang yang di tunjukkan. Untuk kandang ayam terpusat di sepanjang jalur sebelah barat kebun sedangkan untuk kandang binatang tersebar diseluruh kebun.

### 1.)Kandang binatang



Gambar 4.11. jenis binatang yang ada di Kusuma Agrowisata petik buah, masing-masing binatang memiliki daya tarik tersendiri.

### 2.)Kandang ayam



Gambar 4.12. gambar kandang ayam yang terdapat di Kusuma Agrowisata Kota Batu, terdapat banyak jenis ayam lokal maupun ayam dari luar negeri.

### 3. Fasilitas Non- fixed

#### a. Tenda penjualan produk kebun Kusuma Agrowisata

Fasilitas non fixed pada Kusuma Agrowisata berupa tenda-tenda dadakan yang diadakan pengelola di sirkulasi utama para pengunjung. tenda ditujukan untuk menjual produk industri maupun produk kebun dari Kusuma Agrowisata Kota Batu.

Tenda biasanya diadakan pada bagian dimana pengunjung selalu melewatinya misalnya didepan pintu keluar lobby menuju kebun pengelola memasang tenda berjualan yang menjual produk panan kebun ksuma agrowisata maupun produk



Gambar 4.13. tenda yang dipasang di depan tangga keluar lobby menuju kebun menarik pengunjung.



Gambar 4.14. Tenda yang diadakan pada depan pintu masuk kebun apel 1 bagian utara digunakan pengunjung untuk bertduh dan juga digunakan pengelola untuk berjualan hasil panen kebun.

## C. Jalur Pengunjung Dan Pengelola Pada Kusuma Agrowisata Petik Buah

### 1. Jalur pengunjung Kusuma Agrowisata Petik buah

Jalur pengunjung wisata petik buah seluruhnya mencapai 3 kilometer yang mencakup seluruh kebun yang tersedia pada objek wisata ini. Jalur dapat ditempuh dengan cara jalan kaki dan mengendarai kendaraan yang disediakan pengelola dengan tambahan tarif kendaraan wisata. Jalur pengunjung terbagai menjadi dua yaitu jalur khusus kendaraan dan jalur khusus pejalan kaki pada beberapa tempat tertentu tetapi bergabung menjadi satu pada sebagian besar tempat.

Kendaraan yang berlalu-lalang di kompleks kusuma tidak hanya kendaraan pariwisata, kendaraan industri dan pengelola termasuk petani juga menjadi satu pada jalur yang sama mengingat jalan masuk industri dan karyawan menjadi satu di jalur yang sama. Jalur pengunjung juga sedikit banyak tumpang tindih dengan pelaku lainnya hanya saja perilaku pemilihan jalur berbeda karena kepentingannya berbeda pula.

Jalur pengunjung pada Kusuma Agrowisata petik buah ini ada beberapa alternatif yang dilalui berdasarkan jarak tempuh permohonan pengunjung, jarak efektif menuju kebun yang dapat di petik buahnya, dan paket yang dipilih pengunjung. Menempuh jalur yang akan dilalui juga dipengaruhi oleh tour guide yang disediakan pengelola.

Untuk jalur yang akan dilalui pengunjung akan sangat tergantung pada musim berbuah dan fasilitas apa yang dipilih pengunjung untuk mengikuti kegiatan wisata. Apel akan berbuah enam bulan sekali. Pada Kusuma Agrowisata sudah terdapat sistem dimana kebun-kebudan yang ada banyak ini akan berbuah pada waktu yang bertepatan berselang-seling. Sehingga pada saat satu kebun siap petik kebun lain masih berbunga dan kebun lainnya baru saja dirawat untuk musim berbuah selanjutnya.

Pada waktu penelitian ini dilakukan kebun yang berbuah dan dapat diakses pengunjung sehingga dapat diamati antara lain; kebun apel 1, kebun apel 4 bagian timur, kebun apel 5 bagian utara, kebun stroberi 1 dan 2, kebun jeruk 1. Sedangkan kebun lainnya masih belum bisa diakses karena belum siap panen.

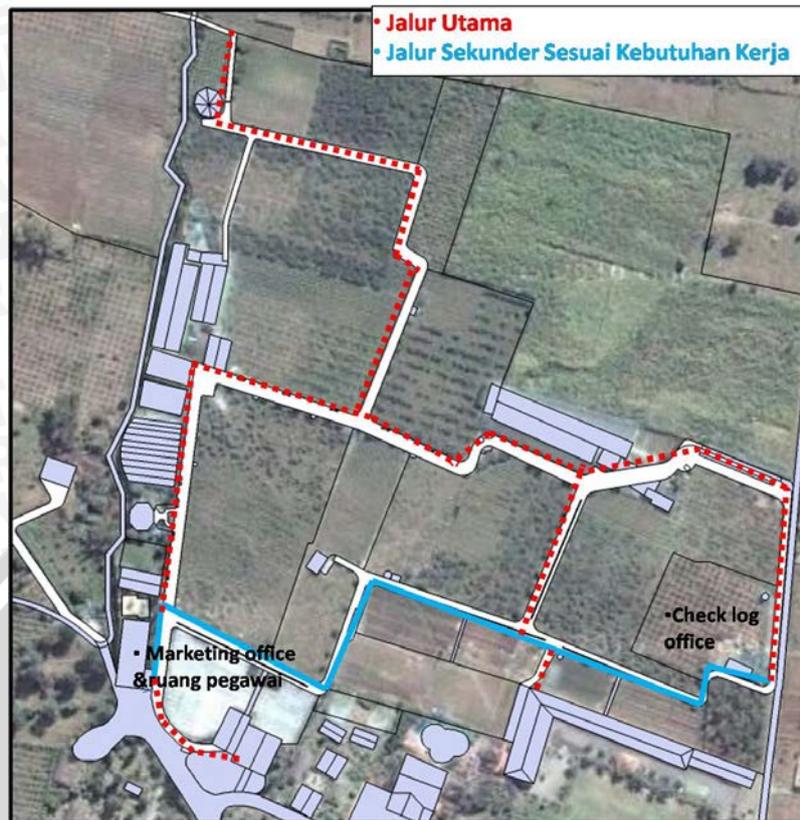


Gambar 4.15. jalur pengunjung yang dapat ditempuh dengan berjalan kaki maupun dengan kendaraan yang disediakan pengelola, pada bagian selatan memisahkan jalur pejalan kaki dan kendaraan dan lebih ke utara jalur bergabung.

## 2. Jalur pengelola pada Kusuma Agrowisata Petik Buah

Pada jalur pengelola ini pelaku utamanya tentunya adalah tim manajerial, petani, dan tim taktis lapangan seperti guide dan pekerja pabrik. Pada dasarnya semua pekerja masuk melalui pintu timur yang memang adalah pintu masuk khusus karyawan agrowisata. Tim manajerial biasanya akan *check log* terlebih dahulu di kantor depan lalu mengikuti jalur tercepat menuju posisi masing masing di area lobby kusuma petik buah. Biasanya pengelola membawa kendaraan masuk ke kompleks karena memang kompleks dapat dilalui kendaraan. Petani juga masuk dari pintu timur dan lalu menyebar ke kebun yang akan di rawat.

Jalur pengelola penting untuk dilihat mengingat jalurnya yang memiliki overlap dengan jalur pengunjung. Berikut ini pemetaan jalur pengelola

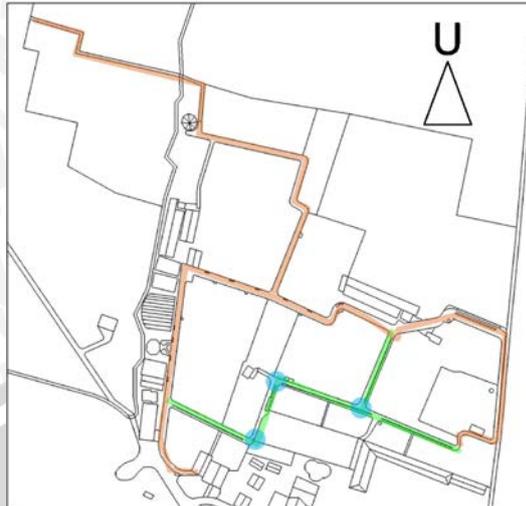


Gambar 4.16 jalur yang ditempuh pengelola termasuk jalur kendaraan industri untuk mendistribusikan produk Agrowisata maupun untuk akses keluar masuk.

## 2. Pemetaan keadaan eksisting Kusuma Agrowisata petik buah

### a. Sirkulasi

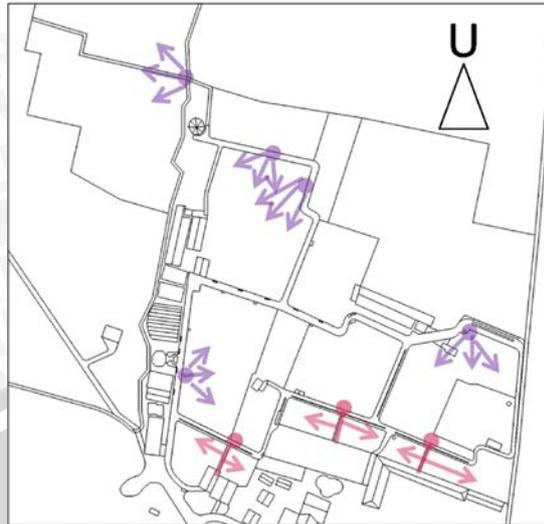
Sirkulasi utama yang terdapat di Kusuma Agrowisata petik buah merupakan jalan dengan material paving, dimana jalanan ini terbagi menjadi jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki pada 320 meter awal di bagian selatan kebun. Pada jalur yang terpisah ini terdapat perbedaan ketinggian pula dimana jalur pejalan kaki berada kurang lebih satu meter diatas jalur kendaraan. Pada jalur yang terpisah ini lebar jalan kendaraan masing-masing 3 meter dan jalur pejalan kaki masing-masing 1,5 meter dan dipisahkan jalur hijau selebar 0,75 meter. Kedua jalur ini nantinya dihubungkan dengan tangga ataupun menyatu pada simpul-simpul tertentu biasanya pada persimpangan.



Gambar 4.17. jalur dengan tanda hijau merupakan jalur yang terbagi antara pejalan kaki dan kendaraan, dimana pada titik biru ada simpul-simpul dimana kedua jalur menyatu, jalur merah adalah jalur dimana pejalan kaki dan kendaraan menyatu

Sirkulasi pada meter ke 320 dan seterusnya menyatukan pejalan kaki dan jalur kendaraan dengan lebar jalan 6 meter. Jalur ini digunakan untuk dua arah kendaraan maupun pejalan kaki mengingat jalur tempuh agrowisata yang tidak pasti, atau relatif tergantung pada kebun mana yang akan dikunjungi. Pada ujung sirkulasi utama menuju kebun jeruk satu jalur masih terbuat dari tanah dan ditumbuhi rumput dimana pengunjung harus melewati jembatan kayu untuk menuju ke kebun jeruk satu.

Untuk jalur didalam kebun, menurut pengelola diadakan apa adanya seperti pada kebun aslinya. Keputusan ini diambil sebagai tanggapan akan konsep kealamiahannya yang ingin ditawarkan oleh Kusuma Agrowisata untuk jalur pada kebun pepohonan seperti apel, jeruk dan jambu jalan tanah dan rumput menjadi jalur utama pengunjung dan pengunjung dapat langsung menyebar sesuai dengan keinginannya di dalam kebun untuk mencari buah yang diinginkan. Sedangkan untuk buah stroberi, masih terdapat jalur utama yang membagi kebun menjadi dua dan dari jalur utama ini pengunjung dapat menyebar ke arah manapun untuk memetik stroberi.



Gambar 4.18. jalur didalam kebun, jalur ungu adalah jalur pada kebun jeruk dan apel, dan jalur merah di kebun stroberi.

#### b. Iklim

Sebagai tanggapan iklim Kusuma Agrowisata bagi para pengunjungnya, pada jalurnya terutama yang terbagi antara jalur kendaraan dan manusia terdapat pohon peneduh yaitu pohon kersen yang cukup menaungi jalur pejalan kaki dari terik matahari. Sepanjang perjalanan juga disediakan 5 rest area yang beratap untuk menahan panas matahari maupun hujan. Untuk jalur yang tidak terpisah antara kendaraan dan manusia terdapat beberapa pohon peneduh hanya saja tidak melingkupi seluruh jalur sehingga pada bagian tertentu terasa paparan cuaca yang cukup mengganggu.



