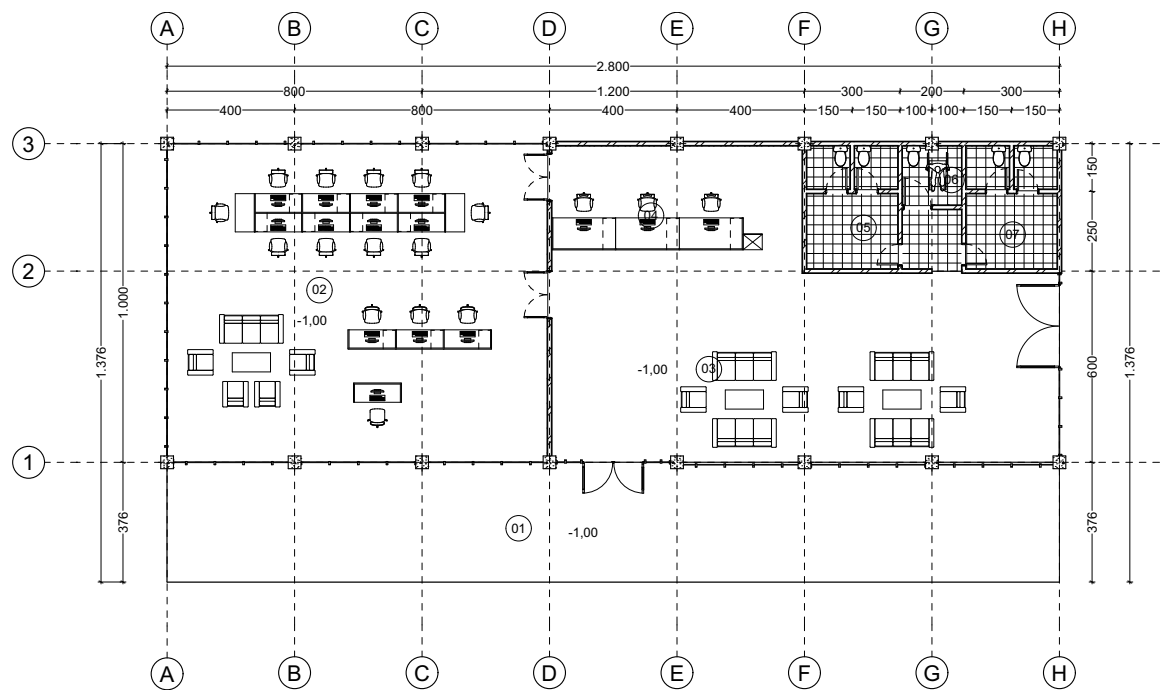


DRENAH TOURISM GATE



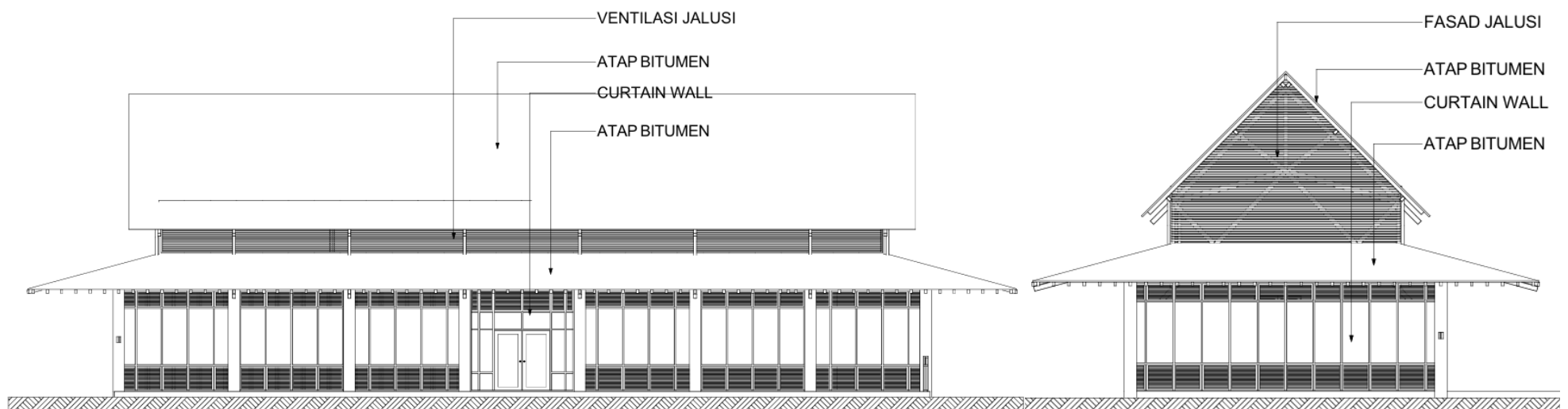
DENAH TOURISM GATE	
KODE RUANG	NAMA RUANG
01	FOYER
02	RUANG KANTOR
03	LOBBY
04	RECEPTIONIST
05	TOILET LAKI-LAKI
06	TOILET DIFABEL
07	TOILET WANITA

Gambar 4.1 Denah Tourism Gate

Sumber: Penulis 2025



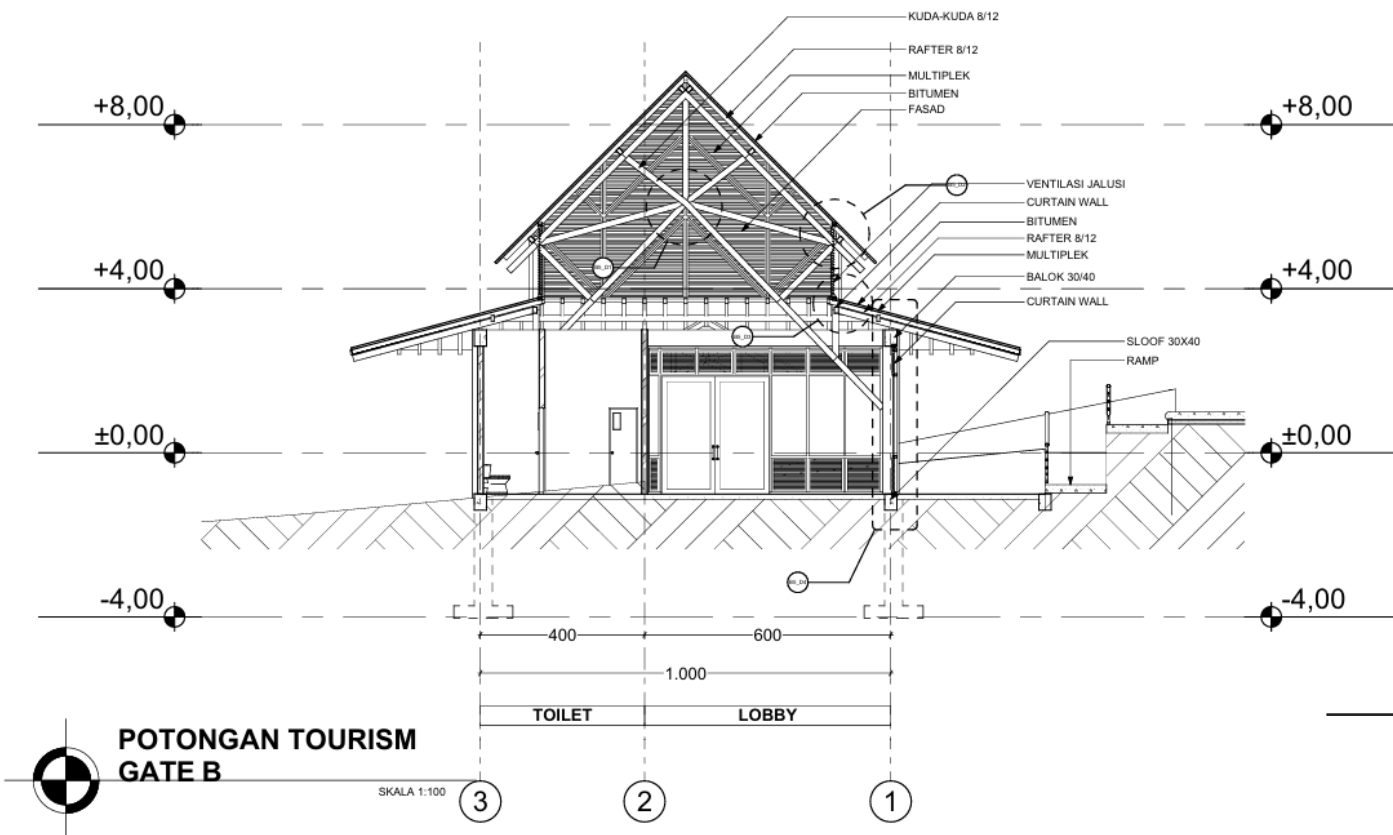
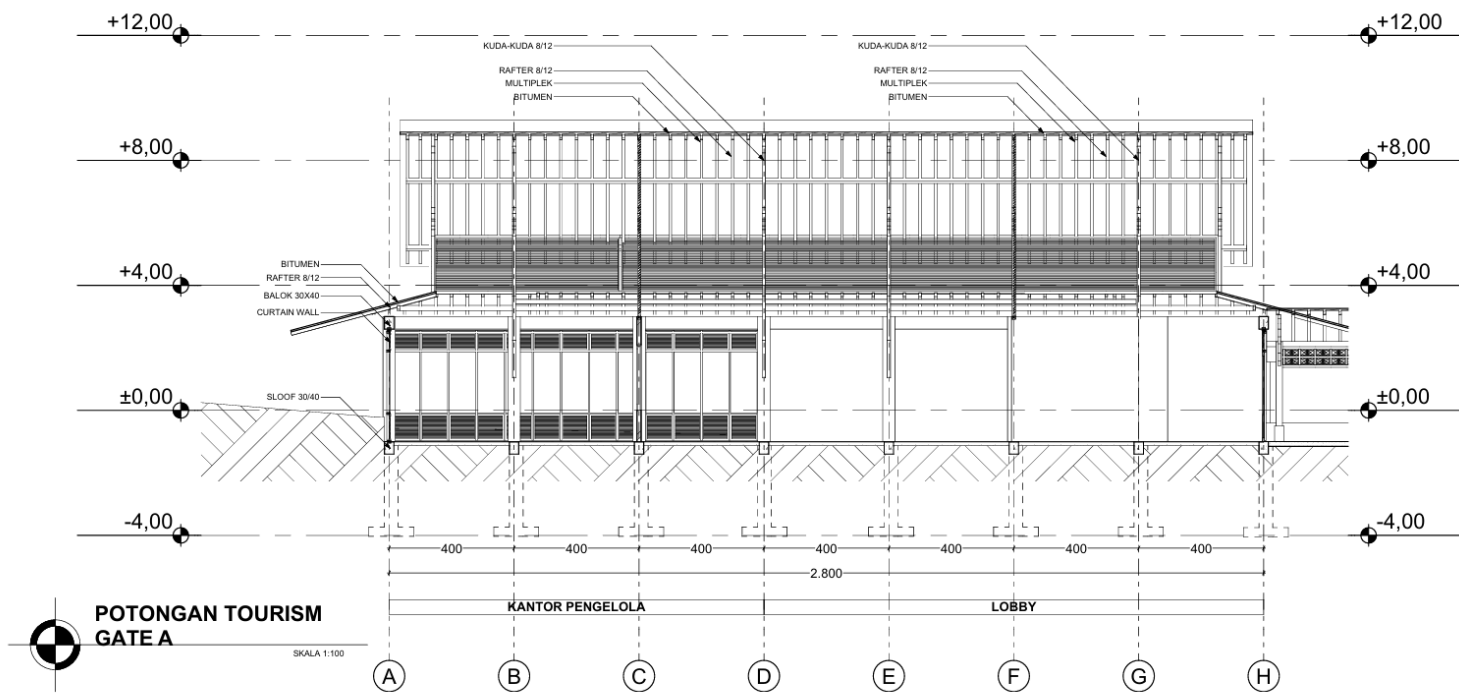
TAMPAK TOURISM GATE



Gambar 4.8 Tampak Tourism Gate

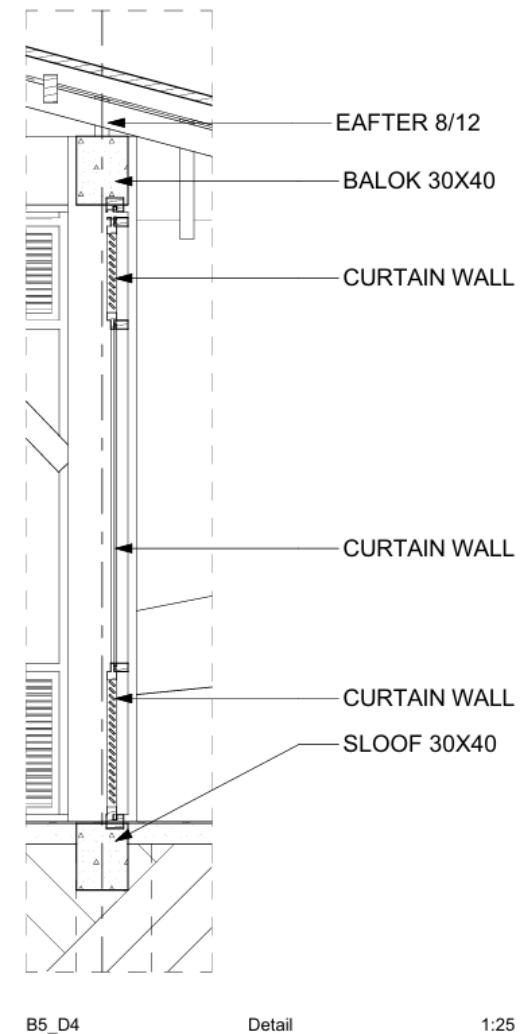
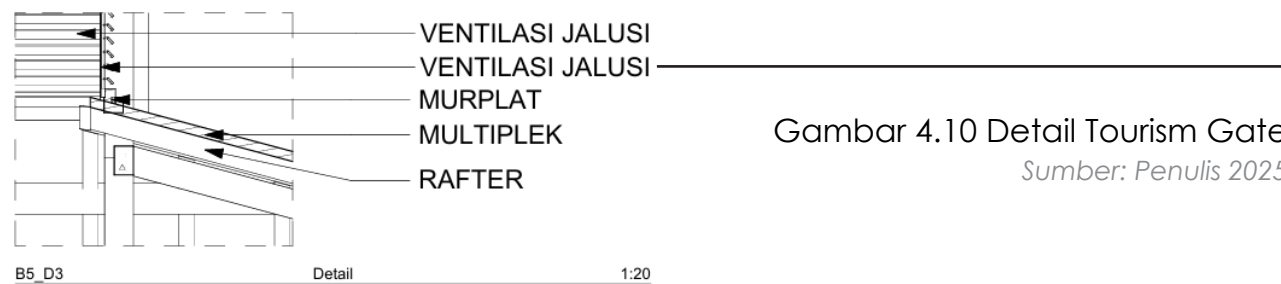
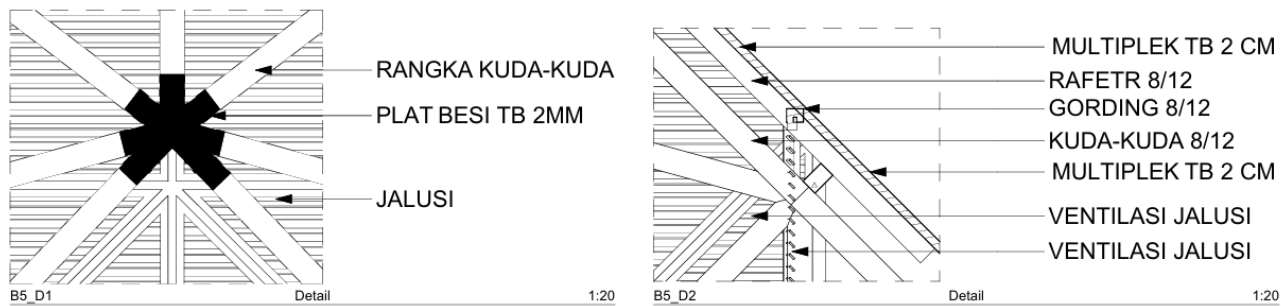
Sumber: Penulis 2025

POTONGAN TOURISM GATE

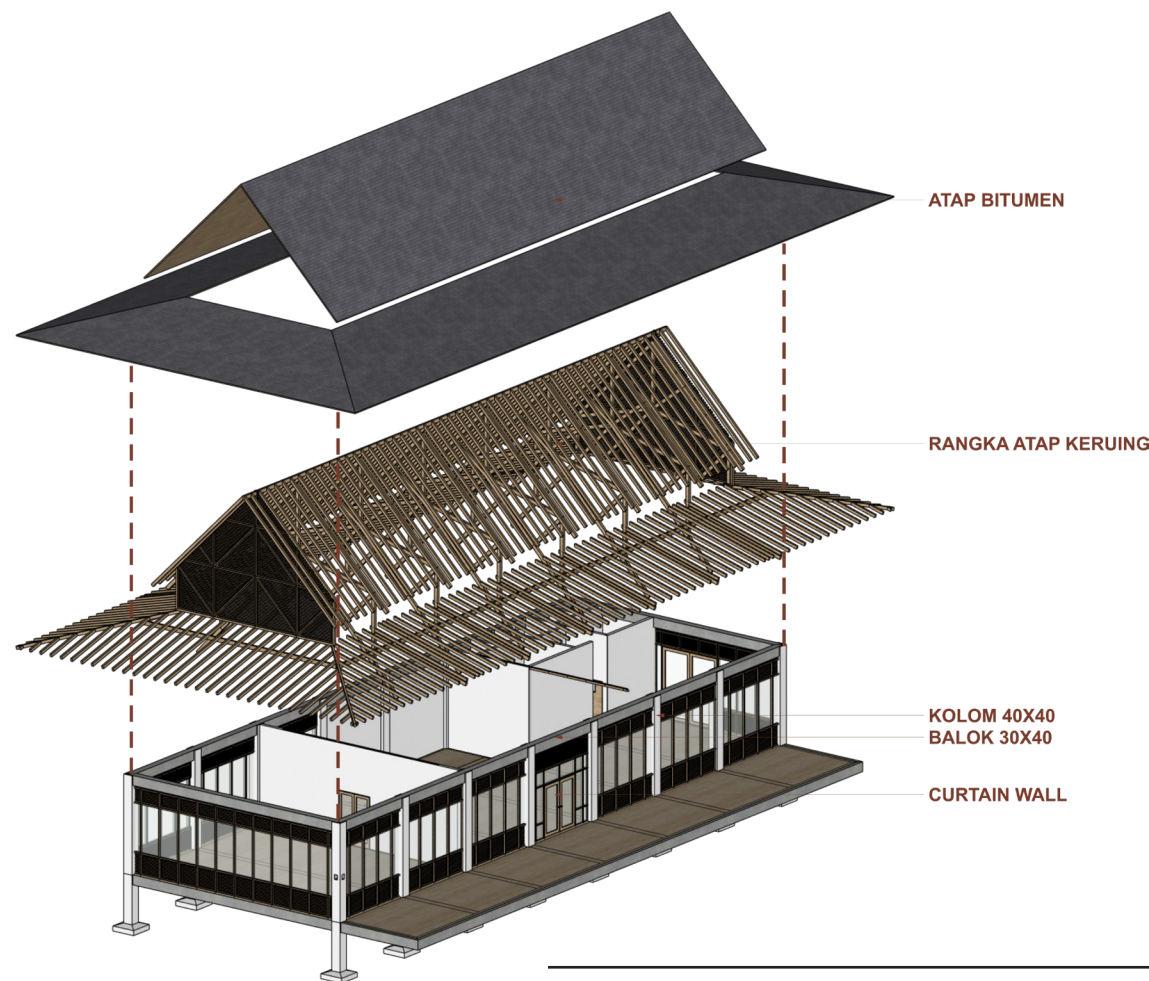


Gambar 4.9 Potongan Tourism Gate
Sumber: Penulis 2025

STRUKTUR TOURISM GATE



Gambar 4.10 Detail Tourism Gate
Sumber: Penulis 2025



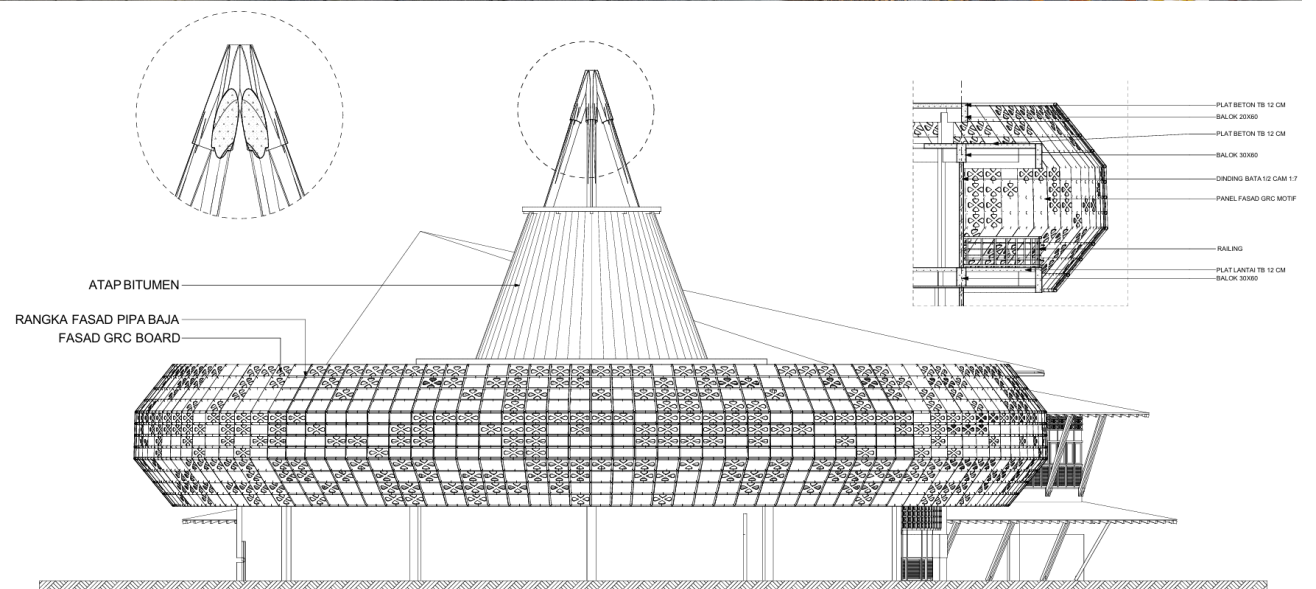
Gambar 4.11 Axonomotry
Sumber: Penulis 2025

Struktur bangunan ini merupakan perpaduan antara konstruksi beton dan kayu yang dirancang untuk menghasilkan kekuatan, stabilitas, serta estetika yang harmonis. Beton digunakan sebagai elemen struktural utama yang menanggung beban berat dan memberikan ketahanan jangka panjang, sementara kayu berperan sebagai elemen pendukung sekaligus penambah kualitas visual dan kenyamanan ruang. Kombinasi kedua material ini tidak hanya menciptakan karakter arsitektur yang hangat dan natural, tetapi juga memungkinkan fleksibilitas desain yang responsif terhadap fungsi bangunan serta kondisi lingkungan.

