

# Perancangan Interior Pusat Informasi dalam Wisata Edukasi Pertanian di Desa Karanglo, Klaten, Jawa Tengah

Angela Budihartono<sup>1</sup>; Purnama E.D. Tedjokoesoemo.<sup>1</sup>; I Nyoman Adi Tiaga<sup>2</sup>

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*Indonesian Institute of the Art Denpasar University*

Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar, Kota Denpasar, Bali

*E-mail:* angelabudihartono13@gmail.com; esa@petra.ac.id; art\_desain21@yahoo.com

**Abstrak** - Indonesia adalah negara agraris yang memiliki potensi besar di bidang pertanian. Namun, kebutuhan penduduk yang semakin meningkat tidak seiring dengan peningkatan gairah pertanian Indonesia, sehingga dapat mengancam keberlangsungan pertanian dan swasembada pangan di masa yang akan datang. Salah satu desa yang menjadi lumbung beras nasional di Provinsi Jawa Tengah adalah Desa Karanglo. Di desa ini, kegiatan peningkatan produktivitas padi maupun keberlangsungan bidang pertanian terus digalakkan. Pengadaan pusat informasi dalam wisata edukasi pertanian di Desa Karanglo ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat serta memberikan edukasi yang baik tentang pertanian di Indonesia. Namun, pusat informasi ini tidak akan berfungsi dengan baik apabila tidak didukung oleh desain interior yang baik pula.

**Kata Kunci** - Desain Interior, Pertanian, Pusat Informasi, Wisata Edukasi.

**Abstract** - Indonesia is a worldwide recognized agrarian country which has an enormous potential in agriculture sector. Nevertheless, the increasing demand of Indonesian citizens for agricultural products is not followed by great enthusiasm in the respected sector in Indonesia. This, however, might endanger the sustainability of Indonesian agriculture and food self-sufficient. One of the nation-wide largest rice producer in Indonesia is Karanglo Village in Central Java Province. In this village, a lot of endeavors have been conducted to increase the productivity of paddy planting and further, the sustainability of agriculture sector. Provision of the agriculture educational tourist site's information center in Karanglo Village can be regarded as one of the most beneficial endeavor to educate and improve citizens' awareness towards agriculture sector in Indonesia. Nonetheless, this information center needs to be well-designed in terms of its interior parts since interior design can underpin and provide better approach on the site's guests.

**Keyword** - Agriculture, Educational Tourist Site, Information Center, Interior Design.

## I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara agraris yang memiliki potensi besar di bidang pertanian. Dengan sumber daya alam dan kekayaan hayati melimpah, serta jumlah penduduk yang selalu meningkat setiap tahunnya, membuat sektor pertanian memegang peranan penting khususnya dalam pemenuhan kebutuhan pangan penduduk Indonesia. Namun, kebutuhan penduduk yang semakin meningkat ini tidak seiring dengan peningkatan gairah pertanian Indonesia. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena pengaruh

industrialisasi yang dipandang lebih menjanjikan, serta persepsi bahwa sektor pertanian kurang menjanjikan dan kurang bergengsi. Saat ini banyak generasi muda yang lebih tertarik pada bidang non pertanian, termasuk hal nya bagi anak seorang petani. Hal ini ditunjukkan dengan semakin berkurangnya minat anak muda yang mau menekuni bidang pertanian.

Kurangnya kesadaran ini dapat mengancam keberlangsungan pertanian dan swasembada pangan di masa yang akan datang. Cara pandang yang salah tersebut harus diperbaiki dan diiringi dengan pembelajaran yang baik mengenai bidang pertanian, agar masyarakat termasuk anak-anak dapat mengetahui cara bertani dengan benar, dan menyadarkan mereka akan potensi perkembangan bidang pertanian dimasa yang akan datang.

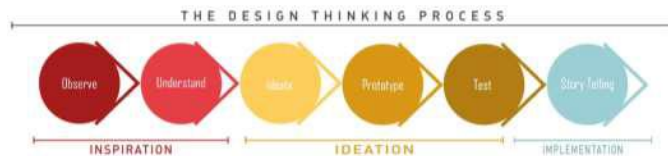
Dalam hal pemenuhan kebutuhan pangan nasional, salah satu provinsi penyangga pangan dan pengadaan beras nasional di Indonesia adalah Provinsi Jawa Tengah. Salah satu desa yang menjadi lumbung beras nasional di Provinsi Jawa Tengah adalah Desa Karanglo yang terletak di Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Di desa ini, kegiatan peningkatan produktivitas padi maupun keberlangsungan bidang pertanian terus digalakkan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan antara lain penelitian lapangan budidaya pertanian, memecahkan masalah-masalah yang timbul dari praktek pertanian, membuat pestisida nabati, melakukan uji coba toksisitas pestisida nabati, penangkaran benih padi, serta fasilitasi pelaksanaan demplot sekolah lapang pertanian ramah lingkungan (*community garden*). Kegiatan tersebut dilaksanakan bekerjasama dengan lembaga-lembaga donor swasta, pemerintah, dan petani.

