

Taman Bermain	Taman bermain, ayunan, gundukan tanah, dsb.	Pengunjung anak-anak dapat bermain di taman bermain ketika sudah capek, dan orang tua dapat beristirahat di tempat yang telah disediakan.
Dermaga	Tempat untuk menyewa kapal yang dioperasikan oleh pemilik kapal	Mengelilingi danau Rawa Pening
Warung Apung	Restaurant yang menyediakan tempat penyewaan untuk acara besar, acara keluarga, dan individu. Disediakan area memancing di setiap saung.	Makan dan memancing
Dermaga Perahu Sewa	Penyewaan perahu	Pengunjung menyewa perahu dan dioperasikan sendiri dan diberi batas waktu per perahu.
Toko Oleh-Oleh	Menjual aneka souvenir khas Rawa pening yang dibuat khusus oleh pengrajin lokal	Membeli souvenir khas Rawa Pening
Stasiun Gondola Lift	Gondola Lift	Menyewa Gondola Lift untuk melihat seluruh landscape kawasan wisata Kampoeng Sumurup
Area Parkir Golf Cart	Golf Cart	Pengunjung orang tua dan disabilitas dapat menaiki golf cart dan keliling ke seluruh area wisata.

Tabel 4.1. Tabel Fasilitas Ekowisata

Sumber: Penulis, 2025

4.3 Kebutuhan Ruang

Untuk mengetahui kebutuhan ruang dalam rancangan Ekowisata Sumurup Rawa Pening maka dibuatlah analisis kebutuhan ruang tabel analisis kebutuhan ruang berdasarkan pengguna di ekowisata sumurup rawa pening, dibagi berdasarkan zona (zona penerimaan & layanan, zona komersial & kuliner, zona edukasi & budaya, zona wisata air & rekreasi alam, serta zona ruang terbuka hijau) dengan total luas 77.000 m2, tujuannya adalah dengan menganalisis program ruang, perancangan ini akan memahami kebutuhan ruang yang sebenarnya, sehingga desain bangunan dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan menghindari kesalahan desain. Analisis program ruang membantu menentukan besaran, organisasi, dan jumlah ruang yang efisien. Ini memastikan bahwa ruang yang diperoleh digunakan secara optimal. Proses analisis program ruang membantu meningkatkan ketelitian dalam merancang. Dengan memahami kebutuhan ruang secara mendalam, kita dapat menghasilkan desain yang lebih akurat. Memudahkan Pengambilan Keputusan: Dengan informasi yang jelas tentang program ruang, pengambilan keputusan dalam perancangan.

Analisis Kebutuhan Ruang Zona Penerimaan & Pelayanan Pengunjung

Jenis Ruang	Jenis Ruang	Jenis Ruang	Jenis Ruang	Jenis Ruang
Area Penerimaan/ loket staff	Area Penerimaan/ loket staff	Area Penerimaan/ loket staff	Area Penerimaan/ loket staff	Area Penerimaan/ loket staff
Kantor Pengelola	Kantor Pengelola	Kantor Pengelola	Kantor Pengelola	Kantor Pengelola
Area Parkir	Pengunjung	5 bus, 40 mobil, 100 motor	2000 m2	Area parkir yang memadai untuk pengunjung, dengan akses yang mudah ke zona destinasi

Tabel 4.2. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Zona Penerimaan

Sumber: Penulis, 2025

Analisis Kebutuhan Ruang Zona Kuliner & Komersial

Jenis Ruang	Pengguna	Asumsi Jumlah	Ruang m2	Keterangan Ruang
Area Warung Apung	Pengunjung	20 x 15 = 300 orang	500 m2 x 15 = 7500 m2	Area warung makan terapung dengan berbagai pilihan kuliner ikan khas rawa pening.
	Pengelola	4 x 15 = 60 orang		
Zona PKL	Penjual	10 orang	300 m2	Kantor Pengelola kawasan Wisata Sumurup Rawa Pening
Zona Kerajinan & Oleh-oleh	Pengunjung	20 orang	400 m2	Area pusat kerajinan dan oleh-oleh yang menjual hasil dari kerajinan berbahan eceng gondok
	Pengelola	5 orang		

Tabel 4.3. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Zona Kuliner dan Komersial

Sumber: Penulis, 2025

Analisis Kebutuhan Ruang Zona Wisata Air

Jenis Ruang	Pengguna	Asumsi Jumlah	Ruang m2	Keterangan Ruang
Dermaga Perahu Wisata	Pengunjung & Pengelola	10 orang	1200 m2	Untuk tur keliling danau
Area Pemancingan	Pengunjung	15 orang	3000 m2	Disiapkan di area aman, bisa disewakan alat memancing

Tabel 4.4. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Zona Wisata Air

Sumber: Penulis, 2025

Analisis Kebutuhan Ruang Zona Edukasi & Budaya

Jenis Ruang	Pengguna	Asumsi Jumlah	Ruang m2	Keterangan Ruang
Workshop & amphiteater	Pengunjung & Pengelola	50 orang	1200 m2	Untuk pertunjukan budaya dan pelatihan kerajinan enceng gondok
Jalur Interpretasi budaya & alam	Pengunjung	20 orang	3000 m2	Edukasi legenda dan lingkungan sepanjang jalur

Tabel 4.5. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Zona Edukasi dan Budaya

Sumber: Penulis, 2025

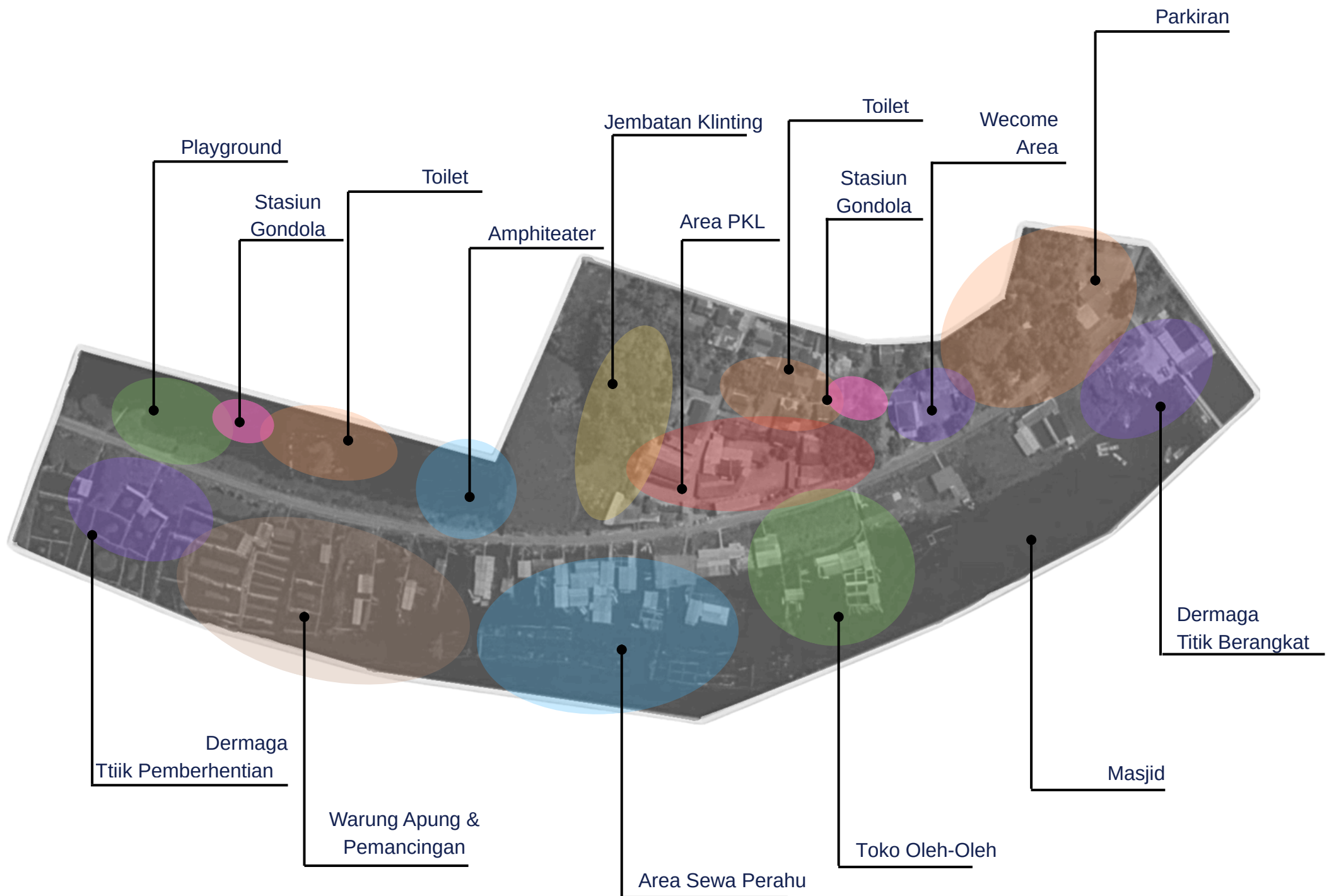
Analisis Kebutuhan Ruang Zona Ruang terbuka dan penunjang

Jenis Ruang	Pengguna	Asumsi Jumlah	Ruang m2	Keterangan Ruang
Toilet	Pengunjung	N/A	100 m2	terdapat kurang lebih 10 toilet
Mushola	Pengunjung	50 orang	600 m2	Disiapkan untuk beribadah
Tempat Istirahat	Pengunjung	50 orang	400 m2	Area bersantai dan istirahat seperti gazebo

Tabel 4.6. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang Zona Ruang Terbuka dan Penunjang

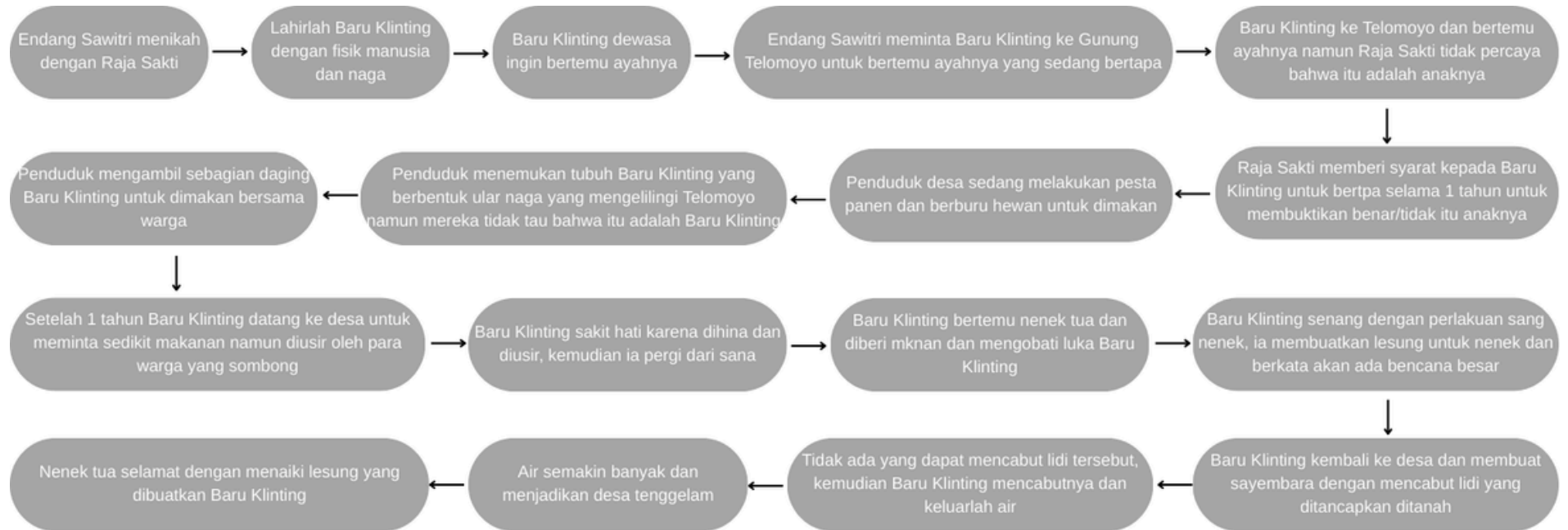
Sumber: Penulis, 2025

4.4 Bubble Diagram



4.5 Konsep dan Eksplorasi

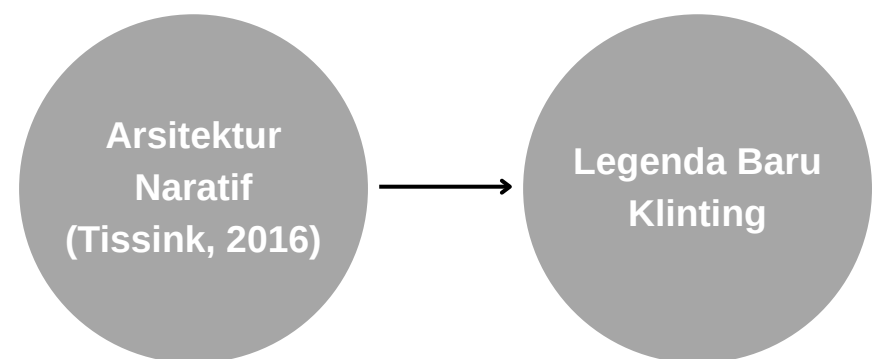
Konsep Perancangan Kawasan



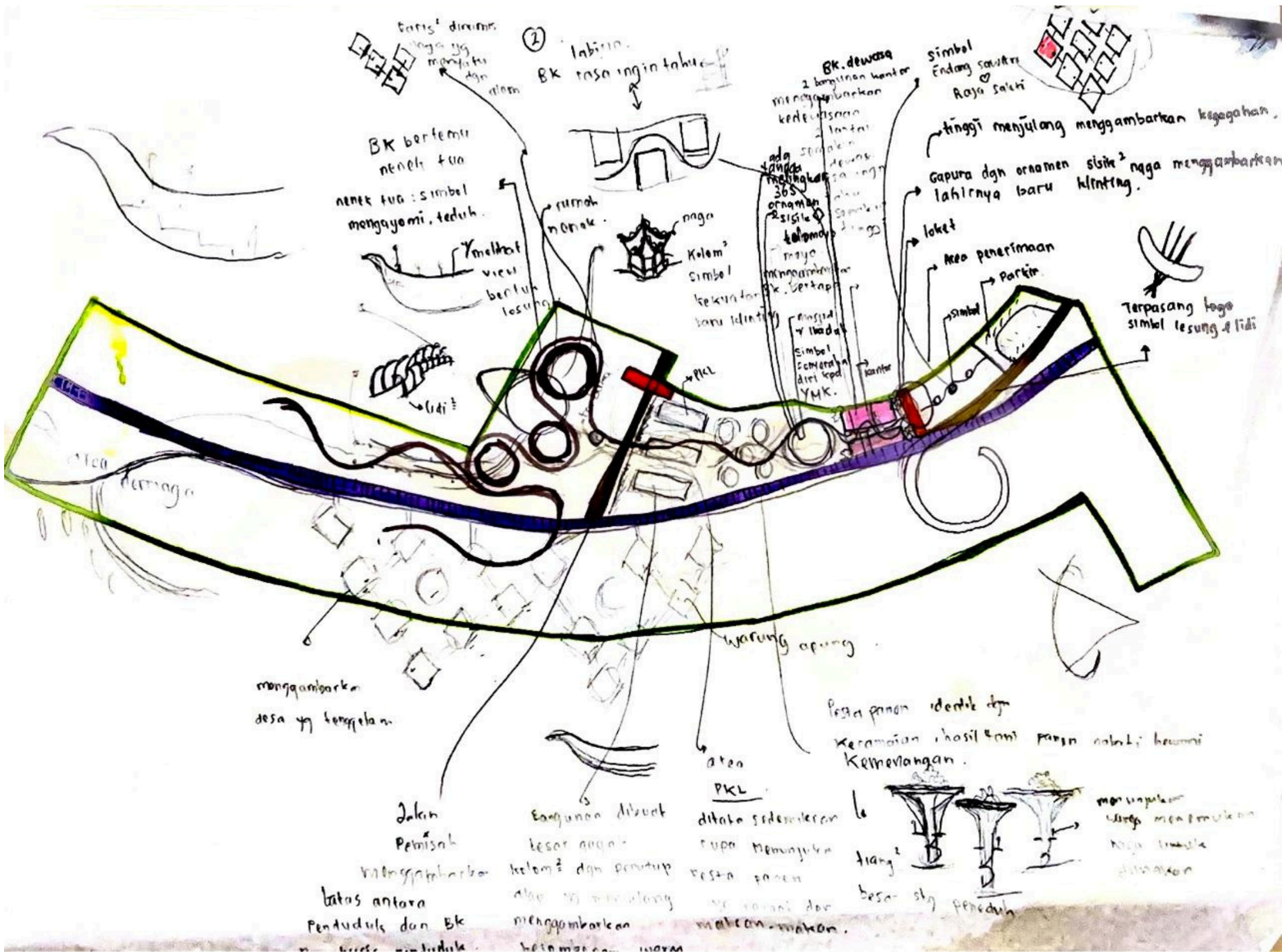
Tabel 4.7. Tabel Sequence Cerita Legenda Baru Klinting
Sumber: Penulis, 2025

Arsitektur Naratif → Legenda Baru Klinting

1. Linking / hubungan : Menghubungkan lingkungan identitas melalui narasi, kejadian, dan memori
2. Structuring/ Kerangka : Menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Bentuk fisik bangunan yang menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.
3. Framing/ Pembingkaiian: Melalui persepsi seorang yang diarahkan menuju perspektif tertentu melalui rute yang telah ditetapkan dan tertarik pada elemen tertentu yang bertahap dirancangan.

