

PERANCANGAN PROYEK PUSAT PENGOLAHAN SERTA AREA EDUWISATA UBI KAYU DI WONOGIRI

Angelina Kuncoro^a, Yusuf Ariyanto^b

^{a/b}Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland,
Surabaya, Indonesia

Alamat email untuk surat menyurat : yusuf.ariyanto@ciputra.ac.id^b

ABSTRACT

The existence of tourist attractions is one of the essential things in developing the economy and introducing an area to the broader community. A tourist spot is expected to show the face of the region, as well as become a place for the community to get entertainment, new experiences, and new knowledge. In today's increasingly advanced era, more methods are emerging that are used in architectural design, but sometimes they are less able to pay attention to their impact on the environment. Angel Interior Architecture saw an opportunity with the Organic Architecture approach, which, as a result, is also utilized in design processes. In writing this final assignment, an analysis of the business environment will be carried out using online data collection techniques by conducting literature and field studies to collect various information. Considering the analysis's conclusions, it appears that there is a growing need for tourism destinations as a result of societal pressure. Angel Interior Architecture is a commercial design consultancy specializing in organic architecture, which is said to positively affect society and the environment. It can also add a distinctive element to any current design. Ubi Kayu Wonogiri's Edutourism design project is a manifestation of solving problems in the Wonogiri environment, so it is hoped that Ubi Kayu Wonogiri's Edutourism design can increase Wonogiri's progress, from the economic sector to tourism in Wonogiri.

Keywords: Architecture, Edutourism, Interior, Organic Architecture

ABSTRAK

Adanya tempat wisata merupakan salah satu hal yang penting dalam mengembangkan perekonomian serta mengenalkan suatu daerah kepada kalangan luas. Sebuah tempat wisata diharapkan dapat menunjukkan wajah dari daerahnya, serta menjadi wadah bagi masyarakat untuk mendapatkan hiburan, pengalaman baru, hingga pengetahuan baru. Pada Era yang semakin maju saat ini, semakin banyak muncul metode yang digunakan pada perancangan arsitektur, namun terkadang kurang dapat memerhatikan dampaknya pada lingkungan. Berawal dari hal tersebut, Angel Interior Architecture menemukan peluang mengenai pendekatan *Organic Architecture*, yang juga digunakan sebagai pendekatan dalam metode perancangan. Pada penulisan tugas akhir ini, akan dilakukan analisis lingkungan bisnis dengan teknik pengumpulan data secara online dengan melakukan studi literatur dan studi lapangan untuk mengumpulkan berbagai informasi. Berdasarkan hasil Analisis, dapat disimpulkan bahwa adanya tekanan dalam masyarakat yang semakin tinggi menyebabkan kebutuhan akan area wisata yang semakin meningkat. Angel Interior Architecture hadir sebagai konsultan yang berfokus pada desain komersial dengan pendekatan *organic architecture* yang dipercaya dapat memberikan dampak yang baik bagi masyarakat, juga bagi alam, serta dapat memberikan ciri khas pada setiap perancangan yang ada. Proyek perancangan Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri merupakan wujud dari penyelesaian masalah yang ada di lingkungan Wonogiri, sehingga diharapkan dengan adanya perancangan Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri ini dapat meningkatkan kemajuan Wonogiri, baik dari sektor perekonomian, hingga pariwisata yang ada di Wonogiri.

Kata Kunci: Arsitektur, Arsitektur Organik, Eduwisata, Interior

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini, perkembangan infrastruktur berkembang sangat cepat guna memenuhi berbagai kebutuhan manusia. Diantara banyaknya bangunan baru yang bermunculan, kenyataannya belum semuanya mampu berdampak positif bagi alam, maupun bagi manusia. Banyak perencanaan bangunan yang hanya memenuhi kebutuhan ruang yang diinginkan, tetapi tidak memikirkan kualitas hidup manusia. Pada kenyataannya kualitas hidup yang kurang baik terkadang bisa disebabkan karena kondisi sekitar yang kurang mendukung.

Lloyd dalam Sujanra, S. P., Mustaqimah, U., & Wahyu, A. K. (2017) menyebutkan beberapa hal yang harus disediakan oleh ruang kreatif untuk menumbuhkan iklim kreatif, yaitu suatu ruang kreatif harus memunculkan *Attention* (Atensi), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Focus* (Fokus). Arsitektur dalam hal ini tentu saja berperan dalam menciptakan atmosfer yang inspiratif dan kreatif. Berangkat dari situ, muncul kebutuhan akan desain yang memerhatikan tidak hanya unsur estetika, namun juga peningkatan kualitas hidup dari manusia yang akan menggunakannya. Peluang yang terdapat yaitu memunculkan desain yang berkonsep dari *organic architecture*, dimana desain yang dapat menyeimbangkan kebutuhan fisik dan mental manusia dengan mengedepankan alam sebagai pertimbangan utama.

Istilah 'arsitektur organik' pertama kali diciptakan oleh Frank Lloyd, yang menggambarkan

pendekatannya yang terintegrasi, sehingga ia menemukan inspirasi dalam gaya dan proses yang berhubungan dengan alam untuk membangun ekosistem yang berkembang namun berkelanjutan. Ide arsitektur bersatu tidak hanya berkaitan dengan hubungan literal bangunan dengan alam, tetapi juga bagaimana desain bangunan diimplementasikan untuk mendorong penyatuan bangunan dengan alam sebagai "organisme yang bersatu".