Salah satu fasilitas edukatif yang semakin marak berkembang di perkotaan saat ini adalah fasilitas wisata edukasi. Fasilitas ini memberikan suasana baru bagi anak-anak, dimana mereka dapat belajar dengan metode yang berbeda daripada yang mereka terima di sekolah. Dalam fasilitas ini terdapat beberapa bagian yang memiliki fungsinya tersendiri, salah satunya adalah pusat informasi. Pusat informasi memiliki peranan yang penting untuk memberi wawasan kepada masyarakat serta informasi yang berkaitan dengan wisata edukasi tersebut.

Oleh karena itu, perancangan interior pusat informasi dalam wisata edukasi pertanian ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya bidang pertanian bagi masa depan Indonesia. Melalui fasilitas ini, masyarakat dapat belajar mengenai bidang pertanian secara baik dan benar, dikemas dalam

sebuah fasilitas yang berkonsep *fun* dan *refreshing* sehingga mereka akan lebih menangkap ilmu yang mereka dapatkan. Wisata edukasi pertanian yang terletak di Desa Karanglo ini akan membantu para petani di desa tersebut untuk meningkatkan kemampuan bertani mereka, serta mendukung program-program yang sudah mulai mereka jalankan untuk meningkatkan produktivitas padi serta keberlangsungan pertanian.

## II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Bagan *Design Thinking*

### A. *Observe*

Pada tahap ini, perancang mengadakan kunjungan lapangan (menggunakan metode oleh Vijay Kumar), wawancara dengan pengurus dan petani yang terlibat di Laboratorium Lapangan Petani, serta mencari data literatur dan data tipologi.

Hasil yang diperoleh dari tahap ini antara lain hasil observasi kondisi lapangan dan penyelidikan tentang apa yang diamati (berupa catatan, foto, dan sketsa *layout*), hasil wawancara, data literatur yang dapat digunakan sebagai dasar dan prinsip perancangan, serta data tipologi baik dari dalam maupun luar negeri.

### B. *Understand*

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang menguraikan dan mendeskripsikan data dan fakta mengenai proyek yang akan dirancang, menganalisa dan membandingkan data literatur, data lapangan, dan data tipologi, serta menganalisa kebutuhan ruang, kapasitas ruang, karakteristik ruang, *zoning* dan *grouping* ruang, serta *framework*.

Hasil dari tahapan ini antara lain muncul permasalahan atau kekurangan yang akan dibuat solusinya dalam perancangan, hasil analisa perbandingan data literatur, data lapangan, dan data tipologi, serta Hasil analisa kebutuhan ruang, kapasitas ruang, karakteristik ruang, *zoning and grouping* ruang, serta *framework*.

### C. *Ideate*

Pada tahap ini, perancang melakukan *brainstorming*, melakukan metode peta pikiran peluang (oleh Vijay Kumar) dan skematik desain. Hasil yang diperoleh dari tahapan ini adalah ide perancangan, peluang inovasi, hasil eksplorasi dan pengembangan konsep, serta sketsa-sketsa gambar untuk suasana fasilitas yang akan dibuat.

### D. *Prototype*

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang melakukan *modelling* desain 3D dan membuat maket studi. Hasil yang diperoleh dari tahapan ini adalah *modelling* dan maket studi untuk merasakan suasana fasilitas yang dirancang.

### E. *Test*

Pada tahapan ini, perancang mengevaluasi perancangan melalui maket studi dan *modelling*. Perancang laku mendapatkan kritik dan saran mengenai perancangan, yang kemudian digunakan untuk menentukan desain akhir perancangan.

### F. *Implementation*

Pada tahap ini, perancang membuat katalog/brosur/booklet untuk *membranding* Laboratorium Lapangan Petani dan produk pertanian organik yang dihasilkan oleh petani Desa Karanglo.

## III. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kondisi Pertanian di Indonesia

Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki sumber daya alam dan kekayaan hayati melimpah memiliki potensi besar di bidang pertanian. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya swasembada beras pada tahun 1984 dan 2008 [1].

Indonesia merupakan negara yang menempati urutan pertama dalam 5 besar produsen beras terbanyak di tahun 2013. Hal ini menunjukkan bahwa sektor pertanian di Indonesia sangatlah kuat dan penting [2].