Gambar 4.19. pemetaan pohon peneduh pada ruang luar Kusuma Agrowisata.

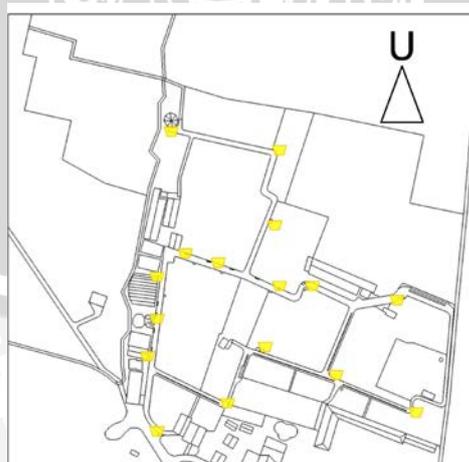
Untuk daerah kebun, tidak ada tanggapan khusus terhadap iklim, pengelola menganggap keadaan dikebun yang banyak pepohonan dapat menanggapi iklim bagi para pengunjung. sedangkan pada kebun stroberi terdapat jaring penahan hujan an matahari untuk buah stroberi dan dianggap pengelola cukup pula untuk menjadi perlindungan pengunjung terhadap iklim.

#### c. Keamanan

Untuk faktor keamanan menyangkut dengan jarak tempuh dan fasilitas yang menanggapi, kemudahan untuk menempuh jalur, dan pemilihan material yang dapat membahayakan atau mendukung kegiatan pengunjung. pada Kusuma Agrowisata Kota Batu faktor pertama akan berhubungan dengan aksesibilita pengunjung untuk emndapatkan istirahat dengan nyaman untuk menempuh jarak yang cukup jauh. Sedangkan faktor kedua dipengaruhi kemudahan untuk menempuh jalur di dalam kebun, ataupun jalur utama mengingat kontur yang cukup curam. Faktor ketiga mengenai pembatas antar kebun yang menggunakan kawat duri.

#### d. Kebersihan

Kebersihan pada kawasan agrowisata ini berkaitan dengan pusat kegiatan pengunjung dan titik-titik tertentu dimana terjadi kegiatan pengunjung yang intensif. Beberapa titik terdapat tempat sampah berupa tong sampah untuk menanggapi faktor kebersihan.



Gambar 4.20. Pemetaan jumlah dan letak tempat sampah pada ruang terbuka Kusuma Agrowisata.

## **4.2 Pengambilan dan Tabulasi Data**

Pengambilan data dilakukan mulai tanggal 19 maret 2012 hingga 19 april 2012 untuk sesi pertama dan 3 juli 2012 pada sesi kedua pada jam aktif wisata 09.00-15.00. pengambilan data difokuskan pada pengunjung agrowisata petik buah dan dilakukan dengan mengikuti salah satu rombongan mengikuti perjalanan secara utuh dari awal masuk hingga keluar lalau memetakan kegiatan dan perilaku yang terjadi dalam kegiatan pariwisata tersebut.

### **4.2.1 langkah-Langkah Penelitian pengumpulan data**

#### **A. Pengambilan data arsitektural pada Kusuma Agrowisata petik buah**

Pengambilan data arsitektural bertujuan untuk memetakan fasilitas yang ada di Kusuma Agrowisata petik buah yang mungkin berpengaruh kepada pola perilaku pengunjung. Pengambilan data arsitektural dilakukan secara keseluruhan dari fasilitas ruang tertutup hingga ruang terbuka. Pengambilan data pada Kusuma Agrowisata petik buah dilakukan dengan mengambil foto-foto dan video keadaan eksisting.

#### **B. wawancara pada pengelola**

Wawancara pada pengelola dilakukan dengan langsung bertemu dengan kepala humas Kusuma Agrowisata petik apel. Informasi yang didapatkan dari wawancara dengan pengelola adalah untuk mengetahui lebih lanjut mengenai tujuan berdirinya Kusuma Agrowisata petik buah. Setelah mengetahui tujuan didirikannya Kusuma Agrowisata petik buah yaitu untuk sarana pendidikan akan kesadaran alam, dapat dievaluasi secara garis besar bagaimana fasilitas arsitektural memenuhi tujuan yang diharapkan.

#### **C. pengambilan video dan foto perilaku lingkungan**

Data dari video dan foto mengenai perilaku manusia merupakan data yang paling penting dalam penelitian ini. Data ini merupakan pembuktian dari hipotesa yang didapatkan dari evaluasi tujuan pendirian Kusuma Agrowisata dengan fasilitas arsitektur yang menjadi penyelesaiannya.

Video dan foto diambil dengan mengikuti secara langsung pengunjung Kusuma Agrowisata dalam melakukan tur sepanjang kebun petik buah. Dalam pengambilan data ini peneliti berlaku sebagai marginal participant dimana peneliti bertindak sebagai pendamping

tur guide yang secara sadar diketahui oleh pengunjung dan juga sesekali berbincang dengan pengunjung. Peneliti sebagai marginal participant dirasa lebih tepat mengingat video dan foto juga dilengkapi dengan wawancara langsung dengan pengunjung begitu terjadi perilaku yang diteliti.

#### **D. wawancara langsung pada pengunjung**

Wawancara langsung dengan pengunjung dilakukan sebagai kroscek dengan video dan foto yang diambil. Wawancara seringkali dilakukan sesudah rangkaian tur berakhir, tetapi juga dilakukan langsung pada saat terjadi perilaku yang perlu ditanyakan. Diharapkan dengan adanya wawancara ini peneliti dapat mengklasifikasikan secara spesifik hubungan fasilitas arsitektural yang ada di Kusuma Agrowisata petik buah dengan perilaku pengunjung menanggapi, dengan alasan mengapa muncul perilaku sedemikian rupa.

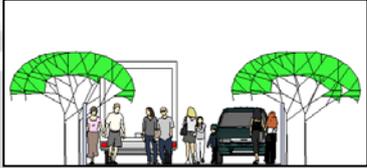
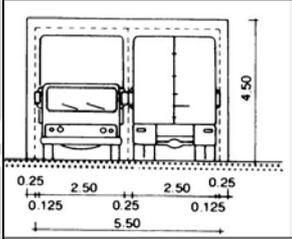
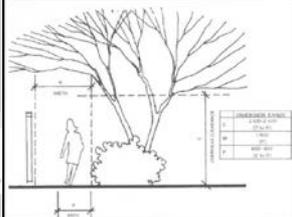
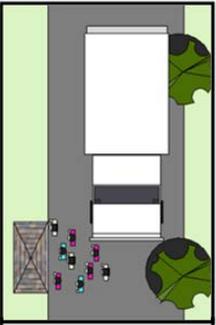
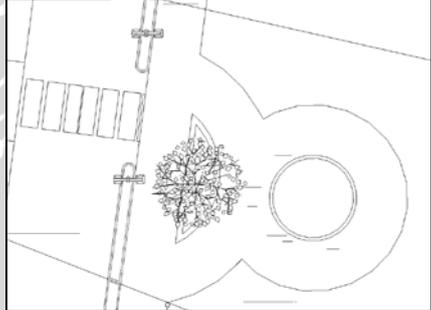
#### **4.2.2 langkah-Langkah Tabulasi Data**

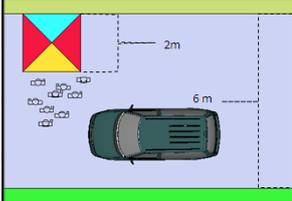
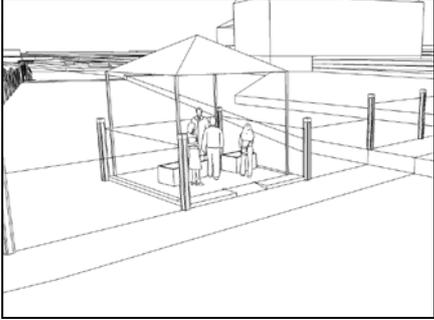
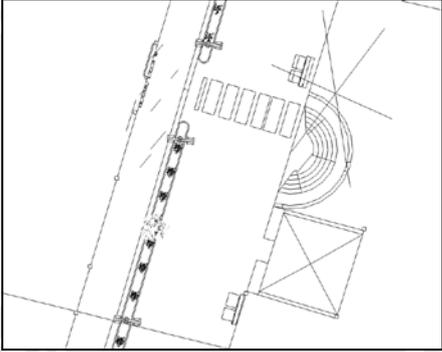
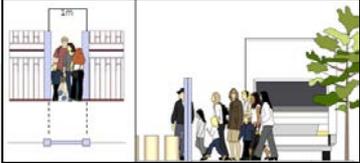
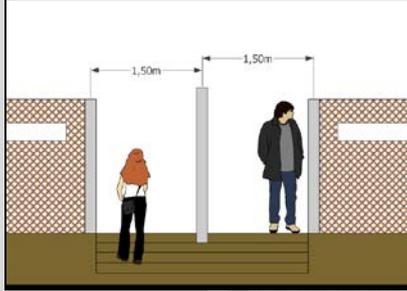
##### **A. Transformasi Data Dari Video Dan Foto**

data yang didapatkan dari pengumpulan data eksisting, wawancara pengelola, pengambilan video dan foto pengunjung dan juga wawancara pengunjung lalu di transformasikan menjadi data Environmental-behaviour dengan cara memberi titik-titik notifikasi pada area tertentu dimana terdapat data perilaku. Titik-titik notifikasi ini disertai dengan data video dan foto yang menunjang, sehingga akumulasi data nantinya benar-benar hanya merupakan tabulasi apa adanya dari apa yang terpapar dari video mengenai data perilaku pengunjung yang tertangkap.

#### **4.3 Hasil Analisa Dan Sintesa Pengamatan Perilaku Pengunjung**

Data yang didapatkan dari proses diatas lalu dianalisa untuk mendapatkan pola perilaku yang terjadi pada kawasan agrowisata petik buah Kota batu. Pola perilaku inilah yang lalu akan diproses dan disintesa untuk menjadi kriteria desain pada proses selanjutnya. Kesemua data yang dianalisa akan diarahkan menuju aspek-aspek kenyamanan aksesibilitas, nyaman fisik, dan kenyamanan termal. Dari aspek-aspek ini akan muncul kriteria berdasarkan masing-masing aspek tinjauan.

No.	Hasil pengamatan	permasalahan	Kriteria penataan kawasan
<b>KENYAMANAN AKSESIBILITAS</b>			
<b>1. Sirkulasi</b>			
<p>a.</p>	<p><b>Jalur kendaraan dan manusia</b> Terjadi interaksi yang saling mengganggu antara pejalan kaki dan kendaraan pada kawasan agrowisata mengingat ada jalur pejalan kaki dan jalur kendaraan yang terpisah. Gangguan dari kendaraan memaksa pengunjung untuk meminggir untuk kendaraan lewat, sedangkan gangguan dari kendaraan adalah hambatan pada jalur saat ada pejalan kaki terutama dalam rombongan yang menutup badan jalan</p>	<p>jalur kendaraan dan manusia yang digabung cenderung memunculkan interaksi yang menghambat performa satu sama lain terhadap kenyamanan aksesibilitas.</p> 	 <p>1. Pemisahan jalur kendaraan dan pejalan kaki. Dimensi bagi pejalan kaki dan kendaraan sebagai berikut</p> <p>a. Dimensi kendaraan terbesar pada agrowisata</p>  <p>b. Dimensi jalur pejalan kaki</p> 
<p>b.</p>	<p><b>Hambatan pada jalur</b> Pada agrowisata umumnya terjadi hambatan pada jalur pejalan kaki karena penempatan atraksi wisata yang kurang tepat dalam hal ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penempatan atraksi kandang binatang</li> <li>• Penempatan kios unfixed dadakn pengelola</li> <li>• Tidak tersedianya ruang tunggu bagi pengunjung berombongan besar pada daerah kebun.</li> </ul> <p>Aspek-aspek diatas menghambat performa pengunjung secara keseluruhan dalam mengikuti seluruh kegiatan agrowisata.</p>	 <p>Kecenderungan pengunjung ingin menikmati atraksi berupa kandang binatang yang disediakan agrowisata kecenderungan ini berakhir menjadi hambatan pada jalur agrowisata.</p>	 <p>jalur memutar dengan memundurkan kandang binatang ke belakang jalur utama. Jalur ini nantinya akan kembali ke jalur utama agar tidak menghambat jalur utama.</p>

