

AGROWISATA SINGKONG DESA CINDAI ALUS MARTAPURA**Yuniasari**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1710812220021@mhs.ulm.ac.id

Dila Nadya Andini

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
dila.andini@ulm.ac.id

ABSTRAK

Selain sektor perikanan, Desa Cindai Alus juga memiliki potensi lain di sektor perkebunan singkong dan produk olahannya namun, belum dikenal secara luas oleh masyarakat karena kurangnya perhatian khusus dan fasilitas pendukung, Agrowisata Singkong Desa Cindai Alus Martapura merupakan fasilitas untuk memperkenalkan dan mengangkat potensi Desa Cindai Alus di sektor perkebunan singkong dan produk olahannya kepada masyarakat luas. Agrowisata dirancang dengan tujuan utama menarik minat kunjungan wisatawan melalui pendekatan pengolahan Daya Tarik Wisata sehingga menghasilkan fasilitas yang dibutuhkan wisatawan. Kemudian, untuk mengoptimalkan konteks lahan perkebunan singkong diterapkan konsep “panggung singkong” untuk menghasilkan rancangan agrowisata yang berciri khas dan berkesan bagi wisatawan.

Kata kunci: Singkong, Agrowisata, Daya Tarik Wisata, “Panggung Singkong”

ABSTRACT

Apart from the fishery sector, Cindai Alus Village also has other potentials namely in the cassava plantation sector and its process products. However, it is not widely known by the community due to the lack of special attention and supporting facilities. Cassava Agrotourism in Cindai Alus, Martapura Village is a facility to introduce and raise to introduce and raise the potential of Cindai Alus Village in the cassava plantation sector and its processed products to the wider community. Agritourism was designed with the main aim of attracting tourist visit through the tourist attraction processing approach so as to produce the facilities needed by tourists. Then, to optimize the context of cassava plantation land, the concept of “cassava stage” was applied to produce an agritourism design that is distinctive and memorable for tourists.

Keywords: *The Library, Rantau City, Learning. Cassava, Agro-tourism, Tourist Attraction, “Cassava Stage”*

PENDAHULUAN

Wilayah yang ada di Indonesia memiliki beragam struktur perekonomian. Selain itu, terdapat 25 sektor perekonomian yang berperan penting menarik indeks pendapatan masyarakat. Provinsi

Kalimantan Selatan sendiri turut berperan sebagai penggerak perekonomian nasional termasuk Kabupaten Banjar di tahun 2018 berperan sebagai penghasil 8 komoditi tanaman pangan salah satunya ubi kayu

sebanyak 5,629 ton (Fauzia, Adyatma, & Arisanty, 2019).

Melalui analisis LQ dan *Shift Share* dalam rentang waktu 2013-2017 didapatkan data dimana Kecamatan Martapura mempunyai beberapa komoditas unggulan salah satunya berasal dari sub sektor tanaman pangan yaitu komoditi ubi kayu. Hal ini terjadi karena beberapa daerah di Kecamatan Martapura seperti Desa Cindai Alus, Desa Bincau, dan Desa Labuan Tabu memiliki lahan pertanian yang berada cukup do dataran yang relatif tinggi.

Desa Cindai Alus sendiri mempunyai lahan perkebunan sigkong yang cukup luas. Berdasarkan data dari BP3K 2017 Kecamatan Martapura Kota tepatnya di Desa Cindai Alus terdapat hamparan perkebunan singkong yang luasannya mencapai 31,5 Ha. Selain itu, terdapat sekitar 120 kepala keluarga yang bermata pencaharian sebagai petani singkong. Selain bermata pencaharian sebagai petani singkong, masyarakat di Desa Cindai Alus juga ada yang bermata pencaharian sebagai produsen olahan keripik singkong. Produsen ini yang mulanya berinisiatif mengolah ubi kayu atau singkong menjadi produk olahan kuliner keripik singkong. Hal ini dilakukan guna memaksimalkan potensi ubi kayu atau singkong agar dapat lebih mudah dikenal oleh masyarakat luas. Namun, hingga saat ini belum banyak perkembangan yang terjadi, sebab masyarakat masih belum banyak yang mengetahui potensi Desa Cindai Alus di sektor perkebunan ubi kayu atau singkong dan produk kuliner olahannya.