Gambar 2. Negara yang Memproduksi Beras Terbanyak di Asia Selatan [2]

Sejarah perekonomian pangan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) juga menunjukkan bahwa para pemimpin negara ini secara konsisten meletakkan ekonomi pangan sebagai suatu hal yang sangat strategis. Presiden RI pertama Ir. Soekarno dan presiden RI Soeharto menyatakan bahwa persediaan makan rakyat menjadi hal yang amat penting bagi hidup-matinya bangsa Indonesia, dan kita harus menghasilkan sendiri bahan-bahan pangan khususnya beras [3].

Namun, produksi beras di Indonesia saat ini semakin menurun, ditunjukkan dengan semakin menurunnya jumlah petani di Indonesia. Jumlah rumah tangga petani (RTP) di Indonesia dalam 10 tahun terakhir menurun, yaitu pada tahun 2013 sebanyak 31 juta RTP, sedangkan pada tahun 2015 hanya terdapat 26,5 juta RTP. Penurunan jumlah petani ini juga terjadi di Jawa Tengah yang merupakan salah satu wilayah penyangga pangan nasional, bahkan angkanya paling tinggi di Indonesia [4].

### B. Wisata Edukasi

Wisata edukasi adalah penunjang untuk tujuan studi atau mempelajari suatu bidang ilmu pengetahuan. Fasilitas ini dapat membantu masyarakat untuk menambah pengetahuan mereka melalui cara yang berbeda dan menyenangkan.

Fasilitas wisata edukasi juga dapat membantu generasi muda terutama anak-anak untuk belajar melalui cara yang berbeda daripada yang mereka terima di sekolah. Sistem belajar di kelas yang hanya membaca, menulis, dan mendengarkan guru sekarang sudah tidak efektif lagi.

Kegiatan belajar harus dilengkapi dengan berbagai kegiatan praktek atau lebih dikenal dengan istilah *outing class* atau *field trip*, agar anak dapat belajar dan mempraktekkan pengetahuan mereka secara langsung, sehingga mereka akan lebih mudah mengingatnya. Kegiatan ini bukan sekedar jadi penghilang rasa bosan bagi anak, unsur edukasi tetap jadi prioritas utama, dilaksanakan melalui kegiatan yang bertajuk “rekreasi” atau “wisata” di dalamnya [5].

C. Wisata Edukasi Pertanian

Menurut Pendit: pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan, dan sebagainya dimana wisatawan rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk studi maupun melihat-lihat keliling menikmati segarnya tanaman dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur-mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi [5].

Menurut Direktorat Pengembangan Institusi dan Usaha Penunjang IPB: wisata pendidikan pertanian atau *Agro Edu Tourism* adalah kegiatan wisata untuk tujuan studi yang dapat memperluas pengalaman, rekreasi, dan pengetahuan tentang alam dan teknologi pertanian melalui ilmu-ilmu pertanian dalam cakupan luas antara lain: pertanian bercocok tanam, peternakan, perikanan, kehutanan, baik kegiatan dalam ruang maupun luar ruang / lapang [5].

Mengingat bahwa generasi muda sekarang mengalami penurunan minat terhadap pertanian, maka dengan memanfaatkan konsep *edutourism*, pentingnya arti pertanian dapat ditransfer kepada masyarakat terutama anak-anak. Konsep *edutourism* ini dapat menjadi bagian dari rangkaian proses belajar mengajar yang ditempuh oleh siswa, termasuk juga representasi muatan lokal dan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di sekolah mereka. Sementara pertanian adalah sebuah tema yang lebih relevan jika dikaitkan dengan berbagai mata ajaran sekolah [5].

D. Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995, museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu sebagai tempat pelestarian (penyimpanan, perawatan, pengamanan) dan sebagai sumber informasi, dimana museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian [6].

*Display* koleksi adalah jantung dari bisnis museum, sangat penting bahwa *display* koleksi di tata atau di desain dengan baik sesuai dengan kategorinya dan mudah untuk dipahami ceritanya [7]. *Display* koleksi ini harus dipastikan aman dari pencurian maupun keadaan alam yang dapat menyebabkan kerusakan. Selain itu, harus dipastikan bahwa tempatnya di dalam ruang tidak membosankan dan harus sesuai dengan koleksi yang dihadirkan.

Syarat-syarat pemasangan *display* koleksi museum adalah tidak boleh ada debu yang terlihat, objek tidak boleh dibiarkan tergeletak dalam posisi miring apabila objek

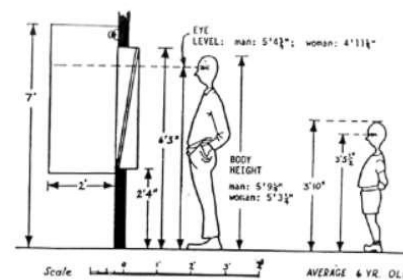
tersebut terjatuh akibat gempa, terutama untuk objek yang terbuat dari keramik, samarkan objek yang menutupi koleksi dengan menggunakan kain, dan pastikan semua objek terletak pada tempatnya dan gantikan dengan objek yang lain apabila salah satu objek diambil dari *display*, jangan sampai *display* terlihat kosong [7].



