

## APLIKASI KONSEP MORFOCOCO SEBAGAI CIRI KHAS AGROWISATA KELAPA DI BADUNG

Luh Putu Carries Diani<sup>1</sup>, Luh Gede Niti Swari<sup>2</sup>, Ni Md. Sri Wahyuni Trisna<sup>3</sup>

<sup>1,2,2</sup> Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: carriesdiani1@gmail.com<sup>1</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2019  
Accepted : Oktober, 2019  
Publish online : Oktober, 2019

---

### ABSTRACT

*Coconut Agro Tourism is a one stop center concept tourism designed to accommodate a coconut tree processing activities. The purpose of this design is to educate the public about the benefits of coconut while providing recreational facilities for the community. The process of data collection is done by observing to similar tourist attractions and interviewing some of the owners of these attractions. The result from the observations and interviews were then analyzed using quantitative and qualitative analysis methods to analyze problems in the field, processed coconut products, tools / materials commonly used by the community to determine space needs, as well as the themes and concepts of space in the design. Some conclusions obtained are that interior design of a place is one of the factors that can be an attraction, applying design themes and concepts that raise the characteristics of coconut trees in buildings and spaces to show characteristics, and are very necessary to do programing when designing to get good and efficient circulation of space.*

*Keywords: agrotourism, coconut, center, education, design, interior*

---

### ABSTRAK

Agrowisata kelapa adalah sebuah tempat wisata berkonsep one stop center yang dirancang guna memwadahi beberapa aktivitas pengolahan pohon kelapa. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengedukasi masyarakat mengenai manfaat kelapa sekaligus memberikan sarana rekreasi bagi masyarakat. Proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi ke tempat wisata sejenis dan wawancara kepada beberapa pemilik objek wisata tersebut. Materi hasil observasi dan wawancara kemudian di analisis menggunakan metode analisis kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis masalah yang ada di lapangan, produk olahan kelapa, alat/bahan yang biasa digunakan masyarakat, untuk mengetahui kebutuhan ruang, serta tema dan konsep ruang dalam perancangan. Simpulan yang diperoleh adalah terdapat kendala pada beberapa objek wisata sejenis seperti fasilitas kurang bervariasi dan desain yang relatif monoton, sehingga desain interior suatu tempat yang khas menjadi salah satu faktor yang dapat menjadi daya tarik, mengaplikasikan tema dan konsep desain yang mengangkat karakteristik

pohon kelapa pada bangunan dan ruang-ruang untuk menunjukkan ciri khas.

Kata Kunci: agrowisata, kelapa, *center*, *education*, desain, interior

## PENDAHULUAN

Sekali merengkuh dayung, dua tiga pulau terlampaui, pribahasa tersebut cocok untuk menggambarkan Agrowisata Kelapa yang akan dirancang. Agrowisata merupakan wisata ekologi atau kegiatan wisata ke daerah pertanian, sedangkan kelapa adalah hasil pertanian yang multifungsi dan mudah untuk dibudidayakan. Perancangan agrowisata kelapa ini mengusung konsep one stop center yang khusus memfasilitasi segala aktifitas terkait budidaya ataupun pengolahan pohon kelapa seperti mini museum, ruang workshop pengolahan kelapa, art market, SPA dan restoran.

Perancangan agrowisata kelapa di Badung ini perlu dilakukan karena beberapa hal. Mengutip dari researchgate.net, prospek pengembangan agrowisata diperkirakan sangat cerah, hal ini disebabkan karena agrowisata dapat membawa seseorang pada pengalaman yang berbeda dari rutinitas sehari-harinya. Selain itu, Menteri Pertanian Andi Amran Sulaiman dalam kompas.com juga menyebutkan bahwa Indonesia merupakan produsen kelapa terbesar didunia, namun hal tersebut tidak membuat masyarakat sadar akan potensi yang dimiliki oleh pohon kelapa.

