

## Abstrak

Indonesia merupakan negara agraris dimana pertanian menjadi unsur penting dalam kehidupan masyarakatnya. Namun kini seiring dengan arus modernisasi dan kepedulian masyarakat yang rendah, kegiatan pertanian sedikit demi sedikit mulai terpinggirkan. Terkait hal tersebut, salah satu upaya untuk mengenalkan kembali dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pertanian khususnya di perkotaan adalah dengan membangun sebuah *agricultural park*.

Metode *experimental* digunakan dalam perancangan untuk menciptakan *agricultural park* yang tidak hanya berfungsi sebagai wahana pembelajaran pertanian namun juga wahana rekreasi, penelitian, dan komersial. Masalah perancangan pada *agricultural park* ini yang pertama adalah (1) bagaimana menciptakan lansekap yang produktif, rekreatif, dan edukatif. Yang kedua adalah (2) bagaimana ruang publik dan fasilitas komersial dapat membuat orang penasaran dan tertarik dengan pertanian. Yang ketiga adalah (3) bagaimana alur proses pertanian, pengolahan panen, dan limbah dapat menjadi suatu pengalaman ruang yang menarik. Permasalahan yang keempat adalah (4) bagaimana integrasi sistem irigasi dengan lansekap dan fasilitas rekreasi.

Dari permasalahan tersebut maka dipilih konsep *pixellate farm* sebagai solusi desain dengan transformasi yang pertama adalah (1) *sequence* ruang interaktif bertema pertanian. Yang kedua adalah (2) fasilitas pengunjung yang memungkinkan menikmati lansekap *pixel*. Yang ketiga adalah (3) pola lansekap sebagai media edukasi dan rekreasi. Yang terakhir adalah (4) fitur air sebagai sumber irigasi yang rekreatif.

Kata kunci : *Agriculture Park*, Lansekap, *Experimental*, *Pixellate*

## **Abstract**

*Indonesia was an agrarian country where agriculture had an important role in people's daily life.. But now, along with the flow of modernization and decrease of public awareness about agricultural, farming activity is no longer the main concern in this country. Related to that issues, one of the strategies for reintroducing and increasing public awareness about agriculture is to build an agricultural park.*

*Experimental method used in the design process in order to create agricultural park that is not only a place to learn about agriculture, but also has recreation, research, and commercial function. There are several problems of agricultural park such as (1) how to make landscape that is productive, recreative, and educative at once. The second problem is (2) how public space and commercial facility can lead people to be curious dan interested about agricultural activity. The third problem is (3) how the flow of farming, harvesting, and waste processing become an interesting experience of space. The last problem is (4) how to integrate the irrigation system with landscape and recreation facilities.*

*From all problems that are stated above,Pixellate Farm was choosen to be the design solution based on experimental method. Therefore the first solutions is (1) interactive sequence of space with agricultural theme. The second solution is (2) public facilities that enable the visitor to enjoy the pixel landscape. The third solution is (3) landscape pattern as an education and recreation medium. The last solution is (4) Water feature as a recreative irrigation source.*

*Keyword : Agriculture Park, Landscape ,Experimental, Pixellate,*