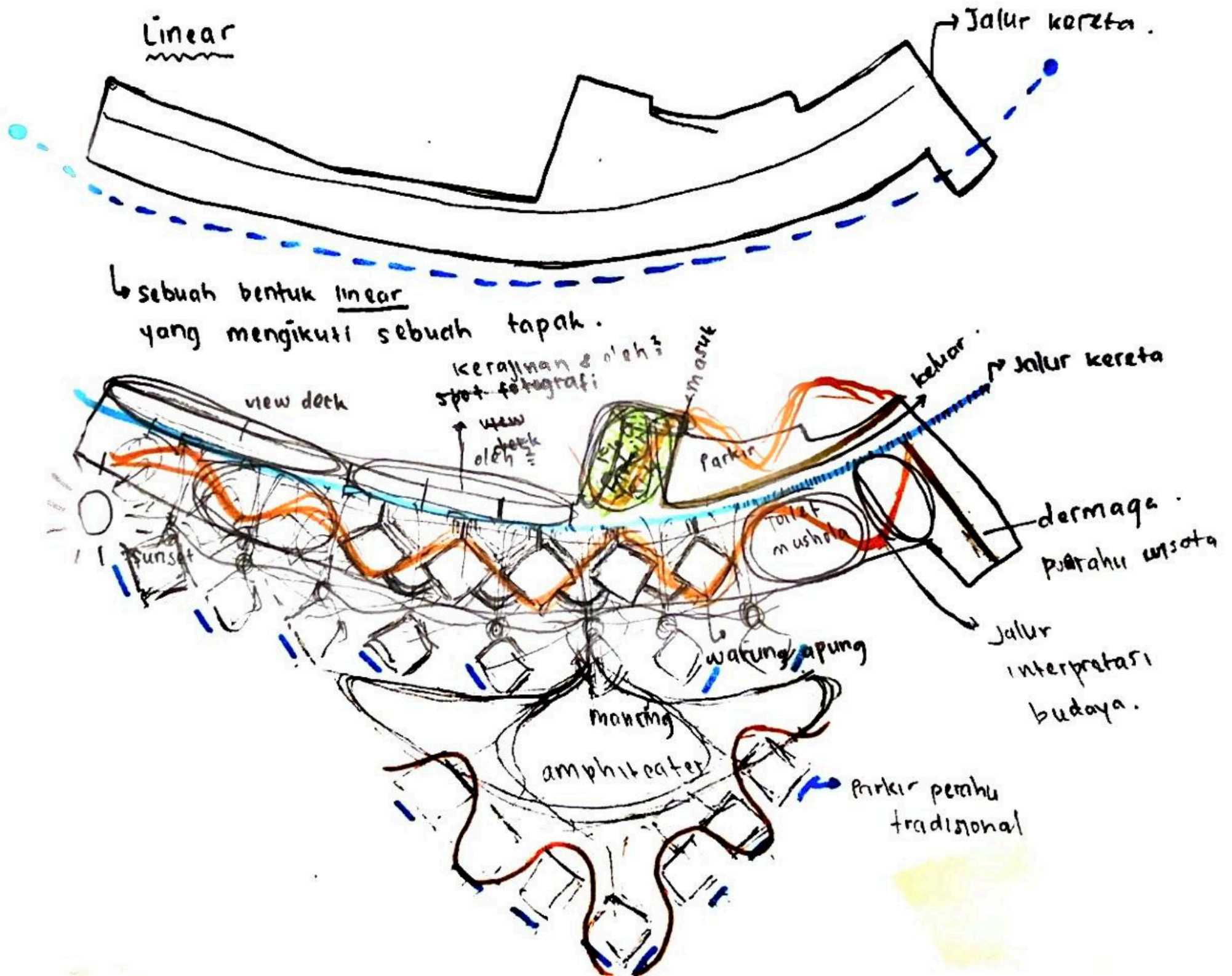


Eksplorasi Desain



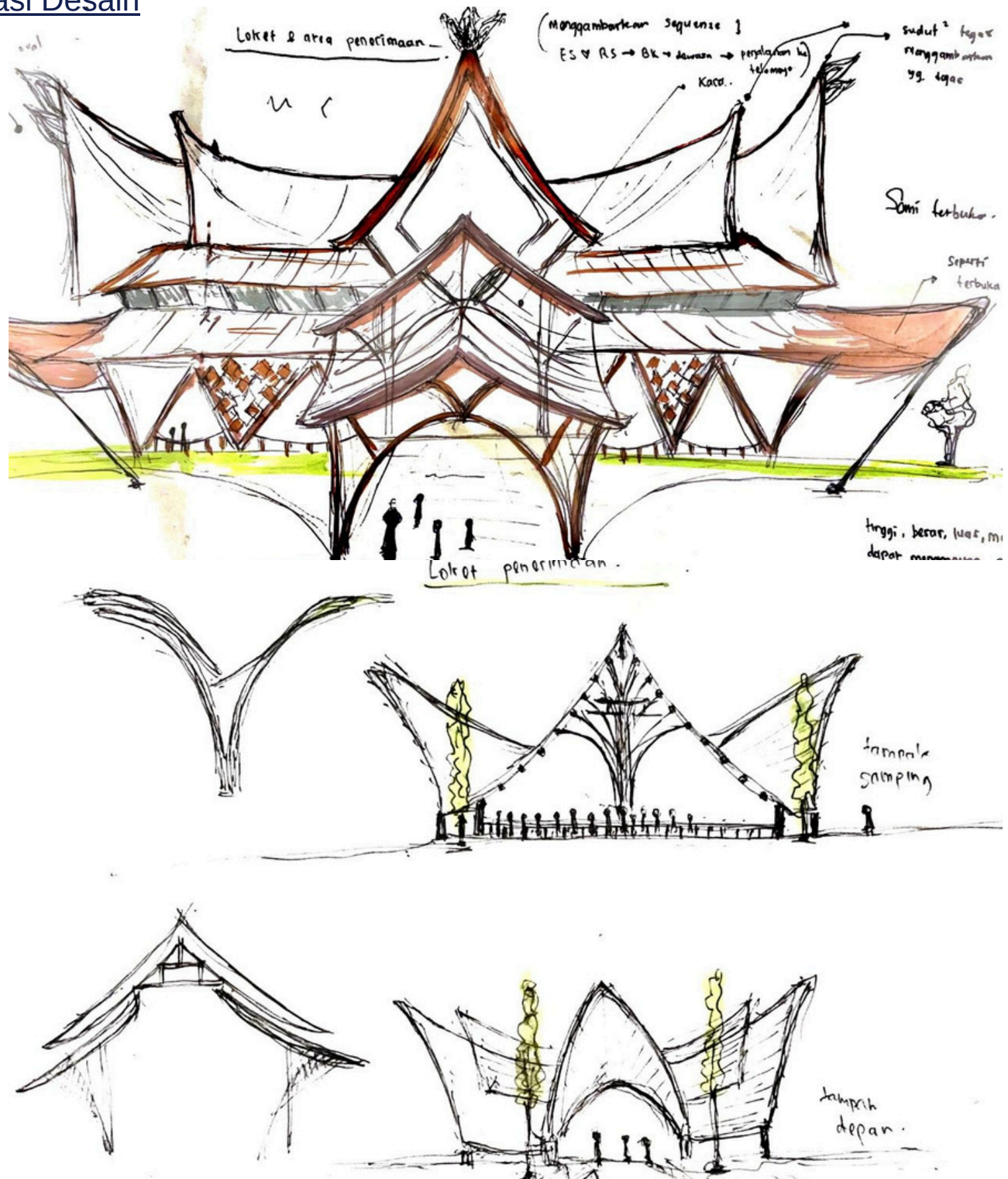
Gambar 4.6. Eksplorasi Siteplan
Sumber: Penulis, 2025

Eksplorasi Desain



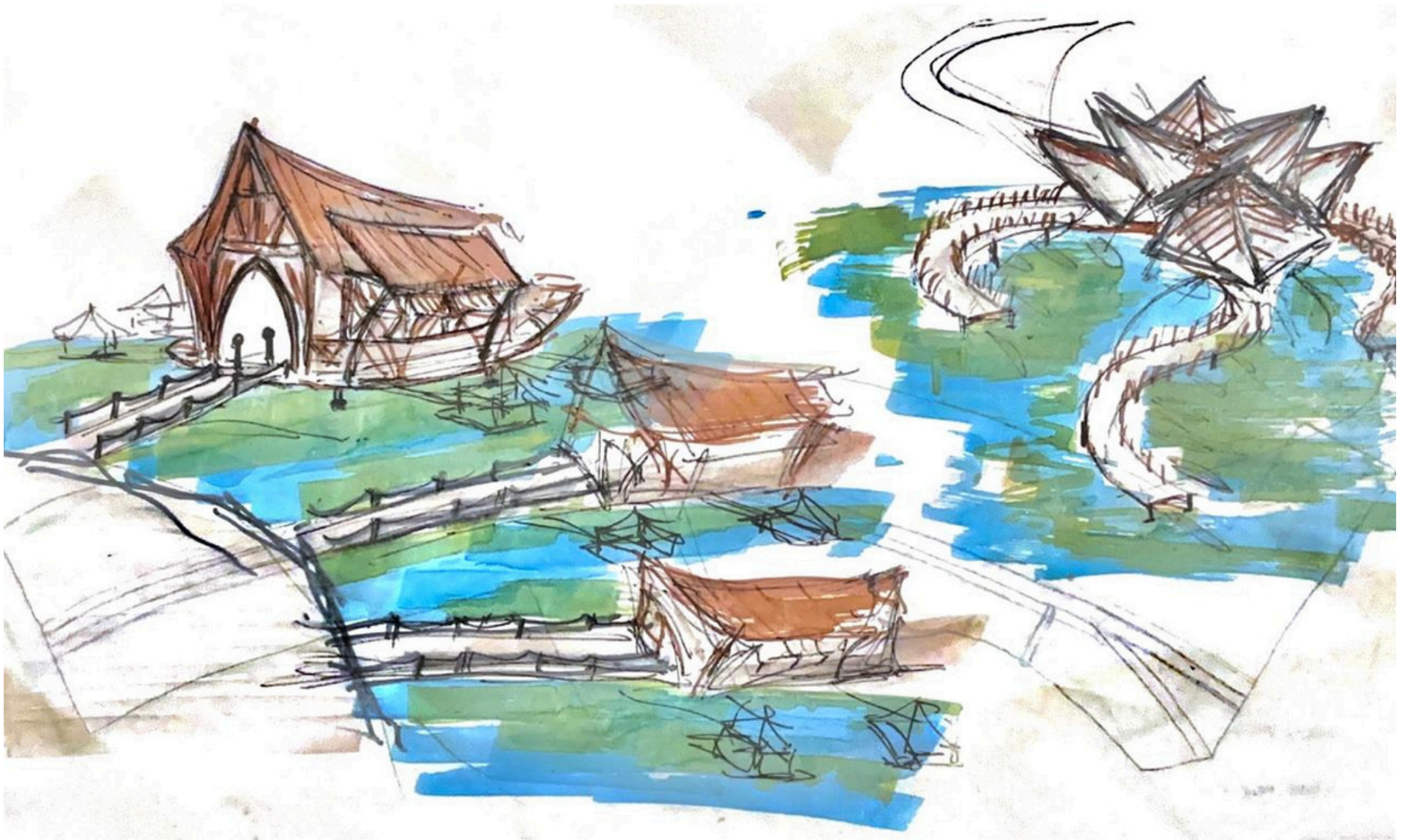
Gambar 4.7. Eksplorasi Siteplan
Sumber: Penulis, 2025

Eksplorasi Desain



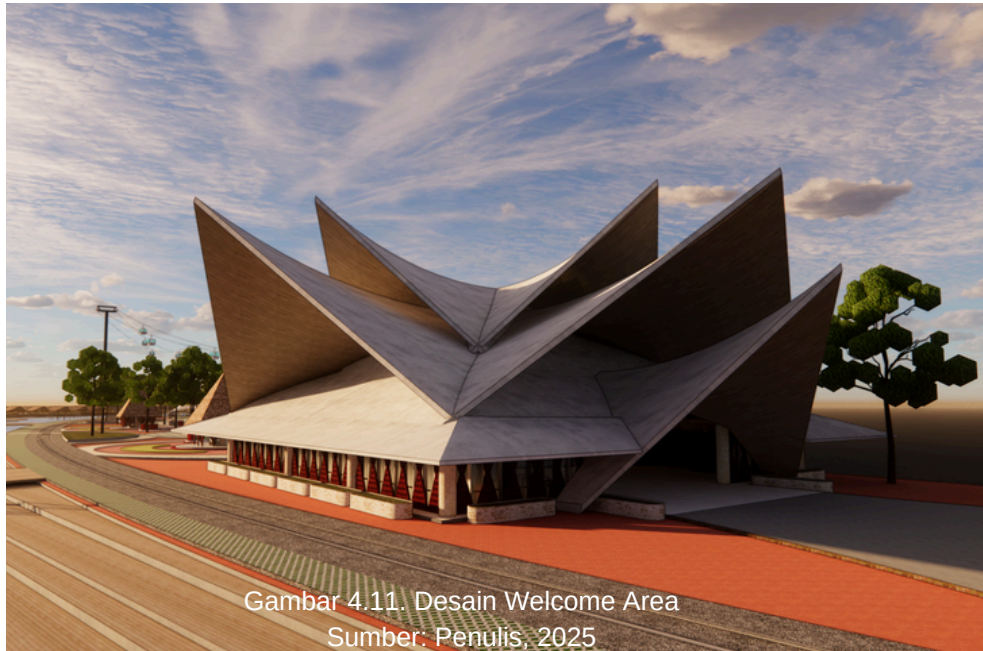
Gambar 4.8. Eksplorasi Welcome Area
Sumber: Penulis, 2025

Eksplorasi Desain



Gambar 4.9. Eksplorasi Warung Apung dan Dermaga
Sumber: Penulis, 2025

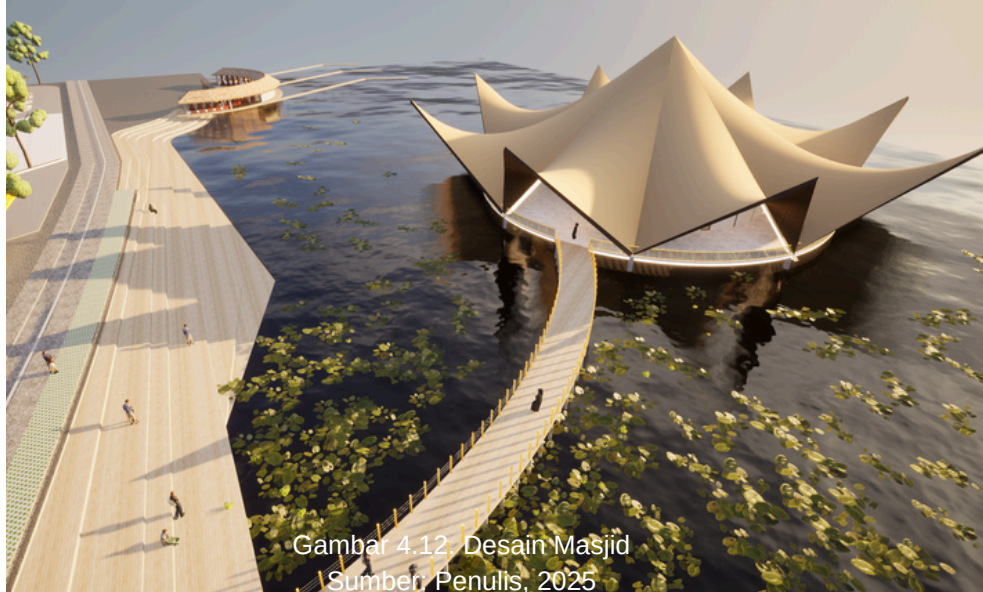
4.6 Bentuk Bangunan



Gambar 4.11. Desain Welcome Area
Sumber: Penulis, 2025

Welcoming Area

Bangunan memiliki Karakter Atap yang tegas dan Mengayomi
mengekspresikan sifat Raja Sakti dan Endang Sawitri



Gambar 4.12. Desain Masjid
Sumber: Penulis, 2025

Masjid ditengah danau

Merepresentasikan Baru Klinting yang bertapa di Gunung
Telomoyo diwujudkan dalam bentuk bangunan masjid (filosofi:
manusia yang berdiam diri berdoa kepada Tuhan). Bentuk
masjid dibuat menjulang merepresentasikan sebuah Gunung
Telomoyo.



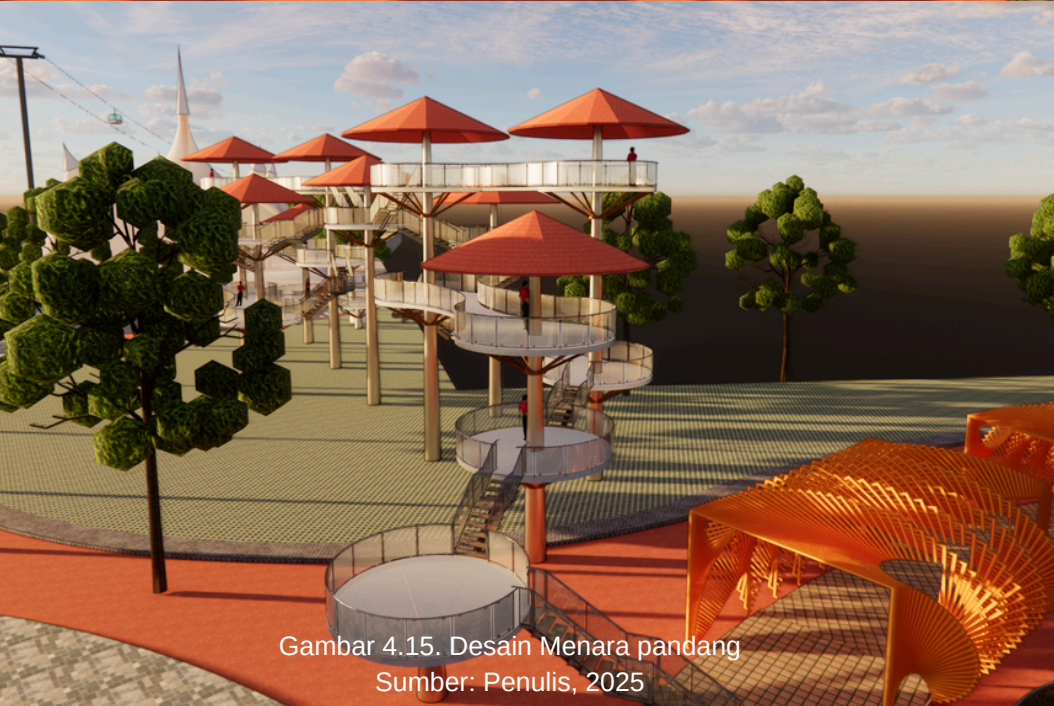
Gambar 4.13. Desain PKL
Sumber: Penulis, 2025

Kawasan PKL

Merepresentasikan Penduduk yang sedang pesta panen.
Warna-warna merah menunjukkan sifat angkuh dan area makan
(pavilion) dibuat membelakangi jalan menggambarkan
penolakan terhadap Baru Klinting



Gambar 4.14. Desain Jembatan Klinting
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.15. Desain Menara pandang
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.16. Desain Workshop Amphiteater
Sumber: Penulis, 2025

Bentuk seperti sisik naga, Baru Klinting yang telah diusir penduduk dan ia merasa marah namun tetap rendah hati. Tiang serta jalan melengkung menggambarkan bentuk naga, warna merah menunjukkan kemarahan dan warna kuning menunjukkan rendah hati.

Menara Pandang

Menggambarkan nenek tua yang menolong Baru Klinting dan dibawa kerumahnya. Menggambarkan sifat melindungi dan memberikan rasa aman serta memberikan kebaikan (keindahan).

Amphiteater

Menunjukkan fungsi bangunan ini untuk berkumpul dan dapat digunakan untuk acara banyak orang. Pada legenda Baru Klinting ini merupakan masyarakat yang berkumpul dan mencoba mencabut lidi yang ditancapkan Baru Klinting, lidi digambarkan menjadi sebuah struktur kolom tiang yang menahan struktur tenda.



Gambar 4.17. Desain warung Apung
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.18. Desain Lesehan Warung Apung
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.19. Desain Lesehan 2 Warung Apung
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 4.20. Desain Toko Oleh-Oleh
Sumber: Penulis, 2025

Warung Makan Apung

Menggambarkan desa yang tenggelam, dibawah warung apung terdapat sistem pusaran air untuk menangkap sampah.

Toko Oleh-Oleh

Menggambarkan Kenangan yang digambarkan pada fungsi bangunan yaitu tempat berjualan souvenir.

