



pemandu, pengrajin, atau narasumber.

#### **6. Pendidikan Kreatif dan Interdisipliner**

Museum berfungsi sebagai tempat belajar dengan pendekatan lintas bidang ilmu, seperti pertanian, teknologi, sejarah, dan seni. Disampaikan dengan cara kreatif dan menyenangkan.

#### **7. Visual dan Sensorik yang Kaya**

Museum memanfaatkan visualisasi menarik, audio, bahkan aroma dan rasa untuk memperkaya pengalaman pengunjung. Ini mendukung keterlibatan berbagai indera dalam proses belajar.

#### **8. Dinamis dan Adaptif**

Pameran dan program selalu

diperbarui sesuai musim, tema khusus, atau isu aktual, sehingga pengunjung selalu mendapatkan hal baru.

#### **9. Aksesibel dan Inklusif**

Museum harus mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas. Bahasa yang digunakan juga harus jelas dan ramah.

#### **10. Mengangkat Identitas Budaya**

Museum menampilkan keunikan budaya lokal, bukan hanya sebagai warisan yang dipamerkan, tapi juga sebagai identitas yang hidup dan berkembang

---

Gambar 2.9 Living Museum

Sumber: Google.com

# KAJIAN MUSEUM

## Definisi dan Konsep Museum

Museum merupakan institusi yang konsepnya terus berkembang seiring perubahan sosial, budaya, dan kebutuhan masyarakat. Perkembangan ini mencerminkan pergeseran perspektif bahwa museum tidak lagi sekadar tempat menyimpan artefak, melainkan sebuah ruang yang berperan aktif dalam pembelajaran, interaksi, dan dialog publik. Dengan demikian, museum modern memiliki kedudukan penting sebagai lembaga edukatif dan kultural yang bergerak dinamis sesuai perkembangan zaman.

## Definisi Museum

Definisi museum yang paling diakui secara internasional berasal dari International Council of Museums (ICOM). Menurut ICOM (2022), museum adalah institusi nirlaba, permanen, melayani masyarakat, serta terbuka untuk publik, yang menjalankan kegiatan riset, pengumpulan, pelestarian, interpretasi, dan pameran terhadap warisan nyata maupun takbenda manusia serta lingkungannya, dengan tujuan pendidikan, kesenangan, refleksi, dan berbagi pengetahuan. Definisi ini menegaskan peran museum sebagai ruang inklusif yang mendorong pertukaran pengetahuan serta pelestarian nilai-nilai budaya. Selaras dengan itu, Hooper-Greenhill (2000) menjelaskan bahwa museum modern bertransformasi menjadi ruang dialog dan keterlibatan komunitas, bukan hanya tempat penyimpanan benda-benda bersejarah.

## Fungsi Dasar Museum

Sebagai institusi budaya, museum menjalankan tiga fungsi dasar yang menjadi fondasi operasionalnya.

Pertama, fungsi konservasi, yaitu kegiatan yang meliputi pengumpulan, registrasi, pemeliharaan, dan pengawetan koleksi agar dapat tetap terjaga bagi generasi mendatang. Kedua, fungsi riset, yaitu penelitian ilmiah terhadap koleksi beserta konteksnya untuk memperluas pengetahuan mengenai warisan budaya dan alam. Ketiga, fungsi komunikasi, yaitu penyampaian informasi dan interpretasi kepada publik melalui pameran, publikasi, serta program edukasi. Ketiga fungsi tersebut saling berkaitan untuk mendukung peran museum sebagai institusi yang melestarikan sekaligus mengomunikasikan warisan budaya secara berkelanjutan.

## Standar dan Etika Pengelolaan Museum

Pengelolaan museum memerlukan standar profesional untuk menjamin kualitas layanan, kredibilitas lembaga, serta keberlanjutan fungsi edukatif dan kulturalnya. Standar ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga etis, karena museum bertanggung jawab atas pelestarian warisan budaya serta penyampaian informasi secara akurat kepada publik. Sebagian besar standar tersebut dirumuskan oleh lembaga internasional seperti ICOM dan kemudian diadaptasi dalam regulasi nasional berbagai negara.

## Standar ICOM dan Kode Etik

ICOM menetapkan pedoman praktik terbaik melalui ICOM Code of Ethics for Museums, yang mengatur berbagai aspek operasional museum. Kode etik ini meliputi prinsip-prinsip akuisisi dan kepemilikan koleksi, dengan penekanan pada proses yang legal, etis, dan menghindari perdagangan ilegal benda purbakala. Selain itu, museum diwajibkan memiliki tanggung jawab



publik dengan menjamin aksesibilitas, transparansi, serta penyajian informasi yang akurat berdasarkan bukti ilmiah. ICOM juga menekankan pentingnya profesionalisme melalui pelatihan staf dan menjaga integritas dalam setiap kegiatan museum. Pedoman ini menjadi dasar penting bagi museum di seluruh dunia dalam menerapkan praktik pengelolaan yang kredibel dan bertanggung jawab.

## Standar Pengelolaan Koleksi

Pengelolaan koleksi merupakan unsur krusial dalam operasional museum. Registrasi dan inventarisasi koleksi harus dilakukan secara sistematis, mencakup pemberian nomor unik, deskripsi detail, serta dokumentasi yang lengkap. Selain itu, museum harus memastikan pengendalian lingkungan yang memadai untuk menjaga stabilitas kondisi koleksi, seperti pengaturan suhu, kelembaban relatif, dan intensitas pencahayaan. Misalnya, standar umum bagi material



Gambar 2.10 Museum teh china

Sumber: <https://share.google/BcDZYWFGJMgJBH9mt>

organik adalah suhu antara 18–22°C dan kelembaban 45–55%. Keamanan koleksi juga menjadi aspek penting, mencakup sistem keamanan fisik seperti alarm, CCTV, dan prosedur penanganan yang tepat untuk meminimalkan risiko kerusakan maupun kehilangan.

### landar Pameran dan Interpretasi

Pameran merupakan sarana utama museum dalam berkomunikasi dengan publik. Oleh karena itu, pameran harus dirancang berdasarkan prinsip aksesibilitas dan desain universal, sehingga dapat diakses oleh seluruh kelompok masyarakat termasuk penyandang disabilitas. Hal ini mencakup kemudahan navigasi ruang, pencahayaan yang memadai, serta penyediaan informasi dalam bentuk visual, audio, maupun taktil. Selain itu, interpretasi pameran harus relevan, menarik, dan seimbang, serta menghindari bias. Penggunaan berbagai media seperti teks, instalasi interaktif, dan teknologi digital menjadi

bagian penting untuk meningkatkan pengalaman kognitif dan afektif pengunjung.

### Konsep Arsitektur dan Museum (Museology)

Secara arsitektural, museum tidak hanya berfungsi sebagai bangunan fisik, tetapi juga sebagai media yang mendukung cara koleksi dipamerkan dan bagaimana publik berinteraksi dengan ruang. Arsitektur museum harus mengintegrasikan aspek estetika dan fungsi secara seimbang, termasuk pembagian antara area publik, area penyimpanan, dan area layanan. Dalam museologi modern, hubungan antara ruang dan koleksi menjadi elemen utama, di mana desain bangunan harus mampu memperkuat narasi, atmosfer, serta pengalaman sensorik pengunjung. Pallasmaa (2005) menekankan bahwa museum dapat dirancang untuk memberikan pengalaman multisensorik, termasuk visual, suara, aroma, dan tekstur,

sehingga meningkatkan kedalaman pengalaman pengunjung.

### Peran Museum dalam Pariwisata

Dalam konteks pariwisata, museum kini menjadi salah satu atraksi penting yang mendukung pengembangan destinasi budaya. Museum tidak hanya menyediakan informasi edukatif, tetapi juga menawarkan pengalaman wisata yang mendalam melalui interpretasi, pameran, dan aktivitas interaktif. Kehadiran museum dapat memperkuat identitas destinasi dan menarik wisatawan yang mencari pengalaman belajar yang otentik. Selain itu, museum berperan dalam membentuk pengalaman wisata yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan konatif, sebagaimana dijelaskan oleh Oh et al. (2007). Hal ini menjadikan museum sebagai bagian strategis dalam mengembangkan wisata berbasis pengalaman (experiential tourism).

