

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pusat Penelitian dan Pengembangan sering juga disebut dengan Puslitbang (dalam Bahasa Inggris : research and development) merupakan tempat yang mewadahi aktifitas seperti meneliti dan mengembangkan suatu objek tertentu atau tempat dilaksanakannya pembuatan suatu produk dan menguji keefektifan dari hasil produk tersebut dalam hal ini objek yang digunakan adalah tanaman berupa sayuran.

Tanaman sayuran memang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti menunjang nilai ekonomi, kandungan nutrisi yang besar, menjaga keseimbangan ekosistem dan meningkatkan ketahanan lingkungan. Salah satu wilayah di Jawa Barat yang menjadi penghasil tanaman sayuran terbesar adalah kota Bogor. Meskipun produksinya mengalami fluktuasi, namun konsumsinya terus meningkat sejalan dengan penambahan jumlah penduduk.

Kegiatan penelitian Pusat Penelitian dan Pengembangan dari BRIN juga mendapat dukungan biaya dari sumber dana usaha swasta selain dari pemerintah. Di sini kegiatan usaha pertanian sayur mayur dan wisata menjadi opsi pendukung kegiatan penelitiannya.

Wisata alam bisa menjadi pilihan terbaik di Indonesia, jika dikelola dan rencanakan dengan baik. Kekayaan alam yang dimiliki oleh pusat penelitian tentang sayuran dan obat-obatan bisa juga menjadi obyek wisata dan edukasi bagi mahasiswa dan pelajar lainnya. Hasil produksi yang akan dipakai untuk penelitian hanya sebagian kecil dari produk keseluruhan, sehingga Sebagian besar produk tersebut akan diperdagangkan untuk mendapat dana bagi penelitian ini, termasuk produk obat-obatannya. Keberadaan kegiatan penelitian dan usaha wisata dan perdagangan dapat meningkatkan gairah para petani disekitarnya, karena mereka mendapat keuntungan berupa bimbingan pertanian dan kunjungan wisatawan, yang mungkin berminat untuk melakukan kunjungan lebih dari sehari.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari pusat penelitian dan pengembangan tanaman sayuran berbasis wisata dan perdagangan, diantaranya adalah :

1.2.1 Maksud

Maksud dari perancangan pusat penelitian dan pengembangan tanaman sayuran berbasis wisata dan perdagangan ini adalah untuk memwadahi aktifitas penelitian dan pengembangan tanaman sayuran yaitu penanaman, pengolahan, dan produksi dari berbagai jenis tanaman sayuran baik untuk diolah kembali menjadi produk baru seperti produk kecantikan dan obat ataupun dalam bentuk originalnya, yang kemudian akan diberlangsungkan proses penjualan didalamnya. Serta memasukan unsur wisata edukasi yang tentunya menyediakan tempat yang asri dan ramah lingkungan.

1.2.2 Tujuan Perancangan

- 1) Mewadahi Penelitian dan pengembangan tanaman sayuran
- 2) Menyediakan kesempatan untuk pecinta tanaman sayuran untuk bereksplorasi
- 3) Menyediakan wisata berupa edukasi khususnya tanaman sayuran
- 4) Memberikan tempat untuk melakukan kegiatan interaksi yang menghidupkan perekonomian di lingkungan sekitar.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam penulisan ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Seperti apakah konsep perancangan pusat penelitian tanaman sayur berbasis wisata dan perdagangan?
- 2) Apa saja yang perlu diperhatikan sebagai pertimbangan dalam proses perancangan pusat penelitian tanaman sayuran berbasis wisata dan perdagangan?
- 3) Bagaimanakah desain pusat penelitian tanaman sayuran berbasis wisata dan perdagangan yang berbasis pada pendekatan Kawasan arsitektur budidaya yang ekologis?