Melalui survey dengan membuat kuisisioner melalui *google form* yang dibuat oleh penulis pada 23 Oktober 2020 hingga 30 Oktober 2020, didapatkan informasi kurang lebih sekitar 60% responden belum mengetahui potensi Desa Cindai ALus Martapura di sektor perkebunan ubi kayu atau singkong dan produk kuliner olahannya. Selain itu, olahan produk yang dihasilkan dari bahan dasar ubi kayu atau singkong belum beragam, yaitu hanya berupa olahan keripik singkong saja. Hal ini dipengaruhi

oleh keterbatasan wadah pengolahan produk olahan, sehingga untuk saat ini produsen hanya dapat mewedahi proses pengolahan produk olahan kuliner berupa keripik singkong di rumah masing-masing produsen.

Berkenaan dengan wadah pengenalan dan pemasaran potensi Desa Cindai Alus di sektor perkebunan ubi kayu atau singkong dan produk kuliner olahannya yang belum dimiliki masyarakat, dari sini terlihat bahwa potensi desa belum dikelola secara maksimal. Hal ini tercermin dari peran pemerintah daerah yang harusnya mampu berperan utama sebagai penyedia fasilitas penunjang pengembangan potensi desa yang berpotensi, namun kenyataannya peran tersebut belum sampai dan dirasakan oleh masyarakat di Desa Cindai Alus. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor penyebab kurang dikenalnya potensi Desa Cindai Alus Martapura di sektor perkebunan ubi kayu atau singkong dan produk kuliner olahannya sehingga mengakibatkan minimnya peningkatan perekonomian masyarakat di Desa Cindai Alus terutama masyarakat yang berprofesi sebagai petani dan produsen kuliner olahan keripik singkong.

Selain itu, dari informasi yang didapatkan penulis melalui media massa *apahabar.com* yang berisikan informasi mengenai rencana pemerintah dalam membantu mengembangkan potensi daerah (Mandela, 2020). Informasi ini diperoleh berdasarkan penyampaian Sekda Kabupaten Banjar tahun 2016-2021 pada Musyawarah Perencanaan Pembangunan, dimana isi dari musyawarah tersebut membahas mengenai empat prioritas pembangunan Kabupaten Banjar, salah satunya ialah kegiatan pemulihan ekonomi melalui sektor pertanian, perikanan, dan barang jasa. Namun, hingga saat ini masih belum ada kepastian dari rencana pembangunan seperti yang telah disampaikan sebelumnya. Dari sinilah diperlukan inisiasi dari masyarakat untuk berpartisipasi dalam membantu pengembangan desa yang berpotensi salah

satunya Desa Cindai Alus yang memiliki potensi di sektor perkebunan ubi kayu atau singkong dan produk kuliner olahannya. Dimana sarana dan prasarana yang akan diwadahi mengutamakan pada pemenuhan kebutuhan masyarakat setempat utamanya petani singkong dan produsen produk kuliner olahan keripik singkong dalam menunjang pengenalan potensi Desa Cindai Alus.

Fasilitas yang akan dirancang guna mewedahi kebutuhan petani dan produsen dalam mengenalkan dan memasarkan serta mampu memaksimalkan potensi Desa Cindai Alus Martapura di sektor perkebunan singkong dan produk kuliner olahan dari ubi kayu atau singkong ialah melalui perancangan fasilitas berupa area wisata guna memudahkan pengenalan potensi desa kepada masyarakat luas.

PERMASALAHAN

Kawasan pertanian memiliki beragam fungsi khusus yakni, sebagai pilar ketahanan pangan, agrowisata pedesaan, menyerap tenaga kerja, sarana pendidikan lingkungan hidup, nilai-nilai tradisi dan sosial budaya pedesaan, menyerap bahan organik dan pemberi kenyamanan (Husein, 2006).

Berdasarkan pernyataan tersebut, memunculkan suatu permasalahan yang perlu dipecahkan dengan berpedoman dengan berpedomn pada pernyataan tersebut yakni, bagaimana rancangan wisata berbasis alam yang dapat menarik minat wisatawan berkunjung agar dapat mengenalkan dan mengangkat potensi Desa Cindai Alus Martapura di sektor perkebunan ubi kayu atau singkong dan produk kuliner olahannya ?