4.7 Kesimpulan

Berdasarkan konsep perancangan serta eksplorasi desain, menghasilkan desain siteplan yang menerapkan konsep arsitektur naratif Legenda Baru Klinting yang menjadi karakter di setiap zona bangunan dan fungsi. Permainan warna juga menunjukkan kesan berbeda di setiap zona dengan alur cerita tertentu membuat pengunjung merasakan pengalaman yang berbeda.



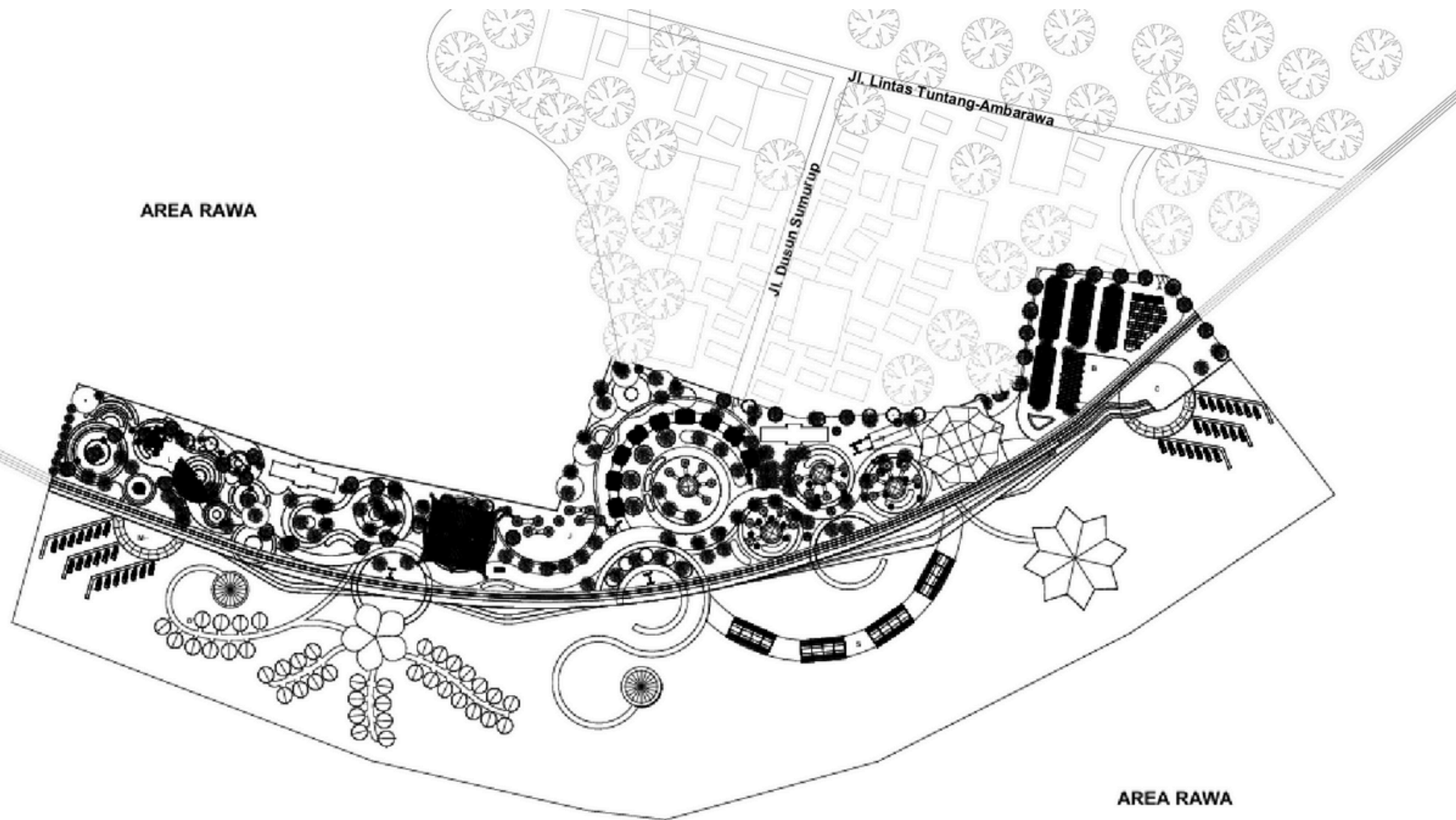
Gambar 4.21. Desain Keseluruhan Wisata
Sumber: Penulis, 2025

05.