Gambar 3. Syarat Pemasangan Display Koleksi [7]

Selain itu, semua objek yang di *display* sebaiknya di catat lengkap dengan tempat peletakkannya, agar jika hilang akan mudah diketahui. Label dan panel informasi harus dapat dibaca dengan jelas dan mudah dengan menggunakan desain panel yang simple dan elegan, dan dilengkapi dengan keterangan mengenai objek yang dituliskan dengan jelas. Pastikan objek yang di pamerkan disorot oleh sistem lampu yang baik, untuk memastikan pandangan terfokus pada objek yang dipamerkan [7].

Dalam merancang sebuah museum juga perlu diperhatikan prinsip-prinsip antropometri manusia sebagai pengguna ruang. Prinsip tersebut berkenaan dengan area spasial, kebutuhan spasial sirkulasi, maupun dimensi perabot yang ergonomis. Prinsip-prinsip berikut ini adalah beberapa prinsip utama yang perlu diperhatikan demi tercapainya kenyamanan pengguna ruang [7].

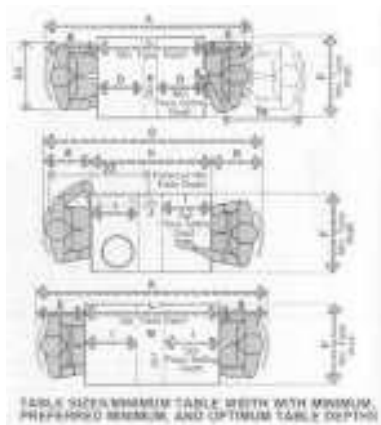


Gambar 4. Anthropometri di Museum [7]

E. Café

Prinsip-prinsip perancangan interior *café* adalah dapur terpisah dari ruang makan dan perlu dibedakan melalui perbedaan ketinggian lantai, kafe menggunakan pelayan untuk mendistribusikan makanan yang dipesan dari *counter* menuju ke meja makan pengunjung, penataan perabot pada area makan seharusnya dirancang untuk kegunaan maksimal dan siklusnya 0,83 m<sup>2</sup> setiap orang atau kurang, dapat menggunakan perabot dengan system konstruksi mati (*fixed*) atau perabot yang tidak memiliki penyangga (*freestanding*), dekorasi interior sebaiknya mengutamakan kebersihan dan perawatan yang mudah, dan area *counter service* memerlukan luasan sekitar 1,4 dan 1,9 m<sup>2</sup> [8].

Berikut adalah prinsip-prinsip anthropometri manusia sebagai pengguna *café* yang perlu diperhatikan demi tercapainya kenyamanan pengguna ruang. [9]



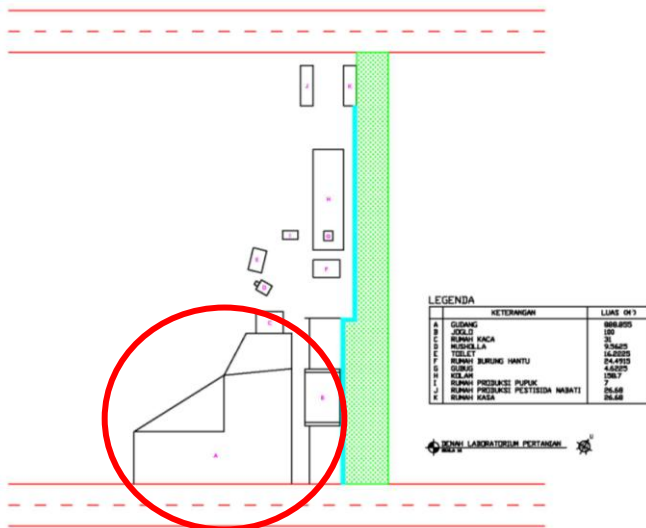
Gambar 5. Anthropometri Meja Café [9]

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Perancangan

Objek perancangan yang digunakan adalah bangunan *real* seluas 888,855 m<sup>2</sup> yang terdapat di kawasan Laboratorium Lapangan Petani, Desa Karanglo, Klaten, Jawa Tengah. Bangunan yang difungsikan sebagai gudang ini memiliki arah hadap barat daya dengan batas sebagai berikut:

- Utara : Area sirkulasi kawasan Laboratorium Lapangan Petani
- Selatan: Jalan raya
- Timur : Joglo, sawah
- Barat : Pemukiman warga



Gambar 6. Denah Laboratorium Lapangan Petani

Laboratorium Lapangan Petani itu sendiri merupakan sebuah kawasan laboratorium yang didirikan oleh sejumlah petani di Desa Karanglo, Klaten dengan mengandalkan bantuan CSR PT. Tirta Investama Pabrik Klaten. Laboratorium Lapangan Petani ini dibangun diatas tanah seluas 5100 m<sup>2</sup> milik kepala Desa Karanglo. Satu petak tanah dikhususkan sebagai area laboratorium, dan dua petak sisanya untuk lahan uji coba tanam (*demplo*).