		 <p>Terjadi pola perilaku dimana pengunjung akan berhenti pada kios dadakan pengelola yang mengambil badan jalan dan menghambat keseluruhan jalur wisata baik kendaraan maupun pejalan kaki lainnya terutama pada rombongan jumlah besar</p>	 <p>Pemberian knock-down area untuk tenda kios dadakan pengelola pada masing-masing kebun dimana bila tidak sedang panen bisa di bongkar.</p>
		 <p>Terlihat adanya kecenderungan pada rombongan besar untuk menunggu anggota rombongan lain keluar dari kebun, karena tidak bisa masuk bersamaan semua, menunggu diluar pintu kebun yang mengambil badan jalan sehingga menghambat sirkulasi.</p>	 <p>Pemberian sarana yang mundur dari jalan untuk istirahat bagi pengunjung yang menunggu rombongan lainnya.</p>
<p>c. <b>Dimensi Pejalan kaki</b></p>	<p>Dimensi pejalan kaki dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung untuk mengakses masing masing fasilitas yang ditawarkan agrowisata petik buah, dalam pengamatan didapatkan jumlah rombongan yang mencapai 15 orang lebih akan berkerumun di pintu masuk apalagi satu pintu masuk dengan ukuran lebar 1 meter digunakan untuk dua arah dan menjadi pintu masuk hingga 200 pengunjung sekaligus.</p>	 <p>Dimensi bagi manusia terutama pejalan kaki yang tidak diperhatikan dengan baik cenderung menghambat perilaku pengunjung karena terdapat pola dimanam pengunjung berkeumun didpan pintu. Selain bagi pengunjung hal ini juga menghambat kendaraan.</p>	 <p>Pintu ditambah kelebarannya berdasar dimensi manusia yaitu 1,5 meter dan dibuat untuk dua arah.</p>

**2. Kebersihan**

a. **Aksesibilitas tempat sampah**  
 Pada hasil amatan tercatat bagaimana physical traces berupa sampah buah maupun sampah plastik terdapat pada area dimana kegiatan pengunjung intensif terjadi dan pengelola menempatkan tempat sampah jauh dari titik tersebut



pada area yang intens kegiatan pengunjung terdapat physical traces sampah buah dan plastik dikarenakan letak tempat sampah yang jauh.



Peletakkan tempat sampah pada area yang intensitas kegiatannya tinggi untuk memudahkan aksesibilitas.

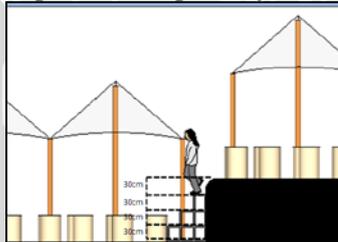
**KENYAMANAN FISIK**

**1. Kemananan**

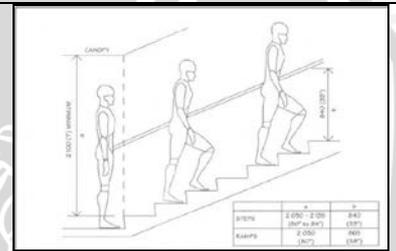
a. **Keadaan medan tempuh**  
 Keadaan bentang alam kusuma agrowisata yang berada diperbukitan menyebabkan pengunjung kesulitan menempuh kontur tapak yang cukup curam, ditemukan pada pengamatan area dengan kenaikan 0,5 meter tanpa perlakuan khusus untuk membantu pengunjung



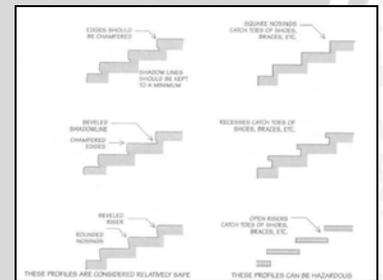
Kontur curam tanpa ada bantuan perlakuan padanya cenderung menyulitkan pengunjung secara fisik, ditemukan pengunjung terpeleset maupun terjatuh.



Pada gambar diatas terlihat bahwa memang ada beberapa perlakuan pada permasalahan kontur tetapi masih tetap menyulitkan kenyamanan pengunjung.



Pemberian tanggapan pada kontur curam dengan tangga yang nyaman. Sesuai dengan standar dimensi manusia

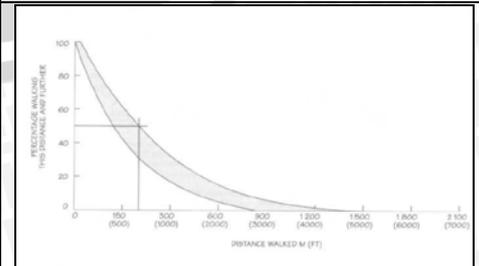


Bentuk tangga diperhatikan agar membantu pengunjung menempuh medan.

b. **Jarak Tempuh (berhubungan dengan affordansi furnitur stopping spot dan rest area)**  
 Jarak tempuh Kawasan Agrowisata Petik Buah adalah 2.300 meter untuk keseluruhan jalur utama belum lagi ditambah jalur dalam kebun. Terekam dalam data pengunjung menunjukkan kelelahan setelah berjalan 800

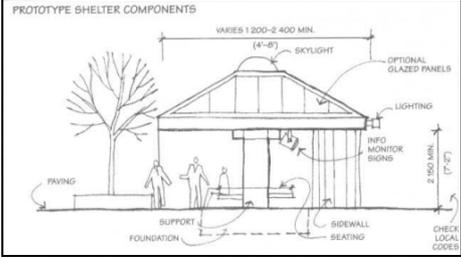


Salah satu stopping spot yang



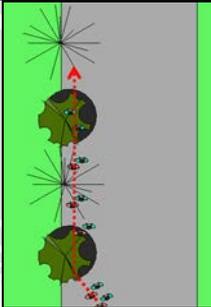
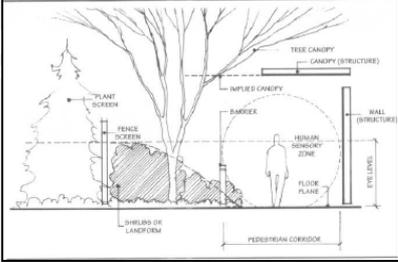
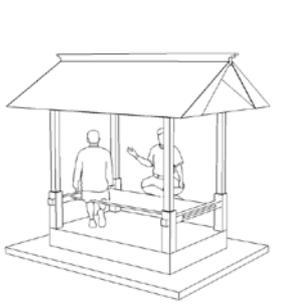
Dengan standar kenyamanan jarak pejalan kaki menentukan jumlah titik-titik stopping spot, rest area dan



<p>meter jauh melampaui batas maksimum pejalan kaki yaitu 220 meter. Hal ini memperlihatkan kurangnya affordansi stopping spot dan rest area pada agrowisata.</p>	<p>jarang digunakan pengunjung. pernaungan sudah disediakan tetapi space yang kurang besar dan tidak adanya daya tarik pada ruang ini membuat affordansinya rendah.</p>	<p>furnitur jalan.</p>  <p>Untuk rest area standar ruangnya disesuaikan dengan gambar diatas adalah standar ruang rest area untuk ruang luar.</p>
---	---	--

## KENYAMANAN TERMAL

### 1. Iklim

<p>a. <b>Paparan sinar matahari dan hujan (berhubungan dengan affordansi furnitur jalan)</b> Sepanjang jalur kaasan agrowisata petik buah ditemukan berbagai titik dimana pengunjung menunjukkan reaksinya terhadap paparan iklim terutama sinar matahari. Hal ini ditemui pada pengunjung yang berjalan kaki maupun berhenti tanpa ada peneduhan.</p>	 <p>Kecenderungan Pengunjung memilih jalur dengan adanya pernaungan berupa pohon agar nyaman.</p>  <p>Tempat duduk sebagai furnitur jalan tidak dipilih karena tidak memberi pernaungan bagi pengunjung</p>	 <p>Pemberian kanopi pada jalan yang terpapar sinar matahari membantu pengunjung dalam permasalahan iklim</p>  <p>Furnitur jalan yang digunakan didesain dengan pernaungan agar affordansinya meningkat.</p>
--	---	--

### 4.3.1 Kriteria Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota batu

#### A. Faktor Kenyamanan Aksesibilitas

##### 1. Sirkulasi

- a. pemisahan jalur kendaraan dan manusia
- b. pengolahan letak atraksi wisata terhadap jalur dimundurkan dari jalur utama
  - kandang binatang
  - kios pengelola

- ruang tunggu kebun

## B. Aspek Kenyamanan fisik

### 1. Keamanan

- Pengolahan fasilitas bantu pada kontur curam berupa tangga
- pemberian jarak antar fasilitas istirahat tiap 50 meter untuk membantu pengunjung mengikuti jarak tempuh jalur agrowisata

## C. Aspek Kenyamanan Termal

### 1. Iklim

- Pemberian peneduhan pada tiap furnitur jalan
- pemberian kanopi pada daerah jalur yang kurang peneduhan alami.

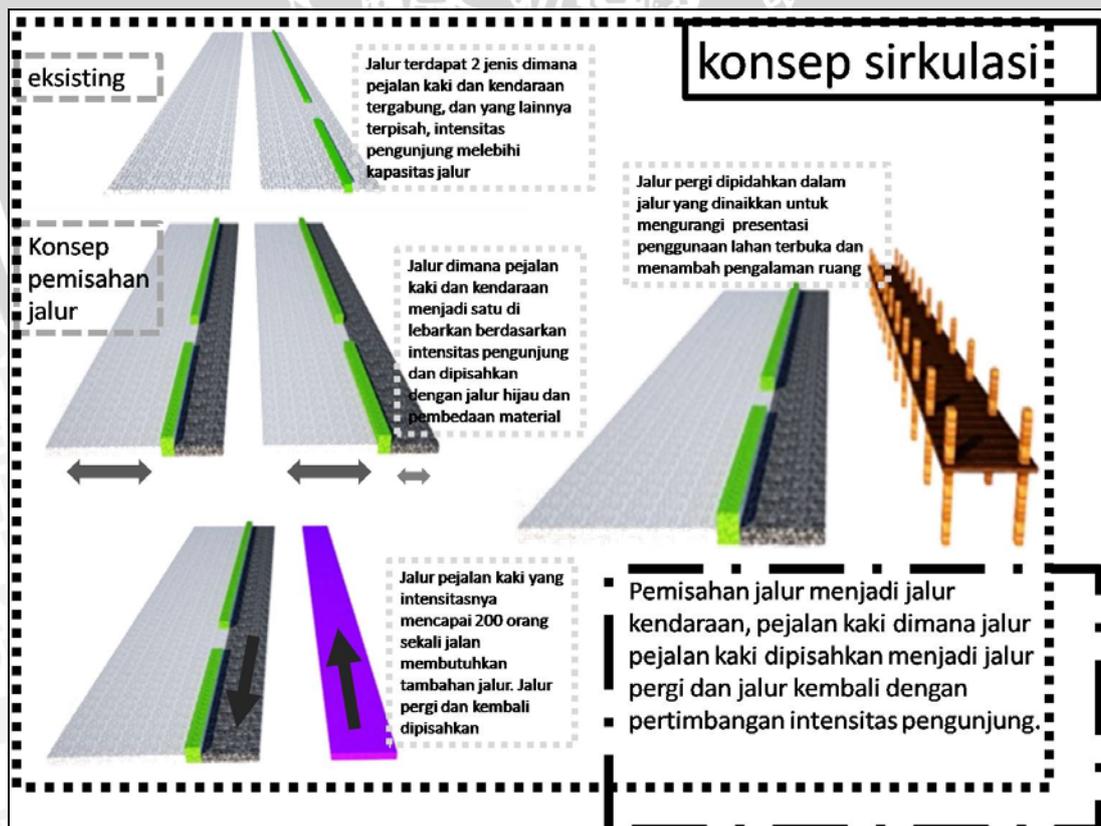
## 4.4 Konsep Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu

### 4.4.1 Konsep Penataan kenyamanan aksesibilitas

#### A. Sirkulasi

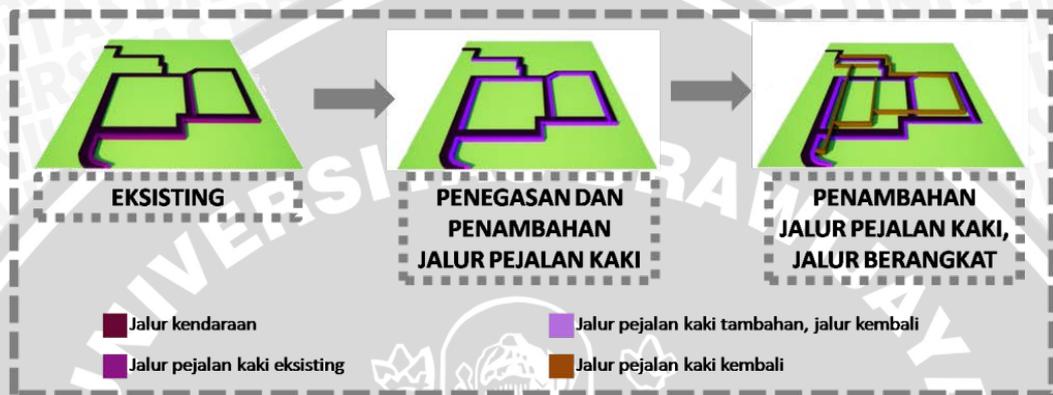
#### 1. pemisahan jalur kendaraan dan manusia

konsep pemisahan jalur kendaraan dan pejalan kaki didasarkan pada kriteria yang ditentukan dari pengamatan perilaku pada Kawasan Agrowisata Petik Buah.



gambar 4.21. Konsep pemisahan jalur kendaraan dan pejalan kaki

Berdasarkan Konsep diatas maka ditentukan diagram penataan ulang sirkulasi kawasan agrowisata petik buah, dimana jalur pejalan kaki pada eksisting ditambahkan sepanjang jalur yang ada dengan pemisahan yang tegas berupa jalur hijau dan material. Untuk menanggapi intensitas pengunjung ditambahkan jalur pejalan kaki sebagai jalur berangkat dimana jalur ini dibuat dengan susunan linear dan radial untuk menambah alternatif jalur terdekat menuju objek wisata pada kawasan agrowisata petik buah.