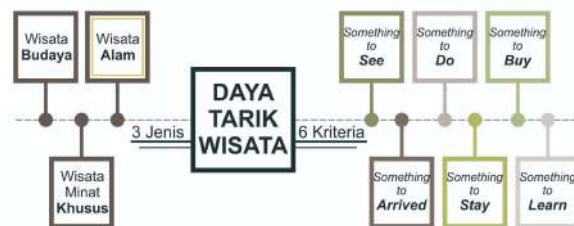
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Agrowisata

1. Definisi Wisata

Dalam Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1, wisata didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh

seseorang atau sekelompok orang yang berkunjung ke tempat tertentu dengan berbagai tujuan seperti rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi untuk waktu yang sementara. Suatu tempat wisata menekankan pada aktivitas pengguna di dalamnya. Dimana suatu aktivitas akan sangat bergantung pada minat pengguna tempat wisata, sehingga dari pernyataan tersebut muncul berbagai jenis tempat wisata sesuai dengan sumber daya di sekitar tempat wisata tersebut. Sumber daya wisata tersebut diartikan sebagai sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang bertujuan menciptakan daya tarik bagi penggunanya. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menjelaskan bahwa segala hal yang memiliki kekhasan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan budaya, alam, dan hasil buatan manusia sebagai tujuan atau sasaran kunjungan bagi wisatawan disebut sebagai daya tarik wisata.



Gambar 1. Jenis dan Kriteria Daya Tarik Wisata
Sumber: Analisis Pribadi dari Sunaryo B (2021)

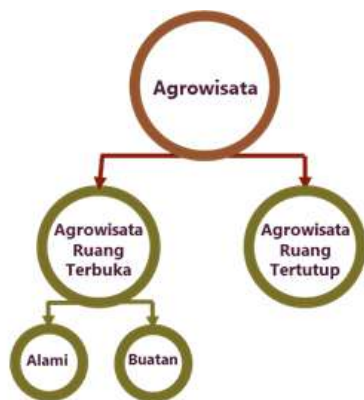
2. Pengertian Agrowisata

Agrowisata sendiri didefinisikan sebagai wisata pertanian yang memiliki rangkaian aktivitas kunjungan ke tempat wisata yang mengoptimalkan sektor pertanian dari hal produksi hingga memperoleh produk pertanian dalam berbagai sistem dan skala yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan, pemahaman, pengalaman dan rekreasi di sektor pertanian (Sumantra, 2015).

Menurut Departemen Pertanian Indonesia agrowisata sendiri diklasifikasikan menjadi dua bentuk yaitu bentuk agrowisata

ruangan tertutup dan ruangan terbuka. Selain itu, agrowisata ruangan terbuka terbagi lagi menjadi dua bentuk yaitu agrowisata ruangan terbuka alami dan buatan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, perancangan objek Agrowisata Singkong Desa Cindai Alus Martapura akan diklasifikasikan ke dalam bentuk agrowisata ruangan terbuka buatan. Oleh karena rancangan ini akan dirancang menyesuaikan dengan kebutuhan wisatawan dan tidak merusak keseimbangan ekosistem dengan mengoptimalkan potensi perkebunan singkong yang telah ada pada tapak.



Gambar 2. Klasifikasi Bentuk Agrowisata
Sumber: Analisis Pribadi dari Departemen Pertanian Indonesia (2021)

3. Unsur Agrowisata

Terdapat lima unsur yang perlu dipenuhi guna menunjang pengolahan sektor pariwisata, termasuk agrowisata (Spillane, 1994), yaitu :

Tabel 1. Unsur-unsur Pengembangan Agrowisata

NO.	UNSUR	IMPLEMENTASI
1.	Atraksi	Kegiatan budidaya, hamparan kebun/lahan pertanian, keindahan taman, budaya petani dan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas petani.

2.	Fasilitas	Tersedianya sarana umum, telekomunikasi, hotel dan restoran.
3.	Infrastruktur	Tersedianya sistem pengairan, jaringan komunikasi, fasilitas kesehatan, terminal pengangkutan, sumber listrik dan energi, sistem pembuangan kotoran/pembuangan air, jalan raya dan sistem keamanan.
4.	Aksesibilitas	Tersedianya transportasi umum, bis-terminal, sistem keamanan penumpang, sistem informasi perjalanan, tenaga kerja, kepastian tarik, peta kota/objek wisata.
5.	Keramahan	Memberikan kualitas pelayanan guna memberikan kepuasan secara langsung pada pengunjung.