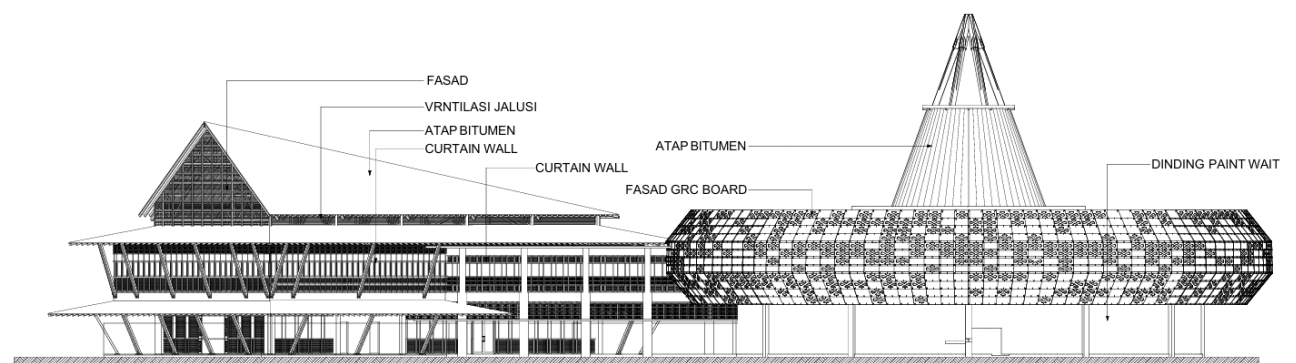
MUSEUM & WORKSHOP AREA



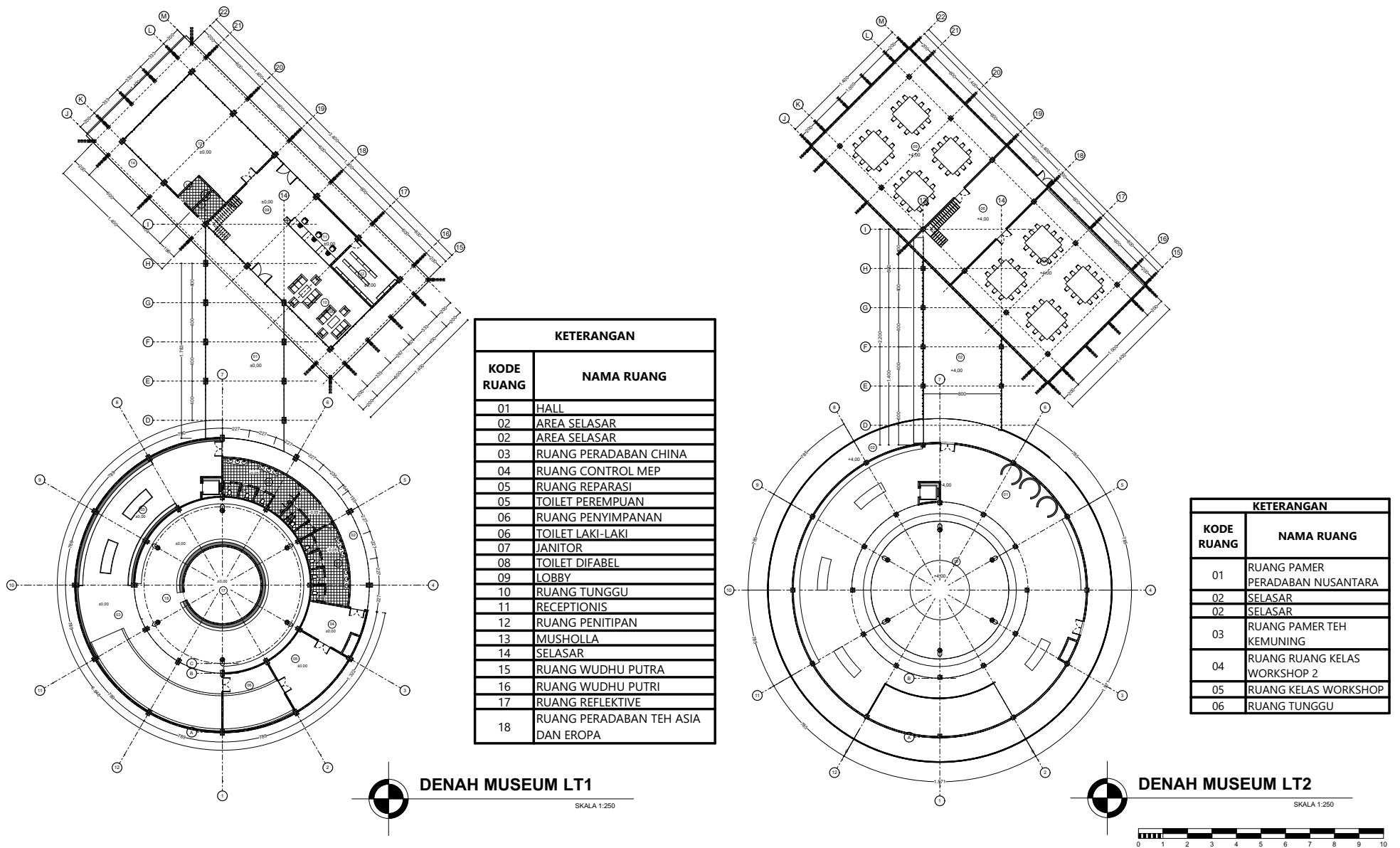
Museum Teh dan area workshop merupakan ruang yang diperuntukkan sebagaisarana edukasi dan pengalaman langsung bagi pengunjung. Pada area museum, pengunjung dapat mempelajari sejarah, budaya, serta proses produksi teh melalui instalasi informatif dan display interaktif. Sementara itu, area workshop dirancang sebagai tempat bagi pengunjung untuk terlibat dalam kegiatan praktik, seperti meracik teh, mengenal teknik penyeduhan, atau memahami tahapan pengolahan daun teh secara langsung. Kedua area ini saling melengkapi dalam memberikan pengalaman wisata edukatif yang menyeluruh dan mendalam.