Pendekatan desain dari *organic architecture* ini sendiri diwujudkan dengan konsep *Role Of Nature*, yaitu penyediaan sebuah desain yang memperhatikan unsur *nature* didalamnya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan aktivitas yang akan terjadi didalamnya serta membantu mengurangi efek buruk dari sebuah bangunan dan memanfaatkan energi sebaik mungkin.

Pendekatan ini dibagi menjadi tiga aspek yang berpegang pada prinsip-prinsip dari *organic architecture* sebagai berikut:

- *Direct* desain
Memerhatikan kontur, *landscape*, cahaya, angin dsb serta desain yang berkelanjutan. Hal ini selaras dengan prinsip *Form Follows Flow, Continuous present*.
- *Indirect*
Membangun suasana melalui *landscape* atau tanaman hijau seperti vertikal *garden*, tanaman dalam pot, *indoor garden* dsb. Hal ini juga dengan memastikan kenyamanan dari

penggunanya. Hal ini selaras dengan prinsip *Building as nature, of the people, of the hill*.

- *Symbolic*

Penggunaan material alam lokal atau material yang unik, budaya dan langgam setempat, desain yang tidak terduga serta memiliki ciri khas. Hal ini selaras dengan *prinsip of the materials, youthful and unexpected, living music*.

Sebuah tempat wisata yang juga dapat memberikan edukasi serta menjadi ciri khas dan kebanggaan masyarakat Wonogiri serta mendatangkan wisatawan untuk memajukan perekonomian wonogiri. Dari segi desain yang memiliki keunikan dan dapat menyatu dengan area Wonogiri. Bentuk/desain dapat mengimplementasikan ciri khas Wonogiri dan unsur alam dari Wonogiri. Dimana daerah Wonogiri merupakan daerah yang dikelilingi oleh pegunungan.

Lokasi tapak berada di jalan provinsi di Wonogiri dan dapat dilalui berbagai kendaraan. Tapak memiliki kontur yang datar, namun jalan cukup rusak di area sekitar tapak. Sehingga harus dipikirkan juga kemudahan akses untuk menuju eduwisata ini. Area sekitar terdiri berbagai fungsi bangunan, mulai dari rumah penduduk, pabrik, rumah sakit, dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka tujuan dari perancangan ini adalah mewujudkan rancangan Pusat Pengolahan dan Wisata Gapek di Wonogiri yang dapat menjadi kebanggaan

bagi Rakyat Wonogiri, serta dapat menimbulkan kenyamanan bagi para wisatawan yang datang. Sehingga mereka akan selalu ingat dan ingin Kembali lagi ke eduwisata ini.

Melalui analisis yang telah dilakukan secara online serta meninjau langsung kondisi dari Kabupaten Wonogiri, timbul perumusan masalah yaitu bagaimana mewujudkan rancangan Pusat Pengolahan dan Wisata Gapek di Wonogiri sehingga dapat menjadi ciri khas Wonogiri, mendatangkan wisatawan, serta menjadikan Wonogiri lebih dikenal oleh masyarakat luas.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Eduwisata

Eduwisata atau dapat juga disebut sebagai wisata edukasi merupakan konsep wisata yang bernilai positif, dimana konsep ini memadukan antara kegiatan pembelajaran dengan kegiatan wisata. Wisata edukasi adalah kegiatan pembelajaran yang bersifat non formal, sehingga tidak kaku seperti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu dalam pelaksanaannya, konsep ini lebih mengarah kepada konsep *edutainment*, yaitu belajar disertai dengan kegiatan yang menyenangkan. Tujuan utama dari wisata edukasi adalah memberikan kepuasan yang maksimal sekaligus pengetahuan baru kepada wisatawan (Priyanto, R., Syarifuddin, D., & Martina, S., 2018).

Pengertian lain dari wisata edukasi juga diapaparkan oleh Harris, S., Ernawati, A., &

Laksmitasari, R. (2014), wisata edukasi adalah segala sesuatu yang berhubungan tindakan atau pengalaman yang memiliki efek formatif pada karakter, pikiran atau kemampuan fisik dalam individu. *Edu-Tourism* atau wisata edukasi dimaksudkan sebagai suatu program dimana pengunjung dalam kegiatan wisata khususnya anak-anak tersebut melakukan perjalanan wisata pada kawasan wisata dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang terkait dengan kawasan wisata yang dikunjungi.

Menurut Ritchie (2003) wisata edukasi adalah *“a tourist activity undertaken by those who are undertaking an overnight vacation and those who are undertaking an excursion for whom education and learning is a primary or secondary part of their trip”*.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa wisata edukasi adalah kegiatan wisata yang dilakukan oleh individu atau kelompok ke suatu tempat dengan tujuan mendapatkan pengalaman pembelajaran (Saepudin, E., Budiono, A., & Halimah, M., 2019). Wisata edukasi juga dapat dilihat sebagai sebuah kategori dari wisata alternatif (alternatif dari wisata massal yang konvensional, terstandar dan berskala besar) dan merupakan subbagian dari wisata minat khusus (Saefulloh dan Darma, 2014).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, wisata pendidikan merupakan perpaduan dari unsur

learning dan *enriching*. Kedua unsur ini merupakan hal yang harus ada pada setiap kegiatan wisata. Dengan konsep ini para wisatawan memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru disamping kesenangan di objek wisata. Mendapatkan *Learning Experience* melalui pengetahuan baru adalah hal yang abadi dan mampu meningkatkan hidup seseorang atau *Expansion Life* (Hasanah dalam Saepudin, E., Budiono, A., & Halimah, M., 2019).

