

**KUALITAS VISUAL ELEMEN LANSKAP PADA KUSUMA
AGROWISATA, KOTA BATU, JAWA TIMUR**

SKRIPSI

ARSITEKTUR KONSENTRASI DESAIN PERMUKIMAN DAN KOTA

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



SALMA SAFIRA PUTRI
NIM 135060507111016

UNIVERSITAS BRAWIAJAYA
FAKULTAS TEKNIK
MALANG
2018

LEMBAR PENGESAHAN
KUALITAS VISUAL ELEMEN LANSKAP PADA KUSUMA AGROWISATA,
KOTA BATU, JAWA TIMUR

SKRIPSI
ARSITEKTUR KONSENTRASI DESAIN PERMUKIMAN DAN KOTA

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



SALMA SAFIRA PUTRI
NIM 135060507111016

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 12 Januari 2018

Dosen Pembimbing

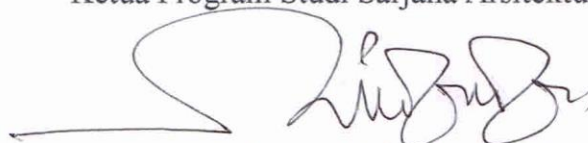


Subhan Ramdlani ST., MT

NIP. 19750918 2008121 002

Mengetahui

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur



Ir. Heru Sufianto, M.Arch. St, Ph.D

NIP. 19650218 199002 1 00

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan 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 ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 15 Januari 2018



Salma Safira Putri

NIM 135060507111016



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM SARJANA**



SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

Nomor : 039 /UN10.F07.15/PP/2018

Sertifikat ini diberikan kepada :

SALMA SAFIRA PUTRI

Dengan Judul Skripsi :

**KUALITAS VISUAL ELEMEN LANSKAP PADA KUSUMA AGROWISATA, KOTA BATU,
JAWA TIMUR**

Telah dideteksi tingkat plagiasinya dengan kriteria toleransi $\leq 20\%$, dan
dinyatakan Bebas dari Plagiasi pada tanggal 15 Januari 2018

Ketua Jurusan Arsitektur

Dr. Eng. Herry Santosa, ST, MT
NIP. 19730525 200003 1 004

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Heru Sufianto, M.Arch, St, Ph.D
NIP. 19650218 199002 1 001



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR

Jl. Mayjend Haryono No. 167 MALANG 65145 Indonesia
Telp. : +62-341-567486 ; Fax : +62-341-567486
<http://arsitektur.ub.ac.id> E-mail : arsftub@ub.ac.id

**LEMBAR HASIL
DETEKSI PLAGIASI SKRIPSI**

Nama : Salma Safira Putri
NIM : 135060507111016
Judul Skripsi : Kualitas Visual Elemen Lanskap pada Kusuma Agrowisata,
Kota Batu, Jawa Timur
Dosen Pembimbing : Subhan Ramdlani ST., MT
Periode Skripsi : Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017
Alamat Email : salmasafira@hotmail.com

Tanggal	Deteksi Plagiasi ke-	Plagiasi yang terdeteksi (%)	Ttd Staf LDTA
13 Januari 2018	1	13%	
	2		
	3		
	4		
	5		

Malang, 15 Januari 2018

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Subhan Ramdlani ST., MT
NIP. 19750918 2008121 002

Kepala Laboratorium
Dokumentasi Dan Tugas Akhir

Ir. Chairil Budiarto Amluza, MSA
NIP. 19531231 198403 1 009

RINGKASAN

Salma Safira Putri, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya,
Desember 2017, *Kualitas Visual Elemen Lanskap pada Kusuma Agrowisata, Kota Batu, Jawa timur*, Pembimbing: Subhan Ramdlani.

Kota Batu dikenal sebagai salah satu kota wisata terkemuka di Indonesia karena potensi keindahan alam yang luarbiasamemukau,serta sektor pertanian merupakan salah satu sektor yang potensial juga di Kota Batu. Kusuma Agrowisata merupakan objek wisata berbasis pertaniandan menjadi ikon Kota Batu. Pengembangan destinasi pariwisata dengan mendorong perbaikan dan peningkatan kualitas visual, merupakan salah satu upaya yang direncanakan demi meningkatkan kualitas pariwisata di Kota Batu.

Kusuma Agrowisata Kota Batu, merupakan objek wisata berbasis pertanian yang telah menjadi pioneer agrowisata di Indonesia. Maka dari itu perlu dilakukannya pengukuran pada kualitas visual elemen lanskapnya untuk pengembangan wisata itu sendiri. Perubahan iklim pada kawasan serta banyaknya pengunjung yang datang setiap harinya mampu menurunkan kualitas visual lanskapnya. Penataan lanskap kawasan wisata dapat dikatakan optimal apabila menempatkan elemen dasar lanskap yang fungsional dan estetis. Suatu rancangan lanskap dikatakan estetis apabila elemen-elemennya ditata sedemikian rupa hingga mencapai suatu keselarasan dan keharmonisan.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kualitas visual lanskap kawasan Kusuma Agrowisata berdasarkan persepsi wisatawan dan akademisi. Metode yang digunakan adalah *mix method*, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif, kualitatif dilakukan dengan menganalisis keadaan eksisting dan standar dari teori terkait, serta kuantitatif untuk mengetahui kualitas visual elemen lanskap dengan menggunakan metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE). Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum melakukan metode SBE, selanjutnya dilakukan metode kuartil, uji normalitas serta regresi linear sederhana. Selanjutnya data diolah menggunakan Microsoft Excel dan SPSS dan dianalisis dengan dukungan hasil eksplanatori sesuai dengan variable yang telah ditentukan.

Hasil yang didapatkan dari analisis yang dilakukan adalah terdapat tujuh *vantage point* yang memiliki nilai kulaitas rendah berdasarkan responden, serta kualitas visual lanskap kawasan Kusuma Agrowisata memiliki klasifikasi kualitas sedang. Kualitas visual pada kawasan dapat ditingkatkan dengan memberikan masukan dan rekomendasi desain terhadap kawasan.

Kata kunci: Kualitas visual, elemen-elemen lanskap, *mix-method*

SUMMARY

The city of Batu is known as one of leading tourism cities in Indonesia for the potential of natural beauty and the mesmerizing scenery, also agricultural sector is one potential factor in Batu. Kusuma Agrowisata is a tourism object with agricultural basis and being the icon Batu City. The development of tourism destination by implementing renovations and improving the quality of visual, supporting the tourism city is one planned effort for improving the quality of tourism objects in Batu City itself.

Kusuma Agrowisata of Batu is an agriculture-based tourism object that has become a pioneer in Indonesian agrotourism. Therefore, it needs to be measured on the visual quality of its landscape elements in order to develop the tourism. The climate change and escalating number of visitors each day could lower the landscape's visual quality. Landscape arrangement in the tourism area can be stated as optimal when the elements are functional and aesthetic. A design of a landscape can be claimed as aesthetic when the elements are arranged in such way until it reached the point of conformity and harmony.

The objective of this research is to acknowledge the visual quality of landscape in Kusuma Agrowisata based on the perception of tourists and academics. The Method used in this research is mix-method which are qualitative by analyzing based on the existing situation and standard from related theories and quantitative to find out the visual quality of landscape elements by a method called Scenic Beauty Estimation (SBE). Validity and reliability test are done before SBE method is used, and then after that quartile method, normality test, and simple linear regression is done. The going Forward is processing the data using Microsoft Excel and SPSS then being analysed by supporting results of explanatory based on the determined variables.

The results obtained from the analysis conducted are, there are seven vantage points that have low quality score based on respondents, and the visual quality of landscape in Kusuma Agrowisata is classified as medium quality. The visual quality in the area can be improved by giving feedback and design recommendation to the area.

Keywords: visual quality, landscape elements, mix-method

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik. Terima kasih penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan serta dukungan, yaitu:

1. Bapay, Ibuy, Ba Ginay, Eyang Kakung dan Eyang Putri, serta keluarga besar yang selalu memberikan doa serta dukungan kepada penulis hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Bapak Subhan Ramdlani ST., MT selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
3. Ibu Dr. Lisa Dwi Wulandari, ST, MT dan Dr. Eng. Novi Sunu Sri Giriwati, ST, MT. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak prof. Dr. Ir. Mohammad Bisri, MS selaku rektor Universitas Brawijaya.
5. Bapak Dr. Ir. Pitojo Tri Juwono, MT. selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
6. Dr. Eng. Herry Santosa, ST, MT selaku ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
7. Bapak Ir. Sigmawan Tri Pamungkas, MT. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu mengarahkan dan memantau mata kuliah selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
8. Seluruh dosen dan staff Jurusan Arsitektur yang telah memberikan ilmu dan segala bantuan selama perkuliahan.
9. Bapak Nungki dan Bapak Gunawan selaku staff Kusuma Agrowisata yang telah membantu dan mempermudah penulis dalam memperoleh pengambilan data serta penyusunan skripsi ini.
10. Damianus Adrian yang telah membantu dalam dokumentasi kawasan penelitian.
11. Nikko Prasetya yang telah memberikan waktu dan tenaganya untuk menemani, mendoakan dan memberikan semangat tanpa lelah kepada penulis saat mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
12. Sahabat arsitektur terdekat serta teman satu atap selama dua tahun terakhir, Dewini

Putritama dan Ariza Rufaidah yang senantiasa membantu, mendukung dan menemani selama masa perkuliahan hingga skripsi ini selesai.

13. Teman-teman Konco (Kontrakan Coy) dari Teknik Industri, Elisa Meiyer dan Sara Yunira yang selalu mengisi hari-hari penulis, serta telah mendoakan, mendukung dan menginspirasi sedari masa perkuliahan penulis.
14. WER Family, Sarfat, Kobek, Domba, Tito, Egay, Tata, Zaki, Isham, Devina, Pandu dan Sapi, keluarga penulis di Kota Malang dari maba hingga tahun terakhir perkuliahan, selalu memberikan canda tawa, inspirasi, pelajaran dan meluangkan waktunya untuk penulis
15. Teman-teman perkuliahan arsitektur, Karin Lieswidayanti, Ayu Diarifa Tamara, Nadia Khairarizki, Nerisa Arviana, Nadia Amelia, Adi Wahyutomo, Gilang Rayendra, Masykur Ali, Yordie Wicaksono, Farandi Rifki yang memberikan dukungan serta mendoakan satu sama lain hingga skripsi kami cepat selesai.
16. Keluarga besar 47 Brawijaya yang telah menemani di kota perantauan dari masa sekolah di SMAN 47 JAKARTA.
17. Fadila marcyta, Tissa Mahatanti, Shahnas Ayu S dan Tika Rizky sahabat dari SMP dan SMA, yang sudah mendoakan dan mendukung penulis dari jarak jauh (Jakarta) mulai dari masa perkuliahan hingga skripsi ini selesai.
18. Mba Wati yang telah mengurus penulis di rumah, dengan masakan-masakan enak serta selalu menemani dan mendukung penulis sejak kecil dalam hal apapun.
19. Mba Us yang telah membantu penulis dalam mencetak skripsi ini dari semhas hingga skripsi ini selesai
20. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan agar penulisan kedepannya dapat lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan informasi dan bermanfaat kepada semua pihak yang membaca.

Malang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Kerangka Berpikir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Agrowisata.....	9
2.1.1 Objek dan Atraksi Wisata.....	11
2.1.2 Objek dan Atraksi Budaya Pertanian.....	12
2.1.3 Objek dan Atraksi Keindahan	13
2.1.4 Syarat-Syarat Kawasan Wisata yang Baik	13
2.2 Elemen Lanskap	14
2.2.1 Elemen Vegetasi	15
2.2.2 Elemen Perkerasan	16
2.2.3 Elemen Bangunan.....	18
2.2.4 Elemen Air.....	18
2.3 Kualitas Visual Elemen Lanskap.....	18
2.3.1 Penilaian Kualitas Visual Elemen Lanskap.....	19
2.3.2 Indikator Visual Elemen Lanskap	20
2.3.3 Indikator Penilaian Kualitas Visual Elemen Lanskap	32
2.4 Penelitian Terdahulu.....	33

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Metode dan Tahapan Penelitian	35
3.2 Lokasi dan Objek Penelitaian	36
3.2.1 Lokasi Penelitian	36
3.2.2 Objek Penelitian	36
3.3 Populasi dan Sampel.....	36
3.4 Waktu dan Instrumen Penelitian.....	38
3.4.1 Waktu Penelitian	38
3.4.2 Instrumen Penelitian	40
3.5 Variabel Penelitian	40
3.6 Metode Pengumpulan Data	40
3.6.1 Data Primer.....	41
3.6.2 Data Sekunder	42
3.7 Metode Analisis Data	42
3.7.1 Analisis Data Kualitatif	42
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif	43
3.8 Sintesis Data	47
3.9 Metode Rekomendasi	47
3.10 Penarikan Kesimpulan dan Saran	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Kondisi Umum Lanskap Agrowisata pada Kusuma Agrowisata	51
4.1.1 Letak dan Luas Kawasan.....	51
4.1.2 Objek Penelitian / Atraksi dan Amenitas	53
4.1.3 Aksesibilitas dan Sikulasi	56
4.1.4 Iklim	58
4.1.5 Vegetasi	60
4.1.6 Satwa	67
4.2 Identifikasi Elemen Lanskap pada <i>Vantage Point</i>	70
4.3 Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	76
4.4 Analisis Kualitas Visual Elemen Lanskap.....	77
4.4.1 Kualitas Estetika Visual Menggunakan <i>Scienic Beauty Estimation</i> dengan Responden Mahasiswa Arsitektur	78
4.4.2 Kualitas Estetika Visual Menggunakan <i>Scienic Beauty Estimation</i> dengan Responden Pengunjung	91

4.4.3 Perbandingan Hasil Penilaian Mahasiswa Arsitektur dengan Hasil Penelitian Pengunjung	104
4.5 Uji Normalitas Data.....	106
4.6 Analisis Pengaruh Elemen Lanskap terhadap Kualitas Visual Kawasan	107
4.7 Sintesa Analisis Kualitatif dan Kuantitatif	108
4.8 Rekomendasi Desain	123
BAB V PENUTUP	119
5.1 Kesimpulan.....	119
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Aspek-aspek Lanskap Agrowisata	11
Tabel 2.2	Indikator Visual Elemen Lanskap	28
Tabel 2.3	Klasifikasi Nilai Elemen Lanskap	32
Tabel 2.4	Penelitian Terdahulu.....	33
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	39
Tabel 3.2	Variabel Penelitian	40
Tabel 3.3	Alat dan Bahan	41
Tabel 3.4	Tahapan untuk Pencapaian Data Kualitatif	43
Tabel 3.5	Tahapan untuk Pencapaian Data Kuantitatif	46
Tabel 4.1	Atraksi dan Amenitas pada Kawasan	54
Tabel 4.2	Morfologi vegetasi pada kawasan	61
Tabel 4.3	Satwa pada Kawasan	68
Tabel 4.4	Identifikasi elemen lanskap	71
Tabel 4.5	Uji Validitas Kuesioner	76
Tabel 4.6	Statistik Reliabilitas Objek Studi Kualitas Visual Elemen Lanskap	77
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Kualitas Visual Lanskap (SBE)	104
Tabel 4.8	Perbedaan Nilai Antar Kelompok Responden.....	104
Tabel 4.9	Nilai Dependen Uji Normalitas	106
Tabel 4.10	Nilai Signifikan Uji Normalitas	106
Tabel 4. 11	Tabulasi Analisis Kuantitatif dan Kualitatif.....	109
Tabel 4.12	Nilai kualitas visual dari keseluruhan responden	122

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
	Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	7
	Gambar 2.1 Kegiatan agrowisata di persawahan	10
	Gambar 2.2 Kegiatan agrowisata di persawahan.....	10
	Gambar 3.1 Siteplan penentuan titik vantage point.....	41
	Gambar 3.2 Penentuan standar kualitas visual melalui kuartil data	45
	Gambar 3.3 Diagram metode penelitian.....	49
	Gambar 4.1 Letak kawasan	51
	Gambar 4.2 Batas-batas kawasan	53
	Gambar 4.3 Pintu masuk mobil (kiri) pintu masuk motor dan bus (kanan)	57
	Gambar 4.4 Sirkulasi dalam kawasan.....	58
	Gambar 4.5 Rata-rata curah hujan Kota Batu.....	59
	Gambar 4.6 Rata-rata suhu udara dan kelembaban udara Kota Batu	59
	Gambar 4.7 Peta persebaran titik vegetasi pada kawasan 1	65
	Gambar 4.8 Peta persebaran titik vegetasi pada kawasan 2	66
	Gambar 4.9 Peta penyebaran vegetasi pada kawasan.....	66
	Gambar 4.10 Peta persebaran satwa pada kawasan.....	69
	Gambar 4.11 Peta vantage point.....	70
	Gambar 4.12 Diagram sebaran nilai SBE mahasiswa arsitektur	78
	Gambar 4.13 Lanskap Kusuma Agrowisata dengan nilai SBE Terendah (kiri) dan	79
	Gambar 4.14 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas sedang menurut responden mahasiswa arsitektur.....	81
	Gambar 4.15 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas sedang menurut responden mahasiswa arsitektur.....	89
	Gambar 4.16 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas tinggi menurut responden mahasiswa arsitektur.....	90
	Gambar 4.17 Diagram sebaran nilai SBE pengunjung.....	91
	Gambar 4.18 Lanskap kusuma agrowsata dengan kualitas rendah menurut responden pengunjung	96
	Gambar 4.19 Lanskap kusuma agrowsata dengan kualitas sedang menurut responden pengunjung	101

Gambar 4.20 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas tinggi menurut responden pengunjung	103
Gambar 4.21 Diagram pendidikan responden pengunjung	105
Gambar 4.22 Diagram pekerjaan berdasarkan responden pengunjung	105
Gambar 4.19 Diagram korelasi elemen pembentuk lanskap terhadap kualitas visual kawasan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.23 Rekomendasi desain area pintu masuk	124
Gambar 4.24 Rekomendasi desain signage	125
Gambar 4.25 Rekomendasi desain area bermain.....	126
Gambar 4.26 Rekomendasi desain area drop off.....	128
Gambar 4.27 Rekomendasi desain area pusat oleh-oleh	130
Gambar 4.28 Rekomendasi desain area pabrik	132
Gambar 4.29 Rekomendasi desain area petik jeruk	133
Gambar 4.30 Rekomendasi desain area sirkulasi outbond	135

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul
Lampiran 1.	Kuesioner Scenic Beauty Estimation (SBE)
Lampiran 2.	Foto Lanskap Kusuma Agrowisata
Lampiran 3.	Tabel Scenic Beauty Estimation (SBE) Berdasarkan Persepsi Pengunjung
Lampiran 4.	Tabel Kualitas Estetika Lanskap Kusuma Agrowisata Menggunakan SBE Pengunjung
Lampiran 5.	Tabel Scenic Beauty Estimation (SBE) Berdasarkan Persepsi Mahasiswa
Lampiran 6.	Gambar Siteplan kawasan Kusuma Agrowisata
Lampiran 7.	Gambar Siteplan kawasan Kusuma Agrowisata

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Batu dikenal sebagai salah satu kota wisata terkemuka di Indonesia karena potensi keindahan alam yang luar biasa serta keadaan iklim yang sejuk. Secara geografis, Kota Batu terletak pada posisi 122°17' - 122°57' Bujur Timur dan 7°44' - 8°26' Lintang Selatan. Dengan luas keseluruhan kawasan sekitar 19.908,72 ha atau sekitar 0.42 persen dari luas total Jawa Timur. Wilayah kota ini berada antara 600 DPL sampai dengan 3000 DPL (di atas permukaan laut) dan termasuk klasifikasi curam, berdasarkan RIPP Kota Batu tahun 2010-2020. Berada di kaki tiga gunung yang dikenal yaitu Gunung Panderman, Gunung Welirang dan Gunung Arjuno mengakibatkan keadaan iklim yang sejuk dingin pada kota batu berkisar dengan suhu minimum 17.9°C – 20.6°C dan maksimum 25.2°C – 27.9°C, serta keadaan tanah yang subur sehingga mampu menghasilkan sumber daya alam yang maksimal. Kota Batu dijadikan tempat peristirahatan bagi keluarga telah menjadikan ciri khas dari Kota Batu dari abad ke-10, karena wilayah yang berada pada daerah pegunungan dengan kesejukan udara yang nyaman, serta didukung oleh keindahan pemandangan alam yang asri. Pesona alam tersebut di sekitar Kota Batu menjadi potensi pariwisata yang sering dikunjungi, serta potensi alam penghasil buah dan sayuran yang melimpah menjadi faktor daya tarik kawasan.

Pertanian dan kehutanan menjadi potensi yang dapat disinergikan dengan pariwisata di Kota Batu (RIPP Kota Batu tahun 2010 – 2020). Sektor pertanian merupakan salah satu sektor yang potensial di Kota Batu, potensi pertanian utama di Kota Batu yaitu tanaman hortikultural, tanaman pangan, peternakan dan perikanan. Tanaman hortikultural merupakan salah satu sektor yang mempunyai peranan besar terhadap perekonomian. Dari data Bappeda Kota Batu, 2010, bahwa produksi buah apel memiliki nilai tertinggi dibandingkan dengan tanaman hortikultural lainnya. Sehingga Kota Batu dikenal sebagai kota apel karena merupakan salah satu kawasan penghasil buah apel tertinggi di Indonesia. Selain itu, dengan adanya keadaan alam yang mendukung untuk aspek pertanian serta cocok untuk dijadikan destinasi wisata, maka agrowisata dijadikan salah satu tujuan wisata yang tepat. Secara lebih jelas dijelaskan bahwa sebuah kegiatan yang terkoordinasi untuk pengembangan sumber daya alam serta sektor pariwisata dalam kaitannya pelestarian

lingkungan sekaligus peningkatan kesejahteraan masyarakat memiliki daya tarik kuat sebagai objek wisata berbasis pertanian.

Kepariwisata dikembangkan agar mampu mendorong peningkatan daya saing perekonomian nasional, peningkatan kualitas perekonomian, dan kesejahteraan masyarakat lokal, serta perluasan kesempatan kerja. Perkembangan kepariwisataan yang berbasis pertanian biasanya disebut agrowisata, pada kawasan wisata pertanian ini sangat mampu membantu pergerakan kelestarian alam dengan dijadikannya bentang alam yang memiliki potensi dan hasil pertanian yang tinggi serta dapat dijadikan sebagai sebuah tempat wisata. Agrowisata membuat pengunjung tidak hanya merasa terhibur namun juga bisa sembari menjaga kelestarian lanskap yang telah disediakan. Pengembangan destinasi pariwisata dengan mendorong perbaikan dan peningkatan kualitas visual, sarana dan prasarana pendukung pariwisata merupakan salah satu upaya yang direncanakan demi meningkatkan kualitas pariwisata Indonesia yang belum dapat bersaing di tingkat global dengan ditandai peringkat daya saing pariwisata yang berada di posisi 81 berdasarkan WEF (*World Economic Forum*) berdasarkan BIPP Kota Batu tahun 2010-2020.

Pada dasarnya agrowisata merupakan kegiatan yang berupaya untuk mengembangkan sumber daya alam suatu daerah yang memiliki potensi pada bidang pertanian untuk dijadikan kawasan wisata. Salah satu objek wisata berbasis pertanian pada kawasan Kota Batu ialah Kusuma Agrowisata, dimana wisata ini merupakan sebuah perkebunan pribadi yang dibangun pada tahun 1989 dengan luas perkebunan sekitar 8 Ha. Kusuma Agrowisata telah dikembangkan menjadi kurang lebih 10 Ha dengan fasilitas wisata yang lengkap, seperti hotel, *cottage*, *water park*, *outbond*, hingga restoran. Kusuma Agrowisata merupakan pioneer agrowisata di Indonesia. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara terhadap pengelola objek wisata, dikatakan bahwa ikon apel pada Kota Batu dicetuskan akibat dukungan kehadiran Kusuma Agrowisata sebagai objek wisata legendaris, sehingga objek wisata tersebut berpengaruh besar terhadap pengembangan Kota Batu. Sebagai wisata pertanian, maka aspek terpenting pada objek ini adalah lanskapnya / ruang luar pada objek. Kekhususan agrowisata ialah bagaimana pengunjung sadar akan pentingnya pelestarian alam dengan kenikmatan suasana alam yang diberikan.

Kusuma Agrowisata memiliki beberapa area, dari area perkebunan, penginapan, *outbond* dll. Lanskap pada area tersebut harus saling menunjang kebutuhan, kepentingan serta keindahan visual bagi pengunjungnya. Lanskap yang baik pada agrowisata bukan hanya untuk membuat wisatawan merasa nyaman saat mengunjungi tempat tersebut, namun agar wisatawan memiliki rasa ingin kembali ke tempat tersebut. Menciptakan

suasana yang tertib dan aman juga merupakan faktor kenyamanan dari pengunjung. Kondisi kawasan yang bersih, keadaan tanaman yang terawat, penataan lanskap yang kreatif dan bertanggung jawab dimaksudkan untuk menghasilkan suatu karya lanskap yang indah, nyaman, selaras, menarik dan memuaskan.

Sebagai kawasan rekreasi dan edukasi di Kota Batu, tentunya Kusuma Agrowisata harus dikelola sebaik mungkin untuk mempertahankan keberlangsungannya baik dari sistem fisik biofisik dan wisata, kesesuaian terhadap manusia maupun alam. Kualitas lingkungan pada kawasan dapat menurun diakibatkan banyaknya pengunjung yang datang setiap harinya. Ditambah lagi dilakukannya pembangunan fasilitas serta atraksi pada kawasan setiap tahunnya. Kusuma Agrowisata memiliki potensi sumber daya alam dan visual yang tinggi baik lanskap binaan maupun alami. Kondisi tersebut menjadikan kawasan Kusuma Agrowisata merupakan salah satu destinasi objek dan atraksi di Kota Batu oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Salah satu faktor pendorong suatu kawasan dikunjungi untuk melepaskan kepenatan dari rutinitas pekerjaan adalah visual lanskap suatu objek wisata yang dikunjungi.

Sebagai salah satu destinasi wisata andalan Kota Batu yang telah lama berdiri dan mengalami beberapa kali renovasi, lanskap yang telah dirancang harus tetap memiliki nilai estetika yang relevan sehingga lanskap agrowisata tetap atraktif bagi para wisatawan di samping memiliki nilai fungsional. Penataan lanskap kawasan wisata dapat dikatakan optimal apabila menempatkan elemen – elemen lanskap yang fungsional dan estetis, sehingga mampu meningkatkan jumlah pengunjung suatu kawasan serta dapat memberikan nilai ekonomi. Suatu rancangan lanskap atau ruang luar dapat dikatakan estetis apabila elemen-elemennya ditata sedemikian rupa hingga mencapai suatu keselarasan dan keharmonisan.

Berdasarkan kondisi tersebut perlu upaya analisis kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata. Keindahan biasanya bersifat subjektif, tergantung kepada siapa yang melihat dan menilainya. Pada kenyataannya persepsi terhadap keindahan tergantung kepada kesesuaian elemen pembentuk lanskap, seperti keadaan lingkungannya. Analisis yang dilakukan adalah melakukan penilaian pendugaan kualitas visual lanskap wisata Kusuma Agrowisata melalui *Scenic Beauty Estimation* (SBE). Penilaian yang dilakukan diharapkan dapat mengetahui nilai kualitas visual kawasan wisata sehingga dapat menentukan apakah model penataan lanskap yang telah dikembangkan sebagai potensi pada objek pendugaan keindahan berdasarkan beberapa zona melalui persepsi

pengunjung pada wisata Kusuma Agrowisata sudah memenuhi kriteria lanskap yang indah atau estetik.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi kualitas visual elemen lanskap kawasan Kusuma Agrowisata di Kota Batu, Jawa Timur. Dengan menentukan dan menilai keindahan kualitas visual elemen lanskap berdasarkan penilaian dan persepsi wisatawan dan akademisi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada pada Kusuma Agrowisata pada aspek kualitas visual lanskap yang ditinjau juga melalui elemen pembentuk lanskap, yaitu sebagai berikut:

1. Perlunya perbaikan dan peningkatan kualitas visual, sarana dan prasarana pendukung pariwisata untuk pengembangan destinasi pariwisata di Kota Batu demi meningkatkan kualitas pariwisata Indonesia yang belum dapat bersaing di tingkat global berdasarkan RIPP Kota Batu tahun 2010-2020.
2. Banyaknya jumlah pengunjung yang datang setiap harinya serta kondisi iklim pada kawasan dapat menurunkan nilai kualitas visual lanskap.
3. Kurang perencanaan yang lebih matang dalam pembangunan fasilitas dan atraksi pada kawasan di setiap tahunnya, sedangkan penataan lanskap kawasan wisata dapat dikatakan optimal apabila menempatkan elemen – elemen lanskap yang fungsional dan estetik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah pada penelitian yaitu sebagai berikut:

Bagaimana kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata berdasarkan persepsi pengamat terhadap kondisi eksisting objek (*vantage point*)?

1.4 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, ditemukan beberapa batasan masalah yang membatasi penelitian ini, antara lain:

1. Lokasi penelitian hanya dilakukan pada ruang luar (lanskap) kawasan Kusuma Agrowisata seluas ± 10 Ha, tidak termasuk bagian dalam bangunan.

2. Aspek visual lanskap kawasan dikaji berdasarkan seluruh atraksi dan amenitas pada kawasan Kusuma Agrowisata yang aktif digunakan oleh pengunjung maupun pengelola kawasan, kemudian diklasifikasikan dalam bentuk *vantage point*.
3. *Vantage point* kawasan dikaji berdasarkan pada elemen lanskap dan visual kawasan yang meliputi bentang alam, bangunan, fasilitas, jaringan / *service* untuk mampu meningkatkan kualitas kawasan Kusuma Agrowisata berdasarkan penilaian pengunjung dan teori prinsip desain lanskap.
4. Hasil akhir berupa nilai-nilai yang dapat dijadikan penentu kualitas dan keindahan visual dari lanskap kawasan Kusuma Agrowisata sebagai kawasan wisata berbasis pertanian yang mewadahi kegiatan rekreasi dan edukasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah:

Mengetahui kualitas visual lanskap kawasan Kusuma Agrowisata, Kota Batu, Jawa Timur berdasarkan persepsi wisatawan dan akademisi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan tidak hanya oleh satu pihak, namun juga beberapa pihak yang terkalit, objek yang diteliti, pengelola, pengunjung atau pariwisataawan dan peneliti selanjutnya.

1. Memberikan informasi bagi masyarakat tentang kondisi eksisting visual elemen lanskap Kusuma Agrowisata.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi pengelola dan Pemerintah Daerah terkait dalam keadaan kualitas visual pada lanskap kawasan dan mampu dijadikan sebuah contoh kawasan wisata dengan visual yang baik.
3. Sebagai masukan bagi pihak pengelola Kusuma Agrowisata untuk meningkatkan kualitas visual lanskap Kusuma Agrowisata yang mampu meningkatkan nilai keindahan kawasan sehingga mampu terus berkembang dan diminati oleh para wisatawan untuk dikunjungi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan dari penelitian ini terdiri dari lima bab yang dibahas secara terstruktur dan berurutan, yaitu dimulai dari akar permasalahan yang dituliskan pada pendahuluan lalu

ikuti oleh tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan dan diakhiri dengan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan yang menghasilkan sebuah rekomendasi dan saran berdasarkan dari keseluruhan pembahasan pada lima bab tersebut. Untuk sistematika penulisan yaitu sebagai berikut.

1. BAB 1 : Pendahuluan

Berisi penjelasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, yang disusun untuk mencapai tujuan dan kegunaan dari penelitian yang akan dicapai.

2. BAB II : Tinjauan Pustaka

Berisi studi literatur secara umum maupun khusus mengenai kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata berdasarkan elemen pembentuk lanskap.

3. BAB III : Metode Penelitian

Berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian. Cara kerja penelitian dari awal pengumpulan data hingga menganalisa data untuk mencapai sintesa.

4. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Membahas tentang kondisi umum hingga analisa kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata. Analisa dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada pengunjung dan mahasiswa arsitektur. Hasil analisa tersebut kemudian diidentifikasi dengan elemen pembentuk lanskap terhadap kualitas visual lanskap pada objek penelitian.

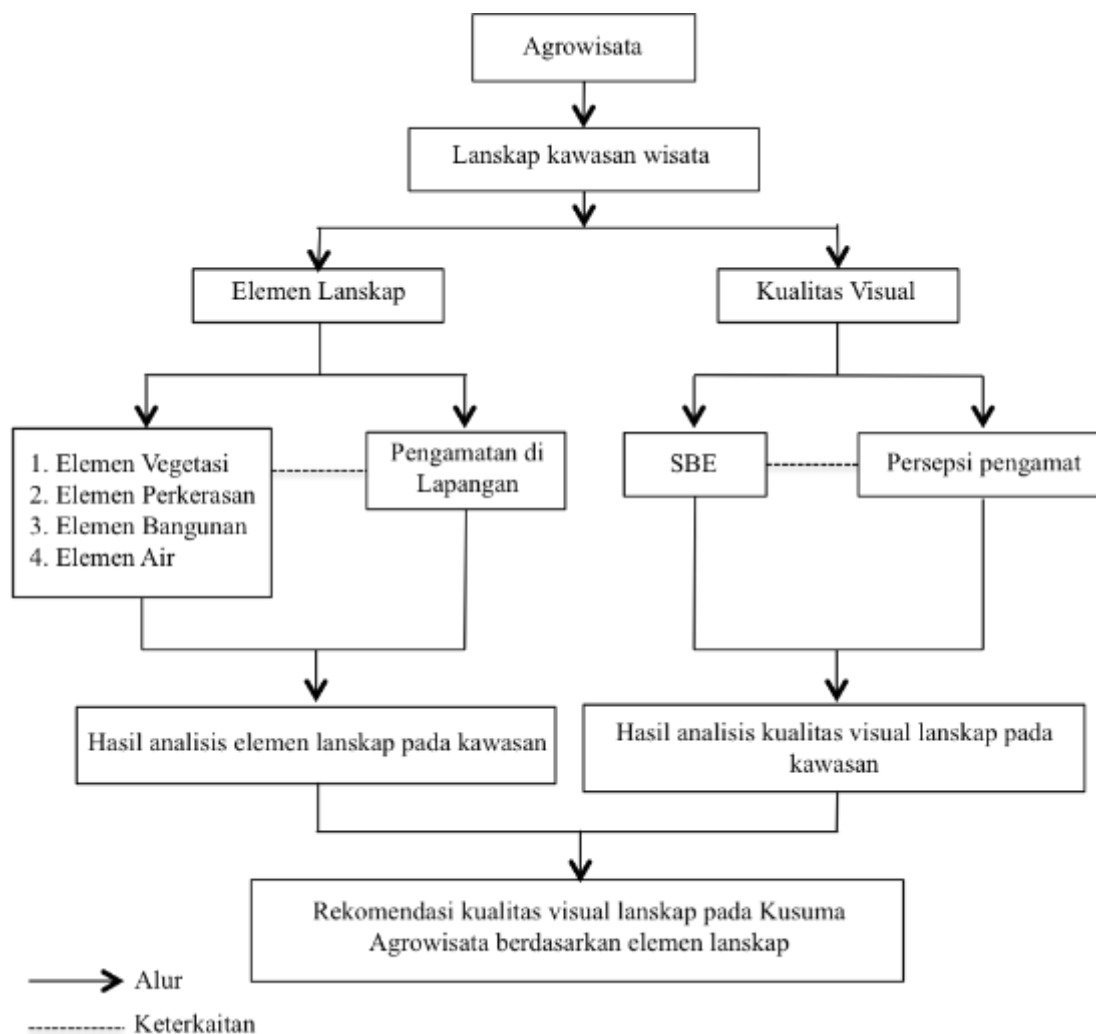
5. BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab penutup ini berisikan hasil dari analisis dan identifikasi pada pembahasan sebelumnya yang akan ditarik kesimpulan mengenai keadaan kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata. Pada kesimpulan juga memuat saran bagi berbagai pihak serta menghasilkan rekomendasi pada kualitas visual lanskap untuk menciptakan kualitas visual lanskap yang lebih baik lagi.

1.8 Kerangka Berpikir

Agrowisata merupakan suatu unit ekosistem yang dipelihara karena merupakan area wisata yang mengandalkan keadaan sumber daya alam dan masih mempertahankan keadaan alamnya mesti digabungkan dengan pembangunan struktur dan fungsi yang beragam. Pengelolaan kawasan ini memerlukan perhatian dari pengelola lingkungan dan sosial setempat karena berkaitan dengan pengelolaan sumber daya alam dan tata guna lahan, terutama pada kualitas visual lanskapnya. Sumber daya alam yang ada pada lanskap

Kusuma Agrowisata juga memiliki potensi visual yang dapat di manfaatkan sebagai objek wisata khususnya untuk kawasan yang memiliki keindahan alam yang khas dan sejuk. Kondisi objek pada kawasan agrowisata akan sangat mempengaruhi kualitas visualnya. Menurut Steinitz (1995), kualitas visual suatu lanskap dianggap dipengaruhi oleh keanekaragaman vegetasi, pengolahan bentuk lahan, penampilan elemen air serta keberadaan bangunan yang merupakan elemen pembentuk lanskap. Deskripsi tersebut akan disusun menjadi suatu rekomendasi untuk meningkatkan kualitas visual lanskap.



Gambar 1.1 Kerangka berpikir

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Agrowisata

Agrowisata atau wisata pertanian didefinisikan oleh Nurisyah (2013) sebagai rangkaian aktivitas perjalanan wisata yang memanfaatkan lokasi serta sektor pertanian yang dikelola mulai dari awal sampai dengan produk pertanian dalam berbagai sistem, skala, dan bentuk dengan tujuan untuk menambah dan memperluas wawasan serta pengalaman pada bidang pertanian sekaligus melakukan rekreasi.

Wisata merupakan pergerakan seseorang untuk sementara waktu dalam jangka waktu tertentu ke suatu tempat diluar dari tempat mereka tinggal dan bekerja (A. J. Burkart dan S. Soekadij, 2000), selama tinggal di tempat tersebut mereka melakukan kegiatan yang rekreatif dan menyenangkan serta disediakannya fasilitas akomodasi. Pada agrowisata terjadi kegiatan pariwisata, pariwisata diartikan sebagai sistem yang membentuk dan menjamin terlaksananya gerakan perjalanan wisata dengan aman, nyaman dan memuaskan wisatawannya (Nurisyah, 2013). Sedangkan wisatawan adalah seseorang yang melakukan kegiatan perjalanan atau wisata.