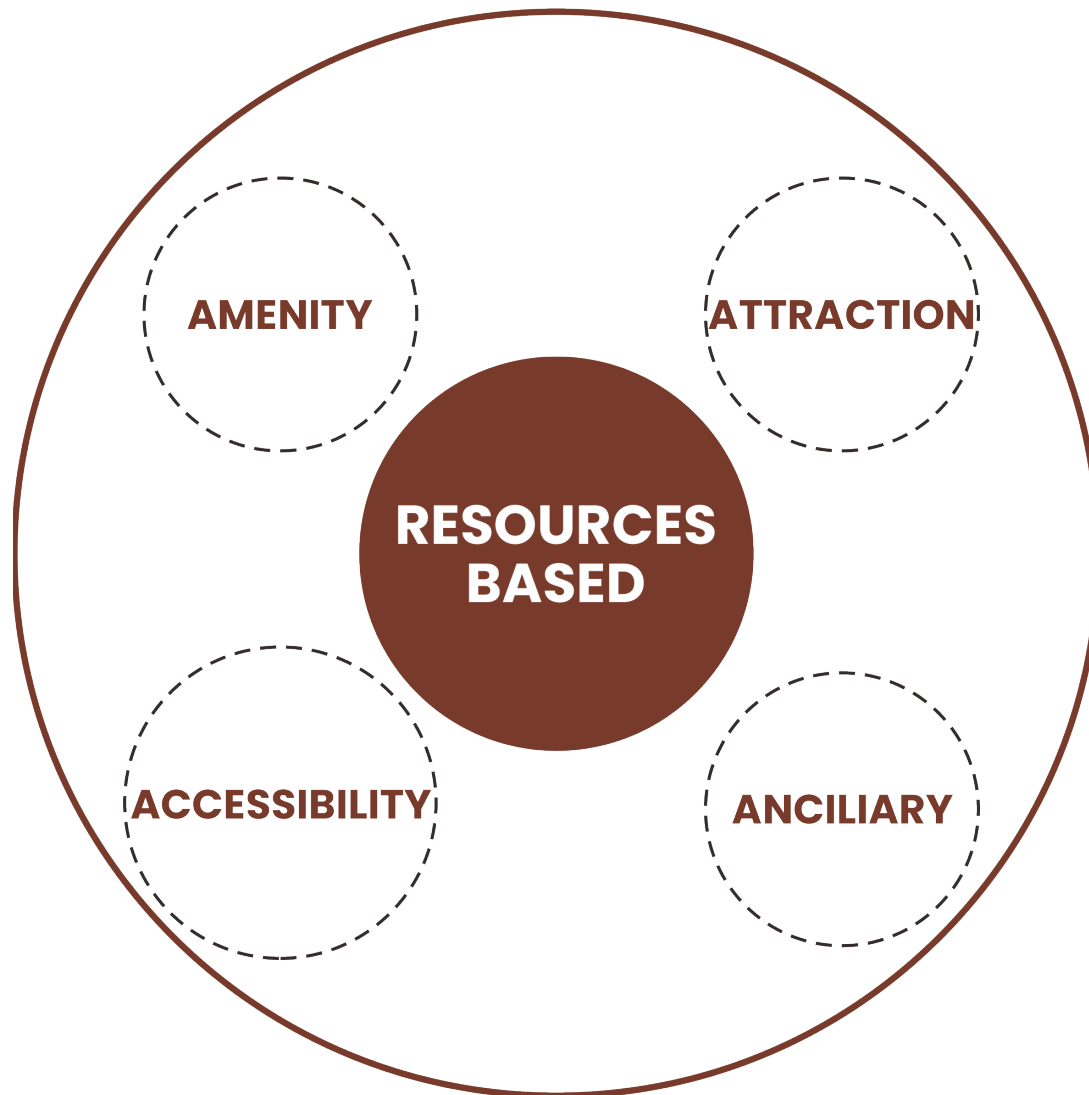
# KEBUTUHAN RUANG

zona	kelompok ruang	Ruang
publik	Koleksi	Ruang Pameran
		Lobby
		Ruang Pameran Terbuka
		Ruang Pemeriksaan
	Non-Koleksi	Ruang Seminar
		Toilet
		Lobby
		Souvenir
		Perpustakaan
Non Koleksi	Koleksi	Bengkel (Workshop)
		BongkarMuat
		Lift Barang
		Loading Dock
		R. Penerimaan
		Dapur Katering
		R. Mekanikal
		R. Elektrikal
		Food Service-Dapur
	Non-Koleksi	Gudang Penyimpanan
		Kantor Pengelola
		Ruang Utilitas

Menurut Sutarga (1998), ruang dalam sebuah museum dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok utama berdasarkan fungsinya, yaitu pemisahan antara zona koleksi dan zona non-koleksi. Lebih lanjut, kedua zona tersebut juga dibagi menjadi zona publik dan zona non-publik. Pemisahan ini bertujuan untuk menciptakan sistem tata ruang yang fungsional dan aman, khususnya dalam upaya perlindungan koleksi yang dipamerkan. Zona non-publik, misalnya, mencakup area penyimpanan, ruang kurasi, serta ruang reparasi atau konservasi yang tidak dapat diakses oleh pengunjung umum. Dengan pengelompokan seperti ini, museum dapat memastikan bahwa koleksi tetap terjaga dari risiko kerusakan, pencurian, serta memfasilitasi proses perawatan atau pemulihan benda koleksi secara optimal tanpa mengganggu alur kunjungan publik.

# KAJIAN LITERATUR

## Resources Base



Pendekatan resource base adalah pendekatan yang menekankan pada pemanfaatan sumber daya lokal yang bertujuan untuk mengidentifikasi potensi yang dapat dimanfaatkan pada desain rancangan. Sebagai acuan identifikasi resource base design daya tarik wisata menurut cooper dkk (1995) berpendapat bahwa setidaknya terdapat 4 komponen yang harus ada pada sebuah destinasi wisata yaitu : attraction, accessibility, amenity, dan anciliary.

### 1. Attraction (atraksi)

Merupakan komponen yang berperan penting untuk menarik wisatawan sebagai sajian atraksi yang

akan dirasakan oleh pengunjung. Menurut (Setiawan, 2015) terdapat tiga komponen atraksi untuk menarik wisatawan yaitu

- 1) Natural Resources (alami),
- 2) Atraksi wisata budaya, dan
- 3) Atraksi buatan manusia itu sendiri.

### 2. Amenity (Fasilitas)

Amenity yaitu sesuatu yang menunjang wisatawan berupa sarana dan prasarana selama menjalani wisata. Sarana dan prasarana yang dimaksud merupakan seperti hotel, villa, marina dan sebagainya.

### 3. Accessibility (Aksesibilitas)

Accessibility memungkinkan untuk wisatawan berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain sehingga diperlukanya moda transportasi seperti angkutan umum, fasilitas jalan yang baik dan terjangkaunya dengan fasilitas transportasi seperti bandara, terminal, pelabuhan.

### 4. Anciliary (pelayanan tambahan)

Pelayanan tambahan merupakan peran dari stakeholder untuk menyediakan pelayanan atau fasilitas yang membuat wisatawan nyaman dalam melakukan kegiatan wisata. Pelayanan tambahan yang dimaksud disini merupakan informasi turis, travel agensi, yang berperan untuk memudahkan wisatawan.

Gambar 2.11 Diagram Resource Base Design

Sumber: Penulis 2025

# ATTRACTION

## Resources Base



NATURE ATTRACTION

Kebun Teh Kemuning memiliki hamparan hijau yang luas dan memanjakan mata, menjadikannya sebagai potensi unggulan dalam pengembangan wisata alam berbasis lanskap. Keindahan alam yang asri dan udara yang sejuk menjadi daya tarik utama bagi wisatawan yang mencari suasana relaksasi dan healing. Selain itu, kawasan ini juga memiliki nilai historis dan budaya yang dapat dikembangkan lebih lanjut melalui wisata edukasi, kegiatan agrowisata, serta program pelestarian lingkungan yang melibatkan masyarakat setempat secara aktif.