Gambar 4.12 Museum of Tea
Sumber: Penulis 2025



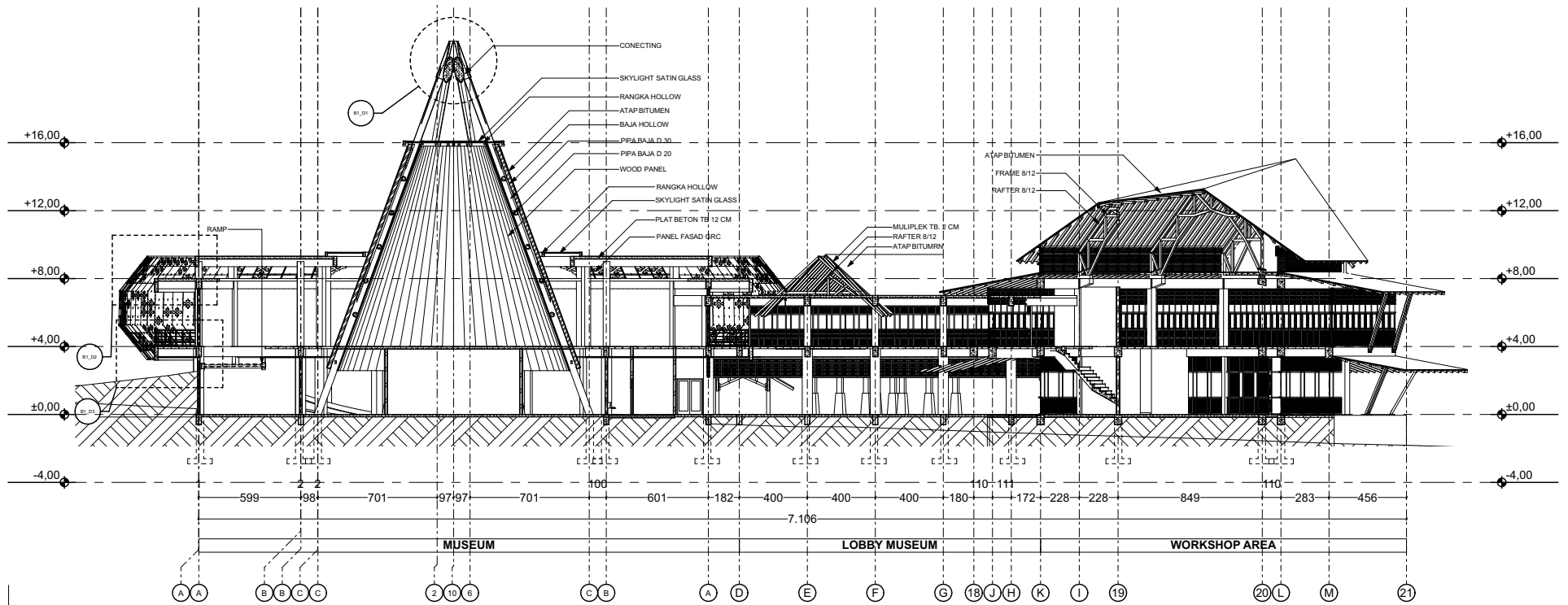
DENAH MUSEUM & WORKSHOP



Gambar 4.13 Denah Museum & Workshop

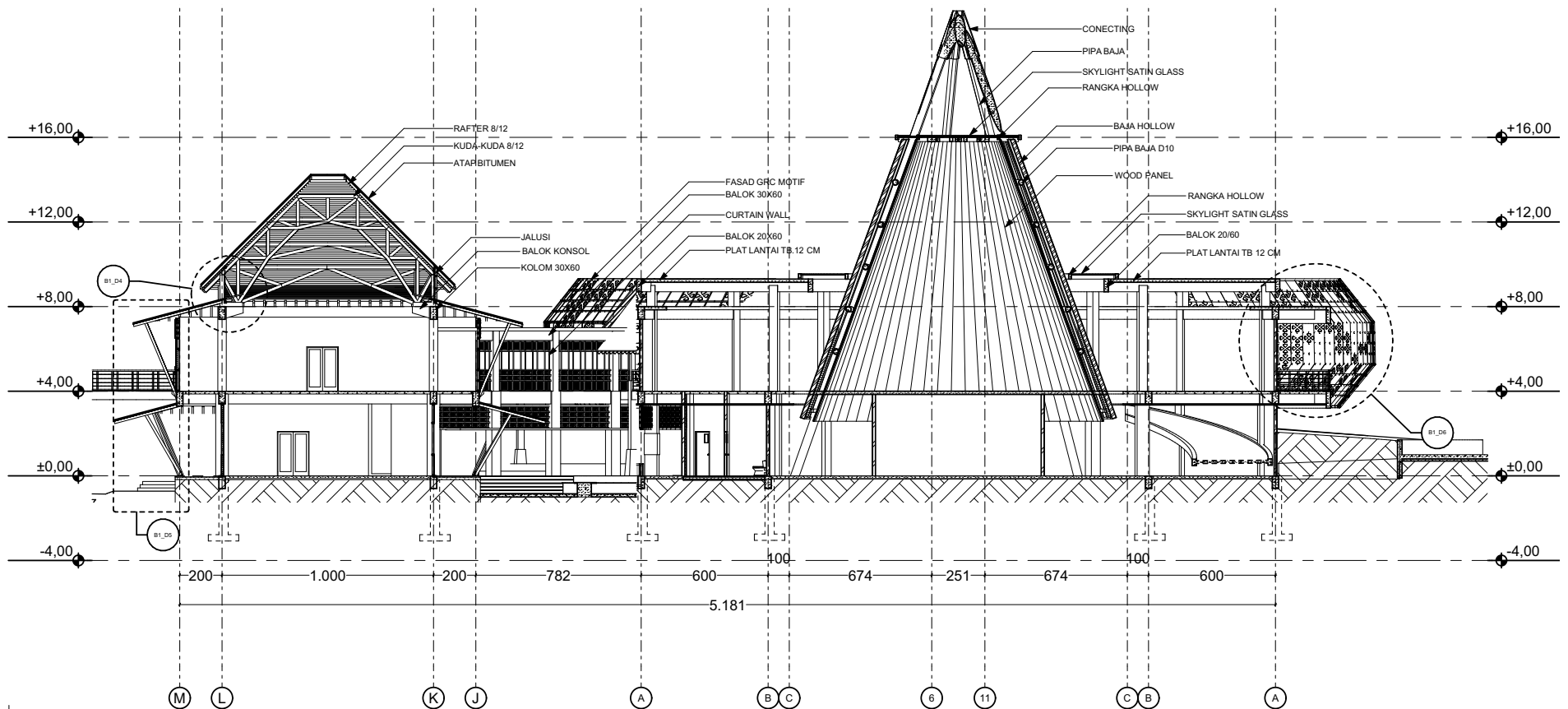
Sumber: Penulis 2025

POTONGAN MUSEUM & WORKSHOP



POTONGAN A

SKALA 1:200



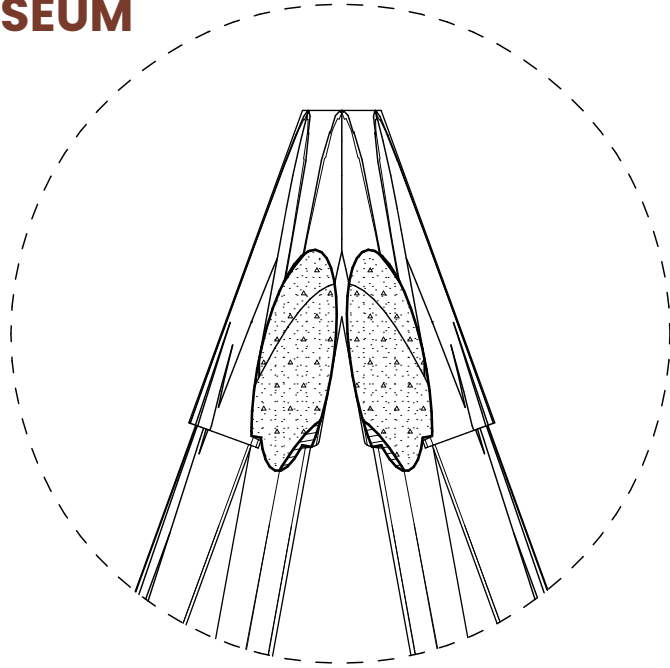
POTONGAN MUSEUM B

SKALA 1:200

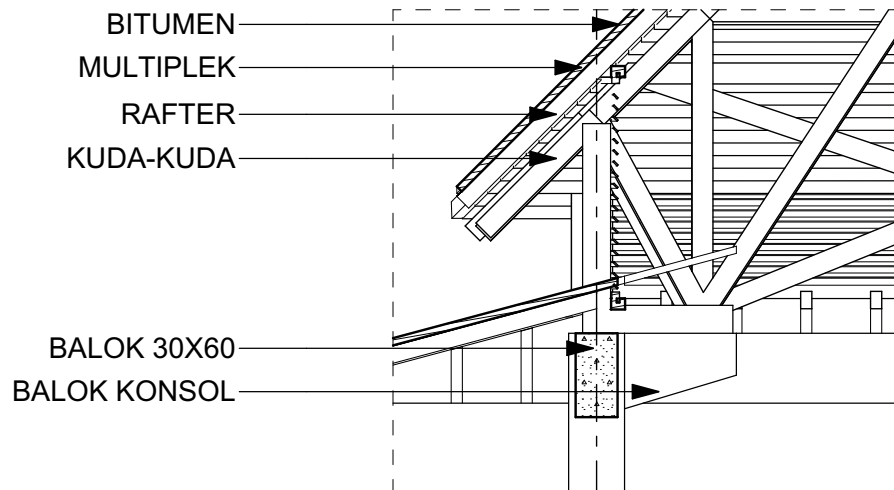
Gambar 4.14 Potongan Museum

Sumber: Penulis 2025

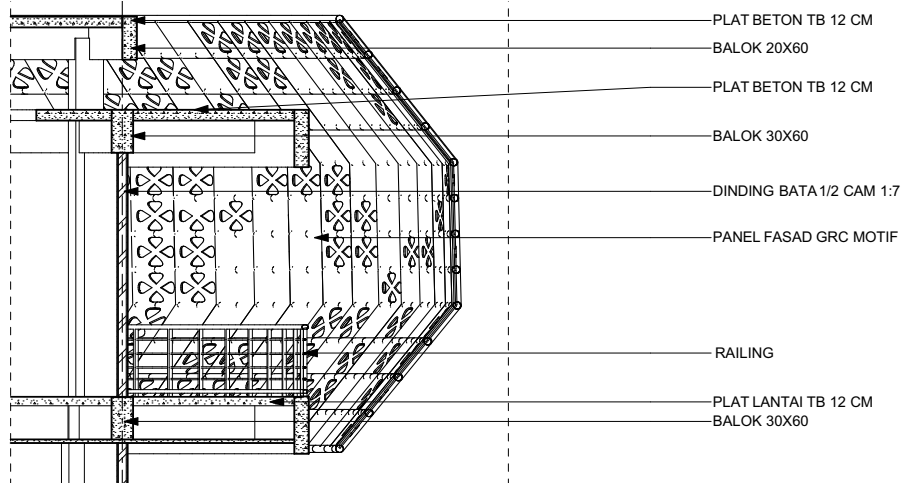
DETAIL MUSEUM



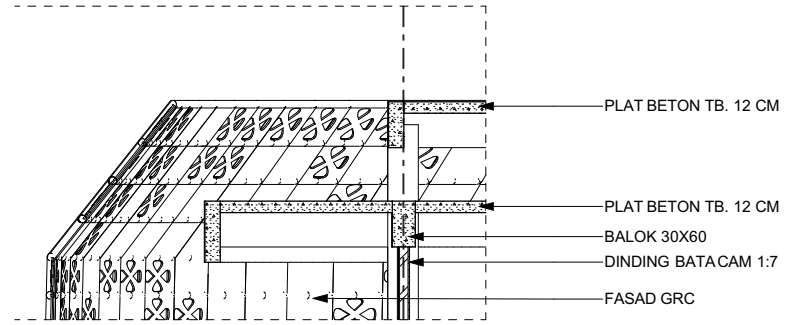
B1_D1 B1_DETAIL 1 1:50



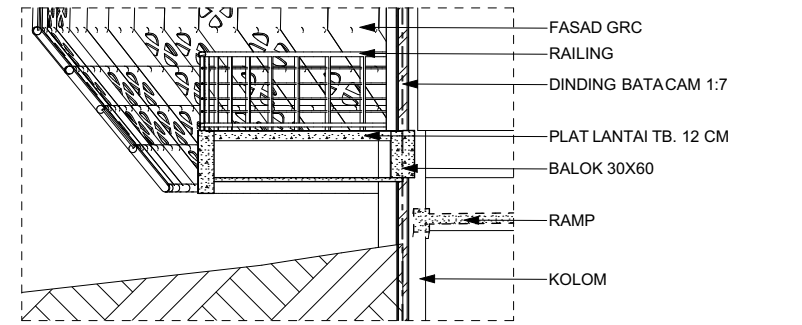
B1_D4 Detail 1:50



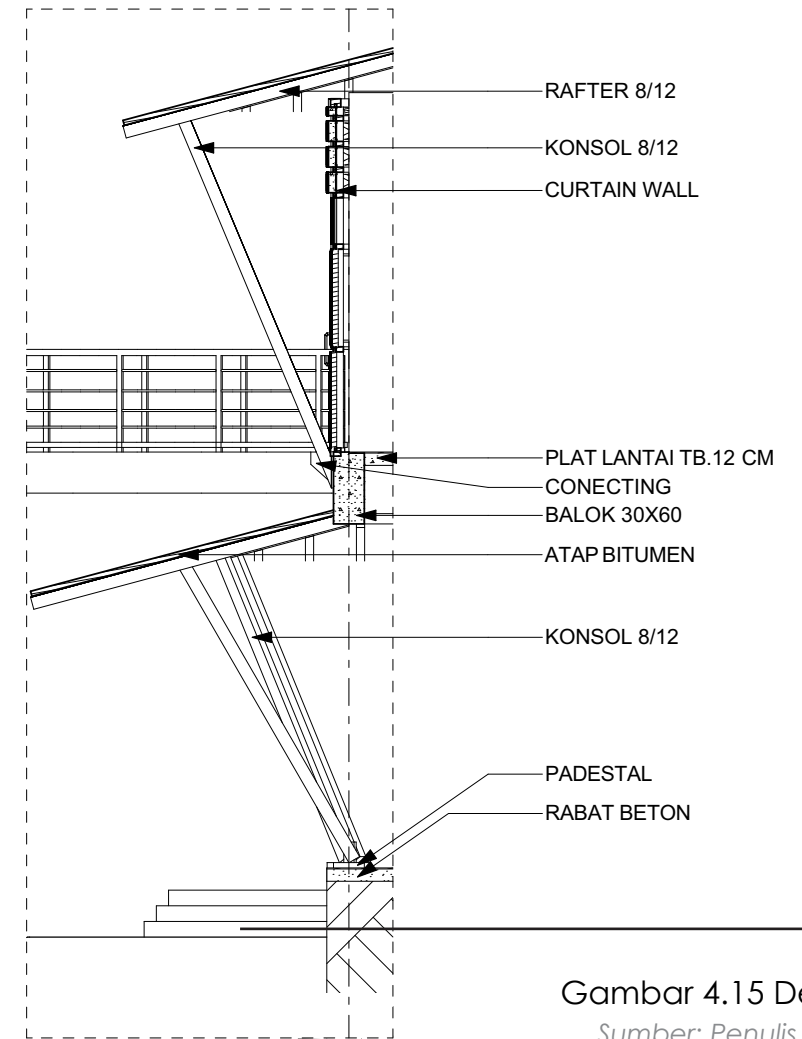
B1_D6 Detail 1:75



B1_D2 Detail 1:50



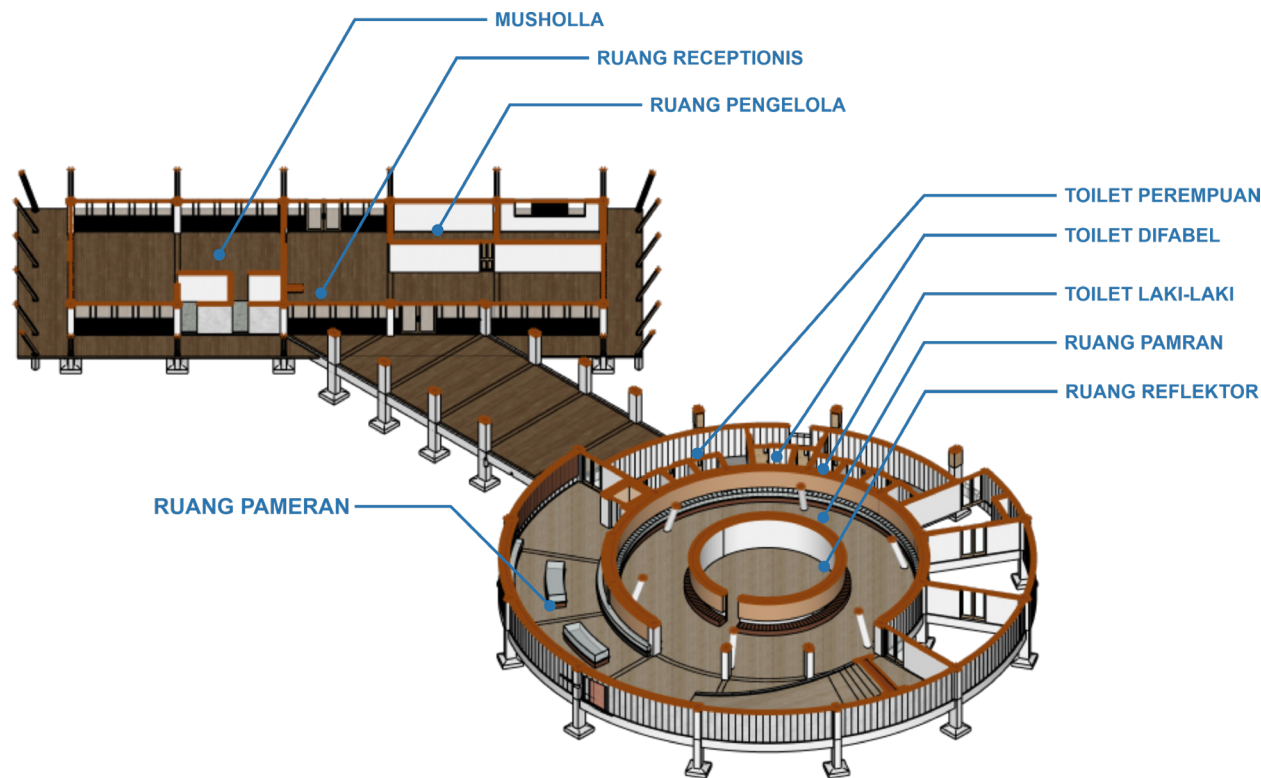
B1_D3 Detail 1:50



B1_D5 Detail 1:50

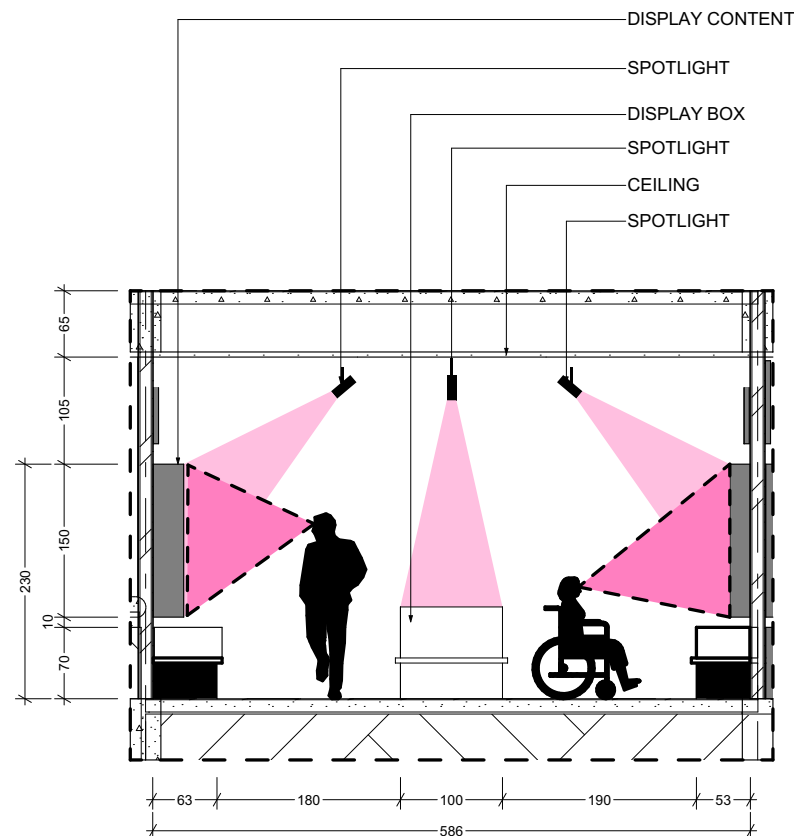
Gambar 4.15 Detail
Sumber: Penulis 2025

KONSEP EXPERIENTIAL TOURISM



Gambar 4.15 Axonometri
Sumber: Penulis 2025

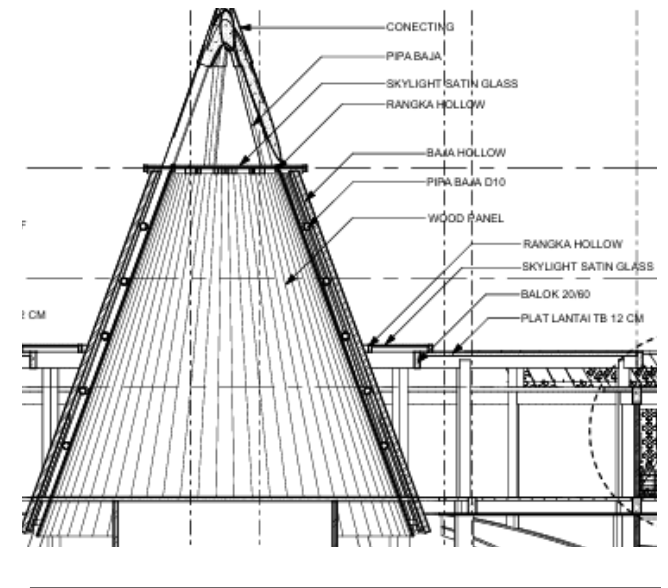
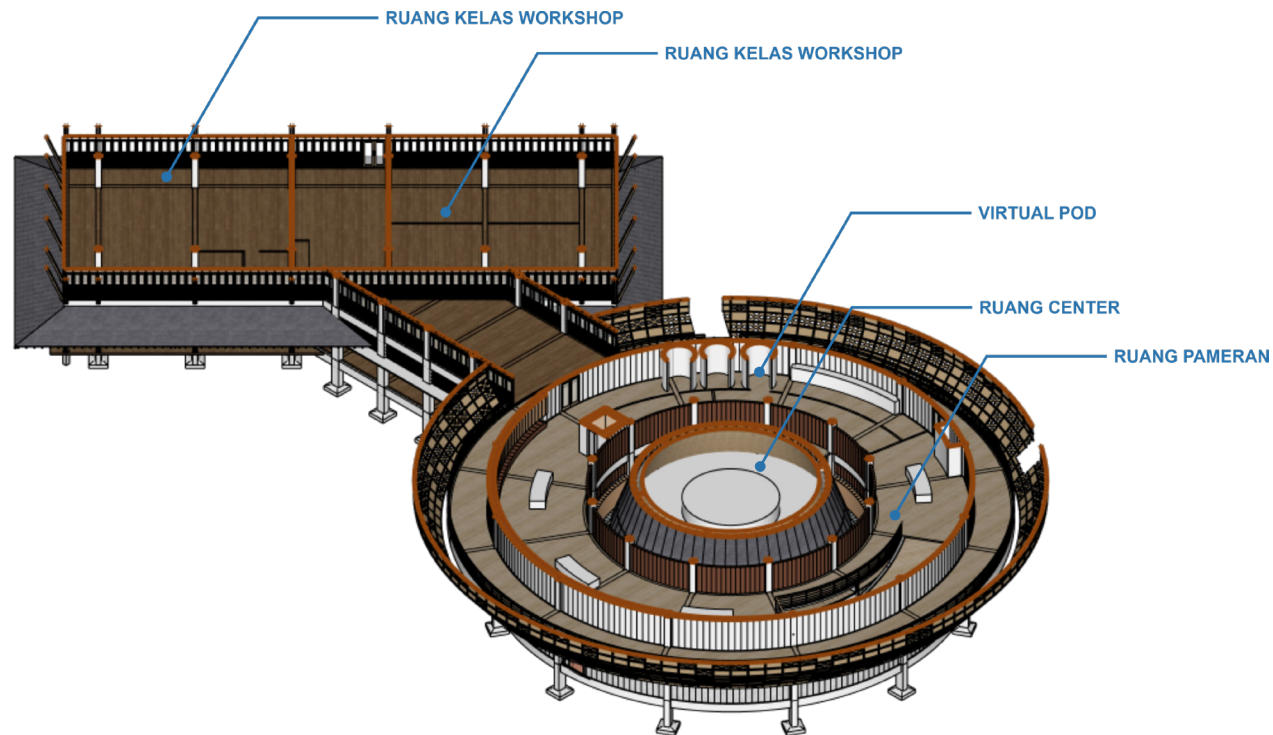
Pada lantai 1, konsep experiential tourism diwujudkan melalui perpaduan antara ruang pameran sebagai ruang kognitif dan ruang reflektor sebagai ruang yang menghadirkan pengalaman visual mendalam. Ruang pameran berfungsi menyampaikan informasi dan pengetahuan secara terstruktur, sedangkan ruang reflektor memanfaatkan teknologi proyektor untuk menciptakan suasana imersif yang memperkuat pemaknaan dan keterlibatan pengunjung.



Interior mengintegrasikan aspek kognitif melalui pengolahan aspek kognitif melalui pengolahan pencahayaan, tata pameran, dan sistem informasi yang dirancang secara terarah. Pencahayaan digunakan untuk menegaskan fokus visual dan memperjelas narasi pameran, sementara penataan konten disusun berurutan agar memudahkan pengunjung memahami alur cerita, konsep, dan makna ruang. Integrasi ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga membentuk pengalaman kognitif yang lebih mendalam, reflektif, dan mudah diingat.

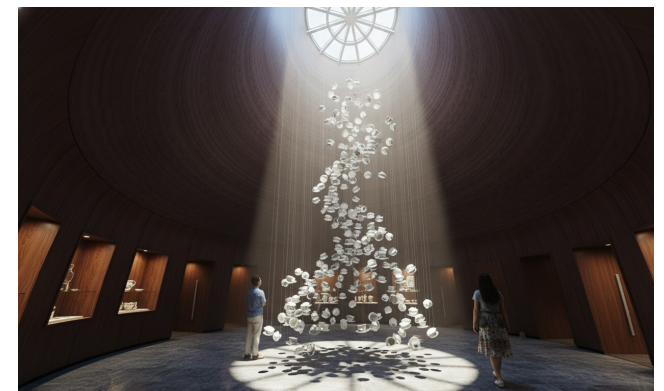
Gambar 4.16 Teknologi dan Lighting
Sumber: Penulis 2025

KONSEP EXPERIENTAL TOURISM



Gambar 4.17 axonometri & section

Sumber: Penulis 2025



Gambar 4.18 interior skema

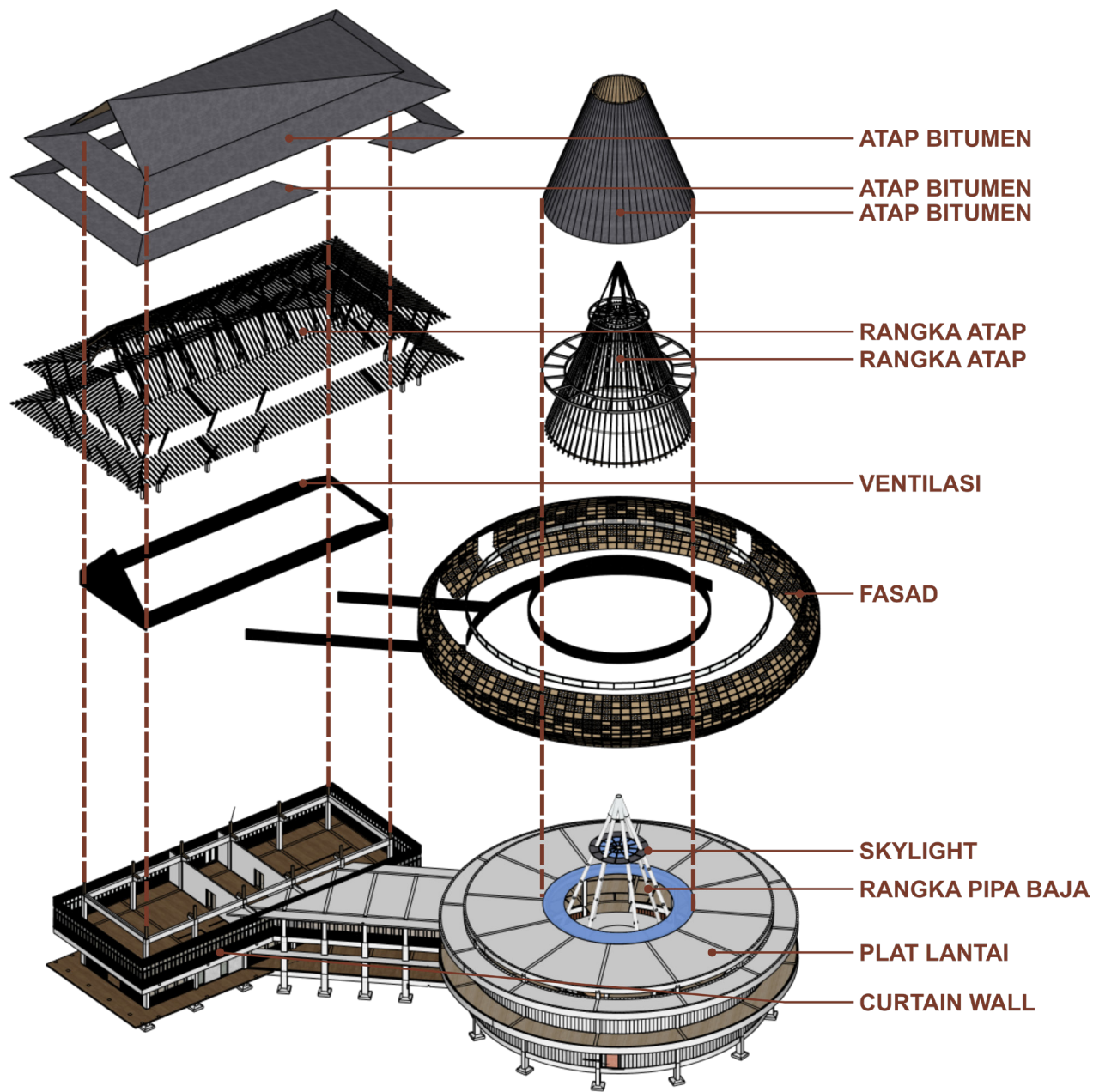
Sumber: Penulis 2025

Virtual pod menghadirkan pengalaman visual berbasis teknologi yang memungkinkan pengunjung menjelajahi konten museum secara imersif. Melalui simulasi digital, pengguna dapat merasakan suasana ruang, proses, dan cerita yang ditampilkan tanpa batasan fisik, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, mendalam, dan personal.

Pada ruang workshop, pengunjung diajak untuk membuat berbagai produk berbasis teh melalui aktivitas praktik yang melibatkan kontak langsung dengan bahan dan peralatan. Proses ini tidak hanya memicu stimulasi taktil, tetapi juga memperkuat pengalaman belajar melalui sentuhan, tekstur, dan keterlibatan fisik dalam seluruh tahapan pengolahan teh.

Pada area center, pengunjung dihadapkan pada instalasi yang dipertegas dengan pencahayaan daylighting, sehingga memicu respons affective melalui suasana yang hangat dan dramatis. Kombinasi cahaya alami dan skala instalasi yang megah menghadirkan visual yang memukau, menumbuhkan rasa kagum serta memperkuat pengalaman emosional pengunjung.

EXPLODED AXONOMETRY



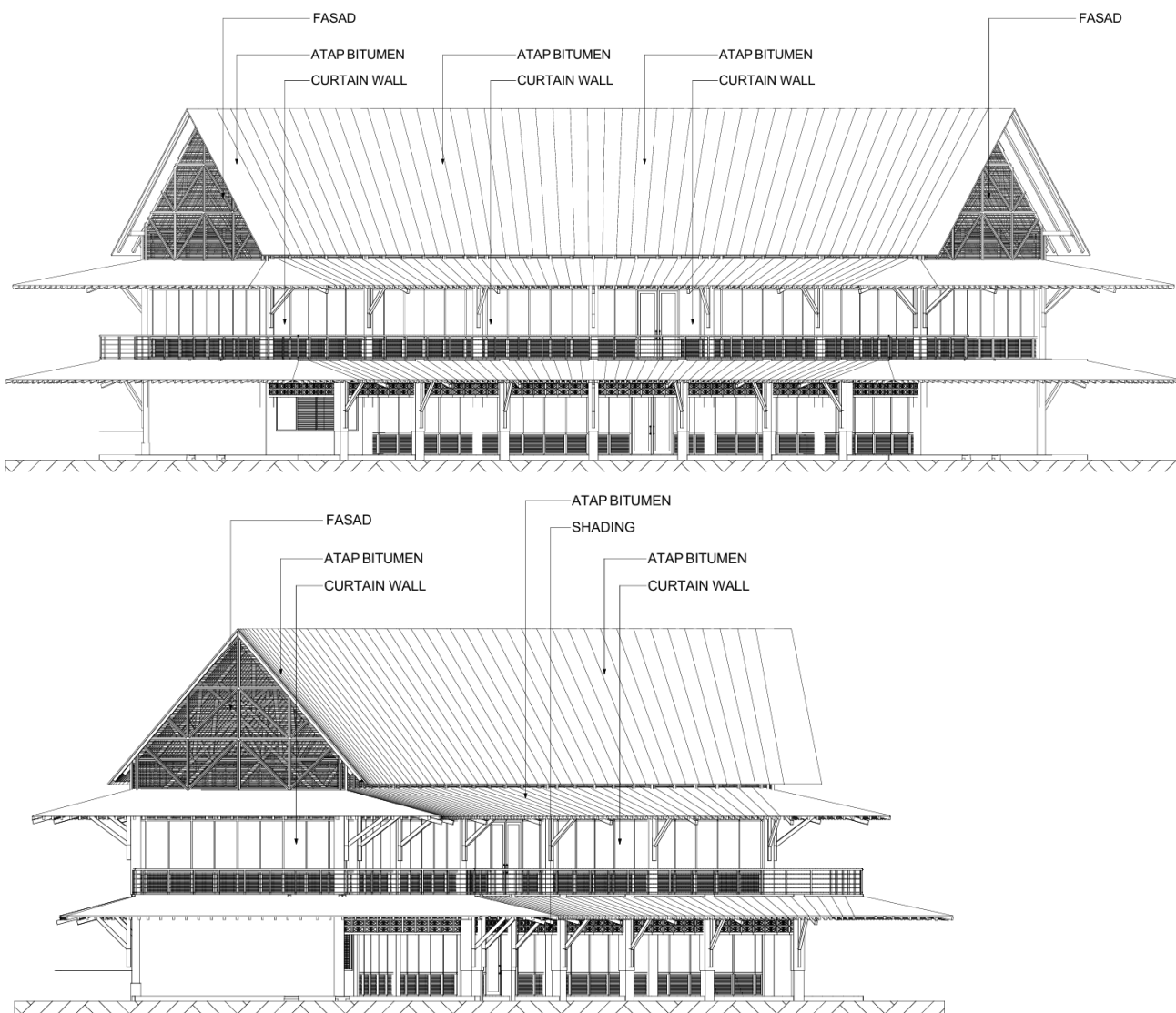
Selubung bangunan menggunakan atap bitumen sebagai material utama karena memiliki daya tahan tinggi, mampu meredam panas, serta memberikan perlindungan optimal terhadap cuaca. Atap bitumen dipilih karena warna dan teksturnya yang cenderung natural seperti hitam, coklat, atau kehijauan dapat menyatu secara visual dengan lanskap Kebun Teh Kemuning. Material ini tidak menciptakan kontras berlebihan, sehingga bangunan tetap harmonis dengan suasana alam, tidak mengganggu pandangan, dan mendukung konsep arsitektur yang menghormati karakter lingkungan.

Pada area fasad museum, elemen bangunan dirancang sebagai focal point utama kawasan Living Museum sehingga berfungsi sebagai ikon yang merepresentasikan identitas tempat. Fasad mengekspresikan motif daun teh yang disusun secara dinamis melalui pendekatan parametrik, menghasilkan pola organik yang mencerminkan karakter alam Kebun Teh Kemuning. Material GRC board dipilih karena sifatnya yang ringan, mudah dibentuk, serta fleksibel dalam proses instalasi, sehingga mampu mewujudkan detail fasad yang kompleks tanpa mengorbankan efisiensi konstruksi.

Gambar 4.19 Exploded Axonometry

Sumber: Penulis 2025

STORE

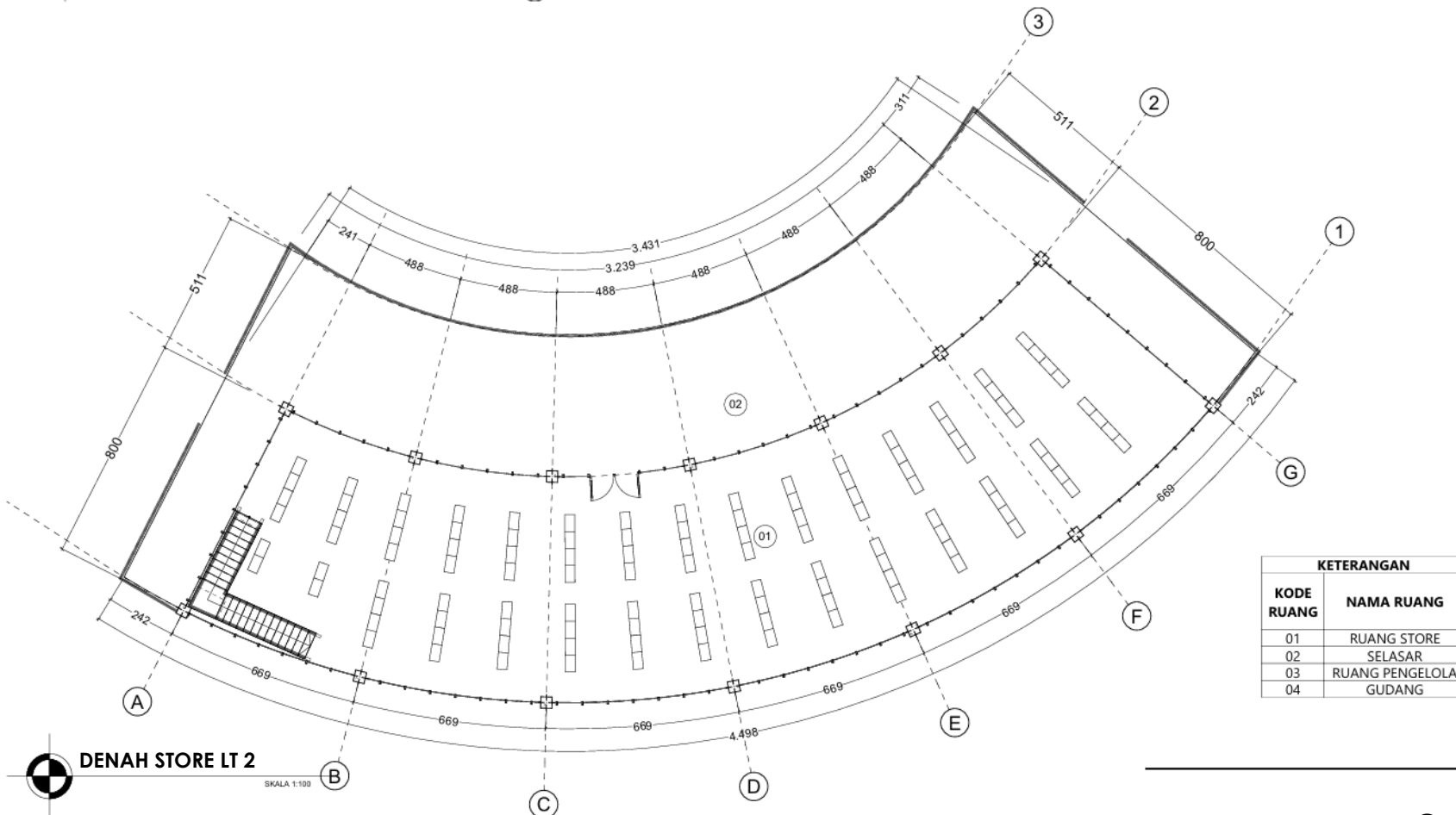
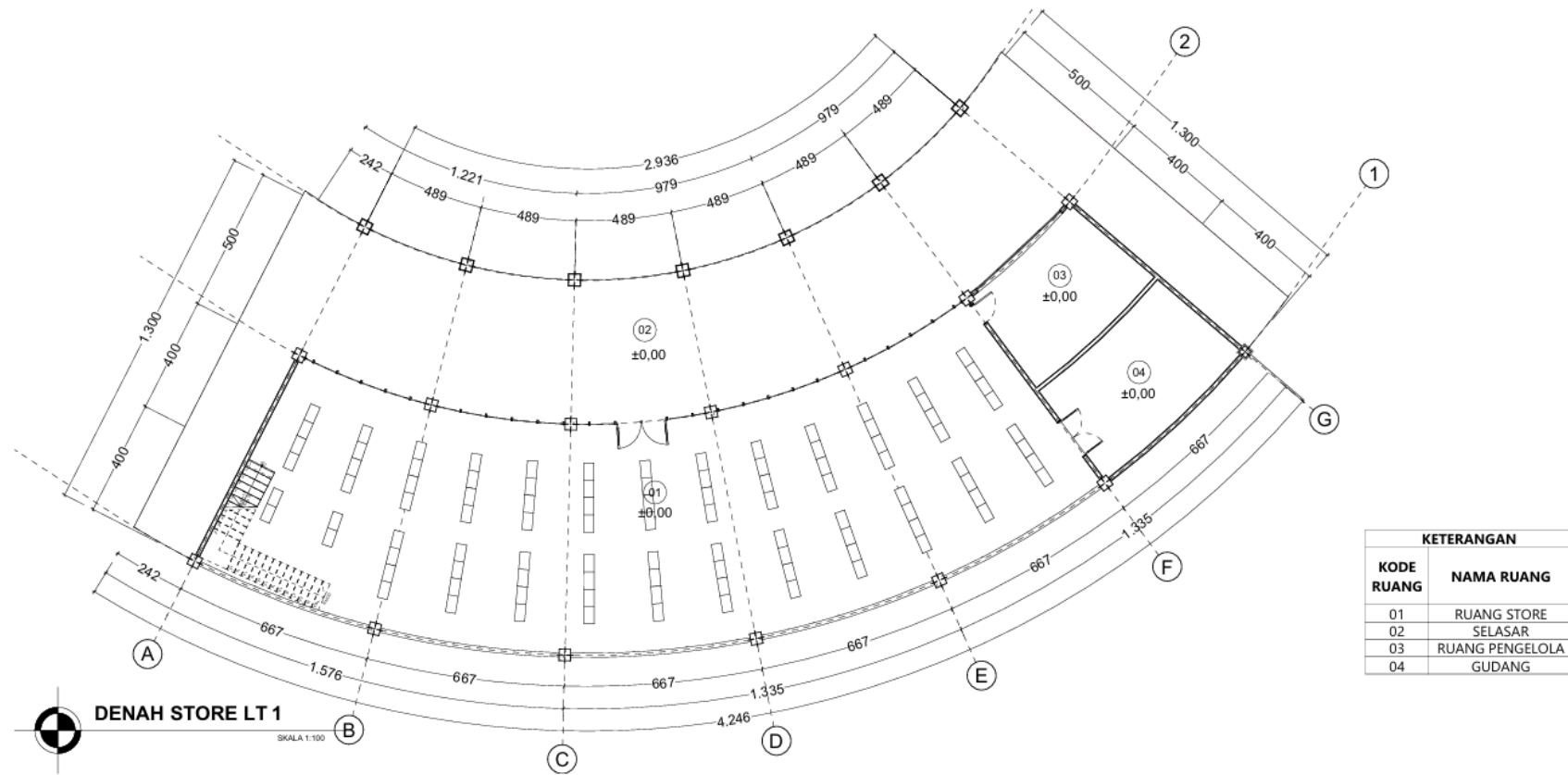


