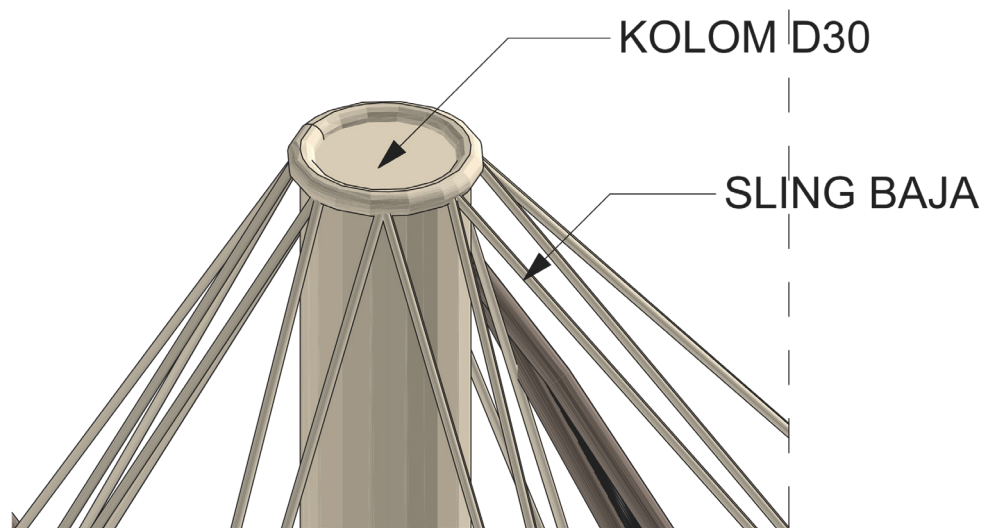
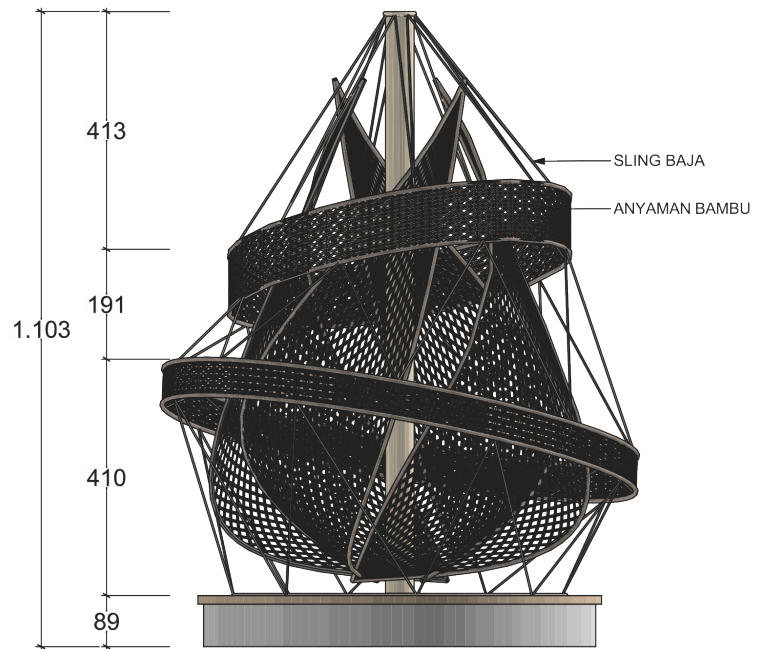
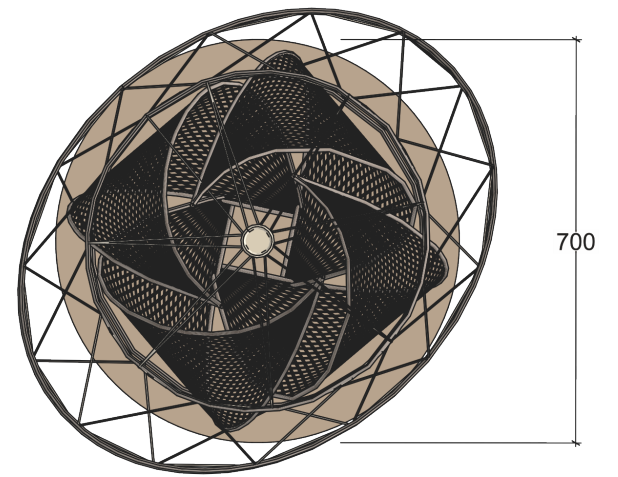


3D-17

SCULPTURE (1)

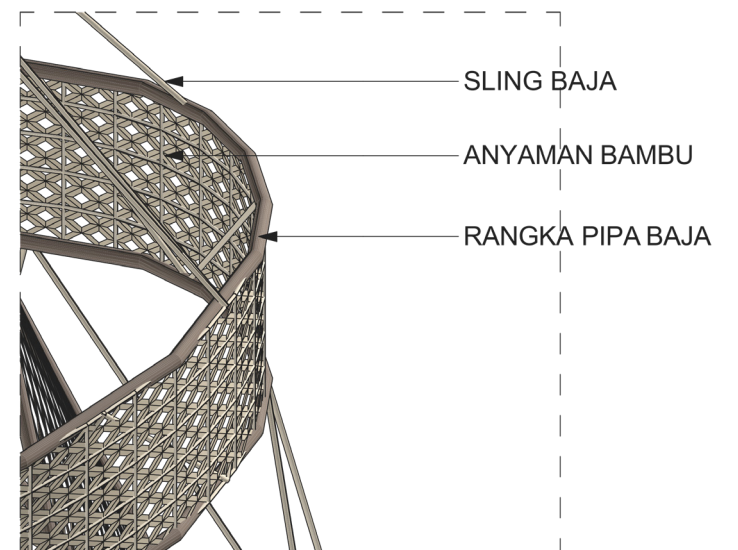
1:45



S1

Detail

1:15



S2

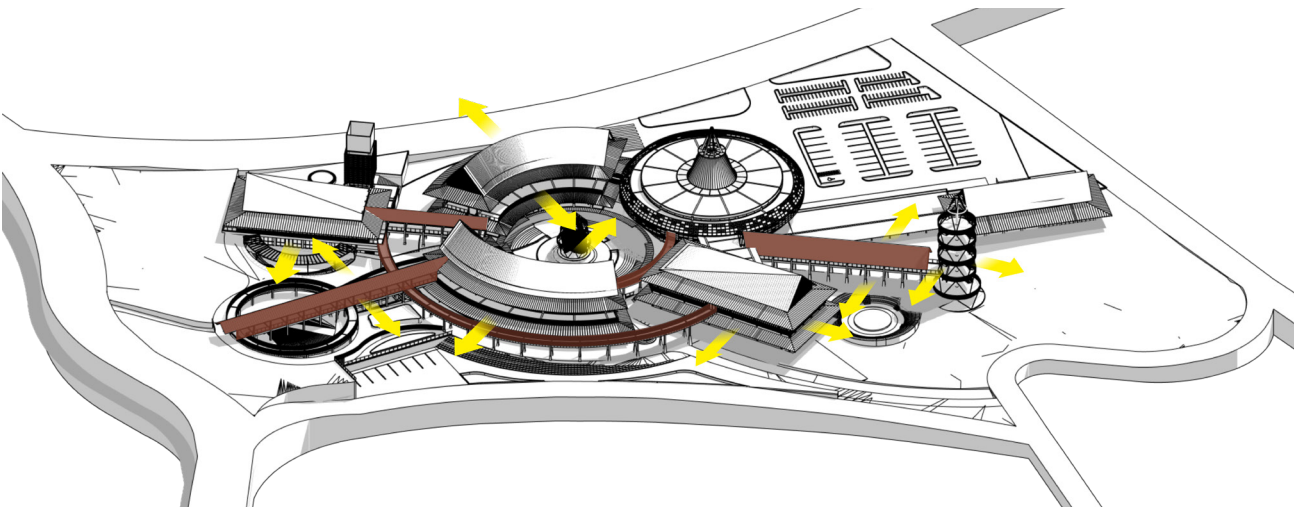
Detail

1:20

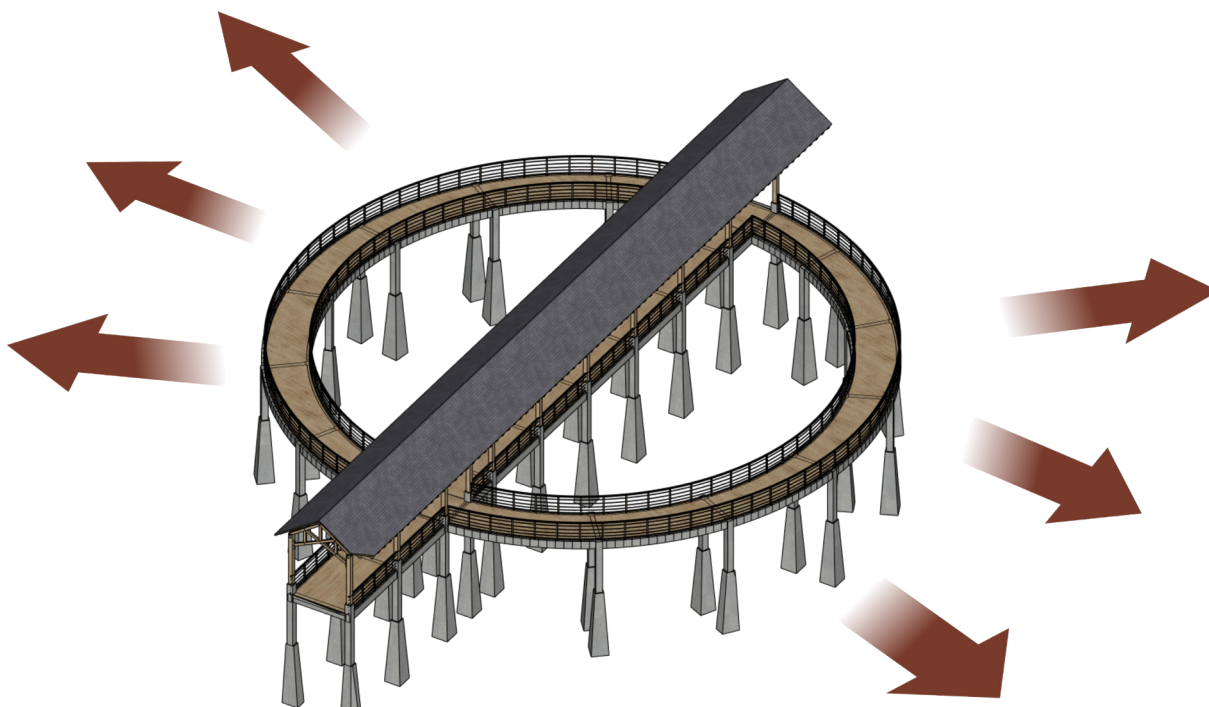
## SKYWALK



## EXPERIENCE TOURISM

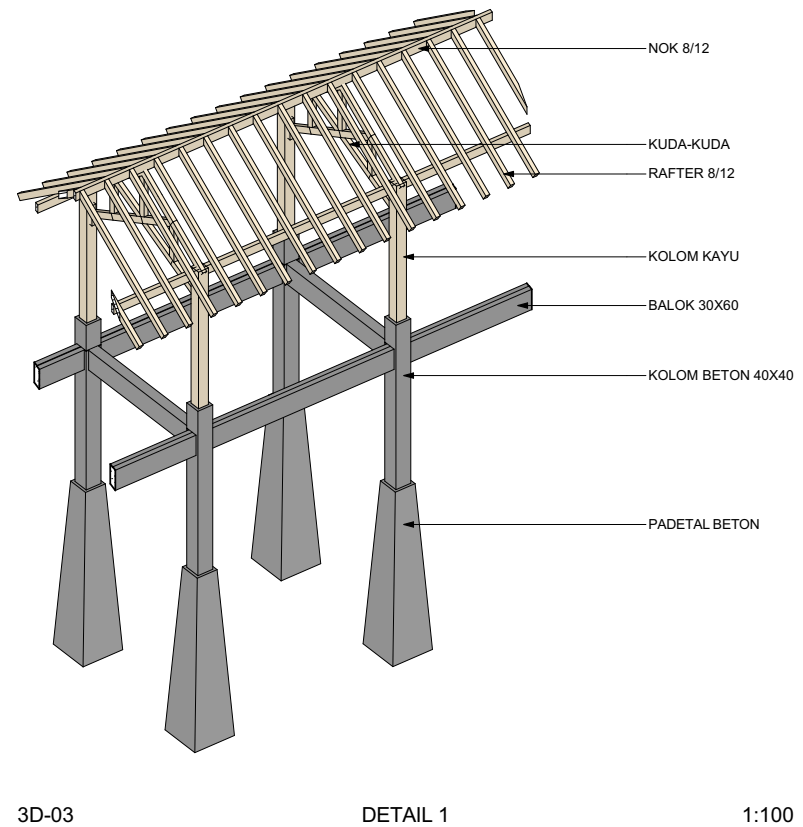
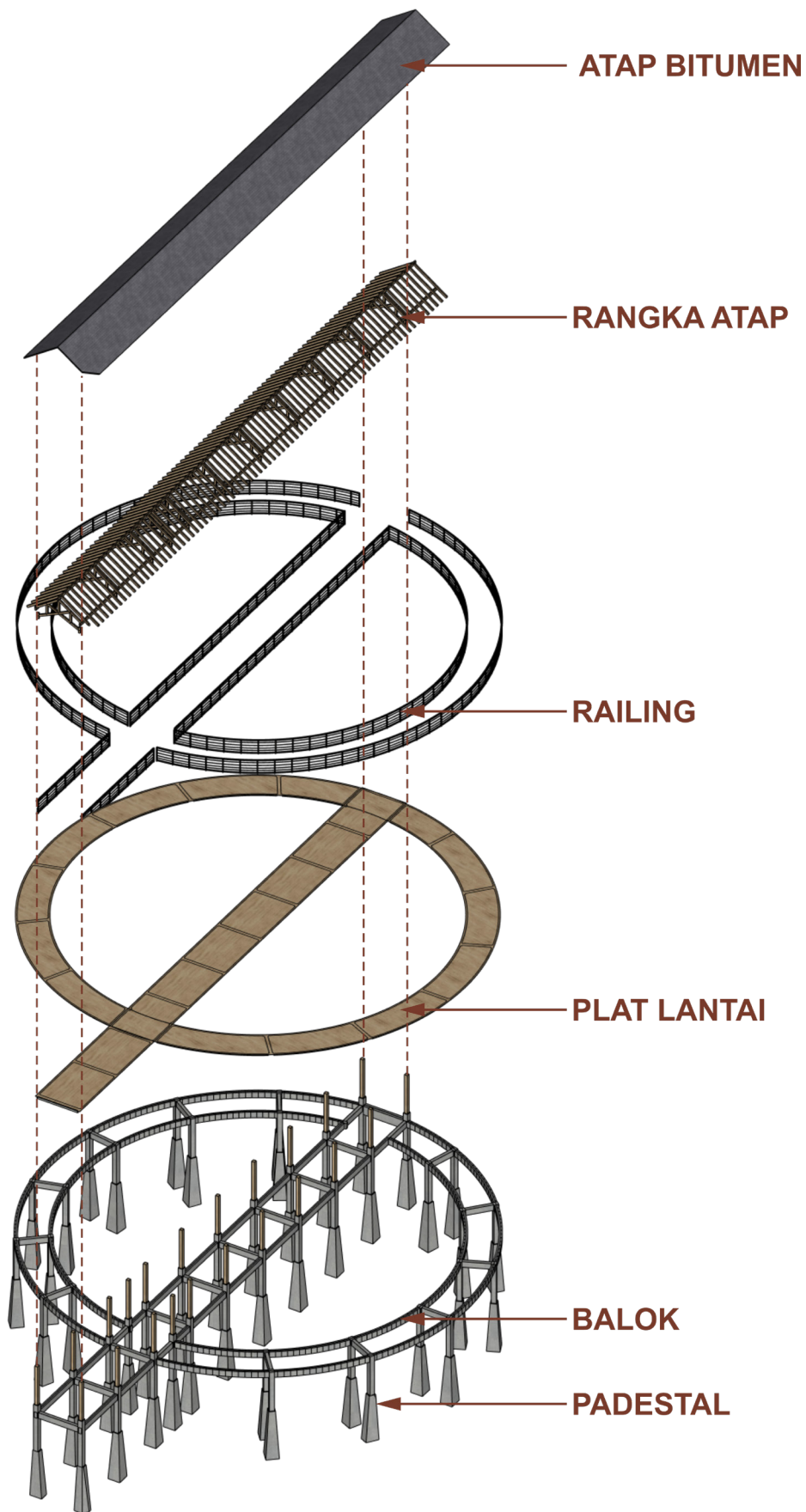


Skywalk berfungsi sebagai jalur penghubung antar massa bangunan sekaligus sebagai elemen sirkulasi utama yang memudahkan perpindahan pengunjung di dalam kawasan. Selain memastikan konektivitas yang efisien, skywalk juga menstimulasi aspek konatif, karena posisinya yang terbuka dan menyajikan pemandangan lanskap Kebun Teh Kemuning mampu membangkitkan dorongan alami bagi pengunjung untuk mengeksplorasi area lebih jauh. Dengan demikian, skywalk tidak hanya berperan sebagai infrastruktur mobilitas, tetapi juga sebagai pemicu pengalaman ruang yang mendorong rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam menjelajahi keseluruhan site.



Skywalk juga berfungsi sebagai ruang observasi yang memungkinkan pengunjung menikmati panorama kebun teh dari ketinggian. Posisi dan desainnya yang terbuka memberikan sudut pandang luas terhadap lanskap, sehingga pengalaman visual menjadi lebih mendalam dan imersif. Dengan demikian, skywalk tidak hanya menjadi jalur sirkulasi, tetapi juga sarana apresiasi terhadap keindahan lingkungan alam Kebun Teh Kemuning.