CULTURE

Kemuning memiliki kekayaan seni dan budaya yang beragam, menjadi daya tarik penting bagi wisatawan. Potensi ini dapat dikembangkan menjadi pengalaman wisata yang autentik dan mendalam. Beberapa unsur budaya yang bisa diangkat meliputi upacara minum teh tradisional, Tari Pucuk Putri, kesenian lokal, kolaborasi seni pertunjukan, hingga pengenalan sejarah perkembangan teh di Kemuning. Dengan menggabungkan elemen-elemen tersebut, Kemuning tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga menciptakan pengalaman wisata berbasis budaya yang berkesan dan berkelanjutan.



MANMADE

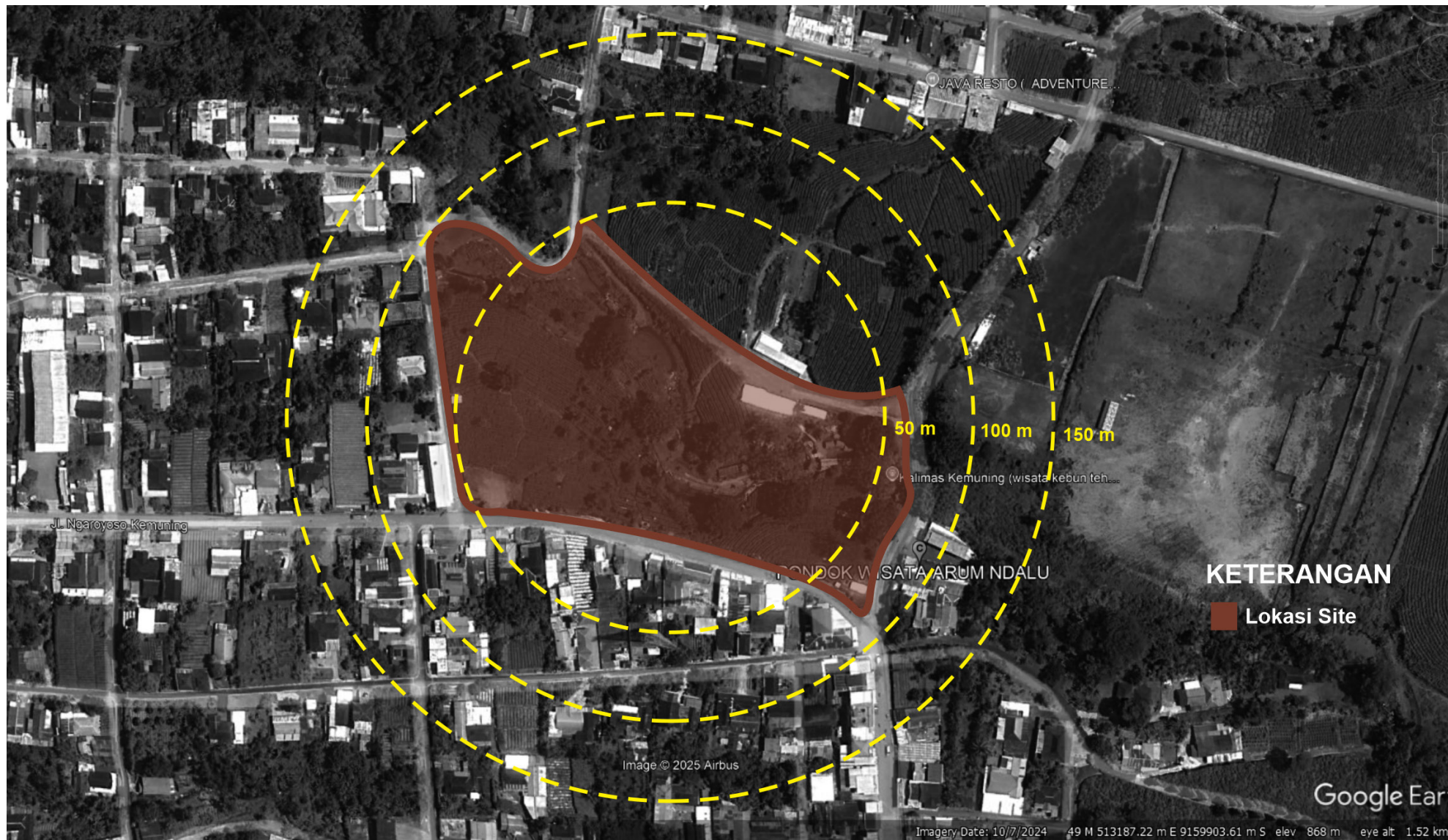
Kemuning memiliki attraction yang dikembangkan oleh masyarakat itu sendiri, di antaranya adalah Factory Tea Industry Process yang memperlihatkan proses pengolahan teh dari daun hingga siap konsumsi, Agrowisata Pemetikan Daun Teh yang memberikan pengalaman langsung kepada wisatawan dalam memetik daun teh di kebun, Petualangan Jalur Kebun Teh yang menawarkan aktivitas trekking dengan lanskap kebun teh yang asri, serta Workshop Produk Teh yang menjadi potensi daya tarik edukatif dan interaktif, di mana wisatawan dapat belajar meracik dan mencicipi teh hasil lokal.

Gambar 2.12 Potensi kawasan karanganyar

Sumber: Google.com

# AMENITY

## Resources Base



Pada radius 150 meter dari lokasi tapak, terdapat fasilitas akomodasi berupa penginapan, hotel, dan vila yang berfungsi untuk menunjang kebutuhan wisatawan yang berkunjung ke Ngargoyoso. Fasilitas-fasilitas tersebut dikelola oleh dua jenis pengelola, yaitu masyarakat lokal dan perusahaan swasta, sehingga menyediakan variasi pilihan akomodasi berdasarkan tingkat layanan dan harga. Kehadiran akomodasi ini menjadi salah satu faktor pendukung dalam pengembangan kawasan wisata, khususnya dalam meningkatkan lama tinggal wisatawan di wilayah sekitar tapak.

Gambar 2.13 Radius penginapan di kawasan

Sumber: Penulis 2025

# ACCESSIBILITY

## Resources Base



Gambar 2.14 Peta akses jalan

Sumber: Penulis 2025

Jalan utama yang melintasi kawasan site merupakan jalan kabupaten yang memiliki peranan vital dalam konektivitas antarwilayah, khususnya menghubungkan destinasi wisata populer di Kemuning dengan pusat aktivitas masyarakat di Ngargoyoso. Keberadaan jalan ini tidak hanya mendukung mobilitas warga lokal, tetapi juga menjadi jalur utama bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan wisata agro dan alam di

sekitar site. Selain itu, lokasi site yang hanya berjarak sekitar 300 meter dari Terminal Ngargoyoso menjadikannya sangat strategis dari segi aksesibilitas. Kedekatan dengan terminal mempermudah pencapaian kawasan baik bagi pengguna kendaraan umum maupun wisatawan yang datang secara rombongan menggunakan bus pariwisata, sehingga menambah nilai lebih dari segi kemudahan transportasi dan potensi pengembangan kawasan.



Wisata alam di Kemuning didukung oleh keberadaan kendaraan jeep wisata yang menjadi salah satu akomodasi populer bagi wisatawan dalam menjelajahi kawasan tersebut. Jeep ini secara khusus digunakan untuk mengakses jalur-jalur petualangan yang membentang di tengah hamparan kebun teh, menawarkan pengalaman berkeliling yang penuh tantangan dan keseruan. Rute yang dilalui umumnya berupa jalur tanah berbukit, dengan pemandangan lanskap alami dan barisan tanaman teh yang tersusun rapi, menjadikan aktivitas ini tidak hanya memacu adrenalin, tetapi juga memperkaya pengalaman visual wisatawan terhadap keindahan dan karakter topografi khas Kemuning.