Kegiatan agrowisata merupakan kegiatan pengembangan wisata yang berkaitan dengan potensi sumber daya alam seperti kegiatan perdesaan serta pertanian yang mampu meningkatkan nilai tambah pada kegiatan pertanian dan kesejahteraan perdesaan (Khairul, 1997). Agrowisata merupakan salah satu bentuk kegiatan wisata yang difokuskan pada bidang pertanian dan aktivitas di dalamnya seperti persiapan lahan, penanaman, pemeliharaan, permanenan, pengolahan hasil panen tersebut sebagai bentuk yang semakin layak untuk diproduksi seperti misalnya dijadikan sebagai oleh-oleh (Arifin, 1992). Adapun contoh kegiatan pada kawasan agrowisata yang sudah berjalan dengan baik sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kegiatan agrowisata di persawahan



Gambar 2.2 Kegiatan agrowisata di persawahan

Lanskap agrowisata merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan agrowisata. Lanskap agrowisata terdiri dari lahan pertanian, fasilitas pertanian hingga hasil pertanian yang telah dimodifikasi oleh tangan – tangan manusia dengan tujuan kepentingan ekonomi dan rekreasi serta kepuasan pengunjung. Potensi sumber daya alam juga sangat berpengaruh terhadap lanskap agrowisata, pemandangan lanskap alami dan asri juga dapat menjadi salah satu daya tarik pada agrowisata. Maka dari itu, meminimalisir kerusakan lingkungan demi menguntungkan salah satu pihak merupakan tindakan yang egois terhadap sumber daya alam (Nurisyah, 2013). Pemandangan lanskap alami tersebut bisa berupa kebun, taman bunga, taman koleksi, ladang, sawah, peternakan, danau, dan pegunungan.

Komponen pembentuk lanskap agrowisata dapat diklasifikasikan menjadi 3 tahap sehingga dapat terbentuknya lanskap agrowisata, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Aspek-aspek Lanskap Agrowisata

No.	Komponen Pembentuk	Elemen	Hal yang diperhatikan
1.	Lanskap Pertanian	Lahan pertanian	Semua bentuk lanskap pertanian Lahan basah atau kering, luas atau terbatas
		Kehidupan pertanian	Semua bentuk dan alur kehidupan petani dan keluarganya Kehidupan, bertani (sosial, ekonomi, budaya)
		Pemandangan pertanian dan sekelilingnya	Semua bentuk pemandangan yang terdapat pada lanskap pertanian dan sekitarnya Pemandangan alami dan juga <i>man made</i> (pertanian)
2.	Pengembangan Wisata	Objek dan atraksi wisata	Pemandangan (visual dan fisik) terkait bidang pertanian yang berupa bekerja, hidup, dan tarian
		Aktivitas agrowisata	Aktivitas potensial yang dapat dilakukan wisatawan secara langsung maupun tidak langsung
		Akses dan jalur agrowisata	Sirkulasi wisatawan untuk dapat menikmati seluruh objek dan atraksi yang disajikan dengan nyaman dan aman
3.	Lanskap Agrowisata	Aksesibilitas	Jalur masuk utama ke lokasi wisata Penentuan jumlah wisatawan
		Zona Agrowisata Terpadu	Zonasi yang dihasilkan berdasarkan beberapa atribut yang dinilai, seperti pertanian, non pertanian, pelayanan, dll.
		Jalur agrowisata interpretatif	Jalur wisata yang mengarahkan wisatawan untuk mempelajari atau mengetahui sesuatu yang diinginkan (arti pertanian, budidaya komoditi tertentu, pola sawah, dll)

(sumber: penyedia tapak/kawasan)

Selain itu, Nasrullah menyatakan beberapa syarat lanskap agrowisata yang di acukan dalam Khairul (1997), adalah sebagai berikut :

1. Penataan yang indah;
2. Memiliki tingkat produksi tinggi;
3. Dilengkapi sarana penunjang yang baik;
4. Terdapat kebun pembibitan;
5. Memperhatikan lingkungan;
6. Memperhatikan keselamatan dan kemudahan pada area lanskap.

Pada kawasan agrowisata terdapat objek dan atraksi yang disediakan untuk dikunjungi para wisatawan sebagai area rekreasi dan edukasi. Objek dan atraksi pada agrowisata merupakan peran yang sangat mempengaruhi dan mendukung keberadaan agrowisata. Berikut adalah macam-macam objek dan atraksi yang dapat ditemukan pada kawasan agrowisata.

2.1.1 Objek dan Atraksi Wisata

Pada pengembangan suatu kawasan wisata, pengelola diwajibkan untuk memperhatikan faktor – faktor yang mampu mengembangkan serta menjadi daya tarik

yang tinggi pada objek dan atraksi wisata didalamnya. Objek dan atraksi wisata memiliki peran penting pada suatu kawasan wisata (Nurisyah, 2013), sehingga faktor-faktor tersebut perlu di analisis dengan baik sehingga menjadikan kawasan wisata yang baik. Peran objek dan atraksi wisata pada kawasan wisata tersebut sebagai berikut:

1. Komponen utama pengembangan suatu kawasan wisata,
2. Pendorong utama perjalanan wisata,
3. Penentu utama pengalaman dan tingkat kepuasan wisatawan,
4. Daya tarik suatu kawasan wisata umumnya merupakan hasil pengembangan dan pengelolaan keunikan kegiatan dan lokasi/kawasan dan objek wisata yang dimilikinya.

Objek wisata merupakan suatu keadaan alam dan perwujudan ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah dan tempat yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi wisatawan (Nurisyah, 2013). Sehingga kenyamanan dan kesesuaian penataan pada lanskap agrowisata berperan penting.

Sedangkan pengertian atraksi wisata adalah, perwujudan dari semua komponen, sajian alam dan kebudayaan yang dapat dinikmati (dilihat, didengar, dirasakan, dll) keberadaannya oleh wisatawan baik yang alami maupun *man made* atau buatan. Serta menarik wisatawan melalui suatu bentuk pertunjukkan atau peragaan atau kebiasaan (pasif/aktif) lingkungan sekitar yang khusus diselenggarakan untuk wisatawan di suatu kawasan wisata (Nurisyah, 2013).

2.1.2 Objek dan Atraksi Budaya Pertanian

Lanskap berkelanjutan yang diterapkan pada agrowisata mampu membantu pengembangan kawasan wisata berdasarkan aspek-aspek diatas. Dengan pengelolaan yang baik dan unik dapat membuat wisatawan merasa nyaman saat berwisata. Selain itu, agrowisata juga membutuhkan daya tarik pada objek dan atraksi budaya pertanian, elemen-elemen yang dapat di kembangkan pada agrowisata (Modifikasi: Nurisyah, 2013), adalah sebagai berikut:

1. *Handicraft*
2. *Language*
3. *Gastronomy based on agriculture products*
4. *Art and music based on agriculture products* (angklung, gendang, dll)
5. *History of the area*
6. *Type of engaged in by residents*

7. *Housing & structure Architectures*
8. *Religion*
9. *Education systems*
10. *Field and other type of dress*
11. *Leisure activities*

2.1.3 Objek dan Atraksi Keindahan

Objek wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan (Surat Keputusan Departemen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No.KM 98/PW:102/MPPT-87) maka dari itu, daya tarik wisata dapat dirasakan dan dilihat pada keindahan atraksi yang disajikan. Pada *Beautiful Sense* (VSSTT) dijabarkan bahwa objek dan atraksi keindahan agrowisata terdiri dari elemen-elemen berikut:

1. *Vision*
Pemandangan, penampilan, keindahan alami yang dapat terlihat seperti sawah, rawa, lembah, permukiman penduduk, dll.
2. *Smell*
Aroma alami yang dapat tercium, seperti aroma rumput, hutan, kebun cengkeh, kayu manis, kopi, dll.
3. *Sound*
Bunyi alami yang dapat terdengar pada kawasan agrowisata, seperti air, kicau burung, angin, gesekan daun bambu dll.
4. *Taste*
Rasa khas dari berbagai bahan alami dan makanan
5. *Facility*
Sentuhan alami seperti, iklim sejuk, panas, nyaman, dll.

2.1.4 Syarat-Syarat Kawasan Wisata yang Baik

Menurut Soekadijo (2000), kawasan wisata yang baik setidaknya harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak – banyaknya, membuat mereka berdiam di tempat atraksi dalam waktu yang cukup lama, dan memberikan kepuasan kepada pengunjung atau wisatawan. Hal tersebut dapat terpacu dengan memenuhi beberapa syarat berikut.

1. Kegiatan dan objek yang berperan sebagai atraksi harus dalam keadaan yang baik.

2. Penyajian (presentasi) atraksi wisata harus tepat di depan wisatawan.
3. Harus memenuhi semua determinan mobilitas spasial seperti akomodasi transportasi, promosi dan pemasaran, karna atraksi wisata adalah terminal dari suatu mobilitas spasial suatu perjalanan.
4. Keadaan di tempat atraksi memberikan kenyamanan bagi wisatawan untuk menghabiskan waktunya.
5. Kesan yang diperoleh wisatawan harus diusahakan baik agar bertahan selama mungkin sewaktu menyaksikan atraksi wisata.

Sedangkan menurut Yoeti (1996), suatu daerah agar menjadi daerah tujuan wisata (DTW) yang baik, harus mengembangkan tiga hal agar daerah tersebut menarik untuk dikunjungi, yakni:

1. Adanya sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*), maksudnya adanya sesuatu yang menarik untuk dilihat, dalam hal ini objek wisata yang berbeda dengan tempat – tempat lain (mempunyai keunikan tersendiri). Disamping itu perlu juga mendapat perhatian terhadap atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai hiburan bila orang berkunjung nantinya.
2. Adanya sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*), yaitu terdapat sesuatu yang menarik yang khas untuk dibeli. Dalam hal ini dijadikan cendramata untuk dibawa pulang ke tempat masing – masing sehingga di daerah tersebut harus ada fasilitas untuk dapat berbelanja yang menyediakan kerajinan tangan lainnya dan harus didukung pula oleh fasilitas lainnya seperti *money changer* dan *bank*.
3. Adanya sesuatu yang dapat dilakukan (*something to do*), yaitu suatu aktivitas yang dapat dilakukan di tempat itu yang bisa membuat orang yang berkunjung merasa betah di tempat tersebut.

Dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu objek wisata yang baik dan menarik untuk dikunjungi harus mempunyai keindahan visual dan juga harus memiliki keunikan serta daya tarik untuk dikunjungi dan juga didukung oleh fasilitas pada saat menikmatinya.

2.2 Elemen Lanskap

Elemen lanskap sebagai pembentuk lanskap kota memiliki peranan yang cukup besar dalam pembentukan kualitas visual yang memiliki nilai estetika. Segala bentuk tanaman dan vegetasi merupakan bagian dari elemen lanskap, segala sesuatu yang berada dipermukaan tanah atau air, serta konstruksi baik bangunan maupun elemen taman (Ecko,

1964). Menurut Booth (1983), elemen dasar lanskap adalah *landform*, vegetasi, bangunan, perkerasan, *site structure*, dan air. Elemen tersebut merupakan komponen fisik dasar pembentuk lanskap dan menjadi media yang digunakan oleh para arsitek lanskap dalam menentukan suatu ruang. Karakter yang berbeda-beda namun dengan elemen unik yang dimilikinya dari setiap elemen, saling mengisi dan mempengaruhi satu dengan lain membentuk suatu lanskap yang estetis dalam visualnya. Melalui seni ilmu merancang, merencana, serta mengelola dalam arsitektur lanskap, akan tercipta lanskap kota yang secara visual memiliki nilai estetika indah, secara fungsional berguna dan secara ekologis tercipta lingkungan yang berkelanjutan.

Penggunaan elemen lanskap harus dipertimbangkan, karena penggunaan elemen lanskap sangat penting dalam membentuk pemandangan keseluruhan yang estetik dan sesuai dengan fungsi dan keindahan visual yang diinginkan menurut Hakim (2003). Elemen – elemen yang paling mendukung pada visual lanskap terdiri dari elemen vegetasi, elemen perkerasan dan elemen bangunan (Hakim, 2003). Sedangkan pada penelitian Medyuni (2006) menyatakan bahwa elemen lanskap sebagai pembentuk lanskap kota memiliki peran yang cukup besar dalam pembentukan kualitas visual dan estetika. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan yang di ungkapkan oleh Hakim. Sehingga pada penelitian yang dilakukan oleh Medyuni (2006) menyatakan bahwa elemen lanskap yang paling mendominasi terdapat kualitas estetika lanskap lainnya adalah vegetasi, bangunan, perkerasan, air dan langit. Proporsi tertentu dari masing-masing elemen akan memberikan penilaian terhadap kualitas visual lanskap kota yang berbeda pula. Namun pada penelitian terdahulu elemen langit yang berasal dari alam tidak dapat dilakukan rekayasa buatan, namun kehadirannya pada lanskap cenderung bersifat netral dan tidak selaludapat mempengaruhi kualitas visual. Sehingga elemen langit pada visual lanskap tidak terlalu memiliki korelasi yang signifikan, sehingga dapat diabaikan. Untuk itu pada penelitian dapat diambil empat elemen lanskap yang paling mempengaruhi kualitas visual lanskap, yaitu elemen vegetasi, elemen perkerasan, elemen bangunan dan elemen air.

2.2.1 Elemen Vegetasi

Material tanaman merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan lanskap terutama bagi menangani hubungan antara manusia, alam dan teknologi bahan (bahan perkerasan serta bahan alami) (Hakim, 2003). Sehingga dalam lanskap vegetasi merupakan salah satu pokok yang menjadi dasar dalam pembentukan ruang luar. Menurut Hakim (2003), karakter tanaman dapat memberikan efek visual yang baik, dapat dilihat dari

bentuk batang dan percabangannya, bentuk tajuk, massa daun, massa bunga, warna, tekstur, serta skala ketinggiannya. Pemilihan jenis tanaman pada lanskap merupakan suatu seni dan ilmu pengetahuan. Seni karena menyangkut komposisi elemen desain seperti warna, tekstur, bentuk dan kualitas desain yang berubah pengaruh iklim, usia dan faktor alam. Sedangkan ilmu pengetahuan menyangkut dari teknik peletakan, teknik penanaman dan pertumbuhannya.

Menurut Booth (1983), vegetasi memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi struktural, fungsi lingkungan dan fungsi visual. Vegetasi sebagai elemen struktural dapat berperan sebagai pembatas fisik, pembentuk dan pengatur ruang, mempengaruhi arah sirkulasi serta mempengaruhi pemandangan. Vegetasi sebagai fungsi lingkungan berperan sebagai pengendali iklim, seperti mengontrol radiasi sinar matahari dan suhu, pengendali angin, pengendali suara, penyaring udara, pencegah erosi serta habitat satwa. Vegetasi sebagai elemen visual dapat berperan sebagai *focal point* dan mampu meningkatkan kualitas lingkungan (Hakim, 2003). Nilai estetika pada tanaman diperoleh dari perpaduan antara warna, bentuk fisik tanaman, tekstur tanaman, skala tanaman dan komposisi tanaman. Elemen vegetasi yang bisa digunakan dalam lanskap perkotaan adalah pohon, semak dan tanaman penutup tanah.

Pengaruh elemen vegetasi pada lanskap terhadap kualitas visual memiliki peran yang cukup besar. Hal ini sesuai dengan penilitan yang dilakukan oleh Yuanita (2017) dan Firdha (2013) bahwa, lanskap dengan kualitas visual yang tinggi didominasi oleh elemen vegetasi dengan penataan yang baik. Serta Hakim (2003) menambahkan, semakin beragam atau variasi vegetasi berupa pohon, semak daun maupun semak bunga dapat meningkatkan kualitas visual lanskap.

2.2.2 Elemen Perkerasan

Hard material atau elemen perkerasan yang dimaksud adalah, jalan, jalur pedestrian, area parkir dan sebagainya. Perkerasan dibangun untuk mendukung sirkulasi manusia. Selain material, pola perkerasan juga mempengaruhi kualitas visual lanskap. Pola penyusunan bahan perkerasan mencerminkan dan memeperkuat karakter suatu tempat dan mampu memberikan hubungan yang jelas antara area satu dengan lainnya (Lurie, 1984).

Jenis bahan perkerasan memberikan kesan keanekaragaman yang cukup terlihat, maka dari itu pemilihan elemen harus sangat diperhatikan dari faktor kegunaannya. Material perkerasan terbagi menjadi lima kelompok besar, yaitu material keras alami (*organic materials*), material keras alami dari potensi geologi (*inorganic materials used in their*

natural state), material keras buatan bahan metal (*inorganic material used highly modified state*), material keras buatan sintetis/tiruan (*synthetic materials*) dan material keras kombinasi (*composite materials*) (Hakim, 2003). Penggunaan jenis material perkerasan tentunya harus sesuai dengan kondisi dan keadaan kawasan, mulai dari warna dan tekstur agar tidak terjadi kesalahan arsitektural dan menyebabkan bahaya.

Material keras alami (*organic materials*) yang menjadi kelompok pertama pada material perkerasan yaitu berasal dari bahan alami, seperti kayu. Berbagai – macam jenis kayu yang dapat dijadikan bahan material bagi lanskap. Untuk fungsi sebagai perkerasan untuk mempertinggi sifat keawetan kayu dapat diusahakan dengan mengecat atau mengurangi kadar air, dan diberi obat pengawet. Terdapat lima jenis kayu yang biasanya digunakan untuk konstruksi di Indonesia.

Material keras alami dari potensi geologi (*inorganic materials used in their natural state*), yaitu berupa batu–batuan, pasir, dan batu bata. Batu–batuan dapat digunakan sebagai perkerasan dan membentuk pola lantai dengan tekstur kasar atau halus. Batu kali dapat juga digunakan sebagai *ornament artistic* dalam suatu taman. Material keras buatan bahan metal (*inorganic material used highly modified state*), yang dimaksud merupakan material aluminium, besi, perunggu, tembaga dan baja. Tentunya material tersebut kurang ramah terhadap lingkungan, karena sifatnya yang menghantarkan panas dan tidak menyatu dengan alam sehingga mampu menurunkan nilai kualitas visual pada lanskap. Selanjutnya, material keras buatan sintetis/tiruan (*synthetic materials*) yang merupakan material berbahan dasar plastik dan *fiberglass*. Serta material beton dan *polywood* yang merupakan material keras buatan kombinasi (*composite materials*).

Tepian kolam, bahu jalan, penyebrang jalan, halaman rumput dan juga untuk memisahkan antar atraksi atau zona biasanya merupakan area–area yang memerlukan penutup perkerasan akibat zona yang tidak dapat digabungkan. Hal ini erat kaitannya dengan pembentukan keanekaragaman, pola dan daya tarik visual suatu perkerasan. Pemilihan bahan disesuaikan dengan tipe kawasan. Seperti rumput dan beton merupakan dua jenis material yang memiliki perbedaan pada pengaplikasian di area wisata berbasis pertanian. Perkerasan aspal dan beton cor memiliki kesan aman dan cepat untuk dijadikan material penutup jalan bagi lalu lintas, sedangkan krikil memiliki tekstur kasar yang memberikan kesan lambat sehingga cocok untuk digunakan pada sirkulasi pejalan kaki pada suatu taman (Laurie, 1984). Elemen perkerasan mempengaruhi kualitas visual seperti halnya elemen vegetasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Yuanita (2017), semakin

besar proporsi perkerasan dalam suatu lanskap akan menurunkan nilai keindahan lanskap tersebut.

2.2.3 Elemen Bangunan

Pada lanskap suatu kawasan, elemen bangunan seringkali lebih dominan dibandingkan dengan elemen tanaman. Dalam membentuk karakter suatu ruang, elemen bangunan memiliki peranan penting. Kehadiran bangunan secara individu maupun *cluster* dapat mempengaruhi pemandangan, membentuk ruang terbuka, menambah nilai fungsional tapak dan memodifikasi iklim mikro (Booth, 1983). Nilai kualitas visual suatu bangunan juga dapat dipengaruhi nilai keindahan lanskap.

Perancangan lanskap merupakan pemikiran kombinasi antara elemen material lunak dan keras untuk menciptakan ruang luar serta menghasilkan karya desain lanskap secara teknis dan bernilai seni (Hakim, 2003). Sehingga disini lain dapat dikatakan bahwa bangunan akan bernilai estetik bilamana diatata seimbang dengan vegetasi (Eckbo, 1964). Bentuk, ukuran serta warna dapat mempengaruhi penampilan fisik bangunan dan penilaian dari masyarakat.

2.2.4 Elemen Air

Air adalah zat cair yang mempunyai permukaan yang datar karena pengaruh gravitasi, maka permukaan air selalu horizontal, tidak berwarna dan tembus cahaya (dalam keadaan murni), tidak berbentuk kekal dan selalu mengikuti bentuk wadahnya (Hakim, 2003). Air merupakan elemen lanskap yang disukai oleh manusia dan bersifat cukup unik. Karakteristik berupa plastisitas, pergerakan, suara dan reflektivitas menjadi daya tarik yang merupakan ciri khas dari elemen air (Booth, 1983). Foster (1982) menyatakan bahwa kehadiran elemen air pada lanskap dapat menjadi daya tarik lebih pada kawasan.

2.3 Kualitas Visual Elemen Lanskap

Lanskap merupakan suatu bentang alam dengan karakteristik tertentu yang dapat dinikmati oleh seluruh panca indera manusia dengan karakter yang menyatu secara alami dan harmonis untuk memperkuat karakter lanskap tersebut (Simond, 1983). Sehingga dalam hal ini manusia memegang peranan penting dalam merasakan suatu lanskap dan memberikan penilaian terhadap kualitas suatu lanskap secara visual.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian visual adalah sebuah objek yang dapat dilihat dengan indera pengelihatan (mata) dan mampu dinilai berdasarkan

pengelihatannya tersebut. Penilaian visual berkaitan erat dengan nilai estetika, karena penilaian suatu objek melalui penampakan visual sangat mudah untuk ditangkap oleh indera manusia. Kualitas visual estetika merupakan hasil pertemuan antara unsur fisik lanskap dan proses psikologis (perseptual, kognitif, dan emosional) dari pengamat (Daniel, 2001 dan Medyuni, 2006).

Kualitas dibentuk oleh karakter visual elemen pembentuknya, sedangkan estetika dapat didefinisikan sebagai suatu kondisi persepsi panca indera yang dapat merubah perasaan seseorang (Porteous, 1983). Kualitas visual yang indah dapat ditampilkan dengan penataan elemen-elemen lanskap yang proporsional dan harmonis. Parameter-parameter yang digunakan untuk menentukan kualitas visual yaitu kesatuan sumber daya visual lanskap dalam membentuk suatu unit visual yang harmonis dan koheren, visual elemen-elemen pembentuk lanskap serta keutuhan kondisi lanskap alami dan buatan, serta memberikan kesan hidup dari penggabungan elemen-elemen yang kontras (Iverson *et al*, 1993). Sesuatu yang secara visual dinilai indah menurut pengamatnya adalah yang mempunyai keharmonisan antara seluruh komponen-komponen yang dirasakan (Simond, 1983). Kehadiran elemen-elemen yang buruk atau memiliki penilaian rendah dari pengamatnya dan tidak harmonis dapat memperburuk penampilan lanskap. Kehadiran elemen yang tidak sesuai dapat memperburuk penampilan suatu lanskap. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas objek wisata yang digunakan untuk berekreasi.

Kualitas visual dari suatu kawasan sangat berperan penting dalam membentuk karakter dan identitas suatu kawasan. Kualitas visual yang memiliki nilai tinggi berarti memiliki kualitas estetika yang baik, kualitas tersebut dapat dibentuk oleh dua macam penilaian, yaitu formal dan simbolik. Estetika formal menilai suatu objek berdasarkan bentuk, ukuran, warna, kompleksitas dan keseimbangan suatu objek. Sedangkan estetika simbolik berarti nilai visualnya di berikan berdasarkan kesesuaian pada makna konotatif dari objek tersebut setelah dialami oleh pengamat.

2.3.1 Penilaian Kualitas Visual Elemen Lanskap

Dalam mempelajari kualitas visual suatu lanskap, banyak pendekatan yang mampu dilakukan, Tveit (2012) menyatakan bahwa terdapat perbedaan terhadap pendekatan yang dilakukan, yaitu pendekatan secara objektif dimana kualitas visual dilihat berkaitan erat dengan elemen-elemen lanskap, serta pendekatan kualitas visual secara subjektif yang bergantung dengan pandangan dari pengamatnya. Perbedaan ini sama seperti perdebatan lama dalam filsafat estetika yang menilai keindahan “berada pada objek” atau “tergantung

mata yang melihatnya” (Tveit, 2012). Pada praktiknya estetika lanskap dalam manajemen lingkungan sangat didominasi oleh pendekatan secara objektif, dimana kualitas visual lanskap dinilai berdasarkan pengetahuan formal oleh para ahli dibidangnya. Penelitian tentang kualitas visual lanskap bagaimanapun telah didominasi oleh pendekatan secara subjektif, dimana kualitas visual lanskap berasal dari persepsi dan preferensi orang awam.

Dalam pendekatan secara subjektif, terdapat perbedaan penilaian yang mampu diukur secara fisik pada lanskap sehingga preferensi terarah secara jelas, serta penilaian berdasarkan pengalaman seseorang yang tidak terukur secara jelas atau bahkan hanya bisa dirasakan dari hubungan antara manusia dan lingkungan (Tveit, 2012). Kedua pendekatan yang nyata dan tidak nyata tersebut membenarkan bahwa kualitas lanskap mampu dinilai dari apa yang berada di dalam lanskap maupun dari pengamat. Namun bagaimanapun pendekatan ini tetap berbeda, hasil penilaian berdasarkan komponen lanskap dan pandangan pengamat.

Beberapa metode dan kerangka kerja untuk penilaian keindahan pemandangan dan kualitas lanskap telah dikembangkan untuk dijadikan sebagai tolak ukur kualitas pada visual lanskap. Metode dan kerangka kerja tersebut harus bersifat transparan, mudah untuk dilakukan penilaian pada lanskap. Berdasarkan para ahli, beberapa metode tersebut masih lemah untuk digunakan dikarenakan pengaruh oleh persepsi tersebut. Namun, metode lain secara eksplisit telah mengambil preferensi pengamat sebagai titik awal. Salah satu yang sudah sering digunakan ialah metode analisis *Scenic Beauty Estimation* (SBE), merupakan metode yang dikembangkan oleh Departemen Kehutanan AS (Danel & Boster, 1976). Metode SBE memperkirakan penilaian keindahan dalam bentuk gambar / foto berbagai zona lanskap. Kemudian penilaian ini diolah secara statistik berdasarkan hasil penilaian responden terhadap kualitas visual elemen lanskap, karakteristik lanskap yang mampu diukur serta keindahan bentang alam digunakan untuk memprediksi atau mengidentifikasi alternatif pengelolaan lanskap.

2.3.2 Indikator Visual Elemen Lanskap

Kualitas visual elemen lanskap yang indah mampu dicapai jika memiliki indikator yang jelas untuk pengukurannya. Menentukan indikator tersebut dengan cara mengetahui dan mengidentifikasi elemen-elemen pembentuk lanskap, yaitu dengan prinsip-prinsip desain yang didukung dengan unsur desain. Sehingga dapat dijadikan indikator penilaian untuk mengidentifikasi hasil dari penilaian Kualitas Visual Elemen Lanskap.

1. Prinsip – Prinsip Desain

Diperlukan prinsip-prinsip didalam desain untuk menghasilkan suatu karya arsitektur lanskap yang indah. Ditinjau dari penyusunan dan penataan elemen desain (garis, bentuk, bidang, tekstur, warna, ruang, cahaya dan sebagainya) dan elemen lanskap (tanaman, bangunan, perkerasan, *site structure*, dan sebagainya) (Rutledge, 1981). Prinsip desain adalah dasar dari terwujudnya suatu rancangan atau ciptaan bentuk. Prinsip desain berfungsi untuk menyatukan komponen dan unsur – unsur bentuk sebagai sebuah dasaran (Hakim, 2003).

Kualitas visual yang indah dan estetik dapat ditampilkan dengan penataan elemen-elemen lanskap yang proporsional dan harmonis. Parameter yang digunakan untuk menentukan kualitas visual yaitu kesatuan (*unity*) sumber daya visual lanskap dalam membentuk suatu visual lanskap yang harmonis dan koheren (Iverson, 1993). Visual elemen – elemen pembentuk lanskap yang estetik serta keutuhan kondisi lanskap alami dan buatan mampu memberikan kesan hidup dari penggabungan elemen – elemen lanskap tersebut. Kesatuan pada keindahan lanskap dibentuk oleh prinsip – prinsip desain, kesatuan yang di maksud adalah hubungan yang harmonis dari berbagai elemen atau komponen dan unsur yang ada dalam suatu rancangan (Hakim, 2003).

Nusrijah, dkk (2013) menjelaskan bahwa prinsip desain terdiri dari enam aspek, yang merupakan gabungan dari pernyataan Hakim (2003) dan Iverson (1993). Kesatuan, keseimbangan, irama, aksentuasi, harmoni serta proporsi merupakan prinsip desain yang dijelaskan oleh Nursijah, dkk.

a. *Unity* / Kesatuan

Kesatuan merupakan hubungan yang serasi antara elemen desain (garis, bentuk, warna, dsb) dan identik dengan gaya, corak atau *style* yang menciptakan kesatuan / *unity*. Contohnya dengan adanya pengulangan (*repetition*) pada elemen – elemen lanskap dan atau elemen – elemen desain dapat menciptakan suatu kesatuan yang menyatu. *Unity* ditonjolkan dengan konsistensi dari karakter antara unit – unit dalam lanskap. Bentuk *unity* yang sederhana lebih mudah dikenal dan diingat, contoh: kecil, besar, terang, gelap, alami, modern kasar, halus, dsb.

Untuk menciptakan sebuah kesatuan maka desain harus jelas, mudah dimengerti, sederhana, wajar, logis dan masuk akal. Dengan cara menyederhanakan dan membatasi jumlah elemen yang digunakan pada elemen lanskap dan memperkecil perbedaan-perbedaan unsur dalam desain.

b. *Balance* / Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain merujuk pada keseimbangan atau kesamaan dari atraksi visual. Keseimbangan yang simetris (formal) akan tercapai saat satu sisi dari suatu desain menjadi gambaran cermin dari sisi lainnya. Garis yang sama, bentuk, tekstur atau warna berada pada kedua sisi dalam desain yang simetris. Keseimbangan asimetris (informal) memiliki bentukan yang berdeda dari kedua sisinya, warna dan tekstur juga berbeda. Keseimbangan simetris (formal) memiliki sifat yang lebih mudah dimengerti, bersifat statis/pasif, sedangkan asimetris (informal) memiliki sifat yang dinamis, terkesan gerak dan santai.

Perancang lanskap harus terlatih untuk memanipulasi elemen-elemen desain untuk menciptakan keseimbangan simetris, karena manusia lebih cepat tertarik dan menerima objek yang seimbang, dimana suatu tatanan yang tidak seimbang akan menimbulkan konflik dari sudut visual.

c. *Rhythm / Irama*

Rhythm atau irama sering dihubungkan dengan seni musik atau suara, sehingga dari sifatnya mudah ditangkap dan dinikmati manusia. Irama merupakan susunan (repetisi, gradasi, *sequence*) dari unsur-unsur desain dalam jarak atau tata letak sehingga membentuk suatu ikatan atau hubungan visual dari bagian bagian yang berbeda. Repetisi merupakan pengulangan yang terstruktur agar tidak mengurangi atau menghilangkan kesatuan. Gradasi memberikan efek pada mata untuk bergerak lebih kuat daripada pengulangan. Misalnya gradasi ketinggian, warna, dsb, serta *sequence* yang merupakan urutan suatu pengelihatan atau pengamatan yang terus menerus, dapat menciptakan dinamika suatu desain.

Dengan adanya irama pada lanskap maka dapat mencegah kemonotonan melalui tatanan elemen-elemen desain menjadi satu kesatuan yang harmonis. Dalam menikmati karya desain visual, maka kita akan bergerak sesuai dengan irama tertentu secara teratur dari satu benda ke benda berikutnya. Irama menciptakan gerak melalui kesinambungan seperti gerak mata yang dituntun melalui beberapa peralihan unsur unsur yang berulang secara teratur atau berselang seling dengan variasi yang menimbulkan gerak fisik dan emosi.

Irama dapat dicapai saat elemen-elemen dalam sebuah desain dapat menciptakan suatu perasaan dari pergerakan yang menuntun mata untuk melihat melalui area yang didesain. Warna, garis dan bentuk dapat diulang untuk mendapatkan irama dalam desain lanskap.

d. *Emphasis / Aksentuasi*

Suatu komposisi desain akan terasa hambar tanpa adanya *emphasis* atau aksen sebagai titik pusat perhatian (*point of interest*) yang merupakan upaya untuk menonjolkan salah satu unsur agar lebih tampak terlihat dalam komposisi susunan elemen lanskap. Aksentuasi ditimbulkan oleh dominasi salah satu unsur (garis, tekstur, ukuran, dsb) dan tata letak, namun perlu dibatasi agar tidak berlebihan atau kurang. Aksentuasi diperoleh dengan cara membuat suatu objek dengan kontras, pembeda, kejutan, penekanan serta *focal point* yang bertujuan untuk menjadi titik perhatian dan dapat menggugah semangat, menghidupkan suasana, serta memecahkan kesan monoton pada lanskap.

Bila ingin menekankan suatu unsur atau elemen dalam suatu komposisi, maka perlu diperhatikan bahwa elemen lainnya harus menjadi unsur penunjang dari elemen yang diutamakan. Hal tersebut untuk menghasilkan suatu rancangan yang baik dan memenuhi nilai keindahannya. Sehingga, jika ingin menciptakan sebuah elemen yang menonjol maka unsur warna dan tekstur harus menjadi unsur penunjang dari elemen tersebut, begitu juga dari segi tata letak yang perlu diperhatikan keadaan disekitarnya. Berikut adalah cara mewujudkan *emphasis*;

1. Pengelompokan : Mengelompokkan unsur – unsur sejenis (unsur sewarna, se bentuk, dsb).
2. Pengecualian : Menghadirkan suatu unsur yang berbeda dari unsur lainnya (penempatan bentuk, warna, garis, dsb).
3. Arah : Menempatkan *emphasis* sedemikian rupa sehingga unsur yang lain mengarah kepadanya (*point of interest*).
4. Kontras : Perbedaan yang mencolok diantara unsur desain (warna cerah dalam warna gelap, bentuk kecil ditengah bentuk besar, dsb).

e. *Harmony* / Keserasian

Komposisi harmonis dapat dicapai dengan keselarasan antara elemen pendukungnya dalam membentuk suatu ide atau konsep desain yang harmonis. Harmonis berdiri diantara kesamaan dan kontras, jika desain terlalu sama atau homogen memberikan kesan membosankan, namun juga desain terlalu kontras maka keselarasan tidak tercapai.

Desain lanskap yang harmonis bila menampilkan kesatuan ide menyeluruh, pola dan bentuk susunan komponen taman / lanskap menjiwai seluruh komposisi sehingga tercipta keindahan yang berhubungan dengan fungsi dan tujuan desain yang terwujud, serta kombinasi penggunaan elemen-elemen desain yang harmonis dalam tata susunnya

menghasilkan ekspresi visual yang dapat mempengaruhi ekspresi visual yang mempengaruhi manusia sebagai penikmat secara psikologis dengan beragam kesan dan penilaian terhadap keindahan.

f. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara sebuah benda dengan lingkungannya. Sebuah hubungan perbandingan yang harmonis antara dua atau lebih elemen dan komposisi yang berkaitan dengan ukuran, warna, kuantitas, *layout*, sehingga menghasilkan keindahan yang menarik. Proporsi termasuk prinsip desain untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya dengan perbandingan – perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Terdapat dua gagasan teori yang mengulas tentang proporsi yaitu *The Golden Section* serta Teori Einfuhlung yang mengatakan bahwa seseorang pengamat karya seni cenderung untuk memproyeksikan perasaannya kedalam benda yang diamati, merenungkan secara khayal bentuk benda itu hingga memberikan kenikmatan rasa keindahan visualnya.

Prinsip – prinsip desain bisa tercapai jika didukung dengan unsur – unsur desain. Sebelum memasuki prinsip desain, maka perlu diketahui unsur – unsur desain yang mampu membentuk sebuah kesatuan pada prinsip desain, dan menghasilkan rancangan yang indah atau sesuai dengan tujuan pada kualitas visual lanskapnya.

2. Unsur – Unsur Desain

Pada dasarnya dalam perancangan lanskap (desain lanskap) ada dua aspek yang harus dipertimbangkan, yakni fungsi dan estetika, aspek fungsi memberikan penekanan pada penggunaan atau pemanfaatan dari benda atau elemen yang dirancang, sedangkan aspek estetika ditekankan pada usaha untuk menghasilkan suatu keindahan visual (Hakim, 2003). Sehingga untuk memperoleh keindahan visual tersebut perlu diketahui unsur – unsur desain sebagai pembentuk visual lanskap. Hakim (2003) menyatakan, bahwa unsur-unsur desain terdiri dari tujuh poin, yaitu garis, bidang, ruang, bentuk, fungsi, tekstur dan warna. Namun pada penelitian ini tidak semua poin digunakan dikarenakan menyesuaikan dengan jenis penilaian melalui foto secara dua dimensi, sehingga poin yang digunakan ialah garis, bidang, bentuk, tekstur dan warna. Berikut akan dibahas lebih lanjut.

a. Garis

Garis adalah susunan dari beribu – ribu titik yang berhimpitan sehingga membentuk sebuah coretan. Terdapat beberapa tipe garis yang perlu diketahui, yaitu garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, dan garis lengkung. Sepintas garis

tersebut tampaknya hanya berbeda bentuknya saja, namun masing – masing garis memiliki sifat, karakter dan kesan yang berbeda.

1) Garis Vertikal

Garis vertikal mudah dikenal dengan bentuk-bentuk seperti tiang litrik, tiang lampu, tegakan vegetasi pohon, dan sebagainya. Dari jenis garis ini dapat memberikan kesan tegak, gagah dan kaku. Sehingga dapat dikatakan bahwa watak dan garis vertikal adalah memberikan aksentuasi pada ketinggian, tegak dan gagah, kaku, formal, tegas dan serius. Dalam pengaplikasiannya, jika pada ruang luar didominasi dengan unsur-unsur garis vertikal, maka suasana ruangan akan menjadi formal dan kaku, tidak santai.

2) Garis Horizontal

Garis horizontal memberikan aksentuasi terhadap dimensi lebarnya dan memberikan kesan santai dan tenang. Oleh karena itu, bila ruang luar didominasi dengan garis horizontal maka ruang akan bertambah lebar, membesar, meluas dan melapang. Suasana yang diberikan oleh unsur garis horizontal adalah santai, rileks dan tenang.

3) Garis Diagonal

Tipe seperti ini bisaanya ditemukan pada pagar besi halaman yang dibuat miring berjajar. Karakter garis diagonal adalah dinamis (berada dalam posisi bergerak), bergegas (tidak tenang), dan mendekatkan jarak dan sensasional. Oleh karena itu penggunaan unsur garis diagonal sering digunakan untuk meminta perhatian atau sebagai daya tarik visual. Namun, apabila digunakan di tempat yang kurang tepat akan memberikan efek sebaliknya.