Rancangan

Desain Skematik

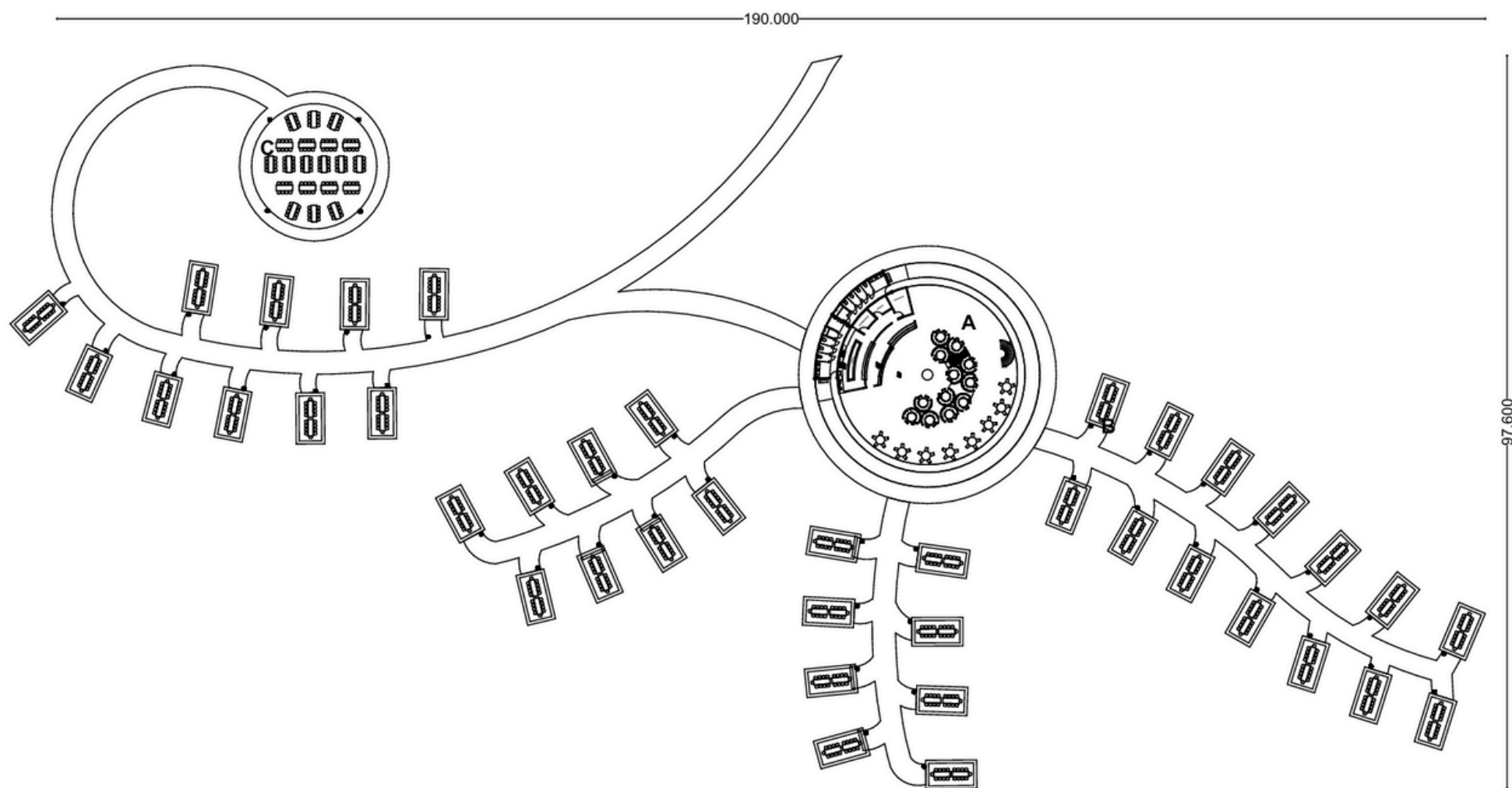
5.1 Rancangan Blokplan



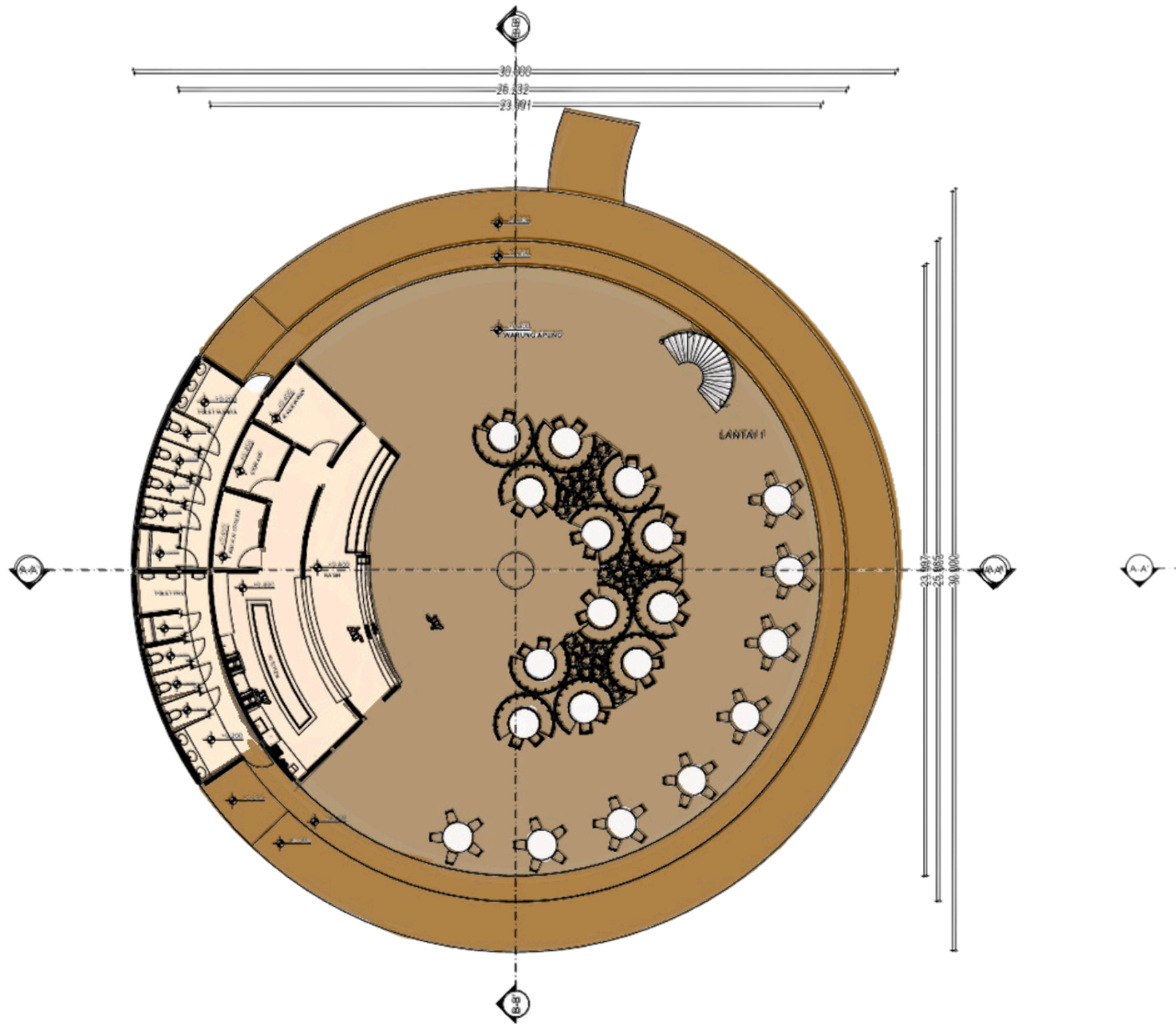
5.2 Rancangan Siteplan



5.3 Rancangan Denah Warung Apung

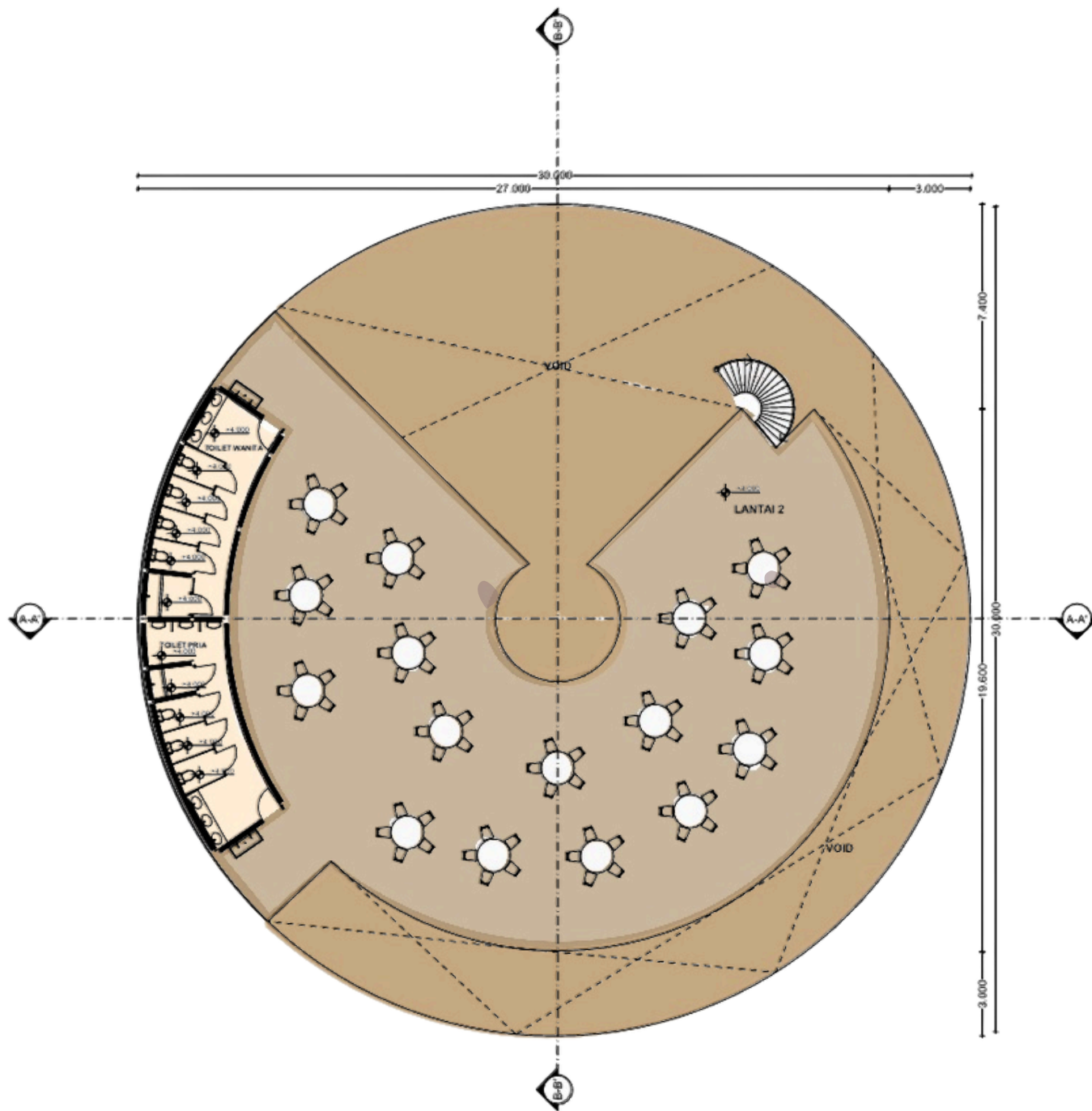


5.4 Rancangan Denah Warung Apung Utama



Denah Lt.1 Warung Apung

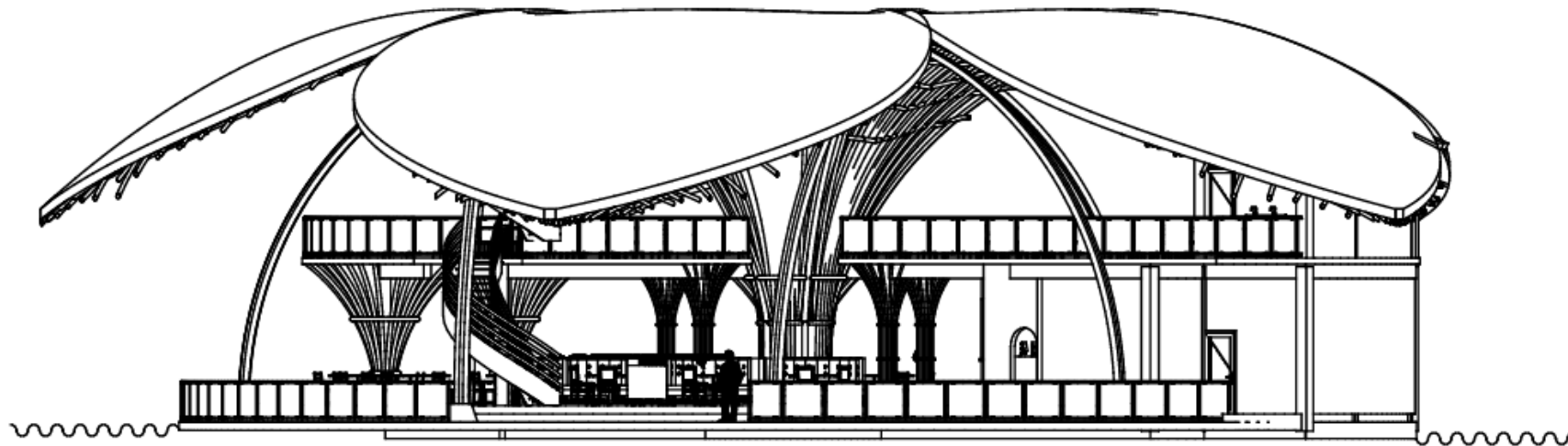
5.4 Rancangan Denah Warung Apung Utama



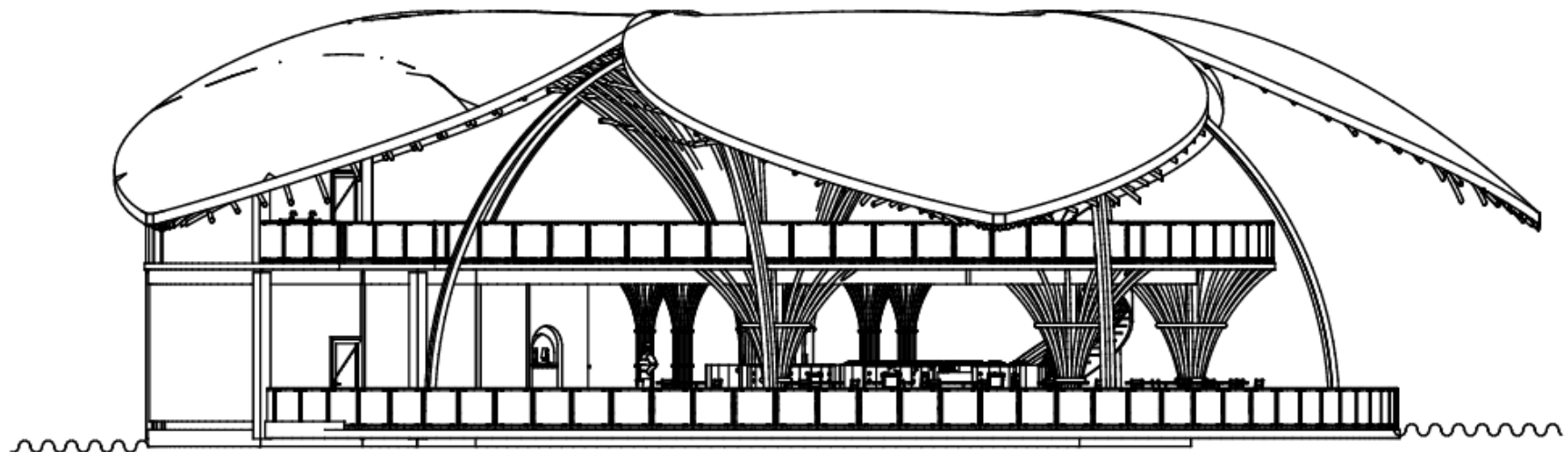
Denah Lt.2 Warung Apung

5.5 Rancangan Tampak Warung Apung Utama

Tampak Utara

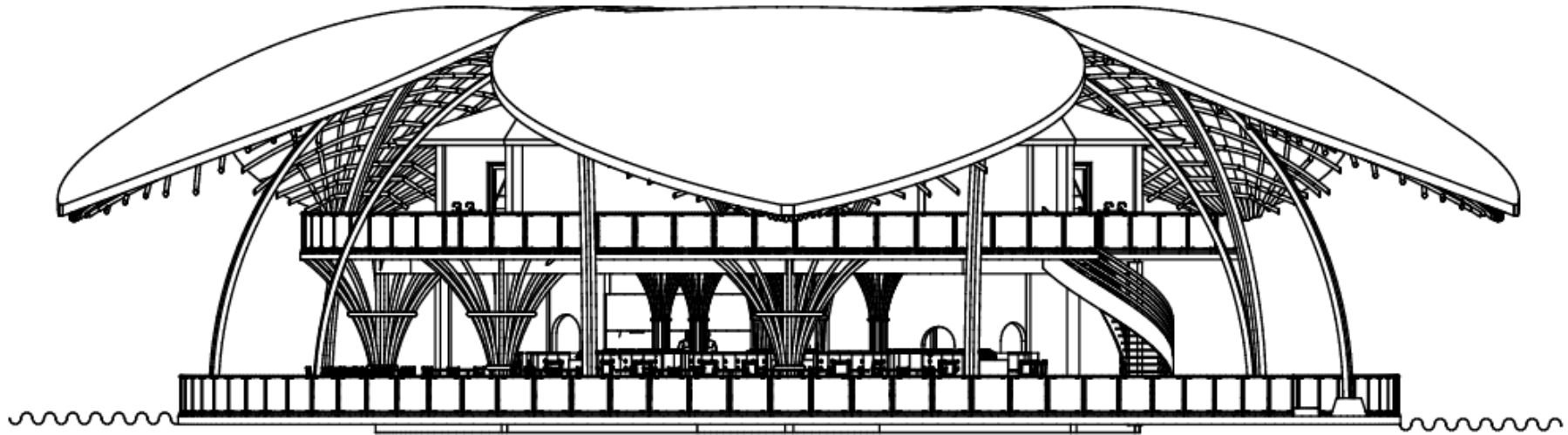


Tampak selatan

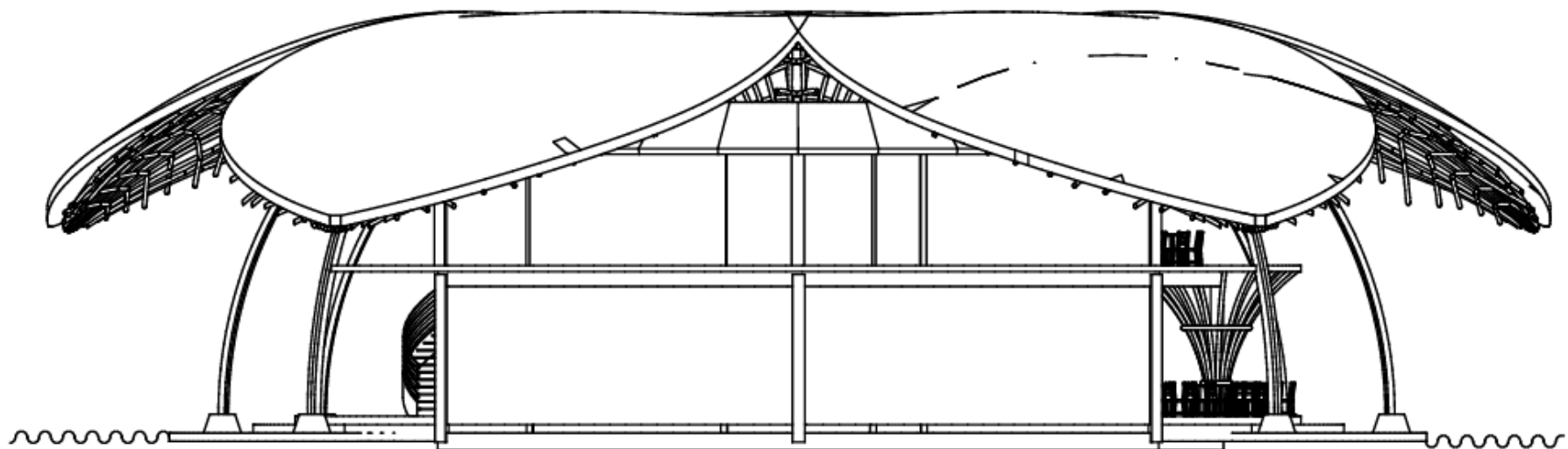


5.5 Rancangan Tampak Warung Apung Utama

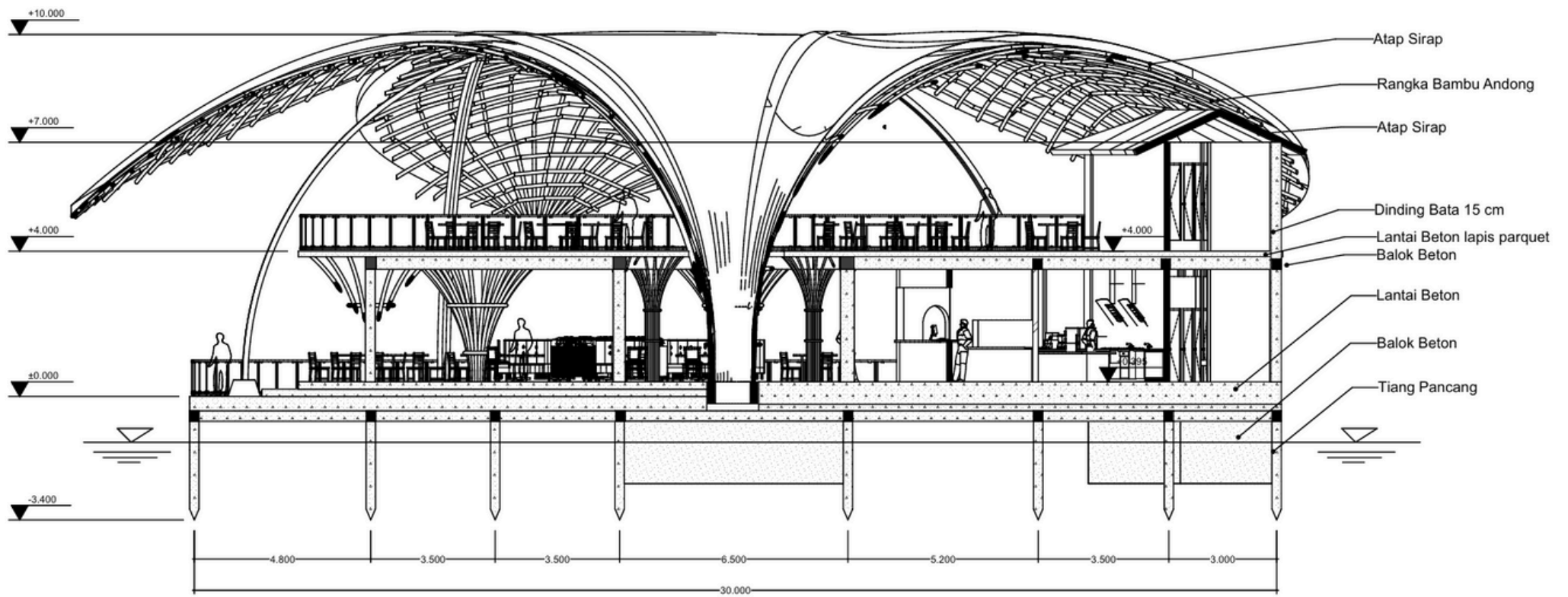
Tampak Timur



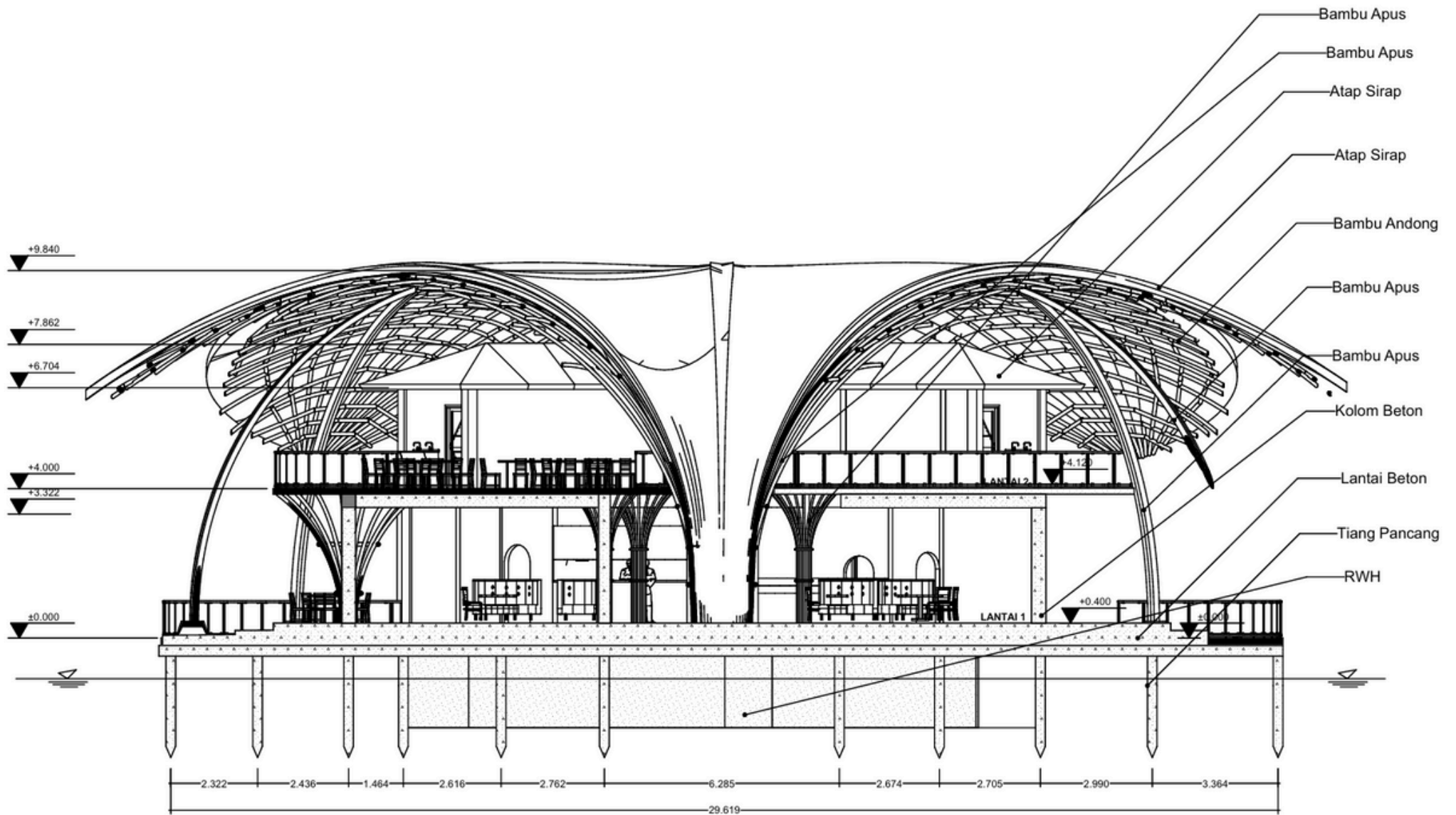
Tampak Barat



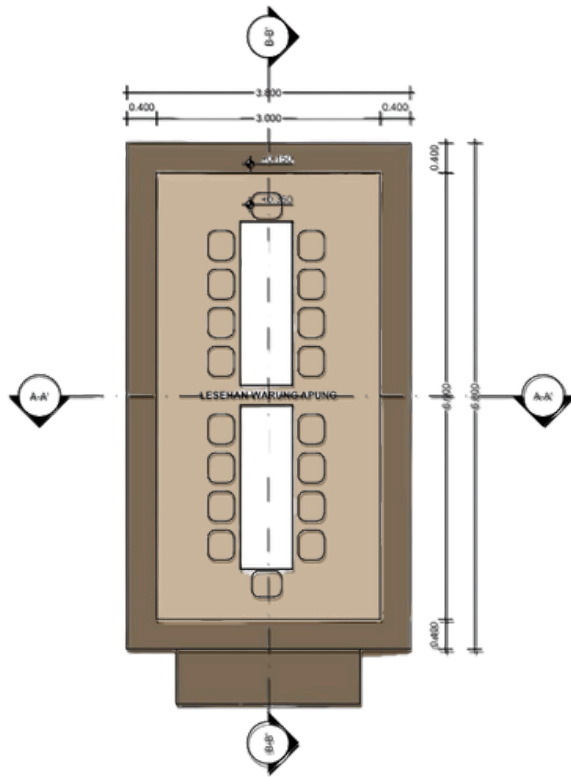
5.6 Rancangan Potongan A-A' Warung Apung Utama



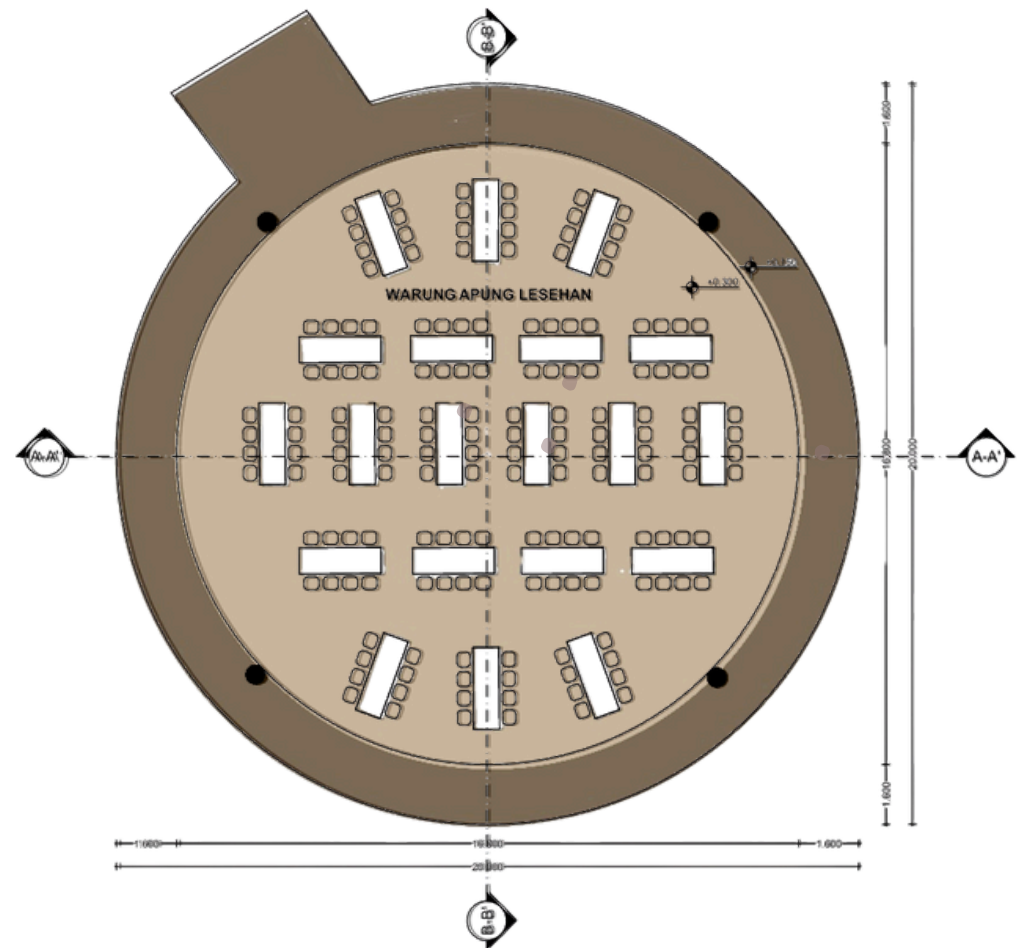
Potongan B-B' Warung Apung Utama



5.7 Rancangan Denah Lesehan Warung Apung

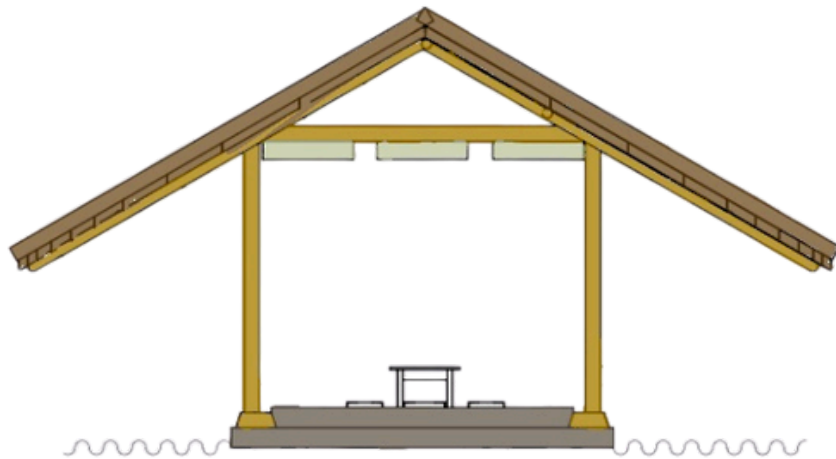


Denah Lesehan 1 Warung Apung

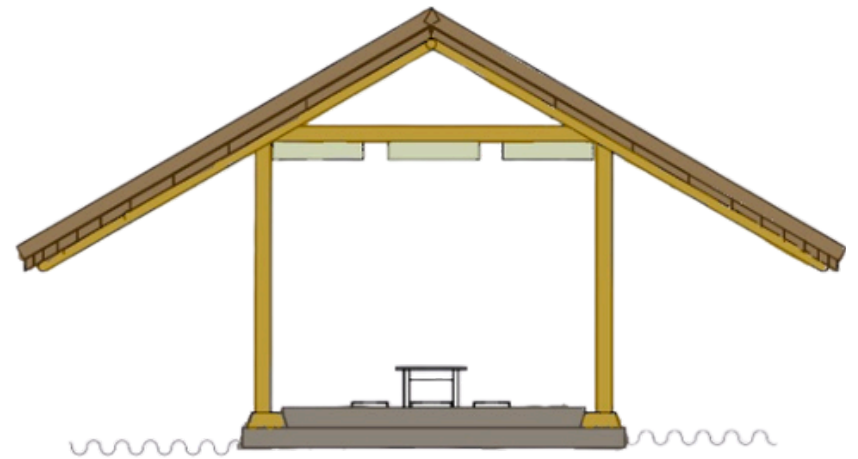


Denah Lesehan 2 Warung Apung

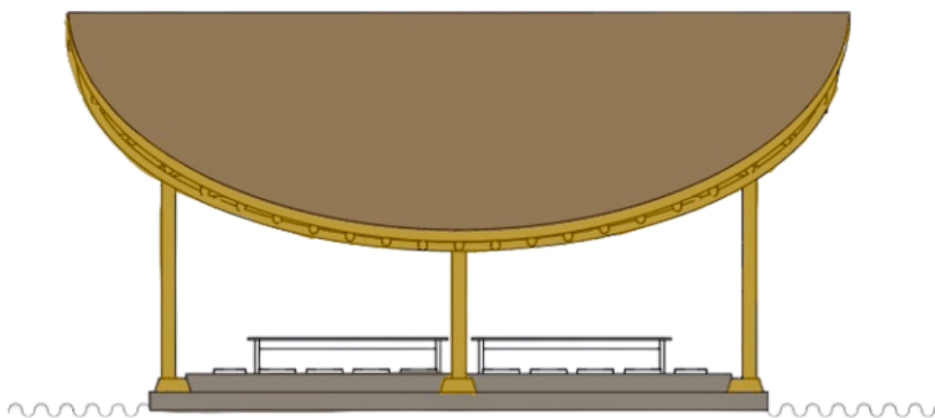
5.8 Rancangan Tampak Lesehan 1 Warung Apung