Store merupakan fasilitas komersial yang berfungsi sebagai ruang penjualan oleh-oleh dan merchandise khas kawasan, menyediakan beragam produk berbasis teh, kerajinan lokal, serta suvenir tematik yang merepresentasikan identitas Kebun Teh Kemuning. Selain menjadi tempat transaksi, store juga dirancang sebagai medium edukasi dan promosi, di mana pengunjung dapat mengenal nilai budaya, proses produksi, dan kualitas produk lokal melalui display kuratorial. Dengan demikian, store tidak hanya melengkapi rangkaian pengalaman wisata, tetapi juga mendukung pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui penjualan produk autentik yang dapat dibawa pulang sebagai kenangan perjalanan.

Gambar 4.20 store

Sumber: Penulis 2025

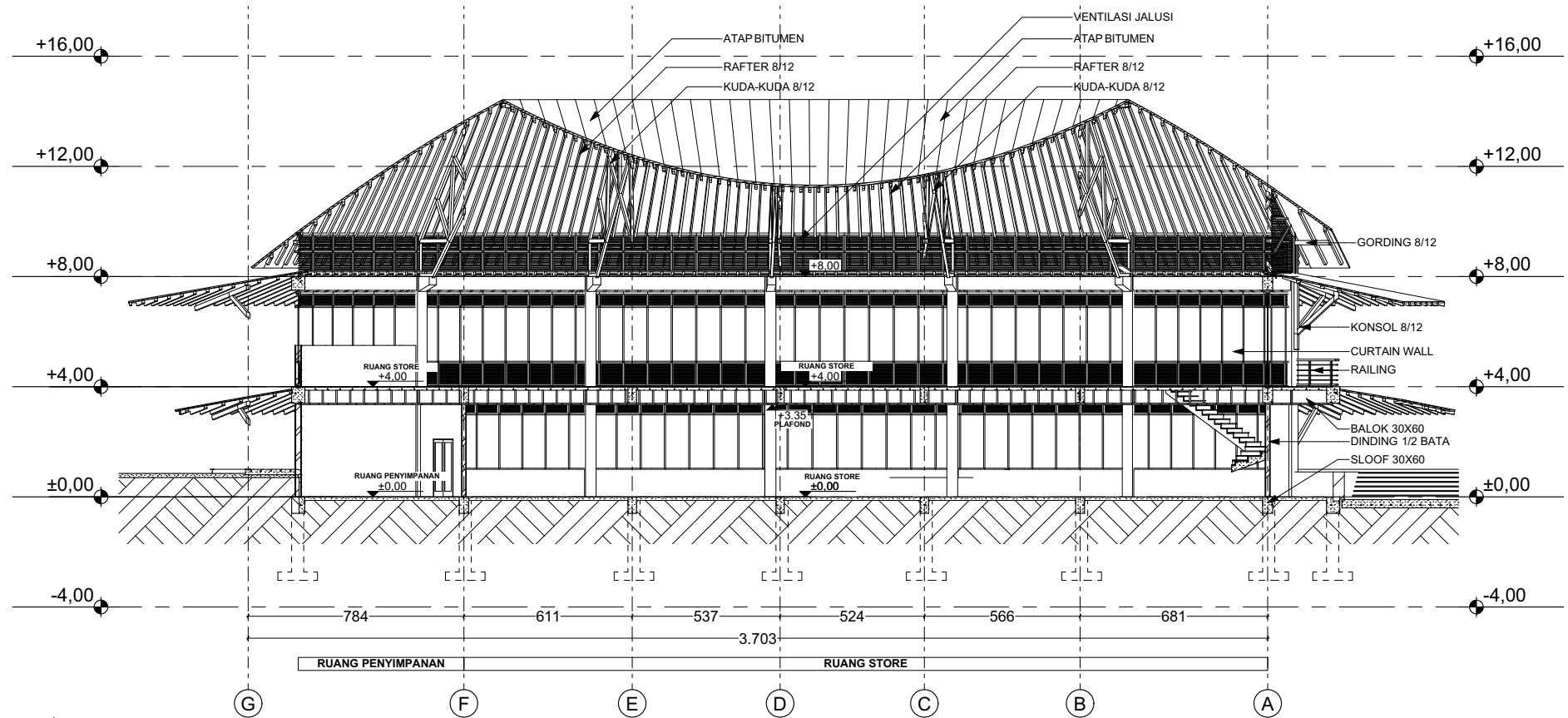
DENAH STORE



Gambar 4.21 Denah

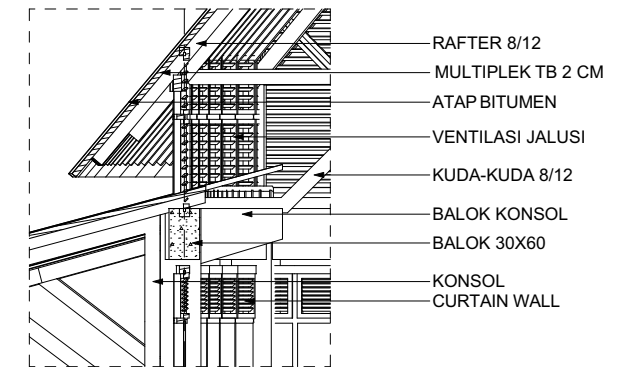
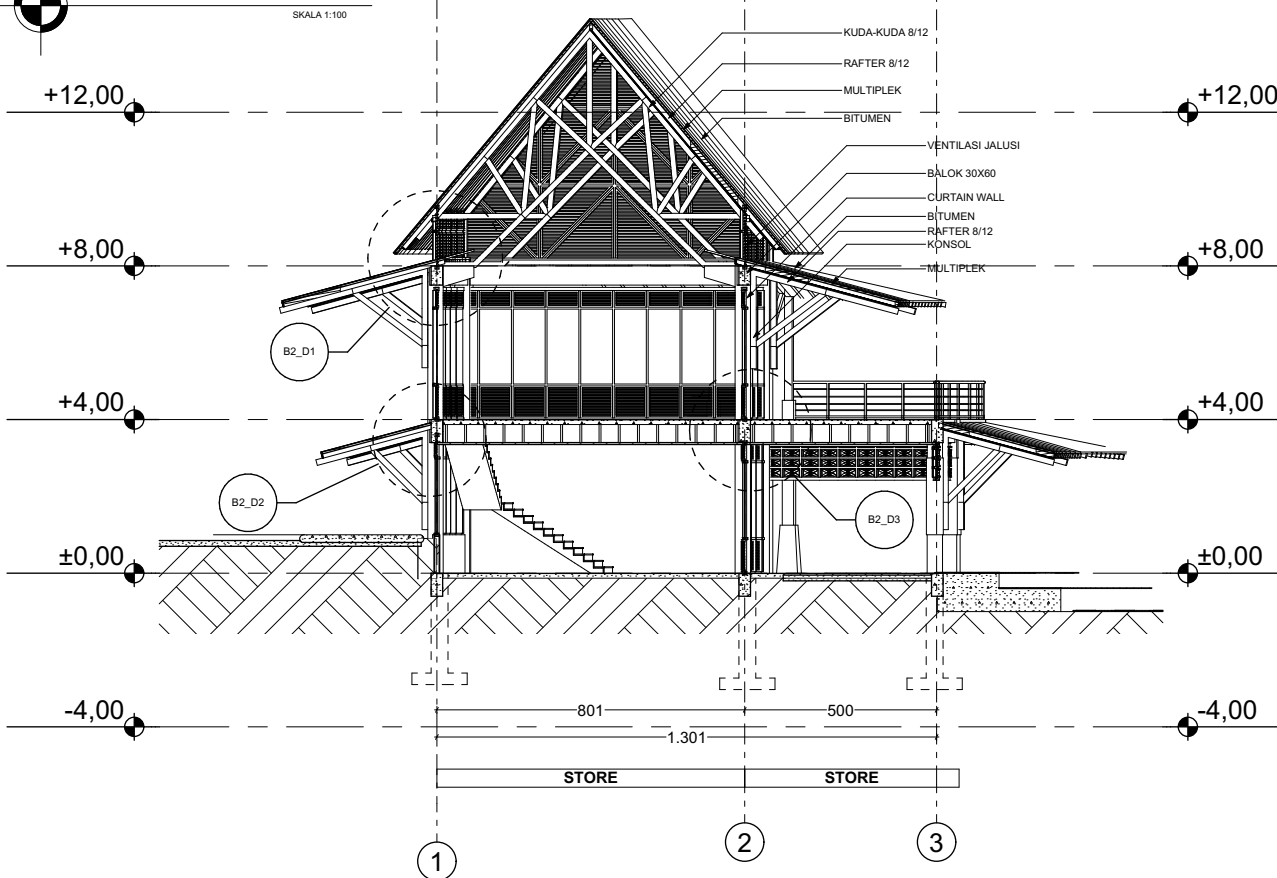
Sumber: Penulis 2025

POTONGAN STORE

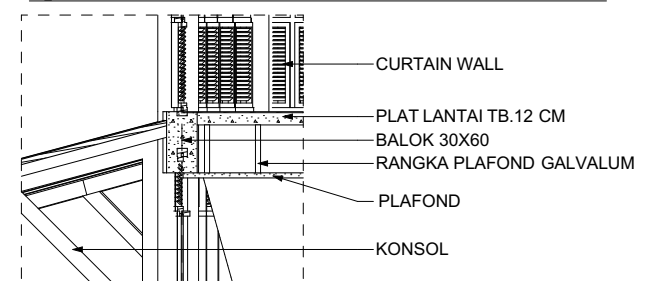


POTONGAN STORE A

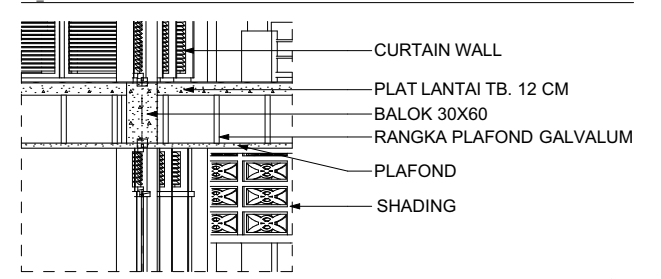
SKALA 1:100



B2_D1 Detail 1:30



B2_D2 Detail 1:30



B2_D3 Detail 1:30

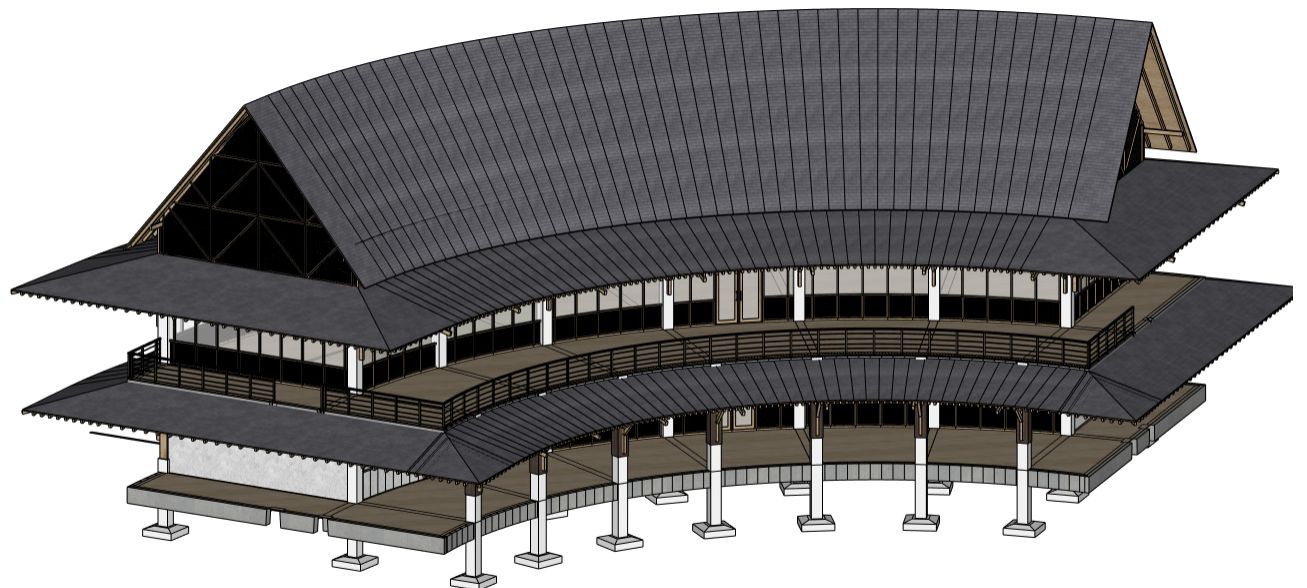
POTONGAN STORE B

SKALA 1:100

KONSEP EXPERIENTAL TOURISM

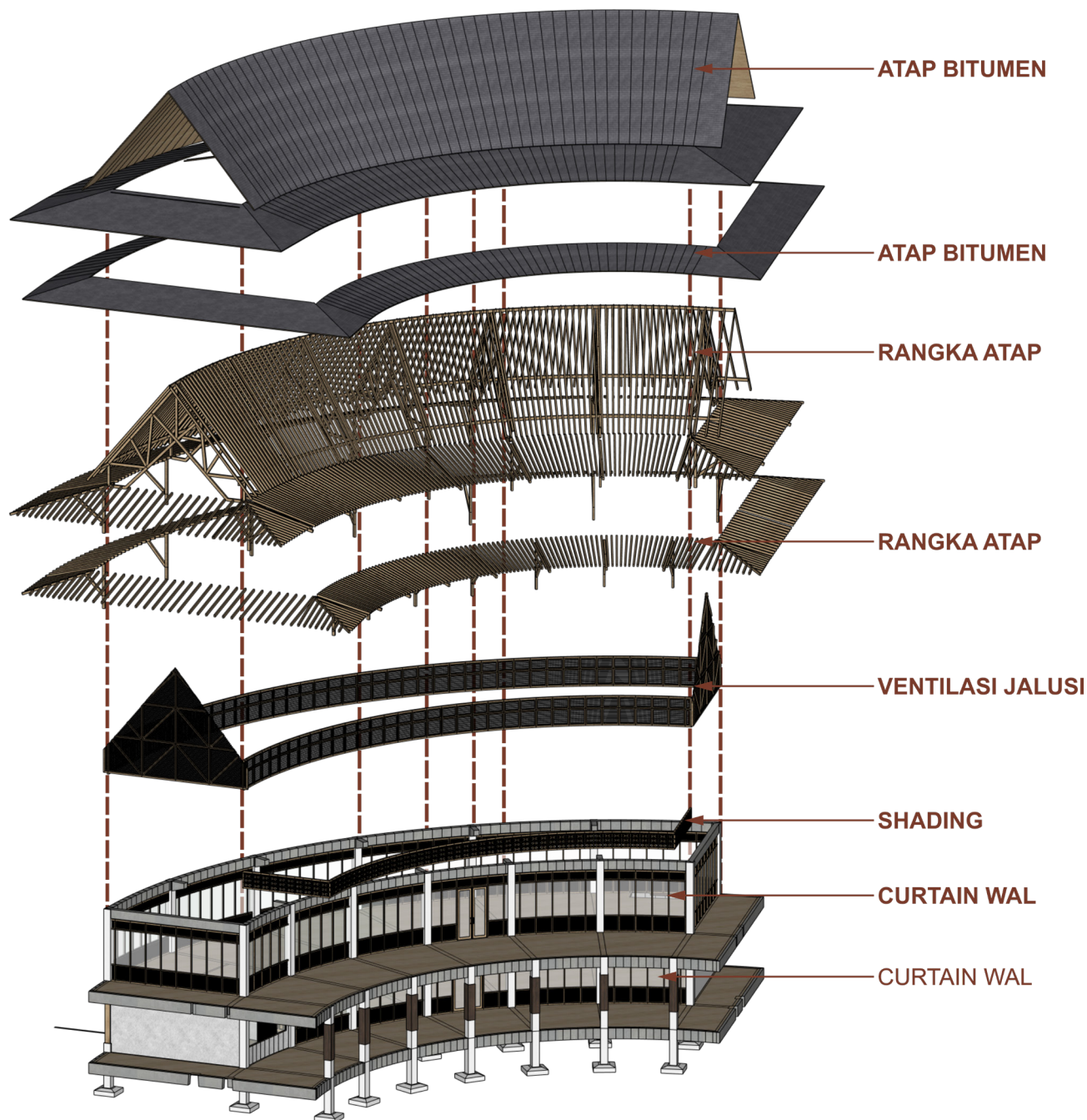


Experience pada area store dirancang melalui penggunaan palet warna bernuansa coklat yang menciptakan suasana hangat, alami, dan identik dengan karakter teh. Atmosfer ini mendorong pengalaman belanja yang lebih intim dan menyenangkan. Penerapan pencahayaan berwarna hangat kemudian memperkuat kesan keakraban, menghadirkan ambience yang nyaman sekaligus menonjolkan produk-produk berbasis teh secara lebih menarik.