Menurut Sharma dalam Saepudin, E., Budiono, A., & Halimah, M. (2019), dalam wisata edukasi, perlu diterapkan prinsip 3E sebagai berikut.

- a. Faktor lingkungan (*environmental factors*) Faktor lingkungan dapat berupa suasana tempat tinggal atau lingkungan belajar. Lingkungan tersebut harus nyaman dan dapat mendukung kelancaran aktivitas wisata. Untuk menciptakan kenyamanan bagi wisatawan pada saat melakukan kegiatan wisata, harus didukung dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- b. Keikutsertaan (*engagement*) Tujuan utama seseorang melakukan wisata edukasi adalah untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran. Oleh karena itu, dalam wisata edukasi wisatawan ikut berpartisipasi aktif dan dilibatkan dalam kegiatan wisata, namun tanpa mengganggu ketertarikan atau preferensi mereka.
- c. Eksplorasi (*exploration*) Eksplorasi memberikan pembelajaran secara langsung kepada wisatawan mengenai tempat tersebut. Dengan eksplorasi, wisatawan dapat

lebih menggali informasi yang mereka butuhkan, dengan melihat langsung objek tersebut di lapangan.

Menurut Siffa, A. A. (2023) terdapat 4 jenis wisata edukasi ialah sebagai berikut:

1. Wisata Edukasi Ilmu Pengetahuan.

Jenis wisata edukasi ini berfokus pada pendidikan yang dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan bagi siapa saja wisatawan yang berkunjung ke tempat ini.

2. Wisata Edukasi Olahraga.

Jenis wisata edukasi yang satu ini memiliki fokus terhadap pendidikan yang berbasis pada fisik maupun kesehatan jasmani.

3. Wisata Edukasi Kebudayaan.

Wisata edukasi ini berfokus pada wisatawan yang ingin mengenal budaya, seni, adat istiadat, hingga sejarah lebih jauh lagi. Sehingga wisatawan yang datang ke tempat wisata edukasi ini akan teredukasi mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia.

4. Wisata Edukasi Agrobisnis.

Wisata edukasi jenis ini akan mengenalkan kepada wisatawan mengenai pengetahuan akan dunia pertanian dan peternakan. Di tempat wisata ini, pengunjung akan diedukasi mengenai pertanian dan peternakan mulai dari awal hingga akhir (mendapatkan hasil).

Organic Architecture

Arsitektur organik merupakan ilmu perencanaan dan perancangan yang menggunakan alam sebagai dasar konsep dalam keseluruhan atau

sebagian bangunan. Menggunakan bentuk alam dengan bentuk biologis yang tidak memiliki batas setiap bentuknya sehingga mampu memiliki keunikan tersendiri di setiap tempat dan zaman (Aghniya, M. D., & Anisa, A., 2021).

Sedangkan menurut Rasikha, T. (2009) arsitektur organik adalah sebuah istilah yang digunakan oleh Frank Lloyd Wright, Hugo Haring, dan arsitek lainnya untuk arsitektur yang secara visual dan lingkungan saling harmonis, terintegrasi dengan tapak, dan merefleksikan kepedulian arsitek terhadap proses dan bentuk alam yang diproduksinya.

Terdapat beberapa konsep dasar Arsitektur Organik yang dapat dijelaskan sebagai berikut (Pearson dalam Wibisono, A. K., Hardiyati, H., & Nugroho, 2018):

a. *Building as nature*

Bentuk bangunan dari Arsitektur Organik terinspirasi oleh ketidakteraturan organisme biologis.

b. *Continuous present*

Arsitektur Organik merupakan desain yang terus berlanjut, selalu dalam keadaan dinamis namun tetap membawa unsur keaslian.

c. *Form follows flow*

Bentuk Arsitektur Organik mengikuti aliran energi alam, menyesuaikan alam sekitarnya secara dinamis, bukan melawan alam. Alam dapat berupa angin, cahaya dan panas matahari, arus air, dan lainnya.

d. *Of the people*

Desain arsitektur organik dipengaruhi aktivitas

yang diwadahi, tujuan bangunan, kebutuhan, kenyamanan, serta keinginan penggunanya (Sujanra, Mustaqimma, & Wahyuwibowo, 2017).

e. *Of the hill*

Bangunan bagian dari tapak, bukan sekedar bangunan yang ditempatkan di atas tapak.

f. *Of the materials*

Material yang dipilih antara lain material alami, material lokal dan material yang dapat memproduksi bentuk bebas (Rasikha, 2009).

g. *Youthful and unexpected*

Arsitektur Organik memiliki beberapa karakter yaitu inkonvensional, profokatif, muda, menarik dan mengandung keceriaan anak-anak. Unsur-unsur yang dapat ditemukan pada bangunan antara lain perubahan, pergerakan fisik dari komponen bangunan, kontinuitas struktur dan tampak, ruang yang terbuka dan beragam, denah dengan grid tidak seragam, serta fluktuasi level lantai (Rasikha, 2009).

h. *Living Music*

Struktur dan proporsi bangunan Arsitektur Organik dinamis dan mengandung keselarasan irama seperti layaknya musik.