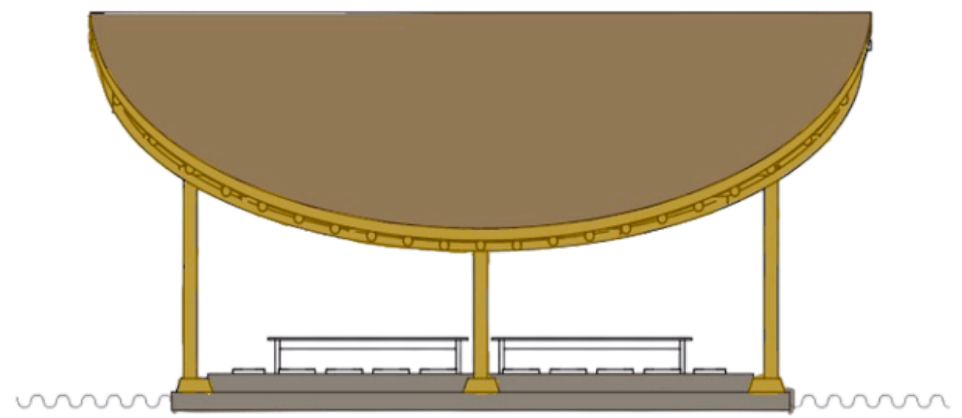
Tampak Utara Lesehan 1 Warung Apung



Tampak Selatan Lesehan 1 Warung Apung

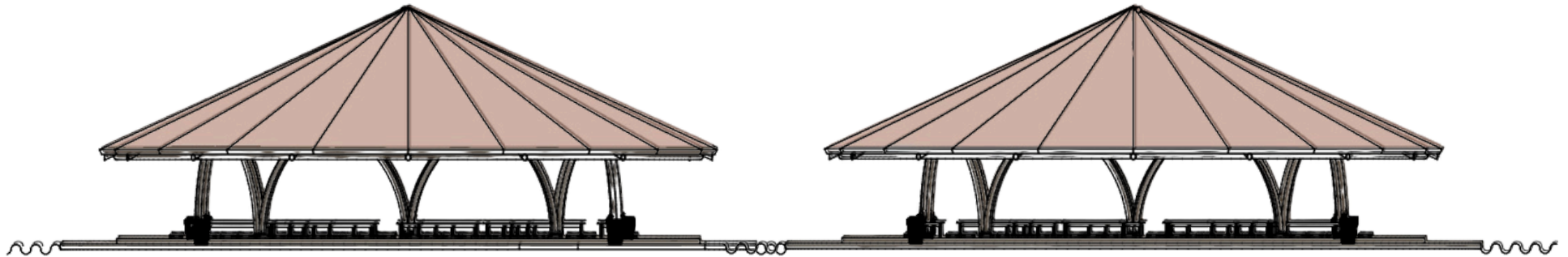


Tampak Timur Lesehan 1 Warung Apung



Tampak Barat Lesehan 1 Warung Apung

5.9 Rancangan Tampak Lesehan 2 Warung Apung



Tampak Utara Lesehan 2 Warung Apung

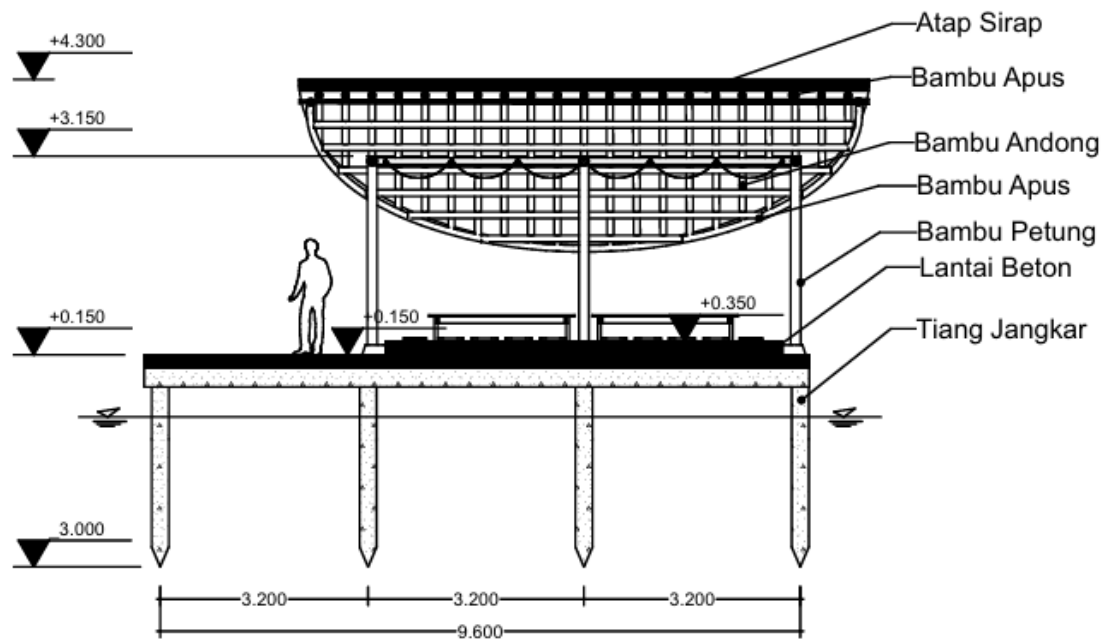
Tampak Selatan Lesehan 2 Warung Apung



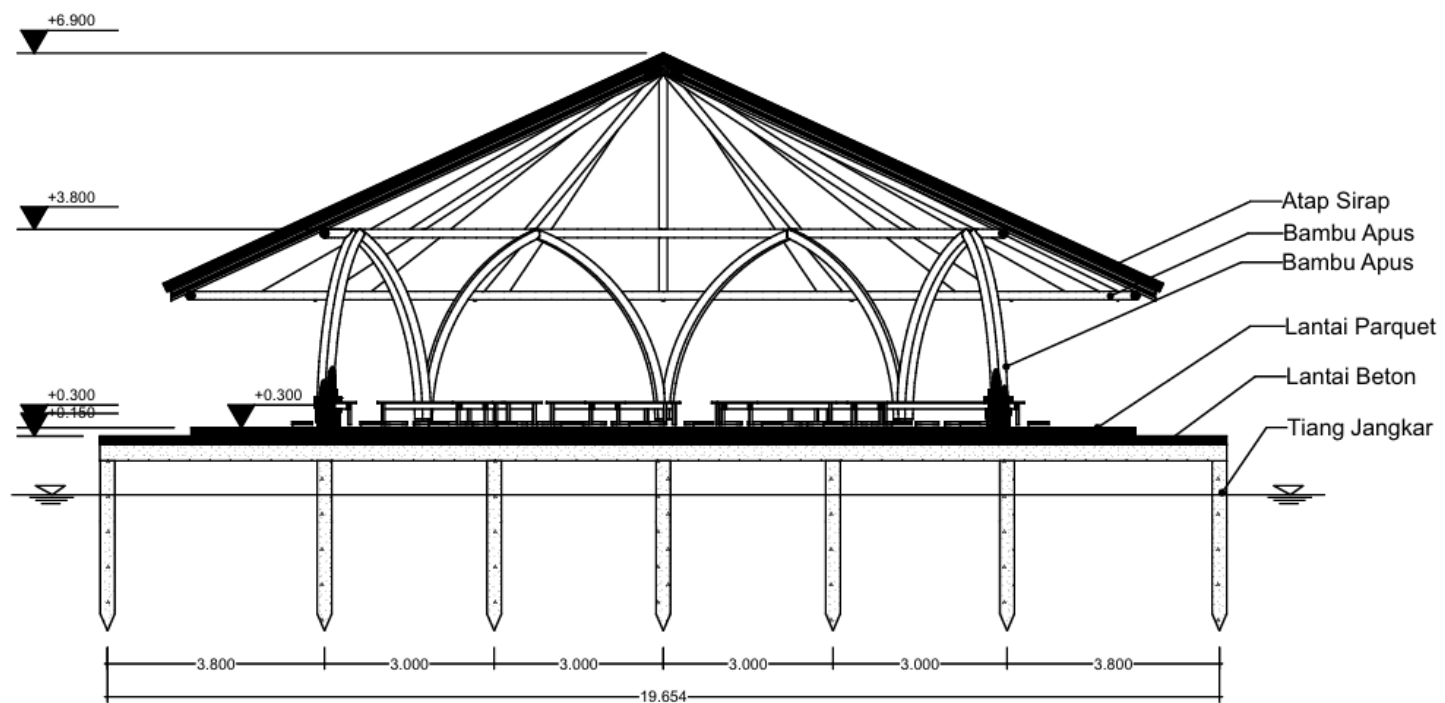
Tampak Timur Lesehan 2 Warung Apung

Tampak Barat Lesehan 2 Warung Apung

5.10 Rancangan Potongan Lesehan Warung Apung

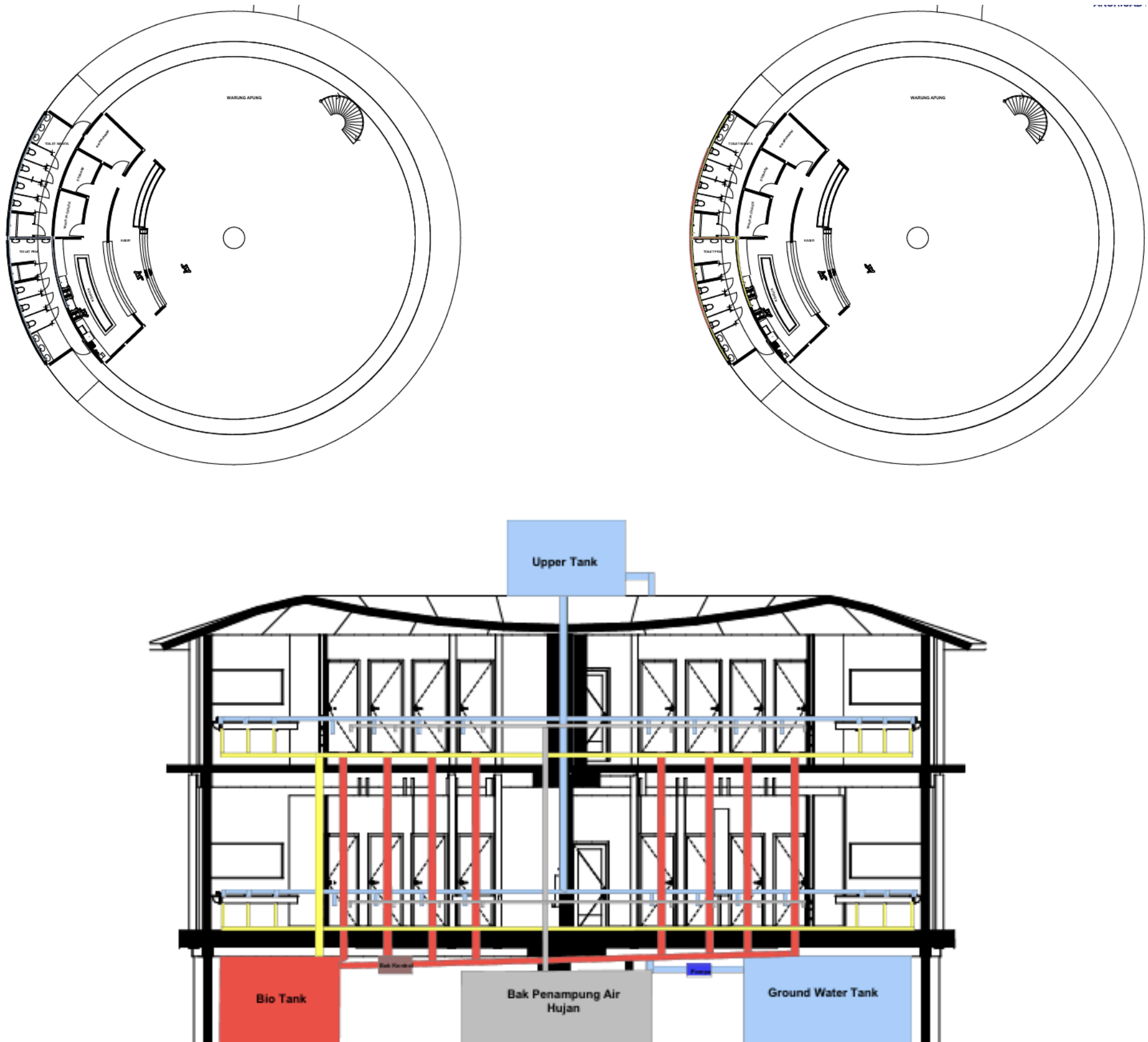


Potongan Lesehan 1 Warung Apung

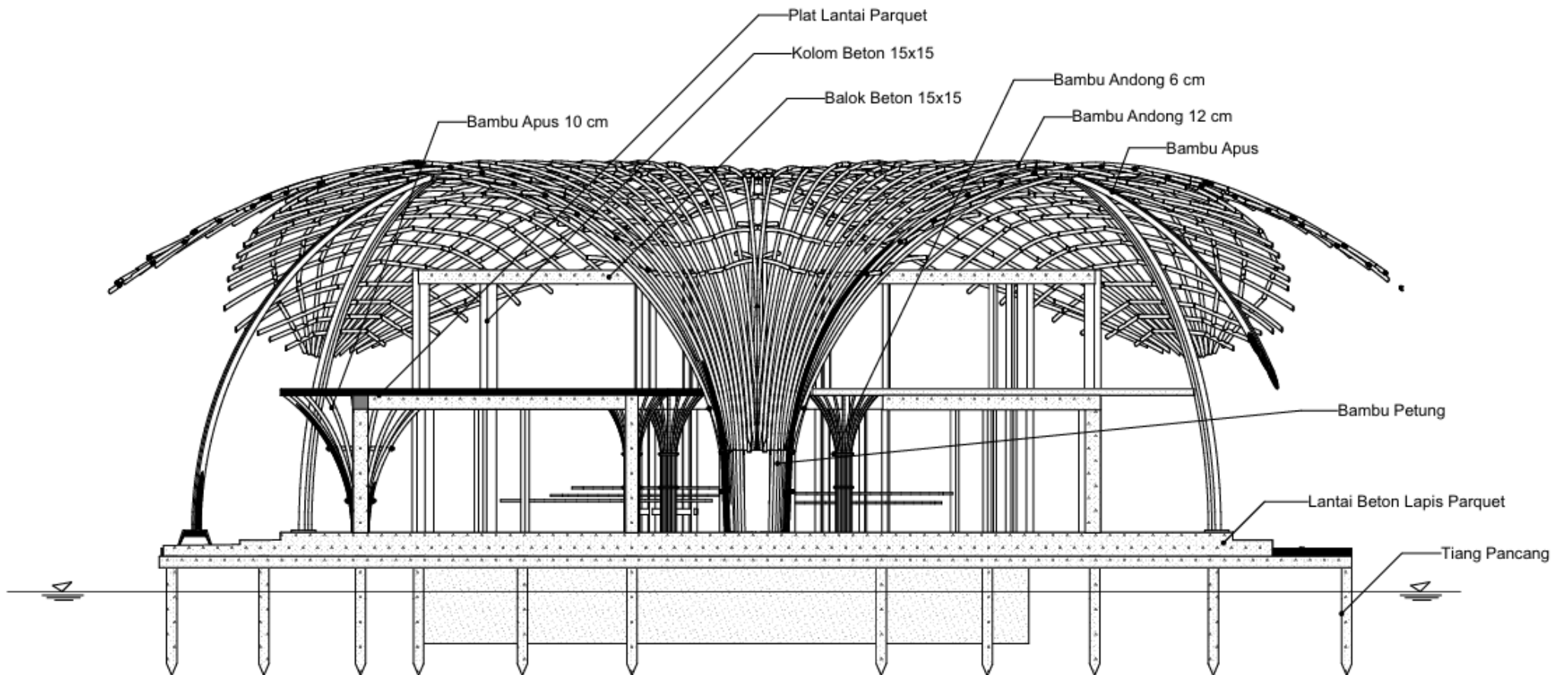


Potongan Lesehan 2 Warung Apung

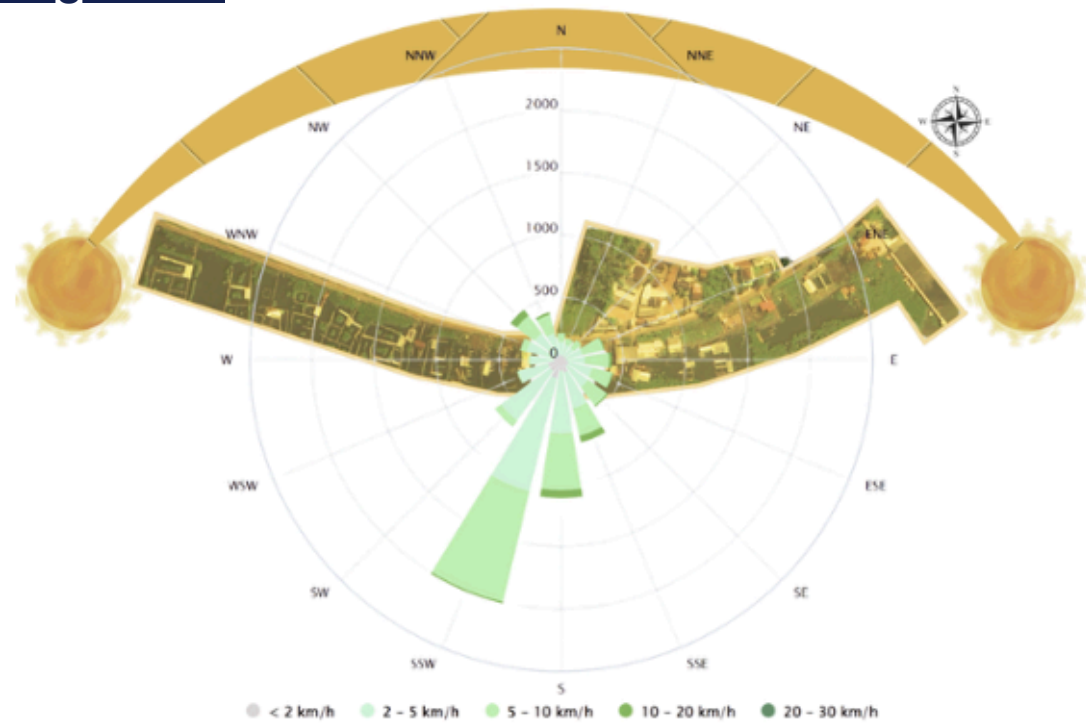
5.11 Skema Infrastruktur Warung Apung Utama