4) Garis Lengkung

Garis lengkung memiliki beberapa macam jenis, garis lengkung keatas, garis lengkung kebawah, dan lengkung berombak. Watak garis yang demikian pada umumnya adalah dinamis, riang, lembut dan memberikan pengaruh gembira. Bila ruang luar didominasi oleh garis lengkung, maka akan terasa suasana ruang yang menarik dan gembira. Umumnya banyak digunakan bagi pembentukan ruang pada suatu daerah rekreasi.

b. Bidang

Bidang merupakan susunan beribu-ribu garis apabila disatukan. Terdapat beragam bentuk bidang, mulai dari bentuk sederhana seperti segi empat, segitiga, bulat, trapesium, ataupun bentuk bebas. Ditinjau dari fisiknya, bidang dapat berbentuk padat

atau transparan. Bidang merupakan bentuk dua dimensi dalam arti tidak mempunyai isi atau ruang didalamnya. Permukaan bidang dapat bertekstur halus atau kasar, seperti bidang kaca yang bertekstur halus dan sebuah bidang bertekstur dinding yang kasar.

Fungsi bidang didalam arsitektur lanskap antara lain, sebagai unsur yang mampu membentuk sebuah ruangan (*space*) yang terdiri dari susunan antar bidang. Ruang atau *space* terbentuk akibat adanya bidang dasar atau alas, bidang pembatas atau dinding dan bidang pengatap atau atap.

c. Bentuk

Bentuk adalah sebuah benda tiga dimensi yang dibatasi oleh bidang datar, bidang dinding dan bidang pengatap. Bentuk sebuah benda dapat berupa bentuk masif / padat ataupun benda yang berongga. Bentuk sebuah benda dapat pula dibedakan dalam kategori bentuk alami dan bentuk binaan (buatan manusia).

Penampilan bentuk dapat dibagi menjadi tiga bentuk, bentuk yang teratur (bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut dan pyramid), bentuk lengkung (bentuk-bentuk alami) dan bentuk tidak teratur. Adapun sifat atau karakter dari masing – masing bentuk, seperti bentuk kubus atau persegi yang mempunyai kesan statis, stabil, formal, monoton, dan masif. Bentuk bulat atau bola memberikan kesan tuntas, labil, bergerak, dan dinamis. Bentuk segitiga atau meruncing memberikan kesan aktif, energik, tajam, serta mengarah. Sehingga bentuk dapat memberikan suatu kesan statis, stabil, formal, agung, tuntas, labil dan aktif serta memiliki makna atau kesan tersendiri dari setiap bentukan.

Bentuk dalam kaitannya dengan keindahan, hakikatnya dari sebuah desain (karya cipta) yang baik jika memenuhi kriteria dan tolak ukur, yakni memenuhi fungsional dan keindahan. Keindahan bukanlah sesuatu yang dapat diukur secara matematis karena keindahan lebih bersifat abstrak, terutama mengenai keindahan visual. Keindahan dalam suatu desain dapat dilihat dari sudut keindahan bentuknya dan keindahan ekspresinya. Keindahan suatu bentuk menyangkut pertimbangan terhadap prinsip – prinsip desain tentang keindahan, yaitu adanya keteraturan, keterpaduan, keseimbangan, irama, proporsi, dan skala. Artinya, suatu ruang dalam rancangan lanskap dapat dikatakan menarik bila memenuhi kriteria – kriteria tersebut. Sedangkan keindahan ekspresi sulit dinilai, karena menyangkut tentang kesan dan pesan dari arsitek lanskap, tergantung dari sikap dan intelektual individu.

d. Tekstur

Tekstur adalah kumpulan titik – titik kasar atau halus yang tidak beraturan pada suatu permukaan benda atau objek. Titik tersebut dapat berbeda dari ukuran warna, bentuk, atau sifat dan karakternya seperti ukuran besar kecil, gelap terangnya, bentuk bulat persegi, atau tak beraturan sama sekali.

Fungsi tekstur untuk mendapatkan suatu perancangan (desain) yang lengkap maka umumnya arsitek lanskap harus mengingat dan memperhatikan elemen – elemen desain yang dipilihnya. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan suatu kesan komposisi yang paling serasi / ideal dalam suatu perancangan (desain) yang diinginkan. Skala, bentuk dan warna merupakan bagian penting yang saling mendukung dalam penentuan pemilihan elemen-elemen desain, begitu juga dengan tekstur.

Bentuk tekstur dapat dipisahkan menjadi dua bagian, yaitu tekstur halus dan tekstur kasar. Tekstur halus adalah karakter permukaan benda yang bila diraba akan terasa halus atau dapat pula diartikan memberikan perasaan kesan halus, sama dengan pemakaian warna halus. Sedangkan tekstur kasar bila diraba pada permukaan akan terasa kasar atau objek terdiri dari elemen dengan corak yang berbeda, baik bentuk maupun warnanya. Tekstur pada ruang luar (lanskap) sangat erat gubungannya dengan jarak pandang atau jarak penglihatan (visual). Pada jarak tertentu tekstur suatu objek tidak berperan lagi, sehingga bahan atau objek tersebut dapat dikatakan polos dan tidak bertekstur.

e. Warna

Warna dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek atau memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Karena dengan warna, seseorang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk – bentuk visual secara jelas.

Warna dalam hubungannya dengan suatu karya desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek disamping bahan, bentuk, tekstur dan garis. Didalam arsitektur lanskap dengan ruang lingkupnya mengatur ruang dan massa di alam terbuka, warna memegang peran penting. Hal ini dikarenakan dalam pengaturan ruang akan selalu berkaitan dengan penggunaan bahan-bahan alami (tanah, batu-batuan) dan bahan buatan manusia serta detail-detailnya. Dengan demikian, akan tercapai hasil karya yang memiliki kesan menyatu dengan alam serta mempunyai variasi yang menarik.

Tabel 2.2
Indikator Visual Elemen Lanskap

Aspek	Aspek Visual Elemen Lanskap	Subvariabel	Indikator	Acuan Teori
Elemen Pembentuk Lanskap	Elemen Vegetasi	Unsur Garis	• <i>Unity</i> / Kesatuan	Hakim (2003), Nurisyah dkk (2013)
		Unsur Bidang	Elemen vegetasi yang <i>unity</i> memiliki keterpaduan yang identik terhadap pola, gaya, dan corak. Menunjukkan kesatuan dengan karakter desain yang beridentitas / khas. Membentuk satu kawasan yang bercirikan khas dan jelas peruntukannya.	
		Unsur Bentuk	• <i>Balance</i> / Keseimbangan	
		Unsur Tekstur	Keseimbangan pada elemen vegetasi terdapat dua macam, yaitu simetris dan asimetris atau formal dan informal. Dilihat dari bentuk tajuk, ketinggian vegetasi yang memiliki keseimbangan antara peletakan vegetasi. Keseimbangan yang simetris lebih mudah dikenali dan diingat oleh tangkapan indera manusia.	
		Unsur Warna	• <i>Rhythm</i> / Irama	
			Penempatan pola-pola elemen vegetasi yang jelas, terbentuk melalui pengulangan unsur-unsur lanskap. Terjadi repetisi, gradasi dan <i>sequence</i> . Serta pemilihan jenis tanaman yang sesuai dengan fungsi tanaman yang sesuai dengan tujuan perancangan.	
			• <i>Emphasis</i> / Aksen	
			Mendominasi salah satu unsur dan tata letak. Terdapat sifat yang kontras, kejutan, pembeda, penekanan, dan <i>focal point</i> . Seperti bentuk tajuk vegetasi yang bedar berada diantara perkumpulan vegetasi bertajuk besar, vegetasi bertajuk tinggi berada diantara vegetasi bertajuk rendah, dan lain sebagainya.	
			• <i>Harmony</i> / Keselarasan	
			Keselarasan pada elemen vegetasi tercapai bila menampilkan kesatuan ide secara menyeluruh, pola dan bentuk susunan komponen taman / lanskap menjiwai seluruh komposisi sehingga tercipta keindahan yang sesuai dengan fungsi dan tujuan desain. Seperti efek visual yang diberikan vegetasi/tanaman dilihat dari bentuk batang dan percabangannya, bentuk tajuk, massa daun, massa bunga, warna, tekstur, dsb.	

		• <i>Proportion</i> / Proporsi Proporsi berarti sesuai dengan porsi, skala ketinggian dan lebar tajuk sebanding dan seimbang dengan elemen pembanding yang sesuai dengan sekitarnya.	
		• Rencana pengembangan kawasan wisata agro dengan mengandalkan keaslian dan keragaman jenis vegetasi. • Jenis tanaman yang perlu ada pada kawasan agro berupa tanaman hortikultural seperti tanaman jeruk, apel, dll.	RIPP Kota Batu tahun 2010-2020
Elemen perkerasan	Unsur Garis Unsur Bidang Unsur Bentuk Unsur Tekstur Unsur Warna	• <i>Unity</i> / Kesatuan Elemen perkerasan yang <i>unity</i> memiliki keterpaduan yang identik terhadap pola, gaya, dan corak. Menunjukkan kesatuan dengan karakter desain yang beridentitas / khas. Membentuk satu kawasan yang bercirikan khas dan jelas peruntukannya.	Hakim (2003), Nurisyah dkk (2013)
		• <i>Balance</i> / Keseimbangan Keseimbangan pada elemen perkerasan terdapat dua macam, yaitu simetris dan asimetris atau formal dan informal. Dilihat dari pola perkerasan yang memiliki bentuk yang sama antar dua sisi, sehingga panca indera lebih mudah menangkap nilai keindahannya, dibandingkan pola yang asimetris.	
		• <i>Rhythm</i> / Irama Penempatan pola-pola elemen perkerasan yang jelas, terbentuk melalui pengulangan. Terjadi repetisi, gradasi dan <i>sequence</i>. Serta pemilihan jenis perkerasan dan pola yang sesuai dengan fungsi kawasan sehingga sesuai dengan tujuan perancangan.	
		• <i>Emphasis</i> / Aksen Mendominasi salah satu unsur dan tata letak. Terdapat sifat yang kontras, kejutan, pembeda, penekanan, dan <i>focal point</i>. Seperti sebagai media transisi yang memiliki warna berbeda diantara dua area yang dipisahkan, seperti transisi dari rumput kerumput yang memiliki warna yang sama.	
		• <i>Harmony</i> / Keselarasan Keselaran pada elemen vegetasi tercapai bila menampilkan kesatuan ide secara menyeluruh, pola dan bentuk susunan komponen taman / lanskap menjiwai seluruh komposisi sehingga tercipta keindahan yang sesuai dengan fungsi dan tujuan desain.	Lurie, 1984, Hakim (2003)

Elemen Bangunan	Unsur Garis Unsur Bidang Unsur Bentuk Unsur Tekstur Unsur Warna	• <i>Proportion / Proporsi</i> Proporsi berarti sesuai dengan porsi, skala ketinggian dan lebar bidang perkerasan sebanding dan seimbang dengan elemen pembanding yang sesuai dengan sekitarnya.	Hakim (2003), Nurisyah dkk (2013)
		• <i>Unity / Kesatuan</i> Elemen bangunan yang <i>unity</i> memiliki keterpaduan yang identik terhadap pola, gaya, dan corak. Menunjukkan kesatuan dengan karakter desain yang beridentitas / khas. Membentuk satu kawasan yang bercirikan khas dan jelas peruntukannya. Fasad bangunan pada kawasan selaras dengan sekitarnya sehingga mampu meningkatkan karakter kawasan. Terutama pada kawasan wisata yang harus memiliki ciri khas dalam arsitekturnya.	RIPP Kota Batu 2010-2020, Hakim (2003)
		• <i>Balance / Keseimbangan</i> Keseimbangan pada elemen bangunan terdapat dua macam, yaitu simetris dan asimetris atau formal dan informal. Dilihat dari fasad bangunan yang memiliki bentukan yang formal merupakan bentukan yang menarik jika dilihat oleh seseorang, sehingga panca indera lebih mudah menangkap nilai keindahannya, dibandingkan pola yang asimetris.	Hakim (2003), Nurisyah dkk (2013)
		• <i>Rhythm / Irama</i> Penempatan pola-pola elemen bangunan yang jelas dan teratur, terbentuk melalui pengulangan. Terjadi repetisi, gradasi dan <i>sequence</i>.	
		• <i>Emphasis / Aksen</i> Mendominasi salah satu unsur dan tata letak. Terdapat sifat yang kontras, kejutan, pembeda, penekanan, dan <i>focal point</i>. Seperti bangunan yang memiliki arsitektur unik diantara sekitarnya.	
		• <i>Harmony / Keselarasan</i> Keselarasan pada elemen bangunan tercapai bila menampilkan kesatuan ide secara menyeluruh, pola dan bentuk susunan komponen taman / lanskap menjiwai seluruh komposisi sehingga tercipta keindahan yang sesuai dengan fungsi dan tujuan desain. Fasad bangunan pada kawasan wisata berupa warna, bentuk dan material bangunan. Warna bangunan sebaiknya menggunakan warna coklat, oranye dan putih. Bentuk bangunan dapat didominasi dengan bentuk segitiga dan persegi. Sehingga memberikan kesan yang selaras dengan	Ashihara (1974), Hakim (2003)

2.3.3 Indikator Penilaian Kualitas Visual Elemen Lanskap

Elemen lanskap merupakan salah satu faktor penting yang menjadi variabel penelitian dalam menentukan sebab akibat kualitas visual pada suatu lanskap. Untuk mengetahui ciri-ciri dari klasifikasi nilai tinggi, sedang, dan rendah maka peneliti telah menetapkan klasifikasi serta faktor-faktor yang mempengaruhi berdasarkan studi literatur yang ada. Klasifikasi berdasarkan ciri-ciri keadaan lanskap adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3
Klasifikasi Nilai Elemen Lanskap

Klasifikasi Nilai	Ciri-ciri
Tinggi	a. Vegetasi telah memenuhi sebagian besar indikator visual elemen lanskap.
	b. Kualitas fisik bangunan telah memenuhi sebagian besar indikator visual elemen lanskap.
	c. Penggunaan material perkerasan telah memenuhi sebagian besar indikator visual elemen lanskap.
	d. Terdapat elemen air yang mendominasi dan telah memenuhi sebagian besar indikator visual elemen lanskap.
Sedang	a. Vegetasi telah memenuhi sebagian indikator visual elemen lanskap.
	b. Kualitas fisik bangunan telah memenuhi sebagian indikator visual elemen lanskap.
	c. Penggunaan material perkerasan telah memenuhi sebagian indikator visual elemen lanskap.
	d. Terdapat elemen air yang mendominasi dan telah memenuhi sebagian indikator visual elemen lanskap.
Rendah	a. Vegetasi kurang memenuhi indikator visual elemen lanskap.
	b. Kualitas fisik bangunan kurang memenuhi sebagian besar indikator visual elemen lanskap.
	c. Penggunaan material perkerasan kurang memenuhi sebagian besar indikator visual elemen lanskap.
	d. Terdapat elemen air yang kurang mendominasi dan sebagian besar indikator visual elemen lanskap.

Sumber: Hakim (2003), Medyuni (2006)

Dari klasifikasi nilai elemen lanskap maka hasil penilaian SBE mampu di analisis menggunakan penilaian dari elemen-elemen lanskap yang terdapat pada setiap *vantage point* yang diamati. Sehingga hubungan elemen lanskap mampu mendukung analisis dari hasil penilaian SBE pada kawasan Kusuma Agrowisata.

2.4 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan tema sejenis yaitu kualitas visual lanskap pada lanskap yang berbasis ekologi dibahas berikut ini melalui dari judul serta nama penulis penelitian, tujuan penelitian serta metode penelitian. Berikut tinjauan penelitian terdahulu yang telah dilakukan.

Tabel 2.4
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Tujuan	Metode Penelitian	Keterangan Penelitian	Institusi
1.	Maksim Sare, Riyanto Djoko, Presti Ameliawati (2015)	Analisis Kualitas Visual pada Lanskap Alun-Alun Tugu Balai Kota Malang	1. Untuk membuat konsep pengelolaan pada kawasan; 2. Untuk mempelajari tatanan dan komponen pembentuk lanskap sejarah di kawasan Kota Malang; 3. Untuk merekomendasikan aspek visual yang diperlukan sebagai bagian dari pengelolaan dan pelestarian.	• Menggunakan metode inventarisasi / survey lapangan • Data yang dikumpulkan meliputi aspek biologi, fisik, sosial dan pengelolaan • Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode <i>Scenic Beauty Estimation</i> (SBE)	Jurnal	Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Tribhuna Tungadewi
2.	Debora Budiyono, Siti Nurisjah, Lucky Adrianto (2013)	Perencanaan Lanskap Kawasan Wisata Pesisir Lalong Kota Luwuk di Sulawesi Tengah	1. Mengidentifikasi dan menganalisis potensi dan kendala pengembangan kawasan wisata pesisir; 2. Menentukan zona untuk pengembangan kawasan wisata pesisir; 3. Merencanakan lanskap kawasan wisata pesisir Lalong Kota Luwuk yang berkelanjutan.	• Menggunakan metode deskriptif kuantitatif • Data yang dikumpulkan meliputi sensitivitas daerah pesisir, objek yang berpotensi dan kualitas visual lanskap • Analisis data terhadap kualitas visual menggunakan metode <i>Scenic Beauty Estimation</i> (SBE)	Jurnal	Landscape Planning of Coastal Tourism Area in Lalong Luwuk City, Central Sulawesi
3.	Sumantris Indri (2010)	Evaluasi Perseptual Kualitas Estetika dan Ekologi Objek Wisata Kebun Raya Cibodas	Membuat persepsual mengenai kualitas ekologi dan estetika objek wisata Kebun Raya Cibodas untuk digunakan sebagai dasar manajemen lanskap	• Menggunakan metode evaluasi perseptual • Data yang dikumpulkan berupa kualitas estetika dan ekologi pada objek-objek KRC	Jurnal	Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institute Pertanian Bogor

No.	Nama Peneliti	Judul	Tujuan	Metode Penelitian	Keterangan Penelitian	Institusi
				Analisis data dilakukan dengan metode <i>Scenic Beauty Estimation</i> (SBE) dan <i>Scematic Differential</i> (SD)		
4.	Medyuni Ruswan, Andi Gunawan dan Akhmad Arifin Hadi (2006)	Analisis Elemen Terhadap Estetika Lanskap Kota Depok	Pengaruh Lanskap Terhadap Kualitas Lanskap Kota Depok	Menganalisis pengaruh elemen-elemen dasar lanskap terhadap kualitas estetika lanskap Kota Depok	- Menggunakan metode deskriptif - Data yang dikumpulkan berupa kualitas estetika lanskap kota dan pengaruh elemen lanskap terhadap nilai SBE - Analisis data dilakukan dengan metode <i>Scenic Beauty Estimation</i> (SBE) dan metode analisis kuantitatif	Jurnal Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institute Pertanian Bogor
5.	Debora Budiyono (2015)	Evaluasi Lingkungan Berdasarkan Persepsi di Welcome Area Kampus Institut Pertanian Bogor	Estetika Persepsi	- Menentukan dan menilai kualitas lingkungan area berdasarkan bentuk dan warna pohon; - Menentukan tingkat keindahan berdasarkan persepsi responden; - Menentukan preferensi responden terhadap penataan desain lanskap oleh warna dan bentuk pohon; - Mengevaluasi kualitas visual lanskap berdasarkan perkiraan nilai keindahan.	- Menggunakan metode eksperimental - Data yang dibutuhkan berupa kualitas visual lanskap objek penelitian - Analisis data dilakukan dengan metode <i>Scenic Beauty Estimation</i> (SBE)	Jurnal Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Tribhuwana Tungadewi
6.	Fitri Rahmafitria (2004)	Evaluasi Tepian Perkotaan Pendekatan Visual dan Lingkungan	Lanskap Sungai Melalui Kualitas Kualitas	- Menentukan kualitas visual di sepanjang tepian Sungai Cisadane; - Menentukan kualitas lingkungan berdasarkan potensi lingkungan sungai cisadane; - Melihat integrasi antara kualitas visual dengan kualitas lingkungan	- Data yang dibutuhkan adalah preferensi visual, penentuan dan penilaian peubah, model visual tepian sungai, penentuan kualitas visual - Analisis data dilakukan dengan metode <i>Scenic Beauty Estimation</i> (SBE)	Jurnal Sekolah Pasca Sarjana, Institute Pertanian Bogor

BAB III

METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya diperlukan metode penelitian untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Metode penelitian merupakan langkah-langkah terstruktur yang dilakukan dalam suatu penelitian. Bab ini berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, dan diagram alur penelitian.

3.1 Metode dan Tahapan Penelitian

Dalam kajian kualitas visual pada lanskap agrowisata, metode yang digunakan adalah *mix method* deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan mengidentifikasi dan menjelaskan data-data yang berada secara aktual pada objek studi. Data tersebut akan dianalisis berdasarkan teori yang relevan, selanjutnya akan dilakukan penyebaran kuesioner untuk menggali penilaian masyarakat dan profesional terhadap penilaian kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, maupun objek berupa manusia atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka maupun kata (Nazir, 2013). Deskriptif merupakan metode penelitian yang mendeskripsikan dan menginterpretasi objek sesuai dengan kenyataan yang dijelaskan oleh Best. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian dengan data penelitian berupa variabel atau angka-angka dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2009). Kemudian metode kuantitatif digunakan untuk mengolah data kuesioner yang telah disebar kepada dua kelompok responden dalam menentukan penilaian kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata, sebelum dilakukan pengolahan hasil nilai SBE, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui *vantage point* mana saja yang valid dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Selanjutnya data yang telah valid dianalisis dengan menggunakan metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE). Dari hasil penilaian SBE kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan indikator visual elemen lanskap yang telah ditentukan untuk mendukung hasil penilaian SBE terkait nilai kualitas visual elemen lanskap. Selanjutnya dilakukan analisis regresi untuk membuktikan bahwa elemen-elemen

pembentuk lanskap berpengaruh terhadap kualitas visual pada kawasan Kusuma Agrowisata, Kota Batu.

3.2 Lokasi dan Objek Penelitaian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian disebuah kawasan wisata berbasis pertanian (agrowisata) yang telah menjadi pioneer objek wisata pertanian di Indonesia, yaitu Kusuma Agrowisata yang terletak di Kota Batu, Jawa Timur atau 2.5 km dari pusat Kota Batu dengan luas kawasan sebesar 10 Ha.

3.2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam kajian ini adalah lanskap serta seluruh fasilitas yang menunjang lanskap pada Kusuma Agrowsiata yang disediakan bagi pengunjung untuk dijadikan tempat rekreasi, yang kemudian dijadikan objek untuk penilaian kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sasaran suatu penelitian untuk mengumpulkan dan mendapatkan data (Arikunto, 1997). Mengambil keseluruhan individu yang menjadi sebuah populasi dirasakan kurang efektif, dikarenakan keterbatasan waktu yang ada. Pemilihan sejumlah individu dari keseluruhan populasi disebut *sampling*.

Objek yang diteliti pada penelitian ini merupakan seluruh atraksi dan amenitas pada lanskap Kusuma Agrowisata. Pemilihan objek tersebut berdasarkan aktivitas pengunjung yang diarahkan untuk melalui dan melakukan kegiatan rekreasi dan edukasi pada atraksi di agrowisata. Sehingga tidak tedapat pemilihin objek penelitian khusus yang dinilai oleh responden.

Pengambilan sampel wisatawan yang berkunjung pada Kusuma Agrowisata menggunakan metode teknik *accidental sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak dimana setiap elemen dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel. Peneliti akan langsung mengumpulkan data dari unit sampel yang secara kebetulan/tidak disengaja ditemui di objek penelitian, terutama pada area pusat oleh-oleh karena merupakan destinasi akhir dari kegiatan berwisata di Kusuma Agrowisata.

Untuk penentuan jumlah sampel wisatawan, peneliti menggunakan *Sample Linear Time Function*, hal ini dikarenakan jumlah wisatawan yang berkunjung ke kawasan Kusuma Agrowisata tiap harinya tidak tetap. *Sample Linear Time Function* adalah penentuan jumlah sampel berdasarkan estimasi kendala waktu (Endang S. Sari : 58). Besarnya jumlah sampel (n) yang diambil menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{T-t_0}{t_1}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

T = Waktu yang tersedia untuk penelitian, yaitu 3 hari x 9 jam = 27 jam

t₀ = Waktu tetap tidak bergantung pada besarnya sampel, waktu pengambilan data sampel yaitu 3 hari x 6,5 jam = 19,5 jam

t₁ = Waktu yang digunakan untuk sampling unit atau waktu yang dibutuhkan responden untuk mengisi kuesioner, yaitu 0,25 jam/kuesioner

Berikut perhitungan penentuan sampel wisatawan:

$$n = \frac{T-t_0}{t_1}$$

$$n = \frac{27-19,5}{0,25}$$

$$n = 30 \text{ responden}$$

Dari hasil perhitungan diatas didapatkan jumlah responden pada pengunjung Kusuma Agrowisata sebanyak 30 responden.

Penentuan jumlah responden untuk mahasiswa arsitektur menggunakan teori dari buku *Measuring Landscape Aesthetics: The Scenic Beauty Estimation Method* oleh Daniel, 1976. Dikemukakan bahwa populasi pengamat yang relatif antara 20 hingga 30 responden. Untuk beberapa percobaan, menggunakan 20 pengamat sudah dapat memberikan hasil yang cukup untuk perbandingan statistik SBE. Maka dari itu, peneliti menggunakan pengamat sebanyak 30 responden agar data yang dikumpulkan semakin valid.

Sehingga total responden yang berpartisipasi dalam menentukan kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata sebanyak 60 responden, dengan rincian 30 responden sebagai pengunjung dan 30 responden lainnya merupakan mahasiswa arsitektur.

3.4 Waktu dan Instrumen Penelitian

3.4.1 Waktu Penelitian

Pada penelitian ini tidak dibutuhkan waktu tertentu untuk melakukan penelitian, penelitian bersifat bebas atau tidak terkait adapun seperti keadaan alam. Penelitian dimulai pada Desember 2016 dengan lokasi pada Kusuma Agrowisata, dan berikut adalah agenda waktu penelitian oleh peneliti:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

Jadwal Kegiatan	Bulan Pelaksanaan																																						
	2016				2017																																		
	Desembe r				Januari				Februari				Maret				April				Mei	Juni	Juli	Agustus				Septem- ber				Oktober				Nove mber			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	
1. Pra pelaksanaan penelitian																																							
Menentukan judul dan topik penelitian																																							
Pembuatan proposal skripsi																																							
Menyelesaikan administrasi penelitian																																							
2. Pelaksanaan																																							
A Pengumpulan data																																							
B Proses bimbingan																																							
C Pengolahan data																																							
3. Penyusunan laporan																																							
A Penyusunan data																																							
B Input data																																							
C Penerbitan laporan penelitian																																							

3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data. Untuk memperoleh data kualitatif menggunakan instrumen dengan melakukan observasi lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata dengan alat bantu berupa alat tulis, kamera, *recorder* dan *drone*. Data kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner pada lingkungan kampus bagi mahasiswa arsitektur serta langsung di kawasan Kusuma Agrowisata bagi pengunjung.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan komponen yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian dan pengukuran agar mendapatkan suatu hasil tertentu sesuai dengan yang diinginkan sebagai hasil akhir dari penelitiannya. Berkaitan dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata, selain ditentukan berdasarkan persepsi pengamat terhadap visual tersebut, maka terdapat variabel penelitian yang digunakan untuk meninjau kualitas tersebut melalui aspek elemen pembentuk lanskap yang berpengaruh terhadap kualitas visual lanskap. Setiap variabel yang memiliki indikator penentunya masing-masing dalam penelitian dan dijadikan sebagai tolak ukur dalam analisis data. Variabel penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Variabel Penelitian

Aspek Visual Elemen Lanskap	Sub variabel	Indikator
Elemen Vegetasi	Unsur Garis	• <i>Unity</i> / Kesatuan
Elemen Perkerasan	Unsur Bidang	• <i>Balance</i> / Keseimbangan
Elemen Bangunan	Unsur Bentuk	• <i>Rhythm</i> / Irama
Elemen Air	Unsur Tekstur	• <i>Emphasis</i> / Aksen
	Unsur Warna	• <i>Harmony</i> / Keselarasan
		• <i>Proportion</i> / Proporsi

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah merupakan tahapan identifikasi pada elemen lanskap dan kualitas visual lanskap yang ditemukan di Kusuma Agrowisata. Didalam pengumpulan data peneliti harus mencari dari standar terkait dengan kesesuaian elemen lanskap yang menunjang nilai kualitas visual, peraturan pemerintah dan daerah, kebutuhan pada lanskap wisata, kondisi yang ada terkait dengan Kusuma Agrowisata Kota Batu. Dengan data yang telah di dapat berupa data primer dan sekunder.

3.6.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat langsung dari objek penelitian yang diamati di lokasi penelitian. Pada penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi dan penyebaran kuesioner.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data primer yang berupa kondisi eksisting pada objek penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada Kusuma Agrowisata. Berupa keadaan eksisting kawasan, data fasilitas dan amenitas, serta dokumentasi pada kawasan. Data tersebut dibutuhkan untuk mengidentifikasi kualitas visual lanskap pada objek penelitian. Adapaun alat dan bahan yang dibutuhkan dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3
Alat dan Bahan

No.	Alat dan Bahan	Keterangan
1.	Alat tulis dan kertas	Berfungsi untuk mencatat hasil pengamatan
2.	Kamera	Digunakan untuk dokumentasi foto kawasan Kusuma Agrowisata
3.	Siteplan Kusuma Agrowisata	Digunakan untuk menentukan titik letak fasilitas dan amenitas pada kawasan

Pada saat melakukan observasi lapangan yang dilakukan adalah dokumentasi berupa foto yang memperlihatkan kondisi lanskap pada setiap objek di dalam kawasan. Selain itu dilakukan penitikan dan pemberian nama pada setiap fasilitas dan amenitas kawasan pada denah Kusuma Agrowisata.

Pengambilan foto dilakukan pada setiap objek didalam kawasan berupa fasilitas dan amenitas yang masih aktif digunakan oleh pengunjung. Pengambilan foto dilakukan pada pagi hingga siang hari agar kualitas pencahayaan pada hasil foto memiliki kualitas yang baik. Kemudian ditentukan titik-titik *vantage point* dari hasil observasi lapangan.



Gambar 3.1 Siteplan penentuan titik *vantage point*

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengelola dan pengunjung kawasan untuk memperoleh informasi terkait kondisi eksisting serta kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata.

c. Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapat data primer berupa persepsi masyarakat terhadap kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata. Kuesioner akan diberikan kepada dua golongan responden, yaitu mahasiswa arsitektur dan pengunjung. Jumlah responden sebanyak 60 responden yang di bagi menjadi 30 mahasiswa arsitektur dan 30 pengunjung. Sehingga didapat hasil penilaian dan diolah dalam bentuk tabel dan grafik pada *ms excel* agar mudah dalam proses menganalisis hasil penelitian.

3.6.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder berupa data literatur yang diambil dari berbagai sumber. Data sekunder kualitas visual lanskap pada objek penelitian diambil dari literatur pustaka di Universitas Brawijaya, Universitas Indonesia dan Institut Pertanian Bogor serta internet. Literatur pustaka berupa hasil penelitian pada kualitas visual dan estetika yang telah dilakukan sebelumnya serta jurnal penilaian kualitas visual dan buku-buku yang terkait dengan ketentuan dan standar kualitas visual lanskap.

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis yang digunakan pada analisis data kauntitatif yaitu teknik analisis data deskriptif. Dalam penelitian ini teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai variable yang diteliti untuk mengetahui kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata berdasarkan kondisi eksisting dilapangan. Selain itu juga digunakan untuk menganalisis kualitas visual lanskap yang diperoleh dari perhitungan metode SBE dengan menggunakan indikator visual elemen lanskap berdasarkan literatur yang dikaji. Sintesa dari analisis kualitatif dijabarkan dalam bentuk tabel berdasarkan variable – variable yang telah di analisis untuk mendukung hasil dari analisis kuantitatif, sehingga hasil dari data kuantitatif dapat disesuaikan dengan kualitas visual elemen lanskap pada objek penelitian berdasarkan hasil analisis kualitatif.

Tabel 3.4
Tahapan untuk Pencapaian Data Kualitatif

Tahapan	Analisis Data	Capaian
Identifikasi masalah pada keadaan eksisting objek studi	Menjabarkan fasilitas dan atraksi kawasan yang masih aktif digunakan oleh pengunjung dan kualitas visual elemen lanskap serta keindahan pada setiap atraksi	Mendapatkan gambaran dari kondisi eksisting kualitas visual elemen lanskap pada kawasan sesuai dengan ketentuan teori keindahan
Evaluasi data	Mengolah dan menganalisis data berdasarkan teori, standard dan peraturan yang telah ada, sehingga ditemukan subvariabel dan variable yang dapat dijadikan sebuah bahan analisis	Mengetahui hasil perbandingan antara keadaan eksisting kawasan dengan standar dan kriteria kualitas visual elemen lanskap, teori, dan peraturan untuk menentukan gagasan menuju sintesa pada masing-masing <i>vantage point</i> .
Sintesa	Merinci kebutuhan pada masing-masing <i>vantage point</i> berdasarkan kondisi eksisting objek studi	Memperoleh kesimpulan dari kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata, serta kondisi ideal yang dibutuhkan untuk dapat meningkatkan kualitas visual elemen lanskap Kusuma Agrowisata yang digunakan untuk mendukung dari hasil analisis kualitatif, yaitu pada hasil <i>Scenic Beauty Estimation</i> (SBE).

3.7.2 Analisis Data Kuantitatif

Dalam analisis data kuantitatif digunakan metode analisis *Scenic Beauty Estimation* (SBE) (Daniel dan Boster (1976), untuk mengetahui kualitas visual elemen lanskap pada kawasan, penilaian kesesuaian elemen lanskap terhadap kualitas visual lanskap, persepsi kualitas visual dari responden, serta dampak terhadap sekitarnya. Aspek yang diidentifikasi ialah elemen dasar pembentuk lanskap apakah berpengaruh terhadap penilaian kualitas visual lanskap kawasan. Metode ini menggunakan studi literatur yang telah ditetapkan dengan berbagai cara perhitungan. Hasil perhitungan tadi diolah kemudian menjadi sebuah bahan identifikasi terhadap lanskap agrowisata.

Metode SBE berfungsi untuk mengukur nilai keindahan dari suatu objek hingga lanskap. Mengukur keindahan tidak memiliki tolak ukur yang konstan, karena setiap individu memiliki parameter keindahan yang berbeda, sehingga dalam penilaian SBE ini penting untuk memiliki konseptualisasi visual keindahan dengan memadukan variabel-variabel sebagai sistem pengukurannya agar lebih mudah dan terarah dalam penilaiannya. Pada penelitian ini keindahan yang dipadukan merupakan dari variabel elemen dasar pembentuk lanskap. Pengaplikasian metode SBE ini terdapat tiga langkah, yaitu pertama menyusun pengambilan gambar pada setiap titik lanskap dengan hasil yang berwarna,

mempresentasikan setiap foto pada *slide* kepada responden serta memberikan kuesioner, serta mengevaluasi hasil penilaian responden.

Kuesioner ini disusun dan dibedakan terhadap dua golongan responden karena setiap individu manusia memiliki nilai keindahan berbeda, terutama pada seseorang yang sudah memiliki dasar pemahaman ilmu arsitektur dan yang tidak memiliki ilmu arsitektur sama sekali, sehingga kuesioner disebar dan dianalisis berdasarkan dua golongan tersebut. Skala yang digunakan Skala Thurstone untuk mengrepresentasikan *statement* responden terhadap keindahan dari setiap *vantage point*. Kuesioner ini disusun berdasarkan *vantage point* seluruh objek dan atraksi yang masih aktif di lalui serta di kunjungi oleh pengunjung. *Vantage point* atau titik pandang merupakan “posisi pengamat” yang disebut oleh Litton (1968) pada buku *Measuring Landscape Esthetics: The Scenic Beauty Estimation Method*. *Vantage point* merupakan pertimbangan penting dalam upaya mengukur keindahan lanskap. Pada setiap titik pengambilan foto, gambar diambil sesuai dengan ketinggian jarak mata manusia.

Penyebaran kuesioner dibedakan menjadi dua cara, untuk responden mahasiswa arsitektur dilakukan presentasi terhadap foto *vantage point* dalam bentuk *power point*, di lakukan di area sekitar gedung perkuliahan. Sedangkan untuk responden pengunjung, dilakukan presentasi melalui *power point* juga namun pengisian dilakukan di gedung oleh-oleh pada kawasan Kusuma Agrowisata yang menjadi titik akhir wisatawan berkeliling. Setelah mendapatkan hasil kuesioner dari responden, dilakukan uji validitas dan realibilitas terlebih dahulu sebelum melakukan analisis lebih lanjut menggunakan metode SBE, metode kuartil, uji normalitas dan regresi.

Validitas merupakan pembuktian apakah sebuah studi dapat menyimpulkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan, sedangkan reliabilitas adalah kemampuan suatu pengukuran untuk menghasilkan hasil yang konsisten dari setiap variable. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel, jika $r \text{ tabel} < r \text{ hitung}$ maka pertanyaan tersebut dianggap valid. Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai cronbach's alpha, jika cronbach's alpha > 0.7 maka alat pengukuran dianggap reliabel (Field, 2009).

Selanjutnya dari nilai SBE setiap lanskap yang valid diolah dan dikelompokkan kualitas keindahan visualnya dan kemudian di analisis berdasarkan elemen lanskap terhadap kualitas visual lanskapnya. Penilaian manusia terhadap pemandangan melalui foto sama

baiknya dengan menilai pemandangan secara langsung (Daniel dan Boster, 1976). Sejumlah 26 foto lanskap yang mewakili karakter dari kawasan Kusuma Agrowisata.

SBE dilakukan dengan menggunakan responden mahasiswa dan pengunjung. Penilaian SBE dilakukan terhadap 60 responden. Dalam penelitian digunakan 30 orang responden mahasiswa arsitektur dan 30 responden pengunjung. Menurut Nassar (1988), persepsi ditentukan oleh interaksi yang kuat antara keindahan visual dan pengetahuan seseorang terhadap keindahan tersebut.

Kualitas visual elemen lanskap dianalisis secara statistik deskriptif dengan metode analisis SBE. Setiap lanskap dihitung jumlah fekuensinya (f), frekuensi kumulatif (cf), peluang kumulatif (cp), nilai Z untuk setiap peringkat penilai dan nilai Z rata-rata untuk setiap lanskap. Untuk nilai $cp = 1,00$ digunakan $cp = 1 - (1/(2n))$ dan untuk nilai $cp = 0$ ($z = +$ tak hingga) digunakan rumus $cp = 1/(2n)$, dengan n adalah jumlah responden.

Formulasi SBE yang digunakan :

$$SBEx = [Zlx - Zls] \times 100$$

SBEx : Nilai pendugaan keindahan pemandangan lanskap ke x

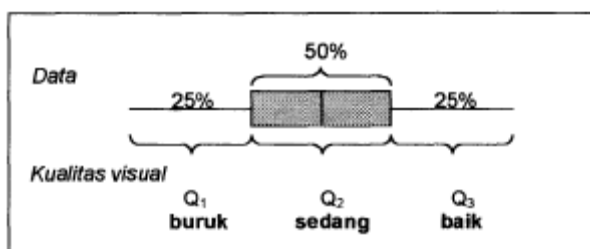
Zlx : Nilai rata-rata z lanskap ke x

Zls : Nilai rata-rata lanskap yang digunakan sebagai standar

Nilai rata-rata Z yang digunakan sebagai standar adalah nilai rata-rata Z yang mendekati nol.