Gambar 4.22 Experiental Tourism
Sumber: Penulis 2025

EXPLODED AXONOMETRI



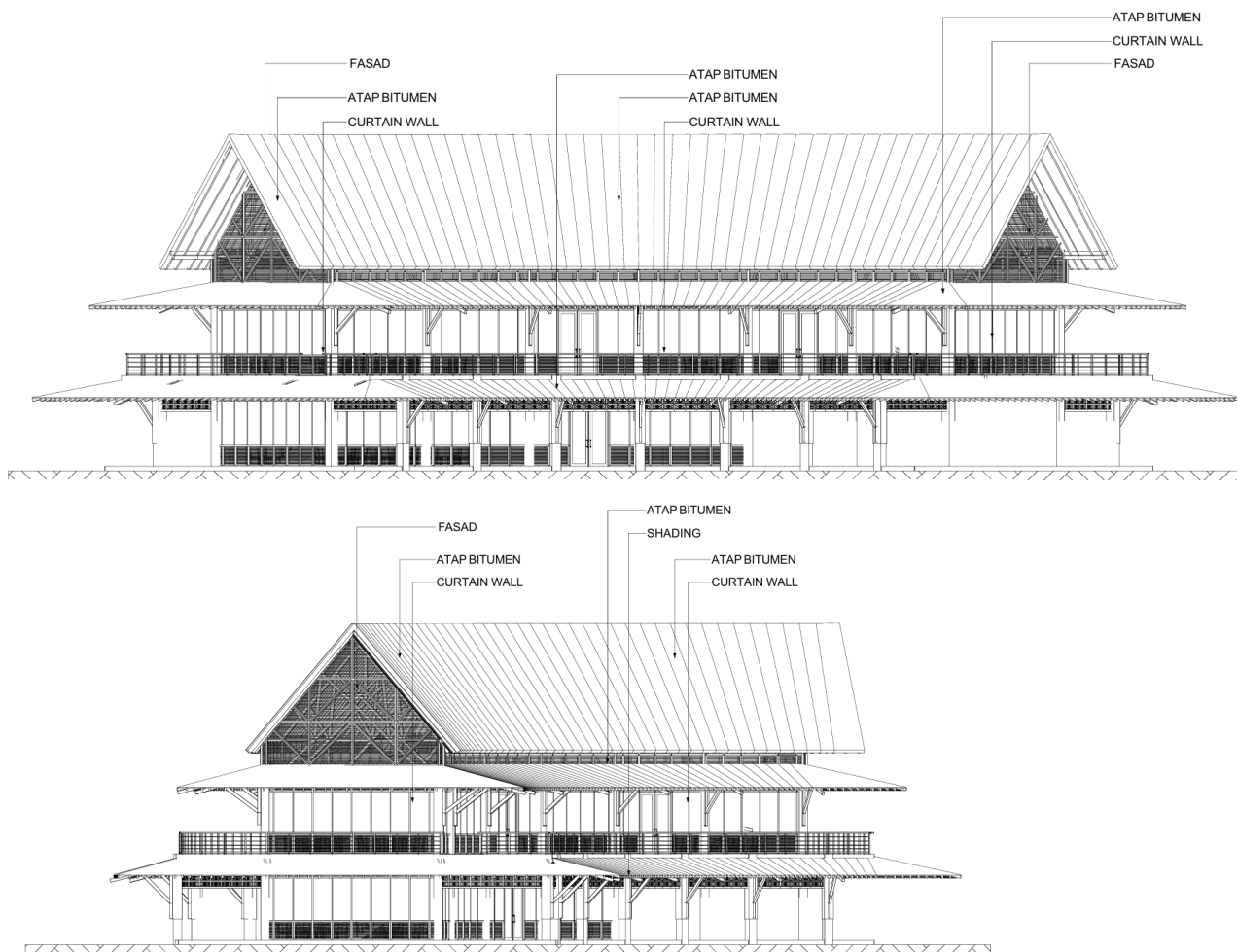
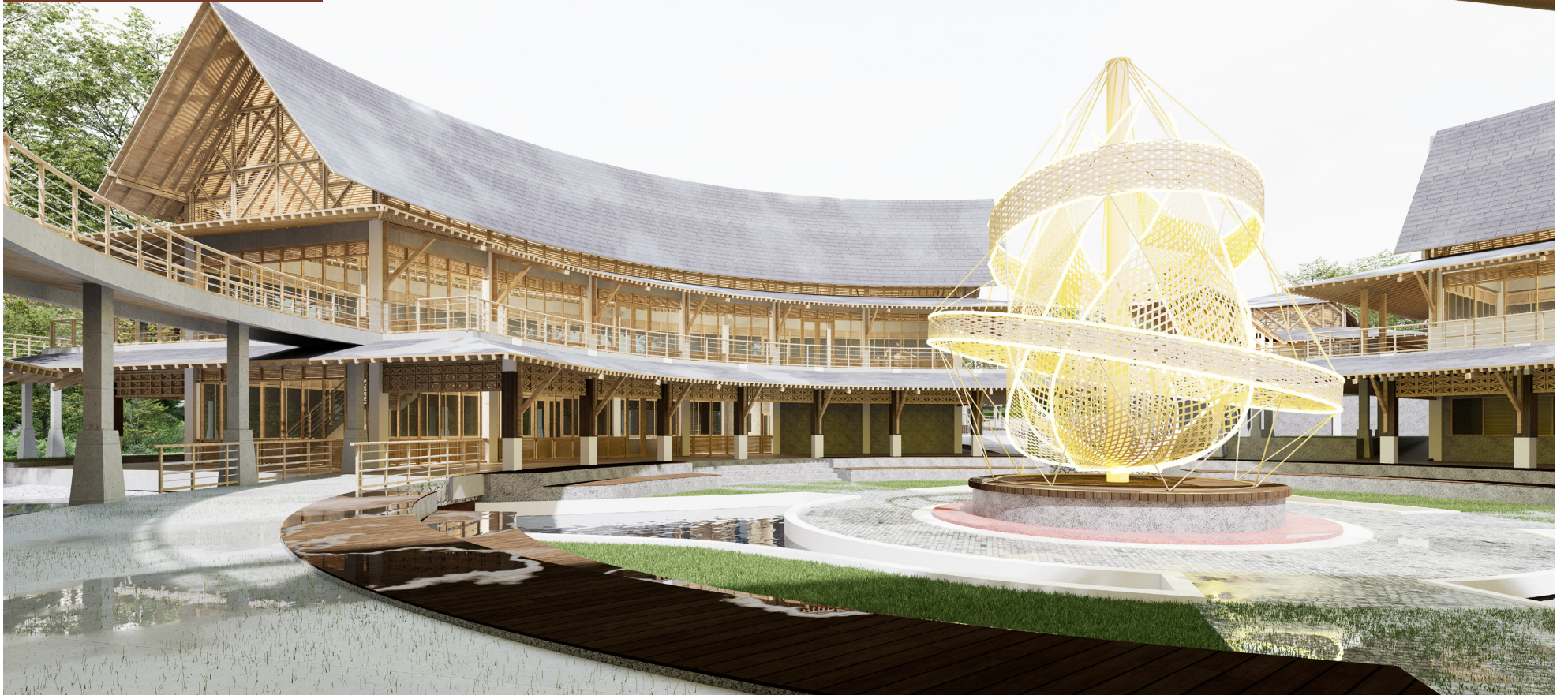
Selubung atap pada area store menggunakan material atap bitumen yang dipilih karena mampu menghadirkan karakter visual yang hangat dan selaras dengan nuansa alami kawasan kebun teh. Selain itu, atap bitumen memiliki bobot yang ringan, tahan terhadap cuaca tropis, dan memiliki performa termal yang baik sehingga mendukung kenyamanan pengunjung saat berada di dalam ruang store.

Store menggunakan ventilasi jalusi sebagai respon terhadap kebutuhan penghawaan alami, sehingga udara dapat mengalir dengan lebih efektif dan menjaga kenyamanan ruang tanpa bergantung penuh pada sistem mekanis. Selain itu, penggunaan jalusi turut memperkuat identitas kesederhanaan arsitektur, menghadirkan kesan jujur, fungsional, dan selaras dengan karakter bangunan yang alami.

Gambar 4.23 Exploded Axonometri

Sumber: Penulis 2025

TEA HOUSE

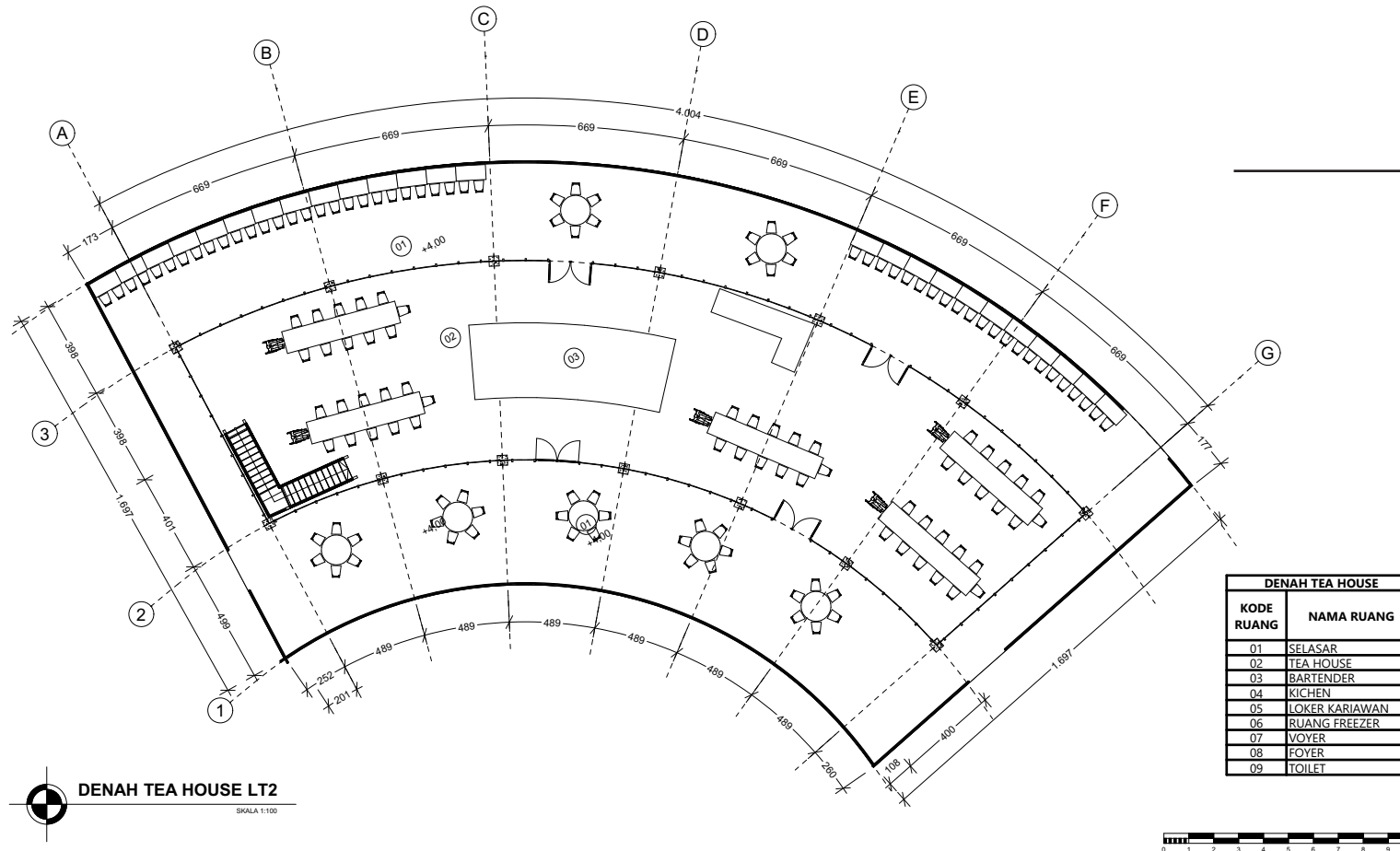
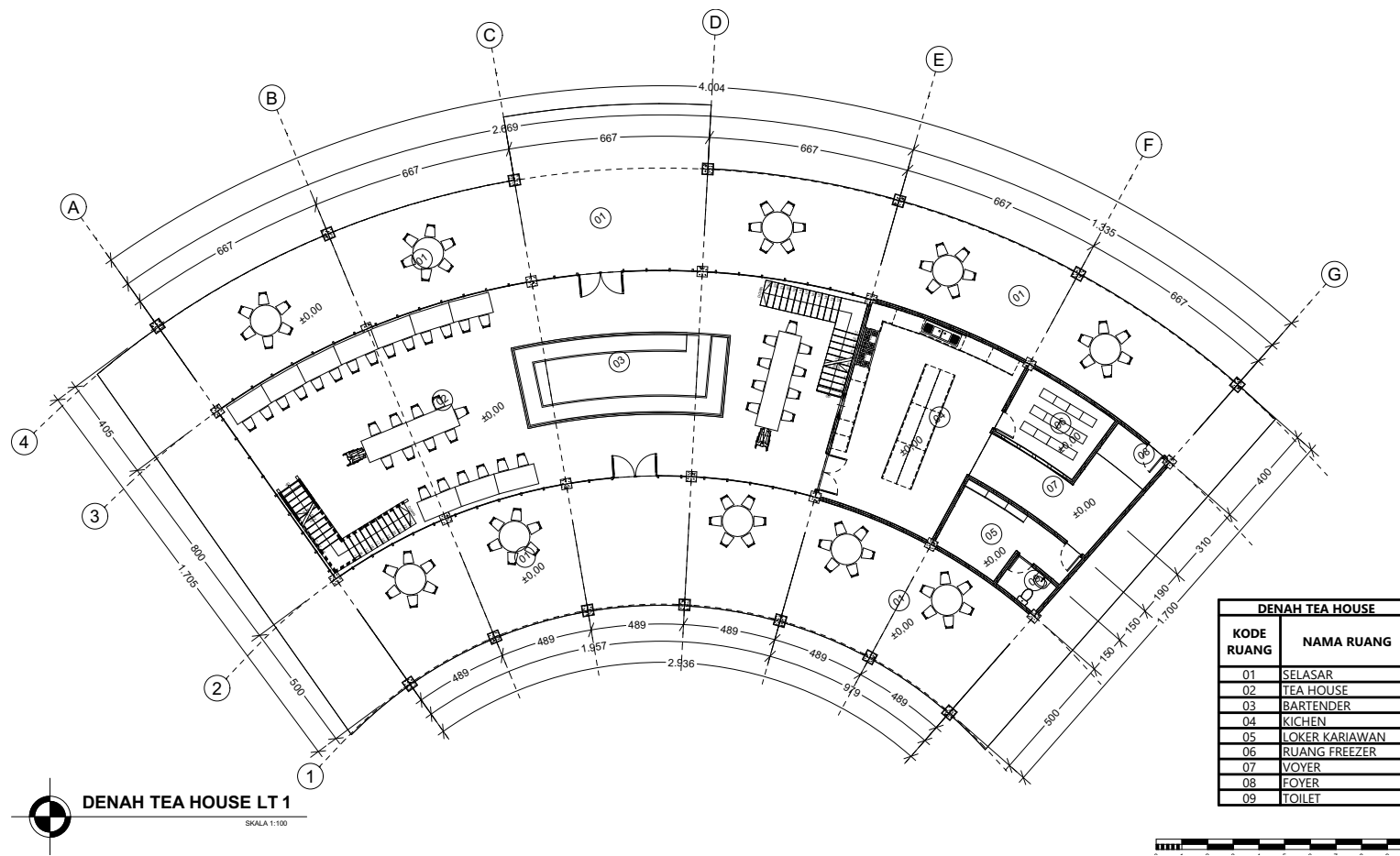


Tea House merupakan ruang yang dirancang sebagai fasilitas menikmati teh dalam suasana yang merepresentasikan karakter autentik lanskap perkebunan Kemuning. Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai area konsumsi, tetapi juga sebagai medium pengalaman yang mengintegrasikan aspek visual, aroma, dan atmosfer lingkungan sekitar. Melalui pendekatan ruang yang terbuka dan terarah pada panorama kebun teh, Tea House memberikan pengalaman experiential tourism yang bersifat imersif, sehingga pengunjung dapat merasakan keterhubungan antara produk teh yang dikonsumsi dengan konteks ekologis dan budaya tempatnya dihasilkan.

Gambar 4.24 Tea House

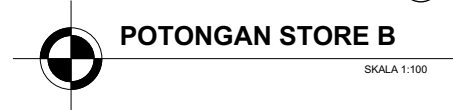
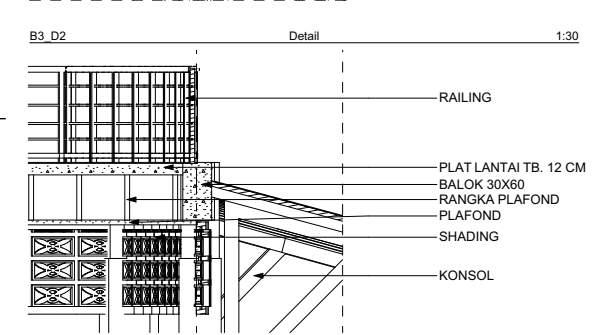
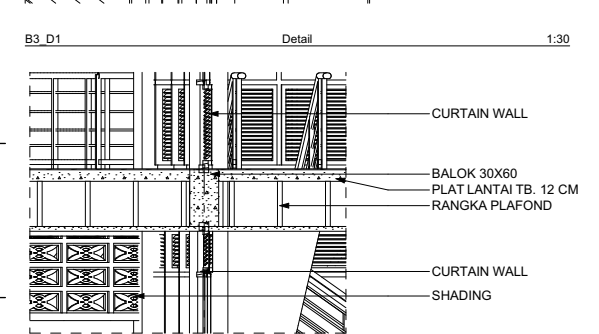
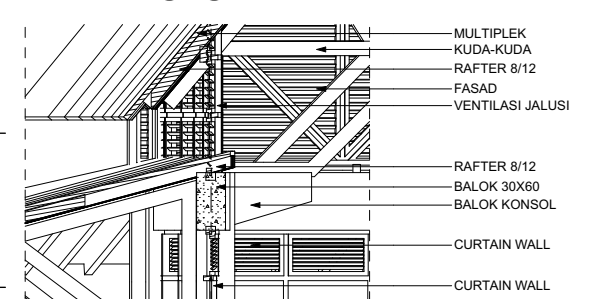
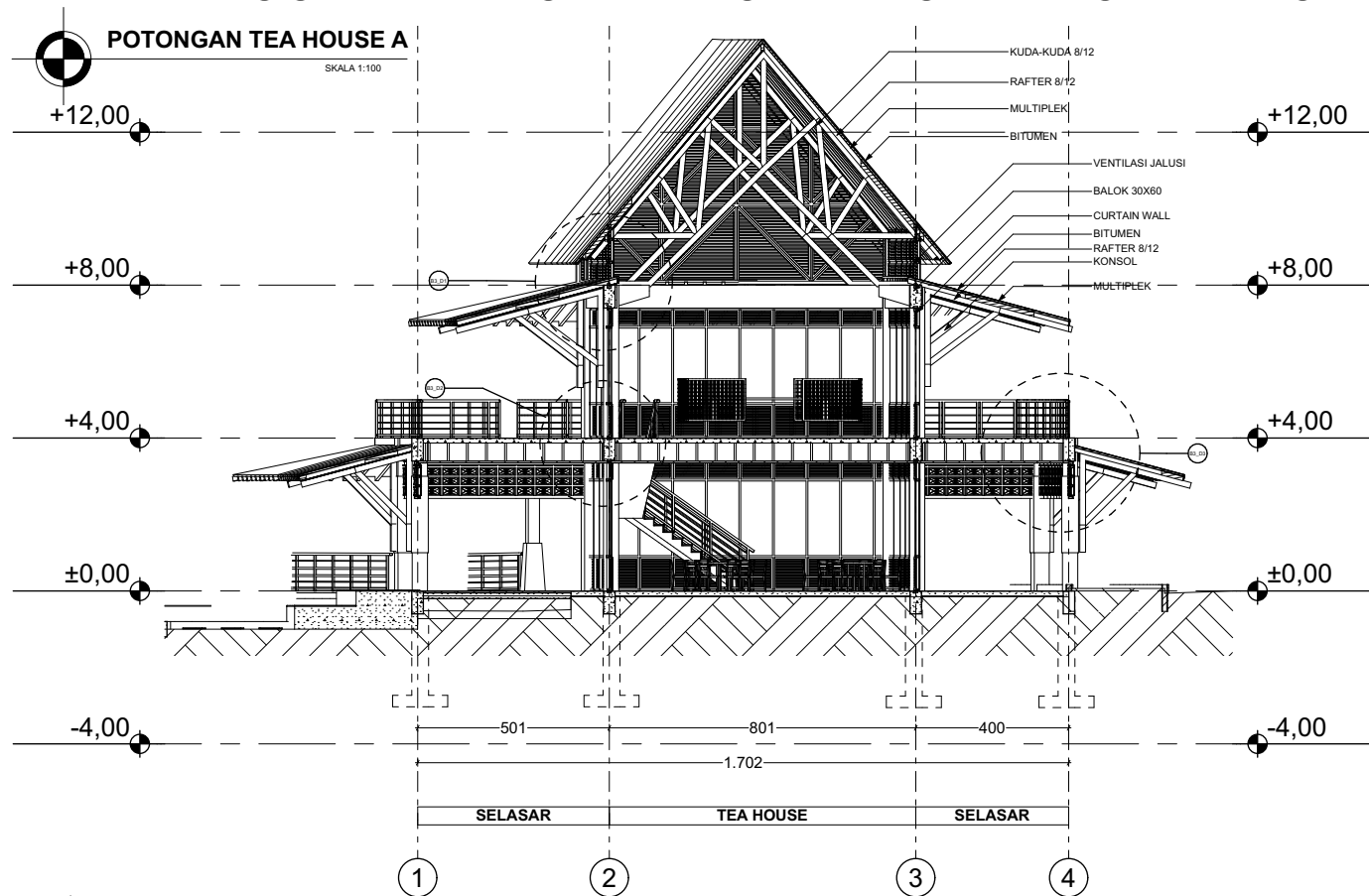
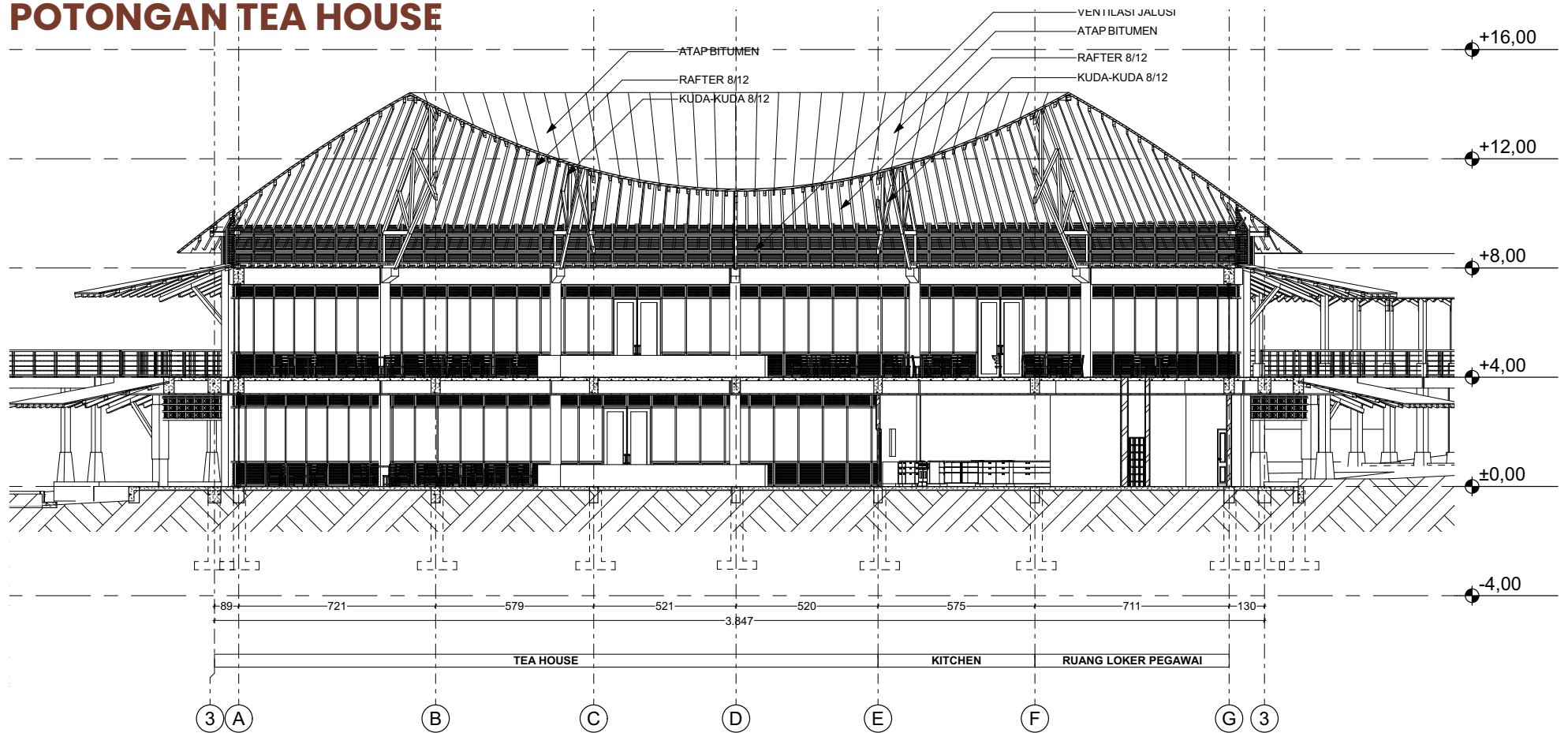
Sumber: Penulis 2025

DENAH TEA HOUSE

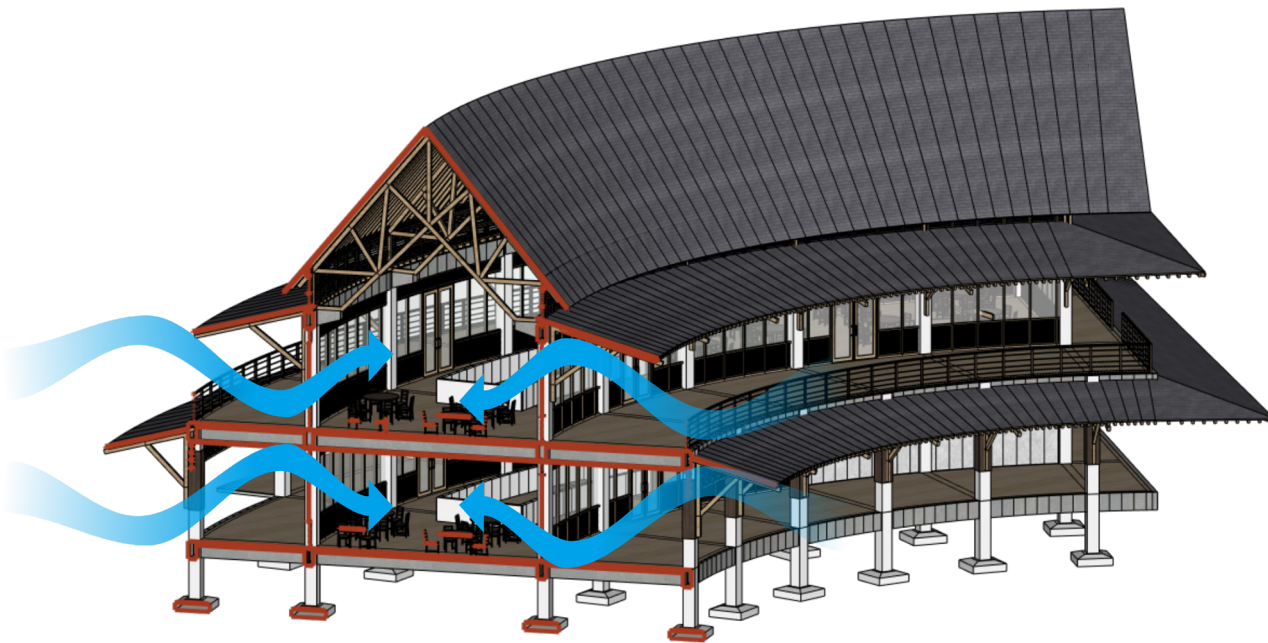


Gambar 4.25 Denah
Sumber: Penulis 2025

POTONGAN TEA HOUSE



KONSEP EXPERIENTAL TOURISM



Pada aspek experiential di Tea House, pengunjung disuguhkan panorama kebun teh secara langsung melalui penggunaan dinding curtain wall yang memungkinkan terbentuknya sudut pandang yang luas dan tidak terhalang. Pengalaman visual ini diperkaya dengan penerapan ventilasi jalusi pada curtain wall, yang berfungsi memasukkan aliran udara alami ke dalam ruang. Aliran angin tersebut turut membawa aroma khas daun teh segar sehingga memperkuat rangsangan olfaktori pengunjung. Dengan demikian, pengalaman ruang pada Tea House tidak hanya bersifat visual, tetapi juga mencakup dimensi sensorial yang lebih mendalam.