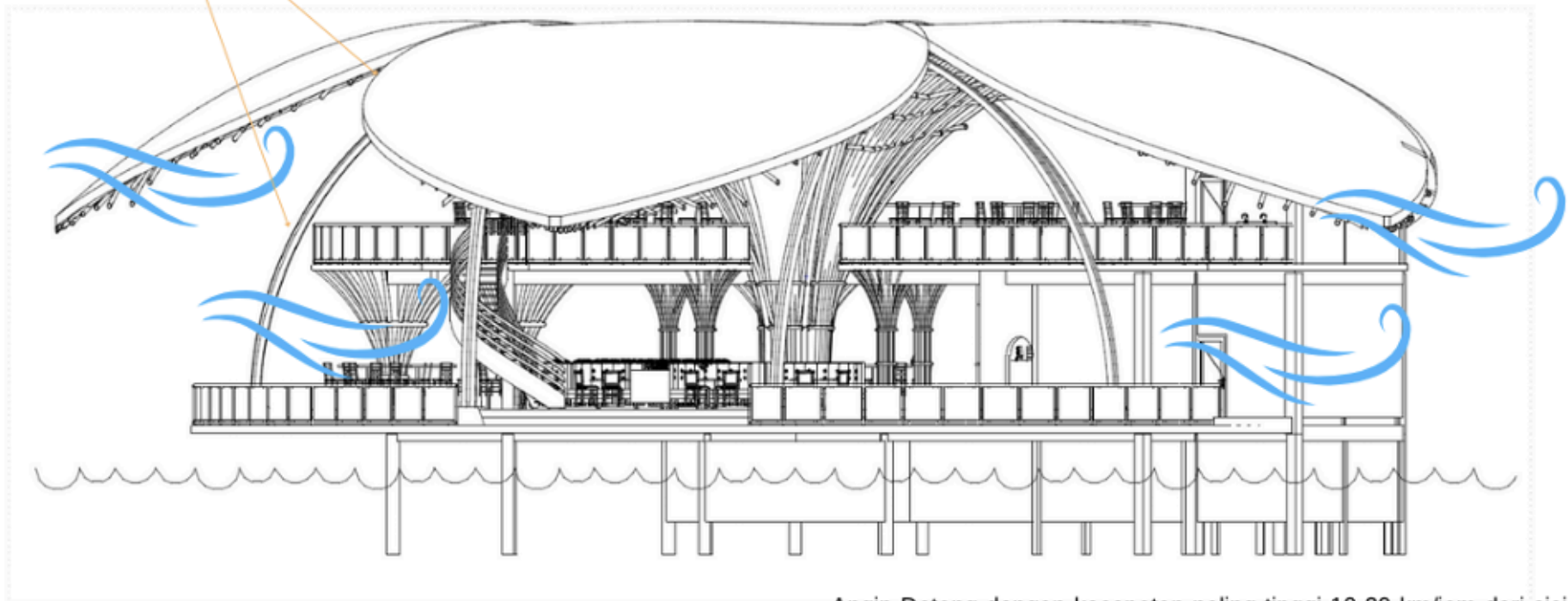
5.12 Skema Struktur Warung Apung Utama



5.13 Skema Struktur Warung Apung Utama

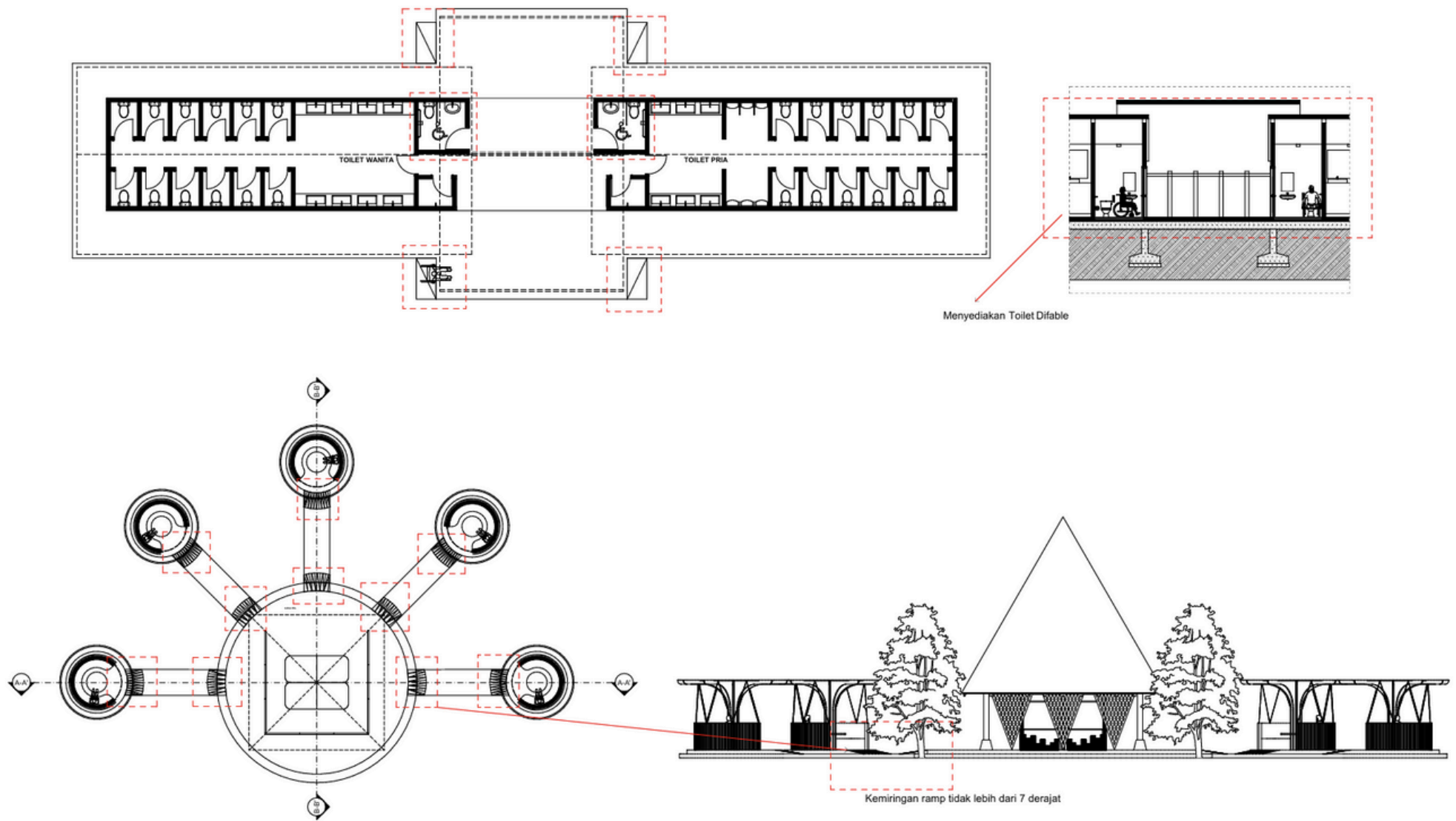


Pencahayaan alami dapat masuk kedalam bangunan dikarenakan terdapat sisi-sisi yang tidak tertutup oleh atap dan sebagian sisi lainnya tertutup oleh atap.

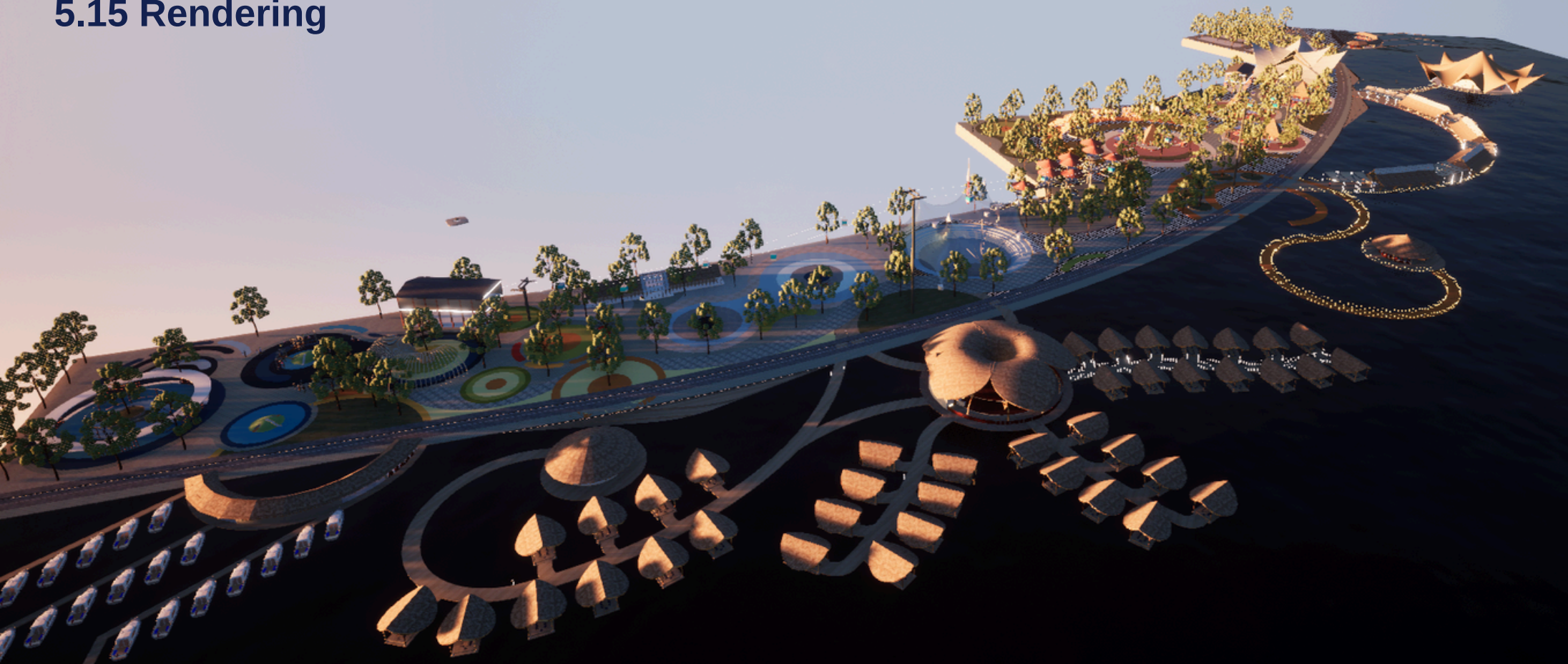


Angin Datang dengan kecepatan paling tinggi 10-20 km/jam dari sisi barat daya, bangunan-bangunan yang berada di atas rawa dibuat semi terbuka sehingga angin masuk kedalam ruangan

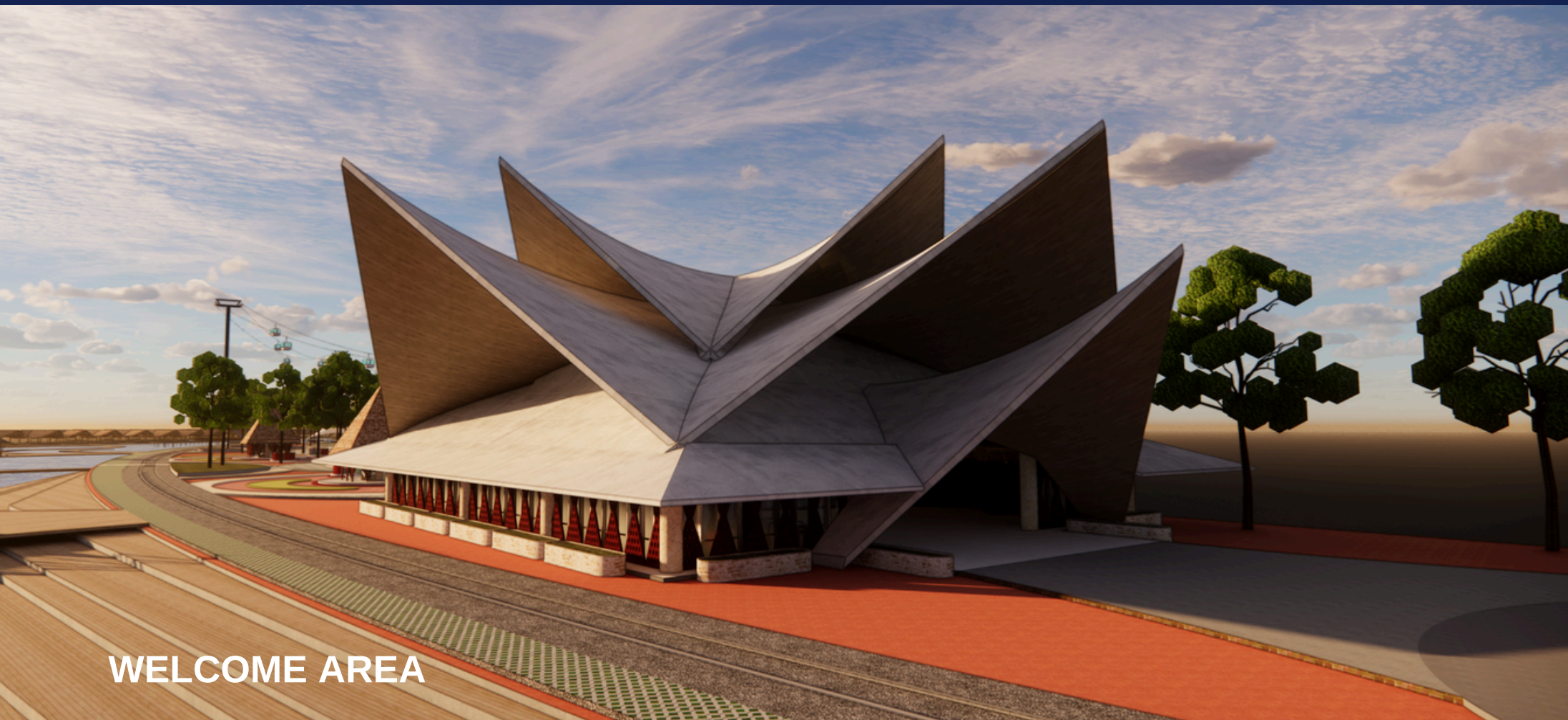
5.14 Skema Barrier Free Kawasan



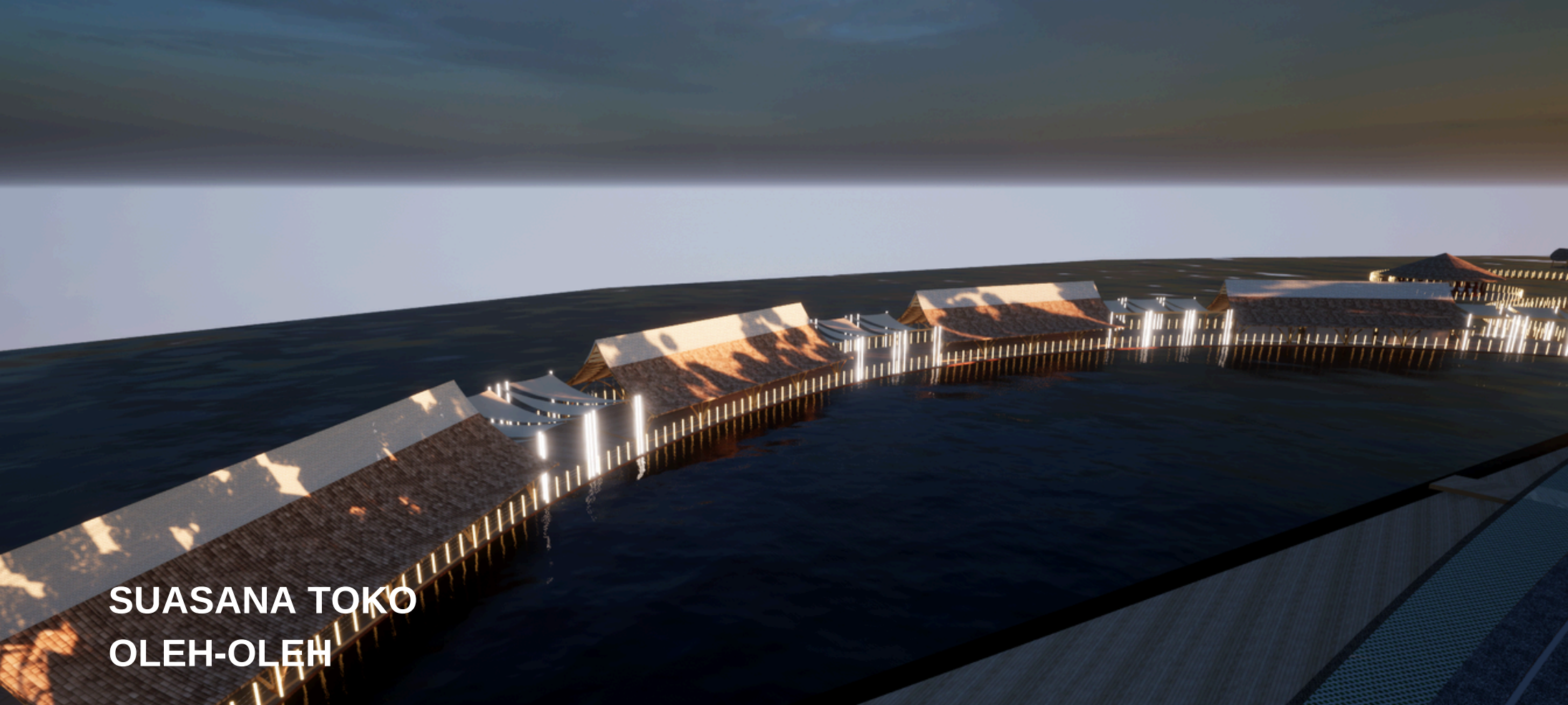
5.15 Rendering



**SUASANA KAWASAN EKOWISATA
KAMPOENG SUMURUP**



WELCOME AREA



SUASANA TOKO
OLEH-OLEH



SUASANA INTERIOR
WELCOME AREA



SUASANA MENARA PANDANG



SUASANA JEMBATAN KLINTING



SUASANA ZONA PKL



SUASANA MASJID



SUASANA TAMAN BERMAIN



**SUASANA DERMAGA
PERAHU SEWA**



SUASANA DERMAGA



SUASANA WARUNG APUNG



SUASANA DERMAGA



INTERIOR WARUNG APUNG



SUASANA AREA LEBEHAN
WARUNG APUNG

06.