Nilai SBE setiap lanskap digunakan untuk mengelompokkan kualitas keindahan Kusuma Agrowsiata. Kualitas keindahan lanskap dikelompokkan menjadi tinggi, sedang, rendah. Dari hasil pengelompokkan akan didapat kualitas estetika disetiap *vantage point* Kusuma Agrowisata.

Selanjutnya untuk menentukan kelas-kelas kualitas visual dengan klasifikasi kualitas visual elemen lanskap rendah, tinggi dan sedang menggunakan metode kuartil (Walpole, 1988). Dimana data diurutkan dari nilai terkecil hingga terbesar dengan median data Q_2 , kuartil data terkecil = Q_1 dan kuartil data terbesar Q_3 , pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Penentuan standar kualitas visual melalui kuartil data

Uji normalitas perlu dilakukan sebelum mengolah data dengan model regresi, bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Dengan pengambilan keputusan nilai residual terdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0.05 , begitu juga sebaliknya. Uji normalitas memiliki banyak jenis, yang digunakan pada penelitian ini adalah “Uji Normalitas Smirnov” dengan perhitungan SPSS. Konsep dasar uji normalitas ini dengan membandingkan distribusi data yang akan diuji normalitasnya dengan distribusi normal baku. Distribusi normal baku adalah data yang telah di transformasikan kedalam bentuk Z-Score dan di asumsikan normal.

Model regresi selanjutnya dilakukan setelah mendapatkan nilai residual berdistribusi normal, bertujuan untuk membuktikan apakah elemen pembentuk lanskap berpengaruh terhadap kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata. Dengan menggunakan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) untuk dijadikan parameter analisis pada penilaian tersebut. Setelah dilakukan analisis regresi maka didapat kesimpulan apakah elemen dasar pembentuk lanskap berpengaruh terhadap kualitas visual kawasan. Model persamaan regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = nilai kualitas visual Kusuma Agrowisata

X = elemen pembentuk lanskap

a = konstanta

b = koefisien regresi (besaran respon yang ditimbulkan oleh penyebab)

Tabel 3.5

Tahapan untuk Pencapaian Data Kuantitatif

Tahapan	Analisis Data	Capaian
Merekap hasil kuesioner	Merekap dan menghitung nilai hasil dari pengamatan responden terhadap setiap <i>vantage point</i> dengan menggunakan <i>excel</i>	Mengetahui nilai kualitas visual dari setiap <i>vantage point</i> berdasarkan pengamatan kedua kelompok responden
Uji validitas dan realibilitas	Setiap pertanyaan kuesioner dengan membandingkan nilai r (koefisien relasi momen) hitung dengan r tabel. Dengan signifikansi 5% dari nilai df pada uji validitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai cronbach's alpha, jika cronbach's alpha > 0.7 maka alat pengukuran dianggap reliable.	Membuktikan apakah sebuah studi dapat menyimpulkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan, sedangkan reliabilitas adalah kemampuan suatu pengukuran untuk menghasilkan hasil yang konsisten dari setiap variable.
Penentuan	Perhitungan kelas-kelas kualitas visual	Hasil klasifikasi digunakan untuk

klasifikasi kualitas visual berdasarkan metode kuartil	dengan menggunakan metode kuartil berdasarkan data yang telah di peroleh	menentukan rentang dari kategori kualitas visual “rendah”, “sedang” dan “tinggi”
Pengelompokan nilai SBE pada masing-masing kelas	Pengelompokan <i>vantage point</i> pada masing-masing kelas rendah, sedang dan tinggi	Diketahui kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata berdasarkan tiga kelas. Pada kategori rendah sangat perlu diberikan rekomendasi
Uji normalitas data	Membandingkan distribusi data yang akan diuji normalitasnya dengan distribusi normal baku. Distribusi normal baku adalah data yang telah di tranformasikan kedalam bentuk Z-Score dan di asumsikan normal.	Mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.
Model regresi linear sederhana	Menghitung menggunakan variabel bebas (X) yaitu elemen pembentuk lanskap dengan variabel terikat (Y) yaitu kualitas visual elemen lanskap untuk dijadikan parameter analisis pada penilaian menggunakan <i>excel</i> .	Membuktikan apakah elemen pembentuk lanskap berpengaruh terhadap kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata.
Feedback dengan hasil analisis kualitatif	Untuk menentukan gagasan menuju rekomendasi, maka dibutuhkan dukungan oleh sintesa analisis kualitatif	Diketahui faktor kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata pada kategori rendah berdasarkan hasil analisis SBE yang didukung oleh sintesa analisis kualitatif, sehingga dapat dijadikan acuan dalam menentukan rekomendasi desain berdasarkan indikator visual elemen lanskap.

3.8 Sintesis Data

Hasil dari masing-masing analisis yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif selanjutnya di lakukan sintesis data. Setelah didapat sintesa dari analisis kuantitatif, berupa nilai SBE atau nilai kualitas visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata, maka sintesa dari analisis kualitatif digunakan untuk mendukung kesimpulan dari hasil analisis kuantitatif, sehingga ditemukan permasalahan dan potensi yang ada pada kondisi eksisting kawasan. maka akan diperoleh kesimpulan berdasarkan gabungan dari analisis kuantitatif yang didukung oleh analisis kualitatif dalam bentuk tabulasi yang kemudian akan diberikan solusi untuk menentukan rekomendasi desain.

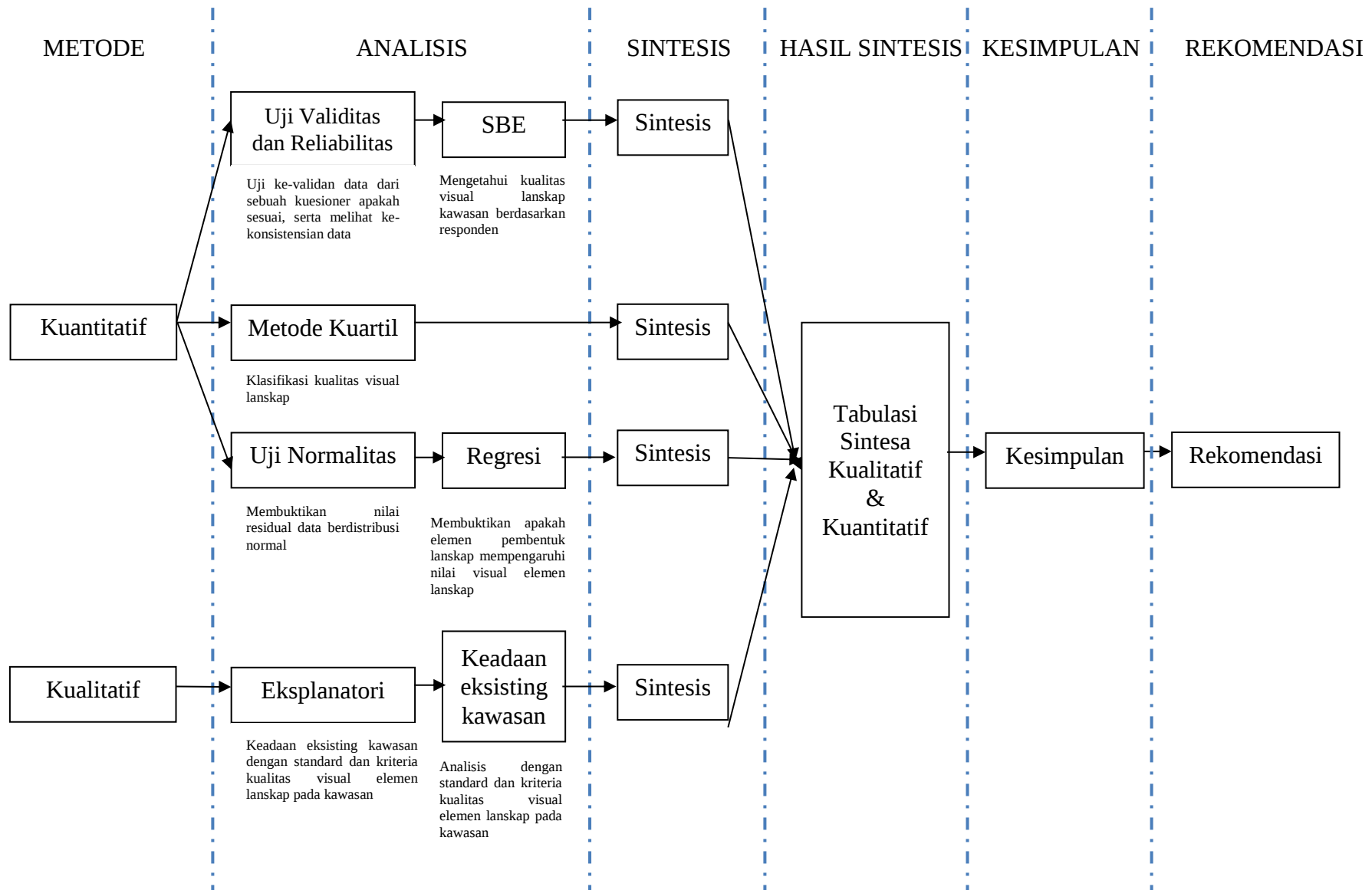
3.9 Metode Rekomendasi

Metode rekomendasi ditentukan berdasarkan hasil dari analisis dan tanggapan dari gabungan sintesia analisis kuantitatif yang didukung oleh sintesa analisis kualitatif pada tahap sintesis data. Rekomendasi dilakukan pada *vantage point* yang mendapatkan nilai

rendah dari responden, sehingga rekomendasi desain dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas visual elemen lanskap pada setiap fasilitas dan atraksi dan mampu meningkatkan kualitas visual kawasan Kusuma Agrowisata. Rekomendasi desain dilakukan dalam bentuk penyesuaian kondisi elemen lanskap, yaitu elemen vegetasi, perkerasan, bangunan dan air agar sesuai dengan standard dan kriteria keindahan pada lanskap melalui aspek elemen lanskap. Metode pragmatic-intuitif digunakan dalam menentukan rekomendasi desain untuk menentukan solusi dalam meningkat kualitas visual Kusuma Agrowisata. Setelah ditemukan gagasan maka rekomendasi desain disajikan dalam bentuk deskriptif pada masing-masing *vantage point*, sehingga dapat menjadi masukan konsep bagi pengelola maupun kawasan agrowisata lainnya. Penentuan rekomendasi desain juga disesuaikan dengan kondisi eksisting pada kawasan, serta sintesis dari setiap *vantage point* ditinjau secara lebih makro terhadap kawasan Kusuma Agrowisata agar mampu memiliki kualitas visual elemen lanskap yang mampu meningkatkan daya wisata serta mempertahankan keeksistensianya, serta mampu meningkatkan keindahan pada sekitar kawasan.

3.10 Penarikan Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran merupakan tahap akhir dari penelitian ini. Kesimpulan merupakan ringkasan yang diperoleh dari hasil pada tahap pengumpulan data hingga sintesis dan rekomendasi desain yang mampu menjawab tujuan penelitian yang sudah ditetapkan. Saran berisi masukan yang ditujukan kepada berbagai pihak dalam menindaklanjuti penelitian. Penelitian ini juga dapat dilanjutkan penelitiannya dalam bentuk penataan maupun kesesuaian strakdi pada kawasan wisata berbasis pertanian seperti Kusuma Agrowisata.



Gambar 3.3 Diagram metode penelitian

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kondisi Umum Lanskap Agrowisata pada Kusuma Agrowisata

Kawasan yang dijadikan objek penelitian ialah Kusuma Agrowisata, objek tersebut merupakan kawasan wisata berbasis pertanian yang sudah tidak asing lagi keberadaannya. Demi meningkatkan kualitas agrowisata maka perlu dilakukannya evaluasi terhadap kualitas visual lanskap serta kesesuaian perancangan elemen lanskap pada agrowisata.

Sesuai dengan namanya, lanskap agrowisata adalah ruang terbuka hijau pada kawasan wisata yang berbasis pertanian yang terdiri dari lahan pertanian dan fasilitas penunjang lainnya yang telah dimodifikasi oleh tangan manusia. Kusuma Agrowisata merupakan salah satu objek agrowisata ternama di Indonesia. Berlokasi di Kota Batu yang memiliki pemandangan alam yang indah menjadi salah satu daya dukung pada kawasan. Untuk meningkatkan kenyamanan dan penilaian pengunjung, maka perlu diperhatikan aspek-aspek penting dalam perancangan atau pembentuk lanskap. Berikut adalah aspek fisik dan biofisik terkait lanskap dan kawasan Kusuma Agrowisata:

4.1.1 Letak dan Luas Kawasan



Gambar 4.1 Letak kawasan

Kusuma Agrowisata Batu merupakan objek wisata yang menyediakan fasilitas hotel dan kawasan wisata berbasis pertanian. Objek tersebut awalnya dibangun pada tahun 1991 dan telah menjadi salah satu pelopor wisata agro di Indonesia. Berlokasi di Jalan Abdul Gani Atas, Kota Batu, Malang, Jawa Timur. Berdasarkan letak geografisnya posisi 7° 55' 20"- 7° 57' 20" Bujur Timur, 115° 17' 0"- 118° 19' 0" Lintang Selatan, terletak pada

ketinggian rata-rata 1000 mdpl. Dengan suhu rata-rata 23.5°C dengan kelembaban udara sekitar 51-81% disertai kecepatan angin tertinggi 5km/jam, oleh karena itu Kota Batu tidak memiliki perubahan musim yang drastis anatara musim kemarau dan musim penghujan.

Atraksi wisata yang ditawarkan pada Kusuma Agrowisata adalah perkebunan yang menyediakan layanan wisata petik buah apel, jambu, jeruk, buah naga, stroberi dan sayur hidroponik bebas pestisida. Selain wisata memetik buah dan sayur, Kusuma Agrowisata juga memiliki beragam fasilitas dan atraksi, *outbond*, *water park*, ATV, dll. Dengan luas kawasan ±10 hektar. Namun area perkebunan dan atraksi wisata petik buah tetap menjadi luas area terbesar. Selain atraksi yang ditawarkan oleh Kusuma Agrowisata, kawasan ini juga memiliki fasilitas lainnya yang sudah menjadi sebuah divisi-divisi pada Kusuma Agrowisata Group, seperti Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel dan Kusuma AgroIndustri.

Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel merupakan salah satu bagian dari Kusuma Agrowisata Group. Fasilitas hotel dengan 152 kamar terdiri dari 103 kamar superior dan 49 kamar *luxurious* serta *cottages* dengan tipe *superior*, *deluxe*, *junior suite* dan *executive cottages* sekaligus taman di sekeliling *cottages* tersebut. Semua *cottages* memiliki teras pribadi serta fasilitas tempat tidur yang nyaman, kamar mandi dengan *water heater*, telepon, tv kabel, wifi dll. Pengunjung juga bisa mendapatkan suasana sejuk dan asri pada Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel karena terletak satu kawasan dengan Kusuma Agrowisata yang dikelilingi oleh pegunungan di Kota Batu, Jawa Timur.

Kusuma AgroIndustri merupakan industri dari Kusuma Agrowisata yang memproduksi makanan dan minuman hasil panen perkebunan kusuma. Berdiri pada tahun 2000, dibangun sebagai “*home industry*” dengan bahan utama buah apel dapat memproduksi sari apel, benang apel, wingko apel, dll. Tidak hanya dinikmati oleh kawasan Kusuma Agrowisata saja, buah apel hasil panen sudah menjangkau daerah Jawa Timur, Jawa Tengah, Jakarta dan Bali mulai tahun 2002. Bahan asli yang dipetik dari Kusuma Agrowisata dapat menghasilkan produk unggulan yaitu Sari Apel, sehingga produk tersebut dapat mencirikan oleh-oleh khas kota Batu yang dikenal sebagai sentra penghasil apel.

Kawasan objek masih berbatasan langsung dengan area kantor dari kusuma agro, kawasan wisata (museum angkut), perumahan warga, tempat penginapan, serta pemukiman sekitar tapak yang sebagian besar mata pencahariannya sebagai petani. Kawasan ini berbatasan langsung dengan:

satu sasaran wisatawan dalam mengunjungi sebuah kawasan wisata, maka dapat diartikan seperti berikut:

- Komponen utama pengembangan suatu kawasan wisata
- Pendorong utama perjalanan wisata
- Penentu utama pengalaman dan tingkat kepuasan wisatawan

Daya tarik suatu kawasan wisata umumnya merupakan hasil pengembangan dan pengelolaan keunikan kegiatan dan lokasi/kawasan dan objek wisata yang dimilikinya.

Objek dan atraksi wisata dilokasi penelitian meliputi aktivitas pertanian, mulai dari mengolah lahan, menanam, dan memanen hasil pertanian, serta aktivitas wisata pendukung lainnya. Selain itu pemandangan di sekitar kawasan seperti Gunung Arjuna menjadi salah satu potensi untuk dikembangkan sebagai daya tarik pengunjung sebagai *view* dari tempat wisata.

Dilihat dari Kawasan Kusuma Agrowisata, atraksi wisata yang disajikan sudah mampu dijadikan sasaran wisata yang mampu memberikan edukasi serta kegiatan yang bermanfaat bagi pengunjungnya. Atraksi yang disajikan tidak hanya dapat dinikmati bagi orang tua saja, namun segala umur dapat menikmatinya, seperti atraksi *outbond*, *waterpark*, 4 dimensi, area bermain, ATV, dll dapat dinikmati oleh anak kecil serta orang tua dan remaja dapat menikmati atraksi memetik buah, *paintball*, dll. Kusuma Agrowisata juga dapat dikatakan sebagai objek wisata keluarga karena dapat dinikmati oleh segala umur wisatawan. Atraksi wisata dan objek wisata pada Kusuma Agrowisata adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Atraksi dan Amenitas pada Kawasan

No.	Gambar	Atraksi/ Fasilitas	Fungsi
1.		Agrowisata	• Wisata petik buah sendiri • Rekreasi dan edukasi pertanian
2.		Hotel	• Penginapan • <i>Meeting room</i>

No.	Gambar	Atraksi/ Fasilitas	Fungsi
3.		<i>Cottage</i>	• Penginapan
4.		<i>Convention Hall</i>	• <i>Meeting</i> • Acara keluarga • Acara Formal
5.		<i>Guesthouse</i>	• Penginapan
6.		<i>Water Park</i>	• Berenang dan rekreasi
7.		Wisata Petik Stroberi	• Wisata petik stroberi
8.		<i>Food Court</i>	• Makan • Beristirahat
9.		Pusat Oleh-Oleh	• Membeli buah tangan
10.		<i>Outbond</i>	• Bermain <i>outbond</i> • Bermain ATV • Bermain Gocart

No.	Gambar	Atraksi/ Fasilitas	Fungsi
11.		Lapangan Tenis	• Olahraga
12.		Wahana 7 Dimensi	• Monton wahana 7 Dimensi
13.		<i>Paintball</i>	• Bermain Paintball
14.		<i>Greenhouse</i> Tanaman Hidroponik	• Tempat penanaman tanaman hidroponik
15.		<i>Playground</i>	• Bermain
16.		Pabrik	• Produksi dari Kusuma Industri
17.		<i>Greenhouse</i> Bunga	• Penanaman bunga • Jual beli bunga

4.1.3 Aksesibilitas dan Sikulasi

Tapak kawasan berada di kategori BWK I berdasarkan RTDRK Batu (Kawasan Pusat Kota Batu) Tahun 2003-2008 yang dilalui oleh jalan arteri sekunder, yaitu Jalan Abdul Gani Atas. Letaknya berdekatan dengan berbagai objek wisata lainnya, seperti Museum Angkut, Taman Parkiran, Jawa Timur Park 1 & 2, Alun – Alun Kota Batu, dll. Terdapat

dua pintu masuk menuju kawasan Kusuma Agrowisata yaitu melalui akses Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel (gambar 4.3 kiri) dan pintu masuk yang langsung menuju lobi apel Kusuma Agrowisata (gambar 4.3 kanan), pada pintu masuk kedua bisaanya hanya dapat di akses oleh kendaraan roda dua pada hari *bisaa*, kecuali pada



Gambar 4.3 Pintu masuk mobil (kiri) pintu masuk motor dan bus (kanan) momen tertentu.

Akses menuju Kusuma Agrowisata terdapat 3 rute jika ditempuh dari Alun – Alun Kota Batu. Rute yang paling direkomendasikan yaitu dengan rute Jl. Munif – Jl. Agus Salim – Jl. Gajah Mada – Jl. Jendral Ahmad Yani – Jl. Abdul Gani – Jl. Abdul Gani Atas. Letak Kusuma Agrowisata terletak pada sisi kanan jalan dengan akses pintu utama langsung menghadap Hotel Kusuma.

Jarak tempuh rute tersebut yaitu ± 10 menit dengan jarak tempuh 2.8 km. Sedangkan rute lainnya memiliki jarak tempuh 3.3 km dengan perkiraan waktu ± 10 menit dan 3.5 km dengan waktu ± 13 menit jika semua keadaan jalan lancar. Lebar jalan utama menuju Kusuma Agrowisata sekitar 7-8.5 m dengan kondisi jalan menanjak dan berliku. Perjalanan menuju kawasan hanya dapat ditempuh menggunakan kendaraan pribadi, karena jenis jalan yang dilewati merupakan jalan *alternatif* dan sudah memasuki area perhutani yang sudah di rekonstruksi dengan jalan aspal.

Pengarahannya Kusuma yang berakhir pada sebelah Tenggara gerbang utama (gambar 4.4 bawah) serta melalui Jalan Abdul Gani yang akan berakhir pada bagian Barat Laut gerbang utama objek (gambar 4.4 atas). Material jalan menggunakan aspal dengan lebar ruas jalan 7-8.5 m.



Gambar 4.4 Sirkulasi dalam kawasan

Sirkulasi di dalam tapak objek penelitian terdiri atas jalan aspal, *paving block*, serta tanah berbatu yang masih dijaga kealamian kondisinya. Area yang menggunakan penutup tanah aspal yaitu pada area depan tapak / area hotel dan sekitarnya. Perkerasan menggunakan *paving block* terletak pada sirkulasi sepanjang tapak kawasan menuju atraksi atau kebun wisata petik apel. Serta pada sisi jalan tersebut menggunakan keramik pada bagian pedestrian untuk pengguna jalan kaki. Pada bagian dalam perkebunan, elemen sirkulasi merupakan tanah berbatu yang dibiarkan alami tanpa penutup jalan apapun. Namun terdapat beberapa titik yang melihatkan rusaknya jalan akibat pengaplikasian *paving block* dan sudah tidak terurus lagi serta tanah menjadi lumpur akibat genangan air hujan.

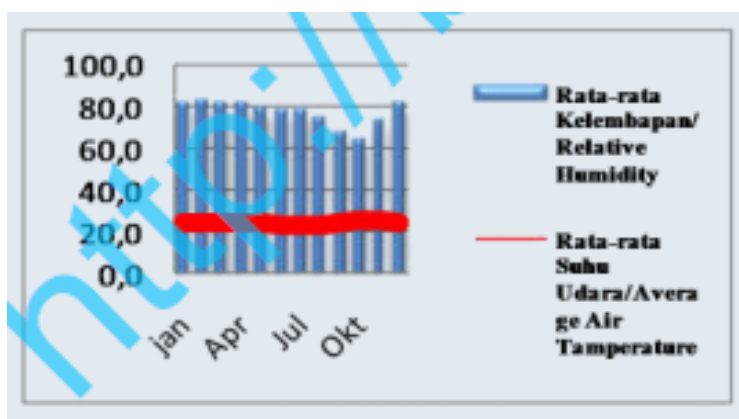
4.1.4 Iklim

Iklim pada kawasan Kusuma Agrowisata mengikuti iklim pada Kota Batu menurut klasifikasi Schmidt dan Ferguson, termasuk Iklim Tropis tipe D (sedang). Tidak semua jenis tanaman dapat tumbuh pada daerah ini, wilayah Batu merupakan kawasan tanaman magetrem yang memerlukan suhu yang tinggi secara terus-menerus dan hujan yang

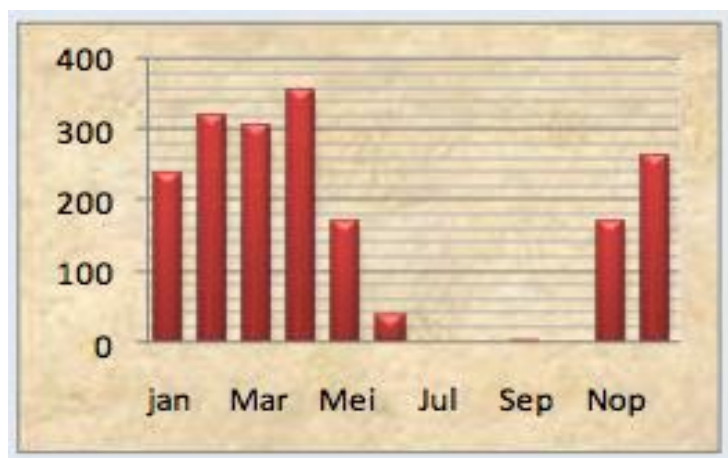
melimpah. Rata – rata suhu udara setiap tahunnya berkisar antara 25 – 30°C, dengan klasifikasi suhu udara tinggi.

Lokasi penelitian berada di dataran tinggi, sehingga memiliki suhu sesuai dengan data terakhir pada tahun 2015 suhu minimum perbulan 22°C dan suhu maksimum antara 25°C dengan kelembaban udara sekitar 51-81% disertai kecepatan angin tertinggi 5km/jam.

Curah Hujan pada tahun 2015 dapat dilihat bahwa jumlah hari hujan paling kecil di bulan Juni dan paling tinggi di Bulan Februari yaitu mencapai 394 mm, serta pada bulan Juli sampai Oktober tidak terjadi hujan, dan menjadi bulan yang paling kering. Oleh karena itu Kota Batu tidak memiliki perubahan musim yang drastis antara musim kemarau dan musim penghujan.



Gambar 4.6 Rata-rata suhu udara dan kelembaban udara Kota Batu
Sumber: BMKG Stasiun Klimatologi, Karangploso



Gambar 4.5 Rata-rata curah hujan Kota Batu
Sumber: BMKG Stasiun Klimatologi, Karangploso

Lokasi Kota Batu dikelilingi beberapa gunung, diantaranya Gunung Anjasmoro (2277m), Gunung Arjuno (3339 m), Gunung Banyak, Gunung Kawi (2651 m), Gunung Panderman (2040 m) dan Gunung Welirang (2156 m). Letak kawasan yang berada di antara pegunungan juga mempengaruhi cuaca setempat yang lebih sejuk dan dingin.

Kondisi iklim suatu wilayah mempengaruhi budidaya pertanian, antara lain pemilihan jenis vegetasi, hewan ternak, dan faktor-faktor pemanenannya. Iklim pada tapak sesuai dengan jenis tanaman yang mampu bertahan pada suhu dingin. Jenis-jenis tanaman tersebut antara lain stroberi, apel, jeruk, wortel, brokoli, dll. Selain itu, iklim juga berpengaruh pada kenyamanan yang dirasakan oleh manusia.

4.1.5 Vegetasi

Jenis vegetasi di kawasan Kusuma Agrowisata sangat beranekaragam. Mulai dari vegetasi bertajuk rindang dan lebar hingga vegetasi rendah atau semak-semak. Berdasarkan klasifikasi vegetasi terdiri dari 7 macam, yaitu vegetasi pantai, vegetasi mangrove/rawa, vegetasi payau, vegetasi gambut, vegetasi dataran rendah, vegetasi dataran tinggi dan vegetasi pegunungan. Kusuma Agrowisata merupakan kawasan yang terdapat pada daerah dataran tinggi.

Vegetasi dataran tinggi merupakan tumbuhan yang tumbuh pada ketinggian 700 - 1500 m diatas permukaan laut. Ekosistem pada daerah dataran tinggi sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang ekstrem seperti suhu udara pada malam hari yang sangat rendah, intensitas matahari yang sangat tinggi pada siang hari namun disertai masa fotosintesis yang pendek, curah hujan tinggi, kabut tebal, serta kondisi tanah yang buruk. Tanaman yang tumbuh pada kawasan tersebut bersifat sangat khusus karena harus bertahan hidup dengan keadaan alam yang cukup ekstrem tersebut. Tanaman yang dapat hidup di kawasan dataran tinggi antara lain: cemara, ketela pohon, ubi jalar, kopi, dan sebagainya.

Kusuma Argowisata memiliki beberapa flora hias, yang dikelola didalam *greenhouse* serta di perjual belikan, tanaman tersebut berupa anggrek, babiola, bunga senna, hilihick, zinnia, aster, selosia, dll. Petani bunga melakukan pembibitan dan panen di tempat tersebut, sehingga hasil dari budidaya tanaman hias pada agrowista dapat menjadi tempat wisata sekaligus pemasukan bagi kawasan dan petani setempat.

Vegetasi terdapat pada seluruh area Kusuma Agrowisaa, dari area agrowisata, area hotel, kantor pengelola, *cottage*, dll. Pada kawasan agrowisata selain vegetasi peneduh dan pemanis estetika juga dipenuhi dengan vegetasi dari lahan perkebunan yang dijadikan objek wisata pada kawasan. Jenis dan klasifikasi vegetasi pada Kusuma Agrowisata terdapat pada tabel 4.2, serta penyebaran titik vegetasi pada kawasan dapat dilihat pada gambar 4.8.

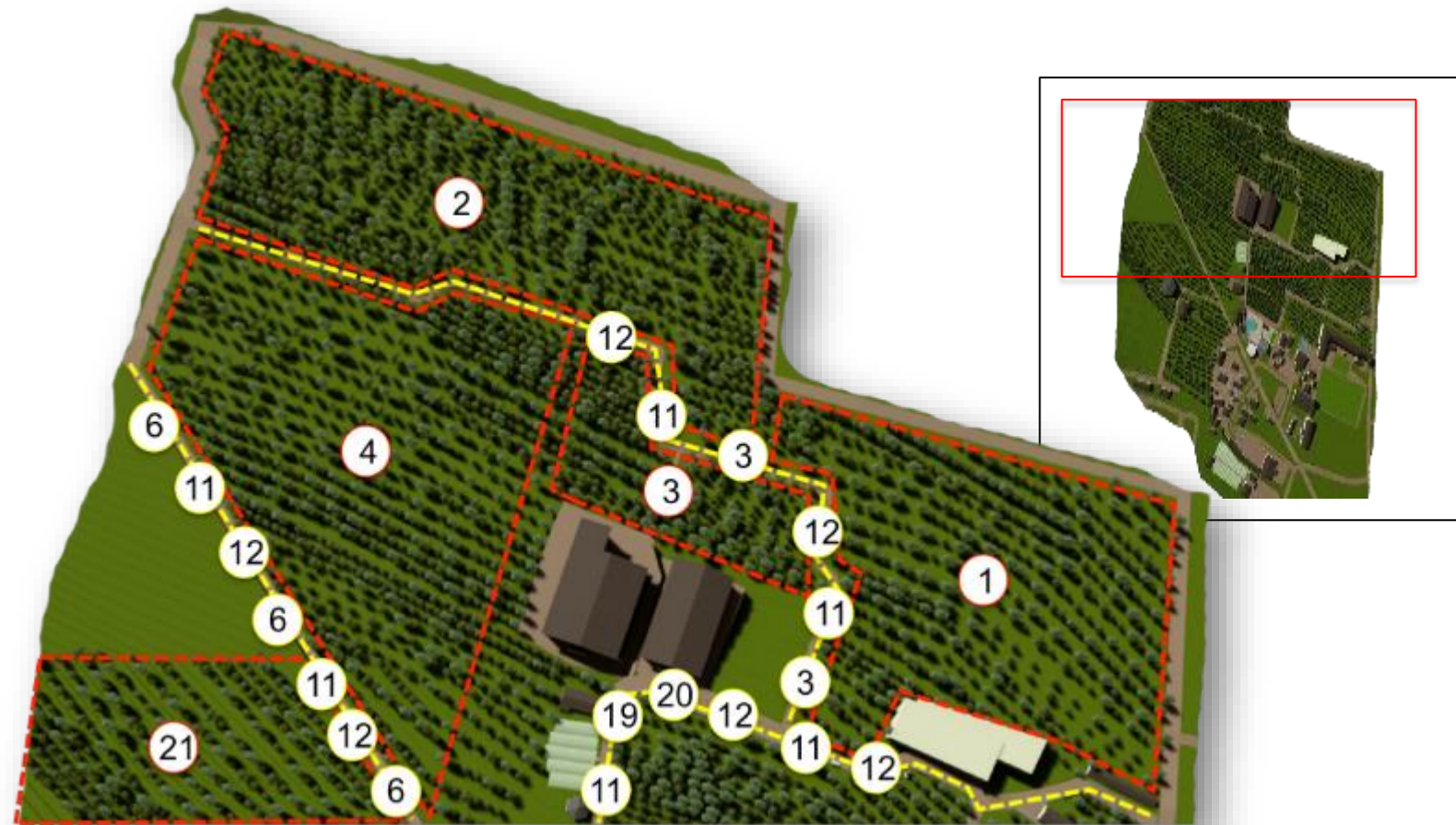
Tabel 4.2
Morfologi vegetasi pada kawasan

No.	Gambar	Nama Latin	Nama Lokal	Morfologi
1.		<i>Malus domestica</i>	Pohon apel	• Hidup subur di dataran tinggi • Akar berfungsi khusus sebagai penegak tanaman, pengonsumsi air serta unsur hara dalam tanah • Akar menembus jauh kedalam lapisan tanah yang keras • Batang bersifat kuat dan keras, kulit kayu cukup tebal berwarna kecoklatan hingga kuning keabuan • Tajuk pohon berbentuk lonjong dan lebar tidak menentu
2.		<i>Citrus sp.</i>	Pohon jeruk	• Akar tunggang, akan berhenti menembus tanah jika bertemu dengan tanah keras atau air • Batang yang cukup berduri tumbuh tegak keatas dan sedikit bercabang • Tajuk cenderung rapat antar daun, lebar tajuk tidak menentu
3.		<i>Hylocereus undatus</i>	Pohon buah naga	• Jenis tanaman memanjat, mampu tumbuh optimal pada suhu 38-40 derajat celcius • Akar merambat dan menempel pada batang tanaman lainnya • Akar menyerap air dan mineral melalui akar udara yang ada pada batang • Batang mengandung air dengan warna batang berwarna hijau kebiru-biruan.
4.		<i>Psidium guajava</i>	Pohon jambu	• Akar bermanfaat untuk menyokong tanaman agar lebih kuat dan juga membantu menyerap unsur air dan zat makanan didalam tanah. • Batang keras dan memiliki permukaan halus dan licin • Tajuk tidak terlalu besar
5.		<i>Fragaria virginiana</i>	Pohon stroberi	• Akar serabut, tumbuh dangkal menyebar didalam tanah dan bertunas • Batang pendek, dan rapat dengan daun, ukuran bervariasi tergantung dengan umur • Bentuk daun melingkar dan berbulu lebat

6.		<i>Cupressus Sempervirens</i>	Pohon cemara pensil	• Tumbuh subur pada iklim dingin dengan kelembaban tinggi dan terkena sinar matahari langsung • Batang kayu kuat dan wangi • Daun tumbuh padat dan rimbun dengan warna hijau gelap
7.		<i>Ravenala madagascariensis</i>	Pisang Kipas	• Akar berserabu berwarna kecoklatan dan tumbuh menyamping ke permukaan tanah • Batang berbentuk bulat silindris, berwarna hijau muda kekuningan • Daun berbentuk bulat memanjang dan melebar, bagian ujung tumpul dengan warna hijau
8.		<i>Ravenala madagascariensis</i>	Pohon Tabebuia	• Mampu bertahan hidup pada area yang memiliki kelembaban tanah mencukupi • Berbatang kuat • Daun berwarna hijau muda
9.		<i>Codiaeum variegatum</i>	Pohon Puring	• Akar tunggang berwarna kuning muda • Batang berbentuk bulat, berkayu, keras dan bercabang banyak dengan warna coklat kehijauan • Daun memiliki beragam bentuk dan memiliki getah. Bertajuk kecil
10		<i>Casuarina equisetifolia</i> linn	Cemara Udang	• Ukuran batang besar dengan kulit kasar • Daun yang tajam, berwarna hijau keperakan • Akar mampu menahan erosi dan tajuk mampu memecah angin yang terlalu kencang
11.		<i>Coleus atropurpureus</i> Benth	Taman Iler	• Batang berdiri tegak dan merayap, dengan batang yang mudah patah. Memiliki rambut dan bercabang banyak • Bentuk daun segitiga atau oval, dengan warna dan gradasi warna yang beragam

12.		<i>Coleus atropurpureus Benth</i>	Taman Iler	- Batang berdiri tegak dan merayap, dengan batang yang mudah patah. Memiliki rambut dan bercabang banyak - Bentuk daun segitiga atau oval, dengan warna dan gradasi warna yang beragam
13.		<i>Coleus blumei</i>	Tanaman rosehill coleus	- Batang berdiri tegak dan merayap, dengan batang yang mudah patah. Memiliki rambut dan bercabang banyak - Bentuk daun segitiga atau oval, dengan warna dan gradasi warna yang beragam
14		<i>Crynum asiaticum l</i>	Tanaman Bunga Bakung	- Bertangkai kuat yang sekaligus menjadi daun - Daun berwarna hijau dengan bunga berwarna putih, kuning, jingga, dsb - Memiliki banyak manfaat untuk kesehatan
15		<i>Hortensia (Hydrangea)</i>	Bunga panca warna	- Tanaman perdu tahunan - Batang berwarna hijau ketika muda dan hitam keabu-abuan ketika sudah tua - Daun berbentuk bulat dan tebal, berwarna hijau tua dan hijau kekuningan - Warna bunga berubah sesuai umur dan jenis tanah tumbuh - Mampu dijadikan khasiat untuk kesehatan
16.		<i>Thunbergia grandiflora 'Alba'</i>	Tanaman rambat thunbergia	- Bentuk tanaman bunga menjulur kebawah dari tangkai bunga - Bunga berwarna putih dan putih keungu-uguan - Mampu berfungsi sebagai peneduh atau kanopi
17.		<i>Areaceae</i>	Pohon Palembang Hijau	- Akar serabut, akar berjumlah banyak dan terus bertambah, dan rapat, sehingga mampu menopang dirinya - Batang pohon tunggal, berbentuk silindris, berwarna kelabu dan beruas ruas - Bentuk daun yang unik mengitari ibu tangkainya secara memutar, warna daun hijau tua

18.		<i>Bougainvillea</i>	Pohon Bugenvil	• Akar tunggang dengan kedalaman yang tidak terlalu jauh, sekitar 80 cm • Batang bersifat kayu, berbentuk bulat dan terdapat duri-duri berukuran kecil berwarna coklat • Daun berbentuk lebar dan bulat
19.		<i>Oleina Syzygium</i>	Pohon Pucuk Merah	• Akar pohon merupakan akar tunggang, sehingga bisa menopang pohon yang tinggi • Batang berbentuk membulat dan keras berkayu • Tangkai sangat pendek sehingga seolah-olah daun hampir langsung duduk pada ranting
20.		<i>Plumeria</i>	Pohon Kamboja	• Akar tunggang, bercabang, berwarna kecoklatan muda hingga tua, berfungsi untuk menyerap mineral dan unsur air didalam tanah • Batang keras dan berkayu, bulat memanjang, memiliki cabang yang banyak, berwarna putih kehijauan • Daun berbentuk runcing dan lonjong, berwarna hijau muda dan tua, menyimpan dan membuat cadangan makanan dengan bantuan matahari
21.		<i>Hyophorbe Lagenicaulis</i>	Pohon Palem Botol	• Akar serabut, akar berjumlah banyak dan terus bertambah, dan rapat, sehingga mampu menopang dirinya • Batang pohon tunggal, berbentuk silindris dan membesar dibagian bawah, berukuran pendek dan lebar, berwarna kelabu dan beruas ruas • Bentuk daun yang unik mengitari ibu tangkainya secara memutar, warna daun hijau tua
22.		<i>Eusideroxylon Zwageri</i>	Pohon Ulin	• Memiliki tinggi 20-30 m dengan diameter batang 60 – 120 cm. tumbuh lurus • Tajuk pohon berbentuk bulat, rapat dan melebar, daun muda berwarna merah dan setelah tua berwarna hijau



- | | | | |
|--------------------|------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 1. Pohon Apel | 6. Pohon Cemara Pensil | 11. Tanaman Iler | 16. Pohon Palem Hijau |
| 2. Pohon Jeruk | 7. Pohon Pisang Kipas | 12. Tanaman Coleus | 17. Pohon Bugenvil |
| 3. Pohon Buah Naga | 8. Pohon Tabebuaya | 13. Tanaman Bunga Bakung | 18. Pohon Pucuk Merah |
| 4. Pohon Jambu | 9. Pohon Puring | 14. Tanaman Bunga Panca Warna | 19. Pohon Kamboja |
| 5. Pohon Stroberi | 10. Pohon Cemara Udang | 15. Tanaman Rambat Thunbergia | 20. Pohon Palem Botol |
| | | | 21. Pohon Ilin |

Gambar 4.7 Peta persebaran titik vegetasi pada kawasan 1



- | | | | |
|--------------------|------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 1. Pohon Apel | 6. Pohon Cemara Pensil | 11. Tanaman Iler | 16. Pohon Palem Hijau |
| 2. Pohon Jeruk | 7. Pohon Pisang Kipas | 12. Tanaman Coleus | 17. Pohon Bugenvil |
| 3. Pohon Buah Naga | 8. Pohon Tabebuaya | 13. Tanaman Bunga Bakung | 18. Pohon Pucuk Merah |
| 4. Pohon Jambu | 9. Pohon Puring | 14. Tanaman Bunga Panca Warna | 19. Pohon Kamboja |
| 5. Pohon Stroberi | 10. Pohon Cemara Udang | 15. Tanaman Rambat Thunbergia | 20. Pohon Palem Botol |
| | | | 21. Pohon Ilin |

Gambar 4.8 Peta persebaran titik vegetasi pada kawasan 2

4.1.6 Satwa

Kusuma Agrowisata memiliki keanekaragaman hayati yang cukup tinggi. Selain membudidayakan tanaman sebagai objek utama wisata, ada juga beberapa hewan yang dilindungi sekaligus menjadi objek hiburan pengunjung (tabel 4.3). Pada kawasan sudah tidak dapat ditemukan lagi satwa liar, hanya terdapat hewan yang dilindungi, seperti burung kakak tua, burung merak, kelinci, kalong, marmot, dll. Namun untuk hewan liar sudah cukup sulit di temukan akibat pejagaan pada kawasan yang cukup ketat, sehingga kawasan Kusuma Agrowisata menjadikan hewan lindung sebagai salah satu daya tarik pada kawasan wisata ini.

