

PENERAPAN BENTUK ARSITEKTUR ANALOGI LANGSUNG BUAH CIPLUKAN PADA AGROWISATA KEBUN PAK INGGIH DI KABUPATEN GRESIK

Charline Agnes Sugianto⁽¹⁾, Farida Murti⁽²⁾

⁽¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

⁽²⁾Dosen Program Studi Arsitektur Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

e-mail: charlineagnes@gmail.com

Abstrak

Setelah sukses membuat potensi pertambangan menjadi objek wisata, kini pemerintah desa ingin menjadikan potensi pertanian atau perkebunan menjadi objek wisata agro. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan ekonomi masyarakat desa di masa pandemi, meningkatkan nilai hasil jual perkebunan yang dibeli murah oleh tengkulak, dan kondisi tanah desa Sekapuk merupakan tanah tadah hujan sehingga kurang efisien jika dijadikan pertanian. Nantinya agrowisata yang ditawarkan tidak hanya perkebunan saja tetapi juga terdapat agrowisata peternakan dan perikanan, sehingga wisatawan dapat merasakan berwisata sambil beredukasi. Dengan metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif, yaitu pengumpulan data berupa studi literatur dan studi banding, survey lokasi, dan wawancara. Maka dapat diketahui aksinya yang semula merupakan aksi pengembangan kini dirubah menjadi aksi redesain, karena melihat dari kondisi eksisting yang tidak mencerminkan tempat wisata yang dapat menarik perhatian wisatawan. Sehingga dalam penerapan desainnya menggunakan pendekatan arsitektur analogi langsung dengan mengambil bentuk buah ciplukan sebagai ide bentuk dan elemen daya tarik pada desain. Kemudian bentuk tersebut mengalami transformasi namun tetap menyerupai objek yang dianalogikan, yang penerapannya diterapkan ke dalam bentuk massa bangunan, tatanan massa atau landscape, serta elemen-elemen pendukung seperti gapura, pergola, dan elemen penghias lainnya.

Kata Kunci - Agrowisata, Kebun Pak Inggih, Sekapuk, Analogi

Abstrack

After successfully turning mining potential into a tourist attraction, now the village government wants to turn the potential of agriculture or plantations into agro tourism objects. This is done to improve the economy of rural communities during the pandemic, increase the selling value of plantation products purchased at cheap prices by middlemen, and the condition of the land in Sekapuk Village is rainfed land so it is less efficient if used for agriculture. Later, the agro-tourism offered is not only plantations but also livestock and fisheries agro-tourism, so that tourists can experience traveling while educating. The research method used is qualitative methods, namely data collection in the form of literature studies and comparative studies, site surveys, and interviews. So it can be seen that the action which was originally a development action has now been changed to a redesign action, because judging from the existing conditions that do not reflect tourist attractions that can attract tourists' attention. So in the application of the design using a direct analogy architectural approach, by taking the ciplukan fruit formation as an idea of shape and elements of attraction in the design. Then the formation undergoes a transformation but still resembles the object being analogous, whose application is applied to the form of building mass, mass order or landscape, as well as supporting elements such as gates, pergolas, and other decorative elements.

Keywords - Agro-tourism, Pak Inggih Garden, Sekapuk, Analogy

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan potensi alamnya baik biotik maupun abiotik yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia, keanekaragaman potensi alam inilah yang dapat menjadi peluang besar bagi Indonesia dalam mengembangkan sektor pariwisata. *Australian Department of Tourism (Black 1999)* mendefinisikan pariwisata merupakan wisata yang berbasis pada alam dengan mengikutkan aspek pendidikan. Istilah wisata alam inilah yang saat ini lebih dikenal dengan sebutan agrowisata, yang memadukan antara pariwisata dan pertanian atau perkebunan untuk menjadi tempat destinasi wisata sekaligus tempat edukasi.

Untuk itu agrowisata kini menjadi pilihan tujuan wisata yang tepat bagi masyarakat perkotaan karena manusia yang sering merasa jenuh dengan kebisingan kota, polusi, dan kemacetan akibat urbanisasi yang semakin padat. Hal ini juga dilakukan pemerintah desa Sekapuk untuk mengembalikan ekonomi masyarakat setempat dimasa pandemi Covid-19, mensejahterakan atau meningkatkan pendapat petani akibat hasil pertanian atau perkebunan yang dijual murah oleh tengkulak, dan kondisi tanah di desa Sekapuk yang merupakan tanah tadah hujan sehingga kurang efisien karena hanya dapat dipanen satu tahun dalam sekali.