B. Tinjauan Budaya Singkong

Singkong merupakan penyangga pangan yang berperan penting dalam sistem perekonomian Indonesia. Hampir seluruh bagian dari tumbuhan singkong dapat dimanfaatkan hingga bagian kulit umbi, batang muda, daun dan industri pati (onggok) (Saleh, et al., 2016). Beberapa varietas unggulan dari tumbuhan ini ialah Andira-1, malang-1, Malang-2, dan Darul Hidayah (Deskripsi varietas Unggul Ubi Kayu, 2016). Selain itu terdapat lima fase pertumbuhan umbi singkong sebelum mencapai masa panen, fase tersebut akan dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 3. Fase Pertumbuhan Singkong
 Sumber: Analisis Pribadi dari Taufiq et al (2008)

Dalam tahap budidaya singkong, juga terdapat enam tahapan secara umum dan empat tahapan utama yaitu tahap persiapan lahan, pembibitan, pemupukan & perawatan, serta panen (Taufiq et al, 2008).



Gambar 4. Tahapan Budidaya Singkong
 Sumber: Analisis Penulis dari Taufiq et al (2008)

C. Tinjauan Aspek Daya Tarik Wisata

1. Something to Arrived

Didefinisikan sebagai suatu daya tarik wisata agar wisatawan dapat mengakses dan sampai pada suatu tempat wisata, antara lain berupa aksesibilitas, transportasi dan estimasi waktu tiba di lokasi tersebut.

Dalam Permen Pu No. 30/PRT/M/2006, menjelaskan prinsip-prinsip guna mewujudkan aksesibilitas bagi seluruh pengguna fasilitas yang akan dijelaskan pada diagram berikut.



Gambar 5. Prinsip-Prinsip Aksesibilitas
 Sumber: Analisis Pribadi dari Permen Pu (2006)
 2. Something to See

Didefinisikan sebagai suatu daya tarik wisata yang dapat dinikmati dilihat secara langsung oleh pengamat atau wisatawan. Sesuatu hal yang dapat dilihat erat kaitannya dengan wujud fisik. Hal ini merujuk pada slogan Louis Sullivan yaitu *Form Follow Function* yang akan dijelaskan pada diagram berikut.





Gambar 6. Form Follow Function
Sumber: Analisis Pribadi dari Buku Ajar Surasetja (2021)

3. Something to Learn

Didefinisikan sebagai suatu daya tarik wisata yang dibuat agar wisatawan mendapat suatu pengalaman baru saat berkunjung guna menambah wawasan pengetahuan. Edukasi sendiri dapat dikombinasikan dengan aktivitas wisata atau biasa disebut wisata edukasi didefinisikan sebagai penggabungan unsur kegiatan wisata dengan muatan pendidikan dalam suatu program. Di Indonesia sendiri, terdapat empat jenis wisata edukasi (Rodger, 1998) yang akan dijelaskan pada diagram berikut.



Gambar 7. Jenis Wisata Edukasi
Sumber: Analisis Pribadi dari Rodger (2021)

4. Something to Do

Didefinisikan sebagai suatu daya tarik wisata yang dapat menyediakan beragam fasilitas rekreasi dan beraktivitas bagi wisatawan. Fasilitas sendiri merupakan sarana dan prasarana dalam memperlancar dan mempermudah suatu aktivitas wisatawan (Abdulkadir, 1995). Walau bukan sebagai stimulus utama dalam mendatangkan para wisatawan pada suatu tempat, namun tanpa adanya fasilitas, akan menyulitkan aktivitas wisatawan. Terdapat tiga jenis fasilitas yang akan dijelaskan pada diagram berikut.