Pabrik Pengolahan

Pabrik merupakan suatu bangunan industri besar serta didalamnya tempat terjadinya suatu produksi makanan, barang, atau produk yang dihasilkan di mana para pekerja mengolah benda atau mengawasi pemrosesan mesin dari satu produk menjadi produk lain, sehingga mendapatkan nilai tambah.

Study Tipologi

1. Secret Garden Village Bali

Secret Garden Bali memiliki nama resmi yaitu Secret Garden Village. Sebuah tempat wisata di Bali yang kekinian, mewah, dan edukatif (Ma'arif, S., 2021). Secret Garden Bali memiliki luas sekitar 35.000 meter persegi. Dengan luas tersebut, lokasinya dipenguhi dengan berbagai macam *spot* yang bervariasi.

Secret Garden Bali Village merupakan bangunan modern bermaterial kayu, besi, beton dan kaca. Sang arsitek, Andra Matin, terinspirasi keindahan alam Bali, namun tidak ingin terkungkung gaya 'kuno' Pulau Dewata. Alasan itulah yang membuat dia menciptakan bangunan bergaya kontemporer di tengah bukit dan lembah Bedugul. Dirinya berpikir jika terlalu kuno, tidak cocok dengan Indonesia kini dan yang akan datang. Jadi harus ada modernnya, tapi unsur Bali tetap ada.

Keunikan bangunan karya Andra adalah bentuknya yang tidak biasa. Seperti beberapa bentuk geometris yang digabung-gabung membentuk puzzle tiga dimensi. Atap berbentuk segitiga dengan ukuran tidak seragam, jadi focal point pertama kali yang langsung memikat mata. Bentuk bangunan ini terinspirasi dari alam Bedugul yang topografinya pegunungan. Kekuatan konstruksi dan desain Andra, diperkuat dengan keunikan konsep wisata edukasi dari Secret Garden Village itu sendiri. Destinasi wisata yang baru dibuka menggabungkan berbagai jenis wisata edukatif. Di Secret Garden Village Bali, wisatawan bisa mengetahui seluk

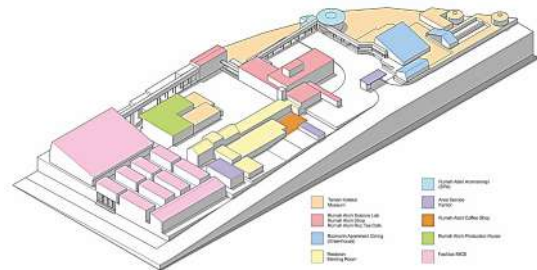
beluk pembuatan produk perawatan tubuh melalui kunjungan ke museum atau *Beauty Heritage Museum Tour*, pabrik kecil, menonton perjalanan Herborist sebagai salah satu produk kecantikan asli Indonesia. Oemah Herborist Secret Garden Village memiliki empat atraksi utama, yakni museum kecantikan beserta pabrik mini produk kecantikan lokal Oemah Herborist, museum kopi dan kafe di bawah label Black Eye, dan dua restoran, Rice View dan The Luwus.



Gambar 1. Secret Garden Bali Village
Sumber: Google.com, 2022

2. Rumah Atsiri

Rumah Atsiri Indonesia saat ini adalah pabrik berusia 50 tahun yang telah direnovasi dengan sentuhan modern yang masih mempertahankan desain asli bangunan. Revitalisasi Rumah Atsiri Indonesia dilakukan dengan metode penjajaran kontekstual. Bangunan asli yang menjadi identitas situs tetap dipertahankan. Namun, sesuatu yang baru juga diperkenalkan tanpa merusak bangunan aslinya. Arsitektur pabrik minyak atsiri yang berdiri sejak 1963 ini merupakan simbol diplomasi antara dua negara, Indonesia dan Bulgaria. Ini adalah bangunan yang juga merupakan bukti kejayaan minyak atsiri Indonesia di pasar global (Rumah Atsiri, 2018).



Gambar 2. Organisasi Masa Rumah Atsiri
Sumber: ConstructionPlus, 2019



Notes:

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| 1. Main Entrance | 7. Souvenir Shop |
| 2. Green House | 8. Amphitheater |
| 3. Essential Oils Distillation Room | 9. Perfumery Class |
| 4. Outdoor Garden | 10. Marigold Plaza |
| 5. Parking Area | 11. Museum Gallery |
| 6. Lobby | 12. Cafes and Restaurants |

Gambar 3. Site Plan Rumah Atsiri
Sumber: Kesumasari, D.& Devi, M.C,2019

METODE

Dalam perancangan desainnya, Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri menggunakan metode perancangan *Organic Architecture* yang mengacu pada Arsitek Frank Lloyd. Metode ini dipilih dikarenakan sesuai dengan kondisi dari Wonogiri. *Organic architecture* dalam hal ini dijabarkan sebagai sebuah desain yang berusaha menyatu dengan alam, bangunan yang menjadi satu kesatuan dengan alam sekitar, dapat harmonis, serta selaras dengan alam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Tapak Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri

- Luas & Wilayah, yaitu luas lahan yang ada untuk perancangan Eduwisata Ubi Kayu

Wonogiri ini sebesar 14.000 m².