Saat ini Bali telah memiliki kurang lebih sembilan agrowisata dan dua diantaranya berada di Kabupaten Badung, namun belum ada yang menjadikan kelapa sebagai objeknya. Kemudian terkait dengan fasilitas maupun suasana yang diberikan kurang bervariasi dan masih terlalu monoton, sehingga kurang memiliki daya tarik bagi pengunjung. Maka dari itu, makalah ini dibuat untuk menjabarkan cara mendesain interior sebuah agrowisata kelapa dengan tema dan konsep 'morfococo' yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai kelapa dan memiliki ciri khas yang menarik bagi masyarakat.

## METODE PENELITIAN

### 2.1. Metode glass box

Metode desain yang digunakan dalam proses perancangan interior agrowisata kelapa di Badung adalah metode glass box. Metode ini

berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis.

### 2.2. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu pengumpulan data berdasarkan bentuk dan sumbernya. Pengumpulan data berdasarkan sumber terbagi lagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer di dapatkan dari melakukan observasi ke fasilitas sejenis yaitu Bali Pulina yang terletak di Sebatu Tabanan, The Silas Agrotourism dan Secret Garden Village, wawancara dan mendokumentasikan keadaan dan kegiatan yang terjadi dilapangan. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui internet maupun buku. Pengumpulan data berdasarkan bentuknya terbagi pula menjadi dua yaitu data fisik dan non fisik.

### 2.3. Metode analisis data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis produk olahan kelapa dan alat/ bahan yang biasa digunakan untuk mengolah kelapa serta menganalisis kendala yang biasa terjadi dilapangan. Metode analisis kedua yang digunakan adalah metode analisis kualitatif. Metode ini digunakan untuk menganalisis hubungan satu ruang dengan ruang lainnya, civitas dengan kebutuhan ruang, sonasi, ataupun sirkulasi.

### 2.4. Metode sintesa

Dalam perancangan agrowisata kelapa di Badung, penulis menggunakan metode sintesa pragmatic dalam merancang konsep yang menjadi dasar awal mengeksplorasi bentuk. Metode pragmatic adalah suatu metode yang menyelesaikan satu atau beberapa masalah tertentu yang nyata dan terukur, misalnya adalah iklim, keterbatasan lahan, dana, waktu pembangunan, bahan bangunan, dan lain sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Lokasi site

Daerah utama yang akan dijadikan lokasi perancangan agrowisata kelapa adalah Kabupaten Badung. Lokasi terpilih yang didapatkan melalui pembobotan dan analisa SWOT adalah Abiansemal. Pemilihan site kemudian didasari pada pertimbangan-pertimbangan statistik yang terdiri dari

beberapa faktor. Terdapat tiga alternatif site untuk perancangan ini yaitu objek wisata sangeh, Bio Headquarter dan wantilan. Berdasarkan perbandingan dan analisis SWOT terpilihlah site bio headquarter sebagai site untuk perancangan agrowisata tersebut. Selanjutnya dilakukan analisa lokasi site seperti iklim, vegetasi, topografi, traffic, access, dll.

### 3.2. Tema dan Konsep Desain

Menentukan jenis tema dan konsep merupakan langkah awal dalam merancang suatu ruangan. Tema dan konsep dapat memetakan suatu bangunan dalam bentuk, warna, material yang jelas dan memiliki ciri khas. Tema yang diaplikasikan dalam perancangan ini adalah Lanikai 4.0 yang terdiri dari dua kata terpisah yaitu Lanikai yang merupakan sebuah nama pantai di Hawaii dan 4.0 adalah bagian dari industry 4.0. Lanikai 4.0 adalah sebuah tema yang menggambarkan suasana pantai yang sejuk dan luas, identik dengan air dan liburan, yang kemudian dilengkapi dengan high technology yang mendukung industry 4.0.



Gambar 1. (a) Lanikai Beach, (b) Ilustrasi industry 4.0 [Sumber: Google, 2019]

Sedangkan konsep yang diaplikasikan adalah morfococo / morfologi of coconut. Konsep ini akan menggambarkan morfologi atau bagian-bagian dari kelapa yaitu akar, batang, daun dan buah pada setiap elemen desainnya. Scheme color yang akan digunakan adalah warna-warna dari morfologi kelapa yaitu coklat, hijau dan putih. Bentuk yang akan diadaptasi adalah vertical, curve, berlapis, bercabang, dll. Untuk material akan diaplikasikan dominan kayu.