Potensi alam pertanian atau perkebunan inilah yang banyak dimiliki oleh desa-desa, salah satunya yaitu potensi alam di Desa Sekapuk Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik. Yang tertulis dalam RTRW Kabupaten Gresik tahun 2010 – 2030 bahwa strategi yang produktif, ramah lingkungan, dan berkelanjutan bagi lahan perkebunan atau pertanian dengan

menjadikannya sebagai agroekowisata dan ekowisata.

Yang saat ini pada eksisting terdapat beberapa jenis tanaman buah yang telah ditanam seperti jambu, durian, kelengkeng, jeruk, belimbing, dan lemon. Terdapat juga fasilitas umum seperti toilet dan gazebo, serta icon patung “Pak Inggih” sebagai penandanya, ada pun jalan sirkulasi wisatawan di dalam site dengan pola sirkulasi linear (lurus), dan disana juga telah dibangun akses jalan dari jalan utama sampai pada site kebun pak inggih dengan kondisi jalan yang masih berbatuan.

Dan dalam aksinya yang semula merupakan pengembangan karena mengembangkan lahan perkebunan menjadi objek wisata, kini diubah menjadi aksi redesain. Hal ini dilakukan karena desain yang ada pada eksisting kebun pak inggih tidak rekreatif dalam skala objek wisata. Dimana terletak pada desain tatanan massa dan sirkulasinya yang bersifat monoton disertai juga letak tanaman yang ditanam tidak memperhatikan pengaruh iklim terhadap tanaman dan keamanan wisatawan. Pertimbangan inilah yang kemudian menjadi keputusan untuk mengubah aksi menjadi redesain.

Pada penerapan desainnya menggunakan pendekatan aritektur analogi langsung, yaitu pendekatan yang lebih menekankan pada bentukan yang menyerupai objek yang dianalogikan. Ide bentuk yang diambil adalah buah ciplukan sebagai karakter dari lokasi perkebunan.

IDENTIFIKASI DAN PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah dalam objek agrowisata, yaitu :

1. Bagaimana menerapkan pendekatan arsitektur analogi langsung pada bentuk tata massa atau landscape pada Agrowisata Kebun Pak Inggih?
2. Bagaimana merancang bentuk bangunan yang menarik daya tarik wisatawan dengan pendekatan arsitektur analogi langsung?

RUANG LINGKUP DISKUSI

Berikut merupakan ruang lingkup diskusi atau batasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pembahasan difokuskan pada bentuk bangunan pada massa utama, penataan tata massa bangunan, dan penataan kebun atau landscape yang menerapkan pendekatan analogi langsung.
2. Penggabungan antara fungsi wisata dengan fungsi edukasi pertanian atau perkebunan.

MANFAAT PENELITIAN

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini untuk beberapa pihak yang bersangkutan, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk peneliti
 - a. Dapat menjadi ilmu atau wawasan baru terhadap perpaduan desain wisata dan edukasi sebagai objek rancangan dengan lingkup skala besar.
 - b. Media pembelajaran dan ilmu pengetahuan tentang arsitektur dan agrowisata.
2. Untuk Institusi Pendidikan Tinggi
 - a. Menjadi sarana edukasi bagi dunia Pendidikan.
 - b. Menjadi media pembelajaran dan referensi yang dapat bermanfaat dari berbagai aspek yang terkait.
3. Untuk Pemerintah Desa Sekapuk
 - a. Desa Sekapuk dapat lebih dikenal oleh banyak wisatawan dari luar kota karena objek daya tarik wisatanya yang khas.
 - b. Dapat meningkatkan pendapatan daerah dengan adanya objek daya tarik wisata alam.

- c. Sebagai wadah percontohan objek wisata lain dengan memanfaatkan lahan perkebunan menjadi objek wisata.