## Wisata Bukit Paralayang Kemuning

Kehadiran kebun teh hijau di bukit kemuning ini semakin menambahkan kesejukan dan membuat rileks. Jadi sangat disarankan bagi Anda untuk datang saat pagi hari dan gunakan pakaian hangat, agar bisa merasakan udara perkebunan yang masih sejuk.

Mengingat destinasi wisata ini berada ketinggian 1.300 mdpl, tidak jarang saat cuaca tidak baik akan ada kabut yang menyelimutinya. Jadi buat Anda yang ingin mencoba olahraga paralayang, pastikan cuaca saat itu sedang dalam kondisi baik. Karena olahraga ini sangat bergantung dengan cuaca dan juga angin di sekitar bukit.

Liburan lebih praktis dengan **paket wisata** dari Nagantour, selain bisa menjangkau tempat wisata lain pastinya banyak kelebihan liburan bareng tim Nagantour.

Daftar isi

Kegiatan Paralayang Kemuning

1. Wahana Paralayang Kemuning
2. Camping Ground
3. Melihat Keindahan Sunrise Pagi Hari

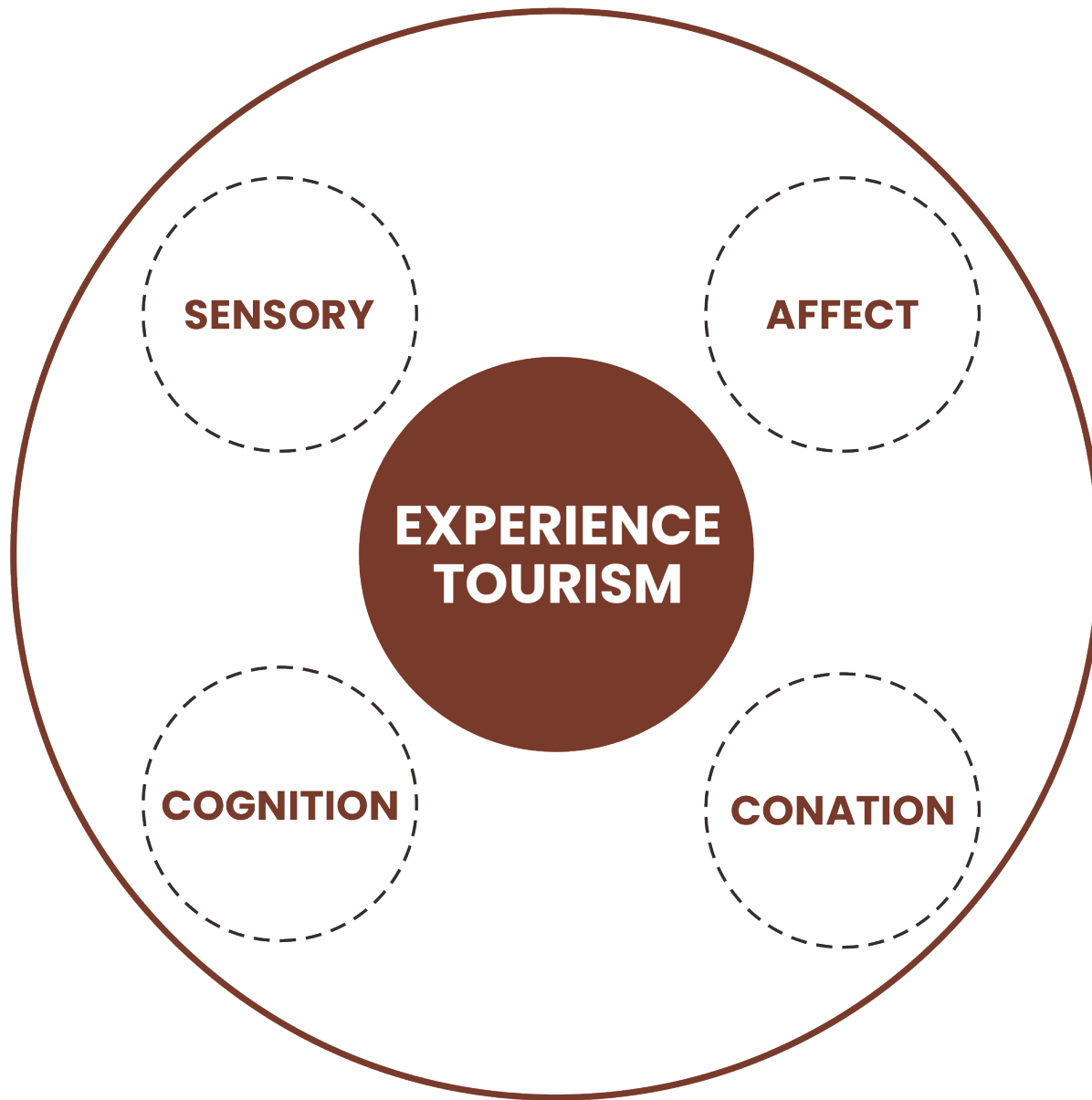
Selain wisata jeep, Kemuning juga menawarkan bentuk wisata berbasis pengalaman (*experiential tourism*) lainnya, salah satunya adalah aktivitas paralayang yang berlokasi di Bukit Paralayang. Aktivitas ini memanfaatkan secara optimal potensi ketinggian geografis wilayah Kemuning yang terletak di lereng Gunung Lawu. Dari titik ini, wisatawan dapat menikmati sensasi terbang bebas sambil menyaksikan panorama lanskap kebun teh, perbukitan, dan lembah dari ketinggian. Keunikan topografi dan pemandangan alam yang dramatis menjadikan paralayang tidak hanya sebagai wahana adrenalin, tetapi juga sebagai pengalaman visual dan emosional yang mendalam, memperkuat daya tarik Kemuning sebagai destinasi wisata berbasis lanskap dan petualangan.

Gambar 2.15 Travel and  
tour karanganyar

Sumber: [www.kemuning.com](http://www.kemuning.com)

# KAJIAN LITERATUR

## Experience Tourism



Pendekatan experience Tourism adalah pendekatan yang mengacu kepada bagaimana memecahkan permasalahan dari wisatawan atau enduser untuk memaksimalkan wisata berbasis pengalaman atau experience dari wisatawan. Berdasarkan (McCabe, 2024) terdapat 4 aspek yaitu sensory,

### 1. sensory (sensori),

pengalaman wisata melibatkan pancaindra (apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan disentuh).

### 2. affective (afektif)

Sebuah pengalaman yang melibatkan aspek rasa dan emosi terhadap suatu keadaan.

### 3. cognitive (kognitif)

harus menawarkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang bisa diperoleh wisatawan.

### 4. conation (konatif)

salah satu aspek dari psikologi manusia yang berkaitan dengan dorongan, niat, dan kemauan untuk bertindak. Dalam konteks desain (termasuk arsitektur), conation merujuk pada bagaimana suatu ruang atau elemen desain dapat mendorong pengguna untuk mengambil tindakan tertentu.