- Ketentuan KDB di daerah Wonogiri 60% dari luas lahan. Untuk KDB 60%, maka luas lahan yang diperbolehkan untuk dibangun adalah: 14.000 m² x 60% = 8.000 m²
- Koefisien Luas bangunan (KLB). Ketentuan KLB adalah sebesar 40% ,16.000:8000 = 2 lantai
- Garis Sempadan Pagar terhadap Jalan Arteri Primer ditentukan paling sedikit 12,5 (dua belas koma lima) meter dari as jalan.

Kondisi Sekitar Tapak

Aspek Lokasi

Jalan Brigjen Katamso memiliki beberapa kriteria penunjang seperti :

- Merupakan jalan utama Wonogiri-Sukoharjo.
- Sarana angkutan umum yang mudah didapat.
- Mempunyai aksesibilitas yang mudah dicapai dari seluruh bagian kota.
- Luas kawasan yang memadai

Faktor Keamanan

Terletak di dalam kota dan cukup dekat dengan kantor polisi, maka sistem keamanan dan penjagaan yang didapat cukup baik secara psikologis.

Kecenderungan Aktifitas dan Fungsi

Fungsi-fungsi pada kawasan ini sangat beragam dan tidak merata, yakni ada yang digunakan untuk sektor perdagangan, sektor Kesehatan, dan sebagainya. Dilihat dari segi aktifitas banyak disediakan sarana untuk penunjang kesehatan seperti RS.Umum Astrini dan RS.Marga Husada dan juga sarana perdagangan.



Gambar 4. Kondisi Luar Tapak
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Kondisi Dalam Tapak

Saat ini, tapak merupakan lahan kosong seluas 14.000m². Lahan ini merupakan bekas dari terminal bus Wonogiri. Kondisi lahan memiliki tanah yang tidak berkontur namun kondisi tanah banyak lubang dan rusak dikarenakan sering digunakan kendaraan muatan berat.



Gambar 5. Kondisi Dalam Tapak
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Analisis Tapak

Dalam melakukan analisis tapak, terdapat beberapa parameter yang digunakan, diantaranya

adalah pola penyinaran matahari (*sun path*), arah angin (*wind*), kebisingan (*noise*), *potential view*, dan *pollution*. Berikut merupakan penjabaran analisis tiap parameter yang telah dilakukan:

1. *Sun Path*

Analisis: Cahaya matahari pagi terdapat pada sisi timur *site*, menyebabkan *site* mendapatkan *direct sunlight*. Selain itu pada area *site* bagian timur juga tidak terdapat vegetasi sehingga cahaya sangat maksimal.

Solusi: Memberi area hijau dan memberi bukaan pada Gedung bagian timur mengingat panas matahari pagi baik bagi tubuh dan tidak menyengat

2. *Wind*

Analisis: Angin bertiup dari arah timurtenggara-selatan, menyebabkan area tersebut menjadi lebih sejuk karena mendapat hembusan angin secara langsung.

Solusi: Meletakkan vegetasi agar semakin sejuk, meletakkan area publik di bagian yang terkena angin secara langsung, bangunan dari arah hembusan angin diberikan banyak bukaan.

3. *Noise*

Analisa: Noise tertinggi bersumber dari jalan raya akibat banyaknya kendaraan yang berlalu lalang, aktivitas manusia, serta terdapat pabrik di sebrang jalan. *Noise* sedang dikarenakan terdapat jalan kecil sehingga beberapa kendaraan kerap lewat.

Solusi: Pemberian vegetasi pada bagian *noise* tinggi untuk menghalau suara, menyesuaikan penataan ruang yang membutuhkan konsentrasi tinggi tidak dekat dengan sumber *noise*. Area publik dapat diletakkan pada

bagian *noise* tinggi/ sedang.

4. *Polution*

Analisi: Polusi bersumber dari jalan utama karena banyak dilalui kendaraan dan juga dilalui kendaraan berat seperti *bus/truck*.

Solusi: Memberi vegetasi hijau di bagian yang terkena banyak polusi agar dapat menangkap CO2 dan udara menjadi lebih bersih. Bangunan utama diusahakan tidak berada pada bagian polusi tinggi, daerah polusi tinggi lebih digunakan untuk area terbuka (ex: parkir).

Karakteristik Kebutuhan Ruang Dalam Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri

Dalam perancangan Edu Wisata Ubi Kayu Wonogiri berfokus pada area pengolahan serta area eduwisata dengan kebutuhan ruang sebagai berikut:

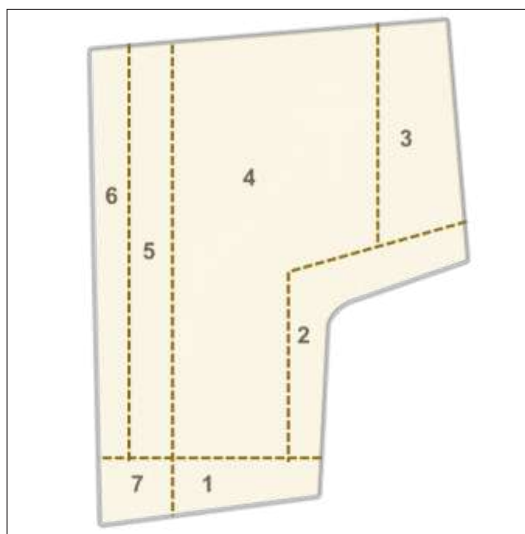
Tabel 1. Kebutuhan Ruang

Area	Nama Ruang
Public	Parkiran
	Lobby
	Toilet
	Café&resto
	Shop
	Museum
	Mushola
Semi Private	Pos Satpam
	Cashier & administrasi (museum)
	Cashier & administrasi (shop)
	Cashier & administrasi (café&resto)
	Pabrik
Private	Kantor
	Janitor
	Gudang
	Dapur Café&resto
	Ruang karyawan
	Loading dock