## EXPLODED

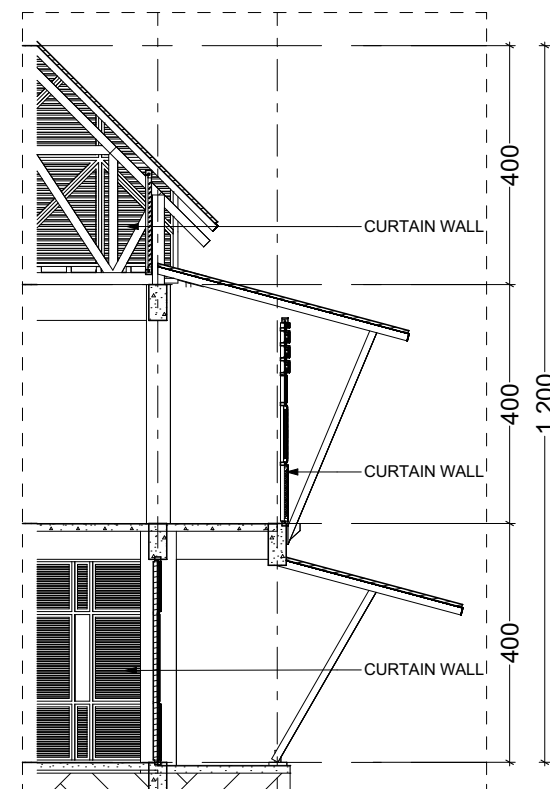
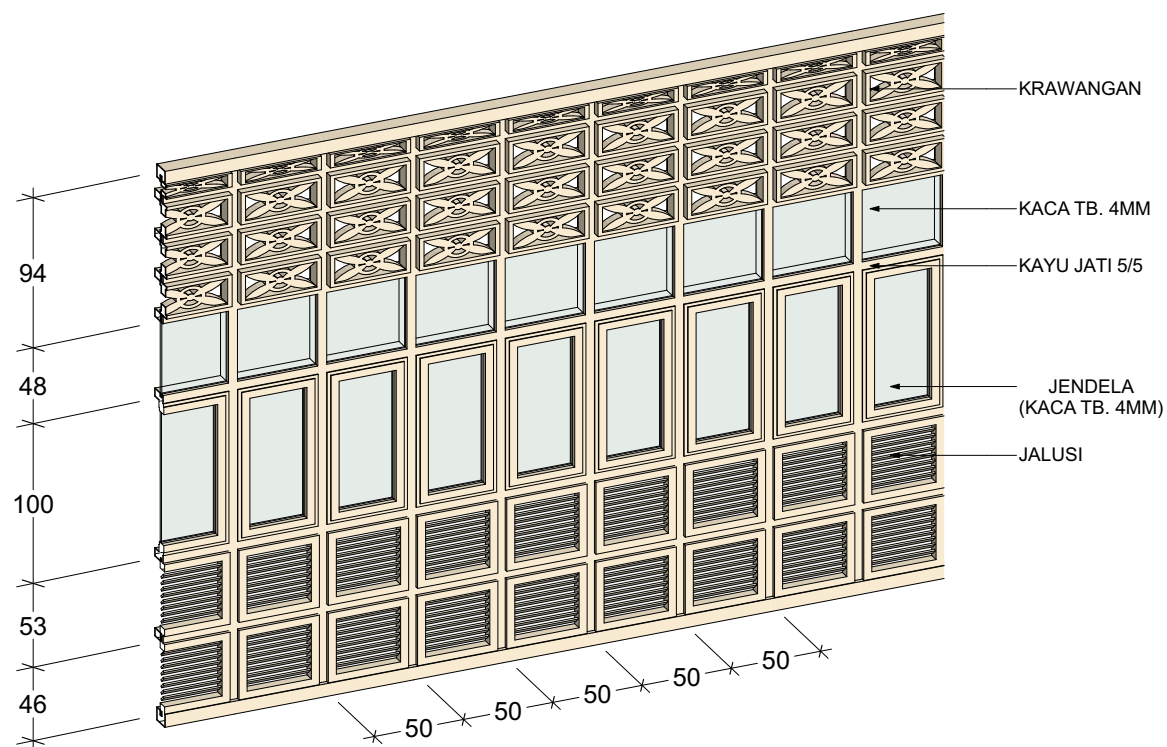
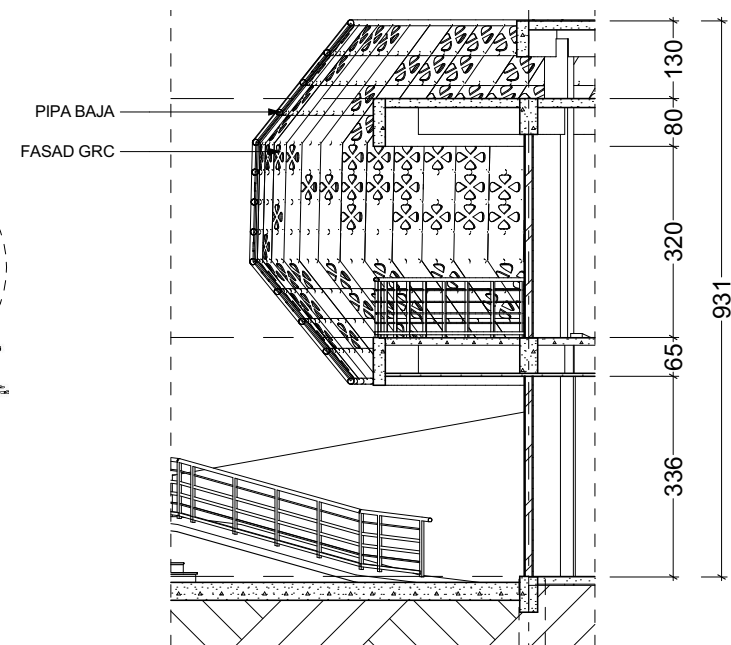
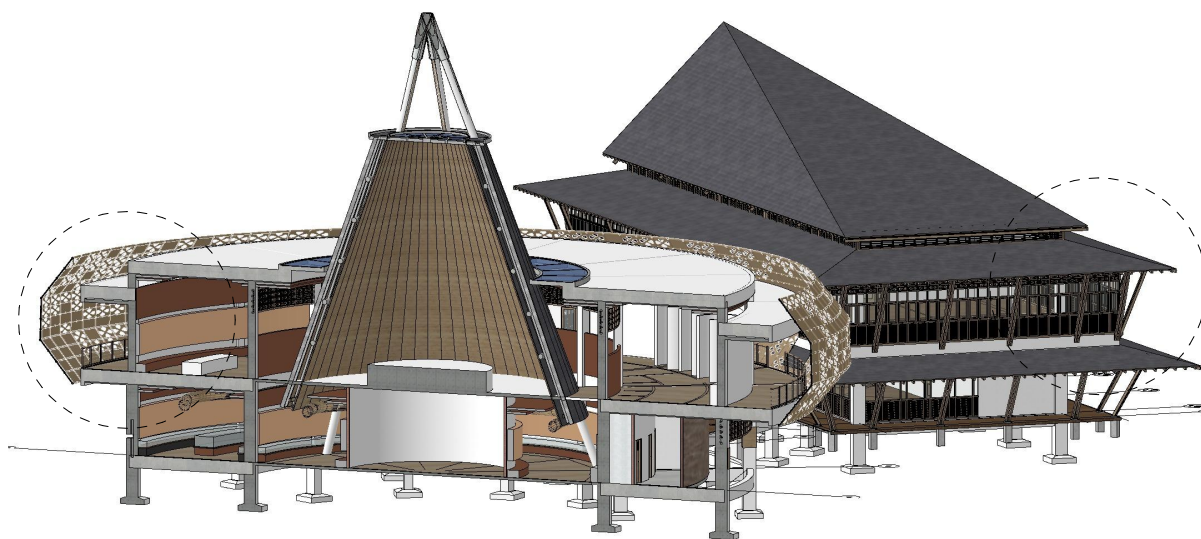


Pada selubung skywalk digunakan material atap bitumen sebagai elemen naungan utama yang memberikan perlindungan dari hujan dan cahaya matahari. Struktur skywalk terdiri atas elemen naungan dan tegakan berupa kolom yang dirancang ramping agar tidak menghalangi pandangan. Ruang skywalk dibuat terbuka sehingga sirkulasi pengguna terasa lebih leluasa dan panorama kebun teh dapat dinikmati tanpa batas. Dengan pendekatan ini, skywalk menjadi jalur transisi yang tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi, tetapi juga sebagai ruang apresiasi terhadap lanskap secara maksimal.

Gambar 4.41 Sky Walk

Sumber: Penulis 2025

# SELUBUNG



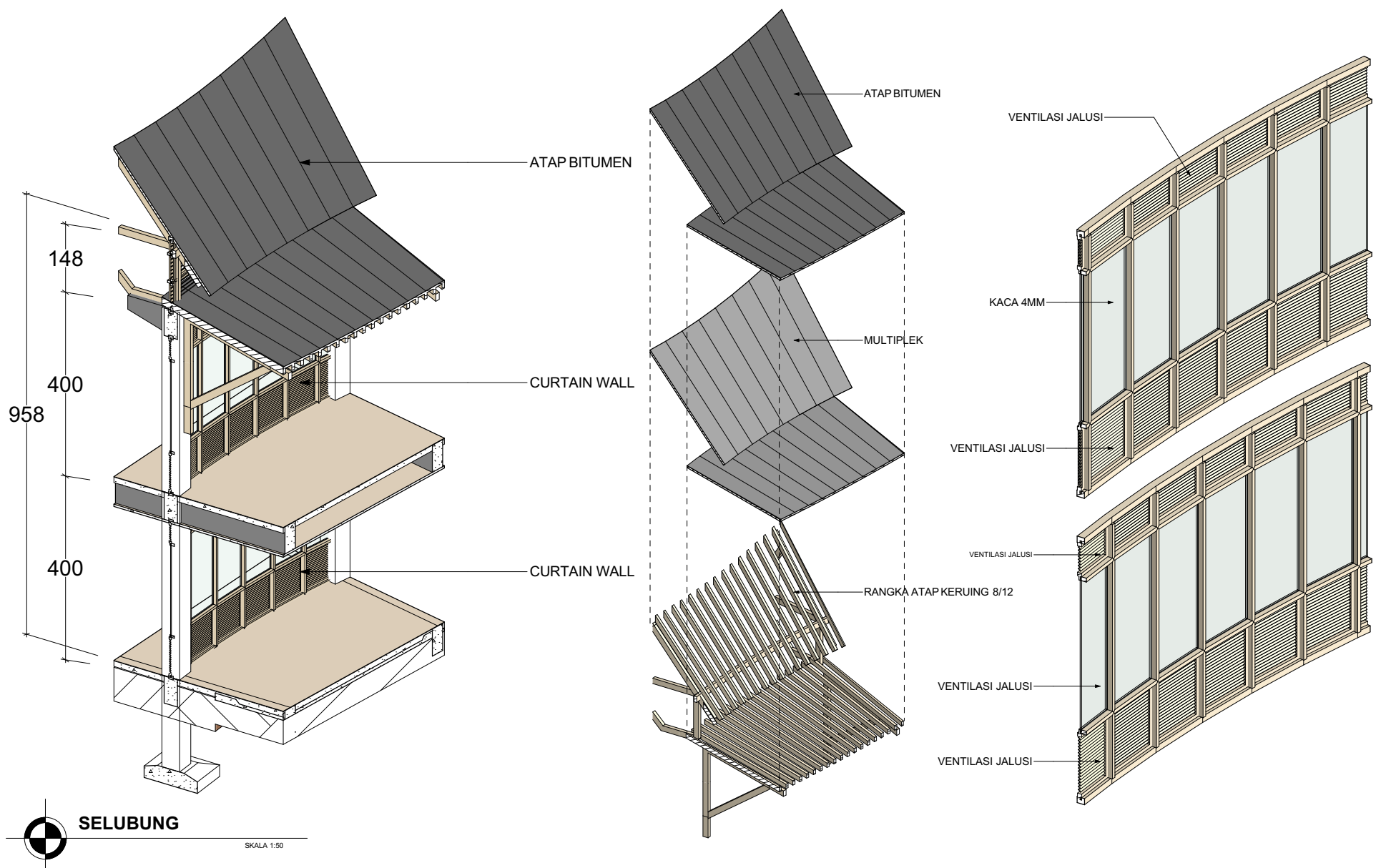
3D-16

Axonometry (1)

1:25

Gambar 4.42 Detail Slubung

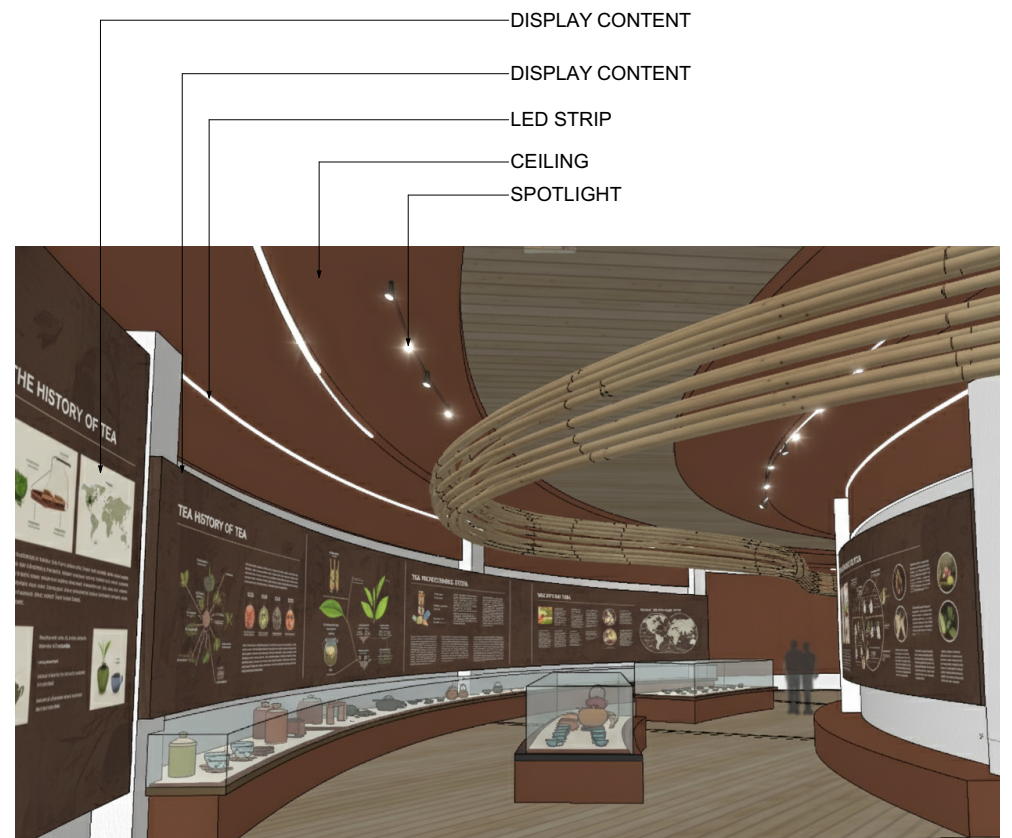
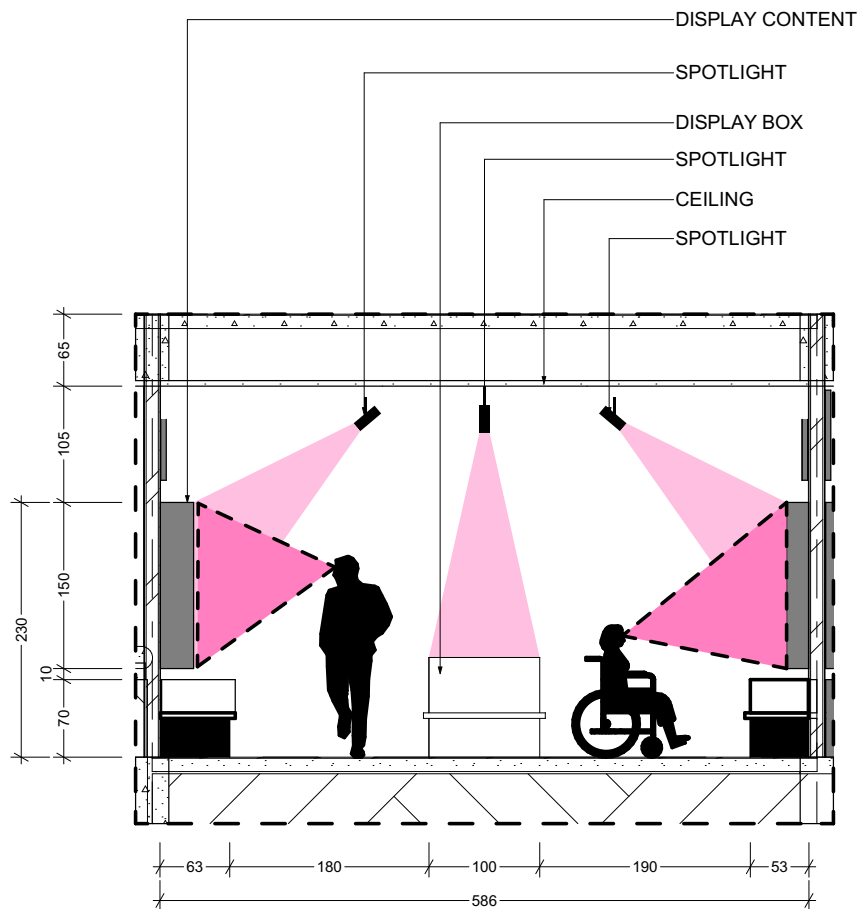
Sumber: Penulis 2025