B. Analisa Tapak Luar

Bangunan ini memiliki bentuk yang sederhana dan tidak memiliki konsep tertentu. Sisi luar dinding dicat menggunakan cat dinding berwarna hijau, sedangkan sisi samping gedung diberi gambar mural yang menggambarkan kehidupan warga pedesaan. Bangunan ini dibangun menggunakan material sebagai berikut:

- Dinding : Batu bata, finishing cat dinding warna putih
- Plafon : Besi baja H dan seng



Gambar 7. Sisi Depan Gudang



Gambar 8. Sisi Samping Gudang

C. Analisa Tapak Dalam

Bagian dalam bangunan ini tidak memiliki konsep tertentu, karena fungsinya hanya sebagai gudang. Selain itu, didalamnya tidak ada pembagian ruangan secara khusus sehingga ruangan terasa sangat luas. Hanya ada satu ruangan yang dibuat di dalam bangunan ini, dengan menggunakan dinding panel sebagai penyekatnya. Ruangan ini digunakan oleh pengurus gudang tersebut untuk bekerja dan menerima tamu.

Bangunan ini memiliki *open space* yang dimanfaatkan menjadi taman kecil didalamnya. Tinggi plafon bangunan ini adalah 6 - 8,25 m. Plafon tidak ditutupi oleh papan gypsum, sehingga struktur nya dapat terlihat dari bawah. Bagian dalam bangunan ini menggunakan material sebagai berikut:

- Lantai : Semen plester, keramik putih (30x30 cm)
- Dinding : Batu bata, finishing cat dinding warna putih
- Plafon : Besi baja H (20x10 cm) dan seng





Gambar 9. Denah Gudang Laboratorium Lapangan Petani

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

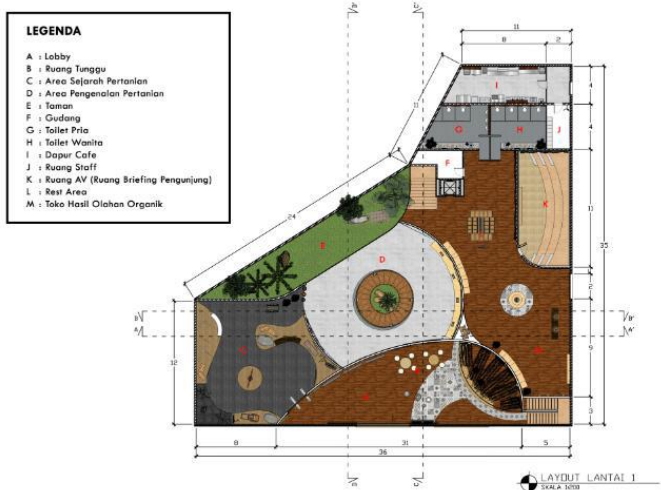
Konsep perancangan Pusat Informasi ini adalah *“Modern Village”*. *Modern Village* disini menggabungkan gaya desain modern dengan unsur lokal atau tradisional, agar pengguna tetap dapat merasakan nuansa pedesaan namun tetap nyaman dan menarik. Gaya desain modern digunakan agar sesuai dengan selera pasar terkini dan pengguna merasa nyaman didalamnya. Unsur lokal atau tradisional tetap dimasukkan sedikit agar dapat menonjolkan Laboratorium Lapangan Petani yang terletak di Desa Karanglo, Klaten ini.

Selain itu, perancangan ini juga menerapkan konsep *green design* agar sesuai dengan visi misi Laboratorium Lapangan Petani, yaitu menjaga kelestarian lingkungan dengan cara menjaga kebersihan air melalui pembudidayaan pertanian organik. Hal tersebut dicapai dengan cara memanfaatkan material yang berpotensi dimanfaatkan sebagai elemen interior dan mudah didapat di Desa Karanglo atau Klaten, misalnya sekam padi dan jerami.