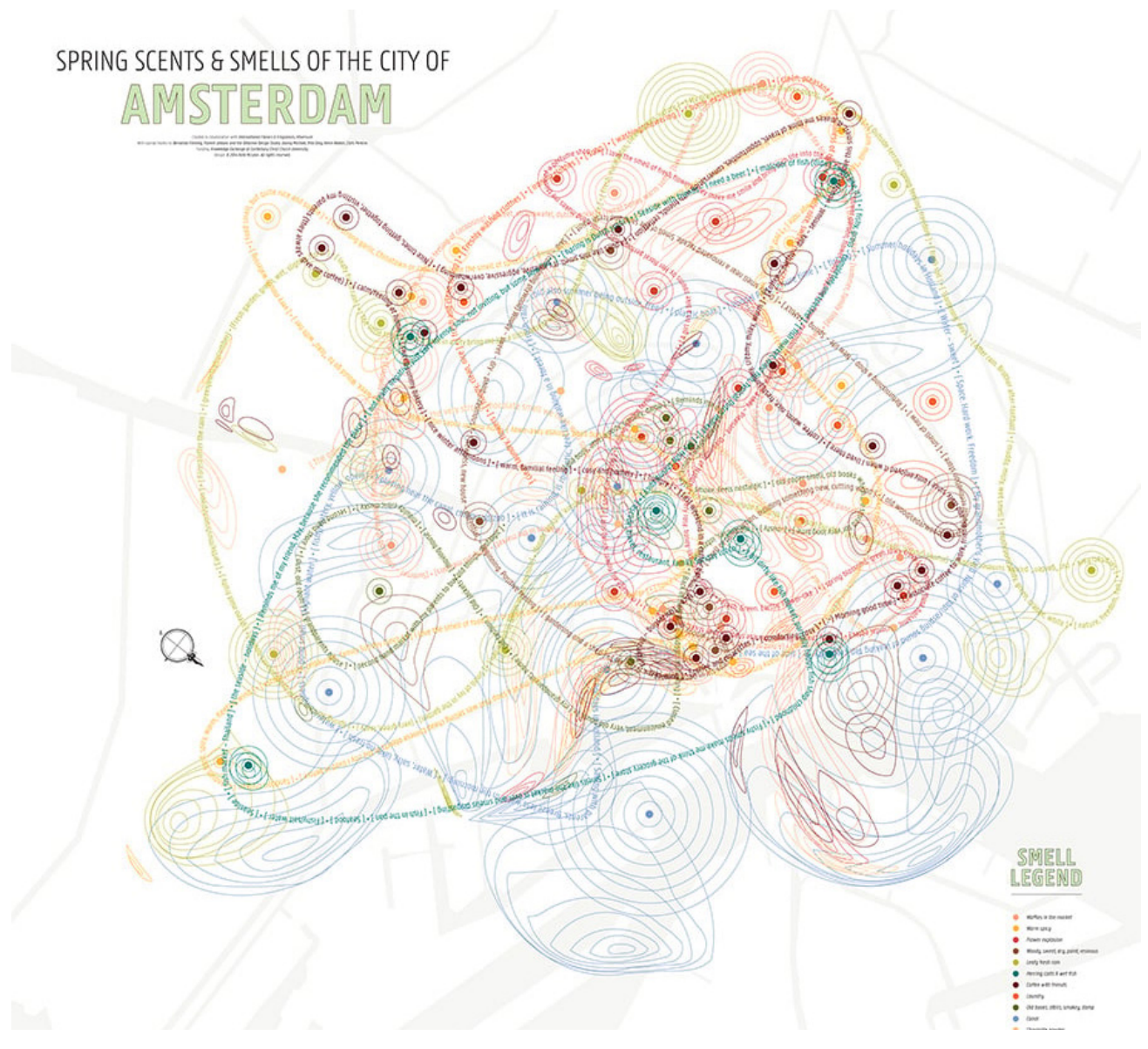
Gambar 2.16 Diagram  
Experiental Tourism

Sumber: Penulis 2025

# HUMAN SENSORY

human sensory merupakan aspek yang melibatkan indra manusia sebagai media dalam merasakan esxperinece dalam ruang

Berdasarkan jurnal (Spence, 2020) yang membahastentang Senses of place: architectural design for the multisensory mind menjelaskan bahwa human senses dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya Secara visual, Audiotory, tekfile, olfaktori, gustatory, dalam jurnal (Heiling 1992) bahwa pembagian proporsi indra manusia persentase penglihatan (visual) berpengaruh 70% Human senses, kemudian 20% pada pendengaran, v5% diperuntukan untuk pendengaran, sentuhan memiliki persentase 4%, serta rasa pada 1%.



Gambar 2.17 spring scents 6 smells of the city of amsterdam

Sumber: <https://metropolismag.com/viewpoints/multisensory-architecture-design-history/>

# VISUAL

## Human Sensory

Indra penglihatan merupakan salah satu aspek yang paling dominan dalam praktik arsitektur modern. Menurut Felleman & Van Essen (1991), lebih dari separuh otak manusia didedikasikan untuk memproses informasi visual. Dalam desain arsitektur kontemporer, elemen visual seperti bentuk bangunan, pencahayaan, warna, dan bayangan sering kali menjadi fokus utama, yang oleh Pallasmaa disebut sebagai "retinal architecture". Warna dan bentuk bangunan memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi dan emosi penghuni ruang. Misalnya, bentuk melengkung sering diasosiasikan dengan kesan ramah, sementara bentuk tajam cenderung memberikan kesan ancaman. Selain itu, ketinggian langit-langit juga memengaruhi kenyamanan visual dan gaya berpikir penghuninya, sebagaimana dijelaskan oleh Meyers-Levy & Zhu (2007).

Visual sangat dipengaruhi dengan skala ruang berdasarkan (Arsimedia 2021) menyebutkan bahwa skala ruang dibagi menjadi beberapa yaitu:

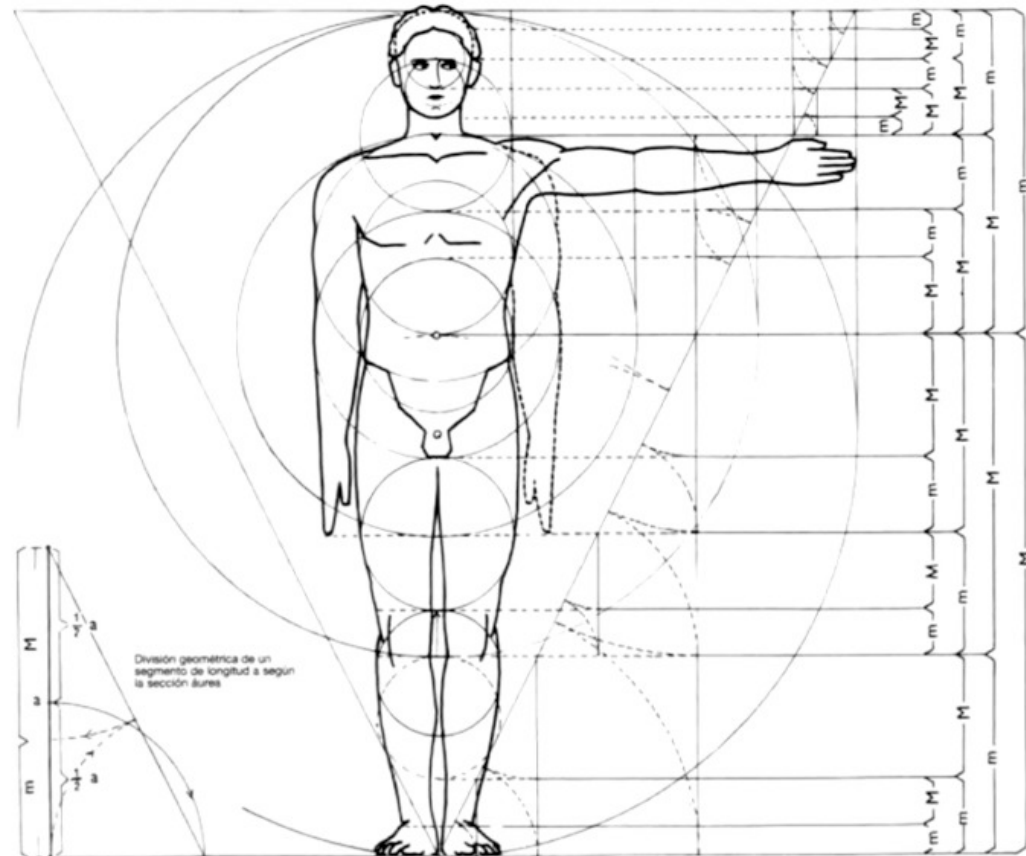
Gambar 2.18 jenis dan warna teh

Sumber: <https://share.google/JyaEIJvdAe8yMNvYu>



## A. Skala Manusia/Normal

Skala manusia, atau skala normal, merupakan skala ruang dengan dimensi sedang yang disesuaikan dengan proporsi tubuh manusia. Skala ini ideal untuk ruang-ruang seperti ruang kerja, tidur, dan belajar yang menuntut sirkulasi efisien dan kenyamanan aktivitas. Penggunaan skala manusia dapat meningkatkan produktivitas serta mempermudah pengorganisasian kegiatan. Penentuan skala ini dilakukan dengan mengukur elemen-elemen seperti pintu, jendela, dan tinggi plafon berdasarkan standar ukuran tubuh dan kebutuhan fungsional manusia.