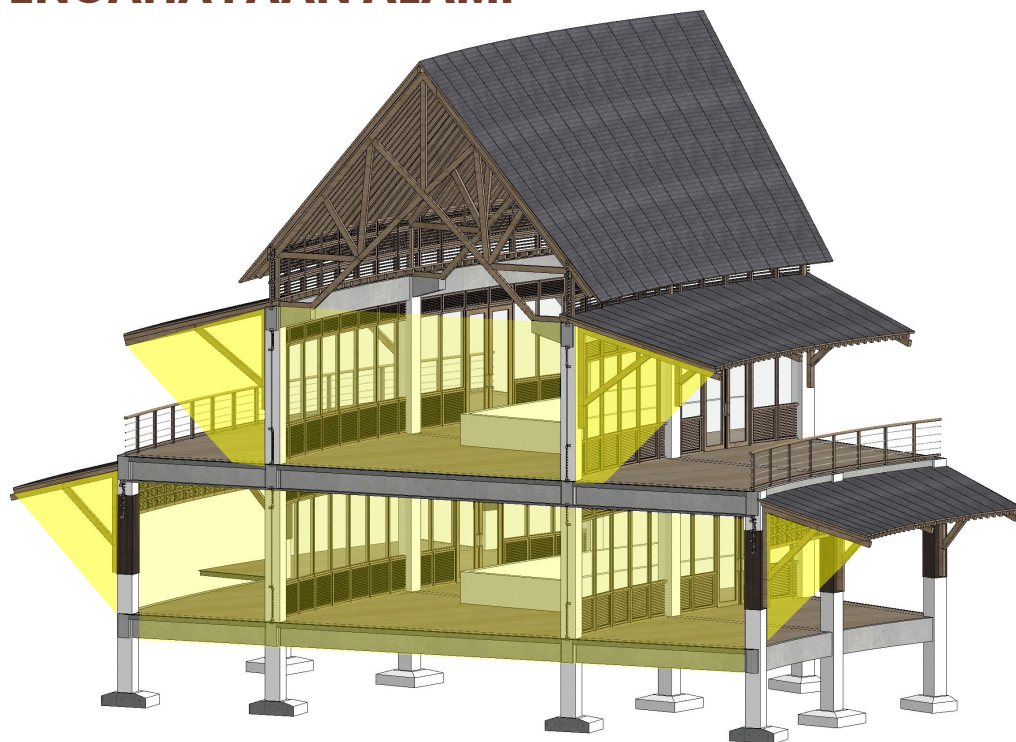
Gambar 4.43 Detail Slubung

Sumber: Penulis 2025

## PENCAHAYAAN BUATAN

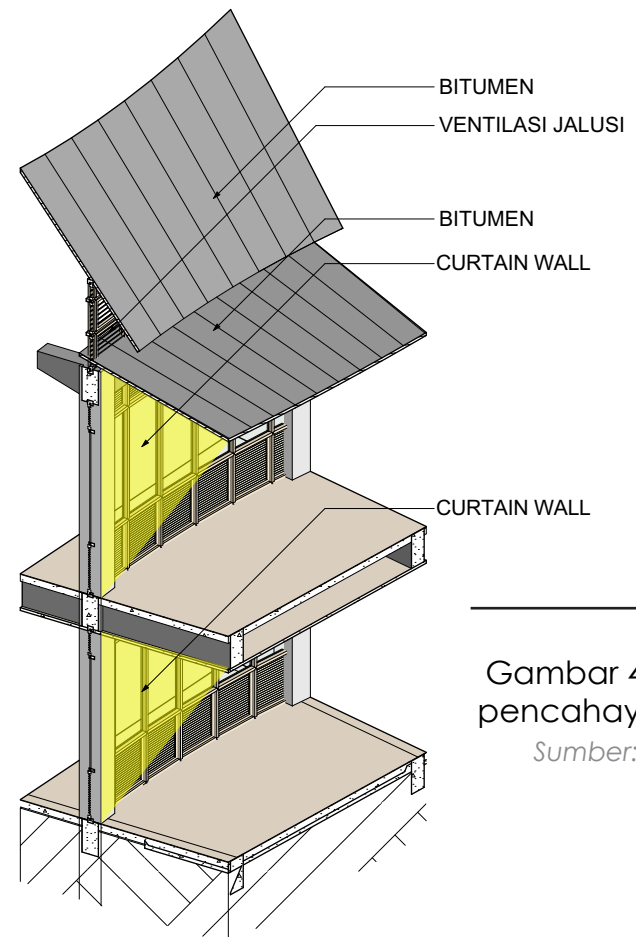


## PENCAHAYAAN ALAMI



SKEMA PENGHAWAAN ALAMI

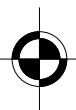
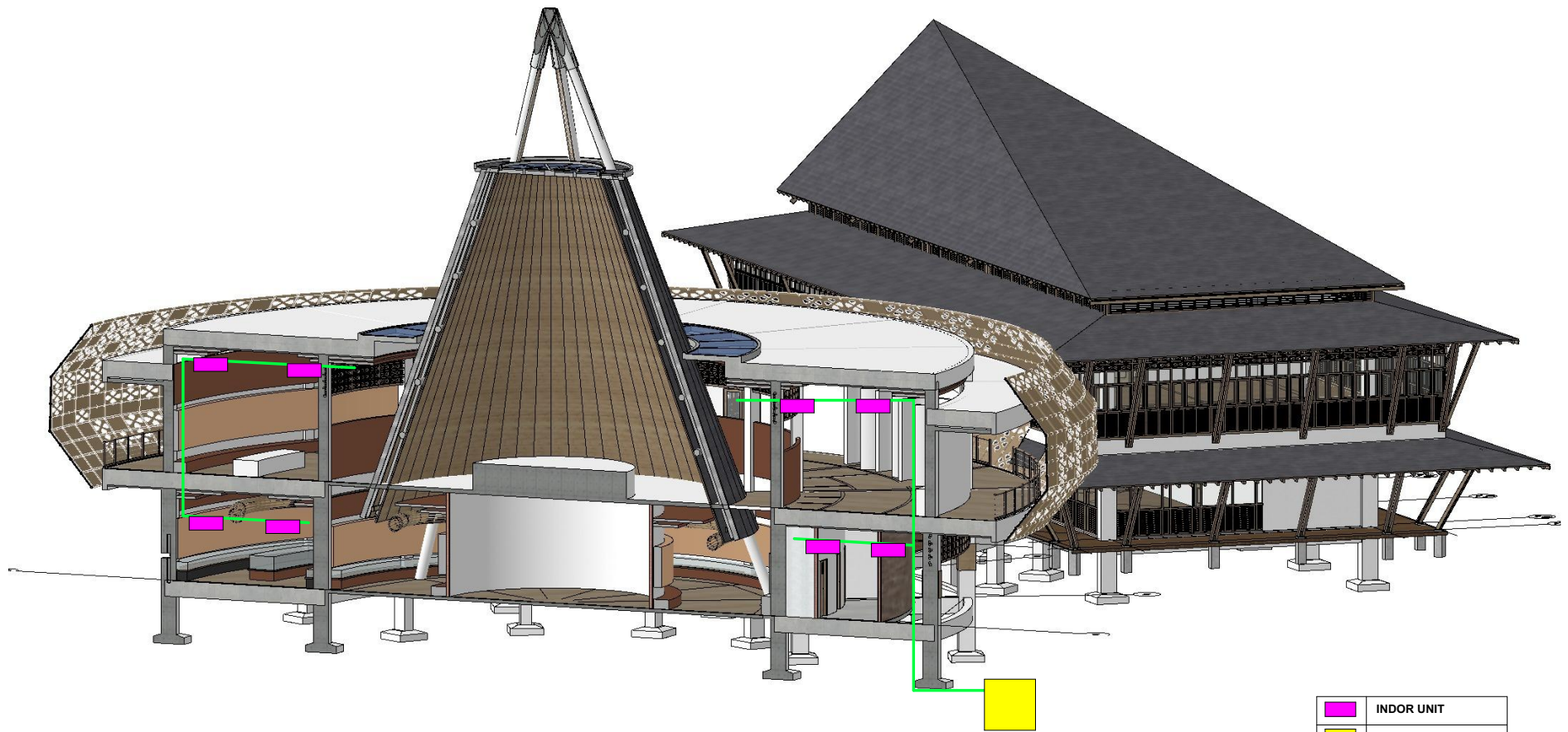
1:416,37



Gambar 4.44 skema pencahayaan alami

Sumber: Penulis 2025

# PENGHAWAAN BUATAN



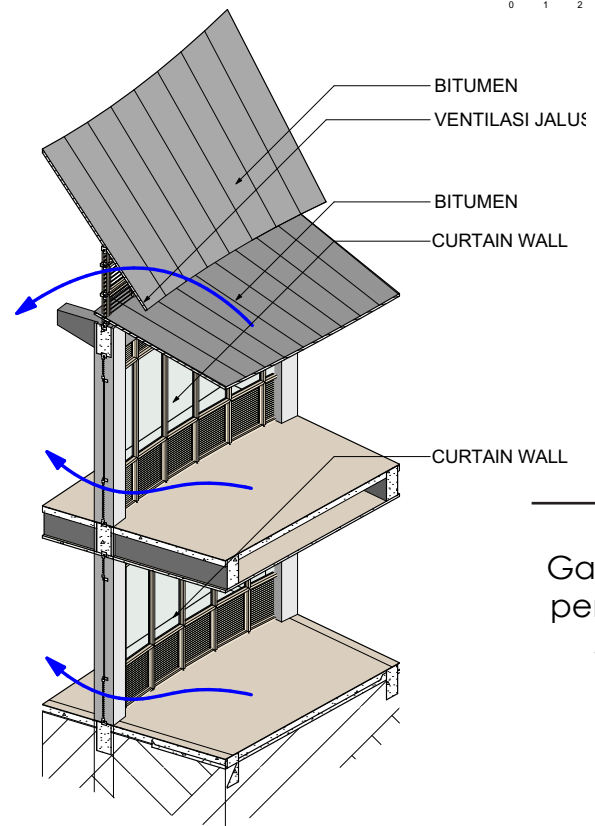
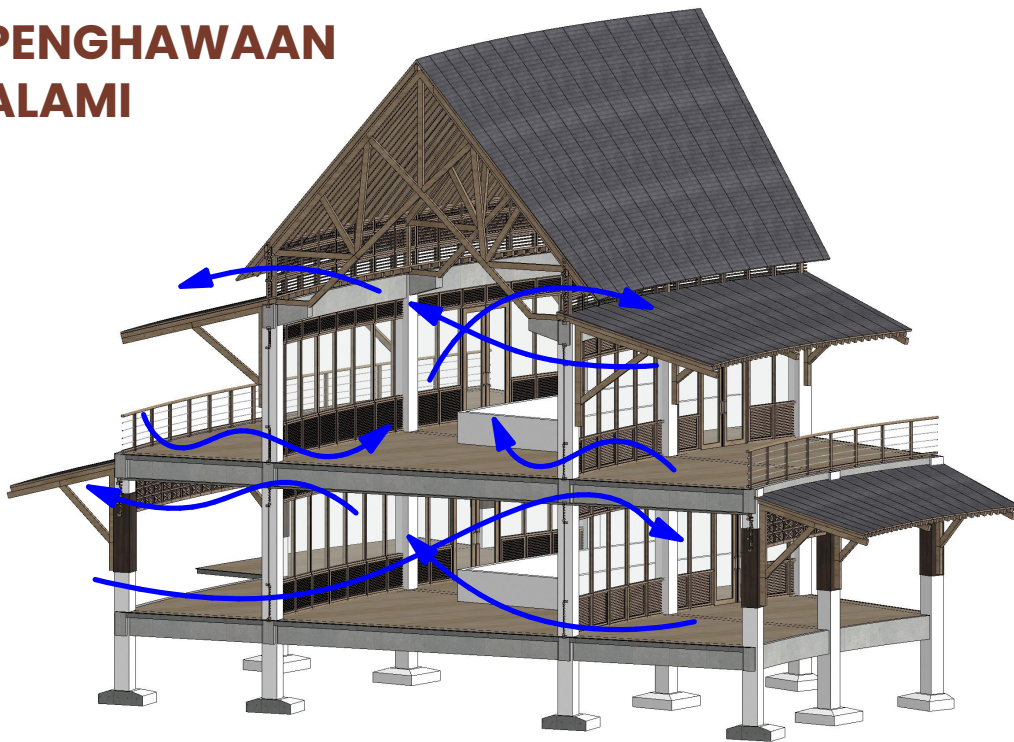
MUSEUM

SKALA 1:139,44

	INDOR UNIT
	OUTDOR UNIT
	JALUR PIPA REFRIJERAN



# PENGHAWAAN ALAMI



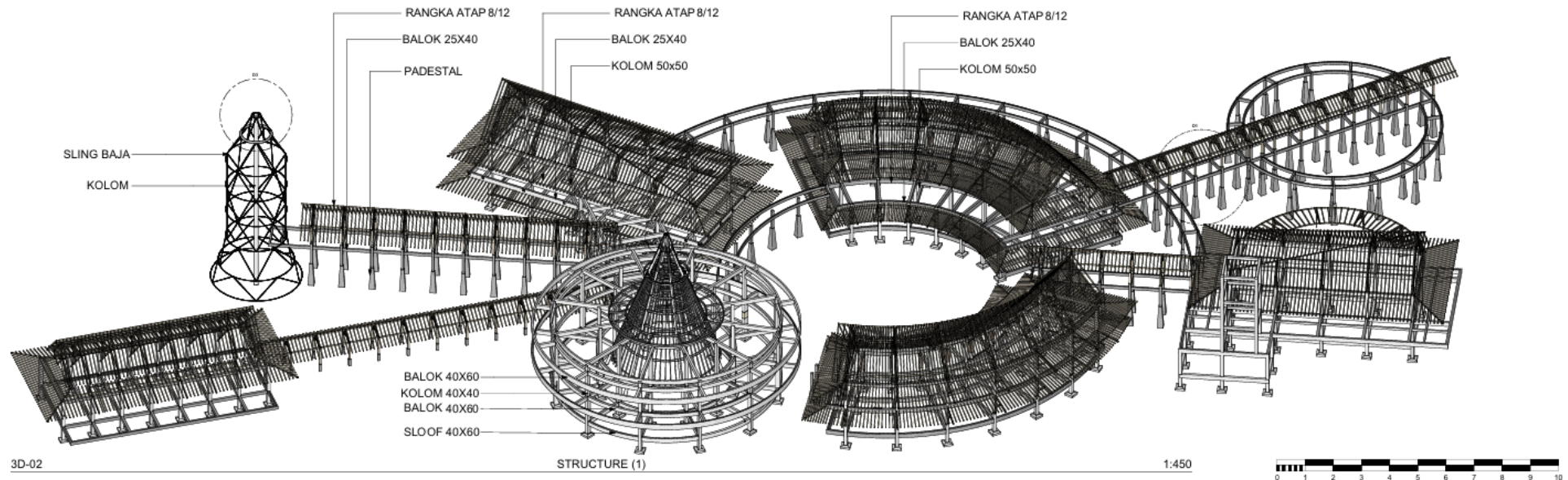
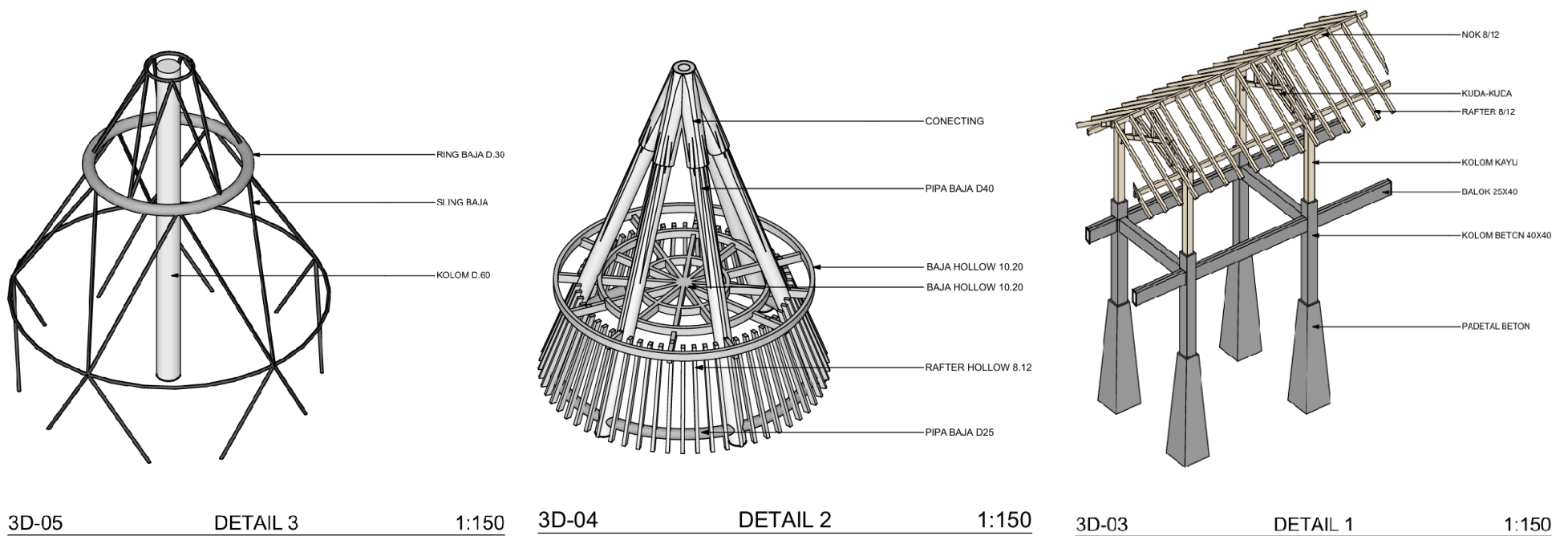
Gambar 4.45 skema penghawaan alami

Sumber: Penulis 2025

SKEMA PENGHAWAAN ALAMI

1:416,37

# STRUCTURE

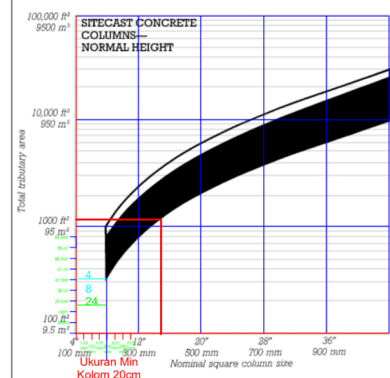


**PERHITUNGAN KOLOM**  
 TRIBUTARY AREA= LUAS TRIBUTARY AREA X JUMLAH LANTAI  
 (8X8) X 2  
 64 X 2  
 128 M2

**DIMENSI KOLOM= 40 min (sumber Sizing The Cultural System)**  
 40 X 1.2 (Beton 2.4 mpa)  
 4.8 (dibulatkan 50)

**PERHITUNGAN BALOK**  
 DIMENSI BALOK (h)= 1/21 X BENTANG  
 1/21 X 800  
 38.00 (dibulatkan 40 CM)  
 DIMENSI BALOK (l)= 2/3 X (h)  
 2/3 X 40  
 26.66 (dibulatkan 25 cm)