2 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dari perancangan diantaranya adalah :

- 1) Mengkaji beberapa aspek yang mempengaruhi fungsi kawasan budidaya yang ekologis
- 2) Mengkaji beberapa aspek yang mempengaruhi ruang-ruang yang direncanakan pada kawasan budidaya yang ekologis
- 3) Mengkaji beberapa aspek bentuk bangunan, ruang kawasan budidaya yang ekologis
- 4) Mengkaji beberapa aspek estetika yang direncanakan untuk menunjang kawasan budidaya yang ekologis

1.4 Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam penulisan sinopsis ini adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga sumber, yaitu data observasi dan pengamatan langsung di lapangan sebagai data primer, serta studi literatur dan data yang diperoleh dari instansi terkait sebagai data sekunder. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif ini, penulis menjelaskan fenomena atau kejadian secara mendalam dan detail, tanpa melakukan manipulasi atau intervensi pada data yang dikumpulkan.

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

- 1) Studi literatur (*journal, library research*) yaitu dengan cara mencari informasi berdasarkan buku-buku pendukung yang membahas topik terkait.
- 2) Observasi, yaitu dengan cara mengumpulkan informasi dengan cara melakukan pengamatan berbagai hal yang berhubungan langsung terhadap objek
- 3) Studi Lapangan, yaitu dengan cara mengumpulkan informasi dan data dengan cara survey langsung ke lapangan untuk dapat merasakan situasi dan kondisi dari site tersebut.

1.4.2 Metode Pemrograman Arsitektur

Metode analisa yang digunakan diantaranya adalah menganalisa proyek dengan tema sejenis atau proyek yang sudah dibuat, meninjau site existing dimana bangunan tersebut akan dirancang, sehingga hasil akhir yang diperoleh adalah mampu mengetahui kondisi sekitar site (cuaca, lingkungan, kondisi air dll.,), regulasi ketentuan site terkait, pola

kegiatan, dan aspek aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merancang pusat penelitian dan pengembangan tanaman sayuran berbasis wisata dan perdagangan.

1.4.3 Metode Perancangan Arsitektur

- 1) Skematik Perancangan, memuat beberapa tahapan dalam merancang skematik desain diantaranya, analisa lokasi site, konsep massa bangunan dan implementasi tematik terhadap bangunan
- 2) Gambar Kerja, memuat produk gambar-gambar yang mendukung proyek perancangan diantaranya site plan, denah, potongan, tampak dan detail arsitektur lain
- 3) Visualisasi 3d, berupa produk hasil dari pembuatan gambar kerja yang dikonversikan menjadi bentuk 3d sehingga dapat dilihat perspektif eksterior maupun interior
- 4) Hasil Akhir, merupakan tahap akhir dalam proses perancangan dimana proses ini merupakan presentasi yang dibuat menggunakan media presentasi sehingga menghasilkan produk yang informatif. Media presentasi berupa materi powerpoint, panel presentasi, video animasi dan maket arsitektural.

1.5 Sistematika pembahasan

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis dengan menyusun beberapa bagian, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan latar belakang, permasalahan, tujuan dan saran, lingkup pembahasan metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan umum, tinjauan khusus, kelengkapan data dan relevansi pustaka, teori-teori studi banding, referensi dari buku, jurnal maupun tesis yang berguna untuk mengkaji aspek landasan program perencanaan dan perancangan, serta pendukung

BAB III PERMASALAHAN

Bab ini berisikan uraian pokok-pokok permasalahan yang ada pada proyek, dan mempersiapkan strategi penyelesaiannya. Permasalahan yang ada mencakup aspek manusia, lingkungan dan bangunan.

BAB VI ANALISIS

Bab ini berisikan data yang diuraikan yang kemudian dianalisis dalam aspek perencanaan dan perancangan berdasarkan data-data yang ada, meliputi penekanan desain, program ruang, analisis tapak, serta berbagai hal pendukung dalam proses desain analisis dari permasalahan.

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, atau mengungkap konsep perencanaan dan perancangan yang merupakan hasil akhir dari proses.

BAB VI PENUTUP

Berisikan hasil akhir dari perancangan. Hasil akhir ini berupa kesimpulan yang dapat ditarik dari seluruh proses desain dan analisa yang sudah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat sumber referensi yang digunakan sebagai studi literatur selama proses perancangan dementia care center. Sumber referensi ini berupa buku, sumber internet, artikel ataupun jurnal yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

LAMPIRAN

Berisikan tentang gambar-gambar pendukung maupun foto dokumentasi pada proses analisa maupun perancangan. Gambargambar tersebut dapat berupa lampiran produk gambar kerja, DTP, perspektif dll.