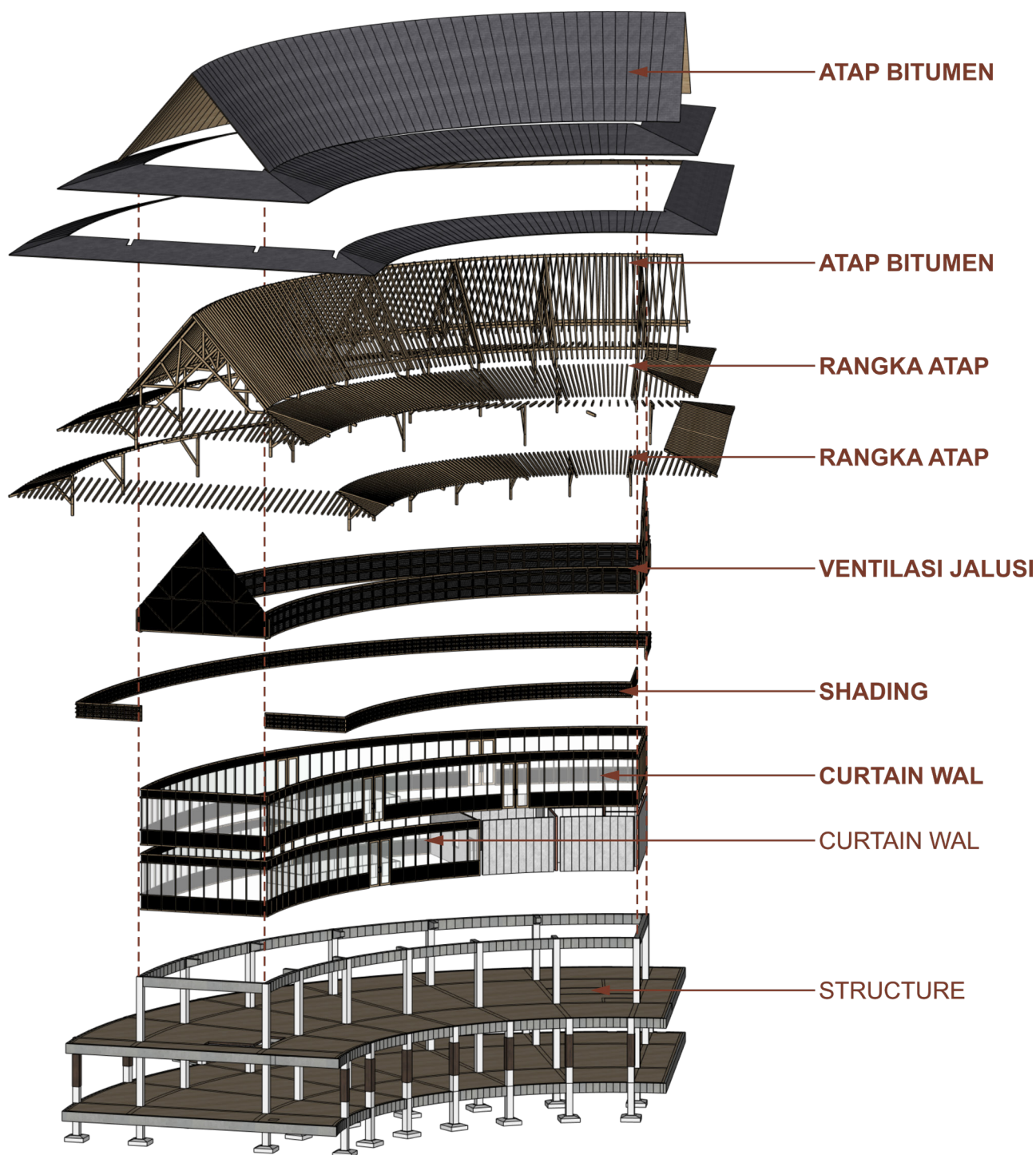


Pada aspek kognitif, pengunjung diajak untuk mengalami prosesi penyeduhan dan menikmati teh ala ndeso sebagai bentuk pembelajaran budaya minum teh tradisional. Untuk mendukung pengalaman tersebut, disediakan area lesehan yang dirancang sebagai ruang interaksi sekaligus ruang kontemplatif, sehingga pengunjung dapat merasakan kenikmatan teh secara lebih autentik dan memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Gambar 4.26 Konsep Experiental Tourism

Sumber: Penulis 2025

EXPLODED AXONOMETRI



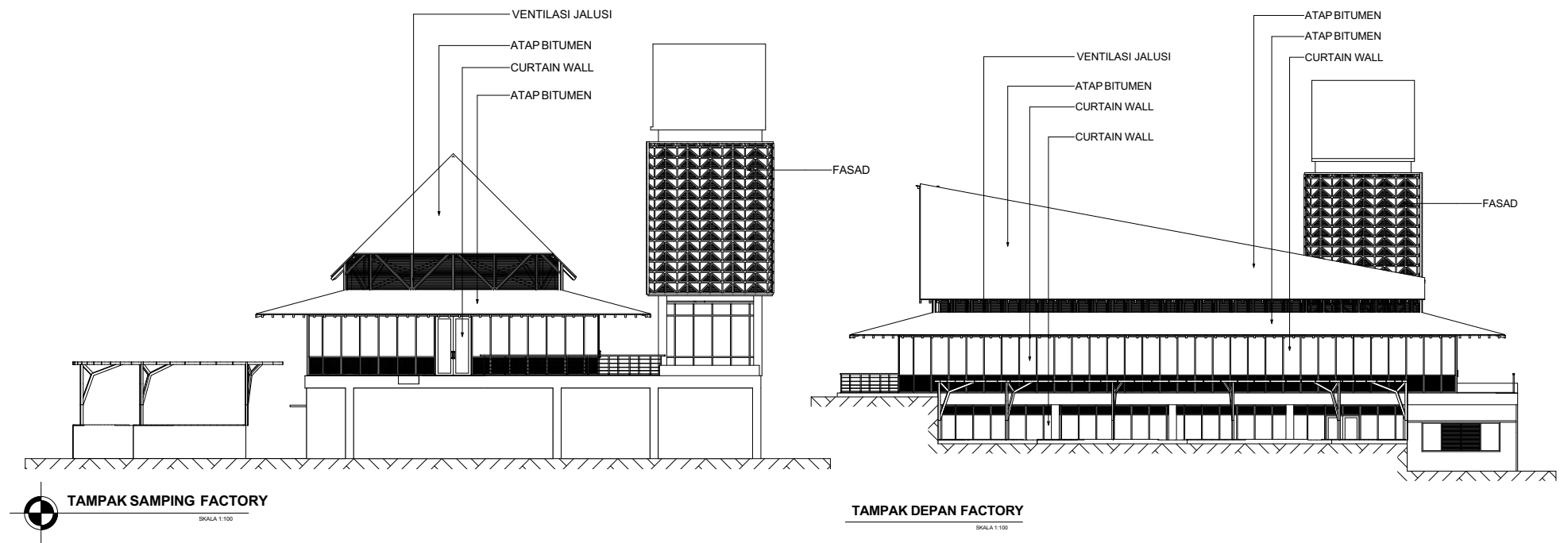
Gambar 4.27 Exploded Axonometri

Sumber: Penulis 2025

Selubung bangunan menggunakan material atap bitumen sebagai elemen naungan utama untuk menghadapi iklim tropis. Atap bitumen dipilih karena fleksibel, tahan terhadap perubahan suhu, serta mampu mereduksi panas sehingga meningkatkan kenyamanan termal ruang dalam. Tekstur dan warnanya yang natural juga memungkinkan bangunan menyatu dengan lanskap kebun teh Kemuning, menghasilkan tampilan yang harmonis. Selain itu, material ini mendukung prinsip keberlanjutan karena perawatannya mudah dan memiliki daya tahan yang baik.

Pada bagian tegakan bangunan digunakan sistem curtain wall untuk mengoptimalkan kualitas visual dan memperkuat hubungan antara ruang dalam dan luar. Transparansi curtain wall memungkinkan cahaya alami masuk secara maksimal serta membuka pandangan luas ke bentang kebun teh, sehingga pengalaman visual pengunjung menjadi lebih imersif. Dengan mengaburkan batas interior-eksterior, elemen ini tidak hanya berfungsi secara arsitektural, tetapi juga memperkaya pengalaman wisata berbasis visual dan kognitif.

Untuk mendukung kinerja curtain wall, elemen shading diterapkan sebagai strategi pengendalian sinar matahari agar cahaya yang masuk tetap terukur dan nyaman. Shading berfungsi mereduksi panas radiasi, mengurangi silau, serta menstabilkan pencahayaan alami sehingga kebutuhan penerangan buatan dapat ditekan. Desain shading disesuaikan dengan orientasi matahari dan kebutuhan aktivitas tiap ruang, sehingga bangunan memperoleh keseimbangan antara estetika, kenyamanan visual, dan kinerja lingkungan.

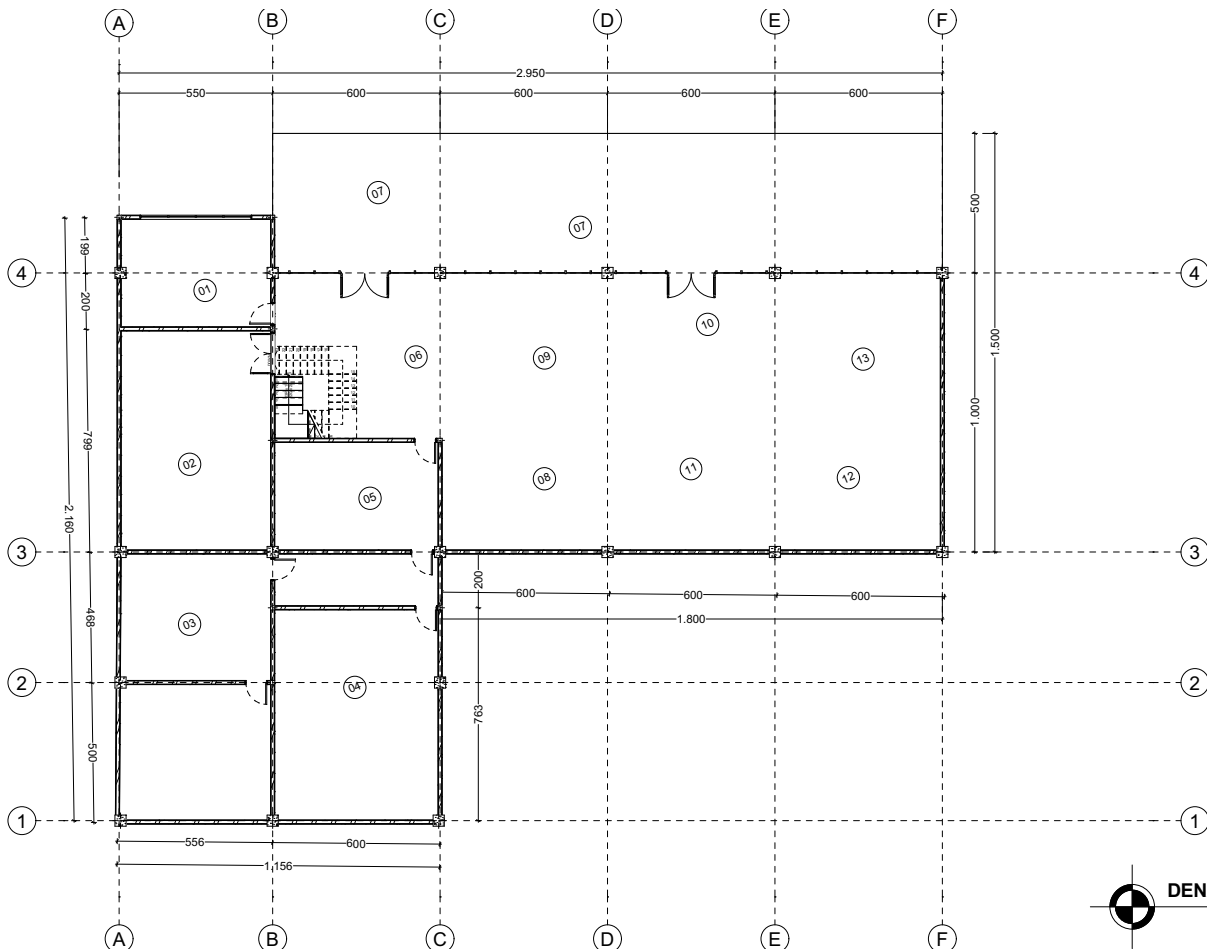


Factory merupakan ruang yang difokuskan untuk memperlihatkan proses produksi teh Kemuning secara sistematis, mulai dari tahap pelayuan, penggulungan, fermentasi, pengeringan, hingga penyortiran. Melalui penataan area kerja yang terbuka dan informatif,

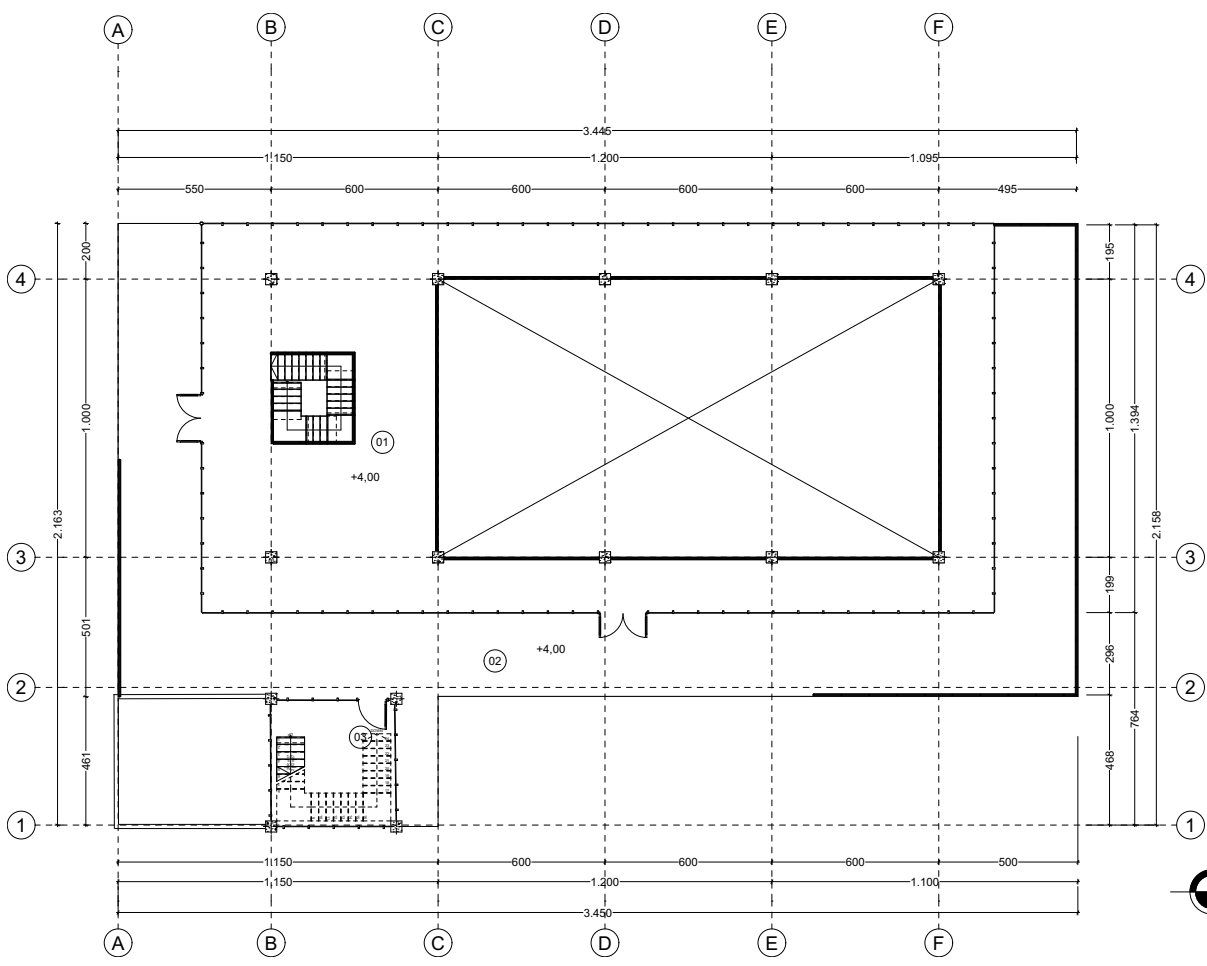
pengunjung dapat memahami bagaimana setiap tahapan di pabrik berkontribusi terhadap mutu akhir teh. Dengan demikian, ruang ini menjadi sarana edukatif yang menampilkan proses produksi teh secara nyata dan terstruktur.

Gambar 4.28 Factory
Sumber: Penulis 2025

DENAH FACTORY



DENAH FACTORY	
KODE RUANG	NAMA RUANG
01	RUANG PENGELOLA
02	GUDANG
03	RUANG GENSET
04	RUANG GROUND TANK
05	RUANG KONTROL
06	RUANG PENIMBANGAN
07	AREA RESENSI PERTUNJUKAN
08	AREA PENGGULUNGAN
09	AREA PELAYUAN
10	AREA FERMENTASI
11	AREA PENDINGINAN
12	AREA SORTIR
13	AREA PENDINGINAN

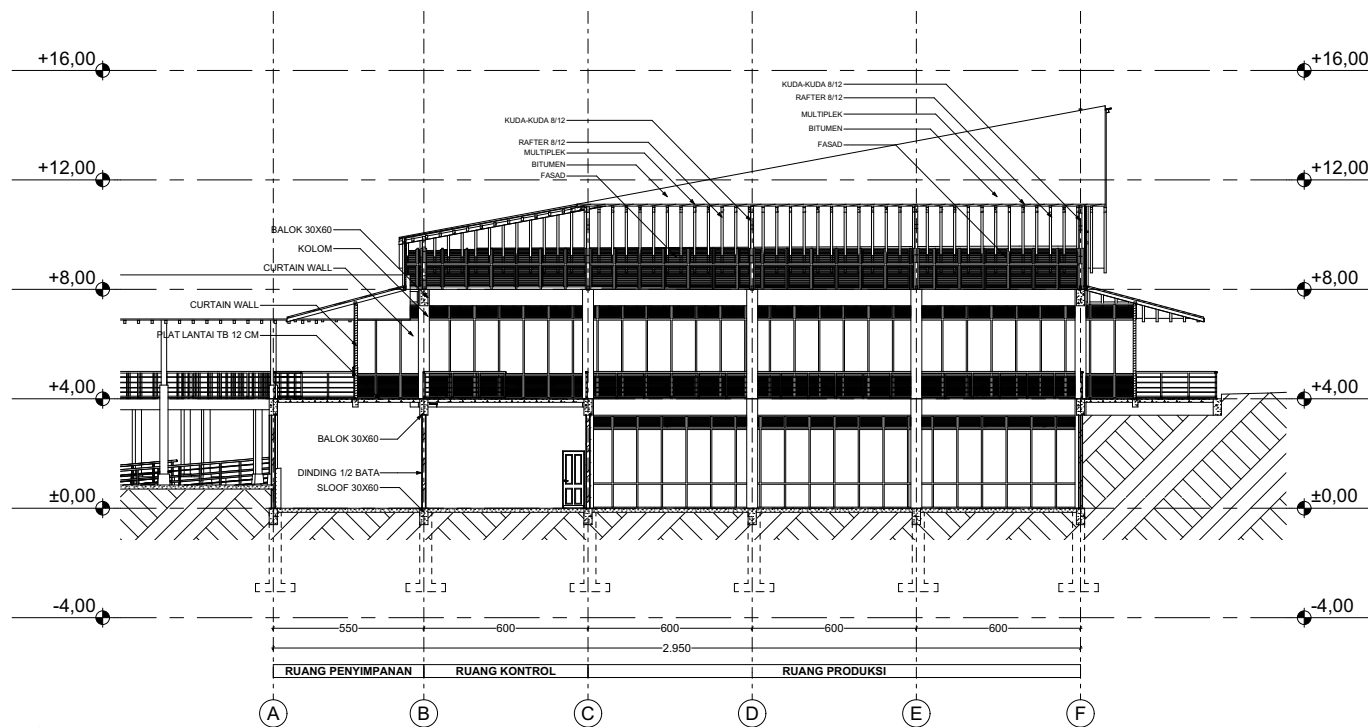


DENAH FACTORY	
KODE RUANG	NAMA RUANG
01	RUANG PENGELOLA
02	GUDANG
03	RUANG GENSET
04	RUANG GROUND TANK
05	RUANG KONTROL
06	RUANG PENIMBANGAN
07	AREA RESENSI PERTUNJUKAN
08	AREA PENGGULUNGAN
09	AREA PELAYUAN
10	AREA FERMENTASI
11	AREA PENDINGINAN
12	AREA SORTIR
13	AREA PENDINGINAN