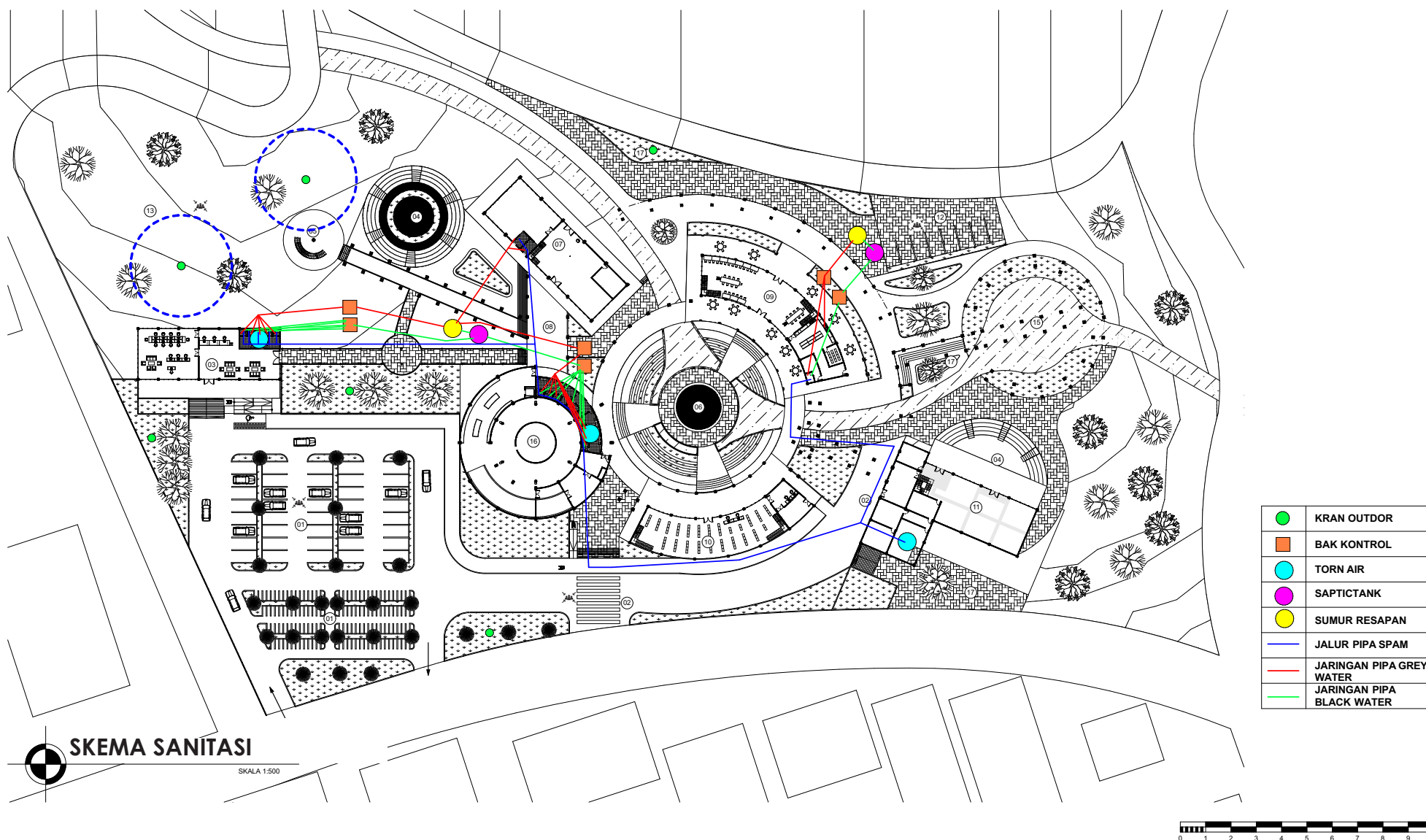
## SITECAST CONCRETE COLUMNS



Gambar 4.46 Skema Struktur

Sumber: Penulis 2025

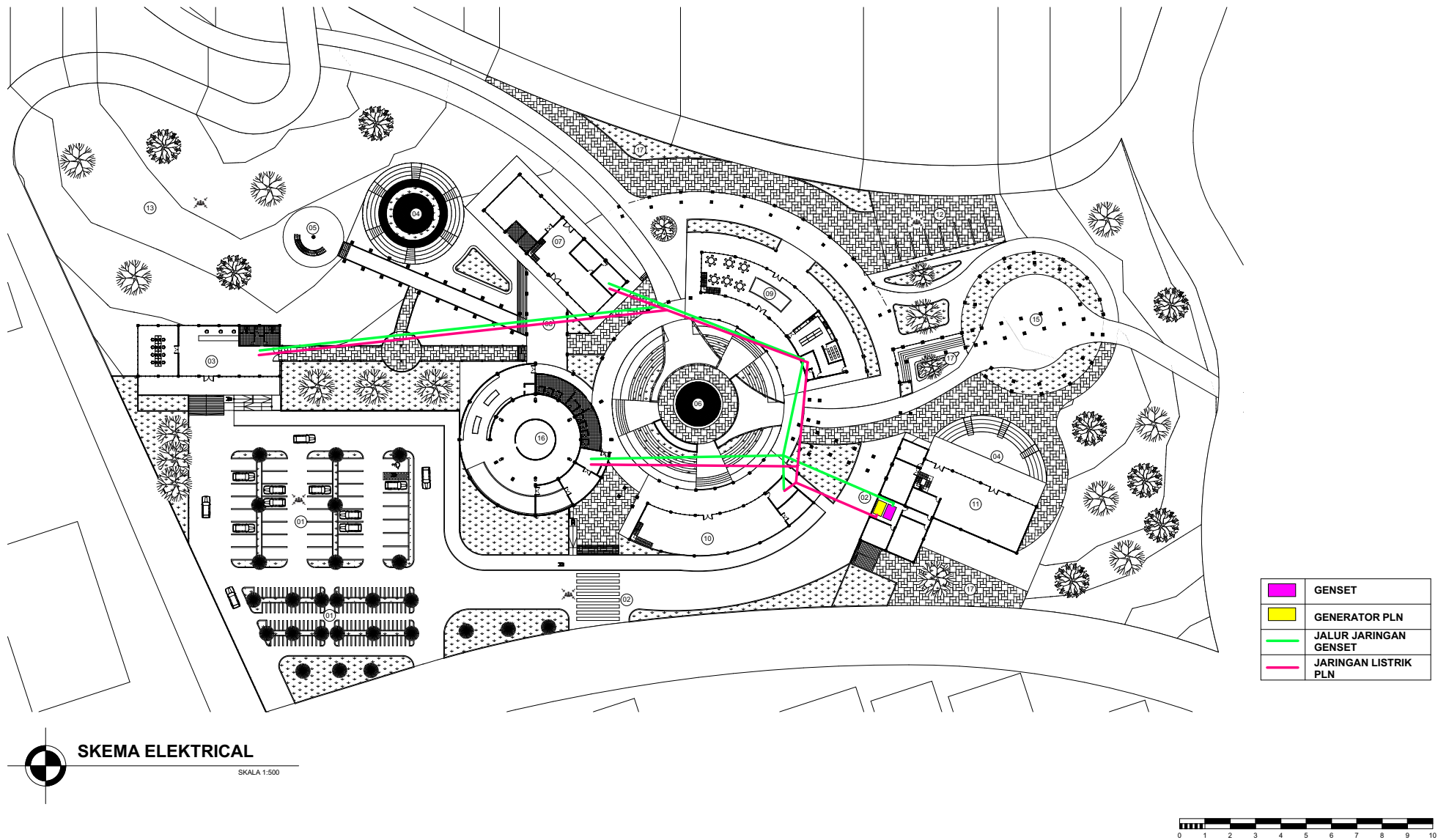
# SKEMA SANITASI



Gambar 4.47 Skema Sanitasi

Sumber: Penulis 2025

# SKEMA ELECTRICAL

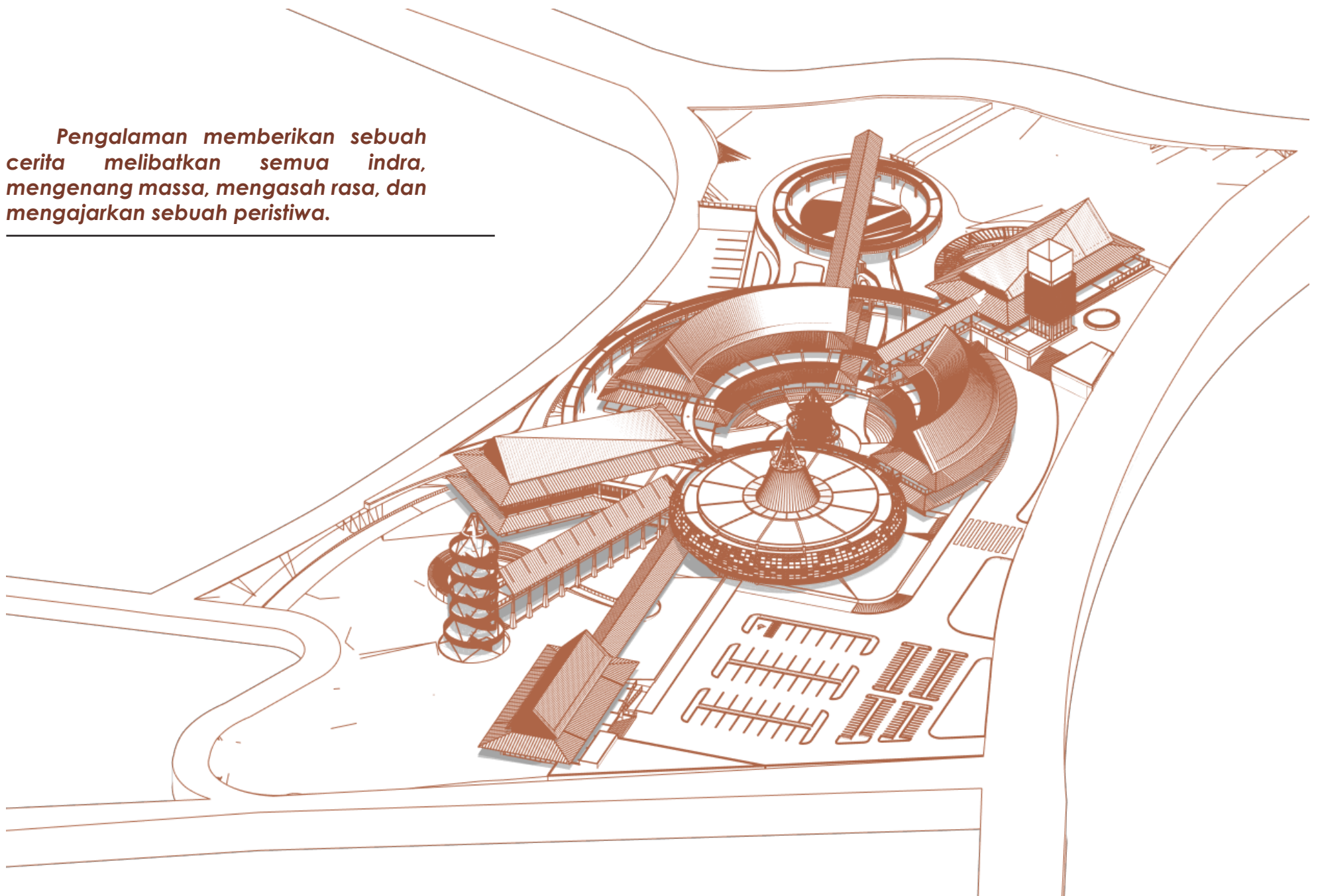


Gambar 4.48 Skema Electrical

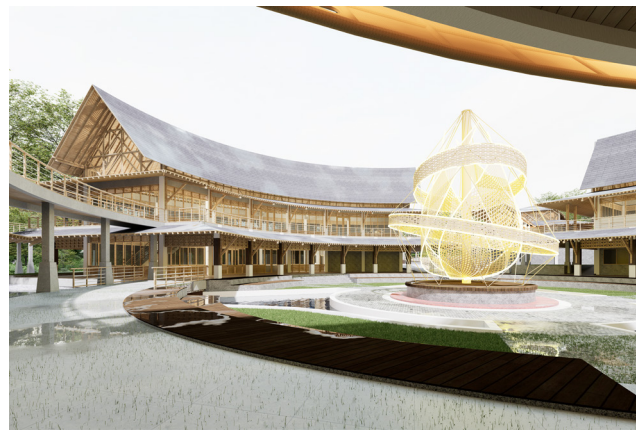
Sumber: Penulis 2025

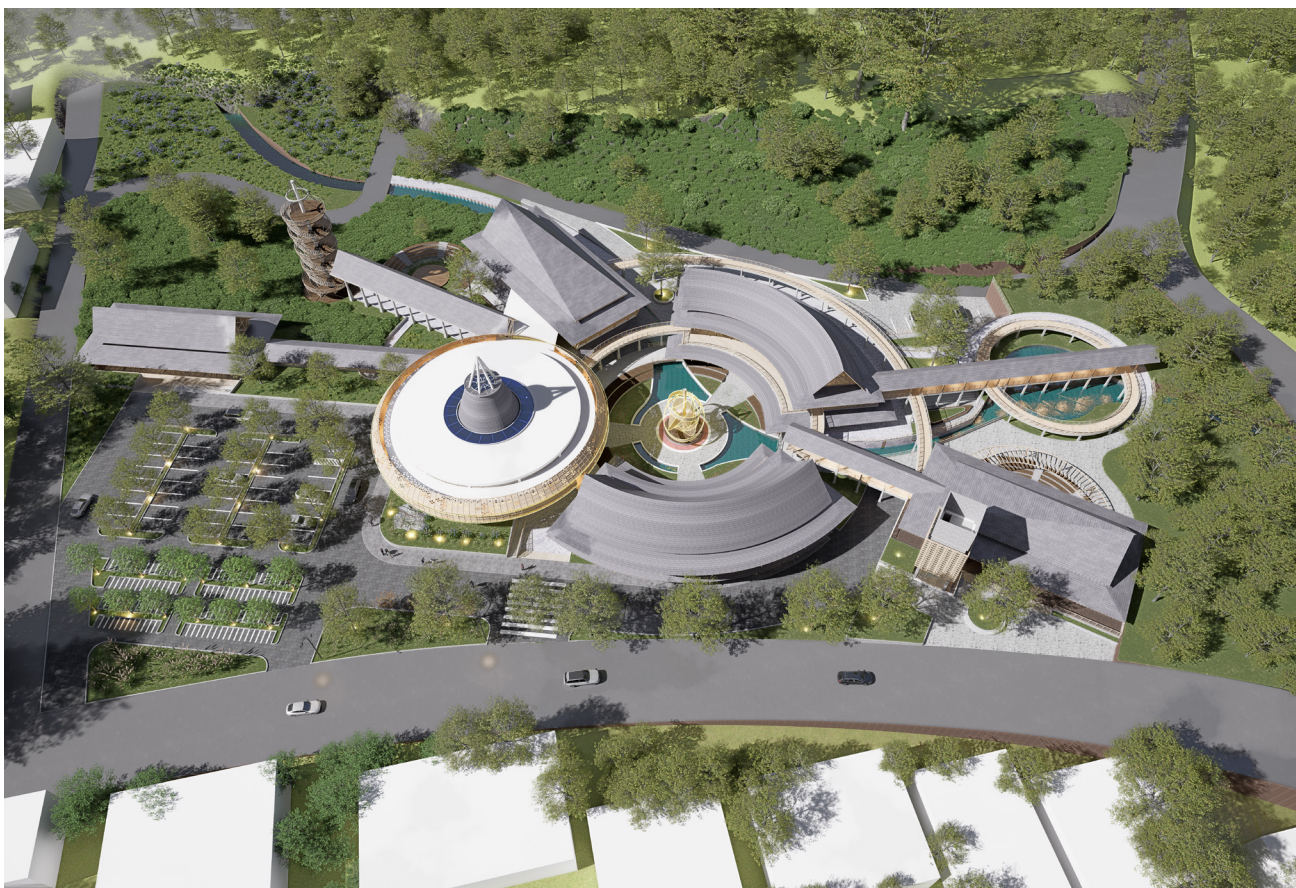
*Pengalaman memberikan sebuah cerita melibatkan semua indra, mengenang massa, mengasah rasa, dan mengajarkan sebuah peristiwa.*

---



# VISUALISASI EXTERIOR





## VISUALISASI INTERIOR





# BAB 5. EVALUASI DAN LAMPIRAN



## EVALUASI DAN LAMPIRAN

Berdasarkan hasil evaluasi ujian pendadaran, terdapat beberapa poin yang mendapatkan tanggapan dari dosen penguji maupun pembimbing. Masukan tersebut diberikan untuk meningkatkan kualitas perancangan desain agar lebih matang dan terarah. Adapun tanggapan yang perlu ditindaklanjuti adalah sebagai berikut:

### Penguji 1

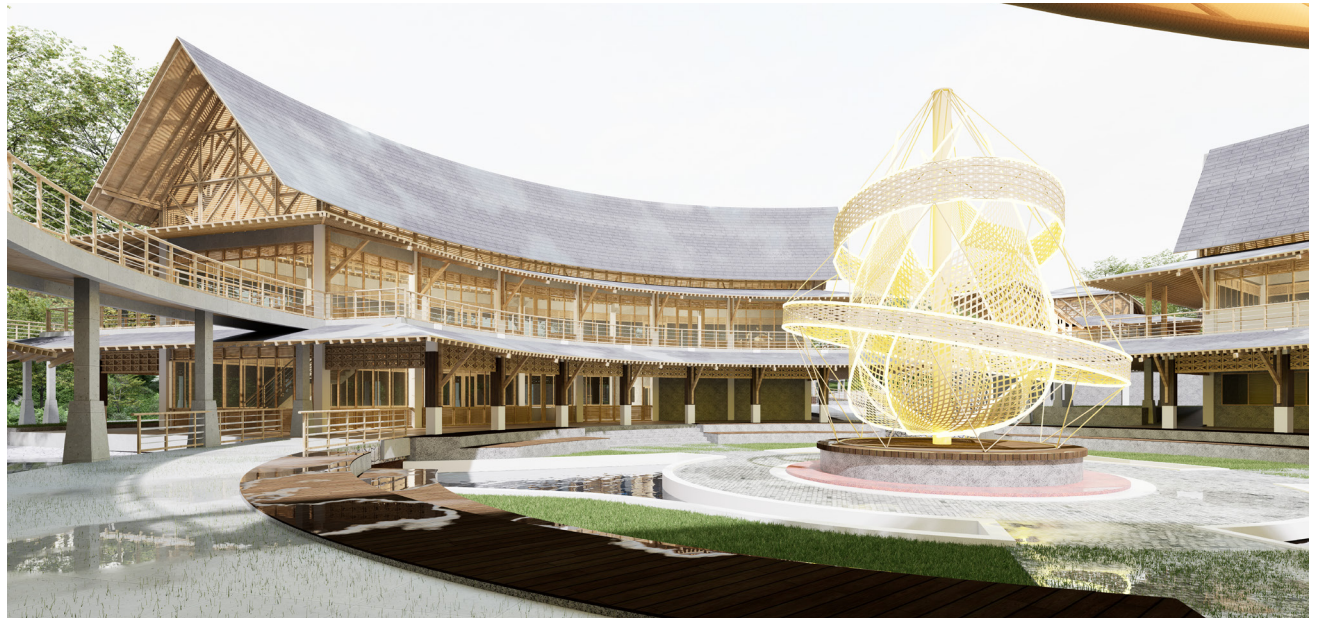
1. Bagaimana pertimbangan warna sebagai experience tourism
2. Bagaimana konsep tektile pada experience tourism
3. Auditori sebagai experience tourism
4. Bagaimana ploting ruang museum yang luas
5. Skala ruang pada store

### Penguji 2

1. Pencampuran bahasa asing pada judul kurang nyaman nyaman, apakah tidak ada bahasa padanannya
2. Pertimbangan bentuk massabangunan kenapa berbeda
3. Apakah teknologi atap factory sebagai permbuangan udara
4. Bagaimana treatment ruang khusus pada ruang dengan jenis teh berbeda pada factory

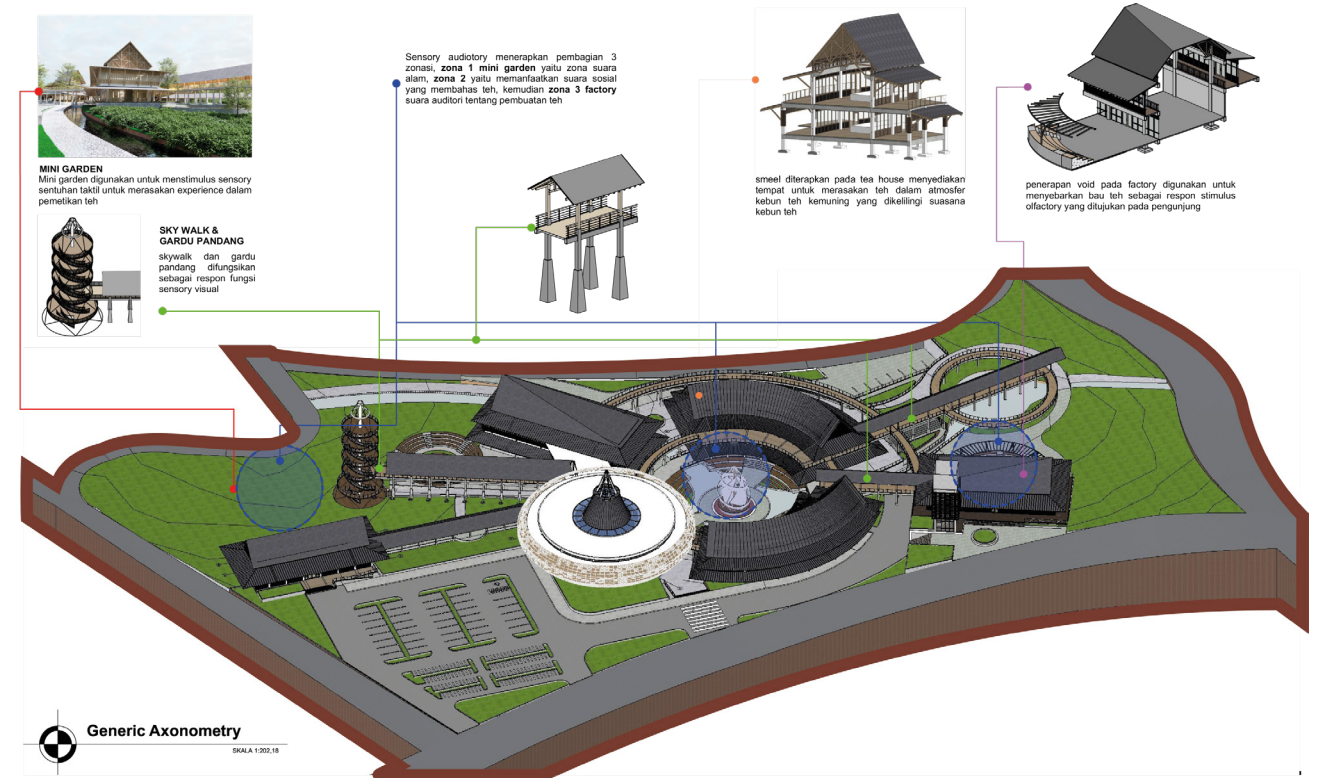
## PENERAPAN WARNA PADA RANCANGAN

Penerapan warna pada rancangan mengutamakan palet coklat sebagai representasi langsung dari karakter teh, sekaligus membangun suasana yang selaras dengan konsep living museum. Pemilihan warna ini juga merujuk pada estetika arsitektur vernakular, di mana material kayu menjadi elemen dominan yang menghadirkan kesan hangat, natural, dan kontekstual. Dengan demikian, warna coklat tidak hanya berfungsi sebagai simbol identitas teh, tetapi juga memperkuat kedekatan ruang dengan budaya lokal serta karakter alami kawasan Kebun Teh Kemuning.