### 3.3. Transformasi Tema dan Konsep

Agrowisata kelapa di Badung ini akan mengaplikasikan tema Lanikai 4.0 dengan konsep morfococo. Transformasi tema dan konsep desain akan terbagi dalam beberapa bidang diantaranya bangunan, bentuk, warna dan juga material dari elemen interior. Dibawah ini merupakan penjabaran transformasi tema dan konsep pada agrowisata kelapa di Badung.

### 1. Bangunan

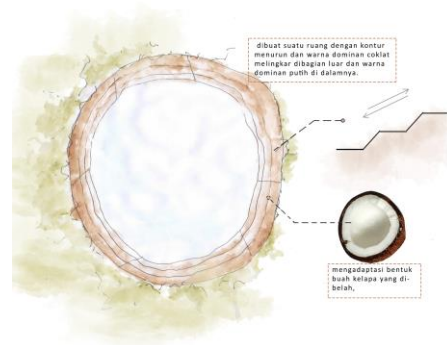
Kelapa merupakan tanaman yang mudah beradaptasi dengan lingkungan. Tanaman ini dapat tumbuh dan hidup dimana saja. Denah dari agrowisata kelapa akan menggambarkan perjalanan buah kelapa yang jatuh dari pohon kemudian terapung dan terombang ambing di tengah lautan sampai akhirnya berlabuh di daratan membentuk tunas baru dan tumbuh kembali menjadi pohon kelapa.

Bentuk bangunan akan menganalogikan atau menyerupai bentuk dari setiap bagian dari ilustrasi diatas. Berikut adalah gambaran dari aplikasi tema dan konsep morfococo pada bangunan.

1. Bangunan pertama akan di aplikasikan konsep high building mengadaptasi pohon kelapa yang tinggi. Entrance bangunan dibuat melewati beberapa tangga hingga sampai pada satu bangunan yang memberikan pengunjung experience untuk melihat keseluruhan area agrowisata kelapa sebelum berkeliling. Disekeliling tangga dan bangunan akan ditanami pohon kelapa dan beberapa tanaman pendukung lainnya.

### 2.

Setelah melewati high building, akan dibuat sebuah bangunan di atas air, mengadaptasi keadaan kelapa yang terapung di atas air

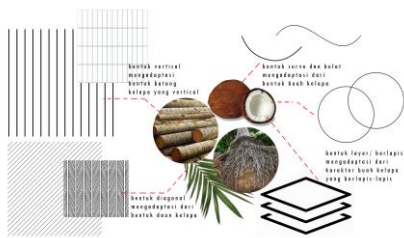


Gambar 2. Transformasi Tema dan Konsep pada Agrowisata Kelapa [Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019]

### 2. Bentuk elemen interior

Bentuk-bentuk yang digunakan pada konsep Morfococo adalah bentuk-bentuk yang berasal dari karakter maupun ciri-ciri pohon kelapa. Bentuk ini akan menjadi panduan yang jelas

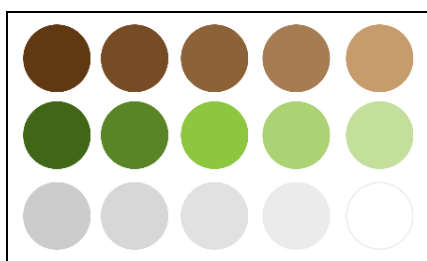
dalam melakukan perancangan agrowisata, sehingga terjadi keselarasan dan kesatuan dalam ruang. Adapun bentuk-bentuk yang digunakan terdapat dalam gambar dibawah ini.