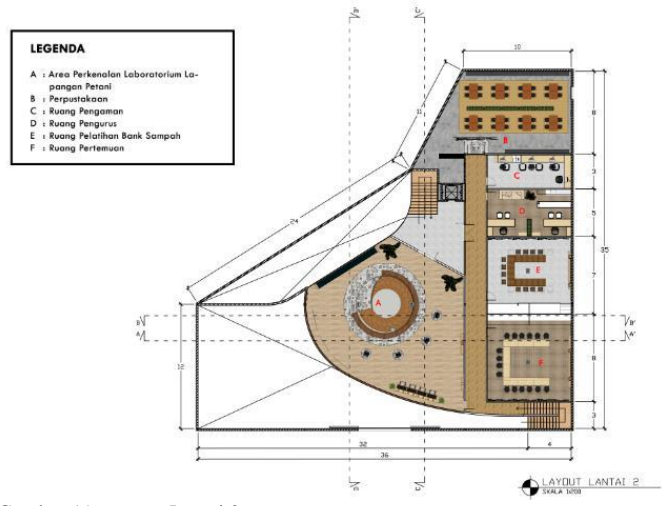
Beberapa fasilitas yang akan dirancang pada Pusat Informasi dalam Wisata Edukasi Pertanian Desa Karanglo ini adalah:

- Fasilitas *Lobby*
- Fasilitas pusat edukasi pertanian
- Fasilitas perpustakaan dan ruang pertemuan
- Fasilitas toko dan *café*
- Fasilitas penunjang seperti toilet

B. Desain Akhir



Gambar 10. *Layout* Lantai 1



Gambar 11. *Layout* Lantai 2



Gambar 12. Potongan A-A'



Gambar 13. Potongan B-B'



Gambar 14. Potongan C-C'



Gambar 15. Potongan D-D'





Gambar 16. Rencana *Main Entrance*



Gambar 17. *Lobby*

Area *lobby* didesain dengan nuansa yang hangat, dengan menggunakan material kayu, bata ekspos, dan semen plester untuk mendukung suasana agak tradisional. Terdapat beberapa ukiran khas Jawa Tengah pada dinding pada pilar, serta wayang gunungan yang bermakna keseimbangan alam pada dinding resepsionis untuk lebih menonjolkan kesan tradisional khas Jawa Tengah.



Gambar 18. Area Sejarah Pertanian

Area Sejarah Pertanian menjelaskan tentang sejarah pertanian Indonesia, dilengkapi dengan diorama yang mendukung pembelajaran pengunjung.



Gambar 19. Area Sejarah Pertanian

Pada area sejarah pertanian ini ditampilkan pula alat-alat pertanian yang digunakan di masa lampau.



Gambar 20. Area Pengenalan Pertanian

Area Pengenalan Pertanian berisi informasi tentang sistem pertanian yang digunakan oleh petani Desa Karanglo, yaitu *System of Rice Intensification (SRI)*. Pada area ini juga terdapat ukiran pada dinding dan pilar, mural siluet wayang pada dinding, serta *sticker sandblast* bermotif kawung untuk memunculkan kesan tradisional khas Jawa Tengah.