## TAKTILE PADA BANGUNAN

Penerapan konsep taktil sejauh ini lebih banyak merujuk pada zonasi dan aktivitas pengguna, khususnya pada Mini Garden of Tea serta area workshop, di mana pengunjung dapat menyentuh daun, meracik bahan, dan melakukan interaksi langsung. Namun, konsep taktil tersebut belum sepenuhnya diterjemahkan ke dalam elemen arsitektur. Integrasi taktil dalam desain arsitektural perlu diwujudkan melalui pemilihan material bertekstur, elemen permukaan yang diraba, serta detail-detail konstruksi yang memungkinkan pengalaman sentuhan menjadi bagian dari alur berkunjung, sehingga aspek taktil hadir secara holistik dalam bangunan maupun lingkungannya.



## AUDIOTORY PADA BANGUNAN

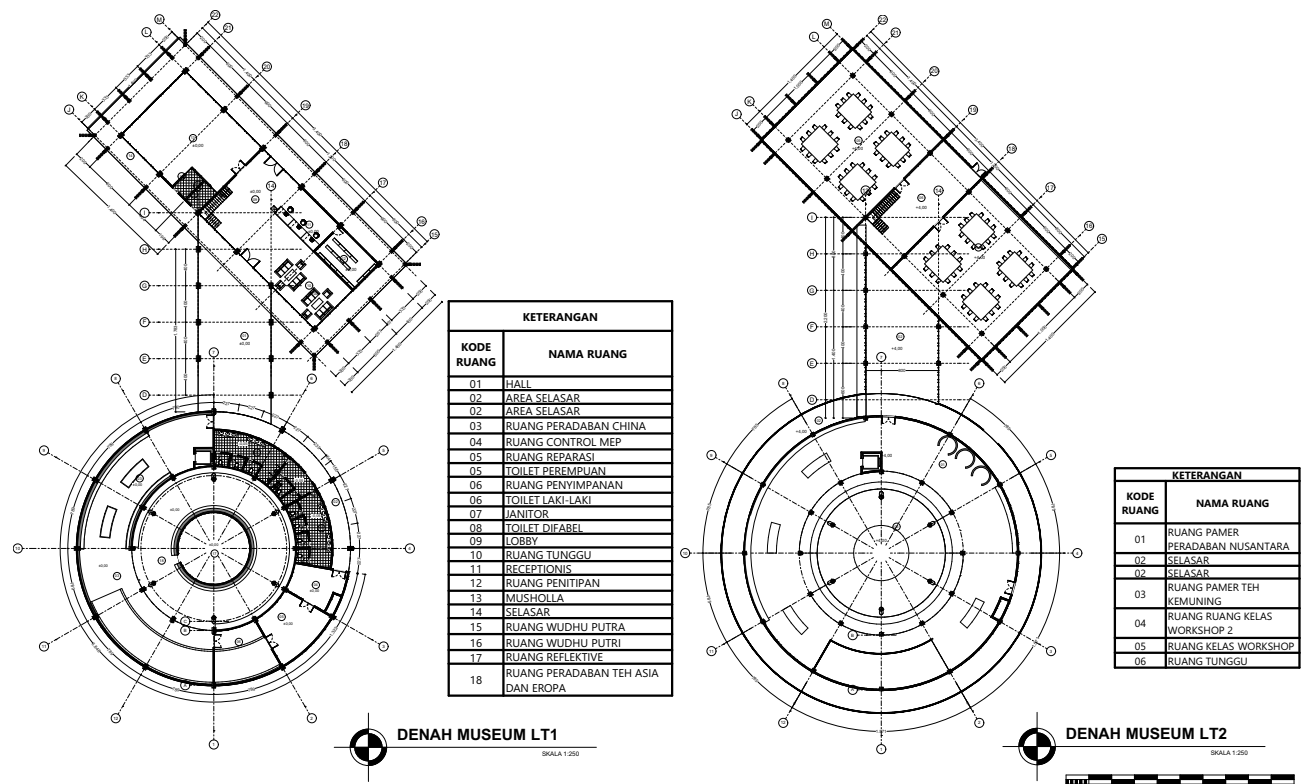
Penerapan elemen auditori sebagai bagian dari experience tourism pada kawasan ini dibagi ke dalam tiga zona utama, yang masing-masing dirancang untuk menghadirkan karakter pengalaman suara yang berbeda. Namun, pembagian zonasi tersebut juga menyebabkan adanya beberapa bagian tapak yang tidak tersentuh oleh elemen auditori, sehingga pengalaman yang dihasilkan menjadi tidak merata di seluruh area. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi aspek pendengaran masih perlu dioptimalkan agar pengalaman wisata yang dihadirkan lebih menyeluruh, berkesinambungan, dan mampu mendukung narasi ruang secara lebih konsisten.



## PLOTING PAMERAN PADA MUEUM

Ploting pameran dirancang untuk menggambarkan alur perjalanan peradaban teh sejak awal kemunculannya hingga masuk dan berkembang di Nusantara. Alur pertama menarasikan sejarah teh di Tiongkok melalui infografis dan artefak yang merepresentasikan tradisi awal budaya teh. Selanjutnya, perjalanan berlanjut pada fase perdagangan global melalui Jalur Sutra, yang menunjukkan bagaimana teh mulai menyebar ke berbagai wilayah dunia.

Narasikemudianmemasukimasa kolonial, ketika teh mulai dibudidayakan dan dikembangkan secara intensif di wilayah Nusantara. Bagian ini menampilkan perubahan sistem produksi, komodifikasi, serta pengaruh kolonial terhadap pola konsumsi teh di Indonesia. Alur pameran ditutup dengan perkembangan budaya teh masa kini, termasuk transformasinya menjadi budaya "ngeteh" yang telah menyatu dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

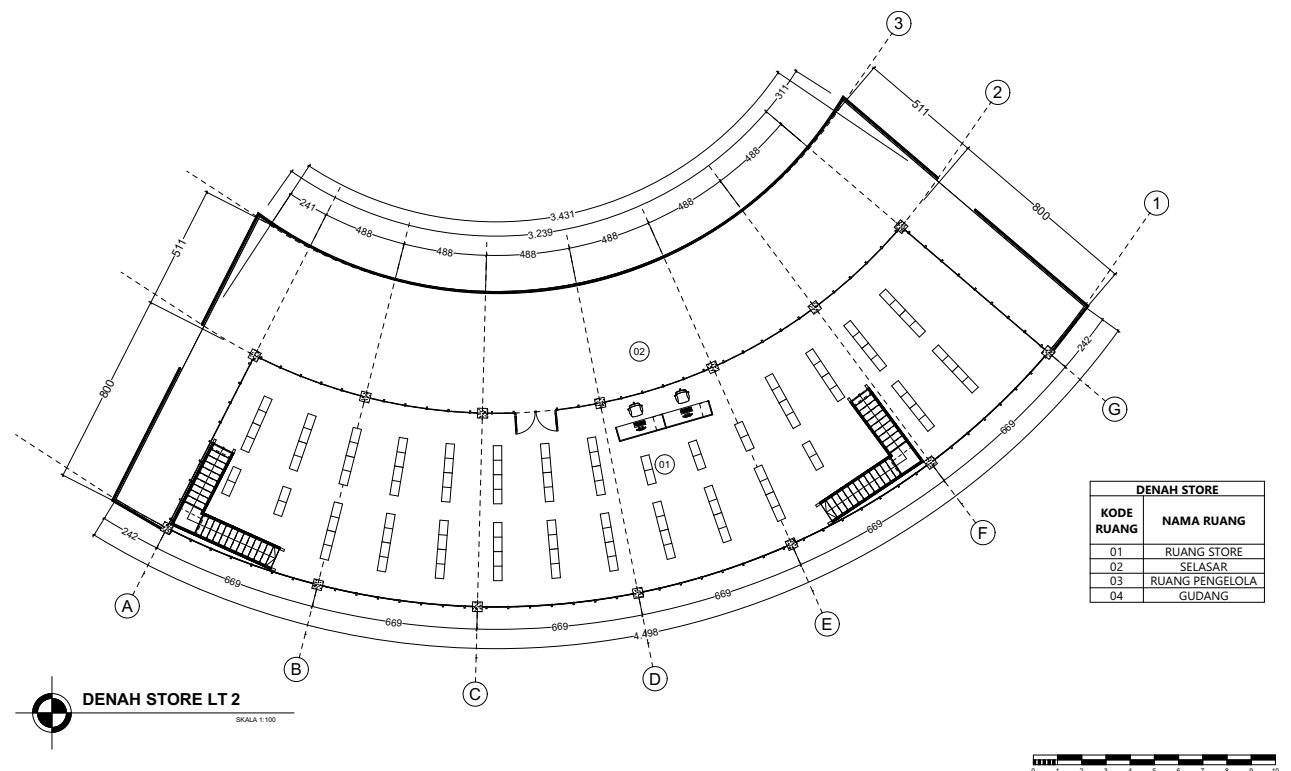
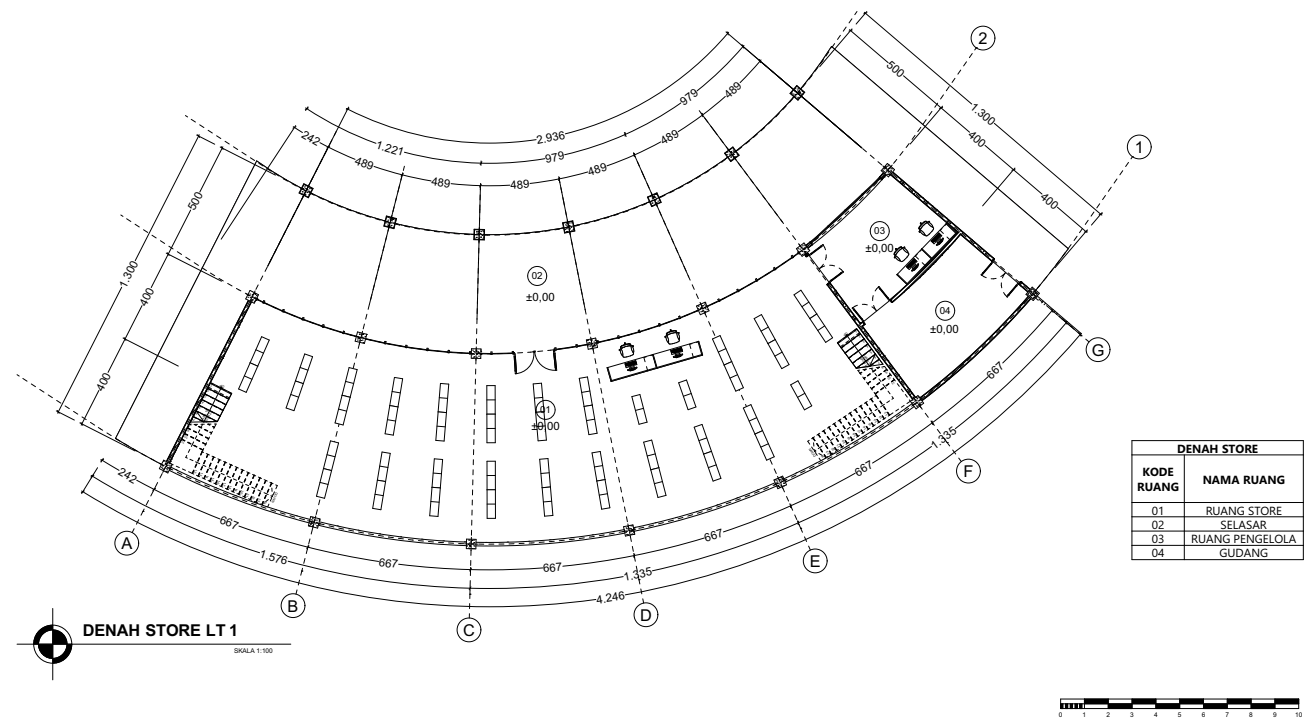


## SKALA RUANG PADA STORE

Ukuran store sebesar 40 x 7 meter dipilih untuk mengakomodasi kebutuhan fungsi ruang yang cukup kompleks sekaligus menjaga kenyamanan sirkulasi pengunjung. Dimensi memanjang ini memungkinkan penyusunan display produk yang terarah dan mudah dibaca, sehingga alur pengunjung dapat mengalir secara natural dari pintu masuk menuju area transaksi tanpa terjadi penumpukan.

Lebar 7 meter memberikan ruang yang ideal untuk penataan rak display di kedua sisi serta koridor tengah yang luas, sehingga pengunjung dapat bergerak dengan leluasa meskipun dalam kondisi ramai. Sementara panjang 40 meter memungkinkan integrasi beberapa zona penting seperti area display produk teh, merchandise, workshop kecil, ruang storytelling, dan kasir, tanpa mengganggu fungsi utama store sebagai ruang komersial dan edukatif.

Selain itu, ukuran ini mempertimbangkan keterhubungan dengan massa bangunan utama museum, kapasitas pengunjung harian, dan potensi pengembangan produk lokal, sehingga store dapat berfungsi optimal sebagai fasilitas pendukung pengalaman wisata serta meningkatkan nilai ekonomi kawasan.



## KOMBINASI PENULISAN BAHASA ASING PADA JUDUL

Penggunaan istilah *living museum* dan *experiential tourism* pada judul skripsi tidak dapat digantikan dengan padanan bahasa Indonesia karena keduanya merupakan istilah baku dalam literatur internasional maupun praktik kepariwisataan. Istilah *living museum* telah digunakan secara luas oleh lembaga resmi seperti International Council of Museums (ICOM) untuk merujuk pada museum yang menampilkan aktivitas budaya secara hidup dan interaktif, sehingga tidak memiliki padanan tunggal yang mampu menggambarkan konsep tersebut secara tepat. Di Indonesia, istilah ini juga telah diadopsi dalam praktik pariwisata, misalnya pada penamaan destinasi oleh Dinas Pariwisata Yogyakarta. Sementara itu, *experiential tourism* merupakan istilah yang mapan dalam kajian pariwisata global, terutama setelah dipopulerkan oleh Pine & Gilmore (1999) melalui teori *experience economy*, dan digunakan luas dalam penelitian akademik untuk menjelaskan bentuk wisata berbasis pengalaman mendalam. Karena kedua istilah tersebut memiliki makna terminologis khusus yang tidak dapat diterjemahkan tanpa kehilangan konteks konseptual, penggunaannya dalam judul dipertahankan.



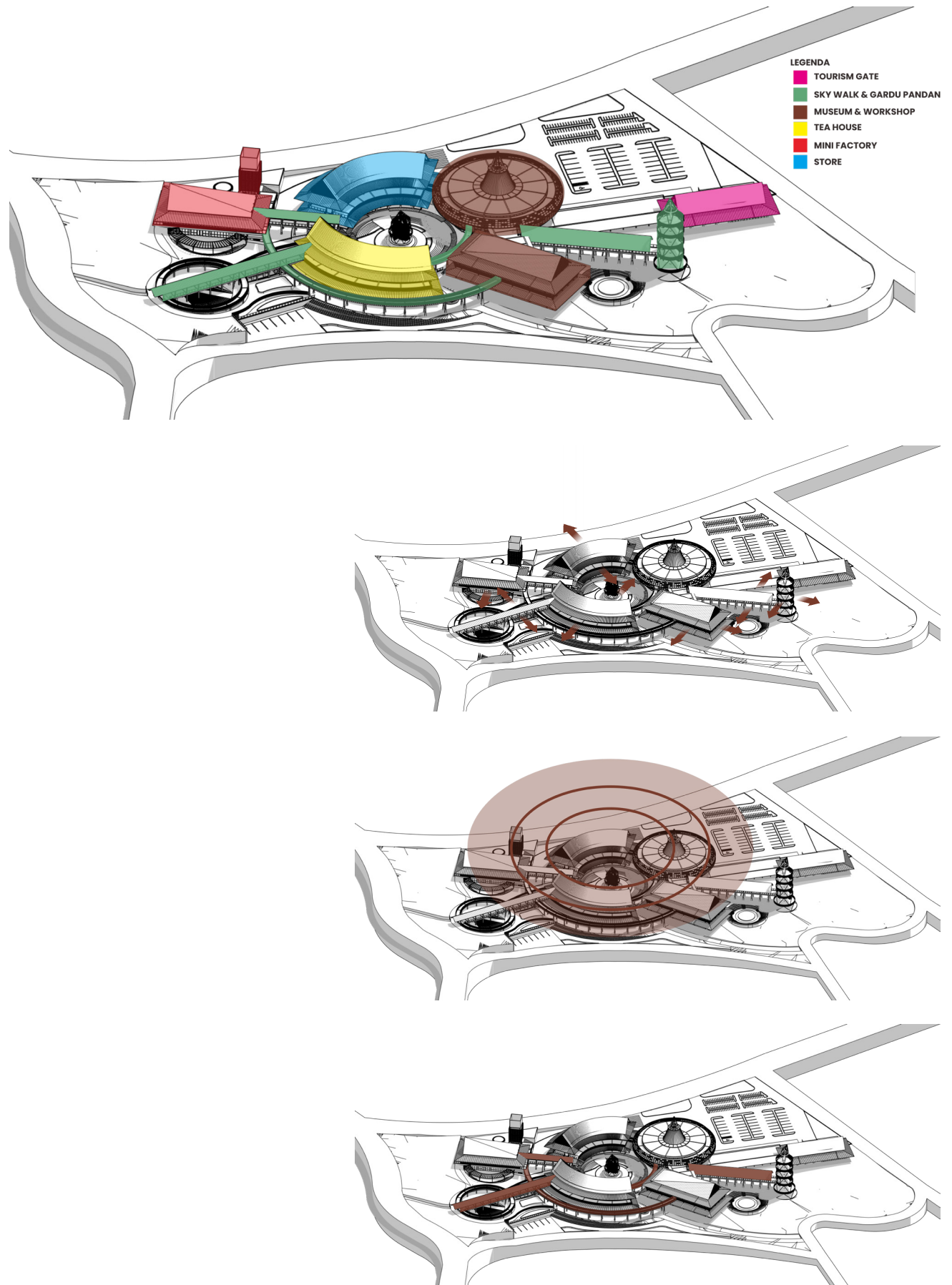
Perancangan *Living Museum Of Tea* Dengan  
**Pendekatan Ruang *Experiential Tourism*** di  
Kawasan Kebun Teh Kemuning, Ngargoyoso,  
Karanganyar, Jawa Tengah

## PERTIMBANGAN BENTUK MASSA

Pembentukan massa bangunan dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman ruang yang berbeda pada setiap fungsinya. Massa yang bersifat panoramik, seperti tea house, dibentuk melengkung sebagai respons terhadap konteks lanskap, sehingga pengunjung dapat menikmati visual yang lebih luas ke arah hamparan kebun teh. Pada area workshop, massa dibuat berbentuk kotak untuk menghadirkan kesan formal, teratur, dan fungsional, sekaligus menjaga orientasi visual tetap mengarah pada sisi yang paling optimal.