METODOLOGI

Metodologi yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Proses Pendahuluan :
 - Langkah awal yang dilakukan yaitu mencari isu objek yang dirancang dan survey lokasi.
 - Pada latar belakang menjelaskan kondisi eksisting pada isu objek yang dipilih, beserta permasalahan yang terkait untuk diselesaikan pada desain.
 - Ditentukan ide atau gagasan dalam aksi penyelesaian permasalahan.
 - Ditetapkan tujuan untuk mengetahui harapan yang dicapai dalam desain, sasaran ditentukan untuk mengetahui target kalangan usia yang menikmati objek, dan penentuan batasan-batasan yang diterapkan pada objek yang dipilih.
2. Pencarian data atau Kepustakaan
 - Melakukan studi literatur yang berkaitan dengan judul yang dirancang atau dipilih. Dengan memahami pengertian serta aspek-aspek yang terkait dengan objek rancangan.
 - Mencari objek studi banding atau objek yang sejenis pada objek bangunan Kebun Pak Budi dan Bale Tani. Yang dikemudian dianalisa, sehingga dapat mengetahui karakter pada masing-masing objek untuk kemudian dipakai sebagai wawasan dalam merancang.
 - Penentuan karakter baik karakter objek, pelaku, dan karakter lokasi, Untuk mengetahui karakter objek atau kekhasan objek rancangan, karakter pelaku untuk mengetahui sasaran pelaku atau ciri khas pelaku di sebuah objek yang dirancang, dan

karakter lokasi untuk mengetahui keistimewaan tapak pada lokasi yang telah ditetapkan.

3. Konsepsualisasi

- Setelah mengetahui 3 karakter diatas maka dapat dirumuskan konsep dasar dengan pendekatan arsitektur. Sehingga pada proses desain memegang acuan dan pedoman pada prinsip-prinsip konsep dasar dan pendekatan arsitektur.

4. Analisa Tapak dan Ruang Dalam

- Untuk analisa tapak luasan lahan yang dipilih telah ditentukan oleh pemerintah desa Sekapuk, sehingga yang dilakukan adalah menganalisa kondisi lingkungan sekitar serta memeberi rekomendasi. Sedangkan pada analisa ruang dalam melakukan analisa berdasarkan pelaku, aktivitas, pola kegiatan kebutuhan ruang, besaran ruang, dan lain sebagainya.

5. Penerapan Konsep

- Menentukan ide bentuk.
- Dari ide bentuk melakukan transformasi.
- Menerapkan konsep arsitektur berlandaskan dari konsep dasar dan pendekatan konsep arsitektural yang kemudian diterapkan pada arsitektur lebih kecil dari bangunan, sama dengan bangunan, serta konsep arsitektur lebih besar dari bangunan.

6. Hasil Rancangan

- Tahap terakhir yaitu melakukan desain pada objek redesain, berdasarkan proses dari tahap awal hingga pada tahap akhir, sehingga dapat dihasilkan desain rancangan pada Agrowisata Kebun Pak Inggih.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

• Kajian Pendekatan Arsitektur secara Teoritis

Menurut Geoffrey Broadbent, Analogi merupakan suatu mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa kedalam sintesa, artinya bahwa dalam pendekatan analogi

tidak hanya menjiplak objek alam yang dianalogikan saja, tetapi perlu dilakukan analisis dalam merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Dengan 3 (tiga) prinsip Arsitektur Analogi berupa kemiripan visual dengan objek yang dijadikan perbandingan, berusaha mentransfer suatu keterangan seakan merupakan hal yang sama, dan tidak menimbulkan interpretasi lain.

Dalam buku Design in Architecture karya Broadbent, pendekatan analogi dibagi ke dalam tiga macam, yaitu analogi langsung, analogi personal, dan analogi simbolik.

- a. Analogi langsung : elemen-elemen yang dianalogikan menyerupai objek yang dianalogikan.
- b. Analogi personal : bentuk desain yang hanya dapat dipahami ketika seseorang menjadi bagian dari permasalahan desain.
- c. Analogi simbolik : merupakan bentuk analogi tidak langsung, dengan memasukkan makna tertentu ke dalam desain.

Yang pada penerapan desainnya difokuskan pada pendekatan arsitektur analogi langsung untuk kemudian diterapkan pada tatanan massa atau landscape dan bentuk massa utama.

• Kondisi Tapak dan Data Eksisting



Gambar 1. Ukuran Tapak (sumber: Google Maps)

Tapak terletak di Jl. Unnamed Road, Solok, Desa Sekapuk Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik. Tidak tertulis jelas nama jalannya dikarenakan lokasi tapak yang berada di tengah-tengah

perkebunan, dengan site menghadap ke Timur.