Gambar 8. Fasilitas Utama, Pelengkap dan Penunjang
Sumber: Analisis Pribadi dari Abdulkadir (2021)

5. Something to Buy

Didefinisikan sebagai suatu daya tarik wisata yang menyediakan hasil olahan atau produk khas masyarakat setempat sebagai cinderamata (*souvenir*) yang dapat dibeli oleh wisatawan. Dimana wadah dari

aktivitas tersebut dapat berupa pusat oleh-oleh yang dikategorikan sebagai bangunan komersial karena sifat dari bangunan sendiri memiliki tujuan untuk mendatangkan keuntungan bagi pemilik atau penggunanya. Dalam merancang bangunan komersial terdapat sembilan aspek yang perlu dipertimbangkan yaitu karakter/citra, nilai ekonomis bangunan, lokasi strategis, prinsip keamanan dan kenyamanan bangunan, kebutuhan jangka panjang, kondisi potensi dan karakter kawasan, serta kondisi sosial budaya masyarakat (Wungow, 2011).

6. *Something to Do*

Didefinisikan sebagai suatu daya tarik wisata agar wisatawan dapat tetap tinggal selama melakukan kunjungan ke suatu tempat yang dikunjungi. Fasilitas tersebut dapat berupa penginapan lokal (*homestay*).

Definisi *homestay* menurut Kementerian Pariwisata ialah rumah yang dimiliki warga lokal dan dikelola perorangan baik oleh warga lokal, komunitas, pokdarwis ataupun BUMDes yang pemasarannya dapat dilakukan oleh Pokdarwis/BUMDes ataupun Kementerian Pariwisata (Tim Percepatan Pengembangan *Homestay*). Dalam merancang *homestay* suatu desa, terdapat beberapa syarat yang akan dijelaskan pada diagram berikut.



Gambar 9. Syarat Merancang *Homestay*
Sumber: Tim Percepatan Pengembangan *Homestay* Desa Wisata (2018)

PEMBAHASAN

A. Lokasi



Gambar 10. Situasi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Lokasi tapak berada di pertigaan Jalan Kebun Raya dan jalan di sebelah irigasi, Desa Cindai Alus, Kota Martapura, Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan. Dengan luas area 2.3 Ha (22.875 m²) dan tapak berbentuk trapesium. Dimana tapak sendiri diapit oleh dua jalan lokal dengan lebar jalan 4.5 m. Adapun batas-batas tapak antara lain sebagai berikut :



Gambar 11. Batas-batas sekitar Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

B. Konsep Rancangan

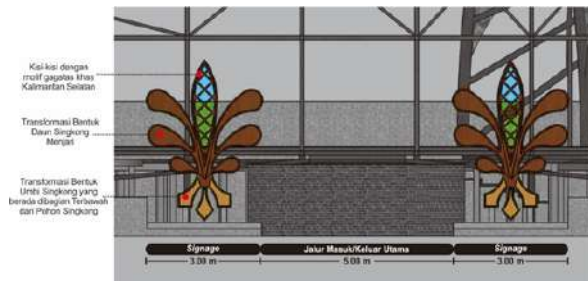
Penerapan pendekatan aspek daya tarik wisata ke dalam rancangan akan dibatasi pada penerapan lima aspek utama yaitu aspek *something to arrived, something to see, something to learn, something to do* dan *something to buy*. Sedangkan untuk aspek *something to stay* akan dikembangkan diluar tapak sehingga tidak termasuk ke dalam rancangan.

1. Something to Arrived

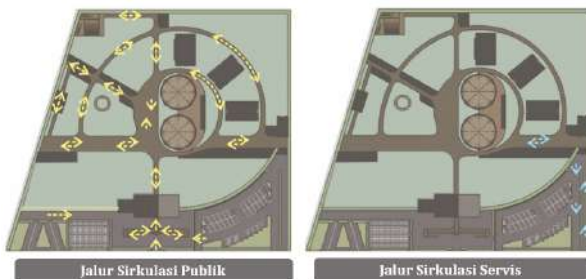
Aspek ini merupakan cara agar bagaimana pengunjung dapat mengakses dan sampai pada agrowisata dengan lebih mudah yang diwujudkan melalui perancangan area parkir yang mampu memadahi beberapa jenis kendaraan umum yang biasa digunakan pengunjung umum dan khusus difabel, perancangan penanda kawasan (*signage*) pada jalur masuk/keluar utama, pengaturan pola sirkulasi dalam area agrowisata dan memisahkan sirkulasi publik & servis, serta merancang sirkulasi vertikal utama kawasan berupa ramp dengan kemiringan $< 7^\circ$.