Gambar 3. Bentuk Dasar Elemen Interior Agrowisata Kelapa  
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019]

### 3. Scheme Color

Dalam buku berjudul *Color in Interior Design* yang ditulis John Pile, menyebutkan bahwa penggunaan warna merupakan fokus utama dalam mendesain. Warna yang diaplikasikan pada agrowisata kelapa ini adalah warna-warna dari morfologi pohon kelapa yaitu akar dan batang pohon berwarna coklat, daun berwarna hijau dan daging buah berwarna putih. Hijau adalah warna yang membawa kesan menyegarkan karena identik dengan alam dan tumbuhan yang memberikan rasa aman, keseimbangan dan harmoni. Coklat adalah warna yang menimbulkan kesan serius namun lembut dan hangat dalam ruangan. Dan penggunaan warna putih dalam ruangan dapat memberikan kesan luas, lapang dan tinggi pada sebuah ruangan



Gambar 4. Scheme Color Agrowisata Kelapa  
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019]

### 4. Material

Selain warna, material merupakan elemen interior yang menjadi faktor penting sebuah perancangan. Material yang diaplikasikan dalam agrowisata ini adalah material yang menginterpretasikan morfologi dari pohon kelapa. Akar dan batang pohon kelapa memiliki

warna coklat yang bersifat kuat, daun kelapa memiliki karakteristik bentuk seperti bulu burung, memanjang pada sisi kanan dan kiri, warna daun kelapa adalah hijau. Daun kelapa biasanya di buat menjadi anyaman untuk banyak keperluan. Sedangkan buah kelapa tersusun dari kulit buha yang licin dan keras. Buah yang sangat muda berwarna hijau pucat dan menjadi hijau tua lalu kuning muda setelah semakin tua. Berdasarkan penjabaran tersebut, material yang akan digunakan pada perancangan agrowisata diantaranya kayu kelapa, multiplek, batu alam, kaca, cat duco, dan tali tambang yang kemudian material tersebut di susun sesuai karakteristik pohon kelapa seperti gambar dibawah ini.

### SIMPULAN

Agrowisata Kelapa di Badung merupakan salah satu wisata ekologi dengan mengusung konsep one stop center. Sebelum melakukan perancangan perlu dilakukan pengumpulan data terkait kendala yang biasa terjadi dilapangan maupun hal-hal yang berkaitan dengan agrowisata sejenis. Salah satu kendala yang muncul adalah desain agrowisata yang cenderung monoton sehingga menimbulkan minimnya niat masyarakat untuk berkunjung. Menjadi unik dan berbeda adalah strategi dalam menarik perhatian pengunjung, agrowisata kelapa harus memiliki suatu ciri khas yang mudah melekat di benak masyarakat. Konsep Morfococo adalah salah satu cara untuk membuat suatu agrowisata kelapa memiliki ciri khas yang menarik. Aplikasi konsep morfococo dapat di lakukan dengan membedah karakteristik maupun ciri-ciri dari buah kelapa itu sendiri, sehingga bisa menghasilkan bentuk, warna maupun material yang khas yang menjadi dasar dalam perancangan.

### DAFTAR PUSTAKA

Andayani, V., 2013, *Klasifikasi dan Ciri-ciri Morfologi Kelapa*, [online], (<https://www.slideshare.net/vini93/bahan-finishing-materi-bahan-bangunan>, diakses tanggal 19 April 2019 )

Anonim, 2015, *Klasifikasi dan Ciri-ciri Morfologi Kelapa*, [online], (<https://www.materipertanian.com/klasifikasi->

*dan-ciri-ciri-morfologi-kelapa/*, diakses tanggal 19 April 2019 )

Anonim, 2016, *Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian* [online], (<http://ciputrauceo.net/blog/2016/2/18/metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian>, diakses tanggal 17 Januari 2019 )

Anonim, 2018, *Konsep dan Pengayaan Desain Interior* [online], (<https://partimewanderer.wordpress.com/2018/06/19/konsep-pengayaan-desain-interior/>, diakses tanggal 17 Januari 2019 )

Prahara, H., 2018, *Mentan Sebut Produksi Kelapa Indonesia Terbesar di Dunia*, [online], (<https://ekonomi.kompas.com/read/2018/07/25/083751626/mentan-sebut-produksi-kelapa-indonesia-terbesar-di-dunia>, diakses tanggal 6 Februari 2019)

Utama, G., 2011, *Agrowisata Sebagai Pariwisata Alternatif*, [online], ([https://www.researchgate.net/publication/277074027\\_agrowisata\\_sebagai\\_pariwisata\\_alternatif](https://www.researchgate.net/publication/277074027_agrowisata_sebagai_pariwisata_alternatif), diakses pada tanggal 17 Januari 2019)