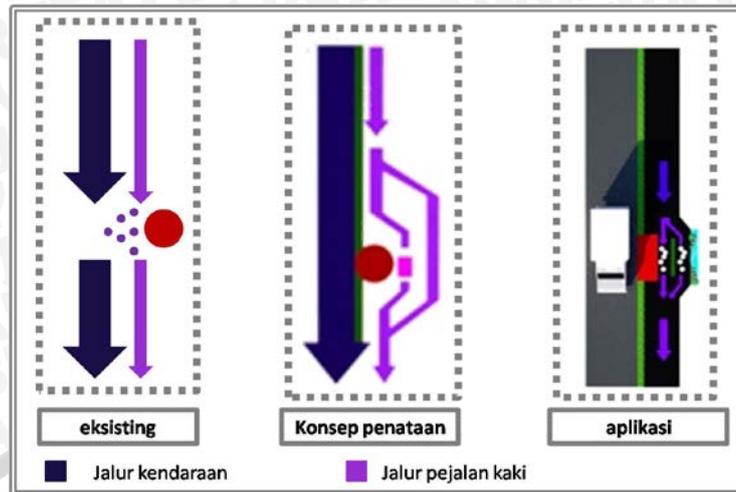


gambar 4.12. Pemisahan dan penambahan jalur pejalan kaki

## 2. hambatan pada jalur

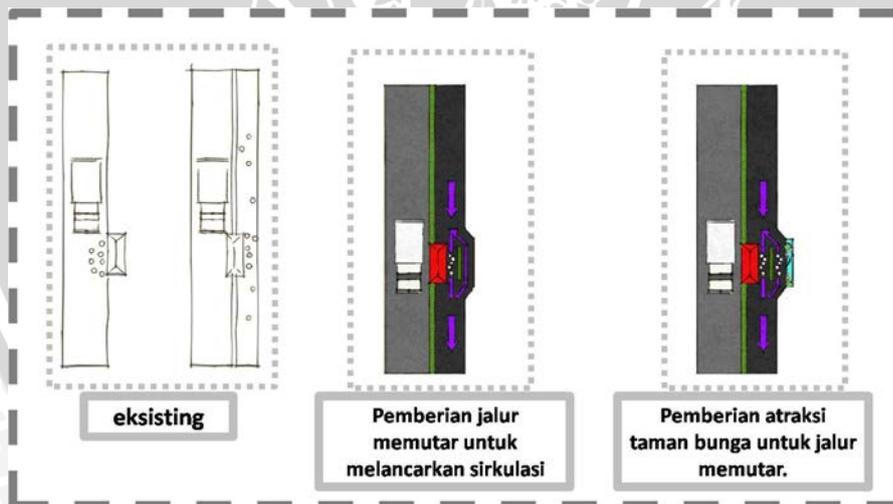
### a. Atraksi kandang Binatang

Atraksi yang berupa kandang binatang berhubungan langsung dengan integrasi jalur pejalan kaki dan kendaraan dimana pada eksisting berada pada sisi jalur kendaraan. Konsep yang dikembangkan disini adalah menjadikan kandang binatang sebuah atraksi yang dapat dinikmati pejalan kaki maupun pengunjung yang menggunakan kendaraan tanpa menghambat sirkulasi utama. Dengan demikian kandang binatang diletakkan pada jalur hijau dimana jalur kendaraan berhubungan secara langsung, dan pada jalur pejalan kaki diciptakan dua jalur memutar yang mengakomodasi pengunjung yang ingin menyaksikan atraksi ini dan pengunjung yang ingin meneruskan perjalanan secara langsung.



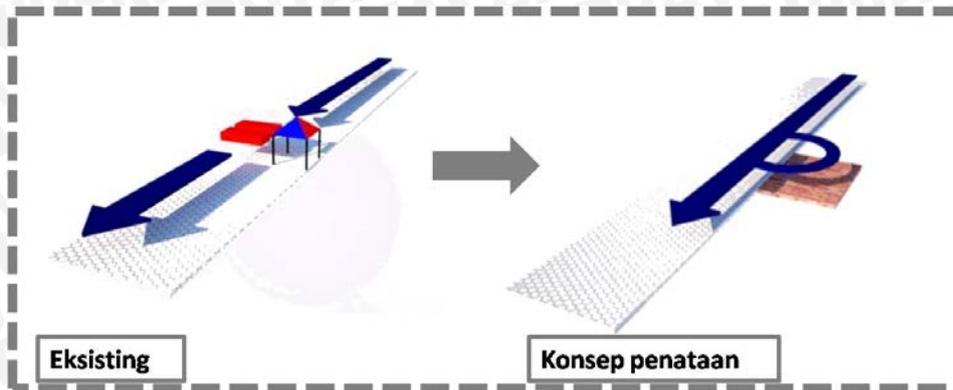
**gambar 4.23. Konsep penataan jalur kendaraan dan pejalan kaki untuk mendukung atraksi yang berupa kandang binatang**

Pada jalur pejalan kaki dimana akan diciptakan jalur memutar yang mengikuti kandang binatang sebagai pusat atraksi maka diberikan jalur hijau sebagai pemisah antara jalur pengunjung yang ingin langsung dan yang ingin menyaksikan atraksi tersebut. Sedangkan karena pada jalur memutar ke belakang menambah jarak tempuh maka pada beberapa titik diberikan atraksi taman bunga untuk kompensasi jarak yang ditambahkan.



**gambar 2.24. Aplikasi pemberian jalur memutar bagi pejalan kaki dengan kompensasi taman bunga pada jalur yang diperpanjang.**

b. Kios dadakan pengelola



**gambar 4.25. Konsep penataan sirkulasi untuk permasalahan kios dadakan pengelola dengan menerapkan *site-back***

untuk menanggapi kios dadakan pengelola yang mengambil badan sirkulasi utama, maka pada titik-titik dimana kios pengelola sering didirikan, dan secara spesifik disetiap depan pintu masuk kebun, diadakan area yang mengambil area kebun untuk mengakomodasi kios dadakan pengelola sehingga nantinya pengunjung dapat masuk berputar ke area tersebut tanpa menghalangi sirkulasi utama.

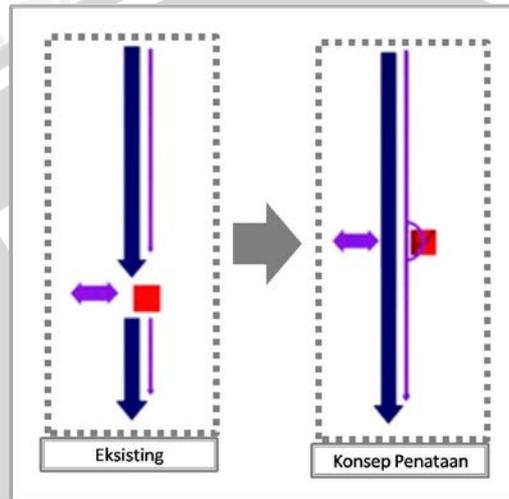


**gambar 4.26. dengan konsep knock-down kios dadakan pengelola dapat digunakan pula untuk area istirahat**

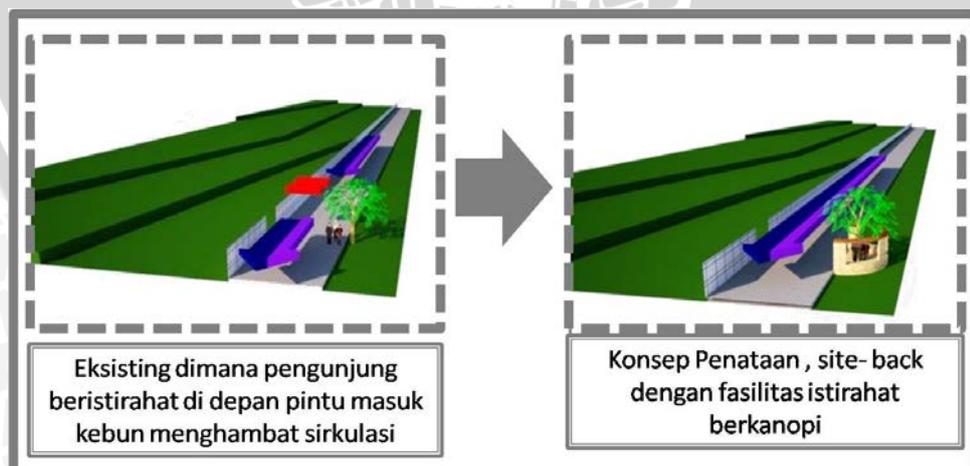
Pada area kios dadakan yang adalah area setback dari jalur utama, digunakan konsep knock down untuk tenda pengelola. Dalam hal ini tenda dan kerangkanya dapat di angkat mengikuti titik-titik dimana pengelola ingin membuka kiosnya. Saat area ini tidak sedang digunakan untuk berjualan oleh pengelola area ini dapat juga berfungsi menambahkan area istirahat terutama di depan pintu kebun yang intensitas pengunjungannya tinggi.

c. **Area tunggu pintu masuk kebun**

Pada area depan pintu masuk kebun dimana terjadi kecenderungan pengunjung saling menunggu anggota rombongan lain yang belum selesai di kebun, maka pemberian area tunggu pada setiap depan pintu masuk kebun diberikan. Konsep yang diambil adalah pemberian area khusus berupa siteback dari jalur utama. Pada area site back ini pengunjung dapat menunggu tanpa mengganggu sirkulasi.



**gambar 4.27. Konsep penataan Area tunggu pintu masuk kebun dengan memberikan site- back**

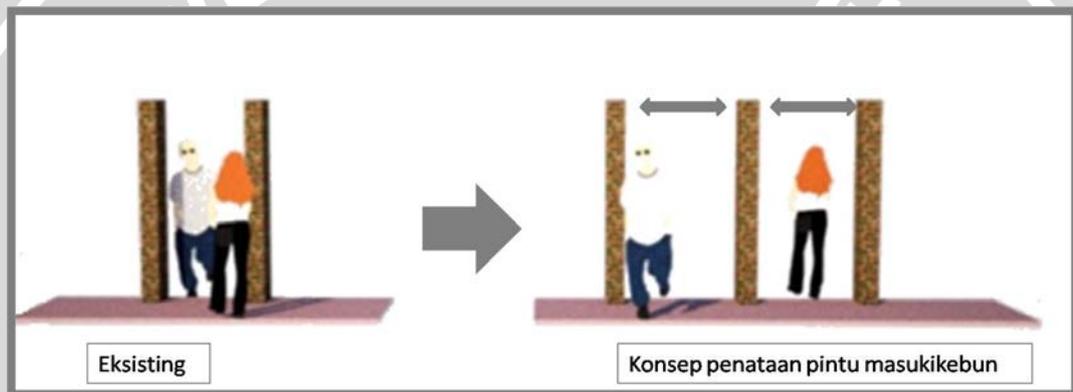


**gambar 4.28. Pemberian area khusus istirahat pada setiap area di seberang pintu masuk kebun membantu melancarkan sirkulasi**

daerah istirahat pada pintu masuk kebun pada dasarnya akan digunakan sebagai area tunggu bagi pengunjung, berarti terjadi kegiatan yang statis disini. Dengan demikian maka tanggapan berupa area tunggu yang berkanopi dan adanya tempat duduk pada area ini menambah affordansinya.