Gambar 12. Jenis Area Parkir
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 13. Konsep Signage Utama
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



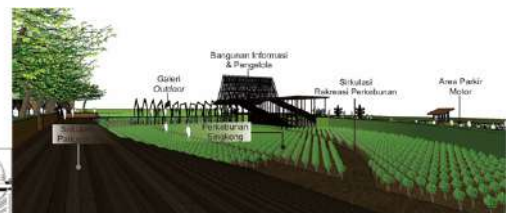
Gambar 14. Sirkulasi Publik dan Servis
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



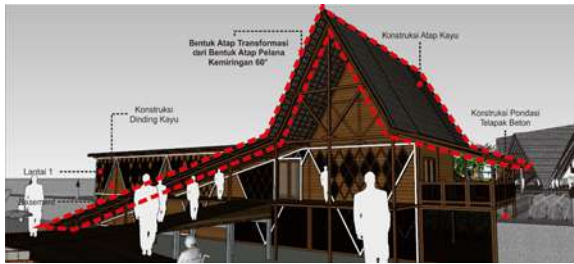
Gambar 15. Sirkulasi Vertikal Utama
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

2. Something to See

Aspek ini merupakan suatu daya tarik yang harus dapat dinikmati dilihat secara langsung oleh pengamat atau wisatawan yang diwujudkan melalui pengolahan area perkebunan singkong yang mendominasi yang dikombinasikan dengan pengolahan dan pemaksimalan elemen dari tumbuhan singkong berupa limbah batang singkong untuk diolah guna menambah estetika dari elemen agrowisata serta merancang bangunan penunjang agrowisata yang memiliki bentuk menarik namun tetap selaras dengan lingkungan sekitarnya.



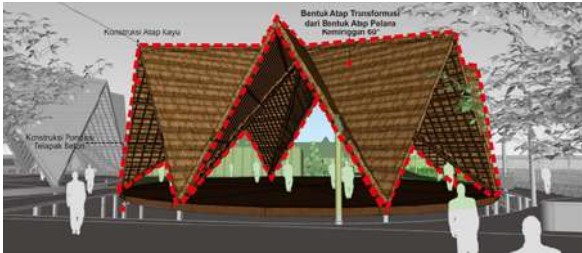
Gambar 16. View Perkebunan Singkong
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



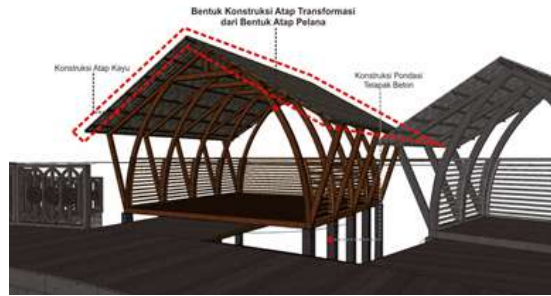
Gambar 17. Bangunan Informasi & Pengelola Sumber: Analisis Pribadi (2021)



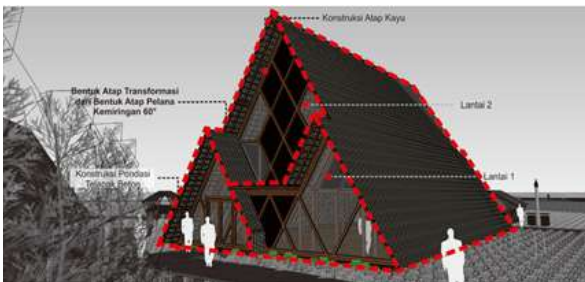
Gambar 21. Bangunan Servis Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 18. Bangunan Pengolahan Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 22. Bangunan Gazebo Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 19. Bangunan Retail Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 23. Bangunan Mushola Sumber: Analisis Pribadi (2021)