Evaluasi Rancangan

6.1 Evaluasi Rancangan oleh Pembimbing

Ir. Muhammad Itironi, MLA.

1. Pengembangan rancangan berbasis perilaku meruang perlu ditingkatkan.
2. Transformasi dari narasi yang bersifat abstrak ke bentuk visual yang real perlu ditingkatkan.

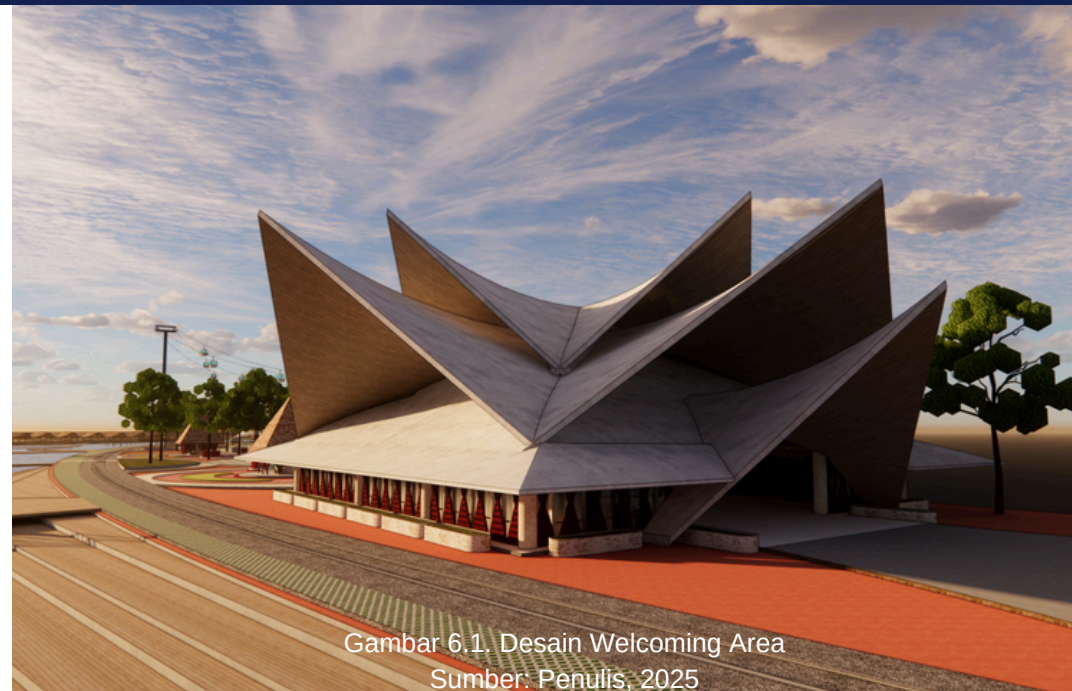
No.	Bangunan / Zona	Perilaku Pengunjung	Pola Aktivitas	Durasi Tinggal	Intensitas Interaksi
1	Welcoming Area	Mengambil tiket atau registrasi, membaca informasi kawasan, berfoto di ikon masuk	Berdiri, membaca papan info, foto	5–10 menit	Sedang, interaksi dengan petugas atau rombongan
2	Masjid	Beribadah, beristirahat, mengambil air wudhu, menenangkan diri	Duduk, berdiri, bergerak ke area wudhu	10–30 menit	Rendah, interaksi seperlunya
3	Area PKL	Menjelajahi lapak, membeli makanan ringan atau cinderamata, mencicipi jajanan lokal	Berjalan perlahan, berhenti di lapak tertentu	15–30 menit	Sedang–tinggi, interaksi dengan pedagang
4	Jembatan Klinting	Menikmati panorama danau, berfoto, berjalan di atas jembatan tematik	Berjalan santai, berhenti untuk foto	5–15 menit	Rendah–sedang, interaksi saat foto bersama
5	Menara Pandang	Mendaki tangga, melihat panorama 360°, memotret pemandangan	Bergerak vertikal, berhenti di puncak	10–20 menit	Rendah, lebih fokus ke pemandangan
6	Workshop Amphitheater	Mengikuti pertunjukan, pelatihan kerajinan, diskusi dengan seniman lokal	Duduk, bergerak ke panggung, berinteraksi	1–3 jam	Tinggi, interaksi dengan pengisi acara dan pengunjung
7	Warung Apung	Memilih meja, memesan makanan, menikmati angin danau, bersantai	Duduk statis, sesekali berjalan ke tepi dek	30 menit–1,5 jam	Sedang–tinggi, interaksi internal kelompok
8	Toko Oleh-Oleh	Menjelajah lorong toko, memilih produk, mencicipi makanan lokal, bertransaksi	Berjalan, berhenti di stan tertentu	15–45 menit	Sedang, interaksi dengan penjual

Tabel 6.1. Tabel Pola Aktivitas Pengunjung
Sumber: Penulis, 2025

1. Welcoming Area Kampoeng Sumurup Rawa Pening ini mengadopsi bentuk atap runcing dan tegas yang terinspirasi dari ketegasan serta kharisma tokoh Raja Sakti dalam legenda setempat. Garis-garis tajam dan sudut yang menjulang mencerminkan wibawa dan kekuatan, seakan menjadi simbol perlindungan bagi kawasan wisata ini. Permainan bidang atap yang saling berpotongan menciptakan dinamika visual yang kuat, sementara ruang terbuka di bawahnya menghadirkan area teduh yang nyaman bagi pengunjung. Bangunan ini tidak sekadar berfungsi sebagai area penerima, tetapi juga sebagai monumen arsitektur yang menegaskan identitas budaya dan sejarah Rawa Pening.

2. Masjid di kawasan wisata Kampoeng Sumurup Rawa Pening ini tampil megah dengan atap runcing berlapis yang membentuk siluet dinamis, mencerminkan ketegasan sekaligus keanggunan spiritual. Berdiri di atas perairan, bangunan ini diakses melalui jembatan kayu yang mengarahkan langkah jamaah secara perlahan, menciptakan pengalaman transisi dari keramaian wisata menuju ketenangan ibadah. Refleksi atap pada permukaan air memperkuat kesan sakral dan monumental, sementara desainnya yang terbuka memungkinkan sirkulasi udara alami dan pencahayaan lembut dari segala arah. Masjid ini tidak hanya menjadi tempat ibadah, tetapi juga ikon visual yang memperkaya identitas budaya Rawa Pening.

3. Area PKL Kampoeng Sumurup Rawa Pening ini dirancang dengan konsep terbuka yang menyatu dengan lanskap, menghadirkan kios berbentuk melingkar dengan kanopi menyerupai payung besar sebagai peneduh alami. Struktur utama berwarna merah bata memberi aksen visual yang kuat sekaligus mencerminkan semangat hidup kawasan. Tata letaknya mengikuti jalur pedestrian melengkung, menciptakan alur sirkulasi yang organik dan mengundang pengunjung untuk menjelajah. Desain ini tidak hanya menyediakan ruang jual-beli yang nyaman, tetapi juga menjadi elemen estetis yang memperkaya pengalaman wisata di Rawa Pening.



Gambar 6.1. Desain Welcoming Area
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 6.2. Desain Masjid
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 6.3. Desain PKL
Sumber: Penulis, 2025

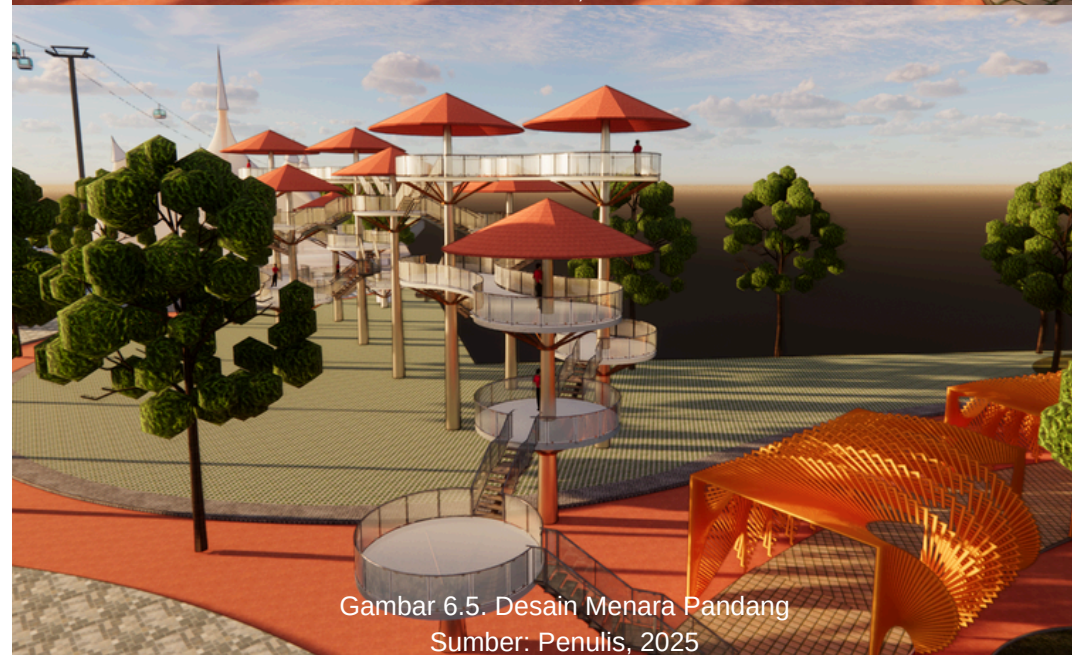
4. Jembatan Baru Klinting di kawasan wisata Kampoeng Sumurup Rawa Pening ini memadukan elemen mitologi dan arsitektur kontemporer melalui patung naga megah yang menjadi gerbang simbolis perjalanan. Tubuh naga yang kokoh dan detail ukirannya merepresentasikan kekuatan serta legenda Baru Klinting, sementara rangkaian struktur kuning dinamis di belakangnya menciptakan efek visual ritmis yang memandu pengunjung melintasi jembatan. Jalur lengkung yang mengikuti alur memberikan pengalaman berjalan yang immersif, seolah pengunjung menapaki kisah rakyat yang hidup di tengah panorama Rawa Pening.

5. Menara pandang Kampoeng Sumurup Rawa Pening ini dirancang sebagai titik orientasi dan destinasi visual yang menawarkan panorama 360 derajat kawasan wisata. Struktur bertingkat dengan atap limasan modern memberikan identitas arsitektur yang berpadu antara nuansa tradisional dan sentuhan kontemporer. Setiap tingkatnya dilengkapi dek melingkar yang memungkinkan pengunjung menikmati pemandangan dari ketinggian berbeda, menciptakan pengalaman bertahap menuju puncak. Warna dan material yang digunakan menyatu dengan lanskap sekitarnya, sementara bentuk ramping dan terbuka memastikan sirkulasi udara alami, menjadikannya ruang publik yang nyaman sekaligus ikonik.

6. Workshop Amphitheater Kampoeng Sumurup Rawa Pening ini menonjol dengan atap membran tegang berwarna putih yang membentuk lekukan organik dan puncak-puncak runcing, menciptakan siluet dramatis di tepi danau. Desain atap yang ringan namun ekspresif ini tidak hanya memberikan perlindungan dari panas dan hujan, tetapi juga menghadirkan kesan ruang terbuka yang mengalir, ideal untuk aktivitas kreatif dan pertunjukan. Struktur penopang yang minimalis memungkinkan pandangan tak terhalang ke arah lanskap sekitar, sementara bentuknya yang ikonik menjadikan bangunan ini pusat perhatian sekaligus simbol inovasi di kawasan wisata Rawa Pening.



Gambar 6.4. Desain Jembatan Klinting
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 6.5. Desain Menara Pandang
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 6.6. Desain Workshop Amphiteater
Sumber: Penulis, 2025

7. Warung Apung Kampoeng Sumurup Rawa Pening ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman kuliner yang menyatu dengan panorama danau, melalui deretan paviliun terapung beratap sirap yang dihubungkan oleh jembatan bambu. Bentuk bangunan utamanya terinspirasi dari bunga sepatu, bunga khas setempat, dengan kelopak-kelopak besar yang menaungi area pusat sebagai simbol keramahan dan keindahan alam Rawa Pening. Struktur bangunan memanfaatkan material bambu sebagai elemen utama, yang dipilih karena sifatnya yang ramah lingkungan, ringan, dan memiliki estetika alami. Atap sirap pada paviliun-paviliun pendukung melengkung menyerupai daun, menciptakan kesan organik yang harmonis dengan air dan vegetasi sekitar. Dengan lokasinya langsung di atas permukaan air, pengunjung dapat menikmati hidangan sambil merasakan hembusan angin dan memandang lanskap Rawa Pening yang menenangkan, menjadikan warung ini ikon wisata yang memadukan fungsi, estetika, dan identitas lokal.

8. Toko oleh-oleh Kampoeng Sumurup Rawa Pening berdiri anggun di tepian danau dengan deretan bangunan panggung beratap sirap yang tersusun melengkung mengikuti garis air. Struktur bambu yang ramah lingkungan dipadukan dengan pencahayaan hangat, menciptakan suasana hangat sekaligus mengundang wisatawan untuk singgah. Desainnya menyatu dengan panorama rawa, menghadirkan pengalaman belanja yang alami dan khas daerah.



Gambar 6.7. Desain Warung Apung
Sumber: Penulis, 2025

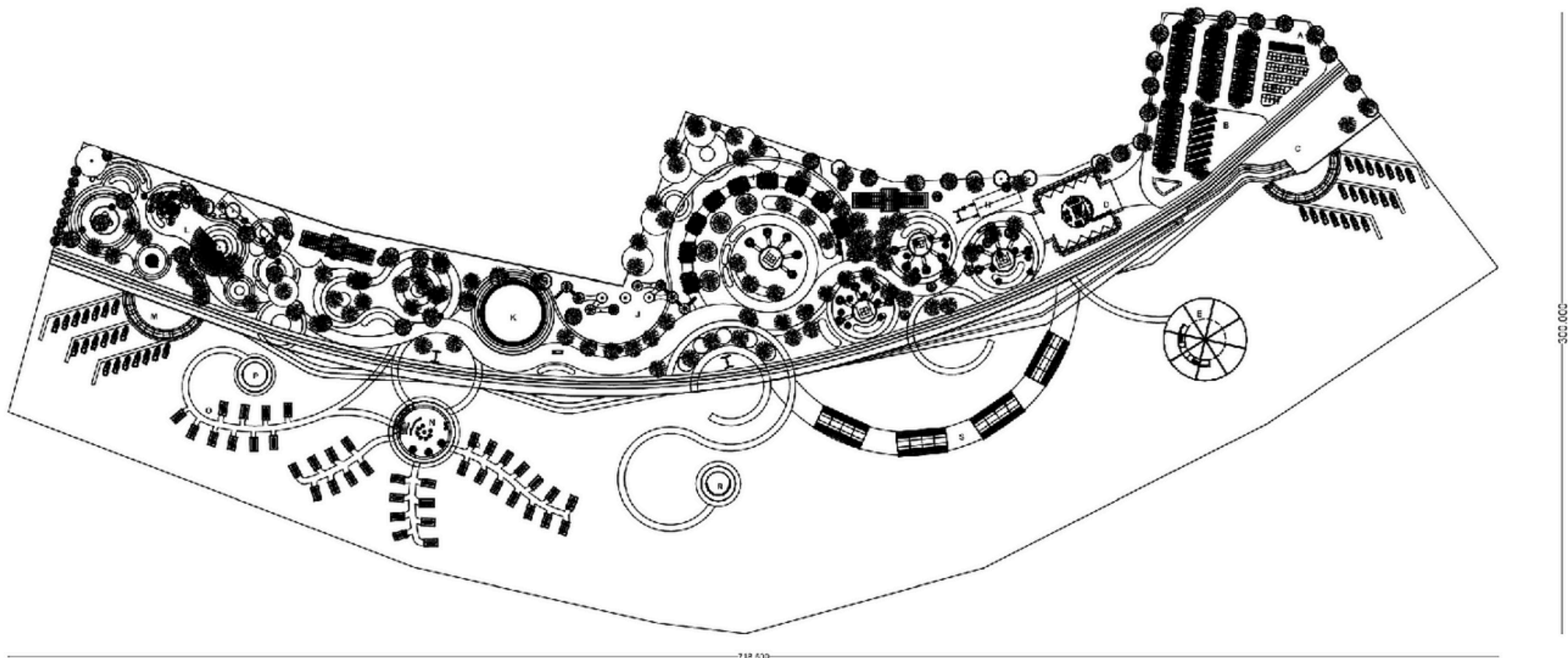


Gambar 6.8. Desain Toko Oleh-oleh
Sumber: Penulis, 2025

6.2 Evaluasi Rancangan oleh Penguji 1

Ar. Ariadi Susanto, ST., MT

1. Perlu lebih cermat dalam melihat konteks, dalam kasus ini rel kereta api yang sudah eksis di sana dan dapat mempengaruhi pola ruang



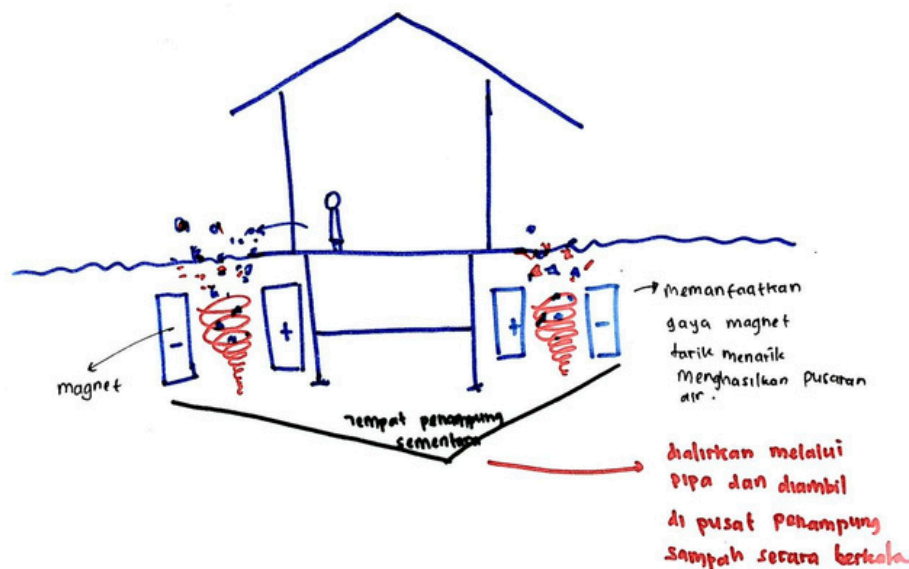
Kereta Wisata Ambarawa akan dilibatkan sebagai bagian dari pengalaman berkunjung ke Kampoeng Sumurup Rawa Pening dengan menghadirkan jalur perjalanan tematik yang menghubungkan Stasiun Ambarawa langsung menuju kawasan wisata. Perjalanan kereta ini dikemas bukan sekadar sarana transportasi, tetapi sebagai atraksi pembuka yang membangun narasi sejarah dan budaya setempat. Sepanjang perjalanan, penumpang akan disugahi panorama persawahan, perkampungan, dan hamparan Rawa Pening yang menjadi latar kisah legenda Baru Klinting. Di dalam kawasan, akan disediakan area khusus sebagai titik pandang untuk melihat kereta melewati tepian wisata, menjadikannya atraksi tambahan yang menyenangkan bagi pengunjung. Dengan cara ini, kereta wisata berperan sebagai penghubung sejarah, alam, dan budaya, sekaligus memperkaya pengalaman visual dan emosional wisatawan sebelum mereka menjelajahi setiap zona Kampoeng Sumurup.