Tabel 4.3
Satwa pada Kawasan

No.	Gambar	Nama Latin	Nama Lokal
1.		<i>Cacatua alba</i>	Burung Kakaktua Putih
2.		<i>Casuarius casuarius</i>	Burung Kasuari
3.		<i>Gallus gallus</i>	Ayam Kate
4.		<i>Nepus Negricollis</i>	Kelinci
5.		<i>Marmota</i>	Marmut
5.		<i>Pteropus</i>	Kalong
6.		<i>Haliastur indus</i>	Elang Bondol

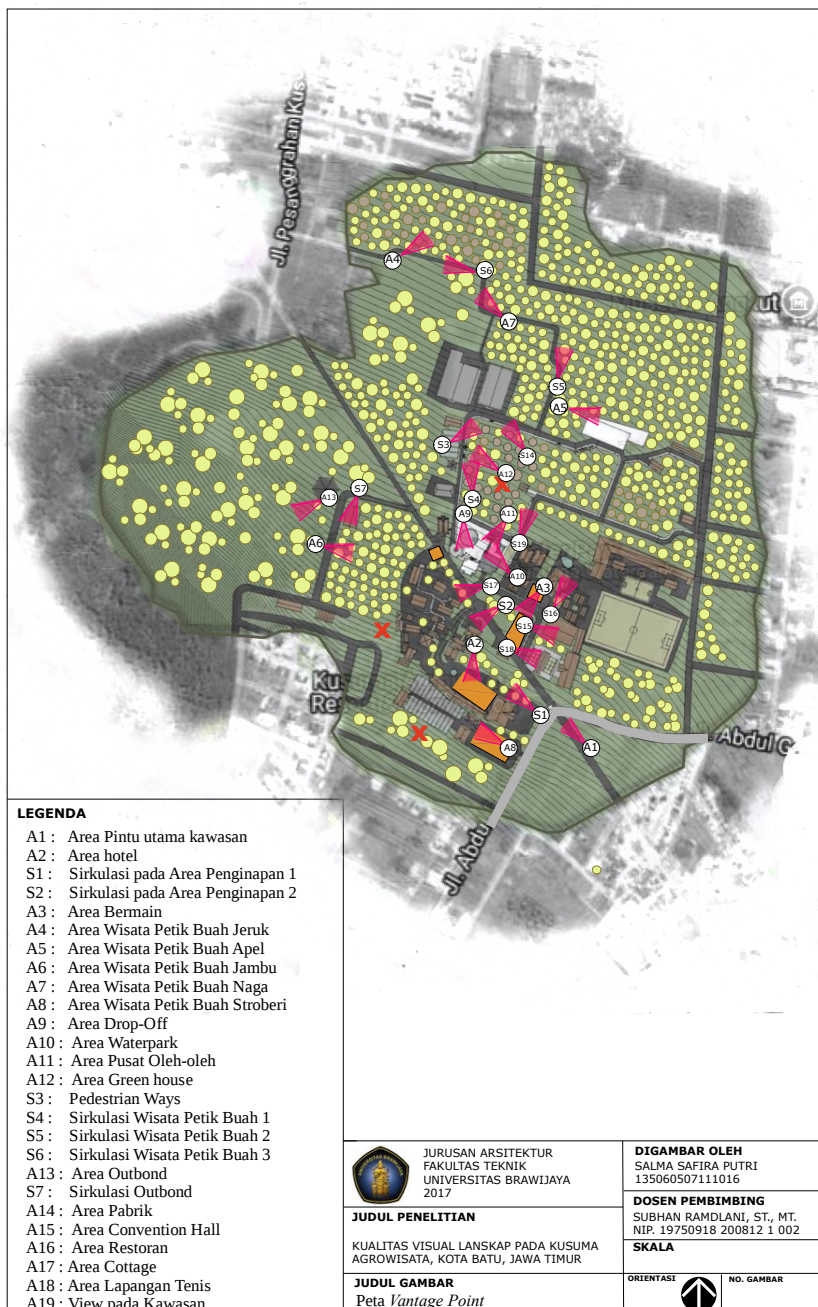


1. Burung Kakak Tua
2. Burung Kausari
3. Ayam Kate
4. Kelinci
5. Marmut
6. Kalong
7. Elang Bondol

Gambar 4.10 Peta persebaran satwa pada kawasan

4.2 Identifikasi Elemen Lanskap pada *Vantage Point*

Vantage point merupakan titik-titik yang mewakili kualitas visual elemen lanskap pada kawasan Kusuma Agrowsiata. Dipilih berdasarkan data observasi terhadap atraksi dan fasilitas yang masih aktif dikunjungi oleh pengunjung sehingga didapatkan 26 titik yang mewakili keadaan kualitas visual pada objek penelitian. Selanjutnya dilakukan identifikasi terhadap setiap *vantage point* elemen-elemen dasar pembentuk lanskap apa saja yang terdapat pada setiap *vantage point* untuk di analisis lebih lanjut. Berikut adalah siteplan dan tabel dari setiap *vantage point* pada kawasan Kusuma Agrowisata.



Gambar 4.11 Peta *vantage point*

Tabel 4.4
Identifikasi elemen lanskap

Vantage Point		Identifikasi Elemen Lanskap
A1	Area Pintu Masuk Utama	1. Elemen Vegetasi Terdapat tanaman berjenis semak, seperti tanaman Iler (Coleus) dan Bunga Bakung yang terletak di depan <i>signage</i> kawasan. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan berupa aspal pada jalan utama menuju kawasan. 3. Elemen Bangunan Gapura pada pintu masuk kawasan serta <i>signage</i> kawasan.
A2	Area Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hall	1. Elemen Vegetasi Pohon Palem Hijau dan pandan bali terdapat pada bagian depan bangunan, serta terdapat perdu dan tanaman hias seperti Bugenvil pada koridor bangunan. 2. Elemen Bangunan Memiliki bentukan lokal dengan material fasad bangunan menggunakan batu bata yang dipadukan dengan kayu dan kaca, dengan material penutup atap menggunakan genting tanah liat.
S1	Sirkulasi pada Penginapan 1	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi yang terdapat pada area sirkulasi ialah pohon cemara dan Palem Hijau dengan tanaman hias Iler (Coleus) dan Bunga bakung. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada sirkulasi menggunakan <i>paving block</i>.
S2	Sirkulasi pada Penginapan 2	1. Elemen Vegetasi Pohon Cemara Udan dan Cemara Pensil terdapat pada <i>vantage point</i> ini, dengan penutup tanah menggunakan <i>soft material</i> berupa rumput. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada sirkulasi menggunakan <i>paving block</i>.
A3	Area Bermain	1. Elemen Vegetasi Cemara pensil terdapat pada bagian depan aream dengan tanaman pemanis seperti Bugenvil dan Pucuk Merah.

Vantage Point		Identifikasi Elemen Lanskap
A4	Area Wisata Petik Buah Jeruk	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi pada <i>vantage point</i> ini ialah pohon Jeruk yang berada pada area petik buah jeruk, dengan penutup tanah merupakan semak dan rumput.
A5	Area Wisata Petik Buah Apel	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi ialah pohon Apel yang berada pada area petik buah apel, dengan penutup tanah merupakan semak dan rumput.
A6	Area Wisata Petik Buah Jambu	1. Elemen Vegetasi Pohon Buah Jambu merupakan jenis vegetasi pada <i>vantage point</i> ini dengan elemen penutup tanah berupa rumput dan semak.
A7	Area Wisata Petik Buah Naga	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi pada area ini ialah pohon Buah Naga dengan elemen penutup tanah berupa rumput dan semak.
A8	Area Wisata Petik Buah Stroberi	1. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada area berupa <i>paving block</i>. 2. Elemen Bangunan Terdapat bangunan pos dengan material batu bata dan kayu, dengan atap tanah liat. Serta bangunan <i>greenhouse</i> dengan struktur kayu dan lapisan fasad plastik uv.
A9	Area Drop-Off	1. Elemen Vegetasi Pohon Cemara Pensil dan Palem Hijau dengan tanaman Bugenvil pada sisi-sisi pagar kawasan. 3. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada area menggunakan kramik. 4. Elemen Bangunan Bangunan pusat oleh-oleh berdampingan dengan area drop off dengan material bata ringan. Fasad bangunan yang minimalis serta berwarna putih. 5. Elemen Air Pada area ini terdapat elemen air namun kondisinya kurang terawat. Sedangkan elemen air mampu

Vantage Point		Identifikasi Elemen Lanskap
		memberikan kualitas visual yang cukup tinggi diakibatkan karakteristiknya yang unik.
A10	Area Water Park	1. Elemen Vegetasi Pohon palem terdapat pada bagian luar area <i>waterpark</i>. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada kawasan menggunakan batu alam, dengan kramik pada bagian kolam renang. 3. Elemen Air Elemen air memiliki komposisi yang lebih besar dibanding elemen lainnya pada kawasan.
A11	Area Pusat Oleh-Oleh	1. Elemen Vegetasi Pohon Palm dan Pohon Cemara pensil terlihat pada area ini. 2. Elemen Bangunan Bangunan memiliki bentukan yang minimalis dan modern dengan bukaan yang besar dan material penutup atap menggunakan asbes. Dengan fasad bangunan berwarna putih dan material bata ringan
A12	Area Greenhouse	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi pada area berupa semak dan perdu dengan hiasan tanaman Iler (Coleus). 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada area depan bangunan menggunakan <i>paving block</i>. 3. Elemen Bangunan Bangunan <i>greenhouse</i> dengan struktur kayu dan penutup serta dinding bangunan menggunakan material plastik uv.
S3	Pedestrian Ways	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi pada area <i>pedestrian ways</i> ialah Pohon Kamboja dan Palm Botol dengan semak dan tanaman hias Iler (Coleus). 2. Elemen Perkerasan Elemen perkerasan pada <i>pedestrian ways</i> menggunakan kramik.
S4	Sirkulasi pada Area Wisata Petik Buah 1	1. Elemen Vegetasi Vegetasi yang dapat dilihat pada kawasan ialah Pohon Apel yang berada pada area petik buah, serta perdu dan semak pada sisi sirkulasi kendaraan. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada sirkulasi kendaraan ialah <i>paving block</i>, serta kramik pada area <i>pedestrian ways</i>.

Vantage Point		Identifikasi Elemen Lanskap
S5	Sirkulasi pada Area Wisata Petik Buah 2	1. Elemen Vegetasi Pohon buah naga terdapat pada kolom-kolom pagar di sisi sirkulasi, dengan perdu dan tanaman hias Iler (<i>Coleus</i>) dan Pohon Cemara. 2. Elemen Perkerasan Material penutup sirkulasi menggunakan <i>paving block</i>.
S6	Sirkulasi pada Area Wisata Petik Buah 3	1. Elemen Vegetasi Pohon Buah Jeruk merupakan satu satunya jenis vegetasi pada kawasan, dengan rumput dan semak sebagai elemen penutup tanah. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan berupa <i>paving block</i> dengan kondisi yang sudah pecah dan tak terurus.
A13	Area Outbond	1. Elemen Vegetasi Pohon Ulin merupakan vegetasi yang berada pada area, yang sekaligus digunakan sebagai media permainan <i>outbond</i>. Dengan rumput dan semak sebagai penutup tanah.
S7	Sirkulasi Outbond	1. Elemen Vegetasi Vegetasi pada area berupa Pohon Ulin dan Pohon Jambu yang terdapat pada area petik buah. 2. Elemen Perkerasan Tidak terdapat elemen perkerasan pada sirkulasi sehingga berupa tanah alami saja.
A14	Area Pabrik	1. Elemen Bangunan Fasad bangunan berwarna putih dengan bentukan yang sederhana dan minimalis, dengan material bangunan bata ringan dan penutup atap asbes. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada sirkulasi depan bangunan menggunakan <i>paving block</i>.
A15	Area Convention Hall	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi yang berada pada kawasan berupa Pohon Palem Hijau serta semak dan perdu. 2. Elemen Bangunan Fasad bangunan berwarna krem dan coklat perpaduan material batu bata dan kayu dengan material penutup atap berupa genting tanah liat. 3. Elemen Perkerasan Material sirkulasi pada kawasan menggunakan <i>paving block</i>.

Vantage Point		Identifikasi Elemen Lanskap
A16	Area Restoran	1. Elemen Vegetasi Jensi vegetasi yang berada pada tengah area parkir restoran ialah pohon dengan tajuk lebar namun memiliki daun yang jarang. Serta tanaman palem hijau dan perdu pemanis seperti Iles (Coleus) dan Bunga Panca Warna. 2. Elemen perkerasan Material perkerasan pada parkir kawasan menggunakan <i>paving block</i>. 3. Elemen Bangunan Fasad bangunan berwarna coklat dank rem perbaduan dari material kayu dan batu bata dengan atap menggunakan material genting tanah liat.
A17	Area Cottage	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi pada kawasan berupa tanaman rambat pada area parkir kawasan, dengan semak dan perdu. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan menggunakan bebatuan alam yang disusun sebagai penunjuk arah sirkulasi. 3. Elemen Bangunan Fasad bangunan berwarna coklat dari material kayu dengan genting tanah liat sebagai material penutup atap.
A18	Area Lapangan Tennis	1. Elemen Vegetasi Jenis vegetasi pada area hanya terdapat perdu dan semak serta rumput sebagai penutup tanah. 2. Elemen Perkerasan Material perkerasan pada lapangan tenis menggunakan aspal, serta pada sirkulasi kendaraan menggunakan <i>paving block</i>.
A19	View pada Kawasan	Elemen vegetasi terlihat pada kawasan, dipadukan dengan warna biru langit dan pemandangan pegunungan yang indah.

4.3 Uji Validitas Dan Reliabilitas

Vantage point yang telah dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif berdasarkan kualitas visual elemen lanskap selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas merupakan pengujian suatu data yang telah didapatkan melalui instrumen kuesioner. Jika instrumen yang telah diukur valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu sesuai atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2004:137). Dengan demikian instrumen yang valid merupakan instrument yang benar-benar tepat untuk dilakukannya pengukuran.

Uji validitas dilakukan pada tiap pertanyaan kuesioner dengan membandingkan nilai r (koefisien relasi momen / *corrected item-total correlation*) hitung dengan r tabel. Pengujian dilakukan dengan signifikansi 5% dari nilai df (*degree of freedom*) = $n - 2$, dengan n adalah jumlah responden, jadi $df = 60 - 2$, $df = 58$. Nilai r tabel mengacu pada tabel r dengan melihat signifikansi dan nilai df . Nilai r tabel untuk signifikansi 5 dan $df = 58$ adalah 0.25.

Tabel 4.5 Uji Validitas Kuesioner

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Area Pintu Masuk	171.1500	665.655	.467	.949
Area Hotel	169.8667	673.745	.437	.949
Sirkulasi Penginapan 1	169.4667	665.846	.532	.948
Sirkulasi Penginapan 2	169.2667	676.402	.486	.949
Area Bermain	171.1500	642.943	.690	.946
Area Wisata Petik Buah Jeruk	170.5500	641.099	.623	.947
Area Wisata Petik Buah Apel	170.5167	643.542	.580	.948
Area Wisata Petik Buah Jambu	170.9833	638.288	.683	.947
Area Wisata Petik Buah Naga	170.2167	644.545	.649	.947
Area Wisata Petik Buah Stroberi	169.7333	650.334	.637	.947
Area Drop-off	171.0167	639.068	.714	.946
Area Waterpark	169.7667	668.928	.512	.948
Area Pusat Oleh-Oleh	170.8833	646.173	.712	.946
Area Greenhouse	170.0000	653.559	.726	.946
Pedestrian Ways	170.2333	666.351	.570	.948
Sirkulasi Wisata Petik Buah 1	170.1833	659.101	.714	.947

Sirkulasi Wisata Petik Buah 2	170.4167	653.942	.713	.946
Sirkulasi Wisata Petik Buah 3	171.7000	636.044	.767	.945
Area Outbond	170.1000	661.549	.600	.947
Sirkulasi Outbond	171.5167	634.152	.727	.946
Area Pabrik	171.8167	628.051	.809	.945
Area Convention Hall	169.9500	646.760	.709	.946
Area Restoran	170.4667	640.795	.735	.946
Area Cottage	169.8167	656.966	.678	.947
Area Lapangan Tennis	170.1833	658.864	.600	.947
View pada Kawasan	168.6333	684.846	.300	.950

Uji reliabilitas dilakukan pada keseluruhan penilaian terhadap *vantage point* untuk menilai apakah keseluruhan pertanyaan tersebut dapat menghasilkan hasil yang konsisten bila variable yang diukur merupakan titik yang berbeda, keseluruhan pertanyaan dianggap reliable jika nilai *cronbach's alpha* (koefisien reliabilitas) > 0.7 (Field, 2009). Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.6 Statistik Reliabilitas Objek Studi Kualitas Visual Elemen Lanskap

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	26

Nilai *cronbach's alpha* menunjukkan 0.949, maka *cronbach's alpha* > 0.7 berarti hasil kuesioner secara keseluruhan dianggap reliabel.

Berikutnya adalah uji validitas untuk melihat validitas variable pertanyaan satu per satu, jika variable pertanyaan dianggap tidak valid maka akan dieliminasi dan tidak disertakan pada analisis berikutnya. Variabel pertanyaan dianggap valid jika r hitung > 0.25 . hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.6.

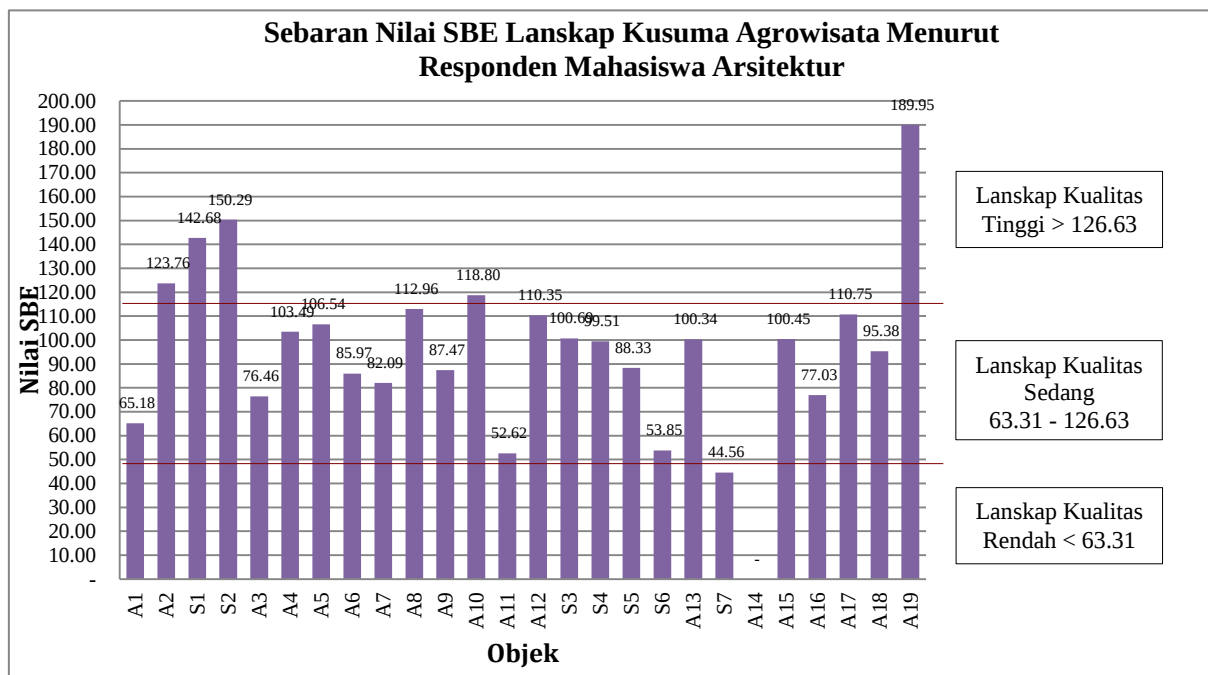
Berdasarkan tabel 4.6, nilai r hitung dapat dilihat pada kolom “*corrected item-total correlation*”. Dari seluruh variable pada kuesioner menghasilkan data yang valid, sehingga tidak ada variable yang perlu untuk dihilangkan, sehingga semua variable disertakan pada analisis berikutnya.

4.4 Analisis Kualitas Visual Elemen Lanskap

Penilaian kualitas lanskap bertujuan untuk mengetahui persepsi pengamat terhadap visual lanskap Kusuma Agrowisata. Faktor visual pada kawasan berperan penting demi menentukan keseimbangan antara kondisi lingkungan dan hasil visualisasinya pada lanskap.

Untuk mencari tahu persepsi masyarakat dilakukan penyebaran kuesioner yang berbeda terhadap 2 golongan responden, responden dari mahasiswa arsitektur serta responden dari masyarakat umum yang masih awam tentang ilmu arsitektur lanskap. Penilaian dilakukan pada 26 *vantage point* kawasan yang mampu mewakili setiap area yang diteliti. Metode yang digunakan menggunakan SBE (*Scienic Beauty Estimation*). Penilaian kualitas estetika pada visual kawasan dilakukan dengan menggunakan metode *Scienic Beauty Estimation* (Daniel dan Boster, 1976). Golongan responden dibedakan karena persepsi setiap manusia pasti berbeda, terutama bagi seseorang yang sudah mendapatkan ilmu arsitektur akan menciptakan penilai yang lebih kritis, sehingga pemandangan sisi arsitektural dan penilaian keindahan setiap kalangan juga pasti berbeda. Berikut adalah hasil penilain menggunakan metode SBE.

4.4.1 Kualitas Estetika Visual Menggunakan *Scienic Beauty Estimation* dengan Responden Mahasiswa Arsitektur



Gambar 4.12 Diagram sebaran nilai SBE mahasiswa arsitektur

Berdasarkan hasil penilaian SBE, lanskap Kusuma Agrowisata menggunakan responden mahasiswa arsitektur memiliki nilai antara 0 sampai dengan 189.95. Dari hasil penilainan SBE mahasiswa arsitektur didapat lanskap dengan nilai SBE terendah terdapat pada area pabrik (A14) dan tertinggi pada view dari kawasan (A19). Pada lanskap dengan nilai SBE terendah 0 pada lanskap (A14) sedangkan nilai SBE tertinggi 119.66 pada view

alami pada kawasan seperti pada gambar 4.13. Pada lanskap dengan nilai SBE terendah (A14) berarti lanskap ini menunjukkan kualitas visual yang rendah dan paling tidak disukai responden. Hal ini dikarenakan kondisi fisik pada area pabrik kurang indah, akibat tidak adanya vegetasi pada sekitar bangunan serta fasad bangunan yang kurang menarik menjadikan pandangan responden menilai dengan nilai rendah. Serta keberadaan bangunan yang kurang sesuai dengan keadaan lingkungannya menjadikan area ini kurang menarik.

Jika seseorang melihat suatu objek dan merasa puas maka ia akan menilai objek itu bagus atau indah, menurut Nassar (1988). Responden merasa puas dengan lanskap (A19) sehingga menilai area ini bagus. A19 merupakan pemandangan alami dari kawasan yang menggamparkan keindahan Gunung Arjuna, dengan pemandangan kebun petik buah apel dengan *background* perbukitan dan Gunung Arjuna ditambah dengan birunya langit menjadikan sebuah pemandangan segar yang dapat dinikmati oleh pengunjung.



Gambar 4.13 Lanskap Kusuma Agrowisata dengan nilai SBE Terendah (kiri) dan Tertinggi (kanan) menggunakan Responden Mahasiswa Arsitektur

Berdasarkan hasil penelitian kualitas estetika menggunakan responden mahasiswa arsitektur, kualitas estetika lanskap dibagi kedalam 3 kategori yaitu lanskap dengan kualitas rendah, sedang dan tinggi. Lanskap kualitas rendah memiliki nilai SBE < 63.31 , lanskap kualitas sedang memiliki nilai SBE antara 63.31 sampai 126.63 dan lanskap kualitas tinggi memiliki nilai SBE > 126.63

A. Lanskap dengan Kualitas Visual Estetika Rendah

Kualitas visual rendah terdapat pada *vantage point* yang memiliki nilai SBE < 63.31 . Lanskap A11 (Area Pusat Oleh-oleh), S6 (sirkulasi area wisata petik buah 3), S7 (Sirkulasi *outbond*) dan A14 (area pabrik) merupakan *vantage point* yang memiliki kualitas estetika rendah Gambar 4.14. Lanskap ini memiliki nilai SBE < 63.31 , hal ini berarti area-area tersebut merupakan lanskap yang tidak disukai oleh responden.

Lanskap A11 (Pusat Oleh-oleh) bangunan ini merupakan salah satu fasilitas yang pengunjung butuhkan, untuk membeli buah tangan dan hasil produksi agrowisata. Bangunan pusat oleh-oleh merupakan destinasi akhir dari perjalanan wisata pada kawasan.

Namun visual dari bangunan kurang sesuai dengan lingkungan, desain bangunan modern yang digunakan oleh pusat oleh-oleh sedikit memberikan kesan mengganjal, sehingga tidak memberikan nilai *unity*/kesatuan dengan kawasan Kusuma Agrowisata. Serta fasad dan bentuk bangunan yang kontras dengan bangunan sekitarnya. Tema bangunan pada kawasan menggunakan material batu bata dan kayu dengan warna dasar coklat serta arsitektur bangunan lokal. Terdapat pola dan irama pada fasad bangunan yang berada pada pengulangan perletakan bukaan dengan ukuran besar. Elemen vegetasi pada kawasan juga masih kurang, sehingga dibutuhkan perletakan pada sekitar bangunan busat oleh-oleh untuk fungsi sebagai elemen pengontrol iklim dan pembayangan bagi bangunan.

Sirkulasi pada area wisata petik buah 3 (S6) juga mendapat nilai rendah, dikarenakan pada sirkulasi kawasan petik buah jeruk terlihat bahwa material elemen perkerasan pada jalan kurang diolah dan dirawat. Terdapat bebatuan pecahan dari *paving block* yang dibiarkan begitu saja sehingga memberikan kesan kurang indah. Perpaduan warna pada lanskap cukup menyatu serta tekstur sirkulasi dan vegetasi juga memberikan kesan alami, namun kondisi kawasan kurang terawat. Sirkulasi juga dapat dilewati oleh *shuttle bus* (kendaraan roda empat) namun belum tersedianya fasilitas untuk pejalan kaki sehingga dapat membahayakan pengunjung apabila ada kendaraan yang melewati sirkulasi tersebut. Tidak terdapat nilai keseimbangan pada sirkulasi kawasan berdasarkan elemen pembentuk lanskap apapun, serta tidak terdapat pola, irama, proporsi yang jelas pada sirkulasi terutama untuk elemen perkerasan. Elemen vegetasi yang berada pada area sirkulasi hanya tenement pohon Jeruk serta rerumputan dan semak-semak, kurangnya elemen atau material pembatas dan penunjuk jalan pada sirkulasi area wisata petik buah jeruk ini. Pola serta irama dari perletakan vegetasi juga masih kurang diperhatikan, sehingga memberikan nilai yang kurang indah. Tidak terdapat aksentuasi pada kawasan, sehingga memberikan kesan monoton.

Lanskap dengan kualitas rendah lainnya terdapat pada sirkulasi *outbond* (S7). Hal ini karena topografi pada area yang berlereng dan sedikit curam, kondisi sirkulasi yang tidak ditutupi dengan material apapun dan dibiarkan tanah terbuka menjadikan kondisi sirkulasi yang licin terutama pada saat musim hujan. Sirkulasi pada kawasan *outbond* menjadi trek atau jalur permainan atv sekaligus sirkulasi pejalan kaki, sehingga cukup membahayakan bagi pengunjung. Tidak terdapat keseimbangan, irama, pola, aksentuasi dan proporsi yang jelas pada kawasan, sehingga nilai keindahan juga sulit untuk di temukan. Elemen vegetasi yang terdapat pada kawasan merupakan Pohon Ulin yang menjadi media atraksi permainan

outbond pada kawasan, serta elemen pembayang dan pengontrol iklim. Fugsi pohon ulin sudah tepat, dengan pola dan penataan yang cukup berirama mengikuti bentukan kontur. Tidak terdapat vegetasi jenis lainnya baik semak-semak bunga maupun pohon bertajuk kecil untuk menjadi pemanis kawasan.

Lanskap A14 (area pabrik) merupakan salah satu area yang memiliki nilai rendah, dikarenakan pada area tersebut tidak terdapat elemen vegetasi apapun yang mampu berfungsi sebagai pembayangan dan pemanis nilai visual pada kawasan, sedangkan bangunan pabrik merupakan bangunan yang memiliki tingkat aktivitas tinggi, dengan meletakkan vegetasi bertajuk tinggi atau lebar makan dapat membantu mendinginkan bangunan dan area. Dengan didominasi oleh penggunaan *hard material* berupa perkerasan dan bangunan sehingga mengurangi nilai estetika pada visual lanskap. Namun penggunaan material perkerasan pada kawasan sudah sesuai dengan fungs, dengan pola *paving block* yang sederhana. Fasad dan bentuk bangunan juga tidak selaras dengan kawasan, sehingga tidak mencerminkan identitas pada kawasan. Dengan bentukan yang sederhana dan minimalis memberikan kesan tidak menyatu dengan kawasa, tidak terlihat terdapat keseimbangan, pola, irama dan proporsi yang jelas pada bangunan. Material bangunan juga sangat kontras dengan bangunan lainnya pada kawasan, dengan atap asbes menjadikan pembeda yang cukup signifikan. Pada gambar 4.14 merupakan *vantage point* yang memiliki nilai rendah berdasarkan responden mahasiswa arsitektur.



(a) Lanskap A11 (Area Pusat Oleh-oleh)



(b) Lanskap S6 (Sirkulasi Wisata Petik Buah 3)



(c) Lanskap S7 (Sirkulasi Outbond)



(d) Lanskap A14 (Area Pabrik)

Gambar 4.14 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas rendah menurut responden mahasiswa arsitektur

B. Lanskap dengan Kualitas Visual Estetika Sedang

Lanskap dengan kualitas sedang yaitu lanskap dengan nilai SBE antara 63.31 – 126.63 gambar 4.11. Lanskap A1 (Area Pintu Masuk Utama), A2 (Kusuma Agrowisata *Hotel & Convention*), A3 (Area Bermain), A4 (Area petik buah Jeruk), A5 (area petik buah apel), A6 (Area Petik Buah Jambu), A7 (Area Petik Buah Naga), A8 (Area Wisata Petik Buah Stroberi), A9 (Area Drop off), A10 (Area *waterpark*), A12 (Area *greenhouse*), S3 (Area *Pedestrian Ways*), S4 (Sirkulasi Wisata Petik Buah 1), S5 (Sirkulasi Area Petik 2), A13 (Area *Outbond*), A15 (*Convention Hall*), A17 (area *cottage*), lanskap A18 (Lapangan Tenis) dan A16 (area restoran). Berdasarkan penilaian dari mahasiswa arsitektur kedelapan lanskap tersebut memiliki nilai sedang yang berarti tidak terlalu indah namun tidak terlalu buruk.

Lanskap A1 (Area Pintu Masuk) memiliki kualitas estetika sedang karena area ini memiliki daya tarik pada bentuk gapura pintu masuk yang menggunakan arsitektur lokal yang khas dan menjadi aksen, namun *signage* pada kawasan yang menunjukkan nama lokasi masih kurang dapat terlihat, dikarenakan bentukan yang memberikan pembayangan pada signage sehingga menutupi identitas kawasan dan kurang memberikan kesan wisata berbasis pertanian. Pintu masuk memiliki keseimbangan formal, dengan gapura yang berada pada kedua sisi gerbang masuk. Namun elemen vegetasi pada kawasan masih kurang, tidak terdapat tanaman bertajuk besar yang mampu memberikan pembayangan atau pembatas kawasan. Kurangnya perdu dan semak-semak bunga pada pintu masuk, sedangkan mampu meningkatkan nilai visual pada area. Sehingga tidak terdapat aksen, proporsi, irama, pola dan kesatuan yang jelas pada elemen vegetasi di area pintu masuk. Elemen perkerasan pada area sudah sesuai, dengan material aspal pada sirkulasi kendaraan menuju kawasan.

Lanskap (Kusuma Agrowisata *Hotel & Convention*) dan A17 (Area *cottage*) pada gambar yang merupakan fasilitas pertama yang dibangun demi menunjang keberadaan area wisata petik buah. Namun terdapat perbedaan pada desain bangunan kedua fasilitas, pada bangunan hotel, fasad bangunan sudah menggunakan desain yang sedikit modern namun penataan vegetasi pada sekitar kawasan masih kurang terutama pada hotel, tidak ada *barrier* yang memisahkan antara bangunan dengan area parkir. Namun fungsi vegetasi sebagai elemen yang mampu mempercantik kawasan dengan kombinasi warna dari tanaman sudah terlihat, pola dan irama dari penatan semak bunga juga sudah ada. Sedangkan pada area *cottage*, desain dari setiap *cottage* masih menggunakan material

alami berupa kayu. Area hijau di setiap lanskap *cottage* menjadi penyeimbang antar keindahan bangunan dengan lanskap, sehingga *view* pada satu frame terlihat cantik. Kedua bangunan ini sudah memberikan nilai *unity* dengan kawasan, karena bentukan dan fasad bangunan yang selaras serta warna yang sesuai dengan menyatu dengan kawasan. Keseimbangan formal terlihat pada bangunan hotel, namun dari kedua bangunan tidak memiliki aksentuasi yang dapat dilihat. Pola dan irama juga terdapat pada bangunan hotel namun tidak terdapat pada bangunan *cottage*.

Lanskap A3 (Area bermain) memiliki kualitas estetika yang sedang karena lanskap ini didominasi dengan vegetasi bertajuk besar dan terlihat tidak teratur, sehingga memberikan kesan kurang menarik untuk dilihat, penerangan pada area ini juga masih kurang memadai, sehingga pada malam hari terlihat gelap. Pola, irama dan kesatuan pada elemen vegetasi di kawasan tidak terlihat, namun terdapat aksentuasi pada area bermain yaitu patung dinosaurus dengan ukuran besar yang berada pada bagian depan area bermain, namun kondisinya kurang, sehingga mengurangi nilai estetika pada visualnya. Namun dengan adanya vegetasi yang mampu mengatasi kawasan sehingga saat bermain pengunjung merasa sejuk dan teduh, hanya saja perletakan dan peruntukannya yang masih kurang tepat, sehingga proporsi pada vegetasi terlihat mengganjal.

Lanskap A4 (area petik buah jeruk), A5 (area petik buah apel), A6 (area petik buah jambu) juga memiliki kualitas sedang. Sedangkan, menurut Bapak Gunawan sebagai direksi pada Kusuma Agrowisata, area yang ingin selalu ditonjolkan visualnya pada kawasan adalah area petik buah, karena wisata tersebut sudah menjadi ikon yang kuat terhadap Kusuma Agrowisata, kawasan wisata berbasis perkebunan yang pertama kali mencetuskan ide wisata perkebunan dan petik buah langsung pada lahan. Area tersebut mendapat nilai sedang dikarenakan kondisi lahan yang terlihat kurang menarik, tidak memiliki sirkulasi yang jelas di dalam tapak, serta terlalu monoton. Perletakan elemen vegetasi pada kawasan kurang tertata dengan baik, dengan pola yang tidak berirama serta tidak terdapat aksentuasi yang berarti pada kawasan. Proporsi vegetasi sudah sesuai dengan area petik buah, serta mampu menciptakan kesatuan pada kawasan. Namun pengelola sudah berusaha menjaga kealamian area tanpa menggunakan struktur tidak alami di dalam area, seperti material perkerasan. Sehingga kondisi alam pada kawasan terus dijaga kelestariannya.