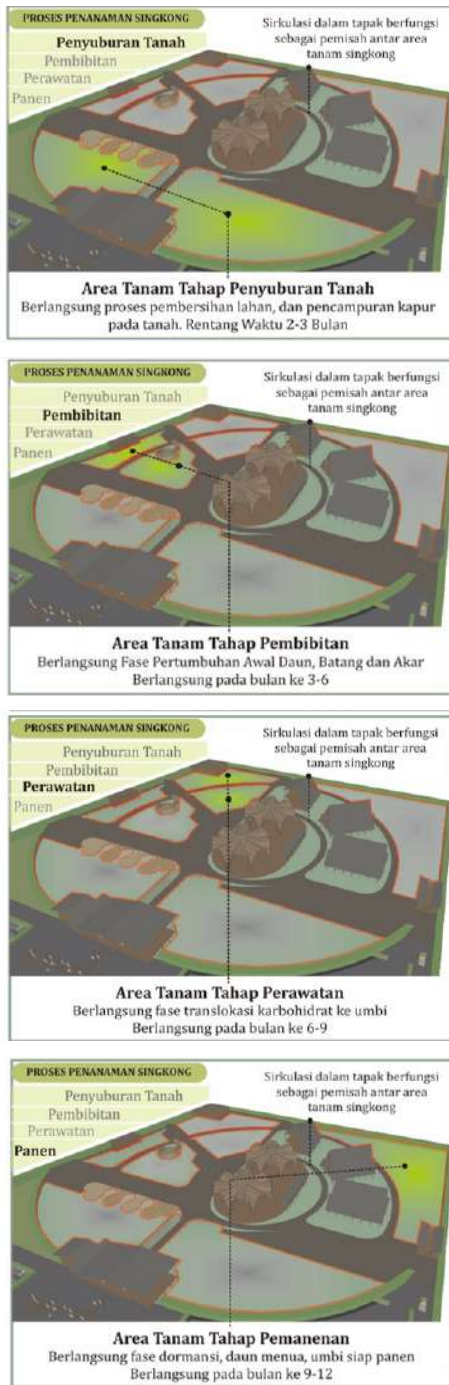


Gambar 20. Bangunan Rumah Makan Sumber: Analisis Pribadi (2021)

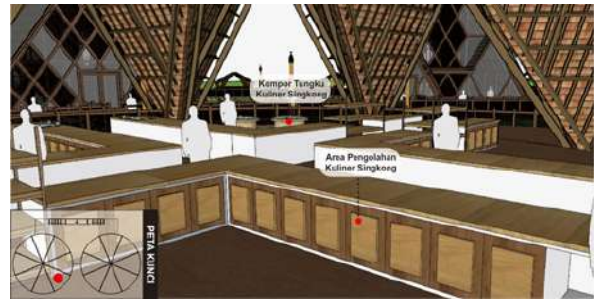
3. Something to Learn

Aspek ini merupakan salah satu fasilitas bagi pengunjung agar mendapat suatu pengalaman baru ketika berkunjung ke agrowisata singkong ini yang hal ini diwujudkan melalui perancangan area budidaya singkong berupa area tanam yang dipisahkan menjadi beberapa zona untuk memudahkan aktivitas tiap tahapan yang berbeda. Selain itu aspek ini juga diwujudkan melalui perancangan bangunan penunjang aktivitas budidaya hasil perkebunan singkong berupa bangunan pengolahan sebagai wadah untuk mengolah

produk kuliner dan non kuliner yang melibatkan pengunjung dalam proses pengolahannya.



Gambar 24. Alur Tanam Area Perkebunan Singkong
 Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 25. Bangunan Pengolahan Kuliner
 Sumber: Analisis Pribadi (2021)



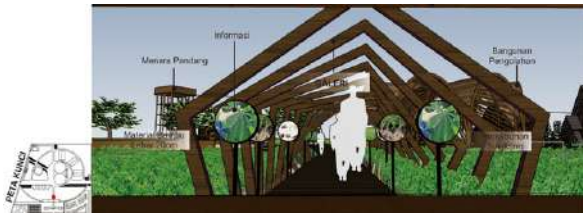
Gambar 26. Bangunan Pengolahan Non Kuliner
 Sumber: Analisis Pribadi (2021)

4. Something to Do

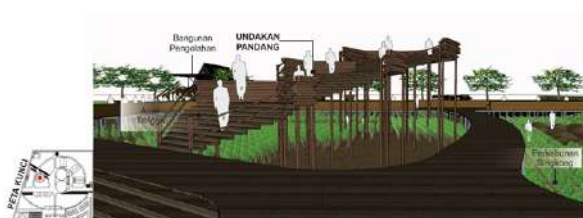
Aspek ini merupakan suatu daya tarik yang menyediakan fasilitas rekreasi guna menunjang aktivitas lain dari pengunjung dalam agrowisata yang diwujudkan melalui perancangan fasilitas wisata utama yaitu fasilitas rekreasi yang berupa *open space*, undakan pandang, spot foto, gazebo, galeri *outdoor* dan pergola singgah.