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Grouping Ruang

Dari penjabaran analisa kebutuhan ruang dalam Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri, maka diperoleh grouping berupa :



Gambar 6. Grouping Ruang
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Konsep Perancangan

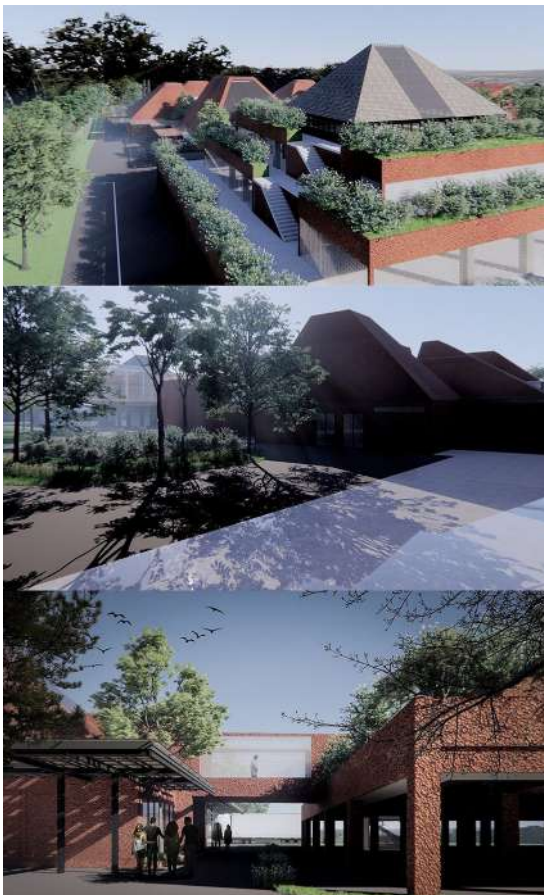
Konsep solusi yang diterapkan pada perancangan Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri adalah “Giri in Harmony”. Konsep ini mengusung tiga *issue* yaitu *style* berupa lokalitas, sirkulasi, serta fungsi ruang berupa proses atau sistem, mengingat Eduwisata ini memiliki area pengolahan yang memiliki prosedur-prosedur sesuai SOP yang berlaku. Konsep dari bentuk bangunan yang diciptakan berusaha memimikrkan atau meniru bentuk alam dari wonogiri itu sendiri sehingga bangunan berusaha untuk kontekstual dengan lingkungan sekitarnya mulai dari gunung - gunung serta tanah yang menjadi sebuah implementasi simbolik dalam bangunan. Kemudian konteks dari *site* itu sendiri berusaha untuk membuat adanya perjalanan dan pembelajaran dari singkong atau gapek yang terkenal di Wonogiri itu sendiri.

Tabel 2. Analisis Grouping Ruang

Zona	Hasil Analisis	Cocok Untuk
1	Kebisingan tinggi, cukup sejuk, kualitas udara kurang baik, panas	Parkir, Area hijau
2	Kebisingan sedang, sejuk, kualitas udara baik, panas	Taman
3	Kebisingan rendah, sejuk, kualitas udara baik, panas	Kantor, <i>Communal Space</i>
4	Kebisingan rendah, cukup sejuk, kualitas udara baik, panas	Gedung Utama
5	Kebisingan rendah, cukup sejuk, kualitas udara baik, agak panas	<i>Outdoor Area</i> (Tempat Santai)
6	Kebisingan sedang, cukup sejuk, kualitas udara baik, agak panas	Taman & <i>Foodcourt</i>
7	Kebisingan tinggi, sejuk, kualitas udara kurang baik, agak panas	Pos Jaga

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Perjalanan tersebut hadir dalam desain dalam bentuk alur eduwisata yang menginterkoneksi satu massa bangunan dengan masa bangunan lainnya, sehingga selain berpengaruh terhadap bentuk yang membuat bangunan satu sama lain saling terhubung. Orang juga dapat belajar secara visual dari melihat proses yang terjadi pada pengolahan singkong di dalam bangunan ini.



Gambar 7. Konsep Perancangan “Giri in Harmony”
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Implementasi

Dalam perancangan desainnya, Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri menggunakan metode perancangan *Organic Architecture* yang

mengacu pada Arsitek Frank Lloyd. Metode ini dipilih dikarenakan sesuai dengan kondisi dari Wonogiri. *Organic architecture* dalam hal ini dijabarkan sebagai sebuah desain yang berusaha berbaur sama alam, bangunan yg menjadi satu kesatuan dengan alam sekitar, dapat harmonis, serta selaras dengan alam.