Gambar 21. Area Pengenalan Pertanian



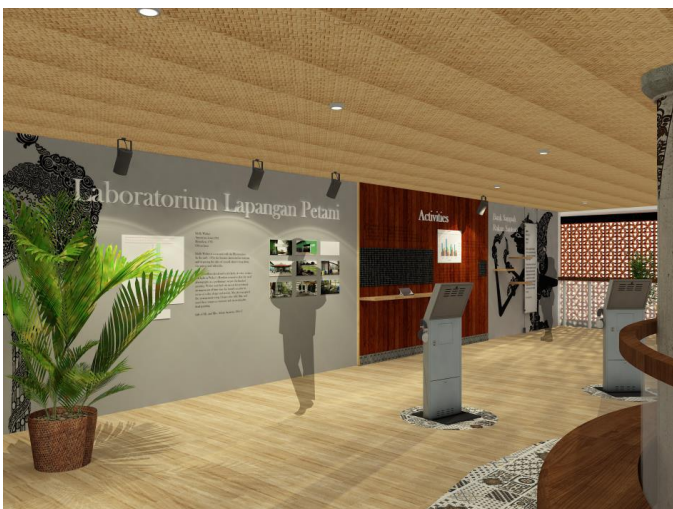


Gambar 22. Area Pengenalan Pertanian



Gambar 23. Area Pengenalan Pertanian

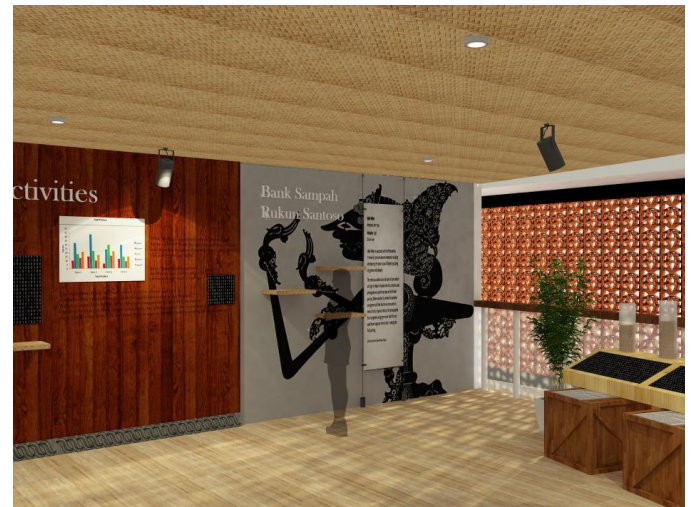
Area pengenalan pertanian ini dilengkapi dengan teknologi layar sentuh yang cukup besar untuk memperkenalkan langkah-langkah sistem pertanian SRI kepada pengunjung, sehingga pengunjung dapat menangkap informasinya dengan lebih mudah.



Gambar 24. Area Pengenalan Laboratorium Lapangan Petani

Area Pengenalan Laboratorium Lapangan Petani merupakan area yang memperkenalkan Laboratorium Lapangan Petani itu sendiri, mulai dari sejarahnya, aktivitas, pencapaian, serta hasil-hasil olahan organik yang mereka

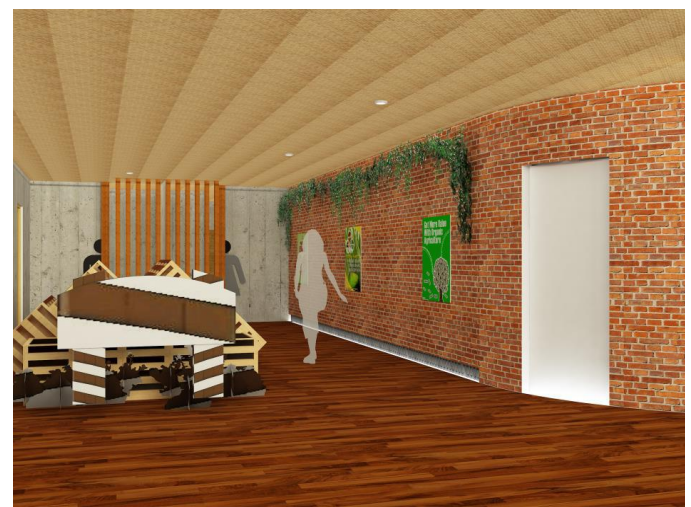
buat. Selain itu, disini juga turut ditampilkan informasi tentang salah satu paguyuban yang dimiliki oleh Desa Karanglo, yang juga turut menjaga kelestarian lingkungan, yaitu Bank Sampah Rukun Santoso.



Gambar 25. Area Pengenalan Laboratorium Lapangan Petani



Gambar 26. Area Pengenalan Laboratorium Lapangan Petani



Gambar 27. Toko

Toko menjual semua hasil olahan organik yang dibuat oleh petani Desa Karanglo serta hasil olahan limbah plastik karya Bank Sampah Rukun Santoso.





Gambar 28. Toko



Gambar 31. Ruang Pelatihan Bank Sampah



Gambar 29. Ruang Audio Visual

Ruang pelatihan digunakan untuk kegiatan sejenis *workshop* (pelatihan praktek), karena itu dilengkapi dengan layar LCD dan *glassboard*. Di sebelah kanan ruangan terdapat *storage* yang dapat digunakan untuk menampilkan hasil karya yang telah dibuat. Ruangan ini dapat digunakan oleh mereka yang ingin belajar dari paguyuban Bank Sampah Rukun Santoso, Laboratorium Lapangan Petani, maupun kegiatan praktek lainnya.



Gambar 32. Ruang Pertemuan

Ruangan pertemuan dapat digunakan untuk pertemuan, baik rapat para petani, pengurus, pengunjung, maupun masyarakat setempat yang ingin mengadakan pertemuan dan meminjam tempat.



Gambar 30. Perpustakaan

Perpustakaan ini dapat digunakan oleh umum, untuk memajukan pendidikan terutama di pedesaan.



Gambar 33. *Café*

Di café ini disediakan makanan yang menggunakan hasil olahan organik dari Laboratorium Lapangan Petani (contohnya beras merah, hitam, putih, wangi), disajikan bersama dengan masakan khas Jawa Tengah. Café ini terletak tepat di sebelah Pusat Informasi.