Panjang Timur : 214 m

Panjang Barat : 130 m dan 84 m

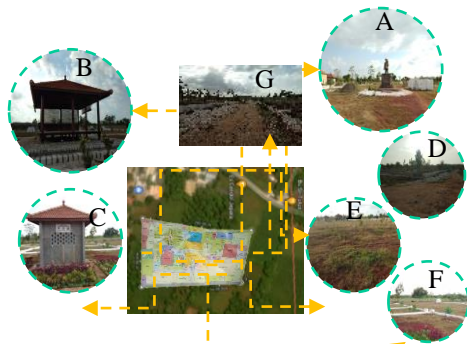
Panjang Utara : 106 m

Panjang Selatan : 133 m

Total luasan = ±25.000 m²/2.5 Ha

Lebar akses jalan = 8 m (1 jalan, 2 arah)

Lokasi tapak berada di tengah-tengah perkebunan dimana lahan yang akan di redesain menjadi agrowisata merupakan lahan tapak milik pemerintah desa, sehingga sudah ditentukan batas tapak yang dapat dibangun. Sedangkan sekitar tapak merupakan area perkebunan milik orang lain, sehingga tidak dapat dijadikan sebagai agrowisata karena hanya lahan pemerintah desa Sekapuk saja yang dapat dijadikan agrowisata. Gambar dibawah merupakan data eksisting pada tapak, namun karena aksi yang diambil adalah redesain maka terdapat sebagian area yang di pertahankan dan yang tidak/diganti.



Gambar 2. Data Eksisting
(sumber : Data Penulis)

Gambar diatas merupakan data eksisting yang saat ini terdapat pada lokasi kebun Pak Inggih, yaitu :

A = Patung Pak Inggih

B = Gazebo

C = Toilet

D = Kebun buah jeruk, lemon, dan jambu

E = Kebun belimbing dan durian

F = Sirkulasi dalam site

G = Pembangunan akses jalan yang masih berbatuan.

• Pengolahan dan Penataan Massa

a. Ide Bentuk Gubahan Massa

Ide bentuk dipilih menyesuaikan dengan karakter pada lokasi site dipilih, yaitu buah ciplukan. Hal ini dikarenakan buah ciplukan mudah ditemukan dan tumbuh liar di daerah pertanian maupun perkebunan, selain itu buah ciplukan juga menjadi kebiasaan turun-temurun menyarakat desa Sekapuk apabila sehabis menggembala kambing buah ciplukan dimakan supaya tenggorokan tidak kering.



Gambar 3. Buah Ciplukan
(sumber: Google)

b. Transformasi

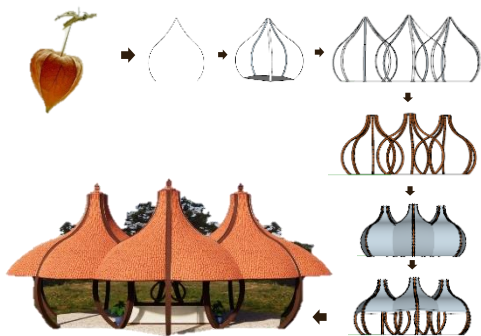
Transformasi yang digunakan menggunakan transformasi analogi, dimana transformasi ini menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan (Buku Design in Architecture, Geoffrey Broadbent). Proses transformasi yang pertama yaitu mentransformasikan bentuk buah ciplukan untuk diterapkan pada bentukan tatanan massa atau landscape.





Gambar 4. Proses Transformasi Tataan Massa atau Landscape
(sumber: Data Penulis)

Transformasi yang kedua merupakan transformasi yang diterapkan pada bentuk bangunan. Diambil dari bentuk kelopak buah ciplukan yang melengkung, sehingga menjadi daya tarik atau ciri khas pada bangunan. Transformasi ini hanya diterapkan pada bangunan utama di Agrowisata Kebun Pak Inggih yaitu pada area penerima, dimana area penerima merupakan pandangan pertama serta tempat yang pertama kali dituju oleh wisatawan yang berkegiatan membeli tiket dan akses masuk menuju area agrowisata.