Gambar 27. Fasilitas Open Space
 Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 28. Fasilitas Galeri Outdoor
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 29. Fasilitas Undakan Pandang
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 30. Fasilitas Lorong Singkong
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 31. Fasilitas Gazebo
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 32. Fasilitas Pergola Singgah
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

5. Something to Buy

Aspek ini merupakan bentuk pemasaran hasil produk olahan atau produk khas dari singkong yang diolah masyarakat setempat untuk dapat dibeli oleh pengunjung yang diwujudkan melalui perancangan bangunan komersial berupa rumah makan, serta retail produk kuliner dan non kuliner yang dirancang sesuai dengan tujuan utama bangunan komersial yaitu untuk menarik kunjungan konsumen melalui rancangan dengan visual yang menarik dan tetap selaras dengan konsep utama dan bangunan sekitarnya.



Gambar 33. Interior Rumah Makan
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 34. Interior Retail
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

HASIL

Berikut merupakan hasil rancangan awal berupa gambar rencana tapak (*siteplan*), tampak kawasan, dan gambar perspektif interior serta eksterior bangunan dan lanskap dari rancangan Agrowisata Singkong Desa Cindai Alus Martapura.

KESIMPULAN

Agrowisata Singkong Desa Cindai Alus Martapura merupakan fasilitas yang dirancang untuk memperkenalkan dan mengangkat potensi Desa Cindai Alus di sektor perkebunan singkong dan produk olahannya agar lebih dikenal masyarakat luas. Dengan menerapkan konsep “panggung” yang diwujudkan dengan pengaplikasian struktur panggung pada konstruksi utamanya yang fungsinya juga mampu meminimalisir pengurangan area perkebunan singkong sehingga lahan perkebunan singkong tetap dapat mendominasi.

Untuk mencapai tujuan tersebut diaplikasikan sebuah metode daya tarik wisata untuk menunjang tercapainya tujuan tersebut, yaitu dengan menerapkan 5 dari 6 aspek daya tarik wisata yang ada. Adapun 5 aspek yang akan diterapkan pada rancangan akan dijelaskan pada diagram berikut.



Gambar 43. Aspek Daya Tarik Wisata
Sumber: Analisis Pribadi(2021)

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Abdulkadir. (1995). *Perkembangan Pengusahaan Objek Wisata Alam dan Wisata Baru*. Asosiasi Watwari.
- DESKRIPSI VARIETAS UNGGUL UBI KAYU. (2016). Balai Penelitian tanaman Aneka Kacang dan Umbi.
- Fauzia, Adyatma, & Arisanty. (2019). ANALISIS KOMODITAS UNGGULAN PERTANIAN DI KABUPATEN BANJAR. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 6(2), 1-11.
- Husein. (2006). Konsep multifungsi untuk revitalisasi pertanian. *Warta Penelitian dan Pengembangan Pertanian Indonesia*, 5(28), 14.
- Rodger. (1998). Leisure, Learning and Travel. *Journal of Physical Education*, 69(4), 28.
- Saleh, Taufiq, Widodo, Sundari, Gusyana, Parningotan, & Suseno. (2016). *PEDOMAN BUDI DAYA UBI KAYU DI INDONESIA*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian.
- Spillane. (1994). *Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*. In *Pariwisata Indonesia*. Kanisius.
- Sumantra. (2015). PENGEMBANGAN MODEL AGROWISATA SALAK BERBASIS MASYARAKAT DI DESA SIBETAN. *Jurnal Bakti Saraswati*, 04(02), 156-168.
- Surasetja. (2007). *Surasetja, R. I. (2007). FUNGSI, RUANG, BENTUK DAN EKSPRESI DALAM ARSITEKTUR* (Pengantar Arsitektur ed.). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tim Percepatan Pengembangan Homestay Desa Wisata. (2018). *Panduan Pengembangan Homestay Desa Wisata Untuk Masyarakat*. Kementerian Pariwisata Republik Indonesia.
- Wungow. (2011). *Metafora Dalam Arsitektur*. Tessa.

Website

- Mandela, P. (2020, Oktober). <https://apahabar.com/2020/04/4-program-prioritas-kabupaten-banjar-2021-isu-ekonomi-mendominasi/>