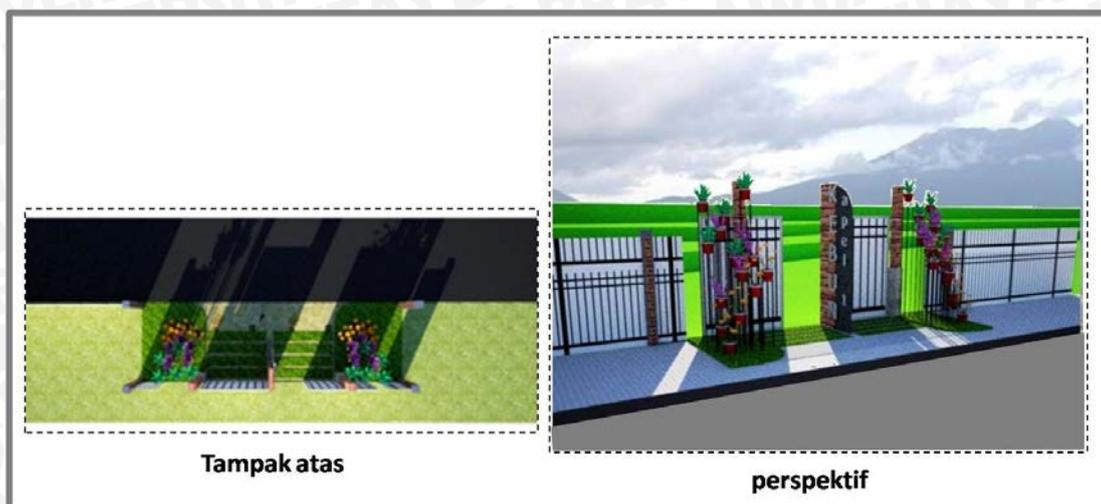
### 3. Dimensi pintu masuk kebun

Dimensi pintu kebun pada eksisting yang menciptakan kerumunan karena lebarnya yang tidak dapat mengakomodasi banyak orang diperlebar hingga 1,5 meter untuk menampung kapasitas yang besar. Selain diperlebar pintu juga di tambahkan menjadi dua dimana digunakan sebagai pintu masuk dan keluar sehingga tidak lagi terjadi penumpukan ataupun jalur bertabrakan bagi pengunjung.



**gambar 4.29. Kosep penataan pintu masuk kebun dimana pintu masuk diperlebar dan dipisahkan untuk jalur masuk dan keluar**

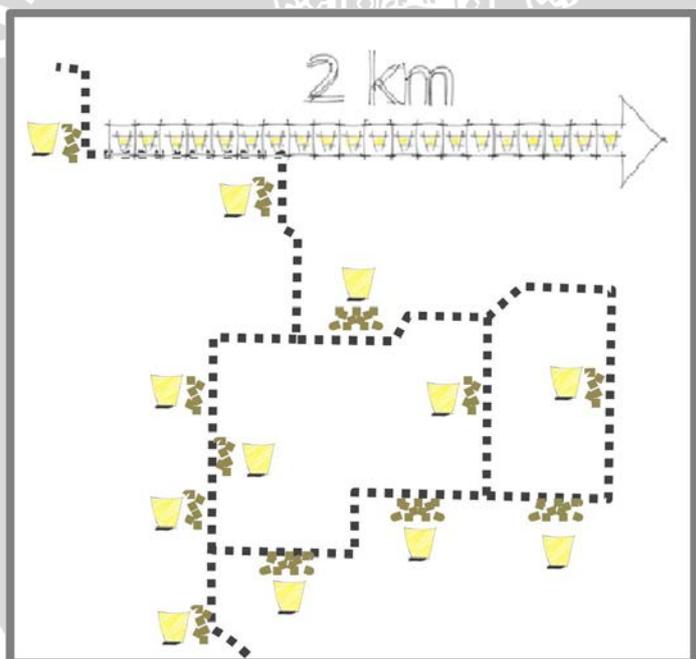
dalam konsep penataan pintu masuk kebun maka dipilih konsep yang mendukung salah satu atraksi wisata pada agrowisata petik buah yaitu kebun bunga. Dengan demikian maka pada pintu masuk masing-masing kebun didesain sebuah display bunga yang disajikan dengan rangka besi dan pot berlevel untuk memamerkan bunga-bunga yang sedang musim dan dijual pada kios bunga nantinya.



Gambar4.30. Pemberian elemen pot bunga yang dapat diganti sesuai musim bunga, terkoneksi dengan salah satu atraksi kios bunga

**B. Kebersihan**

**1. Titik tempat sampah**

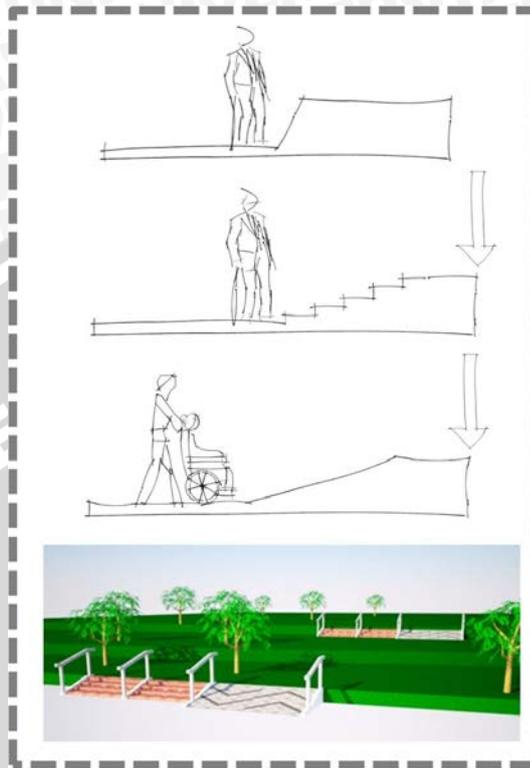


Gambar 4.31. Penataan titik tempat sampah.

Penataan titik tempat sampah dimana pada jarak dua kilometer tempat sampah akan diletakkan pada setiap 100 meter. Selain itu pada daerah dimana terjadi kepadatan aktivitas pengunjung maka diberikan lagi tempat sampah pada titik- titik tersebut untuk menjamin kebersihan Agrowisata Petik Buah keseluruhan.

## Konsep Penataan kenyamanan fisik

### 1. Medan tempuh

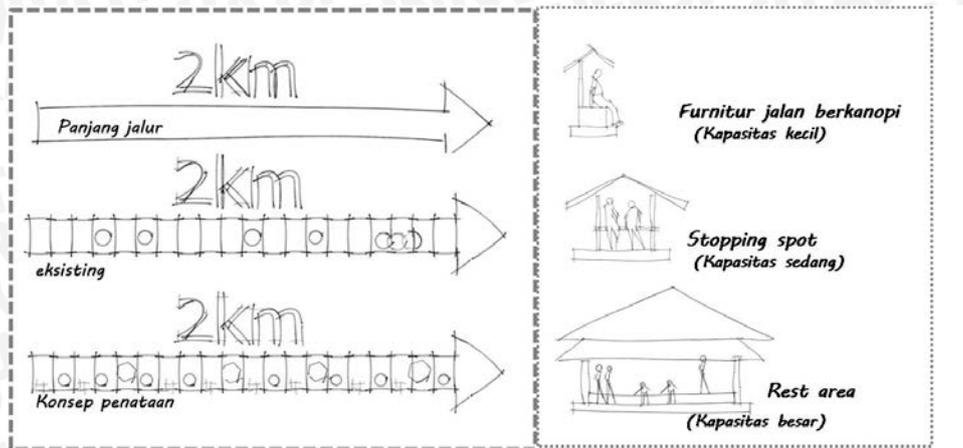


**Gambar4.32. Penataan pada medan tempuh di dalam kebun yang menyulitkan pengunjung.**

untuk permasalahan medan tempuh yang sulit untuk dilalui pengunjung karena kenaikan kontur yang mencapai 50 centimeter hingga satu meter. Untuk itu maka dilakukan dua pendekatan konsep dimana diberikan tangga bantu untuk pejalan kaki dan ramp untuk penyandang cacat. Kedua jalur ini disatukan pada satu area dimana tangga dan ramp ini tidak diikuti oleh jalur khusus didalam kebun sehingga tetap menjaga kesan natural pada kebun petik buah.

Kedua level pembantu pengunjung pejalan kaki maupun penyandang cacat ini menggunakan bahan alami batu alam yang kasar. Hal ini dilakukan karena kecenderungan medan yang licin terutama pada musim hujan. Selain berguna untuk membuat medan tempuh tidak licin penggunaan material batu kasar berguna juga untuk menghilangkan lumpur setelah menjelajahi kebun dimana biasanya lumpur menempel pada sepatu pengunjung saat menikmati wisata petik bunga.

## 2. Jarak tempuh



**Gambar4.33.** Konsep penataan tempat perhentian sepanjang jalur wisata petik buah untuk mengatasi permasalahan jarak tempuh yang jauh.

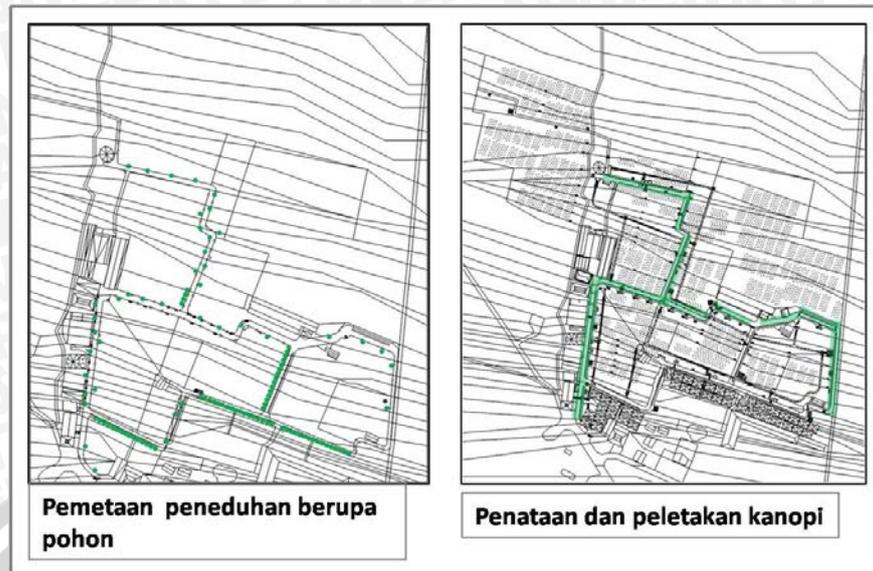
Mengingat jarak tempuh yang cukup jauh mencapai dua kilometer, dan kondisi eksisting dimana penempatan titik berhenti tidak konsisten dan tidak memperhatikan kapasitas pengunjung, pada konsep penataan yang diterapkan ditentukan bahwa akan diberikan tiga macam titik henti dengan kapasitas kecil 3 hingga 4 orang, kapasitas sedang enam hingga delapan orang, dan kapasitas besar yang dapat menampung hingga 30 orang.

Setelah penentuan kapasitas titik henti maka ditentukan pula jarak pengatur untuk tiap titik henti dimana untuk titik henti kapasitas besar diletakkan setiap jarak 500 meter, kapasitas sedang setiap 200 meter berselang dengan kapasitas kecil juga 200 meter sehingga pada setiap 100 meter akan terdapat titik henti kecil ataupun sedang.

### Konsep Penataan kenyamanan Termal

#### 1. Paparan iklim pada jalur pejalan kaki

Paparan iklim berupa sinar matahari maupun hujan juga mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengikuti kegiatan agrowisata. Maka terlebih dahulu dikaji titik peneduhan alami berupa pohon lalu disediakan kanopi jalan pada bagian yang intensitas peneduh alaminya sedikit. Dengan demikian akan tercapai peneduhan buatan maupun alami pada sepanjang jalur pejalan kaki



**Gambar4.34. Pemetaan peneduhan alami sepanjang jalur pejalan kaki, dan konsep penataan kanopi untuk jalur pejalan kaki**

Kanopi yang diberikan sepanjang jalur pada agrowisata petik bunga yang tidak terjangkau oleh peneduhan alami di konsepkan dengan kesan alami. Kesan alami ini adalah sebagai sebuah bentuk kesatuan dengan suasana kebun petik buah secara keseluruhan. Kanopi- kanopi ini akan berhubungan langsung dengan titik-titik henti untuk keadaan dimana kanopi saja tidak cukup memberi perlindungan, misalnya hujan deras.