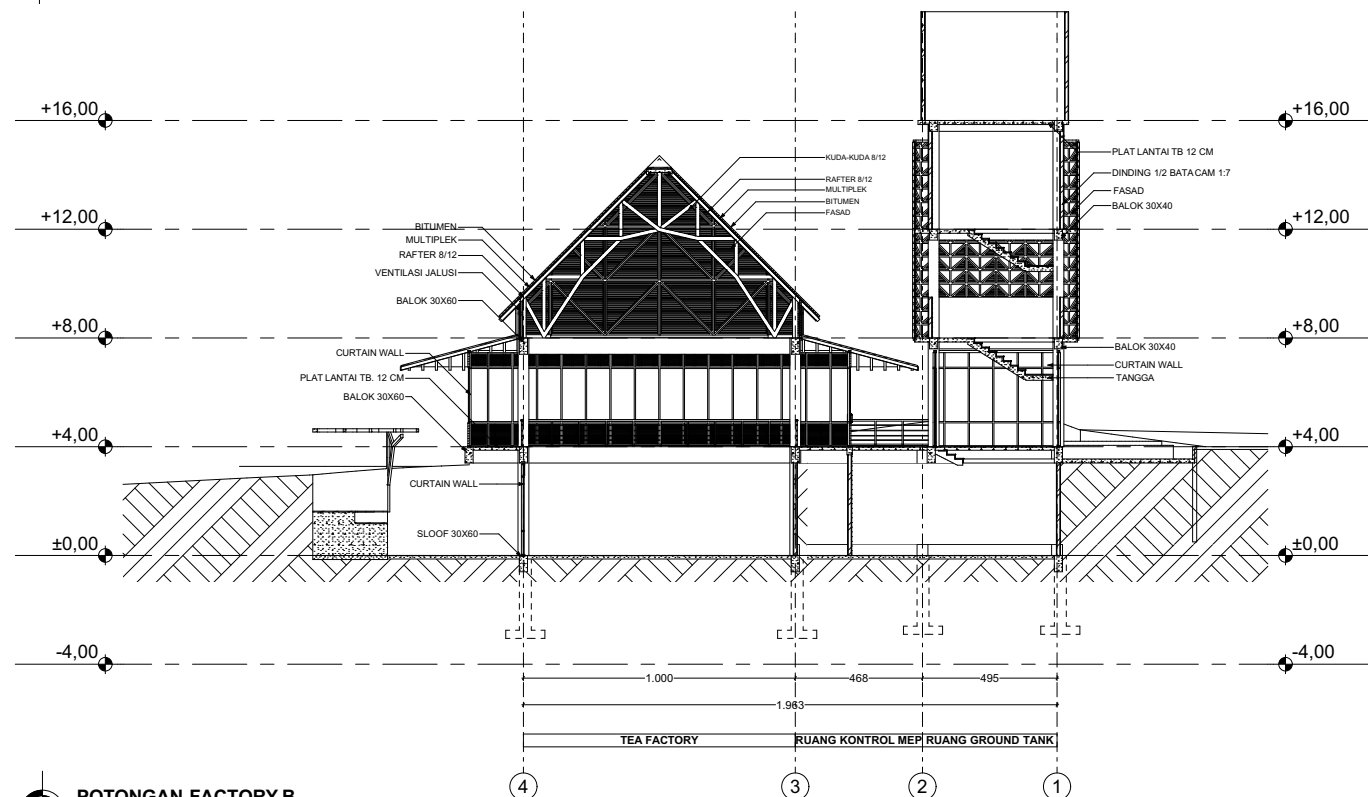


Gambar 4.29 Denah
Sumber: Penulis 2025

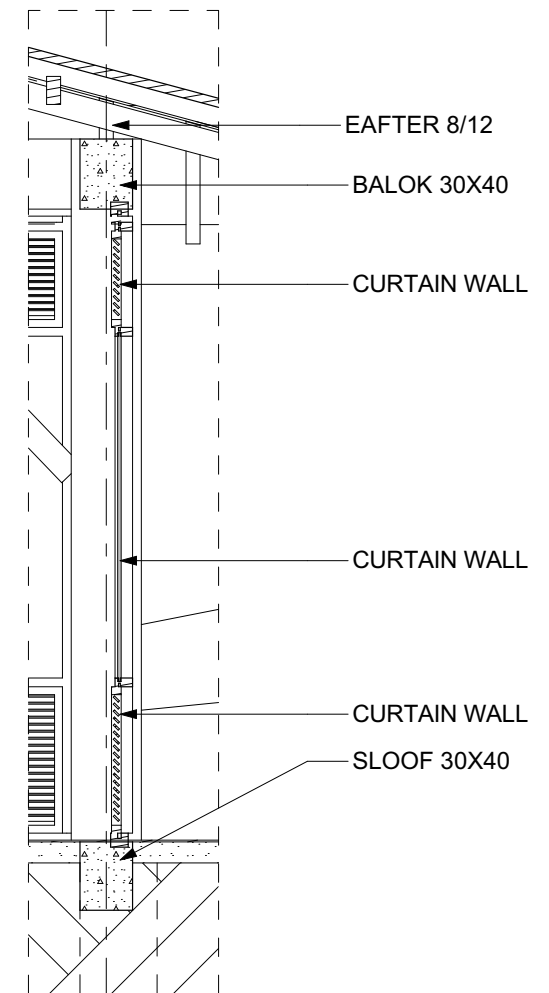
POTONGAN FACTORY



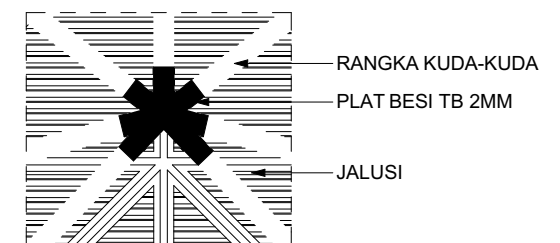
POTONGAN FACTORY A
SKALA 1:100



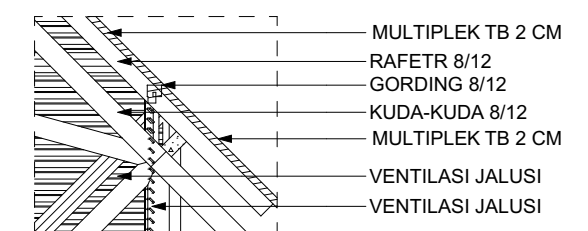
POTONGAN FACTORY B
SKALA 1:100



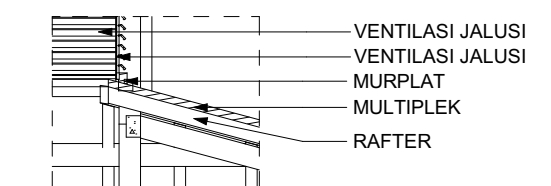
B5_D4 Detail (1) 1:20



B5_D1 Detail (1) 1:20



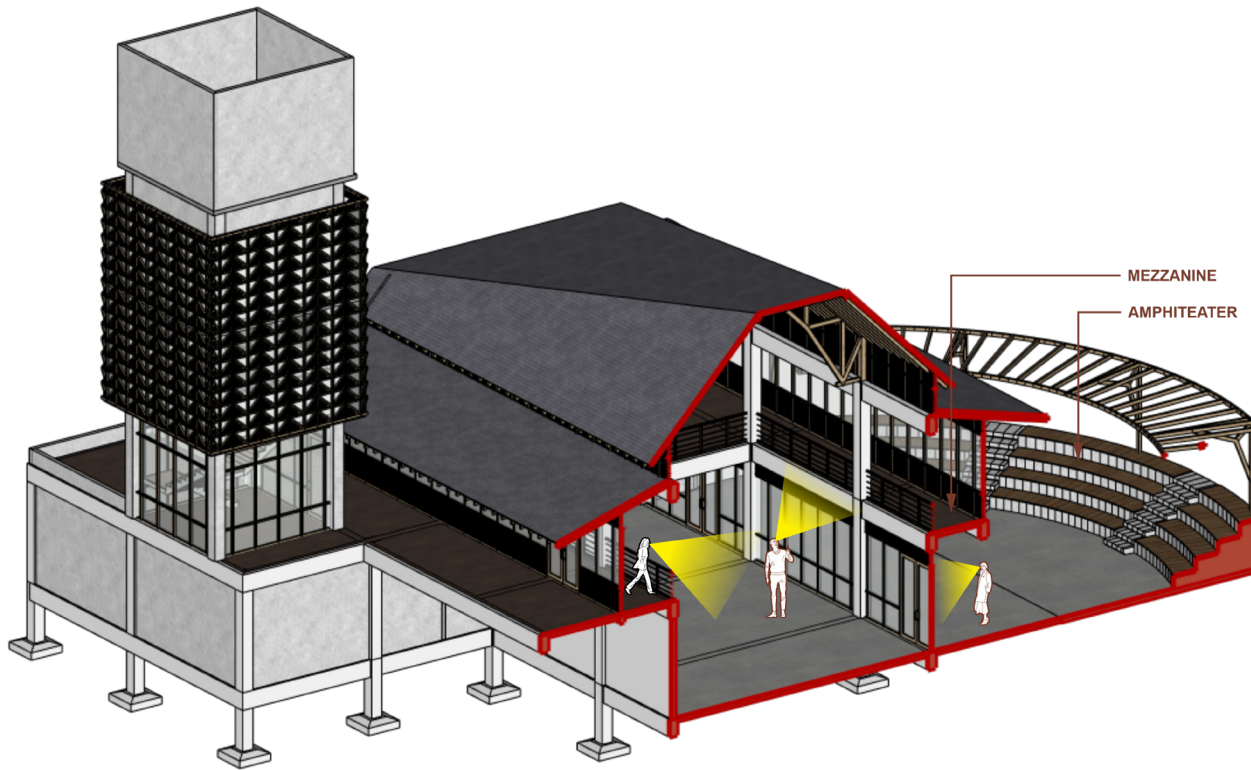
B5_D2 Detail (1) 1:20



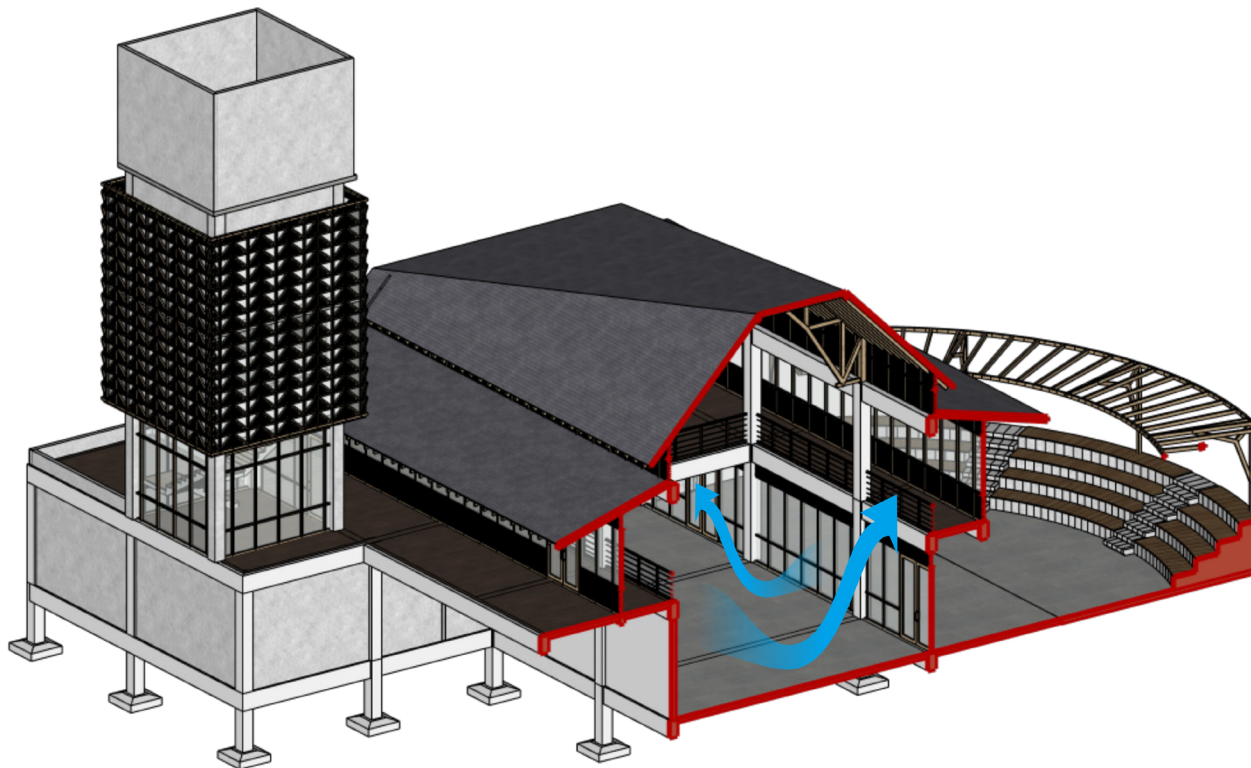
B5_D3 Detail (1) 1:20

Gambar 4.30 Potongan & Detail
Sumber: Penulis 2025

KONSEP EXPERIENTIAL TOURISM



Pada area factory disediakan amphiteater yang berfungsi sebagai ruang pembelajaran berbasis kognitif, di mana pengunjung dapat memahami proses produksi teh melalui penjelasan, demonstrasi, atau pertunjukan edukatif. Desain factory dibuat transparan agar alur pembuatan teh dapat terlihat dengan jelas, sehingga aspek visual menjadi bagian dari pengalaman belajar. Selain itu, disediakan area mezzanine yang memungkinkan pengunjung mengamati proses produksi dari ketinggian, memberikan sudut pandang yang lebih luas dan komprehensif terhadap setiap tahapan pengolahan teh. Dengan kombinasi elemen-elemen ini, factory menjadi ruang edukatif yang imersif dan informatif.

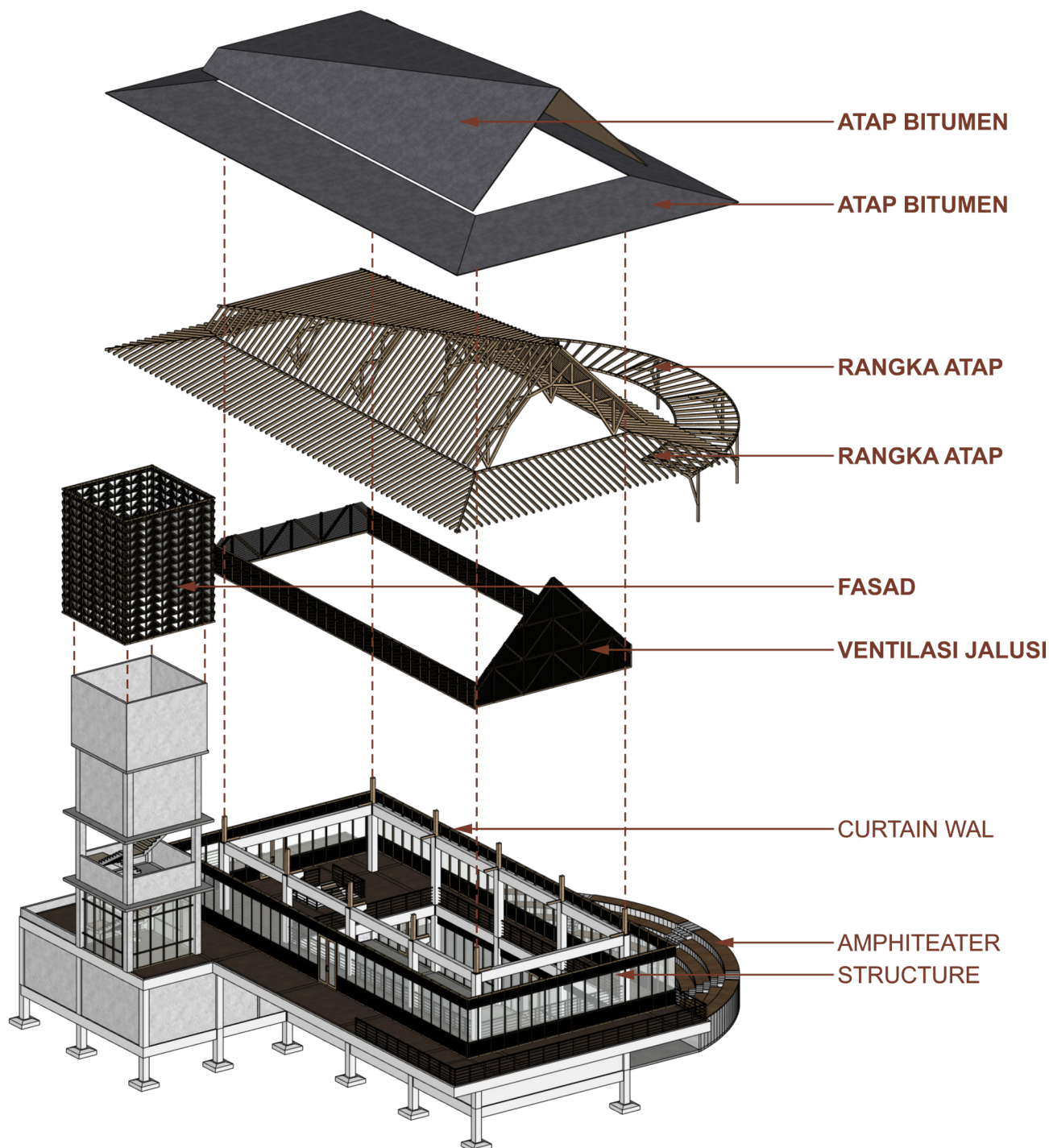


Untuk menstimulasi indera penciuman, area factory dirancang dengan mezzanine yang memungkinkan aliran udara bergerak lebih leluasa di dalam ruang. Dengan konfigurasi ruang bertingkat ini, aroma khas proses pengolahan teh mulai dari pelayuan, penggulungan, hingga pengeringan dapat menyebar secara optimal ke seluruh area factory. Kehadiran mezzanine tidak hanya memberikan sudut pandang visual yang lebih luas bagi pengunjung, tetapi juga memperkuat pengalaman multisensorik melalui distribusi aroma yang lebih merata dan imersif.

Gambar 4.31 Konsep Experiential Tourism

Sumber: Penulis 2025

EXPLODED



Factory menggunakan selubung atap bitumen sebagai elemen penutup utama yang berfungsi memberikan perlindungan terhadap kondisi iklim sekaligus menjaga kenyamanan termal di dalam bangunan. Pemilihan atap bitumen didasarkan pada sifatnya yang tahan cuaca, fleksibel, dan mampu mereduksi panas, sehingga mendukung kinerja ruang produksi teh yang membutuhkan kondisi stabil. Selain itu, karakter visual bitumen yang natural membuatnya tetap selaras dengan lanskap Kebun Teh Kemuning.

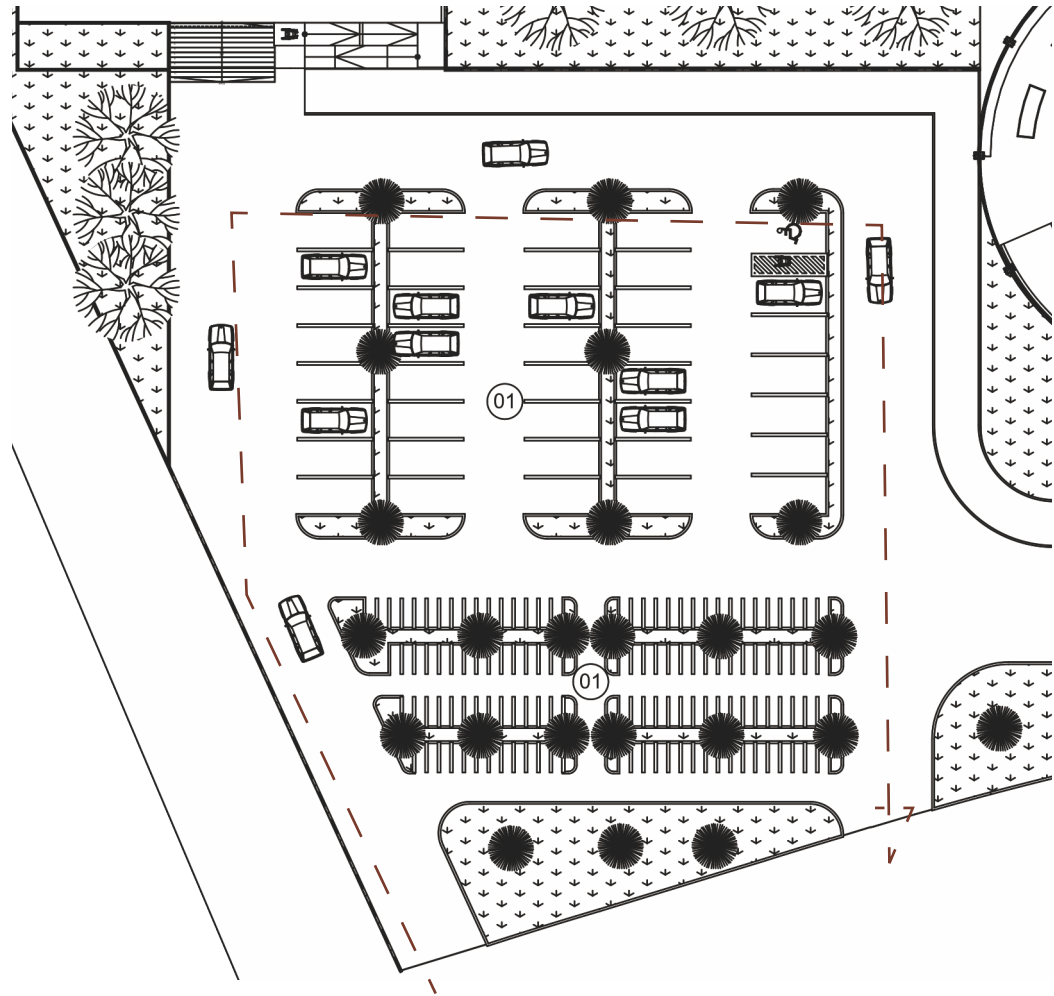
Pada area dinding factory digunakan sistem curtain wall untuk memaksimalkan pencahayaan alami serta memperkuat visualisasi proses produksi teh bagi pengunjung. Curtain wall ini dipadukan dengan ventilasi jalusi yang berfungsi mendukung penghawaan alami, memungkinkan aliran udara masuk dan keluar secara optimal. Kombinasi keduanya menciptakan ruang produksi yang terang, sehat, dan efisien, sekaligus menghadirkan pengalaman ruang yang lebih terbuka dan responsif terhadap lingkungan.

Gambar 4.32 Exploded Axonometri

Sumber: Penulis 2025

AREA PARKIR

Area parkir dirancang dengan sistem sirkulasi satu arah untuk memastikan pergerakan kendaraan lebih tertib, aman, dan efisien tanpa risiko penumpukan. Kapasitas parkir mencakup 40 unit mobil dengan satu slot khusus penyandang disabilitas yang ditempatkan dekat akses utama untuk memudahkan mobilitas. Selain itu, area parkir motor disediakan dengan kapasitas hingga 112 kendaraan, sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan pengunjung pada jam kunjungan tinggi. Penataan ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga mendukung kelancaran alur masuk dan keluar kendaraan di kawasan.