Gambar 2.19 Human scale

Sumber: <https://share.google/JyaEIJvdAe8yMNvYu>

## B. Skala Intim

merupakan jenis skala ruang dengan dimensi yang lebih kecil dari standar umum, terutama ditandai oleh tinggi ruang yang rendah. Skala ini menciptakan suasana yang memberikan rasa perlindungan dan kedekatan bagi penggunanya. Meskipun jarang diterapkan dalam bangunan arsitektur modern, pengalaman ruang dengan skala intim dapat ditemukan pada elemen-elemen seperti goa atau ruang dalam candi yang cenderung sempit. Penentuan skala intim dapat dilakukan dengan menghadirkan ornamen berukuran besar atau membentuk bidang-bidang ruang yang dibagi secara dominan, sehingga memberikan kesan tertutup dan aman bagi pengguna.

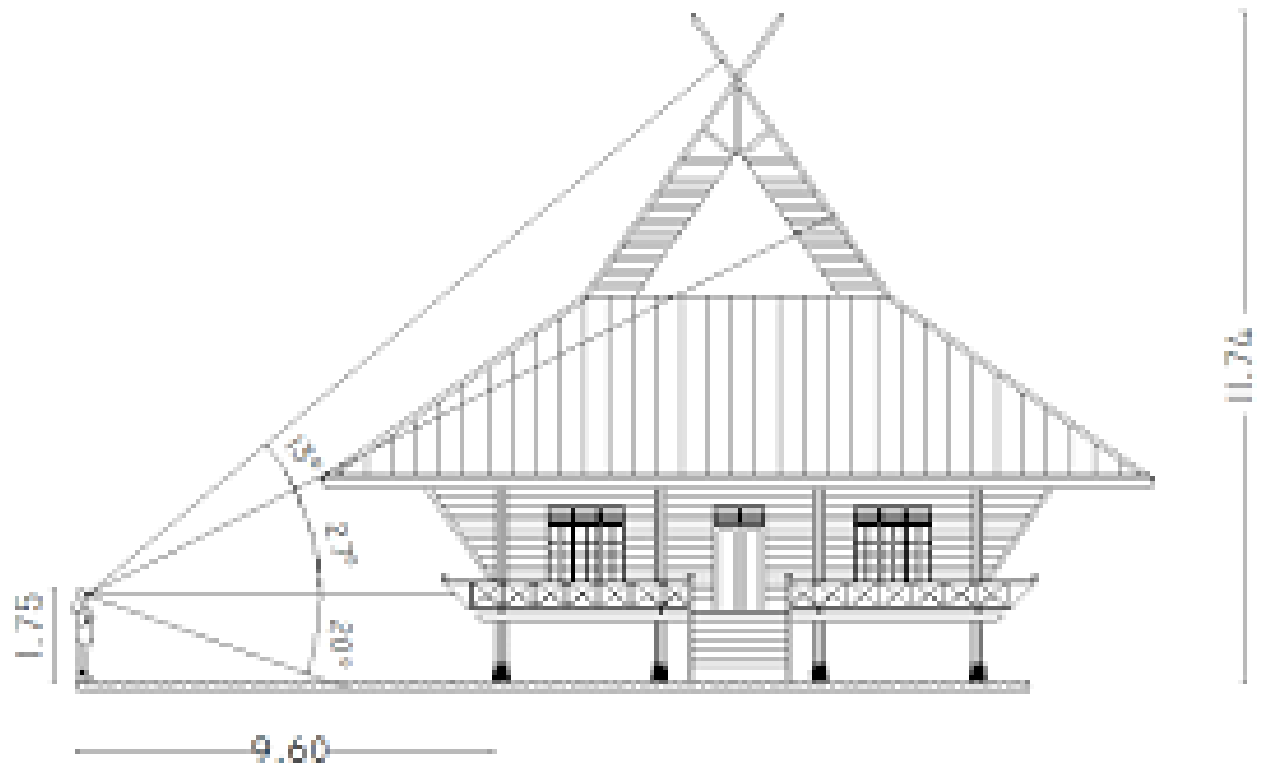


Gambar 2.20 Ilustrasi Skala Ruang Intim

Sumber: <https://share.google/e6S6oDExUWxs1Kfas>

### C. Skala Monumental

adalah skala ruang yang melebihi ukuran standar manusia, umumnya diterapkan pada bangunan yang mengandung nilai simbolik atau spiritual, seperti tempat ibadah, museum, atau istana. Skala ini menciptakan kesan agung, megah, dan penuh kekhidmatan. Penentuan skala monumental dapat dilakukan melalui elemen berukuran besar, seperti kolom tinggi dan masif, serta ornamen kecil yang disusun berulang untuk menghasilkan detail arsitektural yang memperkuat kesan monumental.