Berikut merupakan empat implementasi dari metode *Organic Architecture* dalam desain Eduwisata Ubi Kayu Wonogiri :

- *Building and site*
Bangunan memiliki hubungan spesial dengan alam itu sendiri, serta diharapkan bangunan dapat tumbuh dari lanskap secara natural atau biomimikri. Dalam hal ini, bangunan mengadaptasi bentukan dari Wonogiri yang berupa pegunungan dan tanah.
- *Material*
Untuk meningkatkan karakter intim dengan mengoptimisasi warna tekstur dan kekuatan, dapat dilakukan dengan mengekspresikan elemen alam berupa material-material yang digunakan. Implementasi dalam perancangan ini dengan menggunakan tiga material utama yaitu bitumen, glass block dan baja WF.
- *Shelter*
Bangunan harus mempunyai proteksi terhadap berbagai elemen. Merupakan suatu kesatuan dari lingkungan itu sendiri sehingga dapat menimbulkan rasa aman serta privasi yang terjaga.
- *Space*
Ruangan tidak berbentuk seperti kotak yang

sederhana. Namun terbagi-bagi menjadi vertikal dan horizontal, sehingga memberi sesuatu pikiran yg menyenangkan dan misterius untuk dapat dinikmati. Area tidak dapat berdiri sendiri, namun saling terkoneksi satu sama lain atau dengan lingkungan sekitarnya. Dalam Hal perancangan ini, adanya penggunaan konsep multimassa sesuai dengan proses pengolahan, sehingga bangunan saling terkoneksi.

- *Nature*

Organic architecture bukan hanya mengimitasi alam namun juga *concern* dengan material alam dan juga manusia yg akan memberdayakan alam tersebut. Perhatian pada alam di tunjukkan dengan mengutamakan keberlanjutan daripada alam, dengan penggunaan material yang 100% dapat *recycle*.

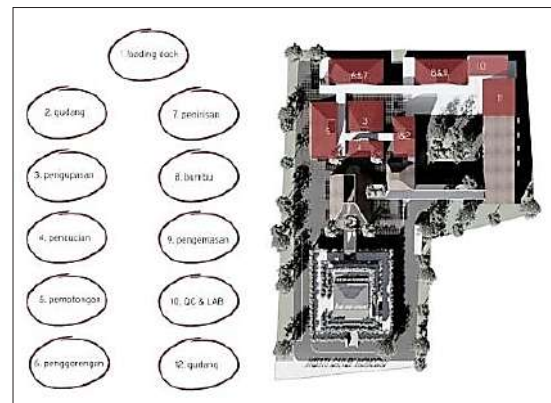
- *Grammar*

Setiap bangunan mempunyai bahasa sendiri, serta dapat menyampaikan pesan dari bangunan yang dibuat, yang merupakan bahasa dari arsitek.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Sirkulasi dirancang untuk membuat adanya perjalanan dan pembelajaran dari singkong atau galek yang terkenal di wonogiri. Perjalanan tersebut hadir dalam desain dalam bentuk alur eduwisata yang menginterkonekan satu massa bangunan dengan masa bangunan lainnya. sehingga selain berpengaruh terhadap bentuk

yang membuat bangunan satu sama lain saling terhubung, orang juga dapat belajar secara visual dari melihat proses yang terjadi pada pengolahan singkong dalam bangunan.

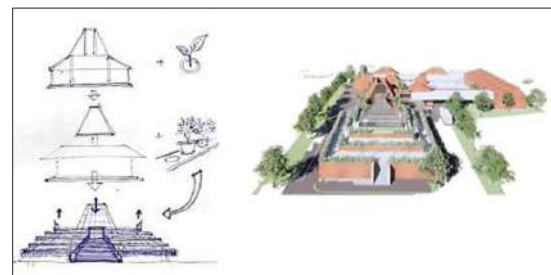


Gambar 8. Massa Proses pengolahan
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2022

Secara pengaturan massa, area eduwisata dan pengolahan dibagi menjadi dua area, dimana seluruh area pengolahan terdapat pada lantai satu, sedangkan area eduwisata pada lantai dua. Hal ini dimaksudkan agar proses pengolahan tidak terganggu dengan adanya eduwisata ini.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelengkap

1. *Entrance*



Gambar 9. Joglo Sebagai *Entrance*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Selain berbicara mengenai bentuk bangunan yang berfungsi sebagai pengolahan ubi, pada *entrance* bangunan terdapat sebuah bangunan yang berfungsi sebagai balai tempat berkumpul. Bentuk bangunan berusaha untuk mengambil bentuk kontekstual setempat yaitu bentuk joglo. Joglo disini dimaksudkan untuk menampilkan eduwisata berupa singkong yang dipamerkan di muka bangunan. Dengan adanya hal tersebut, bangunan joglo akan lebih menyatu dengan konteks wonogiri yang kaya akan singkong.

2. Sains Bangunan



Gambar 10. Sains Bangunan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

Secara *sains* bangunan, semua bangunan memiliki *skylight*. Masing - masing *skylight* ini berfungsi memasukan cahaya sebanyak-banyaknya kedalam bangunan sehingga menjadi lebih hemat dalam penggunaan lampu. Selain itu bentuk bangunan juga memiliki *ceiling* yang tinggi sehingga angin panas akan selalu terkumpul dan menguap ke atas, serta di bawah akan tetap selalu dingin.