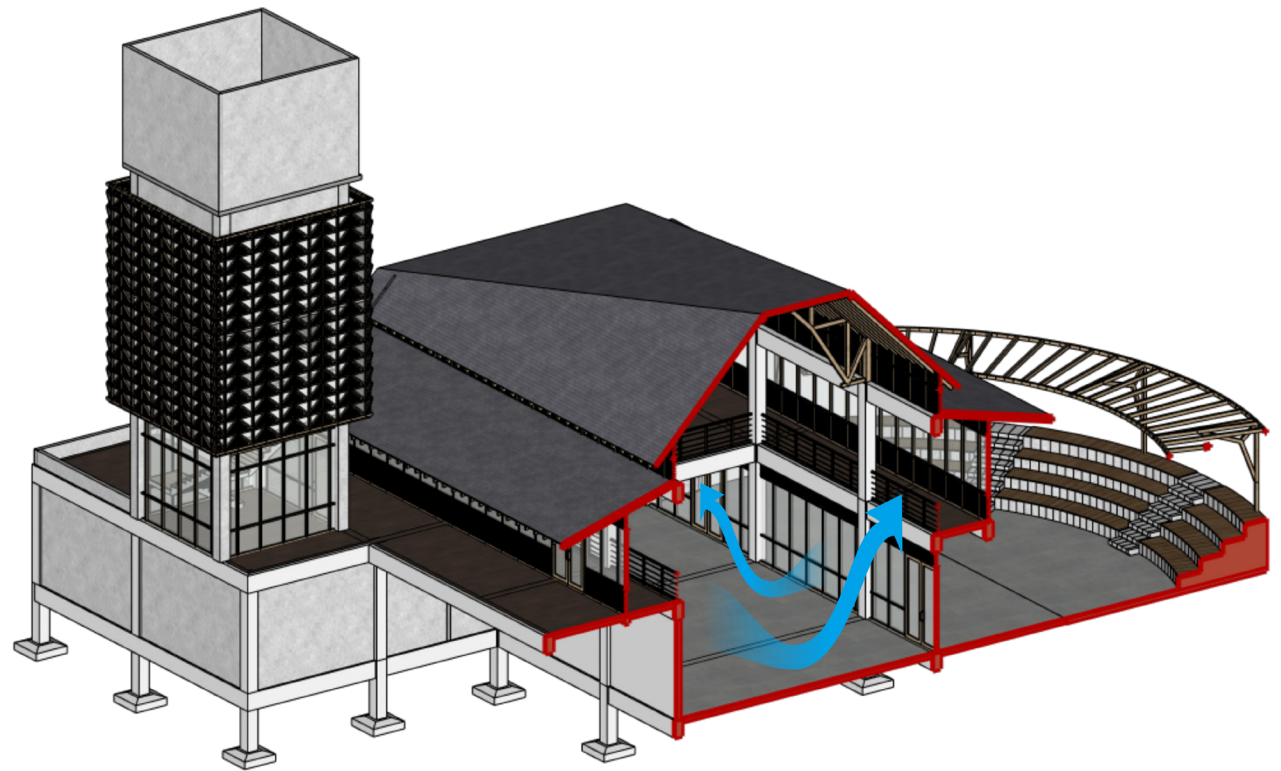
Selanjutnya, pada area store, bentuk massa juga dibuat melengkung untuk mengakomodasi pola sirkulasi radial. Strategi ini mempermudah penghubungan antar ruang sekaligus menyelaraskan alur pergerakan pengunjung dari zona sebelumnya. Pada bangunan museum, bentuk lingkaran dipilih sebagai representasi yang lebih ikonik dan mudah dikenali dari kejauhan. Bentuk tersebut juga menyimbolkan tumpeng—ikon budaya yang melambangkan rasa syukur—sehingga museum dapat tampil sebagai pusat perhatian dan menarik kunjungan.

Adapun massa factory dipertahankan dengan bentuk kotak untuk memberikan kesan formal sekaligus memudahkan pengaturan alur kerja industri yang membutuhkan struktur ruang yang lebih efisien, terukur, dan stabil. Pendekatan variasi bentuk ini tidak hanya memberikan kekhasan pada setiap bangunan, tetapi juga membangun pengalaman ruang yang kaya, terarah, dan selaras dengan fungsi masing-masing massa.

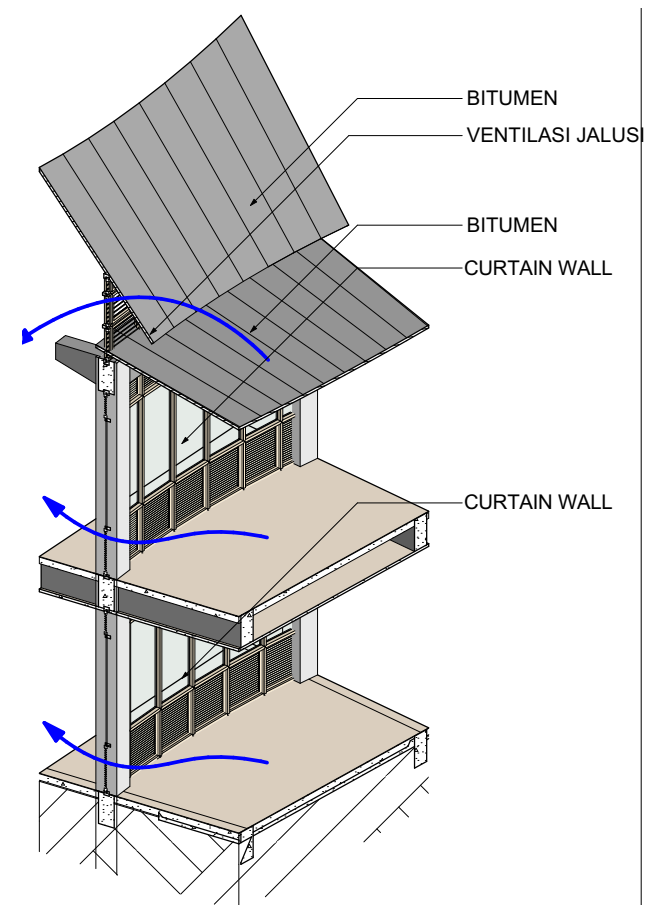
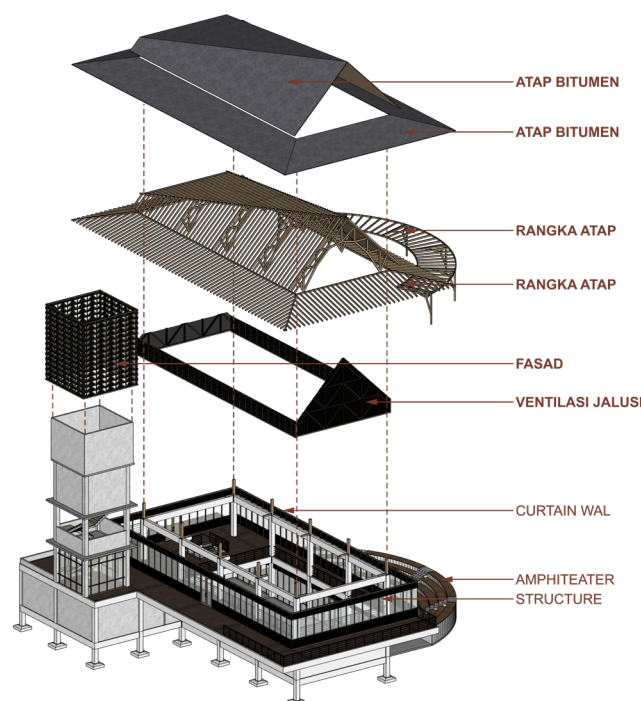


## TEKNOLOGI VENTILASI PADA ATAP

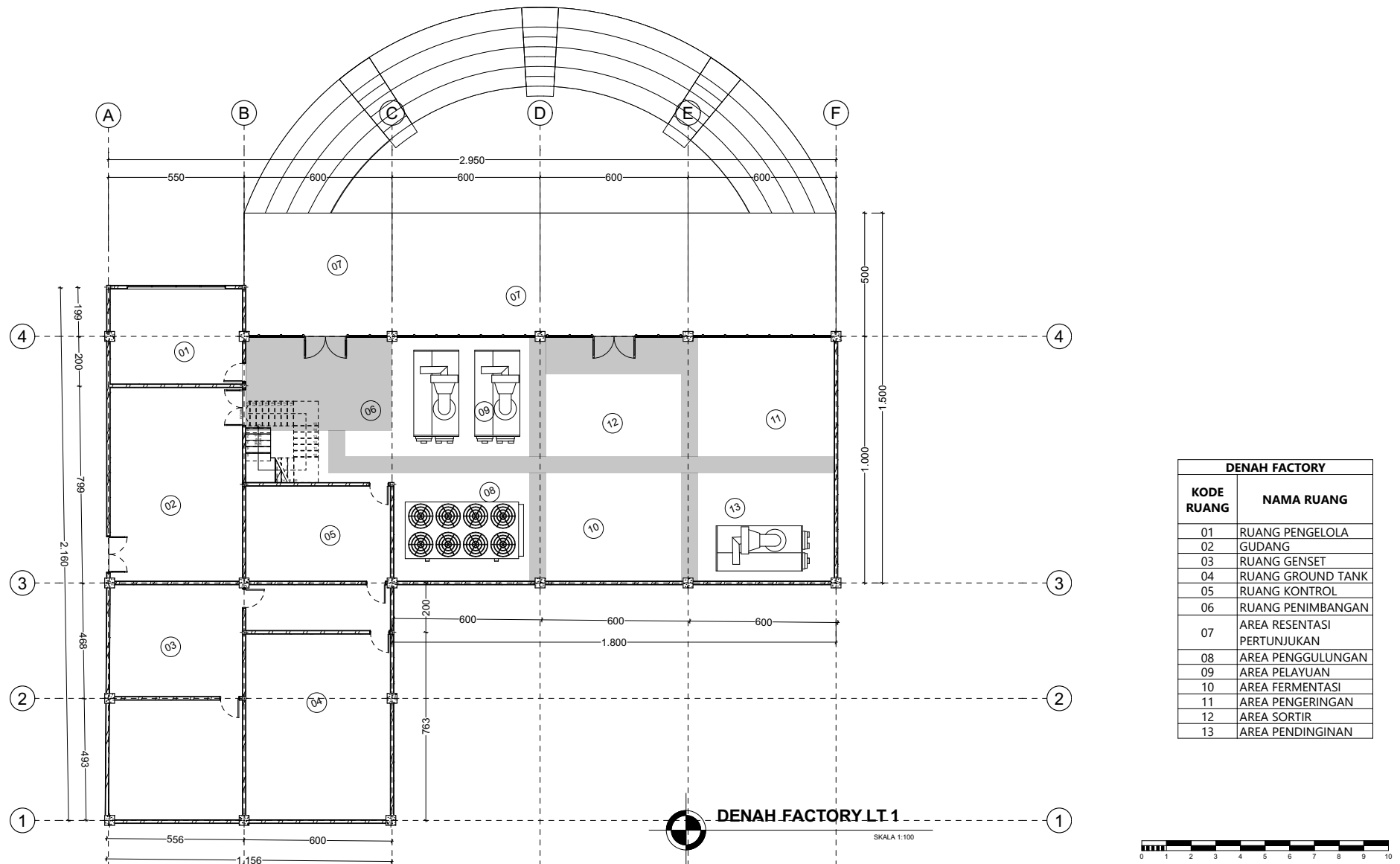
Ventilasi pada selubung bangunan menggunakan sistem jalusi yang ditempatkan pada bagian atas dan bawah dinding. Pengaturan ini memungkinkan udara dingin masuk melalui jalusi bagian bawah, sementara udara panas dapat keluar melalui jalusi di bagian atas. Pergerakan udara ini menciptakan mekanisme cross ventilation yang efektif di dalam bangunan. Dengan demikian, sistem ventilasi alami ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kenyamanan termal dan mendukung proses penghawaan pada bangunan factory secara lebih efisien.



Pada bangunan factory, atap dirancang dengan perbedaan ketinggian dan lantai dua dibuat void untuk mengoptimalkan performa ventilasi alami. Strategi ini memungkinkan udara panas yang dihasilkan dari proses pelayuan dan pengeringan teh bergerak naik secara alami menuju area atap yang lebih tinggi. Perbedaan elevasi atap—satu sisi lebih tinggi dan sisi lainnya lebih rendah—menciptakan aliran udara yang terarah, sehingga udara panas terdorong menuju bagian atap yang lebih tinggi. Pada bagian tersebut kemudian dipasang jalusi ridge vent (gunungan jalusi) yang berfungsi sebagai outlet untuk melepaskan udara panas dari dalam bangunan. Dengan demikian, sistem ini meningkatkan efisiensi penghawaan, menjaga kondisi termal ruang produksi, serta mendukung kelancaran proses pengolahan teh.



## RUANG KHUSUS PADA FACTORY



Pada ruang pengolahan teh, lantai (floor zoning) dirancang sebagai penanda tahapan proses produksi, sehingga setiap blok kegiatan—mulai dari pelayuan, penggulangan, fermentasi, hingga pengeringan—tersusun secara jelas dan berurutan. Denah pada bangunan factory dibuat dengan konsep open plan untuk memaksimalkan visibilitas dan keterbacaan alur proses secara kognitif. Dengan ruang yang terbuka, pekerja maupun pengunjung dapat lebih mudah memahami urutan kerja, memantau aktivitas produksi, serta menjaga efisiensi pergerakan di dalam area pabrik. Konsep ini sekaligus mendukung terciptanya ruang kerja yang fleksibel, adaptif, dan komunikatif.

Terkait proses khusus pada tahap fermentasi, daun teh didiamkan pada suhu ruang dalam kondisi yang stabil dan terkontrol. Tahap ini merupakan fase penting dalam pembentukan kualitas teh, karena reaksi enzimatik yang terjadi akan memengaruhi perubahan warna, aroma, dan cita rasa. Selama proses ini, daun teh dibiarkan berinteraksi dengan oksigen untuk menghasilkan karakter teh yang khas sesuai jenisnya. Pengaturan suhu, kelembapan, serta durasi fermentasi menjadi faktor utama yang memastikan hasil akhir memiliki kualitas yang konsisten dan sesuai standar produksi.



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: 123758243/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Fitriyanto  
Nomor Mahasiswa : 21512083  
Pembimbing : Dr. Ir. Ar. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Living Museum of Tea dengan Pendekatan Ruang  
Experiential Tourism di Kawasan Kebun Teh Kemuning, Ngargoyoso,  
Karanganyar, Jawa Tengah

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **6 (Enam) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 12/5/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

# GAMBAR PERANCANGAN





# SILO

Perancangan *Living Museum of Tea* Dengan Pendekatan **Ruang Experiential Tourism** Di Kawasan Kebun Teh Kemuning, Ngargoyoso, Karanganyar, Jawa Tengah

Perkebunan teh Kemuning di Ngargoyoso, Karanganyar, merupakan salah satu kawasan agrowisata potensial di Jawa Tengah yang menyimpan nilai sejarah, budaya, dan lanskap alam yang khas. Namun, pemanfaatannya sebagai destinasi wisata edukatif dan berkesan masih belum optimal. Perancangan ini mengusung perancangan Living Museum Java Tea dengan pendekatan ruang Experiential Tourism sebagai upaya untuk menghidupkan kembali narasi budaya teh lokal melalui pengalaman langsung dan interaktif. Pendekatan ini menekankan pada penciptaan ruang yang mampu melibatkan pancaindra pengunjung sefara menyeluruh, mulai dari proses pengolahan teh, edukasi sejarah, hingga aktivitas wisata yang partisipatif. Konsep desain disusun dengan memperhatikan karakteristik tapak, integrasi lanskap, serta pola sirkulasi yang mendukung alur pengalaman. Strategi perancangan meliputi pembagian zona fungsional seperti zona edukasi, produksi, rekreasi, dan konservasi yang saling terhubung secara spasial dan naratif.

## LATAR BELAKANG



Dinamika Konflik Wisata, Industri Dan Petani

Sejarah Perkembangan Perkebunan Teh Indonesia

Perkembangan Industri The Di Kemuning

### PREMIS

The adalah bagian penting budaya Indonesia, namun produksi nasional masih rendah sehingga perlu pengembangan untuk meningkatkan daya saing dan potensi wisatanya.

### TEH KEMUNING: SAKSI SEJARAH

Kebun Teh Kemuning adalah warisan perkebunan teh masa kolonial yang mengalami berbagai pergantian pengelolaan dan tetap bertahan sebagai sentra teh hingga kini.

### KEMUNING SEBAGAI WISATA

Kawasan Kebun Teh Kemuning memiliki potensi besar namun belum optimal akibat pembangunan wisata yang mengurangi lahan teh, sehingga perlu pengembangan berkelanjutan agar daya tarik, ekonomi, dan lingkungan tetap terjaga.

### BUDAYA NGETEJ DI JAWA

Tradisi ngetej di Jawa lahir dari akulturasi budaya Belanda, Inggris, dan Jawa, menghasilkan tradisi ngetej yang kini menjadi kebiasaan masyarakat dan hadir dalam berbagai acara adat hingga ranah komersial.

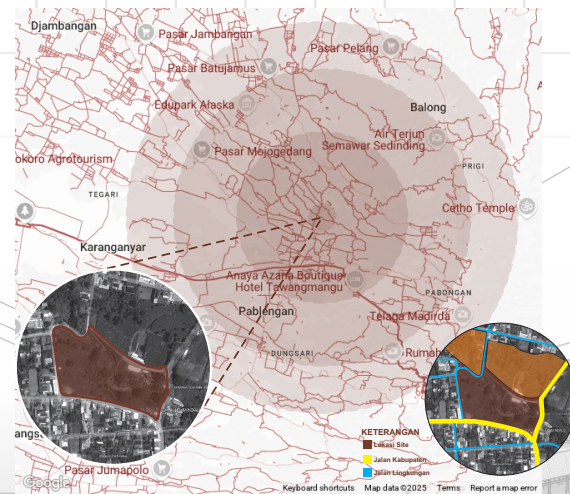
### TRADISI MASYARAKAT SEKITAR

Tradisi Bedhayan Pukut Putri adalah tarian khas Kemuning sebagai ungkapan syukur atas panen teh, dipentaskan di tengah kebun dan menjadi identitas budaya yang mendukung pariwisata berbasis pengalaman.

### INDUSTRI TEH KEMUNING

Kebun Teh Kemuning adalah sentra teh bersejarah dengan potensi agribisnis dan wisata agrikultur besar, namun belum optimal sehingga perlu pengembangan eco wisata berkelanjutan untuk menjaga kelestarian lahan dan ekonomi masyarakat.

## LOKASI SITE



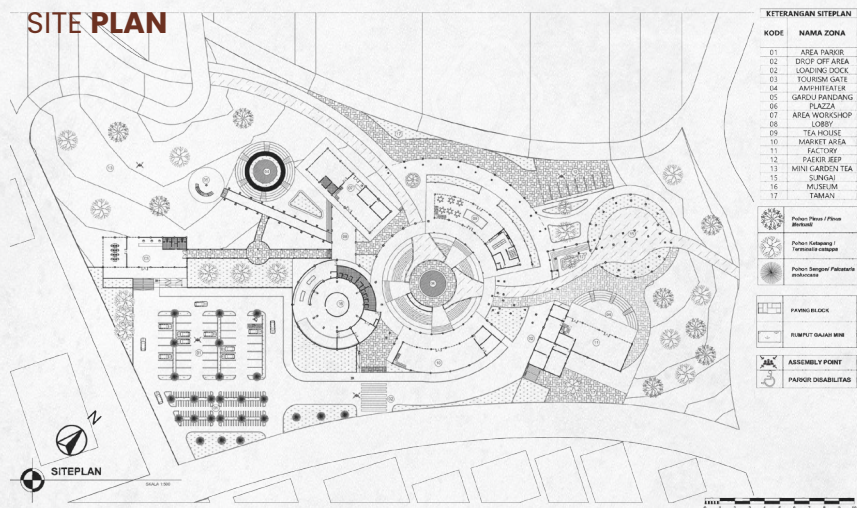
Site berlokasi di Desa Kemuning, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah, yang merupakan kawasan wisata sekaligus perkebunan teh milik PT Rumpun Sari Kemuning. Berdasarkan RTRW Kabupaten Karanganyar, area ini termasuk zona perkebunan dengan permukiman padat di sekitarnya. Lahan diperbolehkan dikembangkan sebagai kawasan pariwisata berbasis pertanian sesuai ketentuan Permen ATR/BPN Nomor 8 Tahun 2024 Pasal 78 ayat 3.