Lanskap A7 (Area Wisata Petik Buah Naga) pada area ini pengelola sudah merancang dengan menjaga kealamian kawasan, namun nilai sedang diperoleh karena jarak pohon yang berdekatan sedangkan tajuk dari pohon naga lebar dan berduri, walaupun tekstur dan

bentuk tajuk pohon unik, serta tidak terdapat sirkulasi yang jelas. Elemen perkerasan dibutuhkan pada sirkulasi didalam kawasan petik buah agar lebih jelas dan mampu dibedakan mana sirkulasi pengelola dan pengunjung. Tidak terdapat material perkerasan apapun pada kawasan sehingga tidak dapat diidentifikasi. Tidak terdapat aksentasi yang berarti pada kawasan. Namun pengelolaan lahan dengan tetap menjaga kealamiannya sudah terjaga. Penempatan elemen vegetasi berupa pohon buah naga juga sudah berusaha untuk memiliki pola dan irama yang jelas, namun jarak antar pohon terlalu dekat sehingga mampu membahayakan pengunjung. Kesatuan pada area dengan kawasan sudah dapat terlihat.

Lanskap A9 (area *drop-off*) merupakan area untuk melakukan penjemputan dan penurunan pengunjung agrowisata dengan *shuttle bus*, namun material perkerasan yang digunakan pada kawasan merupakan material yang tidak mampu menyerap air, seperti keramik. Sehingga penggunaan elemen perkerasan pada kawasan tidak sesuai dan mampu membahayakan seseorang. Tidak terdapat elemen pembayang apapun pada kawasan, sedangkan area ini digunakan untuk aktivitas menunggu, sehingga pengunjung membutuhkan naungan untuk berteduh dari panasnya sinar matahari. Elemen vegetasi pada kawasan juga sangat minim, hanya terdapat vegetasi yang terletak pada luar area drop off, sehingga elemen vegetasi pada kawasan ini sangat dibutuhkan. Patung ayam berukuran besar yang bertujuan untuk menjadi ikon pada area wisata petik buah sudah mampu menjadikan aksentasi pada kawasan, namun kurangnya pengelolaan pada aksentasi tersebut sehingga mampu menurunkan nilai visualnya. Terdapat kolam pada kawasan namun kurang terawat, elemen air mampu difungsikan kembali agar mampu memberikan nilai ketertarikan lebih pada kawasan.

Lanskap A8 (Area Wisata Petik Buah Stroberi) penataan pada kawasan ini sudah cukup baik, dengan fasilitas yang jelas seperti sirkulasi, dan terdapatnya drainase yang mencukupi. Elemen perkerasan pada area ini menggunakan *paving block* sebagai material penutup tanah, fungsi *paving block* sudah sesuai dengan fungsi area wisata petik buah stroberi, dengan pola dan irama yang sederhana pada sirkulasi. Terdapat keseimbangan formal pada kawasan, dilihat dari sirkulasi dan kedua barisan *greenhouse* pada kedua sisi sirkulasi di area. Namun area wisata sudah tidak menggunakan bahan alami dalam mengolah lahan, sehingga menggunakan elemen perkerasan secara keseluruhan. Elemen bangunan yang berada pada kawasan juga memberikan kesan unik, dengan fasad dan material bangunan *greenhouse* yang kontras namun memberikan fungsi yang sesuai untuk

kawasan. Minimnya elemen vegetasi pada kawasan, sehingga kawasan terlihat sedikit gersang.

Lanskap A10 (*waterpark*) merupakan area yang sering dikunjungi oleh pengunjung, *waterpark* merupakan fasilitas yang digunakan untuk anak-anak maupun orang dewasa berwisata air. Perpaduan warna yang dipilih pada lanskap memberikan kesan yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Foster (1982) yang menyatakan bahwa kehadiran elemen air dapat menjadi daya tarik lebih pada tapak. Namun kondisi kawasan relatif menggunakan material buatan, perkerasan serta struktur buatan pada area tersebut, sehingga menghilangkan nilai alami dan kurang ramah lingkungan. Serta elemen vegetasi sangat sulit ditemukan.

Lanskap S4 (Sirkulasi Wisata Petik Buah 1) merupakan gambaran sirkulasi yang menarik, dengan material penutup jalan berupa *paving block* serta terdapat *statue* pada *pedestrian ways*, namun kualitas sedang yang diberikan diakibatkan elemen pada *pedestrian ways* yang menggunakan keramik, sehingga jika terjadi hujan pengunjung merasa licin untuk berjalan di *pedestrian ways*. Terdapat aksentasi pada area berupa *statue* yang berpadu pada *pedestrian ways*, irama dan pola pada kawasan terdapat pada penggunaan elemen perkerasan pada sirkulasi kendaraan yang menggunakan *paving block* dengan warna alaminya. Kurangnya peneduh pada *pedestrian* juga merugikan para pejalan kaki. Sedangkan komposisi vegetasi dan elemen lainnya sudah cukup baik, sehingga diperlukan elemen peneduh alami seperti vegetasi di sisi-sisi jalan untuk meneduhi jalan dan pengguna jalan. Semak dan perdu pada kawasan sudah baik dengan penataan dan pola yang baik sehingga mampu memberikan nilai visual lebih terhadap kawasan.

Area *pedestrian way* (S3) memiliki tata vegetasi yang menarik. Namun material perkerasan yang digunakan merupakan bahan keramik yang tidak ramah lingkungan serta tidak menyerap air. Sehingga penggunaan material pada area *pedestrian ways* tidak sesuai, nilai-nilai prinsip desain juga tidak dapat tercapai. Namun daya tarik vegetasi pada *pedestrian ways* sudah mampu memberikan nilai visual yang cukup baik. Dengan penataan yang sesuai dan menjadikan aksentasi pada kawasan mampu menjadi daya tarik pada visualnya.

Area *outbond* (A13) mendapatkan nilai sedang, kondisi area *outbond* kurang memadai, karena keadaan lanskap yang sebagian besar menggunakan penutup tanah dengan kondisi rumput yang tidak merata sehingga memberikan kesan yang kurang indah untuk dilihat. Namun upaya menciptakan fasilitas wisata olahraga dan bermain dengan memanfaatkan keadaan alamnya sudah menjadi nilai lebih, tanpa menggunakan perkerasan apapun pada

lahan sehingga kealamian tanah tetap terjaga. Elemen vegetasi yang berada pada area berupa pohon ulin yang menjadi media atraksi permainan utbond. Fungsi dari vegetasi sudah tepat dengan fungsi sebagai elemen pembayang dan pengikat tanah. Keadaan kontur tanah pada area outbond cukup terjal sehingga pemilihan vegetasi harus sesuai. Irama dan pola vegetasi pada area sudah baik, dengan penataan yang mengikuti bentukan kontur dan jarak yang sesuai. Tidak terdapat keseimbangan dan aksentuasi yang berarti pada elemen lanskap di area outbond.

Lanskap (A15) yaitu *convention hall* berdekatan dengan lanskap (A18) yaitu lapangan tenis, sehingga keadaan area kurang lebih memiliki kesamaan. Memiliki penataan vegetasi yang cukup baik, mulai dari rumput, semak dan pohon sudah mampu memberikan nilai visual yang cukup baik terhadap struktur buatan berupa bangunan *convention hall* dan juga wisma. Namun perletakan vegetasi bertajuk besar masih kurang ditemukan pada area lapangan tenis, sehingga lapangan terlihat begitu terik. Begitu juga dengan vegetasi yang menjadi *barrier* pada bangunan tidak ditemukan pada kawasan, sehingga penilaian prinsip-prinsip desain pada elemen vegetasi di kawasan masih sulit ditinjau. Elemen perkerasan pada kawasan sudah sesuai, khususnya untuk area lapangan tenis dengan material aspal yang sudah sesuai dengan fungsi aktivitas kawasan. material *paving block* digunakan pada sirkulasi kendaraan di kedua *vantage point*, fungsi dan peruntukan material sudah tepat dan menciptakan kesatuan terdapat kawasan. Namun tidak terdapat aksentuasi, pola, irama dan keseimbangan yang berarti.

Lanskap area restoran (A16) juga mendapat nilai sedang, vegetasi pada area ini masih sangat minim, hanya terdapat tanaman bertajuk lebar di depan bangunan, namun di sekitar bangunan dan area parkir restoran masih kurang peneduh, sehingga terlihat gersang. Dengan menggunakan *hard material* pada area parkir dan bangunan membuat pandangan terhadap bangunan kurang asri. Namun fasad dan bentuk bangunan sudah menyatu dengan tema kawasan, sehingga mendapatkan nilai lebih pada bangunan. Tidak terdapat aksentuasi

pada kawasan, serta irama, pola, proporsi, keseimbangan pada elemen lanskap dikawasan masih sulit ditinjau.



(a) Lanskap A1 (Area Pintu Masuk Utama)



(b) Lanskap A2 (Area area Kusuma Agrowisata hotel & convention)



(c) Lanskap A3 (Area Bermain)



(d) Lanskap A4 (Area Wisata Petik Buah Jeruk)



(e) Lanskap A5 (Area Wisata Petik Buah Apel)



(f) Lanskap A6 (Area Wisata Petik Buah Jambu)



(g) Lanskap A7 (Area Wisata Petik Buah Naga)



(h) Lanskap A9 (Area Drop-off)



(i) Lanskap A10 (Area *Waterpark*)



(j) Lanskap A12 (Area *Greenhouse*)



(k) Lanskap S3 (Area *Pedestrian Way*)



(l) Lanskap S4 (Sirkulasi Area Petik 1)



(m) Lanskap S5 (Sirkulasi Area Petik 2)



(n) Lanskap A13 (Area *Outbond*)



(o) Lanskap A15 (*Convention Hall*)



(p) Lanskap A17 (Area *Cottage*)



(q) A8 (Area Wisata Petik Buah Stroberi)



(r) Lanskap A18 (Area Lapangan Tenis)



(s) Lanskap A16 (Area Restoran)

Gambar 4.15 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas sedang menurut responden mahasiswa arsitektur

C. Lanskap dengan Kualitas Visual Estetika Tinggi

Lanskap dengan kualitas keindahan tinggi memiliki nilai SBE > 126.63, hasil dari penilaian yang telah dilakukan didapatkan data lanskap yang memiliki nilai tinggi, yaitu lanskap S1 (Sirkulasi pada Area Penginapan 1), lanskap S2 (Sirkulasi pada Area Penginapan 2), dan lanskap A19 (view pada kawasan).

Lanskap S1 dan S2 merupakan sirkulasi pada area penginapan. Responden menilai kondisi sirkulasi memiliki nilai tinggi, hal tersebut dikarenakan pengaplikasian vegetasi dan membran jalan yang menarik. Sehingga memberikan kesan yang baik bagi pengunjung yang melewati sirkulasi tersebut. Dengan material *paving block* yang menyatu dengan keindahan dari tataan vegetasi yang menjadikan penunjuk arah pada jalan, serta keberadaan lampu jalan yang unik. Keseimbangan asimetris terdapat pada kedua *vantage point* sirkulasi penginapan. Pola dan irama terdapat pada elemen perkerasan, dari penataan *paving block* yang memiliki pola sederhana dengan warna alami memberikan kesan selaras pada kawasan. tidak terdapat aksentasi pada kawasan, namun keberadaan elemen lanskap sudah mampu memberikan nilai lebih dan menjadi daya tarik tersendiri, dengan fungsi vegetasi sebagai elemen pembayang dan pengarah sirkulasi.

Lanskap dengan kualitas visual tertinggi terdapat pada lanskap A19 yang merupakan *view* dari kawasan menghadap pemandangan alami Gunung Arjuna. Area ini merupakan area *watching spot* yang berada di atas area kolam renang. Dengan pemandangan area hijau dari pohon apel yang dilengkapi dengan siluet gunung dan bukit berwarna biru menjadi pilihan tertinggi oleh responden. *View* indah pada kawasan dapat meningkatkan kualitas visual dari kawasan, sehingga memberikan keuntungan lebih pada Kusuma Agrowisata. Dengan pemandangan gunung dan bukit yang berlapis-lapis menjadikan daya tarik tersendiri, seperti yang dikemukakan oleh Brudh (1981), bahwa lanskap yang mengandung banyak relief memberikan pengaruh besar terhadap keindahan kawasan.



(a) Lanskap S1 (Sirkulasi pada Penginapan 1)



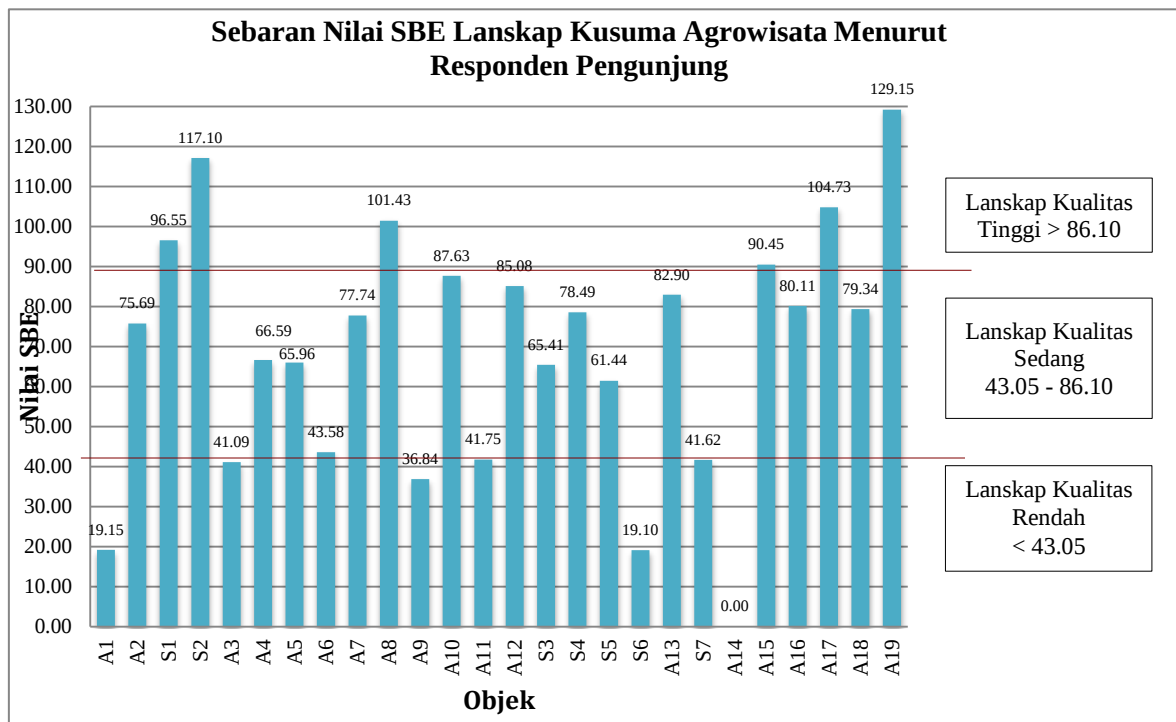
(b) Lanskap S2 (Sirkulasi pada Penginapan 2)



(c) Lanskap A19 (View dari Kawasan)

Gambar 4.16 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas tinggi menurut responden mahasiswa arsitektur

4.4.2 Kualitas Estetika Visual Menggunakan *Scienic Beauty Estimation* dengan Responden Pengunjung



Gambar 4.17 Diagram sebaran nilai SBE pengunjung

Penilaian lanskap menggunakan responden pengunjung memiliki nilai SBE antara 0 sampai dengan 129.15. Dari hasil penelitian SBE pengunjung didapatkan lanskap dengan nilai terendah terdapat pada lanskap A14 dan tertinggi pada lanskap A19 gambar 4.17. Nilai SBE terendah 0 merupakan lanskap A14 (area pabrik) dan tertinggi pada lanskap A19 (view pada kawasan). Lanskap dengan nilai SBE tertinggi berarti lanskap yang paling indah visualnya menurut pengunjung, sebaliknya lanskap dengan nilai SBE terendah merupakan lanskap yang memiliki kualitas visual rendah menurut penilaian pengunjung.

Area A14 (area pabrik) memiliki nilai terendah karena kondisi fisik pada area pabrik kurang indah, akibat tidak adanya vegetasi pada sekitar bangunan serta fasad bangunan yang kurang menarik menjadikan pandangan responden menilai dengan nilai rendah. Serta keberadaan bangunan yang kurang sesuai dengan keadaan lingkungannya menjadikan area ini kurang menarik. Sehingga tidak terdapat elemen pembentuk lanskap yang menarik sesuai dengan prinsip-prinsip desain lanskap.

View pada kawasan (A19) mendapatkan nilai tertinggi berdasarkan responden pengunjung merupakan pemandangan alami dari kawasan yang menggambarkan keindahan pemandangan Gunung Arjuna, dengan dipadukan warna hijau oleh perkebunan

petik buah apel serta gradasi warna langit yang selaras dari setiap elemennya. Hal tersebut menjadikan sebuah pemandangan menarik yang dapat dinikmati oleh pengunjung

Berdasarkan hasil penilain kualitas estetika visual menggunakan responden pengunjung dibagi kedalam 3 kategori yaitu lanskap dengan kualitas rendah, sedang, dan tinggi. Lanskap dengan kualitas estetika rendah yaitu lanskap dengan nilai SBE < 43.05, lanskap dengan kualitas estetika sedang yaitu memiliki nilai SBE 43.05 – 86.10, sedangkan lanskap dengan penilaian rendah memiliki nilai SBE > 86.10 (gambar 4.17).

A. Lanskap dengan Kualitas Visual Estetika Rendah

Lanskap dengan kualitas rendah berdasarkan SBE pengunjung yaitu lanskap yang memiliki nilai SBE < 43.05. Lanskap A1 (area pintu masuk), A3 (area bermain), lanskap S6 (sirkulasi area petik 3), A9 (area *drop off*), A11 (area pusat oleh-oleh), S7 (sirkulasi *outbond*), dan A14 (area pabrik) merupakan *vantage point* yang memiliki kualitas rendah (gambar 4.18). Lanskap dengan kualitas rendah memiliki karakteristik lanskap yang kurang terawat, kurang menarik, serta terdapat *hard material* yang tidak menyatu dengan lingkungan sekitar lanskap. Area dengan kualitas rendah berarti area-area ini merupakan area yang kurang disukai oleh responden dari sisi keindahan visualnya. Berdasarkan pengamatan pengunjung Kusuma Agrowisata hanya melewati area-area ini saja.

Lanskap A1 (pintu masuk utama) memiliki kualitas visual yang rendah karena pada area ini keberadaan struktur buatan kurang menyatu dengan lanskap lainnya, tidak terdapat vegetasi atau tanaman yang memberikan nilai tambah pada area pintu masuk. Serta *signage* yang kurang terlihat menjadikan penilaian pada area ini rendah, dikarenakan bentukan yang memberikan pembayangan pada signage sehingga menutupi identitas kawasan dan kurang memberikan kesan wisata berbasis pertanian. Namun elemen vegetasi pada kawasan masih kurang, tidak terdapat tanaman bertajuk besar yang mampu memberikan pembayangan atau pembatas kawasan. Kurangnya perdu dan semak-semak bunga pada pintu masuk, sedangkan mampu meningkatkan nilai visual pada area. Sehingga tidak terdapat aksent, proporsi, irama, pola dan kesatuan yang jelas pada elemen vegetasi di area pintu masuk. Elemen perkerasan pada area sudah sesuai, dengan material aspal pada sirkulasi kendaraan menuju kawasan.

Lanskap A3 (Area bermain) memiliki kualitas estetika yang rendah karena lanskap ini didominasi dengan vegetasi bertajuk besar terlihat tidak teratur, dengan proporsi elemen vegetasi yang kurang sesuai dengan area bermain menjadikan area ini kurang menarik untuk dilihat. Perlu dilakukannya redesain dan penataan ulang pada elemen vegetasi di area

ini, karena aksen kawasan berupa patung dinosaurus berukuran besar tertutup oleh keberadaan begetasi yang bertajuk besar. Penerangan pada kawasan sangat turang sehingga pada malam hari terlihat gelap. Selain itu, kondisi fasilitas bermain dan patung dinosaurus juga kurang terawat, sehingga mengurangi nilai estetika pada visualnya.

Sirkulasi pada area wisata petik buah 3 (S6), pada sirkulasi kawasan petik buah jeruk terlihat bahwa material pada jalan kurang diolah dan dirawat. Terdapat bebatuan yang dibiarkan begitu saja sehingga memberikan kesan kurang indah. Elemen perkerasan pada kawasan sudah tidak dapat terlihat, bongkahan puing-puing *paving block* terlihat pada sirkulasi kawasan dan tidak diperbaiki kembali. Tidak terdapat nilai keseimbangan, irama, pola, proporsi dan aksen yang mampu diidentifikasi pada sirkulasi. Sirkulasi diperuntukan oleh jalur *shuttle bus* (kendaraan roba empat) namun tidak ada fasilitas untuk pejalan kaki sehingga jika mobil melewati jalan, pengunjung harus bergeser menuju arah kebun, sehingga membahayakan pengunjung. Elemen vegetasi yang berupa pada kawasan hanya pohon jeruk, dengan perletaan yang kurang baik sehingga tidak dapat irama dan pola khusus yang dapat dinilai. Tidak terdapat perdu mapupun semak-semak bunga pada kawasan, sehingga terkesan monoton dan kurang menarik.

Lanskap A9 (area *drop-off*) merupakan area untuk melakukan penjemputan dan penurunan pengunjung agrowisata dengan *shuttle bus*, namun material perkerasan yang digunakan pada kawasan merupakan material yang tidak mampu menyerap air, seperti keramik. Material yang sesuai dengan peruntukannya pada area ini ialah *paving block*, karena material masih mampu menyerap air dan memiliki tekstur kasar. Tidak terdapat nilai-nilai prinsip desain lanskap pada elemen perkerasan yang mampu ditinjau lebih lanjut. Keberadaan patung ayam berukuran besar yang bertujuan untuk menjadi ikon pada area wisata petik buah namun responden kurang menyukai, dikarenakan kondisinya yang kurang terawat. Elemen vegetasi pada area sangat kurang dan terlihat gersang akibat tidak ada media apapun untuk peneduh dan area kurang dapat mencerminkan bahwa daerah tersebut merupakan area *drop-off*. Sedangkan aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung pada area ini adalah untuk menunggu, namun tidak terdapat elemen naungan apapun pada kawasan. vegetasi bertajuk besarpun tidak terdapat pada area ini. Dibutuhkannya perletakan vegetasi yang mampu memberikan pembayangan dan semak-semak bunga untuk meningkatkan nilai keinsahan. Kolam yang terdapat pada aksen patung ayam juga sudah tidak berfungsi, sedangkan elemen air sangat berpengaruh terhadap kualitas visual lanskap, maka dari itu elemen air pada area ini perlu dihidupkan kembali.

Lanskap A11 (Pusat Oleh-oleh) bangunan pusat oleh-oleh merupakan destinasi akhir dari perjalanan wisata pada kawasan. Bangunan ini merupakan salah satu fasilitas yang pengunjung butuhkan, untuk membeli buah tangan dan hasil produksi agrowisata. Namun visual dari bangunan kurang sesuai dengan lingkungan, desain bangunan modern yang digunakan oleh pusat oleh-oleh sedikit memberikan kesan mengganjal. Fasad dan bentukan bangunan sangat kontras dengan keadaan lingkungan sehingga tidak menciptakan kesatuan dan keselarasan pada kawasan Kusuma Agrowisata. Material yang digunakan merupakan bata putih dengan atap asbes, sedangkan bangunan lainnya pada kawasan ini menggunakan material batu bata dan kayu dengan material penutup atap genting tanah liat. Warna bangunan berwarna putih sangat kontras dengan bangunan lainnya yang memiliki warna dasar coklat. Bentuk arsitektur bangunan yang minimalis dan sederhana tidak selaras dengan tema kawasan dengan arsitektur bangunan lokal. Terdapat irama dan pola pada fasad bangunan, berada pada perletakan bukaan yang berukuran besar pada fasad, keseimbangan tidak terlihat pada bentukan bangunan. Elemen vegetasi disekitar bangunan juga masih sangat minim, sehingga perlu di letakkan vegetasi bertajuk besar pada sisi bangunan, dikarenakan lantai dua bangunan merupakan area outdoor dan membutuhkan elemen pembayangan lebih.

Lanskap dengan kualitas rendah lainnya terdapat pada sirkulasi *outbond* (S7). Topografi pada area yang berlereng dan sedikit curam, kondisi sirkulasi yang tidak di tutupi dengan material apapun dan dibiarkan tanah terbuka menjadikan kondisi sirkulasi yang licin terutama pada saat musim hujan. Elemen perkerasan pada kawasan dibutuhkan meskipun mengurangi nilai kealamian kawasan, namun dilihat dari fungsi dan peruntukan sirkulasi maka dibutuhkan material yang ramah lingkungan dengan tekstur yang sesuai bagi peruntukannya. Sirkulasi pada kawasan *outbond* sekaligus menjadi trek atau jalur permainan atv, sehingga cukup membahayakan bagi manusia. Tidak terdapat keseimbangan formal pada kawasan, begitu juga dengan irama, pola, aksen, proposi pada elemen penutup sirkulasi juga tidak dapat dinilai. Elemen vegetasi ada kawasan hanya terdapat pada area *outbond* disisi sirkulasi, dengan pohon ulin yang memberikan pembayangan dan meberikan suasana sejuk pada kawasan, dengan pola dan irama yang sudah cukup baik.

Area pabrik (A14) memiliki nilai terendah berdasarkan penilaian pengunjung, pembangunan struktur buatan pada pabrik yang tidak menyatu dengan keadaan lanskap di sekitarnya sehingga memberikan nilai rendah. Dengan fasad dan bentuk bangunan yang

kontras dengan keadaan sekitarnya menjadikan kawasan ini kurang menarik visualnya. Menggunakan material bangunan bata ringan dan penutup atap berupa asbes menjadikan area ini menghilangkan identitas kawasan. Warna bangunan pada kawasan bertema coklat, sedangkan bangunan pabrik berwarna putih sehingga tidak memiliki keselarasan dan kesatuan pada kawasan. tidak terdapat aksentasi, irama, keseimbangan dan pola yang terkait pada bangunan. Tidak terdapat elemen vegetasi yang meneduh area pabrik dan juga pemanis kawasan, sedangkan fungsi dari elemen lanskap memiliki pengaruh besar terhadap penilaian kualitas visualnya. Tingkat aktivitas pada bangunan pabrik cukup tinggi sehingga dibutuhkan elemen vegetasi yang berfungsi sebagai elemen pembayang bangunan yang mampu membantu penghematan pengeluaran energi berlebih dan memberikan kenyamanan lebih pada bangunan dengan menurunkan suhu bangunan. Dengan kondisi bangunan sederhana dan kurang terawat menjadikan penilaian rendah pada area ini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di Taman Hutan Raya Bandung yang mendapatkan bahwa kondisi area terbuka dan terbangun dengan kondisi yang tidak terawat memiliki preferensi rendah. Kawasan berupa lahan dan ladang kosong yang ditumbuhi ilalang, tanah rusak dan ladang yang tidak terawat juga memiliki preferensi rendah, menurut Saad (2009). Dalam penelitian ini area pabrik memiliki nilai preferensi terendah.



(a) Lanskap A1 (Area Pintu Masuk Utama)



(b) Lanskap A3 (Area Bermain)



(c) Lanskap A9 (Area Drop-off)



(d) Lanskap A11 (Area Pusat Oleh-oleh)



(e) Lanskap S6 (Sirkulasi Wisata Petik Buah 3)



(f) Lanskap A14 (Area Pabrik)



(f) Lanskap S7 (Sirkulasi Outbond)

Gambar 4.18 Lanskap kusuma agrowsata dengan kualitas rendah menurut responden pengunjung B. Lanskap dengan Kualitas Visual Estetika Sedang

Lanskap dengan kualitas sedang berdasarkan SBE pengunjung yaitu lanskap yang memiliki nilai SBE antara 43.05 – 86.10. Lanskap A2 (Kusuma Agrowisata *Hotel & Convention*), lanskap A4, A5, A6 (area wisata petik buah jeruk, apel dan jambu), A7 (area wisata petik buah naga), lanskap A10 (area *waterpark*), lanskap A12 (area *greenhouse*),

lanskap S3 (*pedestrian way*), S4 (sirkulasi area wisata petik buah 1), lanskap S5 (sirkulasi area wisata petik buah 2), lanskap A13 (area *outbond*), A15 (area convention *hall*), A16 (area restoran), dan lanskap A18 (area lapangan tenis) merupakan *vantage point* yang memiliki nilai keindahan estetika visual sedang berdasarkan SBE pengunjung Kusuma Agrowisata. Berdasarkan pengamatan di Kusuma Agrowisata 13 area ini sering dikunjungi oleh pengunjung atau hanya sekedar dilewati saja.

Lanskap A2 (Kusuma Agrowisata *Hotel & Convention*) merupakan fasilitas pertama yang dibangun demi menunjang keberadaan area wisata petik buah. Fasad bangunan sudah menggunakan desain yang sedikit modern namun penataan vegetasi pada sekitar kawasan masih kurang, tidak terdapat *barrier* yang memisahkan antara bangunan dengan area parkir. Sedangkan fungsi vegetasi sebagai elemen yang mampu mempercantik kawasan dengan kombinasi warna dari tanaman. Menurut Lestari (2005), warna pada bunga dan daun merupakan unsur yang menarik bagi responden dibandingkan dengan warna batang atau bagain lainnya. Perletakan elemen vegetasi berupa semak-semak bunga sudah terdapat pada area hotel, dengan penataan yang rapih dan berpola. Namun keberadaan vegetasi bertajuk besar masih minim, sehingga perletakannya juga tidak memiliki pola dan irama, sehingga butuh ditata lagi keadaan vegetasi pada kawasan. Elemen bangunan pada area sudah baik, dengan fasad bangunan, bentuk arsitektur bangunan, material dan konstruksi bangunan sudah selaras dan sesuai dengan tema kawasan. terdapat pola dan irama pada fasad bangunan hotel terletak pada balok-balok dari koridor hotel. Selain itu kualitas tapak ditentukan oleh kesatuan dan keharmonisan elemen – elemen lainnya.

Lanskap A4, A5 dan A6 (area wisata petik buah jeruk, apel dan jambu) mendapatkan nilai SBE sedang, akibat keadaan visual yang kurang menarik, sirkulasi dalam area yang kurang jelas dan keadaan rumput yang mulai tinggi. Sirkulasi pada area petik buah tidak menggunakan material perkerasan apapun, sehingga kondisi sirkulasi berupa jalan tanah berbatu dengan perpaduan elemen vegetasi di sisi-sisinya. Sehingga tidak terdapat prinsip-prinsip desain lanskap yang mau ditinjau lebih lanjut lagi pada elemen perkerasan. Namun kawasan ini merupakan objek wisata yang dijadikan tujuan utama para wisatawan berkunjung, sehingga aktivitas yang dilakukan didalam area masih memberikan kesenangan tersendiri dengan melakukan petik langsung buah dari pohonnya dan mempertahankan keadaan alami mungkin.

Lanskap A7 (Area Wisata Petik Buah Naga) pada area ini pengelola sudah merancang dengan menjaga kealamian kawasan, namun nilai sedang didapat karena jarak pohon yang berdekatan sedangkan tajuk dari pohon naga lebar dan berduri, sehingga menutupi sirkulasi

didalam kawasan walaupun tekstur dan bentuk tajuk pohon unik namun tajuk dari pohon buah naga berbahaya bagi manusia karena berduir. Namun pengelolaan lahan dengan tetap menjaga kealamiannya sudah terjaga. Pola dan irama perletakan pohon sudah baik, namun jarak antar pohon perlu diperhatikan. Tidak terdapat aksen yang menonjol pada elemen vegetasi dikawasan. Sirkulasi didalam area tidak jelas, tidak terdapat material pembeda antara lahan tanam dan sirkulasi sehingga pengunjung tidak memiliki arahan yang jelas.

Lanskap A10 (*waterpark*) merupakan area yang sering dikunjungi oleh pengunjung, *waterpark* merupakan fasilitas yang digunakan untuk anak-anak maupun orang dewasa berwisata air. Perpaduan warna yang dipilih pada lanskap memberikan kesan yang menarik. Namun kondisi kawasan relatif menggunakan material buatan, perkerasan serta struktur buatan pada kaasa, tersebut, sehingga menghilangkan nilai alami dan kurang ramah lingkungan. Sebagian besar luasan area berupa elemen air dan sisanya elemen perkerasan, material perkerasan yang digunakan berupa batu alam yang memiliki tekstur kasar dan mampu menyerap air. Elemen vegetasi pada kawasan sangat minim, sehingga kawasan terlihat terik dan gersang.

Lanskap pada sirkulasi S3 (*pedestrian way*), S4 dan S5 (sirkulasi area wisata petik buah 1 dan 2) memiliki nilai SBE sedang berdasarkan penilaian pengunjung. Keadan sirkulasi didalam kawasan sudah baik dengan material penutup jalan *paving block* dan di kombinasikan dengan vegetasi pada setiap sisi jalan dan median jalan menjadikan kondisi sirkulasi pada kawasan nyaman dan memberikan kesan yang baik bagi pengunjung yang melewati jalan tersebut. Namun pada *pedestrian ways* material perkerasan yang digunakan merupakan kramik, kramik memiliki tekstur livin dan tidak mampu menyerap air, sehingga membahayakan pengunjung untuk dilewati, terutama pada saat musim hujan. Pola dan irama pada sirkulasi kendaraan di setiap *vantage point* memiliki bentukan yang sederhana dengan warna *paving block* yang alami, sehingga elemen perkerasan mampu menyatu dan selaras dengan kawasan Kusuma Agrowisata. Perpaduan antara warna daun dah bunga-bunga yang terdapat pada vegetasi juga menjadikan nilai lebih pada kawasan untuk menyeimbangkan penggunaan *hard material* pada kawasan. Namun pada beberapa sisi sirkulasi masih kurang ditemukannya *canopy* atau elemen pembayangan bagi pengguna jalan. Sehingga hal tersebut mampu menurunkan penilaian pengunjung. Elemen vegetasi pada ketiga *vantage point* sudah cukup baik, namun pada *pedestrian ways* masih kurang terdapat vegetasi dengan tajuk besar yang berfungsi untuk mengontrol iklim dan elemen pembayangan.

Area *outbond* (A13) mendapatkan nilai sedang, kondisi area *outbond* kurang memadai, karena keadaan lanskap yang sebagian besar menggunakan penutup tanah dengan kondisi rumput yang tidak merata sehingga memberikan kesan yang kurang indah untuk dilihat. Tidak terdapat keseimbangan pada sirkulasi serta nilai prinsip-prinsip desain yang mampu ditinjau pada area. Namun upaya menciptakan fasilitas wisata olahraga dan bermain dengan memanfaatkan keadaan alamnya sudah menjadi nilai lebih, tanpa menggunakan perkerasan apapun pada lahan sehingga kealamian tanah tetap terjaga. Kondisi lereng pada area *outbond* sedikit curam, dengan kontur-konrut yang cukup tinggi, sehingga dibutuhkan media untuk mengikat tanah agar tidak terjadi erosi atau longsor. Elemen vegetasi pada area sudah sesuai, karean pohon ulin memiliki akar yang kuat dan lebar untuk mengikat tanah. Jenis vegetasi pada kawasan hanya terdapat pohon ilin, cemara dan semak-semak, keberadaannya sudah cukup baik dengan penataan pola dan irama yang sudah baik mengikuti bentukan kontur.

Lanskap *convention hall* (A15) memiliki penataan vegetasi yang cukup baik, mulai dari rumput, semak dan pohon sudah mampu memberikan nilai visual yang cukup baik terhadap struktur buatan berupa bangunan *convention hall* dan juga wisma. Namun perletakan vegetasi bertajuk besar masih kurang ditemukan, begitu juga dengan vegetasi yang menjadi *barrier* pada bangunan tidak terdapat pada kawasan. Elemen bangunan sudah mampu memberikan nilai kesatuan dan keselarasan dengan kawasan Kusuma Agrowisata, dengan fasad bangunan yang sesuai dengan tema kawasan. namun tidak terdapat keseimbangan dari fasad dan bentukan bangunan, terdapat irama berulang pada kolom bangunan menjadikan bangunan terlihat cukup menarik dan enak untuk dilihat. Elemen perkerasan pada depan bangunan menggunakan material perkerasan berupa *paving block* yang sudah memiliki fungsi dan peruntukan yang tepat, serta pola dan warnanya yang sesuai dengan kawasan sehingga memberikan kesan sederhana yang sesuai.

Lanskap area restoran (A16) mendapat nilai sedang dikarenakan hanya terdapat tanaman bertajuk lebar didepan bangunan, namun di sekitar bangunan dan area parkir restoran masih kurang peneduh, sehingga terlihat gersang. Tidak terdapat vegetasi bertajuk lebar pada kawasan, penataan vegetasi juga kurang baik, sehingga memiliki nilai kurang baik. Dengan menggunakan *hard material* pada area parkir dan bangunan membuat pandangan terhadap bangunan kurang asri. elemen perkerasan pada area restoran menggunakan *paving block* dengan fungsi yang sudah sesuai. Bentuk dan fasad bangunan juga sudah sesuai dengan tema kawasan sehingga memberikan nilai kesatuan dan keselarasan dengan tema. Namun tidak terdapat irama, keseimbangan, pola dan aksen

yang jelas pada bangunan. Menambahkan elemen vegetasi berupa perdu dan semak-semak berbunga merupakan solusi yang mampu meningkatkan nilai visual pada kawasan.

Lanskap A18 (lapangan tenis) merupakan area terbuka yang diolah dengan perkerasan pada lahannya. Namun pada area ini perkerasan lapangan sudah berusaha untuk menyeimbangi dengan keadaan lanskap. Elemen perkerasan pada area sudah sesuai, dengan material aspal pada lapangan merupakan pemilihan yang tepat dikarenakan tekstur aspal yang kasar sehingga fungsi dari lapangan sudah sesuai dengan materialnya. Sedangkan untuk sirkulasi kendaraan pada area lapangan juga memiliki fungsi yang tepat pada material perkerasannya yaitu *paving block*. Dengan terdapatnya vegetasi bertajuk tinggi hingga rendah pada sekitar kawasan, namun masih diperlukannya pembayangan pada kawasan, karena area merupakan lahan terbuka dan tidak memiliki atap, sehingga vegetasi bertajuk lebar sangat dibutuhkan lebih dan menjadi area yang cukup indah pada visualnya.