## VI. KESIMPULAN

Indonesia adalah negara agraris yang memiliki potensi besar di bidang pertanian. Jumlah penduduk yang banyak membuat sektor pertanian memegang peranan penting, khususnya dalam hal pemenuhan kebutuhan pangan. Namun, kebutuhan penduduk yang semakin meningkat ini tidak seiring dengan peningkatan gairah pertanian Indonesia. Hal ini disebabkan oleh semakin berkurangnya minat masyarakat termasuk generasi muda yang mau menekuni bidang pertanian.

Kurangnya kesadaran ini dapat mengancam keberlangsungan pertanian dan swasembada pangan di masa yang akan datang. Cara pandang yang salah tersebut harus diperbaiki dan diiringi dengan pembelajaran yang baik mengenai bidang pertanian, salah satu caranya adalah dengan menggunakan fasilitas wisata edukasi.

Salah satu desa yang menjadi lumbung beras nasional di Provinsi Jawa Tengah adalah Desa Karanglo. Karena itu, pengadaaan pusat informasi dalam wisata edukasi pertanian di desa ini menjadi penting agar dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya sektor pertanian di Indonesia, serta meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pertanian. Pusat informasi ini tentu tidak akan berfungsi dengan baik apabila tidak ditunjang dengan desain interior yang baik pula.

Karena itu, pada perancangan kali ini, gaya modern dipadukan dengan gaya lokal agar tidak menghilangkan nilai-nilai lokal Desa Karanglo, namun tetap mampu menarik minat pengunjung baik masyarakat lokal maupun dari daerah lain. Selain itu, perancangan ini juga menerapkan konsep *green design*, sesuai dengan visi misi petani Desa Karanglo yang ingin turut menjaga kebersihan lingkungan dengan cara menggunakan bahan-bahan organik dalam bertani. Konsep *green design* itu sendiri diterapkan dengan cara memanfaatkan material sisa yang banyak terdapat di Desa Karanglo menjadi elemen interior.

Pada saat ini, pusat edukasi maupun tempat wisata yang mengangkat tema pertanian masih jarang ada, padahal tempat tersebut dapat membawa dampak yang baik bagi Indonesia untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya sektor pertanian di Indonesia. Karena itu, perancangan tempat tersebut akan menjadi lebih menarik apabila menggunakan konsep desain yang unik dan mampu menyampaikan informasi secara maksimal. Untuk perancangan pusat informasi dalam wisata edukasi pertanian berikutnya, ada baiknya bila pemilihan fasilitas yang disediakan lebih disesuaikan dengan kultur masyarakat yang disasar, agar mereka dapat menjadi lebih tertarik dan nyaman berada didalamnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.B. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME, keluarga, teman-teman, serta pembimbing karya tugas akhir Program Studi Interior yang telah memberikan semangat, saran dan kritik yang membangun baik dalam perancangan maupun penulisan jurnal ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pengurus Laboratorium Lapangan Petani, Desa Karanglo, Klaten, yang telah bersedia mendampingi selama proses survey dan bekerjasama dengan baik dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis untuk mengerjakan perancangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Setelah Swasembada Beras, Lalu Apa Lagi?". 16 Desember 2008. <http://nasional.kompas.com/read/2008/12/16/09544795/setelahswasembada.beras.lalu.apa.lagi> (diakses tanggal 27 November 2016)
- [2] *Food and Agriculture Organization of the United Nations*. 2016. *Save and Grow in Practice : Maize Rice Wheat, A Guide to Sustainable Cereal Production* : 44. *Food and Agriculture Organization of the United Nations, Rome*.
- [3] Suryana, Achmad. 2008. *Menelisis Ketahanan Pangan, Kebijakan Pangan, dan Swasembada Beras*. Bogor : Pusat Analisis Sosial Ekonomi dan Kebijakan Pertanian 1.
- [4] Kontributor Ungaran, Syahrul Munir. 4 Maret 2015. *Jumlah Petani di Indonesia Menurun Ancam Swasembada Pangan*. Jakarta : PT. Kompas Cyber Media
- [5] Tatilu, Liska Andriani, Emil Fatmala, Nurjaman. 2011. *Model Edukasi Pertanian Anak-anak untuk Meningkatkan Minat Terhadap Bidang Pertanian*. Bogor : Institut Pertanian Bogor
- [6] Bucci, Tommy. "Pengertian Museum". <https://www.scribd.com/doc/100099632/Pengertian-Museum> (diakses tanggal 6 Desember 2016)
- [7] UNESCO & Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Indonesia. 2011. *Practical Guide for Museum Revitalisation in Indonesia* : 10-11. UNESCO & Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Indonesia, Paris.
- [8] Tjokrokanoko, Devina. 2011. *Perancangan Interior Kafe Sastra Indonesia di Surabaya*. Surabaya : Universitas Kristen Petra
- [9] Panero, Julius. Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. Britain : The Architectural Press Ltd.