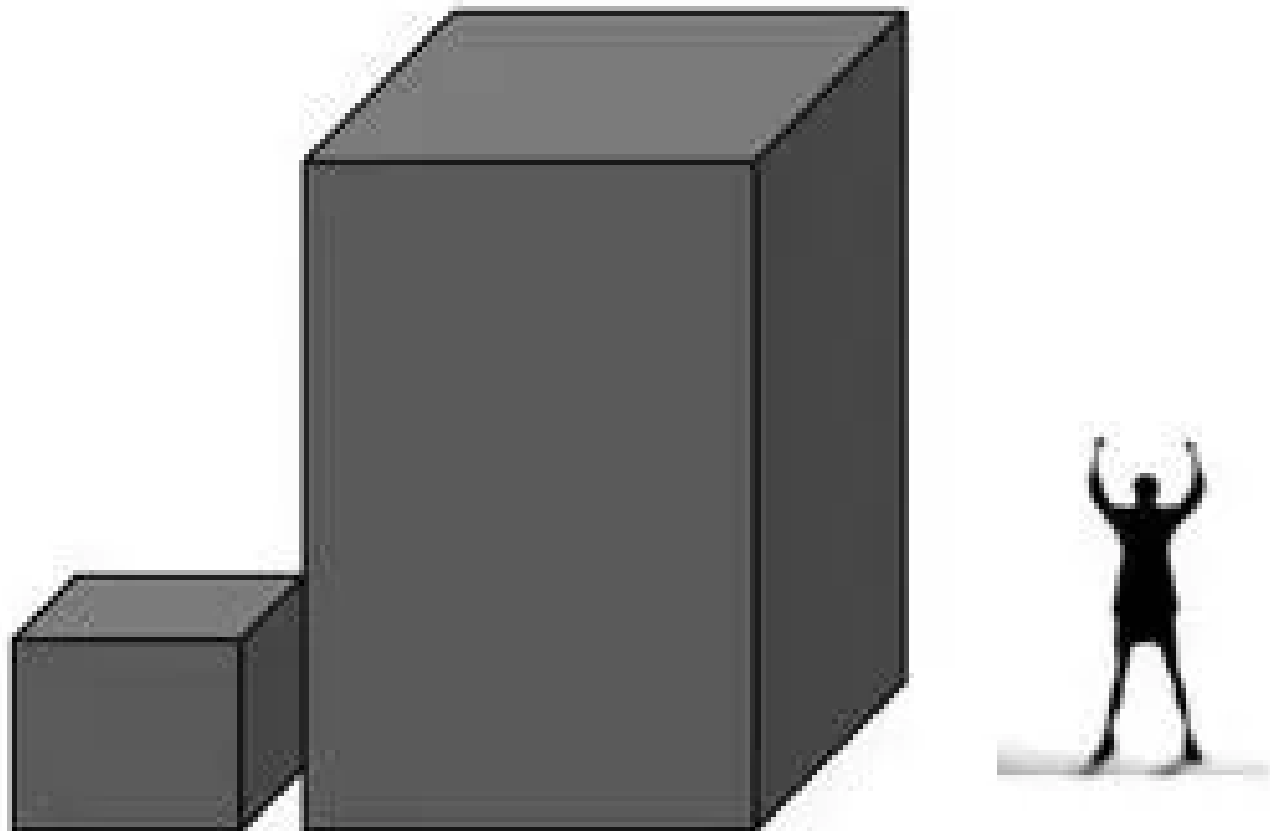


Gambar 2.21 Skala Monumental

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/367392-none-d2da8579.pdf>

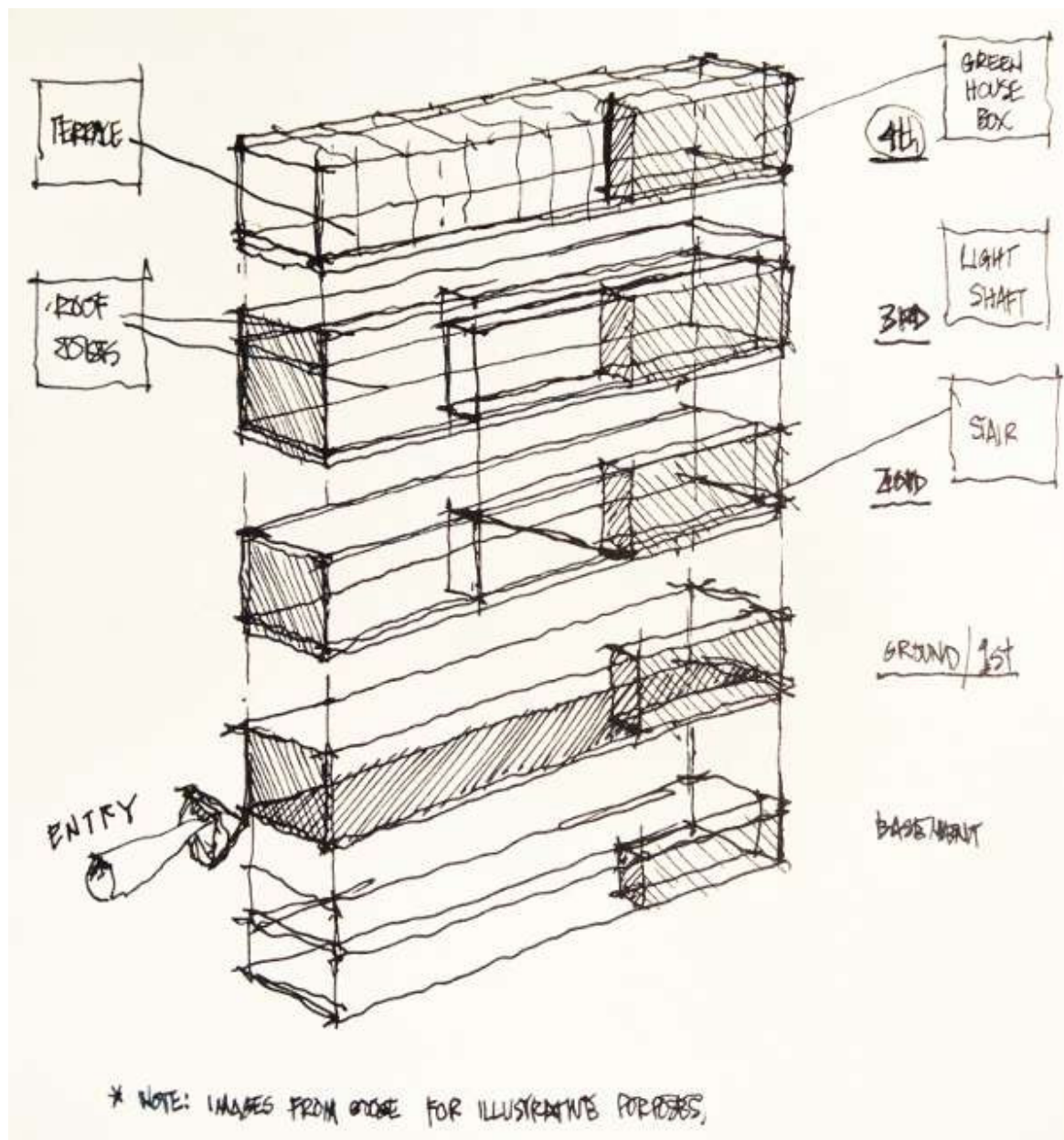
### D. Skala Mengejutkan

Skala mengejutkan, atau sering disebut juga skala menakutkan, merujuk pada proporsi ruang yang jauh melebihi ukuran manusia, khususnya dalam aspek ketinggian. Skala ini menciptakan perasaan kecil, tertekan, atau tidak nyaman, seperti saat berada di antara deretan bangunan tinggi yang saling berdekatan. Meskipun tidak bersifat menyeramkan secara harfiah, skala ini dapat menimbulkan kesan dramatis dan mendominasi terhadap pengguna ruang.



Gambar 2.22 skala mengejutkan

Sumber: <https://archi-monarch.com/scale-in-architectural/>



Gambar 2.22 Massing proses

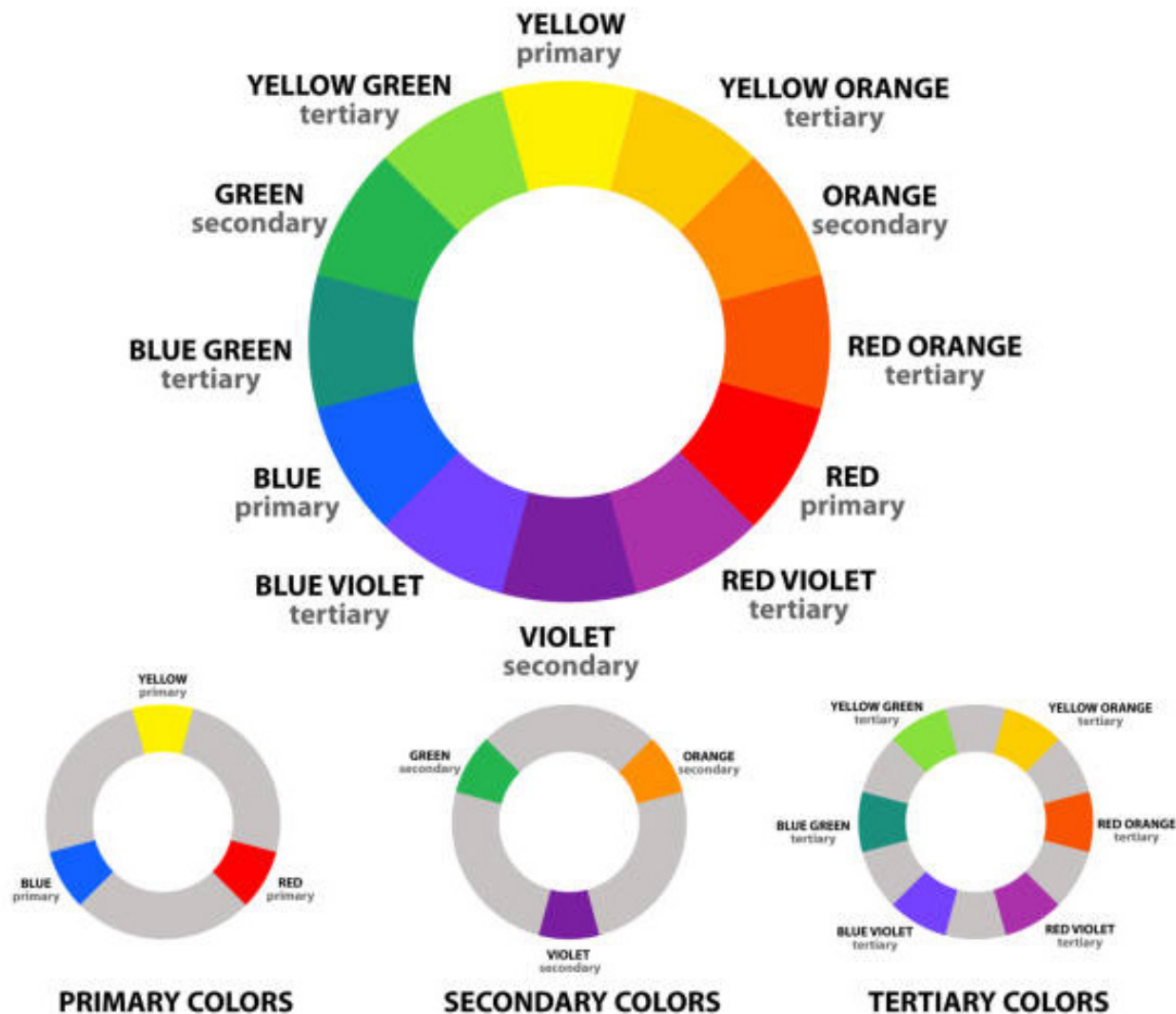
Sumber: <https://stevehallarchitecture.com/blog/tag/massing/>