(a) Lanskap A2 (Area area Kusuma Agrowisata hotel & convention)



(b) Lanskap A3 (Area Bermain)



(c) Lanskap A4 (Area Wisata Petik Buah Jeruk)



(d) Lanskap A5 (Area Wisata Petik Buah Apel)



(e) Lanskap A7 (Area Wisata Petik Buah Naga)



(f) Lanskap A10 (Area Waterpark)



(g) Lanskap A12 (Area Greenhouse)



(h) Lanskap S3 (Area *Pedestrian Way*)



(i) Lanskap S4 (Sirkulasi Area Petik 1)



(j) Lanskap S5 (Sirkulasi Area Petik 2)



(k) Lanskap A13 (Area *Outbond*)



(l) Lanskap A16 (Area Restoran)



(m) Lanskap A15 (*Convention Hall*)



(n) Lanskap A18 (Area Lapangan Tennis)



(o) Lanskap A6 (Area Wisata Petik Buah
Jambu)

Gambar 4.19 Lanskap kusuma agrowsata dengan kualitas sedang menurut responden pengunjung

C. Lanskap dengan Kualitas Visual Estetika Tinggi

Lanskap dengan kualitas tinggi berdasarkan SBE pengunjung yaitu lanskap yang memiliki nilai $SBE > 86.10$. Lanskap dengan kualitas tertinggi berdasarkan SBE pengunjung terdapat pada lanskap S1 (sirkulasi pada area penginapan 1). Area ini memiliki nilai kualitas visual tinggi karena memiliki keharmonisan dan kesatuan anantara elemen-elemen yang ada di area ini. Sirkulasi jalan dengan material *paving block* diimbangi dengan vegetasi pada sisi dan median jalan dengan kombinasi yang baik, mulai dari warna, ukuran hingga perletakkannya. Menurut Nohl (1988), kualitas estetika selain dapat ditafsirkan melalui karakteristik formalnya yaitu bentuk, garis, warna dan tekstur, juga dapat dibentuk dari kompleksitas, kesatuan, dan keserasian. Kualitas visual yang indah dapat ditampilkan dengan penataan elemen-elemen lanskap yang proporsional dan harmonis. Dengan keadaan sirkulasi yang memiliki nilai tertinggi, maka pengunjung mampu menikmati perjalanan pada kawasan dengan lanskap yang ada. Sehingga S2 (sirkulasi pada area penginapan 2) juga memiliki nilai tinggi dari responden, karena elemen pembentuk sirkulasi yang indah sama seperti sirkulasi 1.

Selain sirkulasi pada penginapan, lanskap yang memiliki nilai tinggi antara lain S2 (area hotel), A8 (Area Wisata Petik Buah Stroberi), dan A17 (area *cottage*) merupakan area yang memiliki pembangunan struktur buatan. Area tersebut merupakan area yang sering dikunjungi pengunjung. Memiliki elemen yang sama yaitu terdapat pembangunan struktur tetap menjadikan penilaian responden terhadap area ini tinggi, karena keberadaan bangunan masih bisa menyesuaikan dengan keadaan alam dibantu juga dengan vegetasi yang ada di sekitar bangunan. Responden pengunjung lebih tertarik melihat objek dalam bentuk bangunan atau yang memiliki elemen air untuk dijadikan pilihan visual terindah. Penataan tanaman yang teratur dengan warna-warni bunga yang kontras dengan warna hijau tanaman tetapi terlihat harmonis dengan warna krem dan coklat pada bangunan bahkan bangunan *cottage* yang menggunakan material kayu, sehingga masih selaras dengan kawasan.

Lanskap A8 (Area wisata petik buah stroberi), dan A19 (view pada tapak) merupakan area dengan nilai SBE tinggi dalam aspek ruang terbuka. Dengan mempertahankan keadaan alami kawasan, objek-objek tersebut juga mampu mendapatkan penilai tinggi dari pengunjung. Kecuali pada kawasan wisata petik stroberi, material pembangun kawasan sudah menggunakan bahan buatan seperti *paving block* sebagai material penutup jalan, namun sirkulasi dan jalur servis jelas, dengan tersedianya fasilitas drainase yang jelas pada kawasan sehingga mampu menjaga kawasan tetap lestari.



(a) Lanskap S1 (Sirkulasi pada Penginapan 1) (b) Lanskap S2 (Sirkulasi pada Penginapan 2)



(c) A8 (Area Wisata Petik Buah Stroberi)



(d) Lanskap A17 (Area Cottage)



(e) Lanskap A19 (View dari Kawasan)

Gambar 4.20 Lanskap kusuma agrowisata dengan kualitas tinggi menurut responden pengunjung

4.4.3 Perbandingan Hasil Penilaian Mahasiswa Arsitektur dengan Hasil Penelitian Pengunjung

Hasil penilaian kualitas *vantage point* menggunakan *Scenic Beauty Estimation* (SBE) menggunakan responden mahasiswa arsitektur dan pengunjung terdapat persamaan dan perbedaan hasil. Hasil penelitian kualitas estetika visual pengunjung pada beberapa *vantage point* sama dengan hasil penilaian SBE yang dilakukan oleh mahasiswa arsitektur. Lanskap dengan kualitas rendah terdapat pada lanskap A6 (area wisata petik buah jambu), dan A14 (area pabrik). Persamaan persepsi terjadi karena setiap manusia memiliki rasa untuk suatu keindahan. Akan tetapi untuk hasil penilaian kualitas estetika visual pada beberapa *vantage point* menggunakan responden mahasiswa arsitektur memiliki hasil yang berbeda dengan penilaian menggunakan responden pengunjung Kusuma Agrowisata.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kualitas Visual Lanskap (SBE)

	Kualitas Estetika	Lanskap	Jumlah
Mahasiswa Arsitektur	Rendah (SBE < 63.31)	A11, S6, S7, A14,	5
	Sedang (63.31 = SBE = 126.63)	A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A12, S3, S4, S5, A13, A15, A16, A17, A18	18
	Tinggi (SBE > 126.63)	S1, S2, A19	3
Pengunjung	Rendah (SBE < 43.05)	A1, A3, A9, A11, S6, S7, A14	8
	Sedang (43.05 = SBE = 86.10)	A2, A4, A5, A6, A7, A10, A12, A13, S3, S5, A15, A16, A18	12
	Tinggi (SBE > 86.10)	S1, S2, A8, A17, A19	6

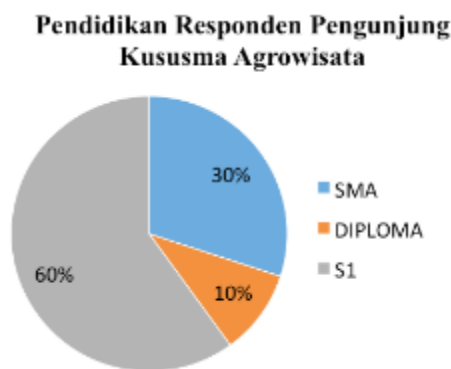
Perbedaan penilaian kualitas visual pada Kusuma Agrowisata terdapat pada 5 dari 26 *vantage point*, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perbedaan Nilai Antar Kelompok Responden

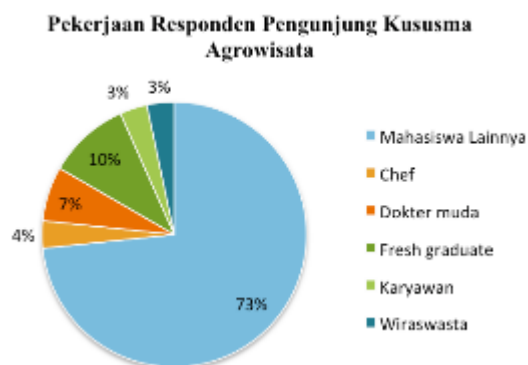
No.	<i>Vantage point</i>	Penilaian kualitas visual oleh mahasiswa arsitektur	Penilaian kualitas visual oleh pengunjung
1	A1 (Area Pintu Masuk)	Sedang	Rendah
2	A3 (Area Taman Bermain)	Rendah	Sedang
3	A8 (Area Wisata Petik Buah Stroberi)	Sedang	Tinggi
4	A9 (Area Drop-Off)	Sedang	Rendah
5	A17 (Area Cottage)	Sedang	Tinggi

Perbedaan pendidikan merupakan salah satu hal yang mempengaruhi hasil penelitian kualitas estetika Kusuma Agrowisata. Responden mahasiswa arsitektur memiliki pendidikan S1 Arsitektur, sedangkan pengunjung memiliki pendidikan yang berbeda-beda

(gambar 4.21). Dari data 60 responden pengunjung didapatkan bahwa latar belakang pendidikan pengunjung beraneka ragam, S1 berjumlah 60%, SMA berjumlah 30%, dan diploma berjumlah 10%. Selain itu responden juga memiliki umur yang berbeda, mahasiswa memiliki umur sekitar 22 tahun sedangkan pengunjung memiliki umur 15-45 tahun. Perbedaan pekerjaan juga mempengaruhi penilaian dimana pengunjung memiliki pekerjaan yang berbeda-beda (gambar 4.22). Berdasarkan data kuesioner pengunjung memiliki pekerjaan sebagai mahasiswa jurusan lainnya 73%, *chef* 4%, dokter muda 7%, *fresh graduate* 10%, karyawan 3%, dan wirausaha 3%. Perbedaan pendidikan dan pekerjaan menyebabkan perbedaan pengetahuan mengenai suatu lanskap sehingga preferensi dan persepsi yang diperoleh juga berbeda-beda.



Gambar 4.21 Diagram pendidikan responden pengunjung



Gambar 4 22 Diagram pekerjaan berdasarkan responden

Persepsi ditentukan oleh interaksi yang kuat antara variabel lanskap dan pengetahuan terhadap lanskap (Nasar, 1988). Mahasiswa arsitektur memiliki interaksi yang kuat terhadap variabel keindahan lanskap. Responden mahasiswa arsitektur memberikan penilaian menggunakan dasar keilmuan arsitektur terhadap estetika Kusuma Agrowisata. Pengunjung Kusuma Agrowisata memiliki latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda-beda, sehingga interaksi terhadap variabel dan pengetahuan mengenai lanskap tidak sama dan tidak terlalu kuat karena tidak memiliki dasar keilmuan arsitektur. Lokasi

yang berbeda juga mempengaruhi penilaian kualitas visual, mahasiswa arsitektur memberikan penilaian lanskap melalui penglihatan lewat foto, namun pengunjung melihat keadaan langsung di lapangan dan melakukan penilaian. Situasi yang ramai di Kusuma Agrowsiata dan suasana yang berbeda dengan melihat hasil foto juga mempengaruhi hasil penilaian. Sehingga penilaian terhadap kualitas visual pada suatu kawasan masih menjadi persepsi masing-masing.

4.5 Uji Normalitas Data

Tabel 4.9 Nilai Dependen Uji Normalitas

Residuals Statistics ^a					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	20.7175	155.0572	81.7715	32.06990	26
Residual	-20.71746	11.11556	.00000	8.00977	26
Std. Predicted Value	-1.904	2.285	.000	1.000	26
Std. Residual	-2.534	1.360	.000	.980	26

a. Dependent Variable: SBE

Tabel 4.10 Nilai Signifikan Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		8.00977322
	Absolute		.100
Most Extreme Differences	Positive		.096
	Negative		-.100
Kolmogorov-Smirnov Z			.511
Asymp. Sig. (2-tailed)			.957

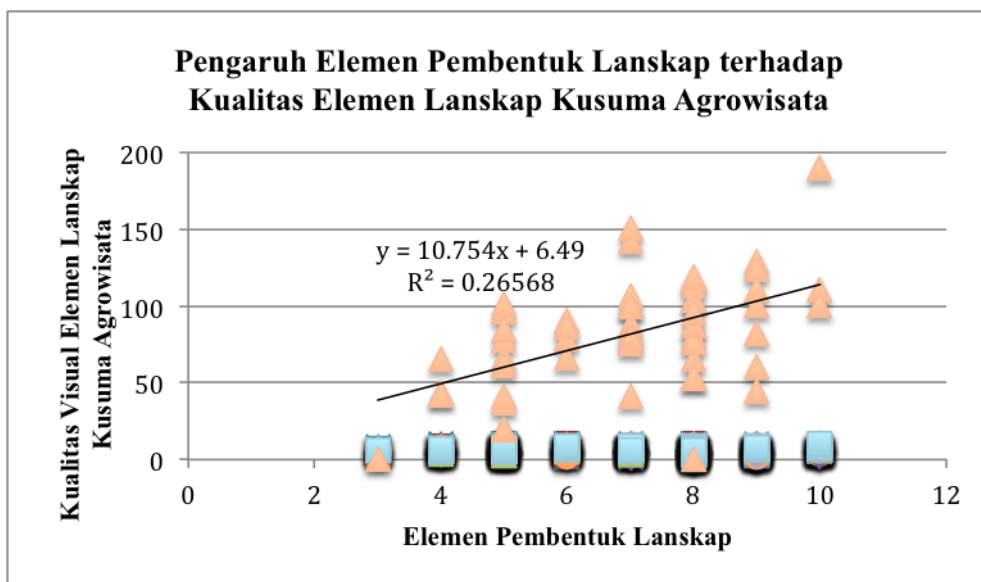
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov diketahui nilai signifikansi $0.957 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

4.6 Analisis Pengaruh Elemen Lanskap terhadap Kualitas Visual Kawasan

Analisis data selanjutnya berupa analisis data menggunakan metode analisis regresi yang bertujuan untuk membuktikan apakah kualitas visual elemen lanskap dipengaruhi oleh elemen-elemen pembentuk lanskap. Metode analisis ini menggunakan model regresi linear sederhana, dengan mencari pengaruh nilai variabel X berupa elemen-elemen pembentuk lanskap dengan variabel Y sebagai kualitas visual elemen lanskap secara keseluruhan pada kawasan Kusuma Agrowisata. Model regresi linear dapat dinilai dari r^2 , semakin besar nilai r^2 maka model regresi semakin baik. Jika r^2 mendekati angka 1 maka pengaruh antara (X) sebagai variabel bebas dan (Y) sebagai variabel terikat semakin besar. Namun sebaliknya, jika r^2 mendekati 0 maka tidak ada hubungan antara X dan Y. Dan didapatkan hasil sebagai berikut.



Gambar 4.23 Diagram korelasi elemen pembentuk lanskap terhadap kualitas visual kawasan

Berdasarkan hasil regresi linear antara elemen pembentuk lanskap dengan kualitas visual elemen lanskap didapatkan persamaan $Y = 110.754x + 6.49$, dimana nilai Y merupakan penilaian kualitas visual lanskap dengan X merupakan elemen bangunan. Dengan nilai $R^2 = 0.2657$. Nilai R (korelasi) adalah hubungan korelasi antara elemen pembentuk lanskap dengan penilaian kualitas visual kawasan (SBE). Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan nilai $R = 0.51$. Jika nilai R semakin mendekati 1 maka hubungan X dan Y semakin kuat. Maka dari itu nilai korelasi atau keterkaitan pada elemen bangunan saling berhubungan. Persamaan garis yang naik menunjukkan bahwa semakin baik nilai elemen pembentuk lanskap, maka semakin berpengaruh terhadap nilai kualitas

visual lanskapnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa elemen pembentuk lanskap berpengaruh terhadap kualitas visual pada kawasan Kusuma Agrowisata.

4.7 Sintesa Analisis Kualitatif dan Kuantitatif

Berdasarkan hasil identifikasi elemen dasar pembentuk lanskap pada setiap *vantage point* didapatkan bahwa tidak semua *vantage point* pada kawasan Kusuma Agrowisata memiliki keempat elemen yang sangat mempengaruhi kualitas visual pada lanskap. Sehingga dengan melakukan analisis secara kualitatif dari responden maka dilakukan pertimbangan untuk penambahan elemen lanskap pada setiap *vantage point* yang masih belum memenuhi untuk meningkatkan kualitas visual serta lanskap dan mendukung nilai wisata pada kawasan sangat dibutuhkan. Namun, keadaan eksisting pada kawasan dari beberapa *vantage point* sudah memenuhi, hanya saja tidak terlihat pada gambar yang dijadikan penilaian.

Berdasarkan analisis kuantitatif, maka didapatkan sintesa persepsi responden yang merupakan mahasiswa arsitektur dan pengunjung terhadap visual kualitas visual elemen lanskap, hasil penilan tersebut dikategorikan dalam penilaian rendah, sedang dan tinggi. Sehingga dari kualitas visual yang masuk kedalam kategori rendah perlu diberikan rekomendasi, begitu juga dari hasil analisis kualitatif pada elemen pembentuk lanskap yang memiliki nilai kurang memenuhi. Sehingga untuk menentukan rekomendasi, perlu dilakukannya penggabungan terhadap sintesa kualitatif yang dapat mendukung sintesa dari analisis kuantitatif. Analisa kuantitatif diidentifikasi berdasarkan indikator kualitas visual elemen lanskap. Sehingga dari hasil penggabungan tersebut dapat menentukan rekomendasi desain yang disesuaikan terhadap kondisi eksisting yang akan di bahas dalam tabel 4.13

Tabel 4. 11 Tabulasi Analisis Kuantitatif dan Kualitatif

	Sintesa Kuantitatif	Sintesa Kualitatif	Hasil Sintesa
A1 (Area Pintu Masuk) 	Nilai kualitas visual elemen lanskap pada Area Pintu Masuk berdasarkan Responden Mahasiswa Arsitektur yaitu 65.18 berada dalam klasifikasi Sedang. Sedangkan berdasarkan pengunjung bernilai 19.15 dengan klasifikasi kualitas visual Rendah.	Kurangnya elemen vegetasi yang mampu meningkatkan nilai keindahan pada area, hanya terdapat tanaman Iler dan perdu lainnya pada area, minin vegetasi yang berfungsi sebagai elemen peneduh. Material pada elemen perkerasan di area Pintu Masuk sudah sesuai peruntukan dan fungsinya, dengan perkerasan aspal pada sirkulasi kendaraan menuju kawasan. Terdapat elemen bangunan berupa gapura yang memiliki keseimbangan formal dan memiliki konsep lokal yang unik, sehingga perlu untuk dipertahankan. Namun keberadaan signage jurang jelas dikarenakan bentukannya yang kurang “<i>eye catching</i>” sehingga <i>signage</i> kawasan kurang terlihat.	Penambahan elemen vegetasi sebagai elemen pembayang dan meningkatkan nilai estetika, memperbaiki kualitas <i>signage</i> agar lebih menarik dan lebih jelas, memepertahankan gaya arsitektur lokal.
A2 (Area Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hall) 	Area Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hall memiliki nilai kualitas visual elemen lanskap 123.76 dengan klasifikasi Tinggi berdasarkan Mahasiswa Arsitektur. Sedangkan memiliki nilai 72.69 dengan klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian Pengunjung.	Elemen vegetasi pada kawasan sudah memadai dengan adanya tanaman bougenvile dan semak lainnya pada koridor hotel serta tanaman palem pada area depan hotel. Namun elemen vegetasi sebagai pembayang masih kurang, terutama barrier sebagai pembatas antara area parkir dengan bangunan. Namun elemen vegetasi sudah menjadi dominasi pada area ini setelah elemen bangunan. Elemen bangunan berupa bangunan hotel, fungsi bangunan sudah sesuai sebagai tempat bermalam bagi pengunjung yang sedang berwisata pada Kusuma Agrowisata. Terdapat pola yang berirama pada fasad bangunan, yaitu terdapat sisi yang lebih menonjol pada bangunan yang berfungsi	Elemen vegetasi pada kawasan sudah cukup baik, hanya saja dibutuhkan vegetasi bertajuk lebar sebagai elemen pembayang dan barrier pada kawasan. elemen bangunan juga sudah sesuai sehingga dipertahankan. Elemen perkerasan pada kawasan sudah terdapat paving block dengan fungsi dan kualitas visualnya yang sudah sesuai, serta elemen air sudah terdapat pada area depan bangunan, namun kondisinya kurang terawatt, sehingga perlu

		sebagai tangga pada hotel. Material dan fasad bangunan yang digunakan juga sudah sesuai dengan fungsi dan tema pada kawasan. Pada <i>vantage point</i> tidak terdapat elemen perkerasan yang terlihat, namun elemen perkerasan pada sirkulasi di area ini sangat diperukan dengan fungsi dan kualitas visual yang sesuai. Elemen air pada gambar juga tidak terlihat, sedangkan elemen air memiliki nilai tertinggi dalam penilaian visualnya dikarenakan karakternya yang unik.	ditingkatkan lagi pengelolaannya dan mempertahankan elemen tersebut.
S1 (Sirkulasi pada Penginapan 1) 	Nilai kualitas visual elemen lanskap pada Area Pintu Masuk berdasarkan Responden Mahasiswa Arsitektur yaitu 142.68 berada dalam klasifikasi Tinggi. Sedangkan berdasarkan pengunjung bernilai 96.55 dengan klasifikasi kualitas visual Tinggi.	Elemen vegetasi dan perkerasan mendominasi pada area ini, vegetasi yang terdapat pada kedua area ini ialah cemara pensil, cemara udang, baogenvile serta semak bunga lainnya. Fungsi vegetasi pada area tersebut ialah untuk menjadi pengarah dan pagar pada setiap sisi sirkulasi jalan. Memberikan keselarasan yang sesuai pada area. Pola dan irama yang diberikan sudah cukup baik dengan proporsi yang sesuai, namun tidak terdapat aksan yang berarti.	Mempertahankan keberadaan dari kedua elemen pembentuk lanskap pada area sirkulasi penginapan. Dikarenakan elemen-elemen tersebut sudah sesuai dengan fungsi dan visualnya.
S2 (Sirkulasi pada Penginapan 2) 	Sirkulasi pada Penginapan 2 berada pada klasifikasi Tinggi berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 150.29 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 117.10 oleh responden pengunjung	Elemen perkerasan pada kawasan sudah sesuai dengan fungsi dengan material <i>paving block</i> yang masih mampu ramah dengan lingkungan dengan pola dan irama sederhana yang diberikan pada perkerasan yang sesuai. Tidak terdapat aksan yang berarti namun proporsi yang sesuai serta memberikan keselarasan pada kawasan yang tepat. Elemen bangunan tidak terdapat pada area ini, dikarenakan area sirkulasi merupakan tempat untuk pengguna jalan, maka elemen bangunan pada sirkulasi jalan sangat tidak sesuai keberadaannya,	

begitu juga dengan elemen air pada sirkulasi jalan kurang memungkinkan. Sehingga komposisi dan elemen dasar pembentuk lanskap pada kedua <i>vantage point</i> ini sudah sesuai.		
A3 (Area Bermain) 	Area bermain memiliki nilai kualitas visual elemen lanskap 76.46 dengan klasifikasi Sedang berdasarkan Mahasiswa Arsitektur. Sedangkan memiliki nilai 41.09 dengan klasifikasi Rendah berdasarkan penilaian Pengunjung.	Tidak terdapat pola yang jelas dalam penataan vegetasi. Bentuk tajuk yang terlalu besar sehingga menutupi aksen dari kawasan dengan ukuran vegetasi yang tidak proporsi. Tidak terdapat keseimbangan pada penataan kawasan. Jenis vegetasi cemara pensil pada bagian depan menutupi aksen dari area tersebut (patung dinosaurus) sehingga penataan vegetasi perlu di rapihkan sesuai dengan proporsi, fungsi dan berirama agar lebih rapih dan menarik. Kondisi area bermain terlihat kusam, terdapat patung dengan kondisi yang kurang terawat sehingga memberikan kesan menyeramkan, gelap serta berantakan. Kondisi area bermain kurang memadai. Elemen perkerasan, elemen bangunan dan elemen air pada <i>vantage point</i> tidak terlihat. Elemen perkerasan yang sesuai fungsi dan visual yang baik sangat diperlukan pada area ini, terlebih area ini digunakan anak-anak sehingga pemilihan material harus sesuai dan tepat. Elemen bangunan dibutuhkan seperti shelter atau tempat untuk bernaung yang difungsikan sebagai area beristirahat atau menunggu oleh orangtua. Elemen air juga mampu ditambahkan demi memberikan visual kawasan yang lebih menarik dan indah.
Penatan ulang pada kawasan area bermain sesuai dengan standar taman bermain, serta pemilihan material yang tepat agar memberikan keselarasan dengan kawasan. Memberikan pola dan irama yang jelas terhadap vegetasi, menyesuaikan proporsi dari vegetasi yang di letakan. Pemilihan material dan penataan visual yang sesuai pada elemen perkerasan, memberikan area bernaung serta penambahan elemen air agar kawasan lebih menarik dan indah.		

A4 (Area Wisata Petik Buah Jeruk) 	Area Wisata Petik Buah Jeruk berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 103.49 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 66.59 oleh responden pengunjung	Pada area wisata petik buah hanya terdapat elemen vegetasi. Pada area wisata petik buah jeruk, apel dan buah naga sudah memiliki pola dan irama yang baik. Penataan yang mengikuti kontur juga sudah sesuai dengan fungsi akar pohon untuk mengikat tanah. Tidak terdapat aksen yang berarti pada ketiga area tersebut. Elemen vegetasi pada area sudah menyatu dengan kawasan dan memberikan identitas khusus yang menjadikan ciri khas pada kawasan.	Pertahankan kondisi kealamian pada kawasan, keberadaan elemen vegetasi sudah sesuai dengan fungsi dan nilai visualnya. Memberikan spot untuk bernaung bagi pengunjung, serta memberikan sirkulasi yang jelas pada area tersebut dengan material perkerasan yang sesuai fungsi dan visualnya.
A5 (Area Wisata Petik Buah Apel) 	Area Wisata Petik Buah Apel berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 106.54 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 65.59 oleh responden pengunjung	Elemen bangunan tidak terdapat pada area-area ini, dikarenakan fungsinya yang dikhususkan sebagai wisata memetik buah. Namun pengunjung membutuhkan elemen bangunan berupa shelter sebagai tempat untuk berteduh dan beristirahat ketika sedang mengatri untuk memasuki area tersebut.	
A7 (Area Wisata Petik Buah Naga) 	Area Wisata Petik Buah Naga berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 82.09 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 77.74 oleh responden pengunjung	Tidak terdapat elemen perkerasan pada kawasan, sehingga sirkulasi di dalam tapak kurang jelas. Namun sirkulasi pada area tersebut di butuhkan untuk pengarah jalan bagi pengunjung, dengan material ramah lingkungan yang sesuai dengan fungsi dan visualnya. Elemen air pada kawasan juga tidak terlihat, dikarenakan keberadaan elemen air pada kawasan kurang memungkinkan untuk diletakkan.	
A6 (Area Wisata Petik Buah Jambu) 	Sirkulasi area petik berada pada klasifikasi Rendah berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 53.85 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 19.10 oleh responden pengunjung	Kesatuan pada kawasan sudah terlihat, dengan perpaduan warna antara coklat dari sirkulasi serta hijau pada vegetasi memberikan warna yang menyatu. Tidak terdapat keseimbangan pada perkerasan, serta tidak terdapat pola dan irama yang jelas pada perkerasan disirkulasi, dikarenakan kondisi	Memberikan material penutup pada sirkulasi, yang ramah lingkungan dan sesuai fungsi.

		sirkulasi yang tidak baik akibat keadaan pecahan dan bekas <i>paving block</i> yang tidak terurus dan dibiarkan begitu saja. Proporsi perkerasan tidak dapat dilihat. Elemen vegetasi yang terdapat pada <i>vantage point</i> berupa pohon jambu, dan tidak terdapat jenis vegetasi lainnya. Serta tidak dapat terlihat irama, pola dan aksen pada elemen vegetasi id <i>vantage point</i> ini.		
A8 (Area Wisata Petik Buah Stroberi) 	Nilai kualitas visual elemen lanskap pada Wisata Petik Buah Stroberi berdasarkan Responden Mahasiswa Arsitektur yaitu 112.96 berada dalam klasifikasi Sedang. Sedangkan berdasarkan pengunjung bernilai 101.43 dengan klasifikasi kualitas visual Tinggi.	Kondisi visual pada area ini sudah cukup baik, elemen perkerasan pada kawasan sudah sesuai dengan fungsi dan visualnya, dengan material <i>paving block</i> yang masih mampu menyerap air dengan pola dan irama sederhana yang diberikan pada penataannya memberikan kesan meyatu dengan kawasan. tidak terdapat aksen yang berarti pada perkerasan, namun proporsinya sudah sesuai. Elemen bangunan pada kawasan berupa <i>greenhouse</i> dan bangunan pos. <i>greenhouse</i> memiliki visual yang unik dan sesuai dengan fungsi pada kawasan, begitu juga fasad dan material bangunan pos yang sesuai dengan kawasan juga. Elemen vegetasi sangat minim pada area ini, terutama pepohonan bertajuk besar yang mampu dijadikan elemen pembayang pada kawasan tidak terdapat sama sekali, sehingga dibutuhkan elemen vegetasi, namun elemen air pada kawasan juga tidak terlihat dan juga tidak dibutuhkan pada <i>vantage point</i> karena kegiatan wisata pada kawasan sudah memberikan ketertarikan sendiri bagi pengunjung.	Mempertahankan kondisi eksisting pada kawasan, namun menambahkan elemen vegetasi bertajuk besar sebagai elemen pembayangan.	

A9 (Area Drop Off)



Nilai yang didapat pada Area Drop Off berdasarkan responden mahasiswa arsitektur ialah 87.47 dengan klasifikasi Sedang. Sedangkan nilai kualitas visual yang diberikan oleh responden pengunjung ialah 36.86 dengan klasifikasi Rendah.

Terdapat aksesoris pada area drop off. Kurangnya keterpaduan pada kawasan dengan sekitarnya, sehingga menghilangkan identitas kawasan. Tidak terdapat nilai keseimbangan, serta irama, serta tidak adanya keselarasan pada elemen lanskap di area drop-off dengan kawasan.

Kurangnya elemen vegetasi, tanaman bertajuk besar hanya terdapat pada luar area Drop-Off, sehingga elemen pembayang pada kawasan sangat kurang.

Material perkerasan pada kawasan tidak sesuai dengan fungsi, dikarenakan material yang digunakan berupa kramik pada pedestrian ways dan sirkulasi kendaraan, sehingga kurang ramah lingkungan.

Kawasan kurang mencerminkan area drop off. Naungan dan elemen pembayangan sangat dibutuhkan. Kondisi patung perlu di kelola kembali, dan terdapat fasad bangunan yang kontras dengan bangunan lainnya pada kawasan, sehingga tidak sesuai dengan tema kawasan.

Memberikan peneduh untuk tempur bernaung, memberikan elemen vegetasi dengan tajuk lebar untuk memberikan pembayangan, memberikan elemen air agar mampu meningkatkan kualitas visual, menselaraskan fasad bangunan terhadap kawasan.

A10 (Area Water Park)



Nilai kualitas visual elemen lanskap pada Area Water Park berdasarkan Responden Mahasiswa Arsitektur yaitu 118.80 berada dalam klasifikasi Tinggi. Sedangkan berdasarkan pengunjung bernilai 87.63 dengan klasifikasi kualitas visual Sedang.

Elemen vegetasi pada kawasan sangat minim, sehingga kawasan terlihat gersang.

Elemen perkerasan pada area menjadi elemen kedua yang mendominasi pada kawasan setelah elemen air, pemilihan material perkerasan sudah sesuai dengan fungsi dan warna yang mampu memberikan nilai kesatuan dengan kawasan.

Elemen air merupakan elemen yang paling mendominasi pada kawasan, sehingga area ini memberikan nilai visual yang cukup baik dikarenakan kriteria air yang unik dan menarik.

Mempertahankan kondisi eksisting namun masih memerlukan elemen vegetasi pada kawasan

A11 (Area Pusat Oleh-Oleh)



Penilaian kualitas visual pada area pusat oleh-oleh berada pada klasifikasi Rendah berdasarkan hasil penilaian kedua responden, dengan nilai 52.62 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 41.75 berdasarkan pengunjung.

Kesatuan bangunan terhadap kawasan masih kurang, tidak memberikan identitas yang sesuai. Fasad bangunan tidak selaras dengan kawasan, dengan bentukan yang minimalis dan unik, penggunaan material bangunan yang berbeda dari bangunan lainnya pada kawasan, serta bukaan bangunan yang terlalu besar memberikan sebuah irama dan menjadikan fasad bangunan terlihat lebih modern. Tidak memiliki nilai keseimbangan pada fasad bangunan, serta terdapat irama berupa bukaan pada bangunan. Warna yang digunakan tidak sesuai dengan kesatuan kawasan. Proporsi bangunan yang cukup besar dan menghalangi view. Sudah terdapat beberapa jenis vegetasi pada area sekitar kawasan, namun vegetasi tersebut berada di sebrang bangunan, sehingga dibutuhkan beberapa vegetasi yang memiliki fungsi sebagai peneduh di sisi bangunan.

Redesain bangunan dengan menerapkan elemen dari gaya arsitektur lokal sesuai dengan tema bangunan pada kawasan dan memberikan elemen vegetasi pada sisi bangunan sebagai elemen pembayang.

A12 (Area Greenhouse)



Penilaian kualitas visual pada area Area Greenhouse berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan hasil penilaian kedua responden, dengan nilai 110.35 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 85.08 berdasarkan pengunjung.

Elemen perkerasan, elemen vegetasi dan elemen bangunan pada area ini sudah sesuai dengan fungsi dan visualnya. Material bangunan *greenhouse* yang sesuai dengan fungsinya serta bentukannya yang memiliki keseimbangan formal dan irama serta pola penyusunan bangunan pada kawasan yang sudah baik. Penataan elemen vegetasi juga sudah indah, dengan irama, pola, proporsi dan keselarasan yang sesuai dengan kawasan. begitu juga dengan elemen perkerasan pada *vantage point* sudah sesuai dengan fungsi dan memberikan keselarasan pada kawasan. pola material yang baik dengan irama penyusunannya serta proporsi yang tepat menjadikan elemen perkerasan pada area cukup baik untuk dilihat.

Mempertahankan kondisi eksisting dari elemen lanskap pada *vantage point*.

Elemen air pada kawasan tidak terlihat serta

		keberadaan elemen pada area juga tidak dibutuhkan dikarenakan area sudah cukup menarik dengan keadaan eksistingnya.	
S3 (Pedestrian Ways)	Area Pedestrian Ways berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 100.69 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 65.41 oleh responden pengunjung	Elemen <i>pedestrian ways</i> pada kawasan sudah baik, dengan penataan dan pemilihan vegetasi yang tepat dan perpaduan warna yang menarik sudah mampu memberikan nilai visual yang cukup baik. Dengan irama dan pola penataan yang sesuai begitu juga proporsi yang pas. Sehingga elemen vegetasi pada area ini sudah sesuai. Elemen perkerasan pada kawasan kurang sesuai, dikarenakan material yang digunakan menggunakan keramik. Fungsi material kurang sesuai dikarenakan material keramik tidak mampu menyerap air dan bertekstur licin jika digunakan oleh pejalan kaki pada saat hujan. Namun warna dan pola dari material sudah mampu memberikan nilai visual yang indah. Tidak terdapat elemen bangunan dan elemen air pada kawasan, dikarenakan peruntukan pedestrian ways digunakan untuk berjalan kaki, sehingga tidak terdapatnya elemen tersebut tidak mempengaruhi penilaian apapun.	Mempertahankan kondisi eksisting pada kawasan dari elemen vegetasi, namun memperbaiki material <i>pedestrian ways</i> dengan material yang lebih ramah lingkungan dan mampu menyerap air. Namun keberadaan vegetasi yang mendominasi sudah mampu memberikan nilai visual yang cukup baik.
S4 (Sirkulasi pada Area Wisata Petik Buah 1)	Sirkulasi pada Area Wisata Petik Buah 1 berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 99.51 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 78.49 oleh responden pengunjung	Pada kedua area sirkulasi ini didominasi elemen vegetasi dan elemen perkerasan. Penataan elemen vegetasi sudah tepat, dengan penyusunan pola dan irama yang baik dengan perpaduan warna yang indah. Elemen vegetasi memberikan kesatuan pada sirkulasi kawasan, dengan elemen perkerasan yang menggunakan paving block dengan warna yang alami dan pola irama sederhana pada elemen perkerasan memberikan kesan yang indah dan sederhana pada visualnya. Namun elemen	Mempertahankan kondisi eksisting pada kawasan, elemen vegetasi dan elemen perkerasan. Namun elemen perkerasan pada pedestrian perlu diganti dengan material yang lebih ramah lingkungan dan tekstur yang sesuai dengan kawasan.
S5 (Sirkulasi pada Area Wisata Petik Buah 2)	Penilaian kualitas visual pada Sirkulasi pada Area Wisata Petik		

	Buah 2 berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan hasil penilaian kedua responden, dengan nilai 88.33 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 61.44 berdasarkan pengunjung.	perkerasan pada pedestrian ways tidak sesuai dengan fungsinya dikarenakan material yang digunakan kurang ramah lingkungan dan tidak mampu menyerap air, yaitu material keramik. Tidak terdapat elemen bangunan dan elemen air pada sirkulasi kawasan, dikarenakan tidak dibutuhkan dan tidak sesuai dengan peruntukannya.	
S6 (Sirkulasi pada Area Wisata Petik Buah 3) 	Sirkulasi area petik berada pada klasifikasi Rendah berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 53.85 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 19.10 oleh responden pengunjung	Kesatuan pada kawasan sudah terlihat, dengan perbaduan warna antara coklat dari sirkulasi serta hijau pada vegetasi memberikan warna yang menyatu. Tidak terdapat keseimbangan pada perkerasan, serta tidak terdapat pola dan irama yang jelas pada perkerasan disirkulasi, dikarenakan kondisi sirkulasi yang tidak baik akibat keadaan pecahan dan bekas <i>paving block</i> yang tidak terurus dan dibiarkan begitu saja. Proporsi perkerasan tidak dapat dilihat. Elemen vegetasi yang terdapat pada <i>vantage point</i> berupa pohon jambu, dan tidak terdapat jenis vegetasi lainnya. Serta tidak dapat terlihat irama, pola dan aksen pada elemen vegetasi id <i>vantage point</i> ini. Tidak terdapat elemen bangunan dan elemen air pada sirkulasi wisata petik buah, dikarenakan tidak dibutuhkan dan tidak sesuai dengan peruntukannya	Memberikan material penutup pada sirkulasi, yang ramah lingkungan dan sesuai fungsi.
A13 (Area <i>Outbond</i>) 	Area <i>Outbond</i> berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 100.34 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 82.90 oleh responden pengunjung	Elemen vegetasi pada kawasan sudah sesuai dengan fungsi dan perletakkannya. Diletakkan sesuai dengan irama dan pola yang tepat dengan fungsi yang sesuai sebagai elemen pembayang, media atraksi outbond serta penataan pohon yang sesuai kontur dan mampu mengikat tanah. Tidak terdapat aksen yang berarti pada elemen vegetasi di kawasan.	Memertahankan keadaan eksisting pada kawasan namun masih membutuhkan pengelolaan kawasan yang lebih.