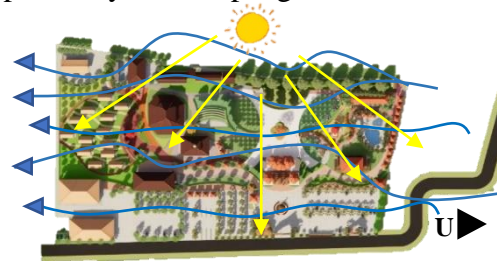


Gambar 5. Proses Transformasi pada Bentuk Bangunan Utama
(sumber : Data Penulis)

c. Pola Tataan Massa atau Landscape

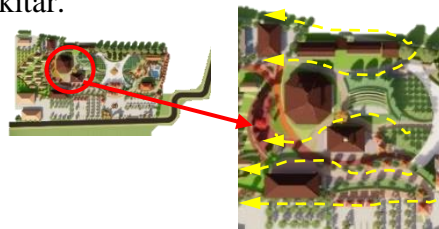
Dalam fasilitas agrowisata ini terdapat bangunan dengan massa banyak diantaranya merupakan 18 massa dengan fungsi yang berbeda, sedangkan 12 massa lainnya memiliki fungsi yang sama. Untuk itu dalam bentuk tataan massa atau landscapenya menggunakan bentuk analogi langsung buah ciplukan, agar dapat memperkuat buah ciplukan sebagai icon serta karakter lokasi setempat.

Dimana dalam penataannya menggunakan pola tataan massa yang tersebar agar dapat merespon iklim (matahari dan angin), memberikan peluang bagi cahaya matahari dan angin untuk dapat masuk mengenai semua bagian bangunan sehingga semua bangunan dapat mendapatkan pencahayaan dan penghawaan alami.



Gambar 6. Bentuk Tataan Massa atau Landscape
(sumber : Data Penulis)

Dengan pola tersebar bangunan dan area hijau (tumbuhan) dapat saling menyatu serta tidak memberi kesan monoton. Sehingga penggunaan energi pada tiap massa bangunan dapat menerapkan konsep hemat energi karena memanfaatkan kondisi iklim lingkungan sekitar.



Gambar 7. Bangunan dan Ruang Luar
(sumber : Data Penulis)

Pada penataan elemen ruang luar pada Agrowisata Kebun Pak Inggih tidak ada ruang negatif, dikarenakan setiap area atau titik dimanfaatkan sebagai area hijau aktif (terdapat aktivitas pelaku) dan dimanfaatkan sebagai spot-spot elemen ruang luar seperti spot foto, hardscape, dan softscape.



Gambar 8. Spot Foto
(sumber : Data Penulis)



Gambar 9. Hardscape
(sumber : Data Penulis)



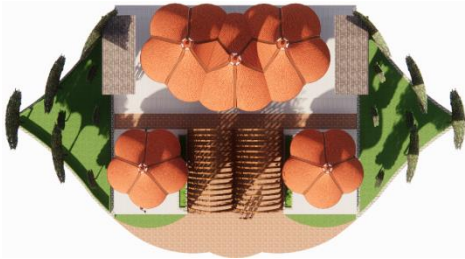
Gambar 10. Softscape
(sumber : Data Penulis)

d. Bentuk Massa Utama

Dalam penerapan bentuk buah ciplukan hanya dianalogikan pada bangunan massa utama, yaitu dengan fungsi area penerima dan loket tiket. Yang pada area penerima terdapat 3 bangunan yang menyatu menjadi satu, hal ini diambil dari ciri khas buah ciplukan yang tumbuh bergerombol atau berdekatan. Dengan bentuk atap yang melengkung beserta terdapat 5 sisi atap yang melambangkan bentuk buah ciplukan yang memiliki 5 sisi kelopak.

Warna buah ciplukan juga diterapkan ke dalam bangunan, dimana ketika matang buah ciplukan berwarna oranye kecoklatan, hal ini juga tampak pada bangunan massa utama dimana penggunaan materialnya menggunakan warna coklat yang berasal dari material seperti kayu dan genteng. Sehingga elemen-elemen pada buah ciplukan yang khas diterapkan pada bangunan untuk tercipta kemiripan visual dan tidak tercipta interpretasi atau kesan bentuk lain bagi pelaku wisatawan yang melihatnya.





Gambar 11. Bentuk Massa Utama (Area Penerima)
(sumber : Data Penulis)

Sedangkan pada penerapan analogi buah ciplukan pada loket tiket memiliki bentuk dan prinsip yang sama seperti pada area penerima, hanya saja loket tiket berdiri pada satu bangunan sehingga bentuk buah ciplukan secara kesatuan lebih terlihat jelas. Berikut merupakan gambar penerapan bentuk analogi buah ciplukan pada massa loket tiket.