**Gambar4.35. Konsep desain kanopi yang memberi kesatuan terhadap suasana agrowisata**

## 2. Affordansi titik henti



**Gambar4.36. Konsep penataan titik henti pada berbagai kapasitas dimana tanggapan iklim tetap menjadi perhatian utama**

Untuk tanggapan iklim terhadap affordansi titik henti ditemukan bahwa penggunaan titik henti yang langsung terpapar sinar matahari akan sangat jarang digunakan. Untuk itu konsep untuk meningkatkan affordansi area istirahat dengan cara pemberian kanopi yang tahan sinar matahari dan hujan pada setiap titik henti pada kapasitas apapun.



**Gambar4.37. Seluruh sarana istirahat diberi peneduh untuk tanggapan iklim**

Sarana istirahat dalam hal ini yang berkapasitas kecil adalah Furnitur jalan berupa kursi jalan, kapasitas sedang berupa stopping spot berbentuk panggung dengan peneduhan melebar menutupi seluruh bagian yang ditempati pengunjung, dan kapasitas besar berupa serambi yang dimana pengelola juga dapat berjualan makanan khas kota batu maupun minuman khas yang mendukung daya tarik agrowisata.

## 4.5 Program Dan Kebutuhan Ruang

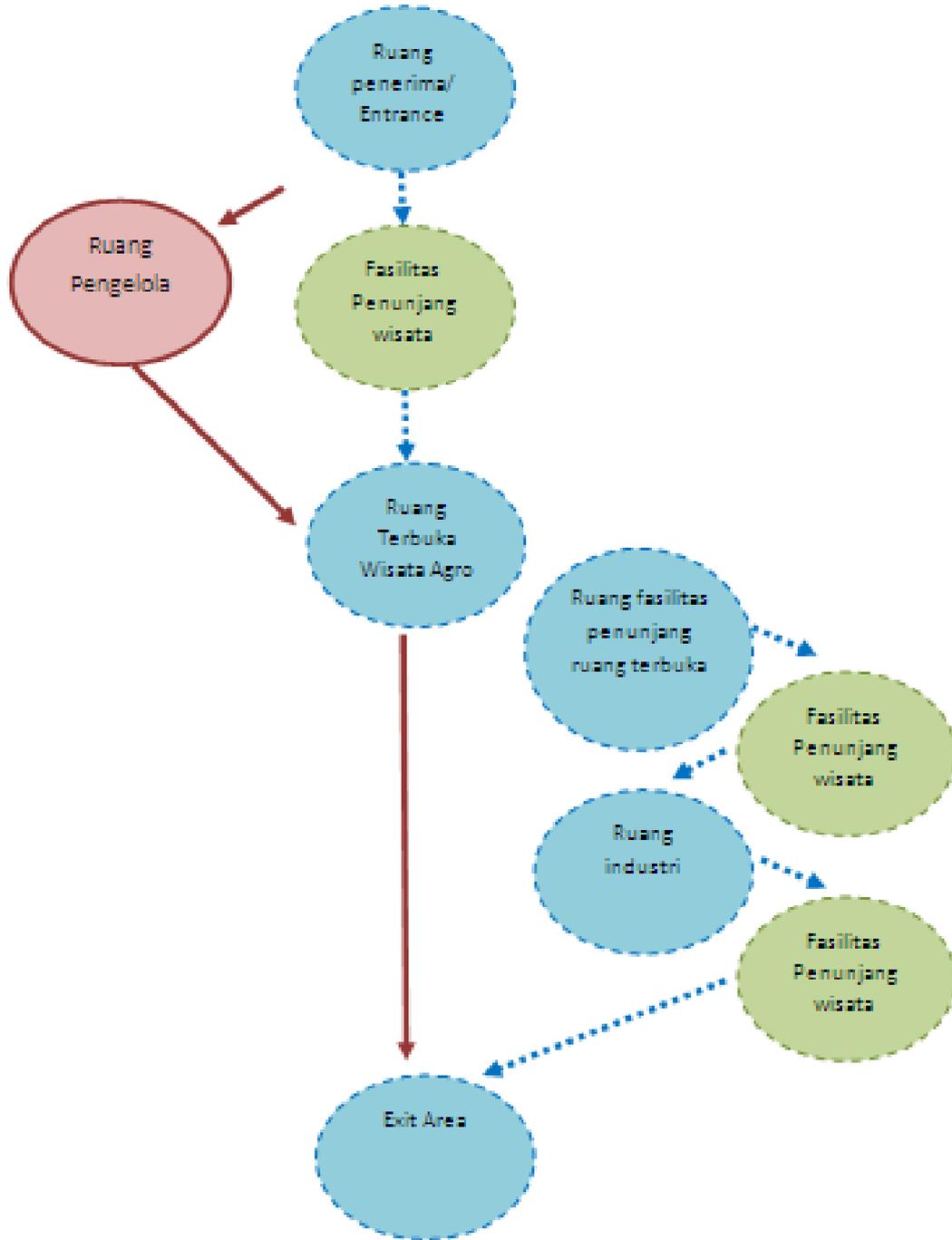
Kuantitatif Zona Penunjang																				
No.	Fasilitas	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Pelaku (org)	Luas Gerak/Orang (m2)	Luas Gerak/Orang (m2)	Kuantitatif Ruang (m2)													
							Ruang Gerak	Kebutuhan Ruang Perabot					Prosentase Sirkulasi	Total Sirkulasi	Luas/Ruang	Σ Ruang	Total	KLB		
								Jenis Perabot	p (m)	l (m)	Luas Perabot	Σ Perabot							Total	
1	Stopping Spot		Rest area	5	1	5								10	6	60	60			
2	Rest Area		Rest Area	40,0	1	40	kusi panjang	1,5	0,5	0,75	8	6	1	46	86	1	86	86		
			Datang / Melanjutkan Wisata															1		
3	Ruang tunggu kebun	Rest area	Datang / Melanjutkan Wisata	40,0	1	40	kusi panjang	1,5	0,5	0,75	8	6	1	46	86	1	86	86		
4	Kios knock down	Berbelanja dan melihat	Area kios	7	1	7	Meja Kasir	1,2	0,8	0,96	1	0,96	20		7	140	140			
							etalase	1,2	0,5	0,6	1	0,6								
							area pajangan	3	0,5	1,5	2	3								
							Sub Total											4,56		
5	Pos	Menjaga Keamanan	Pos Keamanan	4	1	4	Meja kerja	1,2	0,7	0,84	2	1,68								
							Kursi	0,4	0,4	0,16	4	0,64								
							Sub Total												2,32	0,4
6	Musholla	sholat	musholla	50	1	50	sajadah	1,2	0,6	0,72	50	36	0,8	68,8	69,6	1	69,6	69,6		
		berwudhu	tempat wudhu	5	1	5							1			2	30	30		
7	Toilet	Lavatory	Laki-Laki	1	1	1	Kloset	0,7	0,7	0,49	4	1,96	0,8	2,368	5,328	1	5,328			
					4	1	4	Meja Wastafel	0,8	0,6	0,48	2	0,96							
								Urinoir	0,5	0,5	0,25	4	1							
								Sub Total						3,92	0,3	2,376	10,296	1	10,296	
					Perempuan	1	1	1	Kloset	0,7	0,7	0,49	6	2,94	0,8	3,152	7,092	2	14,184	
						2	1	2	Meja Wastafel	0,8	0,6	0,48	2	0,96	0,3	0,888	3,848	1	3,848	
								Sub Total										2	36,064	36,064
								Total											575,496	541,84

Kuantitatif Zona Agrowisata																			
No.	Fasilitas	Aktifitas	Kebutuhan Ruang		Pelaku (org)	Luas Gerak/Orang (m2)	Luas Gerak/Orang (m2)	Kuantitatif Ruang (m2)											
								Ruang Gerak	Kebutuhan Ruang Perabot					Prosentase Sirkulasi	Total Sirkulasi	Luas/Ruang	Σ Ruang	Total	KLB
									Jenis Perabot	p (m)	l (m)	Luas Perabot	Σ Perabot						
1	Resto	Menjual Makan/Minum	Area Makan		100	1	200	meja	1,2	0,8	0,96	25	24						
								kursi	0,4	0,4	0,16	100	16						
								Sub Total					40	0,5	120	320	2	640	640
			Area memasak		dapur	10	2	20	kitchen set	1	3	3	10	30					
									meja	1,2	0,8	0,96	20	19,2					
					Sub Total					49,2	0,5	34,6	54,6	2	109,2	218,4			
					kasir	4	2	4	meja kasir	1	0,6	0,6	2	1,2					
kursi	0,4	0,4	0,16	4					0,64										
Sub Total									1,84	0,3	1,752	5,752	2	11,504	23,008				
2	Loket penerima				4	1	4	Meja kerja	1,2	0,7	0,84	2	1,68						
								Kursi	0,4	0,4	0,16	4	0,64						
								Sub Total					2,32	0,4	2,528	2,928	1	2,928	2,928
3	Lobby penerima				30	1	30	Meja Resepsionis	1	0,65	0,65	1	0,65						
								Kursi	0,4	0,4	0,16	4	0,64						
								Kursi Panjang	1,2	0,5	0,6	1	0,6						
								Banner	0,8	0,4	0,32	3	0,96						
								meja	1	0,6	0,6	1	0,6						
								Sub Total					3,45	0,75	25,0875	55,0875	1	55,0875	55,0875
								Kios souvenir		Berbelanja dan melihat	Area kios		7	1	7	Meja Kasir	1,2	0,8	0,96
etalase	1,2	0,5	0,6	1	0,6														
area pajangan	3	0,5	1,5	2	3														
Sub Total					4,56														
Kios oleh-oleh		Berbelanja dan melihat	Area kios		7	1	7	Meja Kasir	1,2	0,8	0,96	1	0,96						
								etalase	1,2	0,5	0,6	1	0,6						
								area pajangan	3	0,5	1,5	2	3						
								Sub Total					4,56						
6		Ruang hidroponik		Hidroponik Plantasi									1300	1	1300	1300			
				Lab. plantasi										55	1	55	55		
7		Kios bunga dan plantasi											250	4	1000	1000			
8		Pabrik industri											1330	1	1330	1330			
9		Rumah flying fox											130	2	260	260			
<b>Total</b>													<b>4803,72</b>	<b>4924,424</b>					

No.	Fasilitas	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Pelaku (org)	Luas Gerak/Orang (m2)	Luas Gerak/Orang (m2)	Kuantitatif Ruang (m2)													
							Ruang Gerak	Kebutuhan Ruang Perabot					Prosentase Sirkulasi	Total Sirkulasi	Luas/Ruang	Σ Ruang	Total	KLB		
								Jenis Perabot	p (m)	l (m)	Luas Perabot	Σ Perabot							Total	
1	Kantor manajemen	Bekerja	pimpinan	2	1	2	Meja kerja	1,5	0,8	1,2	1	1,2								
							Kursi pimpinan	0,65	0,65	0,4225	1	0,4225								
							Lemari	1	0,6	0,6	2	1,2								
							kursi tamu	0,4	0,4	0,16	2	0,32								
							sofa	1,5	0,65	0,975	1	0,975								
							meja	0,8	0,5	0,4	1	0,4								
			Sub Total						4,5175	0,4	2,607	3,007	1	3,007	3,007					
			manajer agrowisata	2	1	2	Meja kerja	1,2	0,7	0,84	2	1,68								
							Kursi	0,4	0,4	0,16	2	0,32								
							Lemari	1	0,6	0,6	1	0,6								
		Sub Total						2,6	0,4	1,84	2,24	1	2,24	2,24						
		manajer industri	2	1	2	Meja kerja	1,2	0,7	0,84	2	1,68									
						Kursi	0,4	0,4	0,16	2	0,32									
						Lemari	1	0,6	0,6	1	0,6									
						Sub Total						2,6	0,4	1,84	2,24	1	2,24	2,24		
		Menerima Tamu	lobi	10	1	10														
							sofa	1,5	0,65	0,975	2	1,95								
			ruang tamu	6	1	6	meja	0,8	0,5	0,4	1	0,4								
							Sub Total						2,35	0,5	4,175	12,525	1	12,525	12,525	
		Rapat	Ruang rapat	6	1	6	Meja Rapat	2,5	1,5	3,75	1	3,75								
Kursi	0,5						0,5	0,25	12	3										
Lemari	1						0,6	0,6	1	0,6										
Sub Total							7,35	0,4	5,34	5,74	1	5,74	5,74							
<b>Total</b>																		<b>50,752</b>	<b>50,752</b>	
2	Kantor pengelola kebun	Ruang menyimpan alat-alat		2	1	2	Meja kerja	1,2	0,7	0,84	2	1,68								
							Kursi	0,4	0,4	0,16	2	0,32								
							Lemari	1	0,6	0,6	1	0,6								
							Sub Total						2,6	0,4	1,84	2,24	1	2,24	2,24	
				2	1	2	lemari	1,2	0,6	0,72	1	0,72	0,75	2,04	2,79	1	2,79	2,79		
<b>Total</b>																		<b>5,03</b>	<b>5,03</b>	
3	Kantor check log	ruang pengecekan		2	1	2	Meja kerja	1,2	0,7	0,84	2	1,68								
							Kursi	0,4	0,4	0,16	2	0,32								
							Lemari	1	0,6	0,6	1	0,6								
							Sub Total						2,6	0,4	1,84	2,24	1	2,24	2,24	
<b>Total</b>																		<b>2,24</b>	<b>2,24</b>	
4	Gudang industri	penyimpanan barang		2	1	2	lemari	1,2	0,6	0,72	1	0,72	10	27,2	37,2	1	37,2	37,2		
							<b>Total</b>													
<b>Total</b>																		<b>61,742</b>	<b>61,742</b>	