## PENELUSURAN PERSOALAN

<b>OBJECT</b>	Perancangan Wisata Kebun Teh Kemuning			
<b>ISU</b>	kemuning wisata unggulan Karanganyar	lahan kebun teh yang berkurang	potensi sebagai wisata edukasi	industri teh yang stagnan
<b>KONTEKS ISU</b>	fungsi wisata yang tidak tepat sasaran	eksploitasi kebun teh yang merugikan petani	kerusakan ekologi kebun teh	minimnya wisata edukasi berbasis sumber daya
<b>GENERAL PROBLEM</b>	bagaimana merancang Living Museum yang menekankan potensi sumber daya sekitar, dengan menekankan pengalaman wisatawan melalui experience ruang, dengan memperhatikan aspek ekologi?			
<b>PRMASALAHAN SPESIFIK</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana mengintegrasikan dan menata ruang untuk meningkatkan experience wisatawan dengan menghadirkan pengalaman khusus yang melibatkan sense of human?</li> <li>2. Bagaimana mendesain ruang konektivitas komunal yang menghubungkan ruang edukasi dengan ruang komersial?</li> <li>3. Bagaimana menentukan zonasi ruang yang terbagi berdasarkan fungsi klasifikasi wisatawan?</li> </ol>			
<b>STUDI LITERATUR</b>	Museum Space	human sense	eko wisata	tea culture
<b>SINTESIS</b>	zoning, efektivitas	Experience, Resource, visual	exhibition, edukasi, recreation	resorces, senses experience, experience, proses teh, interaktif, zonasi ruang
	membuat pemisahan massa berdasarkan fungsi ruang yang relevan	membuat center untuk memberikan edukasi, pameran, dan recreasi teh melalui experience		



## SITE PLAN

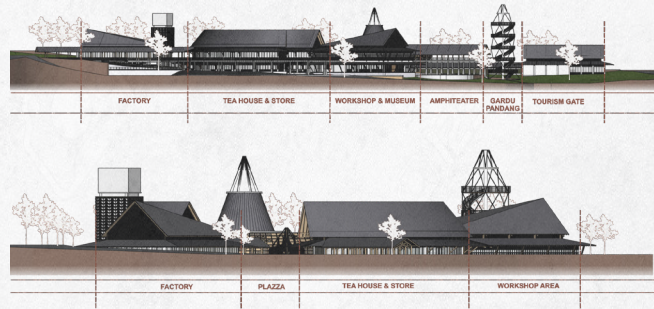
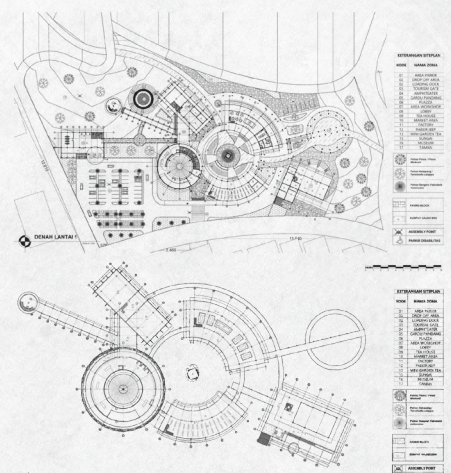


**KETERANGAN SITEPLAN**

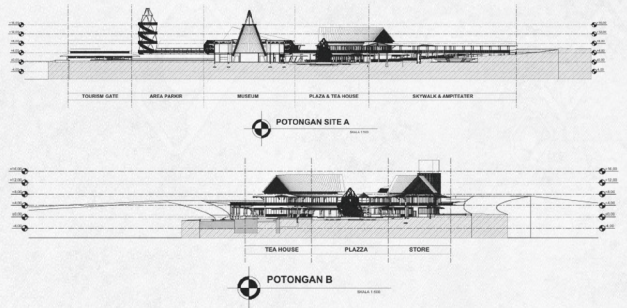
KODE	NAMA ZONA
01	AREA PARKIR
02	DRIFT OFF AREA
03	LOADING DOCK
04	TOURISM GATE
05	AMPHITEATER
06	PLAZZA
07	AREA WORKSHOP
08	LOBBY
09	TEA HOUSE
10	MARKET AREA
11	FACTORY
12	MARKET REED
13	MINI GARDEN TEA
14	SURUNG
15	MUSEUM
16	MUSEUM
17	TAMAN

Pohon Pohon / Pohon Daerah  
 Pohon Tanaman / Tanaman Tanaman  
 Pohon Sempai / Pohon Sempai  
 PARKIR BLOK  
 RUMPUT GALIAN MIN  
 ASSEMBLY POINT  
 PARKIR DISABILITAS

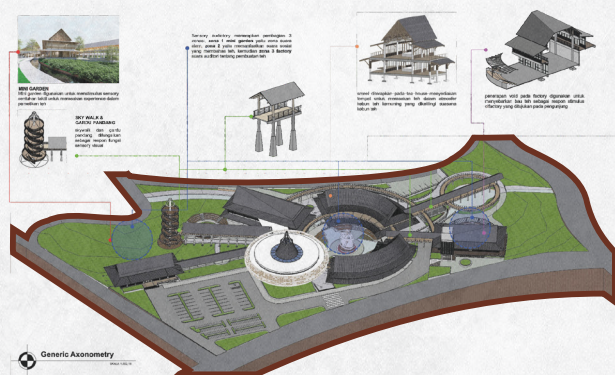
## DENAH KAWASAN



## POTONGAN KAWASAN



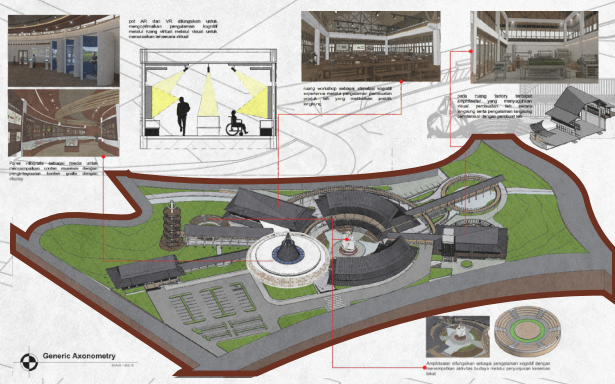
## KONSEP HUMAN SENSORY



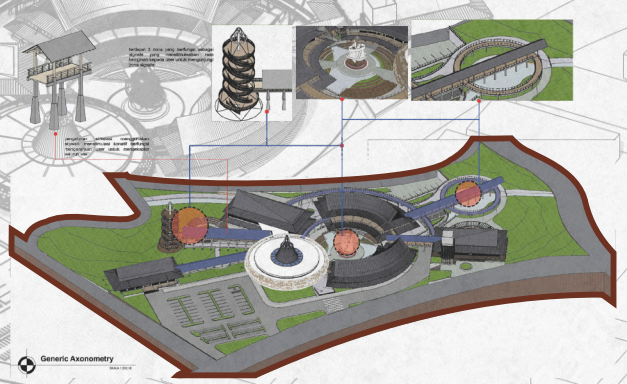
## KONSEP AFFECTIVE



## KONSEP COGNITION



## KONSEP CONATION

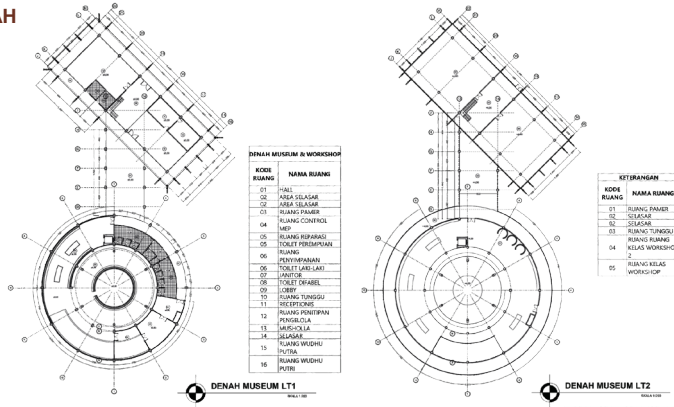


AREA MUSEUM & WORKSHOP

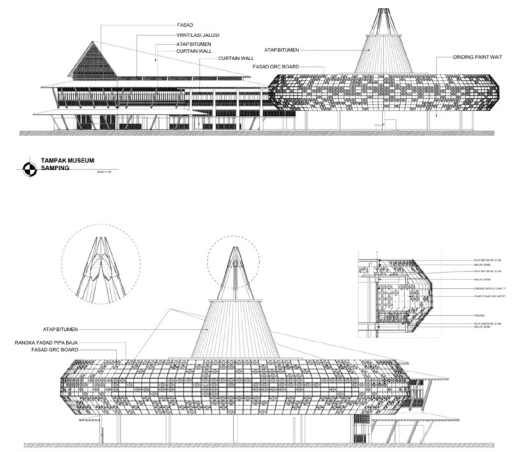


Museum Teh dan area workshop merupakan ruang yang diperuntukkan sebagai sarana edukasi dan pengalaman langsung bagi pengunjung. Pada area museum, pengunjung dapat mempelajari sejarah, budaya, serta proses produksi teh melalui instalasi informatif dan display interaktif. Sementara itu, area workshop dirancang 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.

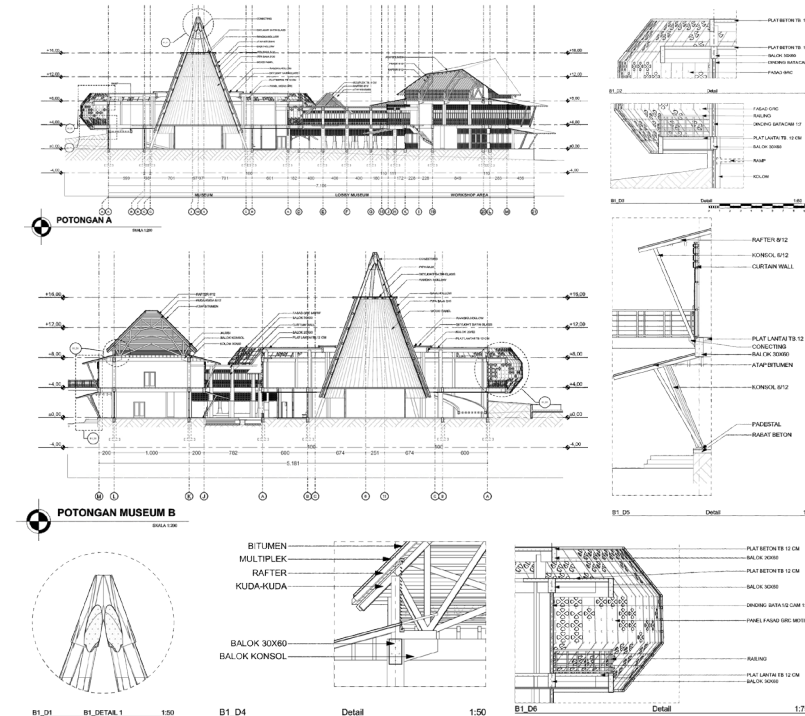
DENAH



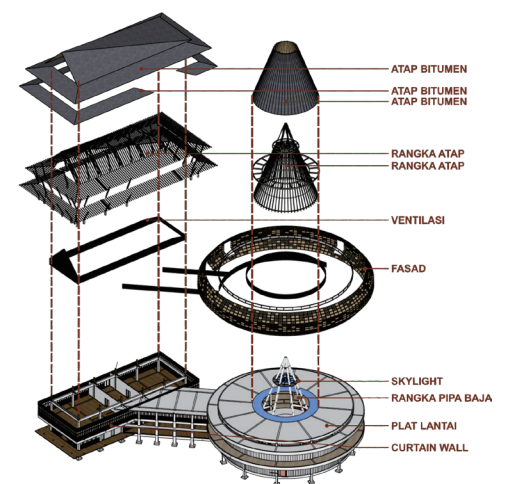
TAMPAK



POTONGAN



EXPLODE



Seluruh bangunan menggunakan atap bitumen sebagai material utama karena memiliki daya tahan tinggi, mampu meredam panas, dan secara visual menyatu dengan lanskap Kebun Teh Kemuning melalui warna serta teksturnya yang natural. Pada area fasad museum, elemen bangunan dirancang sebagai focal point kawasan dengan mengekspresikan motif daun teh melalui pendekatan parametrik. Pola organik ini diperkuat oleh penggunaan GRC board yang ringan dan mudah dibentuk, sehingga mampu menghadirkan detail fasad yang dinamis sekaligus efisien dalam konstruksi.



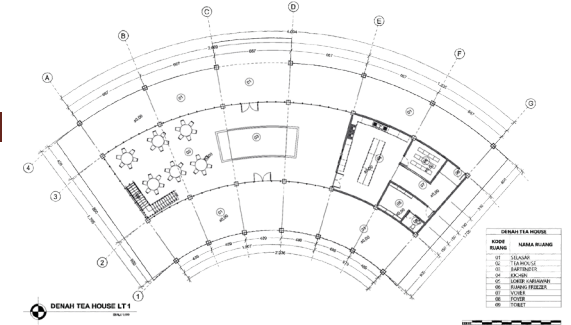
TEA HOUSE



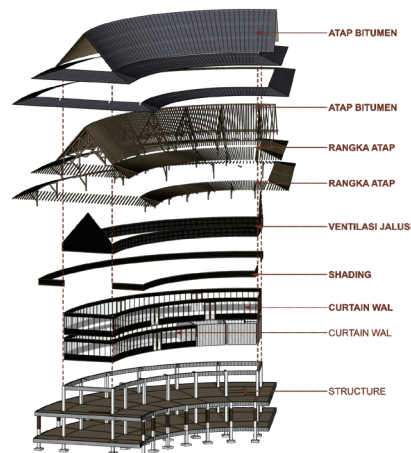
STORE

Store dan Tea House menjadi elemen penting dalam memperkaya pengalaman wisata berbasis teh di Kemuning. Store berfungsi sebagai ruang komersial sekaligus edukatif melalui display kuratorial yang memperkenalkan nilai budaya dan produk lokal. Sementara itu, Tea House menawarkan pengalaman menikmati teh dalam suasana yang mencerminkan lanskap perkebunan, dengan ruang terbuka yang menonjolkan panorama kebun teh. Melalui integrasi visual, aroma, dan atmosfer lingkungan, Tea House menciptakan pengalaman imersif yang menghubungkan pengunjung dengan konteks ekologis dan budaya The Kemuning.

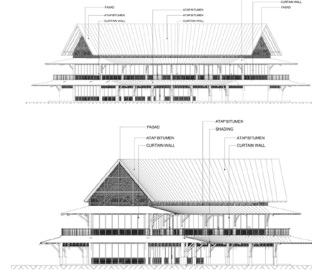
DENAH



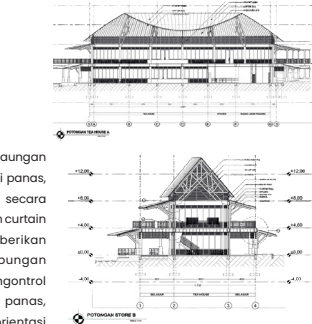
EXPLODED TEA HOUSE



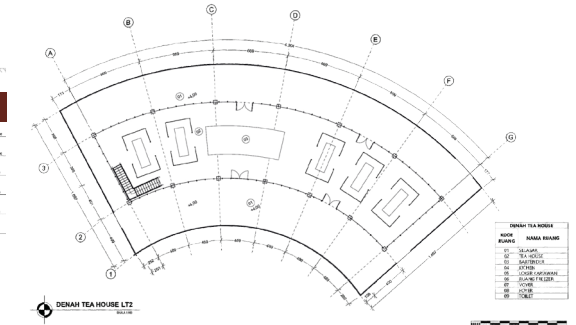
TAMPAK



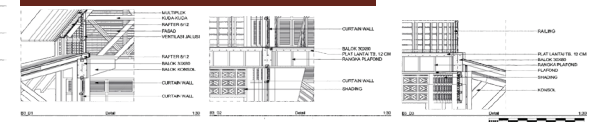
POTONGAN



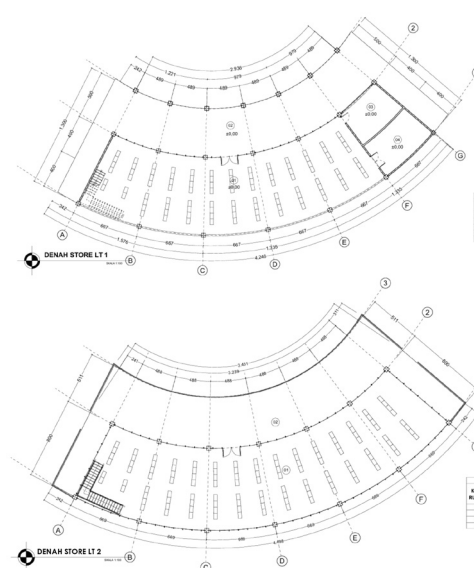
Selubung bangunan menggunakan atap bitumen sebagai elemen naungan utama karena fleksibel, tahan perubahan suhu, dan mampu mereduksi panas, sehingga mendukung kenyamanan ruang dalam sekaligus menyatu secara visual dengan lanskap kebun teh Kemuning. Pada bagian tegakan, sistem curtain wall diterapkan untuk memaksimalkan cahaya alami dan memberikan pandangan luas ke area kebun teh, sehingga memperkuat hubungan interior-eksterior serta pengalaman visual pengunjung. Untuk mengontrol intensitas cahaya, elemen shading ditambahkan guna mereduksi panas, mengurangi silau, dan menstabilkan pencahayaan alami sesuai orientasi matahari, sehingga bangunan tetap nyaman, efisien, dan estetis.