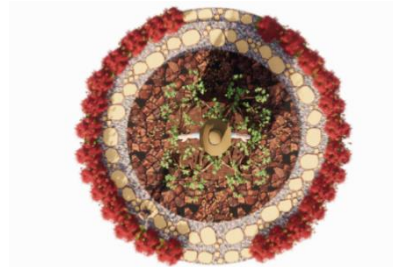
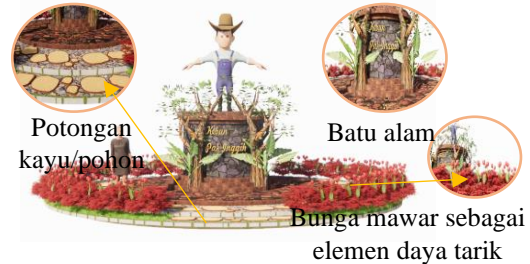


Gambar 12. Bentuk Massa Utama (Loket Tiket)
(sumber : Data Penulis)

• **Pengolahan Elemen Ruang Luar**

Didalam sebuah objek rencana kawasan perlu adanya elemen pembentuk citra sebuah kawasan, sehingga wisatawan dapat mengingat suatu ciri khas yang menjadi penonjol atau pengingat objek wisata tersebut. Untuk itu pada Agrowisata Kebun

Pak Inggih elemen pembentuk citra kawasan ialah patung pak inggih, karena patung pak inggih inilah yang menjadi icon dalam agrowisata ini.



Gambar 12. Pengolahan Elemen Ruang Luar
(sumber : Data Penulis)

• **Landscaping-Hardscape**

Dalam objek kawasan khususnya objek rancangan wisata dimana kegiatannya banyak dilakukan di ruang luar atau ruang terbuka pasti terdapat elemen hardscape yang banyak ditemukan, hal ini juga terdapat dalam Agrowisata Kebun Pak Inggih yaitu seperti pergola, penanda, kolam, amfiteater, dan lain sebagainya.





Gambar 13. Hardscape-Penanda
(sumber : Data Penulis)

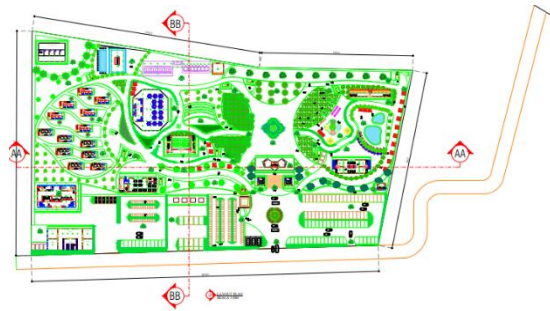
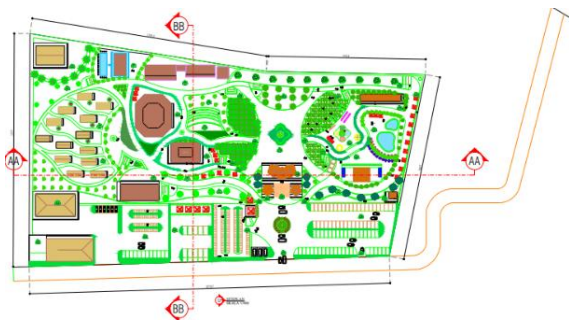
• **Landscaping-Softscape**

Pada hardscape merupakan objek perkerasan, sedangkan pada softscape merupakan elemen lunak yang bersifat aktif. Yang pada softscape kebun pak inggih diterapkan pada kebun buah, seperti buah pisang, pepaya, jeruk, jambu air, manggis, alpukat, sukun, durian, kelengkeng dan lemon.



Gambar 16. Softscape-Kebun Buah
(sumber : Data Penulis)

HASIL RANCANGAN



KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil desain diatas maka dapat disimpulkan Agrowisata Kebun Pak Inggih menerapkan ketiga prinsip arsitekur analogi yang dapat menghasilkan desain yang unik serta berkarakter, sehingga dapat menyampaikan pesan ketika wisatawan melihat objek bangunan tersebut. Yang dalam proses desainnya tidak hanya sekedar menirukan ide bentuk tetapi terdapat proses analisis sehingga menghasilkan bentukan baru namun masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan.

DAFTAR PUSTAKA

Broadbent, Geoffrey, (1980), Design in Architecture, London, Wiley
 Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Gresik Tahun 2010-2030
 Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Gresik 2016-2021
 Rencana Pembangunan Kepariwisata Desa Sekapuk
 Triana Setiyarini, Y. C. (2019). Konsep Pengembangan Ekowisata Garam Melalui Pendekatan Triple Helix Di Pulau Madura. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 13(1), 56-72.