Gambar 4.33 Area Parkir

Sumber: Penulis 2025

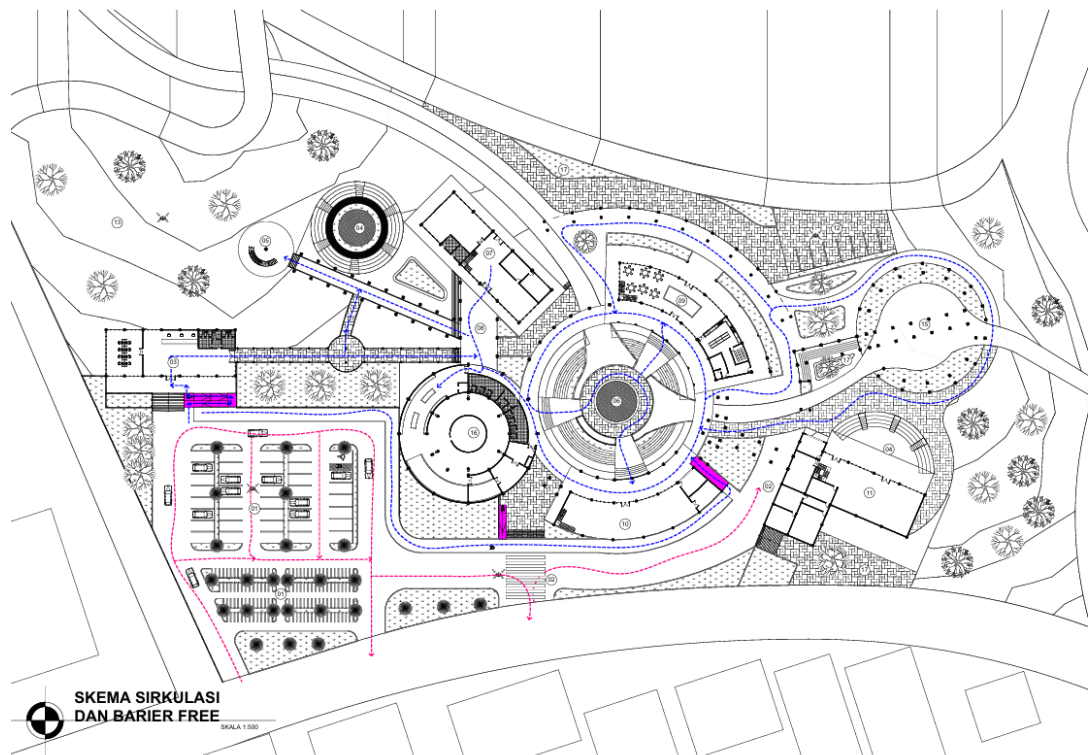
Area parkir dilengkapi dengan jalur pedestrian yang dirancang sebagai ruang aman bagi pejalan kaki sekaligus mendukung mobilitas penyandang disabilitas. Jalur ini dibuat dengan lebar yang memadai, permukaan rata, serta koneksi langsung ke area utama, sehingga pengguna dapat berpindah dengan nyaman, aman, dan tanpa hambatan dari parkir menuju kawasan museum.



Gambar 4.34 Pedestrian

Sumber: Penulis 2025

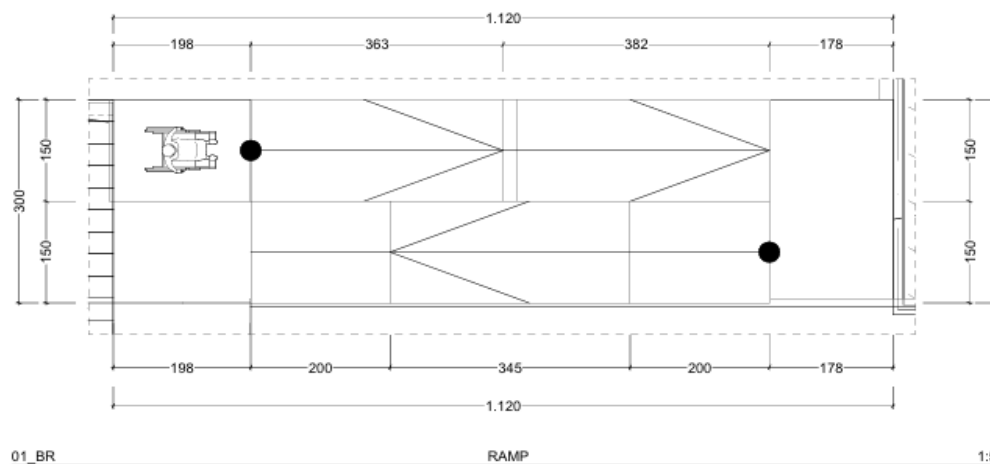
SKEMA BARRIER FREE dan EVAKUASI



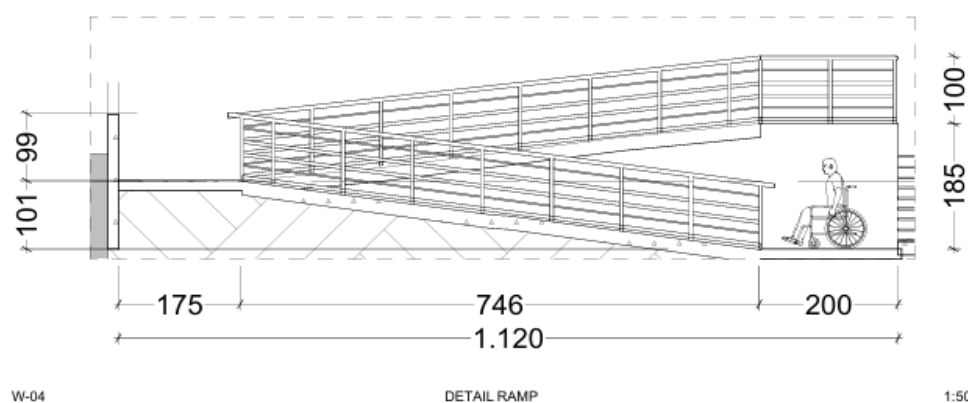
Evakuasi dirancang dengan sistem sirkulasi yang fleksibel, mempertimbangkan jalur masuk dan keluar yang jelas serta terpisah untuk memudahkan pergerakan saat keadaan darurat. Setiap zona diarahkan menuju area titik kumpul yang aman dan mudah dijangkau, sehingga proses evakuasi dapat berlangsung cepat, teratur, dan minim hambatan bagi seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas.

Gambar 4.35 Skema Barrier Free

Sumber: Penulis 2025



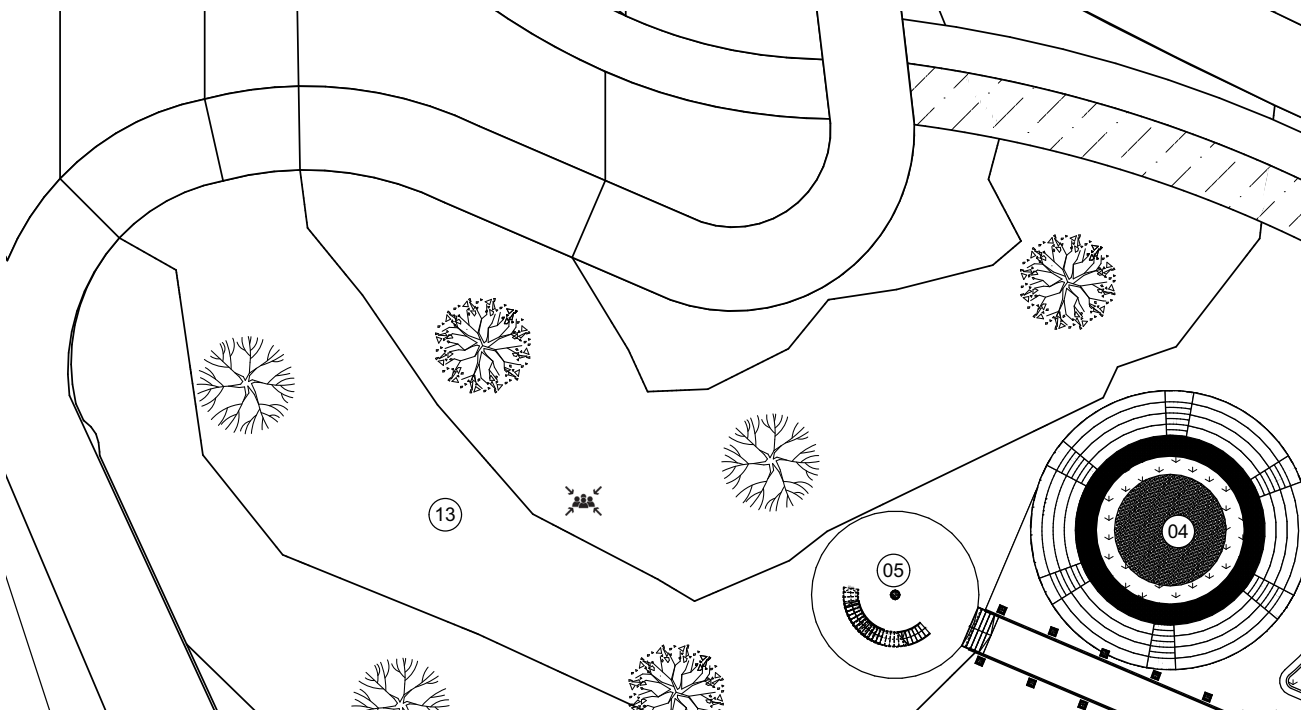
Untuk mempermudah akses bagi penyandang difabel, ramp ditempatkan di beberapa titik strategis yang berfungsi baik sebagai jalur sirkulasi maupun sebagai rute evakuasi darurat. Selain itu, fasilitas toilet difabel juga disediakan di beberapa lokasi agar pengguna dengan keterbatasan mobilitas dapat menjangkau layanan sanitasi dengan mudah, aman, dan nyaman.



Gambar 4.36 Detail Barrier Free

Sumber: Penulis 2025

MINI PLANTATION OF TEA



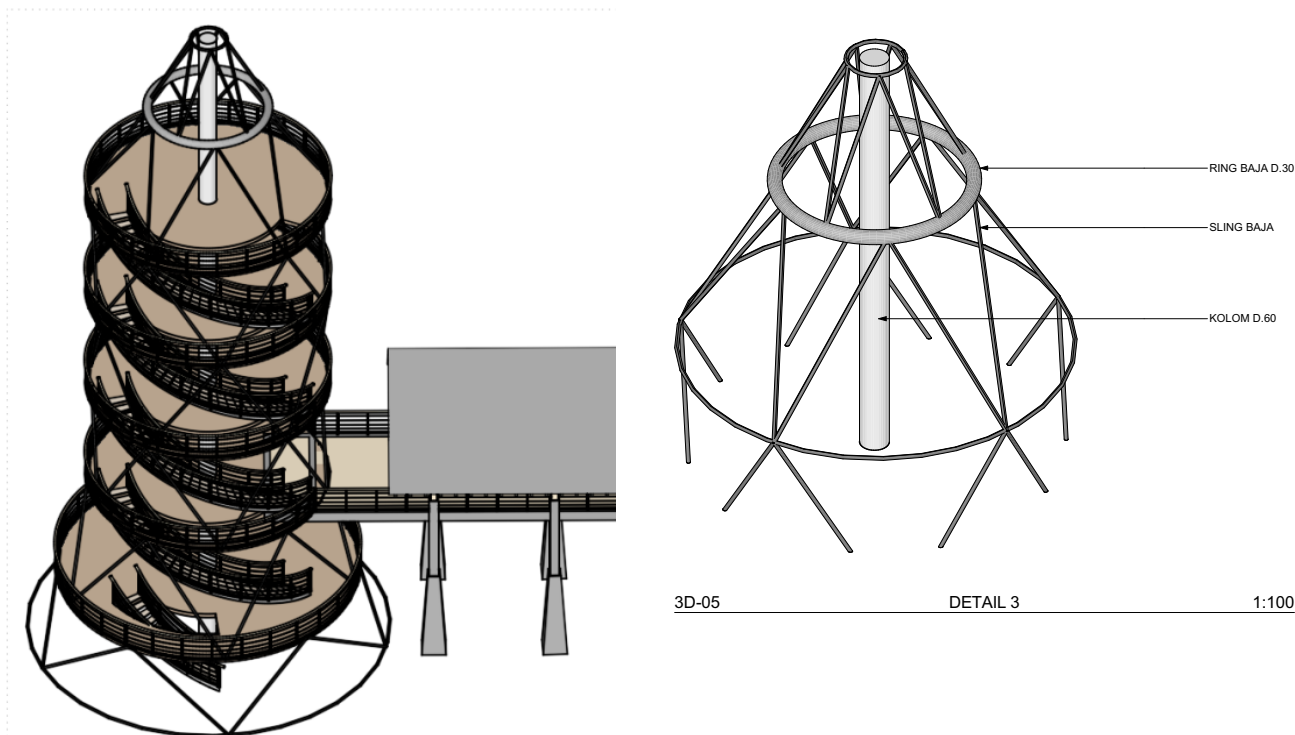
- 04. Amphiteater
- 05. Gardu Pandang
- 13. Mini Tea Plantation

Area *mini plantation* dirancang sebagai ruang edukatif yang memungkinkan pengunjung belajar secara kognitif mengenai proses pemetikandaunteh, mulaidarimengenalijenis pucuk hingga memahami tahapan pemilihan kualitas. Selain itu, pengalaman taktil juga dihadirkan melalui interaksi langsung dengan tanaman teh, sehingga indera peraba turut berperan dalam memberikan pemahaman yang lebih nyata dan mendalam. Kombinasi pembelajaran kognitif dan pengalaman fisik ini menciptakan pendekatan edukasi yang holistik, membuat pengunjung tidak hanya mengetahui, tetapi juga merasakan secara langsung karakteristik tanaman teh.

Gambar 4.371 Mini Plantation

Sumber: Penulis 2025

GARDU PANDANG

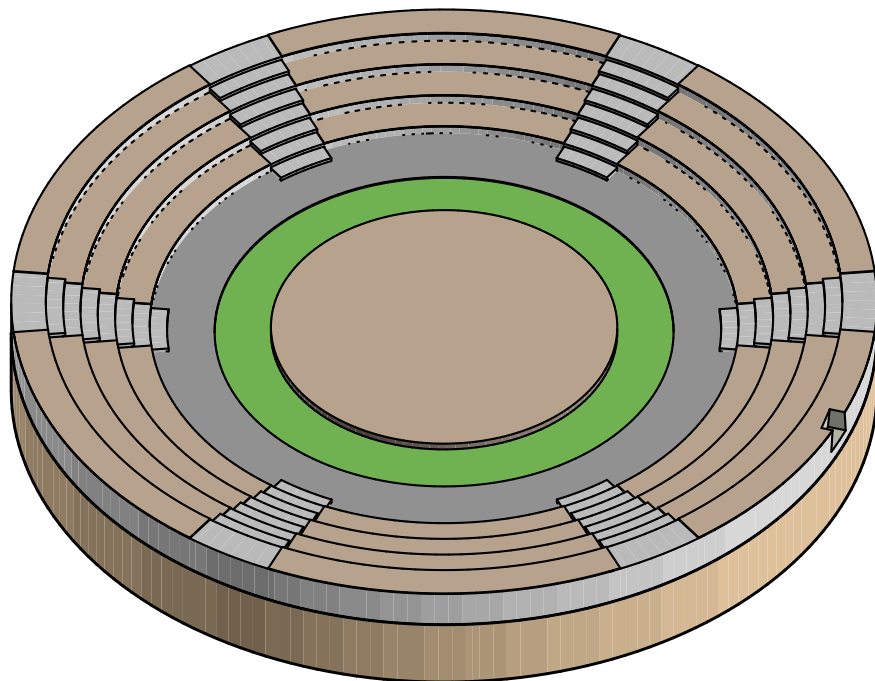


Gardu pandang dirancang dengan ketinggian 18 meter dan menggunakan prinsip struktur tensegrity, sehingga menghasilkan bentuk yang ringan namun stabil. Struktur ini diperkuat dengan sling baja yang ditarik secara presisi untuk menjaga keseimbangan tanpa menghadirkan elemen masif yang dapat mengganggu kualitas pandang visual pengunjung. Pada bagian pusatnya, sebuah kolom utama berfungsi sebagai elemen penopang vertikal, sementara kabel sling baja tambahan digunakan untuk menstabilkan keseluruhan struktur. Pendekatan ini memungkinkan gardu pandang tampil elegan, transparan, dan tetap aman, sekaligus mempertahankan pengalaman visual panorama kebun teh secara optimal.

Gambar 4.38 Gardu Pandang

Sumber: Penulis 2025

AMPHITEATER

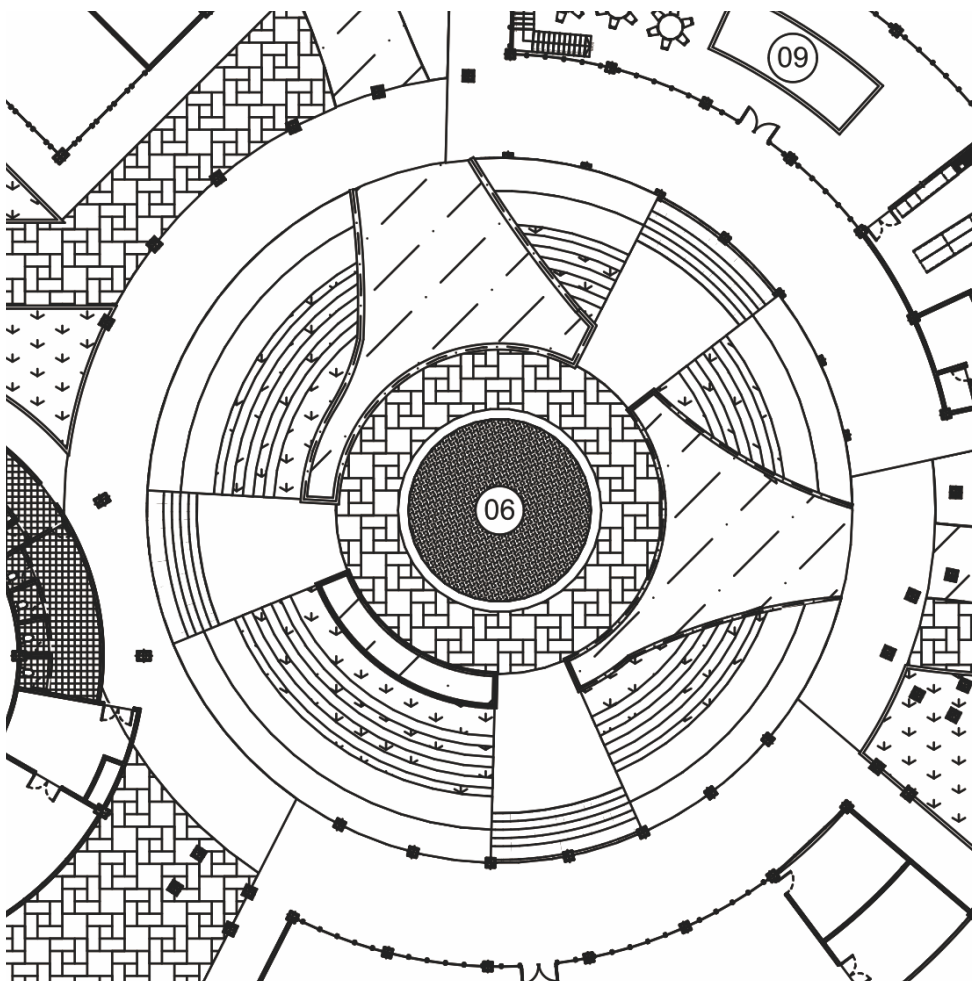
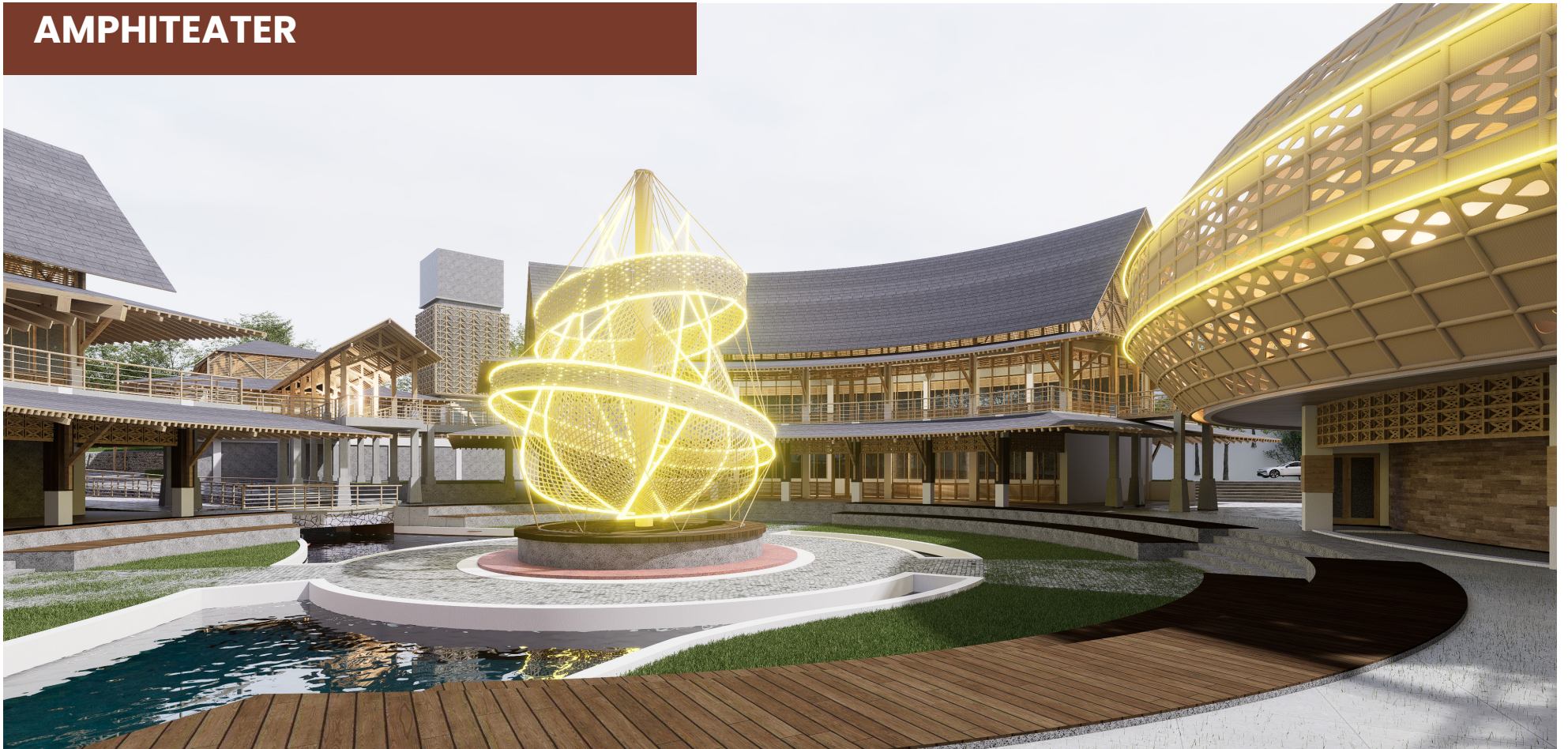


Amphiteater digunakan sebagai wadah pengalaman kognitif, di mana pengunjung dapat memperoleh pemahaman budaya melalui pertunjukan, narasi, ataupun aktivitas edukatif yang ditampilkan. Selain itu, amphiteater juga berfungsi dalam aspek affective, yaitu menghadirkan pengalaman yang mampu membangun kedekatan emosional antara pengunjung dengan budaya teh yang disajikan. Kombinasi kedua aspek ini menjadikan amphiteater sebagai ruang yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menggugah perasaan dan memperkuat ikatan emosional dalam keseluruhan pengalaman wisata.

Gambar 4.139 Amphiteater

Sumber: Penulis 2025

AMPHITEATER



Sculpture digunakan sebagai elemen penanda plaza yang berfungsi secara conative, yaitu memicu niat dan dorongan pengunjung untuk mengeksplorasi site lebih jauh. Kehadiran sculpture sebagai focal point tidak hanya memberikan identitas visual pada plaza, tetapi juga mengarahkan alur gerak dan minat pengunjung. Selain itu, area plaza berperan dalam aspek affective, menjadi ruang yang mendorong terbentuknya kedekatan emosional melalui aktivitas bersosialisasi, interaksi antarpengunjung, dan suasana ruang yang terbuka. Dengan demikian, plaza menjadi ruang transisi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memperkaya pengalaman emosional dalam keseluruhan rangkaian wisata.

Gambar 4.40 Plaza

Sumber: Penulis 2025