#### 4.6 Organisasi Ruang Penataan Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu

##### 4.6.1 Hubungan Ruang Makro Ruang Terbuka Kawasan Agrowisata Petik Buah Kota Batu



gambar 4.38 Diagram Bubble Makro Aktivitas Pada Agrowisata

4.6.2 Hubungan Mikro Antar ruang Kwasan Agrowisata petik Buah Kota Batu



gambar 4.39 Diagram mikro kegiatan pada Agrowisata Kota Batu

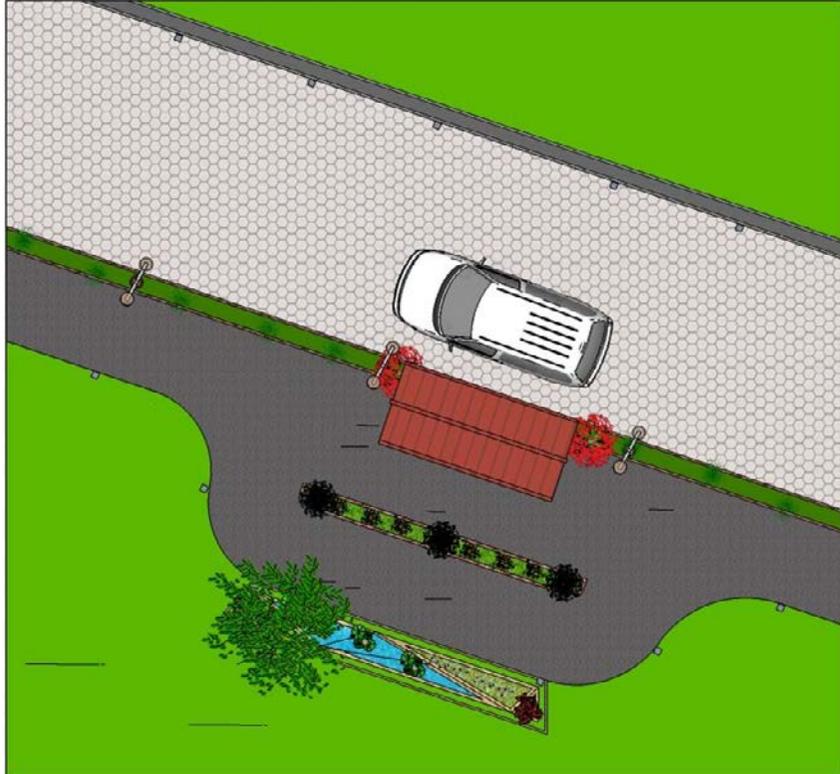
4.6 Laporan desain

No.	Hasil Desain	Keterangan
Kenyamanan Aksesibilitas		
1. Sirkulasi		
a.		<p>Dengan kriteria pemisahan jalur kendaraan dan jalur pengunjung pada desain diterapkan dengan pemisahan bahan , untuk jalur kendaraan menggunakan paving block dan untuk pejalan kaki menggunakan aspal jogging track untuk kenyamanan pejalan kaki.</p> <p>Dimensi jalan untuk kendaraan selebar 6 meter sedangkan untuk pejalan kaki 2 meter diantaranya di pisahkan oleh jalur hijau selebar 50 cm. Untuk tema utama penataan kawasan yaitu kembali klam diterapka pada pemilihan material untuk jalur hijau yang menggunakan material alamiah berupa batu alam. Pada pemisahan jalur manusia dan kendaraan jika ada jalur dimana pengunjung harus menyeberang ke sisi jalan lain maka diberi garis bantu zebra cross untuk pejalan kaki.</p>



Pemisahan jalan pengunjung dan kendaraan dihubungkan dengan zebra cross dari jalur pejalan kaki dan jalur kendaraan dengan demikian akan jadi jelas pemisahan jalur kendaraan dan pejalan kaki walaupun bersinggungan, diharapkan dengan adanya zebra cross ini kendaraan akan mendahulukan pejalan kaki dan itupun tidak mengambil waktu yang lama. mengingat pada sisi jalan yang tidak sejajar dengan pejalan kaki juga terdapat atraksi wisata maupun fasilitas pendukung wisata maka zebra cross ini penting ditambahkan pada jalur. Zebra cross ini akan memotong jalur hijau pada daerah-daerah penyatuan pejalan kaki dan kendaraan.

b.



**Tampak Atas Pengolahan Atraksi Kandang Binatang**

**Skala 1:200**

Untuk pengolahan pada atraksi kandang binatang yang biasanya menutupi jalur maka penataannya disesuaikan dengan pemisahan jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki. Peletakan kandang binatang diletakkan pada antara jalur kendaraan dan pejalan kaki dengan demikian pengunjung yang menggunakan kendaraan dari agrowisata dapat menikmati kandang binatang tersebut dan pengunjung yang berjalan kaki juga dapat menikmatinya. Sedangkan untuk jalur pejalan kaki ruas jalur ditambahkan diberi jalur berputar dengan lebar 2 meter dan diberi pemisahan jalur hijau antara yang ingin menikmati kandang binatang dan yang ingin terus melanjutkan perjalanan sehingga tidak saling menghambat.



bagi pengunjung yang tidak ingin menikmati kandang binatang maka pengunjung dapat mengambil jalur berputar hanya saja jaraknya menjadi semakin jauh, sebagai kompensasi maka desain taman air mini pada area jalur berputar dijadikan pengalih perhatian bagi tambahan jarak dari jalur berputar, untuk taman air mini ini sendiri diadakan agar mejadi daya tarik tambahan bagi agrowisata dimana material yang digunakan menggunakan material alami yaitu batu alam sehingga menimbulkan kesan alami dan sejuk.

c.



Pada pintu masuk lebar pintu ditambahkan menjadi 1,5 meter berdasarkan standar dimensi pada ruang terbuka untuk pejalan kaki. Sedangkan karena digunakan untuk jalur keluar dan masuk maka pintu di jadikan dua, satu untuk masuk dan satu pintu keluar sehingga lebar keduanya 3 meter. Dengan demikian diharapkan tidak terjadi lagi penumpukan pengunjung yang mengganggu alur sirkulasi agrowisata. Untuk bentuk dari pintu masuk sendiri digunakan frame besi untuk pot tanaman yang akan digunakan untuk dipasang pada frame besinya dengan demikian pintu masuk akan terlihat seperti pameran bunga yang memberikan suasana alamiah bagi pengunjung. karena potnya tidak dipasang permanen maka bunga dapat diganti berdasarkan jenis bunga yang sedang bersemi pada tiap musim. Dalam hal ini juga merepresentasikan kota batu sebagai produsen bunga dan Kawasan Agrowisata yang juga membudidayakan bunga-bunga.

d.



Untuk menanggapi kecenderungan pada agrowisata dimana pengunjung dengan rombongan besar menunggu satu sama lain diluar kebun hingga menutup jalur dan bagaimana pengelola sering mengadakan kios dadakan didepan pintu kebun yang sedang berbuah maka didesain untuk penataan ruang tunggu kebun dan ruang khusus berjualan bagi pengelola yang bersifat knockdown. Untuk ruang tunggu rombongan besar berupa peneduhan dengan material kayu dan batu agar memberi kesan alamiah. Untuk area berjualan pengelola diadakan pula dari material batu, sedangkan sifat knockdown dipilih karena tempat itu tidak akan selalu digunakan sehingga nantinya bisa dipasang dan dibongkar untuk tenda penjualannya.

2. Kebersihan

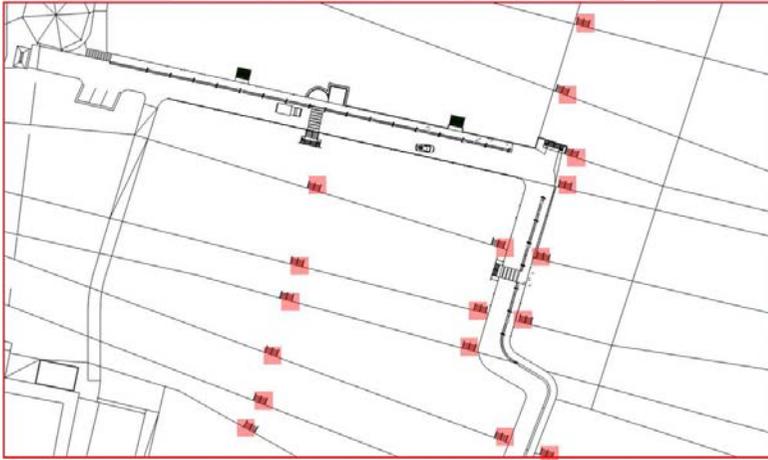
a.



Pemberian tempat sampah pada setiap jarak 100 meter dan ditambah dengan pemberian tempat sampah terutama pada daerah dimana aktivitas pengunjung intensitasnya tinggi. Tempat sampah juga di bedakan menjadikan organik dan an organik agar meningkatkan kebersihan agrowisata.

## Kenyamanan Fisik

a.