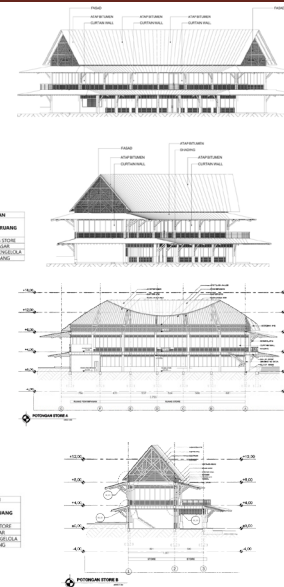
DETAIL



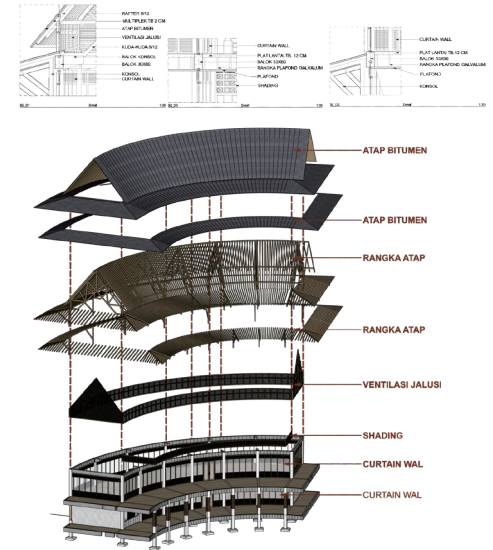
DENAH



TAMPAK



DETAIL & EXPLODED



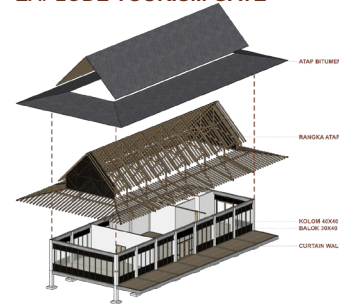


TOURISM GATE

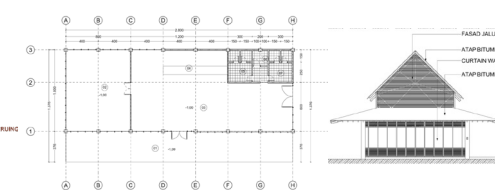


MINI FACTORY

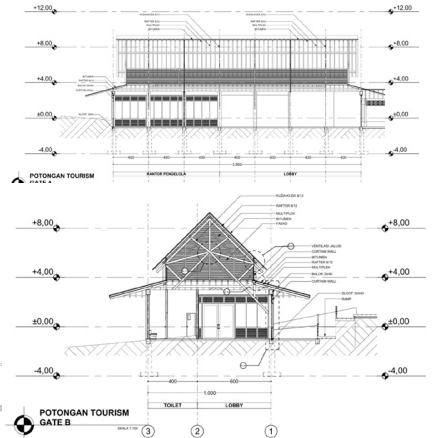
EXPLODE TOURISM GATE



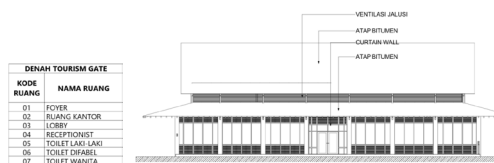
DENAH TOURISM GATE



POTONGAN TOURISM GATE



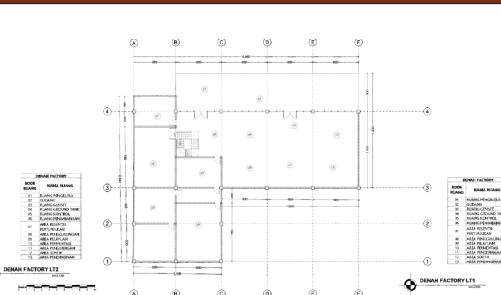
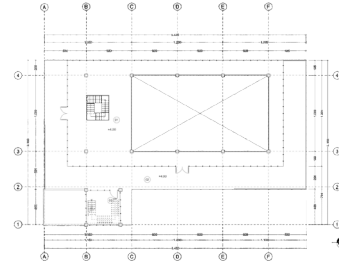
TAMPAK TOURISM GATE



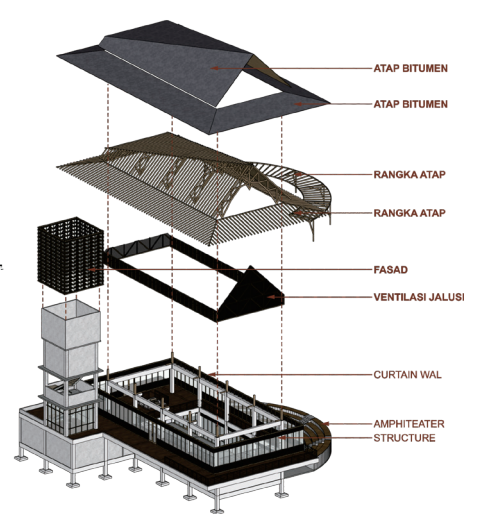
KODE RUANG	NAMA RUANG
01	FOYER
02	RUANG KANTOR
03	LOBBY
04	RESEPSIONIS
05	TOILET LARI LAKI
06	TOILET SEHARI
07	TOILET WANITA

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.

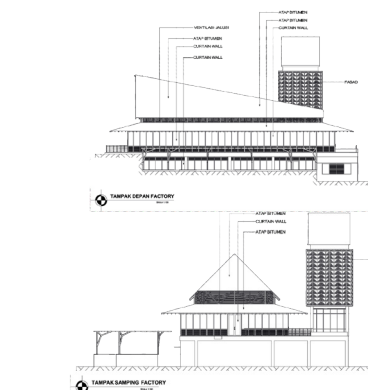
DENAH FACTORY



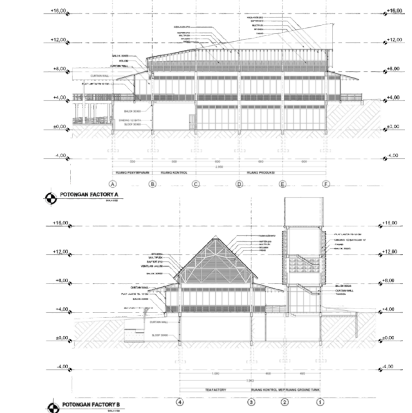
EXPLODED FACTORY



TAMPAK FACTORY

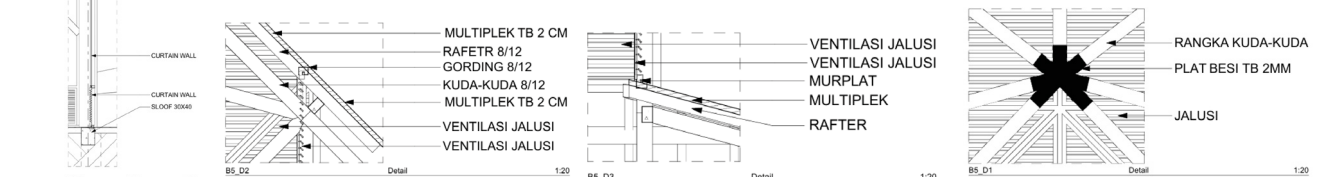


POTONGAN FACTORY



Factory menggunakan selubung atap bitumen sebagai penutup utama karena sifatnya yang tahan cuaca, fleksibel, dan mampu mereduksi panas, sehingga mendukung stabilitas ruang produksi sekaligus menjaga keselarasan visual dengan lanskap Kebun Teh Kemuning. Pada bagian dinding, diterapkan sistem curtain wall untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan memperkuat visibilitas proses produksi bagi pengunjung. Elemen ini dipadukan dengan ventilasi jalousi yang mendukung penghawaan alami, sehingga aliran udara dapat bergerak optimal. Kombinasi curtain wall dan jalousi menciptakan ruang produksi yang terang, sehat, efisien, serta memberikan pengalaman ruang yang lebih terbuka dan responsif terhadap lingkungan.

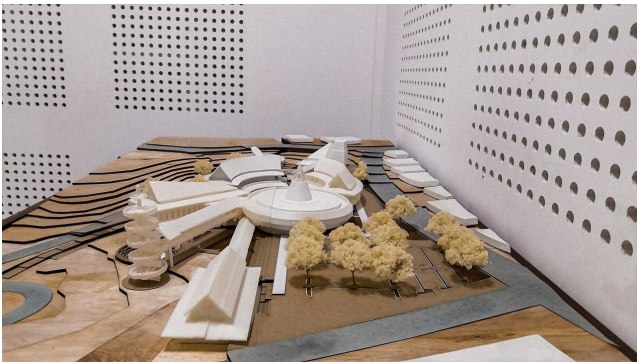
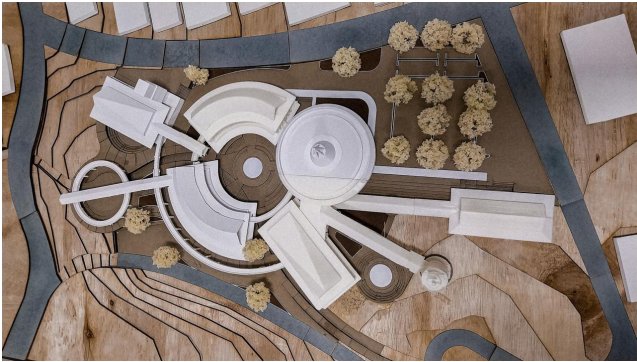
DETAIL KONSTRUKSI

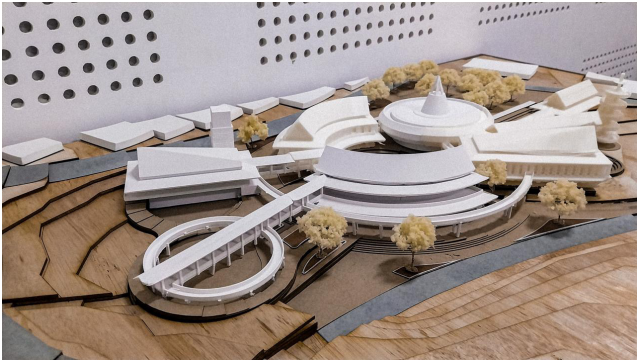
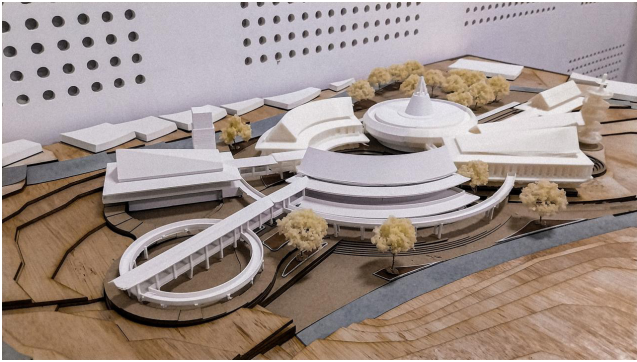




# MAKET







## DAFTAR PUSTAKA

- 16.A1.0182-Vebrian Ega Awang Saputra - BAB VI. (n.d.).  
2021PMParekraf009. (n.d.).  
9295-20892-1-SM. (n.d.).
- Agapito, D. (2020). The senses in tourism design: A bibliometric review. *Annals of Tourism Research*, 83. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102934>
- BUPATI KARANGANYAR PROVINSI JAWA TENGAH. (n.d.).
- Dwiputri, A. G., Andria, M., & Prodi Arsitektur, K. N. H. (2023). EDUTAINMENT TEH DI DESA KEMUNING, KARANGANYAR DENGAN PENDEKATAN THE TOURIST GAZE. In Juli (Issue 2). <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- Frijda, N. H., Ridderinkhof, K. R., & Rietveld, E. (2014). Impulsive action: emotional impulses and their control. *Frontiers in Psychology*, 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00518>
- Godovykh, M., & Tasci, A. D. A. (2020). Customer experience in tourism: A review of definitions, components, and measurements. *Tourism Management Perspectives*, 35. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2020.100694>
- Government Department of Environment, Q. (1992). Best practice development guidelines Ecotourism facilities on national parks DECEMBER 2020 QUEENSLAND ECOTOURISM INVESTMENT OPPORTUNITIES.
- Indriyati, S. A. (2022). Behavior Approach for Designing in Architecture. In *International Journal of Innovative Science and Research Technology* (Vol. 7, Issue 8). [www.ijisrt.com](http://www.ijisrt.com)865
- Kepala Bagin Bagian Hukum Pemkot Mataram -NTB, Z. (n.d.). ALIH FUNGSI LAHAN PERKEBUNAN MENJADI DAERAH PARIWISATA DALAM PERSPEKTIF TATA RUANG THE OVER USE OF PLANTATION LAND DUE TO BECOMING TOURISM AREA IN THE PERSPECTIVE OF SPACE PLANNING.
- Kuhl, J., Quirin, M., & Koole, S. L. (2021). The functional architecture of human motivation: Personality systems interactions theory. In *Advances in Motivation Science* (Vol. 8, pp. 1–62). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/bs.adms.2020.06.001>
- Kurniawan, risky. (2010). 17.A1.0062-Rizky Kurniawan-BAB V.
- Latifah, N. L. (2021). PENGARUH BENTUK GUBAHAN MASSA DINAMIS TERHADAP ESTETIKA DAN KENYAMANAN SPASIAL PADA BANGUNAN HOTEL U JANEVALLA. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 4(2), 181–195. <https://doi.org/10.17509/jaz.v4i2.32945>
- Madl, T., Chen, K., Montaldi, D., & Trapp, R. (2015). Computational cognitive models of spatial memory in navigation space: A review. In *Neural Networks* (Vol. 65, pp. 18–43). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.neunet.2015.01.002>
- Manumono, D., & Listiyani. (2023a). Kajian Perkembangan Teh di Indonesia. *AGRIFITIA : Journal of Agribusiness Plantation*, 2(2), 133–146. <https://doi.org/10.55180/aft.v2i2.281>
- Manumono, D., & Listiyani. (2023b). Kajian Perkembangan Teh di Indonesia. *AGRIFITIA : Journal of Agribusiness Plantation*, 2(2), 133–146. <https://doi.org/10.55180/aft.v2i2.281>
- Mayasari Soeswoyo, D., Swasti Asparini Syahrijati, P., Aryo Baskoro, D., Aryo Anggoro, D., Jayanti Sutisna, M., Tinggi Pariwisata Bogor-Indonesia, S., & Author, C. (2022). Tourism Components Analysis and Sustainable Rural Tourism Development Planning Based on Culture and Agriculture in Indonesia (Case Study: Cimande Village). *East Asian Journal of Multidisciplinary Research (EAJMR)*, 1(6), 1129–

1146. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/eajmr/index>
- Mayasari Soeswoyo Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor Bogor, D., Rahardjo Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor Bogor, S., & Putu Swasti Asparini Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor Bogor, I. (2019). Tourism Components and The Perspective of Hospitality Industry in Supporting Sustainable Urban Tourism Development.
- McCabe, S. (2024). Theory in tourism. *Annals of Tourism Research*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2023.103721>
- MENTERI AGRARIA DAN TATA RUANG/ KEPALA BADAN PERTANAHAN NASIONAL. (n.d.).
- Militello, L. G., Gentner, F. C., Swindler, S. D., & Beisner, G. (2006). Conation: Its historical roots and implications for future research. *Proceedings of the 2006 International Symposium on Collaborative Technologies and Systems, CTS 2006*, 2006, 240–247. <https://doi.org/10.1109/CTS.2006.31>
- Naskah Publikasi. (n.d.).
- RAHMAT + ARIF. (2010). 12352305.
- Semarang, U. N., Sudarmanto, E., Raharjo, B. B., Sulaiman, S., & Kristiyanto, A. (n.d.). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Pengelolaan Objek Wisata Desa Kemuning sebagai Media Rekreasi Masyarakat. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Setiawan, I. B. D. (2015). f3e2c92782684ae4ee371072d490ae74.
- Shofia, S., Putri, P. Y., Purwani, O., & Nugroho, R. (2020). PENERAPAN TEORI THE TOURIST GAZE PADA AGROWISATA TEH KEMUNING DI KABUPATEN KARANGANYAR JAWA TENGAH. In Januari (Issue 1). <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- Siva, J., & London, K. (2009). Architects and their clients: Relationship analysis using habitus theory. <http://www.commongroundpublishing.com/software/>
- Spence, C. (2020a). Senses of place: architectural design for the multisensory mind. In *Cognitive Research: Principles and Implications* (Vol. 5, Issue 1). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>
- Spence, C. (2020b). Senses of place: architectural design for the multisensory mind. In *Cognitive Research: Principles and Implications* (Vol. 5, Issue 1). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>
- Sussman, A., & Hollander, J. B. (2014). Cognitive architecture: Designing for how we respond to the built environment. In *Cognitive Architecture: Designing for How We Respond to the Built Environment*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315856964>
- Vavrečka, M., & Lhotská, L. (2009). The EEG correlates of the allocentric and the egocentric spatial reference frames processing. *IFMBE Proceedings*, 25(4), 2012–2015. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-03882-2\\_534](https://doi.org/10.1007/978-3-642-03882-2_534)
- Widati, T. (n.d.). PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM ARSITEKTUR FRANK LLOYD WRIGHT.
- Xylakis, E., Liapis, A., & Yannakakis, G. N. (2021). Architectural Form and Affect: A Spatiotemporal Study of Arousal. <https://doi.org/10.1109/ACII52823.2021.9597420>
- Zhou, Y., Yu, G., Yu, X., Wu, S., & Zhang, M. (2017). Asymmetric representations of upper and lower visual fields in egocentric and allocentric references. *Journal of Vision*, 17(1). <https://doi.org/10.1167/17.1.9>
- Bai, W., Wang, J., Wong, J. W. C., Han, X., & Guo, Y. (2024). The soundscape and tourism experience in rural destinations...

- Bhardwaj, V., Bansal, S., & Singh, R. (2022). Sensory experience and tourist satisfaction: The role of ambient scent.
- Chen, K. K., & Chen, Y. C. (2021). Affective quality of experience and place attachment: Evidence from a green tourism destination.
- Gössling, S., & Hultman, M. (2023). Aromascapes: Tourism and the geographies of smell.
- He, M., Li, J., Li, J., & Chen, H. (2019). A comparative study on the effect of soundscape and landscape on tourism experience.
- Jiang, J., & Yan, B. (2022). From soundscape participation to tourist loyalty in nature-based tourism...
- Kankhuni, Z., & Ngwira, C. (2021). Overland tourists' natural soundscape perceptions...
- Kim, S. J., Ritchie, B. J. R., & Tung, V. W. S. (2017). The effect of destination image and experience on behavioral intentions: A conceptual model.
- Klatzky, R. L., Follmer, D. J., & Routh, H. I. (2018). Odor-evoked memory and nostalgia in a tourist destination context.
- Liu, Y., Li, S., Wang, H., & Zhou, Y. (2023). Soundscape effect on tourist experience: A case study of a historical and cultural block.
- Liu, A., Wang, X. L., Liu, F., Yao, C., & Deng, Z. (2017). Soundscape and its influence on tourist satisfaction.
- O'Hagan, A. (2021). The role of haptic and multi-sensory experience in the creation of memorable tourism experiences.
- Oh, H., Fiore, A. M., & Jeon, M. (2007). Measuring the experience economy of tourism.
- Ola, F. B., & Kristi, I. C. (2025). Auditory Experience Identification Through Soundscape Approach in Borobudur Temple.
- Rianthong, N., & Sun, Y. (2023). Authentic cultural tourism experience: The influence of haptic and auditory senses on tourist satisfaction.
- Tse, S. S. W., & Leong, J. S. L. (2019). Scenting the tourism experience: The impact of ambient scent on tourist satisfaction and revisit intention.
- Wang, H., Li, G., Jin, S., & Li, C. (2024). How affective experience influences tourist satisfaction and loyalty: A multi-sensory perspective.
- Wang, H., Shen, T., Sun, H., & Lin, C. L. (2020). Exploring the effects of cognitive and affective experience on tourist satisfaction and loyalty in rural tourism.
- Zhang, X., Wang, Q., Liu, Q., & Huang, H. (2021). How perceived environmental quality affects tourist satisfaction: The role of cognitive and emotional experience.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). Museums and the Interpretation of Visual Culture.
- ICOM (2017). Code of Ethics for Museums.
- ICOM (2022). ICOM Definition of a Museum.
- Pallasmaa, J. (2005). The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses.
- Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage.

*Pengalaman memberikan sebuah cerita melibatkan  
semua indra, mengenang masa, mengasah rasa, dan  
mengajarkan sebuah peristiwa.-Penulis 2025*

*Department of Architecture Universitas Islam Indonesia*