3. Eduwisata

Eduwisata sendiri pun sangat terlihat dalam aplikasi detail pada bangunan joglo. dimana bangunan joglo dari setiap *leveling* memiliki *facade* yang terdiri dari tanaman singkong. Tanaman singkong ini akan dipanen setiap waktu dalam kurun waktu tertentu. Hal ini sangat mempengaruhi bangunan yang membuat bangunan tampak akan sangat menarik. Bangunan akan sangat berubah - ubah setiap waktu karena singkong akan terus tumbuh dan dipanen kemudian akan ditanam kembali dan tumbuh kembali. Siklus ini membuat bangunan memiliki *image* yang terus berbeda dari waktu ke waktu. Sehingga, dari alam itu sendiri sangat mempengaruhi perspektif bangunan dari waktu ke waktu dan masa ke masa.



Gambar 11. Area Penanaman
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

KESIMPULAN

Dalam dunia arsitektur interior, manusia dan lingkungan hidup saling berdampingan dan tidak dapat dipisahkan. Manusia membutuhkan lingkungan untuk kelangsungan hidupnya, lingkungan membutuhkan manusia untuk merawatnya. Namun pada kenyataannya, saat ini manusia menganggap lingkungan sebagai bahan

eksploitasi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Eksploitasi lingkungan yang berlebihan dapat menyebabkan bumi rusak dan hilangnya sumber kehidupan. Menebang pohon sembarangan, perataan lahan besar-besaran, pembuangan limbah beracun ke laut merupakan contoh yang sering kita jumpai dalam kehidupan ini.

Berbasis di Wonogiri, Angel Interior Architecture melihat banyaknya lahan hijau yang belum dieksploitasi oleh manusia. Melihat potensi banyaknya lahan hijau, Angel Interior Architecture dapat menangkap peluang untuk hadir sebagai perusahaan konsultan arsitektur interior yang menawarkan pendekatan *organic architecture* sebagai upaya dalam penyelamatan bumi. Angel Interior Architecture percaya bahwa dengan penerapan pendekatan *organic architecture* dapat menghasilkan desain yang sehat baik bagi manusia maupun lingkungan sekitar. Perancangan Pusat Pengolahan dan Wisata Gaplek di Wonogiri sebagai pusat pengolahan ubi kayu dan eduwisata Wonogiri ini merupakan implementasi proyek yang dapat menggambarkan *value* yang ditawarkan oleh Angel Interior Architecture.

Dalam perancangannya, Angel Interior Architecture melihat bahwa Wonogiri merupakan Kabupaten penghasil ubi kayu yang melimpah, namun masih belum dapat dimanfaatkan dengan baik. Dengan demikian, dengan menggunakan pendekatan *Organic Architecture*, Pusat Pengolahan dan Wisata Gaplek di Wonogiri

ini dapat menjadi kebanggaan bagi Rakyat Wonogiri, serta menimbulkan kenyamanan bagi para wisatawan yang datang.

REFERENSI

- Aghniya, M. D., & Anisa, A. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Organik Pada Bangunan South Australian Health And Medical Research Institute/Woods Bagot. *Prosiding Semnastek. Construction Plus*. (2019, 05 Juli). 7-RUMAH-ATSIRI. <https://www.constructionplusasia.com/id/rumah-atsiri-indonesia/7-rumah-atsiri/>.
- Harris, S., Ernawati, A., & Laksmitasari, R. (2014). Revitalisasi Taman Wisata Sangraja Menjadi Pusat Wisata Edukasi dan Kebudayaan di Majalengka. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI*, 1-6.
- Kesumasari, D. & Devi, M.C. (2019). Implication of Perceived Spaces Toward Visitors' Learning Motivation In Rumah Atsiri Indonesia. *Journal of Architectural Research and Education*, 1(2), 85.
- Ma'arif, S. (2021, 30 Juli). *Secret Garden Bali, Sejarahnya Berawal Dari Mimpi*. <https://www.nativeindonesia.com/secret-garden-bali/>.
- Priyanto, R., Syarifuddin, D., & Martina, S. (2018). Perancangan model wisata edukasi di objek wisata Kampung Tulip. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rasikha, T. (2009). Arsitektur organik

- kontemporer. Depok: Universitas Indonesia.
- Ritchie, J. B., & Crouch, G. I. (2003). *The competitive destination: A sustainable tourism perspective*. Cabi.
- Rumah Atsiri. (2018). *A Juxtaposition of History & Modern Architecture*. <https://www.rumahatsiri.com/about/architecture>.
- Saepudin, E., Budiono, A., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Desa Wisata Pendidikan Di Desa Cibodas Kabupaten Bandung Barat. *Sosiohumaniora*, 21(1), 1-10.
- Saefulloh, D.A. & Darma, G.S. (2014). Strategi Marketing Wisata Wedding Sebagai Destinasi Alternatif. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 11, (1), 17-34.
- Siffa, A. A. (2023). *Perancangan Fasilitas Eduwisata Kopi Indonesia Di Kabupaten Bandung Dengan Pendekatan Eco-Interior* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Sujanra, S. P., Mustaqimah, U., & Wahyu, A. K. (2017). Penerapan Teori Arsitektur Organik Dalam Strategi Perancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif Di Bandung. *Arsitektura*, 15(2), 508-515.
- Wibisono, A. K., Hardiyati, H., & Nugroho, R. (2018). The Implementation Of The Organic Architecture Theory In Contemporary Art Gallery Design Strategy In Surakarta. *ARSITEKTURA*, 17(1), 15-24.