Elemen perkerasan, elemen air dan elemen bangunan tidak terdapat pada kawasan. dikarenakan kawasan ini di khususkan untuk aktivitas bermain sehingga tidak membutuhkan ketiga elemen tersebut.			
S7 (Sirkulasi <i>Outbond</i>) 	Nilai visual elemen lanskap pada sirkulasi outbond berada di klasifikasi Rendah dengan nilai 44.56 berdasarkan responden Mahasiswa Arsitektur dan 41.62 berdasarkan responden pengunjung.	Nilai kesatuan pada kawasan sudah terlihat, dari elemen berkerasan dan vegetasi dengan perpaduan warna yang sesuai. Tidak terdapat keseimbangan pada elemen perkerasan serta pola elemen perkerasan juga tidak dapat terlihat dikarenakan tidak adanya material penutup tanah yang digunakan pada sirkulasi area. Proporsi perkerasan tidak dapat dilihat. Jenis vegetasi yang berada pada kawasan merupakan Pohon Ulin yang berfungsi sebagai media objek atraksi Outbond sekaligus elemen pembayang pada kawasan. Serta terdapat Pohon Cemara Pensil pada sisi kanan sirkulasi outbond. Vegetasi sudah memiliki irama, pola, tatanan dan fungsi yang sesuai pada area. Tidak terdapat <i>pedestrian ways</i> pada kawasan, sehingga pejalan kaki dan kendaraan melewati sirkulasi yang sama. Pada sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan tidak di butuhkan adanya elemen bangunan dan elemen air, sehingga kedua elemen dasar pembentuk lanskap tersebut tidak mempengaruhi penilaian apapun pada area ini.	Memberikan material penutup pada sirkulasi, yang ramah lingkungan dan sesuai fungsi. Memberikan <i>pedestrian ways</i> pada area sirkulasi untuk area pejalan kaki. Serta ditambahkan elemen vegetasi sebagai pembayang pada <i>pedestrian ways</i> dan perdu untuk meningkatkan nilai visual area.

A14 (Area Pabrik)



Kualitas visual pada area pabrik memiliki nilai terendah berdasarkan penilaian oleh kedua kelompok responden, dengan nilai 00.00 dan klasifikasi Rendah.

Kondisi kawasan yang gersang karena tidak ditemukan elemen vegetasi apapun, tidak ada pembayangan pada kawasan yang mampu membantu menurunkan suhu ruangan dalam bangunan.

Keselarasan pada area tidak dapat ditemukan, serta tidak menyatu dengan kondisi kawasan. Bentuk yang begitu sederhana dengan material bangunan yang tidak selaras dengan tema kawasan memberikan kesan tidak menyatu. Tidak terdapat irama, aksen serta pola khusus pada bangunan. Sehingga tidak memiliki nilai ketertarikan untuk di pandang.

Elemen perkerasan pada kawasan sudah sesuai, material yang digunakan ialah *paving block* dengan fungsi dan perletakan yang sudah sesuai.

Redesain bangunan dengan menerapkan elemen-elemen arsitektur lokal dengan warna dan struktur bangunan yang selaras.

Letakkan elemen vegetasi pada kawasan sebagai elemen pembayang dan sekaligus meningkatkan nilai estetika.

A15 (Area Convention Hall)



Nilai kualitas visual elemen lanskap pada Sirkulasi pada Area *Convention Hall* berdasarkan Responden Mahasiswa Arsitektur yaitu 100.45 berada dalam klasifikasi Sedang. Sedangkan berdasarkan pengunjung bernilai 90.45 dengan klasifikasi kualitas visual Tinggi.

Elemen vegetasi pada ketiga area ini sudah cukup sesuai. Namun masih kurang terdapat vegetasi bertajuk besar untuk elemen pembayangan. Penataan vegetasi juga sudah cukup baik, dikarenakan pola dan perletakannya yang mampu memberikan nilai visual yang cukup baik. Tidak terapat aksen yang berarti pada elemen vegetasi, dengan proporsi yang cukup baik. Elemen vegetasi pada area memberikan nilai kesatuan yang baik pada kawasan.

Memertahankan keadaan eksisting pada kawasan, namun masih dibutuhkan penataan dan perletakan vegetasi bertajuk besar.

A16 (Area Restoran)



Nilai visual elemen lanskap pada sirkulasi outbond berada di klasifikasi Sedang dengan nilai 77.03 berdasarkan responden Mahasiswa Arsitektur dan 80.11 berdasarkan responden pengunjung.

Elemen bangunan pada ketiga area sudah baik, dengan material bangunan dan bentuk fasad yang sesuai dengan tema kawasan memberikan nilai keselarasan yang baik serta menjadikan identitas kawasan dengan fasad dan bentuk bangunan yang setema. Warna fasad bangunan sesuai dengan

A17 (Area Cottage)	Area Cottage memiliki nilai kualitas visual elemen lanskap 110.75 dengan klasifikasi Rendah berdasarkan Mahasiswa Arsitektur. Sedangkan memiliki nilai 104.73 dengan klasifikasi Tinggi berdasarkan penilaian Pengunjung.	kawasan, dengan proporsi elemen pada bangunan yang sesuai. Namun tidak terdapat pola, irama dan aksen yang berarti pada ketiga bangunan disamping. Namun bentukan dan fasad bangunan sudah mampu memberikan nilai visual bangunan yang cukup baik. Pemilihan material pada elemen perkerasan sudah sesuai, dengan material <i>paving block</i> yang memiliki sifat mampu menyerap air dan tekstur kasar yang sesuai dengan fungsi jalan. Dengan warna, pola, irama dan proporsi yang sesuai dengan kawasan memberikan kesatuan yang baik pada kawasan Kusuma Agrowisata. Elemen air pada kawasan tidak terlihat, keberadaannya juga tidak mempengaruhi penilaian apapun, namun jika terdapat elemen air juga mampu meningkatkan nilai visual pada lanskapnya namun fungsinya kurang cocok untuk peruntukannya pada area tersebut.	
A18 (Area Lapangan Tennis) 	Area Lapangan Tennis berada pada klasifikasi Sedang berdasarkan penilaian kualitas visual dari kedua kelompok responden. Mendapatkan nilai 95.38 berdasarkan mahasiswa arsitektur, dan 79.34 oleh responden pengunjung	Elemen vegetasi pada area masih kurang, dikarenakan hanya terdapat semak berbunga yang di tata dengan irama dan pola yang cukup baik, namun tidak terdapat vegetasi bertajuk besar yang mampu memberikan pembayangan pada kawasan sehingga memberikan kesan gersang. Elemen vegetasi menyebabkan kurangnya menyatu dengan dengan area. Elemen perkerasan pada kawasan sudah sesuai dikarenakan fungsi dari area tersebut ialah lapangan yang digunakan untuk berolahraga sehingga material aspal yang memiliki tekstur kasar sudah sesuai. Tidak terdapat irama, pola, aksen yang berarti pada perkerasan dikarenakan material yang	Memertahankan keadaan eksisting pada kawasan, namun penambahan elemen vegetasi dengan pola, irama, proporsi dan fungsi yang tepat masih dibutuhkan.

		digunakan merupakan aspal. Namun elemen perkerasan memberikan nilai kesatuan dan keselarasan yang baik pada kawasan dikarenakan fasilitas lapangan tenis memang sesuai dengan kawasan, sehingga meningkatkan nilai dikarenakan keberadaan lapangan tenis dibutuhkan oleh pengunjung. Elemen bangunan dan elemen air pada kawasan tidak terlihat, elemen bangunan hanya berupa bangunan penginapan yang berada di sekelilingnya sedangkan elemen air tidak dibutuhkan pada kawasan ini karena tidak sesuai dengan peruntukannya.		
A19 (View pada Kawasan)		Kualitas visual pada View pada Kawasan memiliki nilai tertinggi berdasarkan penilaian oleh kedua kelompok responden, dengan nilai 189.95 dan 129.15 klasifikasi Tinggi.	View / pemandangan merupakan bentang alam yang tidak mampu untuk di evaluasi atau diubah. View dari kawasan berupa lahan hijau dengan gunung dan langit memberikan nilai lebih pada kawasan dikarenakan pemandangan mampu memberikan nilai lebih akibat keindahan alam yang di berikan secara alami.	Tidak terdapat rekomendasi dari view pada tapak.

Penilaian kualitas visual yang di analisis menggunakan metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE) menghasilkan klasifikasi kualitas visual pada setiap *vantage point* berdasarkan persepsi responden. Kondisi visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata selanjutnya dilakukan penilaian secara keseluruhan kawasan. Dari hasil penilaian terhadap 26 *vantage point* tersebut selanjutnya dicari nilai rata-rata keseluruhan untuk mencari tahu kualitas visual lanskap kawasan.

Nilai SBE yang telah didapat terhadap setiap *vantage point* berdasar kedua kelompok responden selanjutnya dijumlahkan dan dibagi dua untuk mencari nilai rata-rata setiap *vantage point*.

Tabel 4.12 Nilai kualitas visual dari keseluruhan responden

Vantage Point	Nilai SBE berdasarkan seluruh responden	Vantage Point	Nilai SBE berdasarkan seluruh responden
A1	84.33	A12	195.77
A2	199.45	S3	166.10
S1	239.23	S4	178.00
S2	267.39	S5	149.77
A3	117.55	S6	72.95
A4	170.08	A13	183.24
A5	172.50	S7	86.17
A6	129.5	A14	00.00
A7	159.83	A15	190.90
A8	214.39	A16	140.74
A9	124.31	A17	215.48
A10	206.43	A18	174.48
A11	94.37	A19	319.10

Selanjutnya ditemukan nilai baru dari 26 *vantage point* dan dilakukan klasifikasi kualitas visual elemen lanskap menggunakan metode kuartil, sehingga mendapatkan klasifikasi nilai visual elemen lanskap berdasarkan keseluruhan responden. Dari hasil penilaian tersebut didapatkan klasifikasi kelas Rendah dengan nilai $SBE < 120.94$, Sedang $120.93 < SBE < 202.94$, serta kelas Tinggi dengan nilai $SBE > 202.94$. Kualitas Visual Lanskap pada Kusuma Agrowisata berada pada kelas Sedang, dengan nilai SBE 163.55. Sehingga keadaan elemen dasar pembentuk lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata sudah mampu diterapkan dengan cukup baik namun masih kurang maksimal. Sehingga dengan ditingkatkan pengelolaan dan evaluasi terhadap lanskap kawasan mampu menjadikan kawasan Kusuma Agrowisata obek wisata dengan kualitas visual yang baik dan mampu dijadikan contoh bagi objek wisata khususnya agrowisata lainnya.

4.8 Rekomendasi Desain

Rekomendasi didapat berdasarkan sintesa dari gabungan hasil analisis kualitatif dan kuantitatif yaitu terhadap penilaian kualitas visual pada setiap *vantage point* yang tergolong kedalam kategori rendah dari hasil SBE maupun analisis elemen lanskap, sehingga perlu di tingkatkan kualitasnya karena memiliki kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan kualitas visual pada lanskap kawasan Kusuma Agrowisata. Pemberian rekomendasi berdasarkan keadaan visual pada *vantage point* yang didapat dari penilaian visual serta identifikasi terhadap indikator kualitas visual elemen lanskap. Rekomendasi desain dilakukan dengan menjabarkan usulan desain berdasarkan *vantage point* yang bernilai rendah ditinjau pada elemen lanskapnya. Rekomendasi desain dilakukan dengan cara menjabarkan secara deskriptif solusi desain yang disesuaikan dengan kondisi eksisting sebagai berikut.

1. Area Pintu Masuk (A1)

Berdasarkan hasil sintesa dari analisis kualitatif dan kuantitatif pada Area Pintu masuk elemen dasar pembentuk lanskap yang terdapat pada *vantage point* ini ialah elemen vegetasi, perkerasan dan bangunan. Rekomendasi desain yang dilakukan dengan penambahan elemen vegetasi sebagai elemen peneduh dan memperindah area, memperbaiki kualitas *signage* kawasan dan mempertahankan gaya arsitektur lokal pada gapura Pintu Masuk.

Pada eksisting elemen vegetasi pada area pintu masuk ditinjau dari variabel visual lanskap, maka penataan vegetasi pada area masih tida memiliki irama, pola, serta aksentuasi yang sesuai, sehingga menurunkan kualitas visualnya. Variasi warna pada elemen vegetasi juga msih kurang, sedangkan elemen warna sangat mampu membantu meningkatkan nilai kualitas visual. Proporsi vegetasi juga masih harus lebih di perhatikan, terutama vegetasi yang berukuran besar yang mampu menjadi media pembatas antara ruang luar dan dalam pada area, sehingga bisa memberikan nilai keselarasan pada kawasan.

Mempertahankan keadaan gapura sebagai pintu masuk dikarenakan bentukan yang selaras dengan kawasan dengan konsep desain lokal, begitu juga dengan elemen perkerasan yang dapat dipertahankan. Elemen bangunan berupa gapura memiliki nilai keseimbangan formal dengan proporsi yang sesuai. Sedangkan, *signage* kawasan masih perlu di perbaiki, dikarenakan letak dan bentukannya yang kurang menarik dan terhalang oleh vegetasi pada area tersebut.

Penambahan elemen air dibutuhkan pada area ini dikarenakan elemen air mampu memberikan nilai visual yang lebih baik, dikarenakan karakteristik air yang unik dan memberikan refleksi terhadap cahaya. Diletakan pada sekitar signage agar mampu memberikan perhatian lebih pada signage kawasan.



Gambar 4.24 Rekomendasi desain area pintu masuk



Perubahan bentuk *signage* kawasan agar menjadi lebih menonjol dan sesuai dengan tema kawasan. Sekaligus sebagai ikon Kota Batu yaitu Buah Apel.

Gambar 4.25 Rekomendasi desain signage

2. Area Bermain (A3)

Berdasarkan sintesa untuk mendapatkan rekomendasi desain, pada area bermain tidak terdapat pola vegetasi yang jelas, dengan perletakan vegetasi bertajuk besar yang tidak sesuai. Tidak terdapat keseimbangan dan irama pada elemen vegetasi di area, sehingga perlu di tata kembali. Kondisi area bermain kurang baik, dengan keadaan patung dan fasilitas bermain yang kurang terurus, sehingga diperlukannya redesain area bermain berdasarkan standar taman bermain.



Area



Kondisi



Mempertahankan patung dinosaurus sebagai aksen pada kawasan.

Perletakan vegetasi bertajuk besar disesuaikan agar tidak menutupi aksen pada area bermain yaitu patung dinosaurus.



Elemen vegetasi pada area bermain kurang tertata dengan baik, pola, irama, aksentuasi dan proporsi vegetasi pada kawasan masih kurang terlihat jelas. Proporsi vegetasi masih kurang baik, dikarenakan terdapat vegetasi bertajuk besar yang diletakan pada depan area bermain, sehingga menutupi aksentuasi dari area bermain, yaitu patung dinosaurus. Sehingga dibutuhkan penataan kembali pada elemen vegetasi agar nilai visualnya lebih baik dan sesuai dengan fungsinya, serta memberikan kesatuan dengan kawasan.

Elemen perkerasan pada kawasan menggunakan pasir, yang merupakan hasil analisis berdasarkan ketentuan taman bermain yang baik sesuai dengan standar. Dengan tekstur yang kasar namun tidak keras, sehingga tidak terlalu membahayakan bagi anak-anak.

Diberikan area bernaung dikarenakan dibutuhkan oleh pengunjung, untuk beristirahat maupun mengawasi anak-anak. Dengan memperbaiki kualitas material dari setiap fasilitas bermain dan perletakan yang memberikan nilai keseimbangan formal dari sitleplan area bermain. Elemen air tidak dibutuhkan pada area ini dikarenakan tidak sesuai dengan fungsi dari area bermain.

Penataan elemen vegetasi yang berirama dan berpola, serta perletakannya yang di sesuaikan untuk memberikan pembayangan pada area bermain. Seperti pohon cemara dan trembesi.

Pola penataan area bermain yang memiliki keseimbangan formal



Memberikan perdu dengan warna yang beragam untuk meningkatkan nilai visual area.

Desain dari area bermain didasarkan oleh standar area bermain, mulai tata letak, material yang digunakan serta sirkulasi area.



Material penutup tanah menggunakan pasir, sesuai dengan standar area bermain yang terdapat pada “Public Playground Safety Handbook”, begitu juga material pada fasilitas bermain dengan ukuran yang sesuai dengan standar.

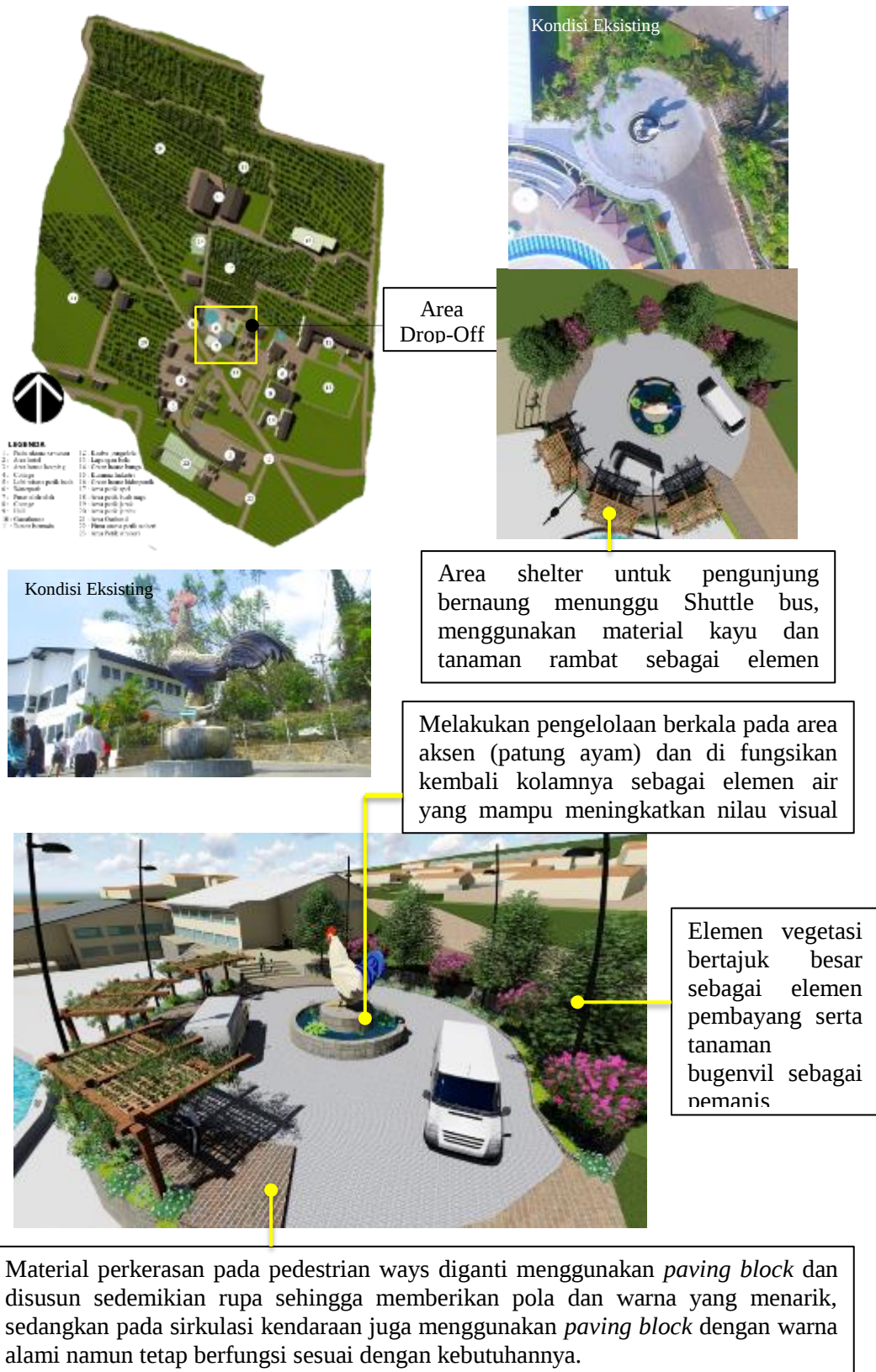
Gambar 4.26 Rekomendasi desain area bermain

3. Area Drop-Off (A9)

Pada area drop-off terdapat aksesoris yang menjadi ciri khas kawasan. Namun, kualitas visual elemen lanskap kurang sesuai, dikarenakan material penutup tanah yang digunakan merupakan material yang kurang ramah lingkungan dan tidak selaras dengan sekitarnya, sehingga menghilangkan identitas kawasan. Tidak terdapat pola nilai keseimbangan, irama, pola yang terlihat pada area.

Elemen vegetasi pada area sangat minim, sehingga tidak ada elemen pembayangan pada area drop-off, sedangkan area tersebut diperuntukan untuk pengunjung menunggu shuttle bus. Dibutuhkannya vegetasi dengan tajuk lebar yang ditata sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan pembayangan dan nilai estetika area dan elemen bangunan yang mampu memberikan pembayangan bagi pengunjung. Penataan vegetasi dengan pola dan irama yang sesuai, dengan proporsi yang tepat pula.

Material elemen perkerasan pada kawasan perlu diganti menggunakan material yang lebih ramah lingkungan dan sesuai dengan fungsinya. Dengan pola, irama dan proporsi yang sesuai, sehingga dengan mengganti material kramik dengan paving block pada area *pedestrian ways*. Tekstur material penutup jalan harus memiliki tekstur kasar agar nyaman digunakan bagi pengunjung.



Gambar 4.27 Rekomendasi desain area drop off

4. Area Pusat Oleh-Oleh (A11)

Kesatuan bangunan terhadap kawasan Kusuma Agrowisata masih kurang, tidak memberikan identitas yang sesuai terhadap kawasan. Fasad bangunan pada kawasan merupakan bangunan dengan struktur batu bata dan kayu, dengan bentukan arsitektur lokal yang memadukan warna coklat dan krem pada bangunan. Sedangkan bangunan pusat oleh-oleh memiliki bentukan yang modern dengan material bangunan berupa bata putih dan struktur baja. Tidak terdapat aksesoris pada bangunan, namun terdapat pola dan irama pada fasad bangunan berupa bukaan yang berukuran besar dan berulang, namun tidak sesuai dengan tema pada kawasan. Material atap menggunakan asbes sedangkan bangunan lainnya menggunakan genteng tanah liat. Tidak memiliki nilai keseimbangan pada fasad bangunan.



Area Pusat Oleh-oleh



Redesain bentukan bangunan serta warna fasad bangunan disesuaikan dengan bangunan lainnya pada kawasan. material yang digunakan juga menyesuaikan tema kawasan.

Terdapat elemen vegetasi pada kawasan, namun terletak pada seberang bangunan, tidak terdapat vegetasi bertajuk besar di sekeliling bangunan. Sedangkan elemen vegetasi sangat dibutuhkan sebagai barrier untuk menangkal udara kotor dan suara bising, serta memberikan pembayangan pada bangunan terutama pada lantai dua bangunan. Proporsi pohon diletakan tidak terlalu banyak namun memiliki bentukan tajuk yang cukup besar agar mampu menaungi area.



Diberikan elemen vegetasi pada sekitar kawasan, vegetasi bertajuk besar berada di sisi bangunan karena memiliki ruang terbuka pada lantai duanya, sedangkan pohon bugenvil dan cemara di letakan sebagai pemanis area pusat oleh-oleh.

Gambar 4.28 Rekomendasi desain area pusat oleh-oleh

5. Area Pabrik (A14)

Fasad dan bentukan bangunan tidak memiliki kesatuan terhadap kawasan, sehingga tidak mampu memberikan identitas yang sesuai. Fasad bangunan yang berwarna putih dengan bentukan sederhana dan penggunaan material bangunan yang berbeda dengan bangunan lainnya pada kawasan menjadikan area ini tidak setema dengan kawasan Kusuma Agrowisata. Tidak terdapat aksesoris pada area, serta tidak ada irama dan pola yang dapat dilihat pada area pabrik, sehingga tidak memberikan keterkaitan bagi pengunjung untuk dilihat.

Elemen vegetasi pada kawasan juga masih minim, tidak terdapat penghijauan apapun pada area ini, sedangkan tingkat aktivitas pada bangunan pabrik cukup tinggi sehingga dibutuhkan penghawaan yang mencukupi, dengan adanya elemen vegetasi yang mampu memberikan pembayangan dapat membantu menurunkan suhu pada bangunan jika dilihat dari fungsinya. Untuk kualitas visual, elemen vegetasi mampu memberikan nilai lebih dengan penataan dan pola irama yang sesuai dengan kombinasi warna vegetasi yang menarik pula. Sehingga area bangunan pabrik mampu memberikan nilai kesatuan pada

kawasan walaupun bukan merupakan atraksi yang menarik untuk dikunjungi oleh pengunjung.

Elemen perkerasan pada kawasan sudah sesuai, dengan penggunaan *paving block* untuk sirkulasi di depan bangunan. Dengan pola dan irama sederhana dengan warna alami yang diberikan memberikan kesan menyatu dengan kawasan. elemen air tidak dibutuhkan dan tidak sesuai dengan peruntukan pada area. Rekomendasi desain untuk area pabrik dapat dilihat pada gambar 4.28.

6. Sirkulasi Area Wisata Petik Buah Jeruk (S6)

Kesatuan pada kawasan sudah terlihat dari perpaduan warna pada sirkulasi dan area hijau kawasan. Paduan warna coklat pada sirkulasi dengan warna hijau pada vegetasi memberikan warna alami yang masih sangat terjaga. Namun pada sirkulasi area tidak terdapat pola dan irama yang jelas, serta tidak terdapat material perkerasan pada area petik buah. Terdapat material *paving block* namun kondisinya sudah tidak terawat dan sudah hancur, belum ada perbaikan pada sirkulasi sehingga memberikan nilai buruk pada area. Jenis vegetasi yang terdapat pada area berupa pohon jeruk, karena kawasan merupakan area pada wisata petik buah jeruk. Namun perletakan vegetasi tidak memiliki pola dan irama. Material penutup sirkulasi yang digunakan juga sebaiknya memiliki sifat yang ramah lingkungan dengan karakteristik yang sesuai dengan fungsi pada kawasan. dengan proporsi yang sesuai juga agar dapat memberikan nilai kesatuan dengan area sekitarnya. Berdasarkan kebutuhan pengunjung, area petik buah membutuhkan tempat bernaung bagi pengunjung sekaligus untuk beristirahat dan menikmati hasil petikannya. Antrian menuju area wisata petik buah yang cukup panjang menyebabkan pengunjung membutuhkan area bernaung, namun material yang digunakan juga masih ramah terhadap lingkungan dan tidak merusak kealamian pada area petik buah tersebut. Rekomendasi desain untuk area pabrik dapat dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Rekomendasi desain area pabrik



Memberikan pembatas antara jalur sirkulasi dan area petik, untuk memperjelas alur sirkulasi,

Memberikan material perkerasan sebagai media penutup tanah material yang digunakan berupa pecahan batu granit, dengan memanfaatkan bahan daur ulang dan memiliki fungsi yang sesuai serta masih mampu menyerap air.



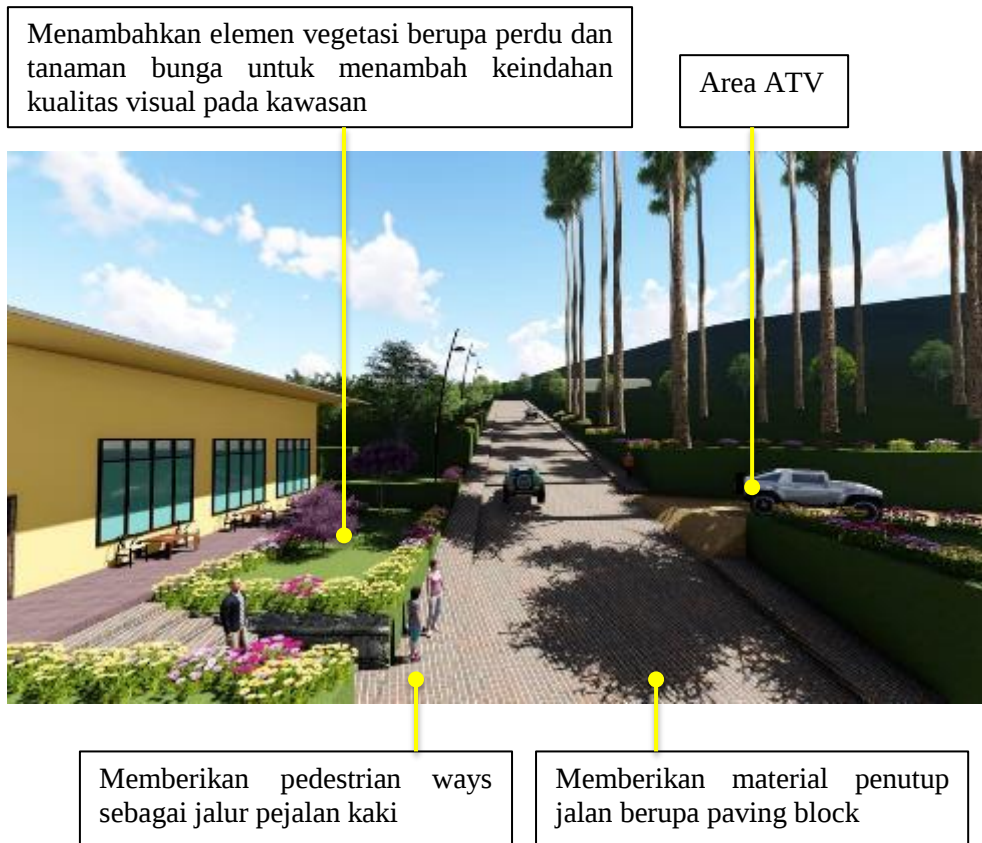
Untuk meningkatkan kualitas wisata pada kawasan, diberikan fasilitas area beristirahat pada area wisata petik buah, dengan memanfaatkan material bekas seperti palet kayu dan memanfaatkan naungan dari tajuk pohon jambu.

Gambar 4.30 Rekomendasi desain area petik jeruk

7. Sirkulasi Outbond (S7)

Pada sirkulasi area outbond tidak terdapat nilai keseimbangan untuk elemen perkerasan, dikarenakan tidak terdapat material perkerasan apapun untuk menutupi sirkulasi outbond, sehingga kondisi sirkulasi hanya dengan keadaan tanah terbuka. Nilai kesatuan pada sirkulasi sudah terlihat, dari perpaduan warna antara coklat dan hijau yang diberikan oleh tanah dan vegetasi. sehingga pada saat musim hujan sangat berbahaya untuk dilalui oleh pejalan kaki. Jenis vegetasi yang berada pada area yaitu pohon ulin yang berfungsi sebagai media fasilitas permainan outbond sekaligus menjadi elemen pebayang pada kawasan. Pada sisi sirkulasi terdapat beberapa pohon cemara sebagai pembatas ruang. Namun, tidak terdapat sirkulasi khusus untuk pejalan kaki seperti pedestrian ways pada area, sehingga sirkulasi manusia dan kendaraan menjadi satu jalur. Jalur yang digunakan merupakan jalur atraksi ATV yang dijadikan fasilitas hiburan pada kawasa, sehingga cukup membahayakan. Maka dari itu perlu difasilitasinya pedestrian ways agar tidak membahayakan penunjang maupun pengelola dengan material penutup yang layak dan sesuai dengan fungsi aktifitas pada area tersebut.





Gambar 4.31 Rekomendasi desain area sirkulasi outbond

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sebagai hasil penelitian “Kualitas Visual Lanskap pada Kusuma Agrowisata, Kota Batu, Jawa Timur” dalam bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa Kusuma Agrowisata merupakan objek wisata unggulan yang sudah dikenal dari tahun 1990-an, sehingga memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kualitas wisata hingga ikut melestarikan kebudayaan Kota Batu. Sehingga, memperhatikan kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata merupakan hal penting untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas wisata bagi objek itu sendiri maupun terhadap Kota Batu.

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE), maka dapat diketahui kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata yang dinilai berdasarkan *vantage point* terbagi menjadi tiga kategori, yaitu kategori “rendah”, kategori “sedang”, dan kategori “tinggi”.

1. Pada kategori rendah terdapat 6 *vantage point* menurut responden mahasiswa arsitektur yaitu dengan nilai $SBE < 63.31$, sedangkan terdapat 8 *vantage point* pada kategori rendah menurut responden pengunjung dengan nilai $SBE < 43.05$. Rekomendasi diberikan pada *vantage point* yang masuk kedalam kategori rendah agar mampu meningkatkan kualitas visual lanskap pada kawasan Kusuma Agrowisata.
2. Pada kategori sedang terdapat 17 *vantage point* menurut responden mahasiswa arsitektur yaitu dengan nilai $63.31 < SBE < 126.63$, sedangkan terdapat 12 *vantage point* pada kategori rendah menurut responden pengunjung dengan nilai $43.05 < SBE < 86.10$. Pada kategori sedang dilakukan analisis kualitatif lebih lanjut untuk mengetahui perlu atau tidak perlunya dilakukan rekomendasi.
3. Pada kategori tinggi terdapat 3 *vantage point* menurut responden mahasiswa arsitektur yaitu dengan nilai $SBE > 126.63$, sedangkan terdapat 6 *vantage point* pada kategori rendah menurut responden pengunjung dengan nilai $SBE > 86.10$. *Vantage point* tersebut masuk kedalam kategori tinggi berdasarkan hasil perhitungan SBE yang didukung dengan hasil analisis kualitatif berdasarkan indikator visual elemen lanskap.

Hasil keseluruhan dari penilaian *vantage point* yang mewakili kualitas visual lanskap Kusuma Agrowisata bahwa kawasan penelitian memiliki nilai visual elemen lanskap dalam klasifikasi kelas Sedang, dengan nilai 163.55 yang berarti visual kawasan sudah cukup baik namun kondisi kawasan dan pengelolaannya masih kurang maksimal. Sehingga dengan dilakukannya evaluasi dan memberikan rekomendasi terhadap area yang kurang baik mampu meningkatkan nilai visual elemen lanskap pada Kusuma Agrowisata menjadi baik dan terus mampu dijadikan contoh atau pioneer bagi objek wisata berbasis pertanian (agrowisata) di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kualitas visual lanskap pada Kusuma Agrowisata maka penulis dapat memberikan saran kepada pengelola kawasan yaitu, perlu dilakukannya pengelolaan lebih lanjut terhadap lanskap kawasan, terutama pada *vantage point* yang memiliki nilai rendah agar mampu meningkatkan nilai kualitas visual lanskap sekaligus kualitas wisata pada kawasan Kusuma Agrowisata. Bagi masyarakat dan pengunjung diharapkan mampu berkerjasama untuk menjaga lingkungan serta kondisi lanskap demi mempertahankan kualitas visual kawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Yoeti, Oka. 1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Angkasa: Bandung
- Arifin, H. S. 1992. Beberapa Pemikiran Pengembangan Agrowisata pada Kawasan Cagar Budaya Betawi di Condet, Jakarta Timur. IPB. Bogor, 20-21 September 1989. (Jurnal)
- Ashihara, Yoshinobu, 1974, Exterior Design in Architecture, Van Nostrand Reinhold Co, New York
- Booth, N. K. 1983. Basic Elements of Landscape Architecture Design. Waveland Press Inc., Illinois. 315 p.
- Budiyono D, Situ Nursijah dan Lucky Ardianto. 2014. Perencanaan Lanskap Kawasan Wisata Pesisir Lalong Kota Luwuk di Sulawesi Tengah. Program Pascasarjana IPB. Bogor. (Jurnal)
- Budiyono D. 2015. Evaluasi Estetika Lingkungan Berdasarkan Persepsi di Welcome Area Kampus Institut Pertanian Bogor. Bogor: Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor. (Jurnal)
- Daniel T.C. 2001. Whiter Scenic Beauty Visual Landscape Quality Assessment in 21st Century. Landscape Urban Plann, 56. p. 267-281.
- Daniel TC and Booster RS. 1976. Measuring Landscape Aesthetics : The Scenic Beauty Estimation Methode. USDA Forest Service Research Paper. RM 167 : 66 p.
- Eckbo G. 1964. Urban Landscape Design. New York: McGraw-Hill Book co. Inc. 248 p.
- Hakim R. 2003. Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap. Jakarta (ID): Bumi Aksara.
- Indri, Sumantris. 2010. Perencanaan Lanskap Kawasan Wisata Pesisir Lalong Kota Luwuk di Sulawesi Tengah. Sulawesi: Landscape Planning of Coastal Tourism Area in Lalong Luwuk City, Central Sulawesi. (Jurnal)
- Iverson WD, Sheppard S.J.R, Strain R.A. 1993. Managing Regional Scenic Quality in the lake Tahoe Basin. Landscape J. 12(1): 23 – 29.
- Kaplan S. 1988. Perseption and Landscape : Conception and Misconception. P 45-55. In J. L. Nasar (ed). Enviromental Aesthetics. New York: Cambridge University Press. 530 p.
- Khairul. 1997. Perencanaan Lanskap Agrowisata Cilantung, Parung, Bogor, Jawa Barat. Jurusan Budidaya Pertanian Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor. Bogor (Jurnal)
- Laurie, M. 1984. An Introduction to Landscape Architecture (terjemahan). American Elseveir Publising Co. Ltd., NewYork.130 p
- Meliawati. 2003. Kajian Karakteristik dan Elemen-Elemen Pembentuk Kualitas Estetika Lanskap Kota Bogor. Bogor: Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor. (Jurnal)
- Nassar, J. L. 1988. Environmental Aesthetics. Cambridge University Press. NewYork. 529 p.
- Nazir, M. 2013. Metode Penelitian. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

- Nurisyah, Siti. 2013. *Perencanaan dan Pengelolaan Lanskap Agrowisata*. Bogor: Departemen Arsitektur Lanskap Faperta IPB.
- Nurisyah, Siti, Akhmad Arifin dan Dewi Rezalini. 2013. *Prinsip Desain*. Bogor: Departemen Arsitektur Lanskap Faperta IPB.
- Rahmafitria, Fitri. 2004. *Evaluasi Lanskap Tepian Sungai Perkotaan Melalui Pendekatan Kualitas Visual dan Kualitas Lingkungan*. Bogor: Sekolah Pasca Sarjana, Institute Pertanian Bogor. (Jurnal)
- Ruswan, Medyuni, Andi Gunawan dan Akhmad Arifin. 2006. *Analisis Pengaruh Elemen Lanskap Terhadap Kualitas Estetika Lanskap Kota Depok*. Bogor: Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institute Pertanian Bogor. (Jurnal)
- Sare, Maksimus, Riyanto Djoko dan Presti Ameliawati. 2015. *Analisis Kualitas Visual pada Lanskap Alun-Alun Tugu Balai Kota Malang*. Malang: Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Tribhunawa Tungadewi. (Jurnal)
- Simonds JO. 1983. *Landscape Architecture*. New York (US): McGraw-Hill Book Co, Inc. 331 p.
- Soekadijo, R.G. 2000. *Anatomi Pariwisata Memahami Pariwisata Sebagai Systemic Linkage*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama. (Jurnal)
- Tveit, M. Sundli. 2012. *Scenic beauty: Visual landscape assessment and human landscape perception*. British Psychological Society and John Wiley & Sons, Ltd.