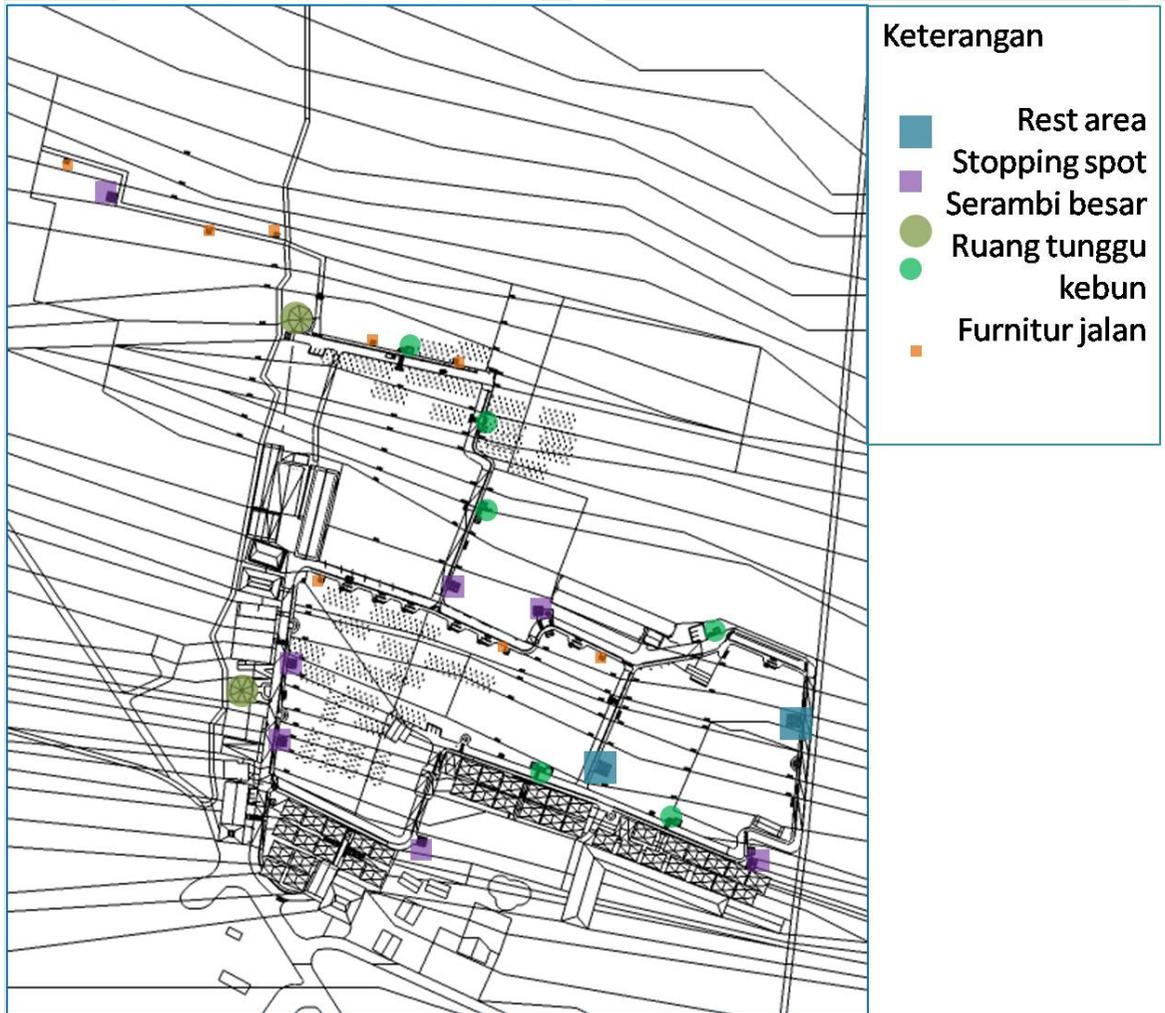


Pada tampak atas dari kebun apel 4 dan kebun jambu disamping terlihat peletakan tangga untuk membantu pengunjung mengikuti perjalanan dalam kebun yang konturnya cukup tinggi. Terlihat pada gambar bahwa tangga diberikan tiap kenaikan kontur dan pada area kebun yang luas maka pengulangan pemberian tangga dilakukan setiap jarak 50 meter. Penerapannya pada desain maka fasilitas pembantunya berupa tangga dengan ketinggian masing-masing anak tangga 10 cm sehingga nyaman untuk dilalui dengan pemberian railing untuk keamanan. Sedangkan material yang dipilih untuk tangga ini adalah material alamiah yaitu batu alam untuk memberi kesan alami dan juga tidak licin untuk dilalui.



Pada kontur yang lebih curam seperti pada kebun stroberi 2 dimana kontur mencapai 1 meter maka penerapan tangga tetap menggunakan ukuran tinggi anak tangga 10 cm dengan landasan tiap 5 anak tangga. Sehingga terdapat 10 anak tangga dengan landasan selebar 1 meter. Pemberian railing tetap diberi untuk keamanan. Dengan demikian desain tidak mengubah lokasi site kebun stroberi eksisting.

b.



Disamping adalah pemetaan letak dan jumlah area pembantu agrowisata sebagai sarana istirahat untuk membantu pejalan kaki utamanya untuk menempuh jarak keseluruhan 2,3 kilometer dan jarak dalam kebun itu sendiri. Dalam gambar disamping terlihat dalam 50 meter akan terdapat fasilitas istirahat. Ruang tunggu kebun dapat pula diklasifikasikan untuk dalam ruang istirahat ini untuk membantu pejalan kaki mengikuti keseluruhan wisata.

c.



Deain rest area dibuat dngan konsep joglo yang membawa pengunjung kembali kepada kenangan pedesan, perkebunan yang serba alami. Untuk tempat duduknya sendiri dibuat melantai oleh karena itu ketinggian lantai dinaikkan hingga 50 cm agar dapat di duduki, pada rest area ini diberikan fasilitas tambahan yaitu penjualan makanan maupun minuman tradisional khas kota batu. Hal ini dimaksudkan untuk menambah atraksi wiata pada keseluruhan agrowisata. Peletakan rest area juga diarahkan ke sebelah timur kawasan mengingat fasilitas lain terpusat di daerah barat maka kehadiran rest area ini juga untuk membantu meratakan atraksi yang ditawarkan agrowisata pada seluruh kawasan. Konsep alamiah juga terlihat dari pemilihan bahan dan ekspose batu bata untuk menambah kesan natural.

d.



Untuk stopping spot sendiri secara konsep bentuk diambil dari rumah-rumahan sawah dimana petani biasanya menunggui kebunnya, dengan demikian terdapat kenaikan level yang cukup tinggi untuk kenyamanan pengunjung dari air hujan dan tempat duduknya melayang pada kolom-kolom kayu yang menhannya, peneduhan atap yang lebar juga sebagai reaksi terhadap iklim. Untuk material yang digunakan masih menggunakan material alam seperti batu alam, kayu dan ijuk. Dengan demikian diharapkan memberi kesan kembali ke alam bagi para pengunjung.

## 2. Kenyamanan termal

a.



Penerapan kenyamanan termal adalah pada furnitur jalan yang selama ini kehilangan affordansinya karena paparan matahari maka dsain furnitur jalan tetap harus menggunakan peneduhan. Untuk konsep nya sendiri tetap kembali kepada alam dimana diambil dari bentuk rumah jaga sawah sehingga berkesan kembalikan ke alam, dan meterial yang digunakan juga alami seperti kayu, batu dan ijuk.

b.



Letak kanopi yang dibutuhkan mengingat pada titik-titik ini peneduhan dari pohon rindang kurang dan berdasarkan pengamatan perilaku mengganggu kenyamanan pengunjung.



Kanopi yang terbuat dari bahan alami berupa kayu dengan pemberian tanaman rambur diatasnya memberikan peneduhan pada pejalan kaki dimana strukturnya mengikuti struktur kolom batas pagar.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Pada ruang terbuka dimana manusia dapat menikmati keindahan alam dan belajar tentang pelestarian lingkungan kehadiran arsitektur yang manusiawi menjadi sangat diperlukan untuk mendukung segala kegiatan pengunjung. Pengunjung sebagai fokus dari seluruh kegiatan wisata merupakan dasar dari respon arsitektur terhadap ruang terbuka, baik fixed facility, un-fixed facility, hingga lansekap tapak. Evaluasi terhadap keadaan eksisting yang ada sekarang merupakan pembelajaran yang berguna untuk pembangunan kedepannya mengenai agrowisata.

Pada Kota Batu, Apel menjadi ikon agrikultur yang kuat dan bersejarah mengingat kekhususan yang dimilikinya dimana pertanian apel terbesar di Indonesia berada di Kota Batu. Agrowisatapun bermunculan salah satunya adalah Kusuma Agrowisata. Sayangnya selama dekade terakhir Kusuma Agrowisata berdiri tanpa mengedepankan pelestarian apel secara berkelanjutan, bukan hanya melalui teknologi budidaya tetapi juga melalui edukasi bagi para penggunanya. Hal tersebut dapat dilihat dari perancangannya yang belum mengedepankan perilaku manusia sebagai pelaku yang signifikan dalam upaya pelestarian nantinya.

Diharapkan melalui studi perilaku-lingkungan pada Kusuma Agrowisata Kota Batu akan terjalin perkembangan yang mendasar bagi alam pelestarian buah apel dan manusia yang berkepentingan dalam kegiatan didalamnya untuk mendukung perjuangan global dalam pembangunan berkelanjutan.

Untuk itu indikator dasar yang paling berperan dalam keputusan arsitektural adalah faktor kenyamanan. Dalam mengevaluasi Kusuma Agrowisata petik buah diterapkan 4 aspek kenyamanan pada ruang terbuka yaitu: sirkulasi, iklim, keamanan, dan kebersihan. 4 hal ini menjadi tolok ukur evaluasi perilaku di Kusuma Agrowisata petik buah.

Setelah mengumpulkan data perilaku pengunjung melalui fasilitas yang direncanakan dalam metode maka didapati beberapa simpulan permasalahan. Kesulitan menempuh medan, kerumunan pada daerah-daerah tertentu, keamanan pengunjung dengan memperhatikan material yang dipilih dalam kebun, masalah pernaungan pada tempat istirahat pengunjung, dan kebersihan kebun dari sampah-sampah produk kebun maupun yang dibawa pengunjung dari luar.

## 5.2 Saran Dan Rekomendasi Desain

### 5.2.1 Terhadap Kusuma Agrowisata Petik Apel

- a. Pada Kusuma Agrowisata Kota Batu fasilitas yang telah ada diharapkan untuk di upgrade ulang mengikuti keadaan iklim dan konteks yang berubah setelah 21 tahun berdiri.
- b. Faktor kenyamanan berupa sirkulasi diperhatikan dalam hal: lebar jalan dan pintu masuk fasilitas wisata terhadap jumlah pengunjung pada hari biasa, hingga peek weekend dan holiday. Selanjutnya adalah pemisahan yang jelas antara jalur kendaraan dan jalur manusia agar tidak saling mengganggu.
- c. Pada faktor iklim harus diperhatikan penyediaan fasilitas istirahat yang memadai mengingat kedaan Kota Batu yang mulai panas dan terik matahari yang menyengat hal ini mengurangi level kenyamanan pengunjung untuk memanfaatkan fasilitas yang ada berupa bangku jalan. Pemberian kanopi dan stopping spot yang memadai juga perlu diperhatikan untuk menghindari pengunjung dari hujan.
- d. Pada faktor keamanan, keadaan medan perkebunan yang terjal harus mendapatkan perlakuan khusus agar mudah dijangkau oleh pengunjung yang memiliki variasi usia berbeda sangat panjang. Sehingga aman buat semua pengunjung. Pemilihan material pembatas kebun juga penting menjamin keselamatan pengunjung
- e. Pada faktor kebersihan, mengingat kebersihan kebun adalah faktor utama keberhasilan panen maka harus ada concern dari pengelola untuk menyediakan tempat sampah yang mudah dijangkau terutama pada titik-titik padat aktivitas. Untuk memberikan nilai pendidikan juga terhadap pengunjung pemberian keranjang buah jatuh pada kebun apel juga dibutuhkan.

### 5.2.2 Terhadap Permasalahan Agrowisata Secara Umum

- a. memperhatikan kenyamanan sirkulasi pengunjung dengan mendesain sirkulasi yang sesuai dengan proyeksi pengunjung hingga peak holiday, dan memperhatikan pembagian zona kendaraan dan manusia
- c. Faktor iklim memegang peranan yang penting bagi kenyamanan pengunjung, pemilihan teknik pernaungan berupa bentukan arsitektural maupun vegetasi harus dikaji lebih dalam agar tidak mubazir
- d. pada lahan yang berkontur keamanan pengunjung harus diperhatikan dengan memperjelas sirkulasi dalam kebun dan mengolah tapak agar manusiawi

e. kebun yang bersih akan bebas dari hama yang mengganggu sehingga penyediaan fasilitas kebersihan yang bersifat aktif seperti tempat sampah, dan manajerial seperti teknik pengelolaan sampah menjadi penting.

### 5.2.3 Terhadap Penelitian Selanjutnya

Tentunya pada penelitian ini ada kekurangan dalam mengangkat permasalahan pada Kusuma Agrowisata Kota Batu secara mendetail mengingat waktu yang digunakan untuk meneliti terbatas. Berikut beberapa saran untuk penelitian selanjutnya mengenai kenyamanan ruang terbuka Kusuma Agrowisata Kota Batu:

1. Dikarenakan wisata petik buah di Kusuma Agrowisata petik buah mengikuti musim berbuah maka kebun yang dimasuki pengunjung akan berbeda tiap tiga bulan sekali melihat kebun mana yang sedang berbuah, dalam hal ini ada beberapa kebun yang belum teramati karena pada waktu penelitian tidak dibuka dan tidak diakses oleh pengunjung. oleh karena itu penelitian berikutnya dapat difokuskan pada area-area tersebut.
2. Berhubungan dengan adanya kebun yang tidak diakses sehingga tidak dapat di teliti maka ada beberapa sirkulasi secara keseluruhan yang juga belum dapat diamati secara teliti terutama dalam mengumpulkan validasi data karena sepanjang penelitian hanya dilewati kurang dari tiga kali sehingga tidak dapat diamati dan disimpulkan datanya. Untuk itu penelitian selanjutnya dapat mengarah ke sirkulasi-sirkulasi yang belum teramati dengan tuntas.