6.3 Evaluasi Rancangan oleh Penguji 2

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

1. Mahasiswa perlu mendalami kegiatan wisata secara utuh, dengan tema sampah dan narasi yang diintegrasikan

Untuk mendukung kenyamanan dan kelancaran mobilitas di Kampoeng Sumurup Rawa Pening, akan ditambahkan stasiun sekaligus area parkir golf cart yang terintegrasi dengan tata zona kawasan. Lokasinya akan ditempatkan strategis di titik-titik transisi antar zona, seperti dekat Welcoming Area, Warung Apung, dan Toko Oleh-Oleh, agar pengunjung dapat dengan mudah berpindah tanpa harus menempuh jarak jauh dengan berjalan kaki. Penempatan ini mempertimbangkan perilaku pengunjung yang cenderung berhenti di zona dengan aktivitas intens seperti area PKL atau workshop amphitheater, lalu melanjutkan perjalanan ke zona berikutnya setelah beristirahat. Dengan sistem ini, golf cart berfungsi sebagai moda transportasi internal yang fleksibel, mampu mengakomodasi kelompok keluarga, lansia, atau wisatawan dengan waktu terbatas. Kehadiran stasiun golf cart tidak hanya memperlancar alur sirkulasi, tetapi juga memperkuat pengalaman wisata yang nyaman, terarah, dan menyenangkan di seluruh kawasan.



Gambar 6.9. Golf Cart
Sumber: trielectric.in

Di kawasan wisata Kampoeng Sumurup Rawa Pening, konsep arsitektur naratif dan otomasi penangkap sampah saling terhubung untuk membentuk pengalaman ruang yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga fungsional dan berkelanjutan. Arsitektur naratif kawasan ini mengangkat cerita lokal, legenda Baru Klinting, dan karakter alam Rawa Pening melalui bentuk, material, dan tata ruang yang membimbing pengunjung melewati setiap zona dengan alur cerita tertentu. Di sisi lain, sistem otomasi penangkap sampah—menggunakan teknologi pusaran air yang memanfaatkan arus alami dan magnetik—diletakkan di titik-titik strategis seperti area tepi warung apung dan jembatan Klinting. Kehadiran sistem ini dipadukan secara estetik ke dalam desain lanskap dan elemen arsitektur, sehingga tidak terlihat sebagai perangkat teknis semata, melainkan bagian dari “alur cerita” yang merepresentasikan keseimbangan antara manusia, alam, dan legenda setempat. Dengan demikian, pengunjung tidak hanya menikmati narasi budaya dan visual kawasan, tetapi juga menjadi bagian dari misi menjaga kelestarian Rawa Pening melalui interaksi langsung dengan teknologi ramah lingkungan yang terselubung dalam desainnya.

Daftar Pustaka

Addarda, R. A., & Marlina, A. (2023). Implementasi pendekatan arsitektur naratif pada desain Taman Hiburan Majapahit di Surabaya. Senthong: Jurnal Perencanaan, Rancang Kota, dan Desain, 6(2), 677–686. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/1641>

Admin. (2023, 4 November). Eceng gondok, tanaman air kaya manfaat. Wongkito.co. Diakses 20 Agustus 2025, dari Mahzuni, D. (2017). Pengembangan Kerajinan Tangan Berbasis Kearifan Budaya di Pakenjeng Kabupaten Garut. Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat

Agus Ap, (2023, 15 Juni). Relawan bersihkan 2,2 ton sampah Rawa Pening. Radar Semarang. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://radarsemarang.jawapos.com/ungaran/721410268/relawan-bersihkan-22-ton-sampah-rawa-pening>

Amalia, A., & Poerbantanoë, B. (2017). Fasilitas wisata pengolahan eceng gondok di Waduk Kedurus, Surabaya. Jurnal eDimensi Arsitektur, 5(1), 809–816. Universitas Kristen Petra.

Barbier, E. B. (2013). Valuing ecosystem services for coastal wetland protection and restoration: Progress and challenges. Resources, 2(3), 213–230.

Cowan, S., & van der Ryn, S. (1996). Ecological design. Washington, DC: Island Press.

Nugraha, B.H. (2025, Juni). Jadi bahan pembuatan kerajinan, harga eceng gondok Rawa Pening naik. Foto Espos. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://foto.espos.id/jadi-bahan-pembuatan-kerajinan-harga-eceng-gondok-rawa-pening-naik-2098805>

Frick, H. (2007). Arsitektur ekologis. Yogyakarta: Kanisius.

Habib, H. A., & Fitriyanto, D. A. (2024). Kajian penerapan arsitektur ekologi pada Ulaman Eco-Luxury Resort. Jurnal Arsitektur ARCADE, 8(1), 81–86.

Hidayati, N. V. (2022). Identifikasi pencemaran pada lahan basah (wetland): Baseline data dalam mengatasi ancaman lingkungan untuk ketahanan dan keamanan pangan. Dalam S. Herlinda dkk. (Ed.), Prosiding Seminar Nasional Lahan Suboptimal ke-10 Tahun 2022 (hlm. 27–39). Palembang: Penerbit & Percetakan Universitas Sriwijaya (UNSRI).

Laeis, Zuhdiar. (2025, Mei 26). Pemprov Jateng gandeng UNS berdayakan masyarakat olah eceng gondok. Antara News. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://jateng.antaranews.com/berita/583517/pemprov-jateng-gandeng-uns-berdayakan-masyarakat-olah-eceng-gondok>

Mn, Humas Jateng. (2017, 12 September). Rawa Pening layak mendunia. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://jatengprov.go.id/publik/rawa-pening-layak-mendunia/>

Gholib. (2025, 26 Mei). Pemprov Jateng gandeng UNS olah eceng gondok jadi biobriket dan paving block. Diakses 20 Agustus 2025, dari https://humas.jatengprov.go.id/detail_berita_gubernur?id=9769

- Yandip, (2025). 80 anggota LPBINU resik-resik sampah plastik di Rawa Pening. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://jatengprov.go.id/beritadaerah/80-anggota-lpbinu-resik-resik-sampah-plastik-di-rawa-pening/>
- Kusmulyono, M. S., Andani, D., & Santi, A. E. (2023). Penguatan standarisasi dan pengembangan desain produk UKM Bengok Craft di Kesongo, Kabupaten Semarang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 653–664. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2581>
- Mahzuni, D. (2017). Pengembangan kerajinan tangan berbasis kearifan budaya di Pakenjeng Kabupaten Garut. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*.
- Munson, R. (2003). *Mekanika fluida (Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Noor, Y. R. (2016, 2 Februari). Opini: Lahan basah untuk masa depan kita. *Wetlands International Indonesia*. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://indonesia.wetlands.org/id/opini-lahan-basah-untuk-masa-depan-kita/>
- lkip. (2022). Coba-coba ikut Lapak Ganjar, kini kerajinan enceng gondok ini berkembang pesat. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://jatengprov.go.id/publik/coba-coba-ikut-lapak-ganjar-kini-kerajinan-enceng-gondok-ini-berkembang-pesat/>
- Pongpetch, N., & Suwanwaree, P. (2012). Spatial water quality assessment and mapping of Lahan Swamp, Chaiyaphum, Thailand. *Procedia Environmental Sciences*, 13, 655–659. <https://doi.org/10.1016/j.proenv.2012.01.057>
- Samsudin, A., & Husnussalam, H. (2017). lbM pemanfaatan tanaman eceng gondok (*Eichornia crassipes*) untuk kerajinan tas. *Agrokreatif: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.29244/agrokreatif.3.1.34>
- Setyanto, K. (2011). Pemanfaatan eceng gondok untuk membersihkan kualitas air Sungai Gadjahwong Yogyakarta. *Edhy-Sst Journal*, 4(1), 17–22.
- Sunjaya, B. M., Salim, E. S., Wijaya, D., & Tanuwidjaja, G. (2015, Januari 17). Desain dermaga apung dan penangkap sampah di kawasan Ekowisata Mangrove Wonorejo, Surabaya. *Seminar Nasional Teknologi (SENATEK) 2015*, 964–969. Institut Teknologi Nasional Malang. ISSN 2407-7534.
- Tamil Nadu State Wetland Authority. (n.d.). Ramsar Convention on Wetlands. Tamil Nadu Wetlands Mission. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://tnswa.tn.gov.in/ramsarconvention#:~:text=The%20Ramsar%20Convention%20on%20Wetlands,Convention%20was%20signed%20in%201971>
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative driven design: Roles of narratives for designing the built environment*. Delft: TU Delft.



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2733200008/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Wenlia Mustika Rahma Dewi
Nomor Mahasiswa : 21512178
Pembimbing : Ir. Muhammad Iftironi, M.L.A
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kawasan Ekowisata Rawa Pening dengan Pendekatan Naratif Legenda Baru Klinting dan Teknologi Otomasi Penangkap Sampah Pada Warung Apung

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **11 (Sebelas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/22/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

Architecture Presentation Board



Architecture Presentation Board

LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Danau Rawa Pening memiliki potensi sebagai destinasi ekowisata yang menarik. Keindahan pemandangannya sulit ditemukan di tempat lain, sehingga banyak orang memilih untuk berlibur ke tempat ini. Namun, kondisi danau yang memprihatinkan, seperti pendangkalan dan penyebaran eceng gondok, menjadi tantangan dalam pengembangan ekowisata di danau. Dalam pengembangan ekowisata di Danau Rawa Pening, terdapat upaya untuk mengelola populasi eceng gondok agar tidak merugikan dari sisi estetika dan fungsionalitas danau. Selain itu, terdapat juga kegiatan pelatihan pemertanian eceng gondok dalam kerajinan sebagai salah satu cara untuk mengatasi spesies invasif ini.

PERSOALAN PERANCANGAN

Persoalan yang muncul dari kawasan wisata Rawa Pening menjadi hal yang krusial yang harus diselesaikan. Beberapa penjurung menginginkan tata layout dan tata letak bangunan yang kurang optimal sehingga membuat bingung pengunjung. Aksesibilitas juga menjadi isu penting, terutama bagi pengunjung yang datang bersama keluarga. Sarana dan prasana yang ada belum memadai baik kualitas maupun kuantitasnya yang masih berupa fasilitas eksisting yang sederhana. Dilihat dari infrastrukturnya juga terlihat bahwa fasilitas yang ada belum memenuhi kebutuhan pengunjung. Variasi masalah ini memunculkan perlu adanya evaluasi lebih lanjut terhadap perataan kawasan Wisata Rawa Pening serta penambahan fasilitas sarana dan prasana untuk mendukung terciptanya kawasan Wisata Rawa Pening menjadi wisata unggulan serta memastikan kenyamanan dan kepuasan semua pengunjung.

METODOLOGI

Perancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur naratif berbasis Legenda Baru Klinting dan sistem pengelolaan sampah dengan puseuran air. Metode ini dipilih untuk menciptakan solusi terpadu yang mengaitkan nilai sejarah lokal sekaligus menjawab kebutuhan fungsional kawasan. Selain itu, untuk permasalahan sampah akan menerapkan sistem puseuran air dengan memanfaatkan sistem magnet yang akan dipasang di sekitar warung apung.

LATAR BELAKANG PROYEK

Kabupaten Semarang adalah salah satu daerah di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki lanskap alam yang beragam, mulai dari pegunungan, perbukitan, hingga dataran rendah. Terletak di antara kota Semarang, Salatiga, dan Magelang, kabupaten ini menjadi jalur strategis bagi wisatawan yang ingin menikmati keindahan alam serta berbagai destinasi wisata buatan maupun alam. Salah satu ikon wisata alam yang terkenal adalah Rawa Pening, sebuah danau alami yang dikelilingi oleh perbukitan dan Gunung Telomoyo, Ungaran, serta Merbabu. Rawa Pening tidak hanya menawarkan pemandangan indah tetapi juga menjadi pusat ekowisata dengan aktivitas seperti perahu wisata, memancing, serta menikmati kuliner khas di sekitarnya.

Dalam Focus Group Discussion (FGD) bertajuk "Menjadikan Rawa Pening Mendunia", Gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo menyoroti pentingnya penataan kawasan wisata ini, "Landscape pariwisata Rawa Pening belum tertata dan area sudah menjadi kondisi itu, jadi tepatnya mengaitkan keprifatan, karena sebenarnya bisa memberikan banyak manfaat. Saya sedang mencari-cari siapa kira-kira yang mampu mengatasi persoalan Rawa Pening secara tuntas," ujarnya.

RUMUSAN MASALAH

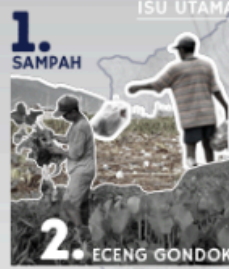
- Merancang warung apung pada Ekowisata Sumurup Rawa Pening yang menjadikan sampah dari warung apung tidak mencemari badan rawa
- Merancang fasilitas Ekowisata Sumurup Rawa Pening dengan arsitektur Naratif Legenda Baru Klinting

ANALISIS

AREA DESAIN

Telego, Asinan, Kec. Bawen, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.

Site memiliki luas total sebesar 11.900 m²

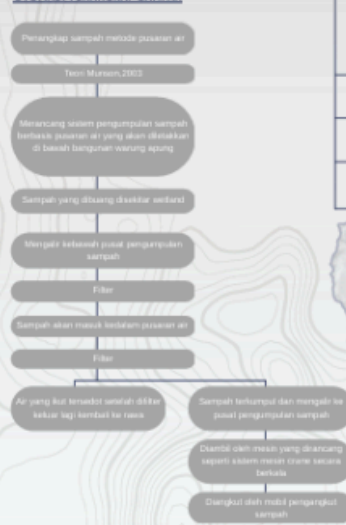


NARATIF ARSITEKTUR

DASAR TEORI



OTOMASI PENANGKAP SAMPAH



KEGIATAN

- RELING AREA WISATA MENGGUNAKAN KERETA GANTUNG
- FASILITAS MOBIL WISATA UNTUK LANSIA & DISABILITAS
- BERBELANJA DI TOKO GELI-GELI
- MAKAN DI WARUNG APUNG
- BERMAIN DI PLAYGROUND
- MENYERA KERETA GANTUNG
- MENYERA PERAHU
- MAKAN DI AREA PHL
- MENARUNG

PENGGUNA



Architecture Presentation Board

KONSEP DESIGN

Konsep Rancangan Kawasan
Arsitektur Naratif → Legenda Baru Klinting

Arsitektur Naratif (Tissink, 2016) → Legenda Baru Klinting

1. **Shingk / Hubungan** : Menghubungkan lingkungan identitas melalui narasi, kejadian, dan memori
2. **Structural/ Kerangka** : Menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Bentuk fisik bangunan yang merepresentasikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita.
3. **Transit/ Pembingkaihan**: Melalui persepsi seorang yang diarahkan menuju perspektif tertentu melalui rute yang telah ditetapkan dan tertarik pada elemen tertentu yang bertahap dinarasikan.

Sequenz Cerita baru Klinting

Endang Susanti memrak dengan Raga Sakti → Lahirnya Baru Klinting dengan Raga memrak dari raga → Baru Klinting dengan Raga berwujud apung → Endang Susanti memrak Baru Klinting ke Gunung Kelud sebagai rumah apung yang sedang berlayar → Baru Klinting ke Telukraya dan berwujud apung rumah Raga Sakti idak pencek bahwa itu adalah arsiteknya

Endang Susanti mengabdikan sebagian dagu Baru Klinting untuk derawan berwujud raga → Perwujudan memrakkan tubuh Baru Klinting yang berwujud idak raga yang mengabdikan Telukraya untuk memrakkan idak raga ke dalam Baru Klinting → Perwujudan idak raga berwujud idak raga yang sedang berlayar → Raga Sakti memrakkan idak raga ke Baru Klinting untuk berwujud idak raga yang memrakkan idak raga ke dalam

Susanti 1 tahun Baru Klinting idak ke idak untuk memrakkan idak raga ke dalam idak raga yang sedang berlayar → Baru Klinting idak ke idak ke idak dan idak berwujud idak raga yang sedang berlayar → Baru Klinting berwujud idak raga dan idak berwujud idak raga yang sedang berlayar → Baru Klinting berwujud idak raga yang sedang berlayar dan idak berwujud idak raga yang sedang berlayar

Perwujudan idak raga berwujud idak raga yang sedang berlayar → Air memrakkan idak raga dan idak berwujud idak raga yang sedang berlayar → Idak idak yang idak berwujud idak raga yang sedang berlayar dan idak berwujud idak raga yang sedang berlayar → Baru Klinting berwujud idak raga dan idak berwujud idak raga yang sedang berlayar dan idak berwujud idak raga yang sedang berlayar

EKSPLORASI DESAIN

EKSPLORASI KONSEP WARUNG APUNG

EKSPLORASI KONSEP WARUNG APUNG

PENERAPAN KONSEP

JEMBATAN KLINTING

WELCOME AREA

MEHARA HANGDANG

PHI AREA

MASJID

TOKO DUAH-DUAH

DERMAGA

WARUNG APUNG

WARUNG APUNG 12.

DERMAGA PERAHU SEWA

TAMAN BERMAIN

TOILET UMUM

WORKSHOP AMPHITHEATER

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

KAMPOENG SUMURUP The History of Rawa Pening

Perancangan Kawasan Ekowisata Rawa Pening dengan Pendekatan Naratif, Legenda, Baru Klinting dan Telukraya dengan Perwujudan Sempurna Pada Floating Pening

Dosen Pembimbing: Ir. Muhamad Rizki, S.T.A.
Dosen Pengajar: Ir. Anisa Susanto, S.T., M.T.
Dosen Pengajar: Ir. Anisa Susanto, S.T., M.Sc., Ph.D.

Nama: Winda Nurika Rahma Dewi
NIM: 22512178

Architecture Presentation Board



Scan QR Rendering



Scan QR Perancangan



Perancangan Kawasan Ekowisata Rawa Pening dengan Pendekatan
Naratif Legenda Baru Klinting dan Teknologi Otomasi Penangkap
Sampah Pada Warung Apung

The History of Rawa Pening

Kampoeng Sumurup

Wenlia Mustika Rahma Dewi - 21512178