### Building Form

Building form dapat mempengaruhi persepsi emosi pengguna hal ini dijelaskan oleh (Xylakis et al., 2021) bahwa ruang dengan bentuk melengkung (curved) dapat memicu perasaan aktif, tertarik, dan dapat merangsang emosional atau yang disebut perasaan arousal (ketertarikan, gairah, antusiasme). Transisi ruang yang menggunakan elemen lengkung dapat meningkatkan emosi positif dan rasa (excitement) Sedangkan berdasarkan (Banaei et al.) bangunan

yang memiliki bentuk sudut tajam, bersiku (angular, rectilinear) cenderung menurunkan Tingkat arousal yang menyebabkan kesan datar, steril, atau membosankan pada masyarakat awam. Berdasarkan Shemesh et al menjelaskan ketertarikan pengguna terhadap bentuk bangunan melengkung, sedangkan perancangan bentuk tegas didasarkan ingin membuat kesan formal atau faktor teknis.

# COLOR WHEEL



Gambar 2.23 Roda Warna

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto-foto/color-wheel&ust=1763189299756000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBUQjhxqFwoTCMjhxcaH8ZADFQAAAAAdAAAAABAE>

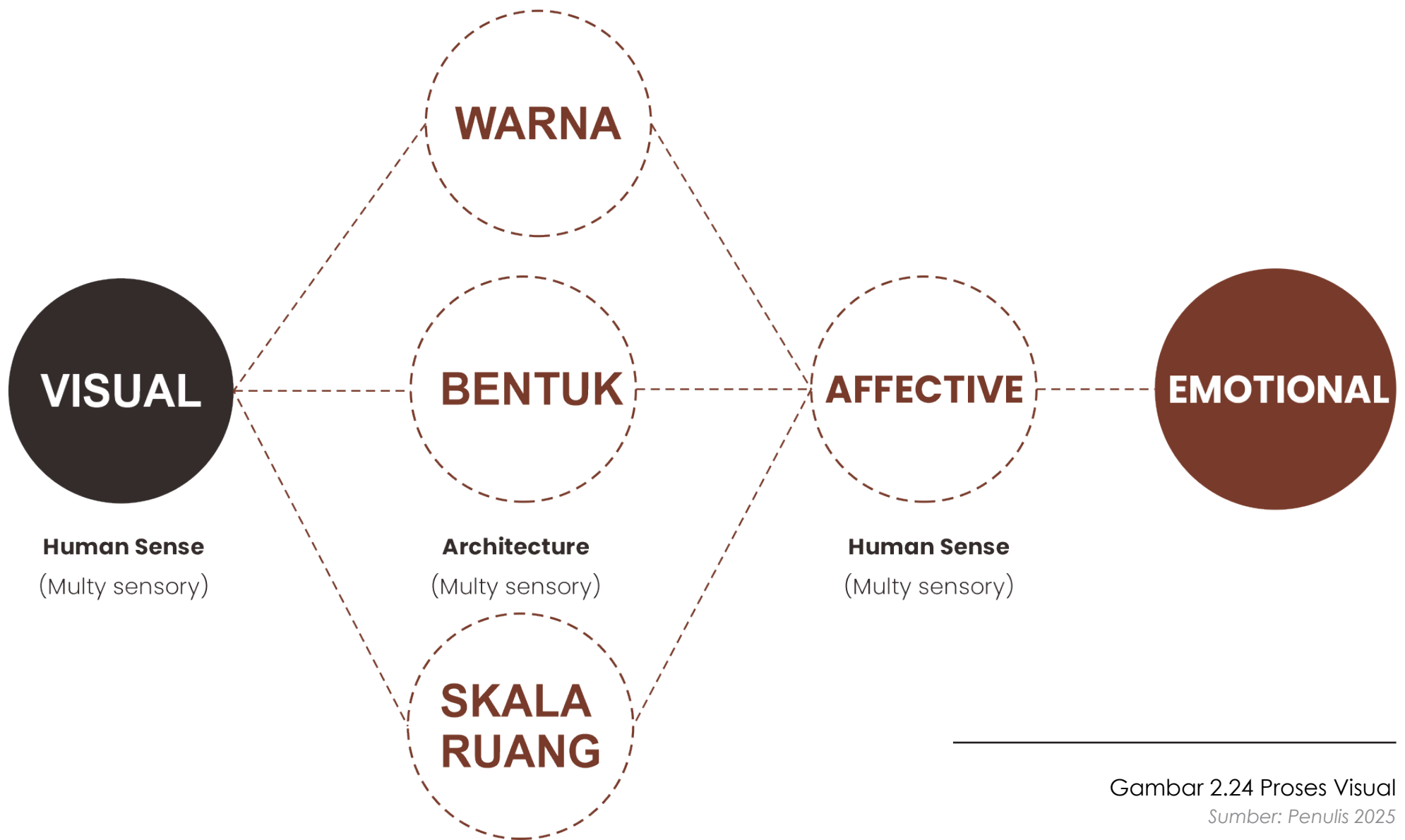
## Warna

Warna merupakan salah satu unsur paling fundamental dalam seni, desain, dan pengalaman visual manusia. Secara umum, warna dapat dipahami dari dua sudut pandang utama, yaitu fisik dan psikologis.

**Secara fisik**, warna adalah sensasi visual yang muncul akibat pantulan atau transmisi cahaya dari suatu objek ke mata; tanpa cahaya, warna tidak dapat terbentuk karena warna berasal dari spektrum cahaya itu sendiri (Ebdi Sanyoto, 2005).

**secara psikologis** warna didefinisikan sebagai hasil pengalaman subjektif manusia dalam menafsirkan stimulus visual, yang kemudian menghasilkan respon emosional tertentu serta mampu membentuk suasana dalam suatu ruang (Bellatoni). Oleh karena itu, pemahaman tentang warna tidak hanya terbatas pada aspek ilmiah, tetapi juga mencakup aspek persepsi dan makna yang memengaruhi manusia secara emosional.

Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning memiliki asosiasi dengan energi, semangat, dinamika, dan aktivitas. Thejahanjaya dan Yulianto (2022) menyatakan bahwa warna-warna ini memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat menstimulasi emosi pengunjung. Dalam konteks Living Museum, warna hangat digunakan sebagai aksen pada elemen visual seperti signage, instalasi, atau kostum pemeran, dengan tujuan menarik perhatian serta memperkuat suasana historis tertentu. Penggunaan warna hangat secara terarah dapat membantu membangun pengalaman ruang yang lebih imersif dan komunikatif.



Gambar 2.24 Proses Visual  
 Sumber: Penulis 2025

Visual dalam arsitektur memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman emosional pengguna terhadap sebuah ruang. Elemen-elemen seperti warna bangunan, bentuk geometris, dan skala ruang secara langsung memengaruhi afektifitas atau respons emosional pengguna.

Warna, misalnya, dapat membangkitkan asosiasi psikologis tertentu—warna hangat seperti oranye dan kuning dapat menciptakan kesan ramah dan menyenangkan, sementara warna dingin seperti biru atau abu-abu

bisa memberikan nuansa tenang atau bahkan steril. Bentuk bangunan juga berpengaruh: bentuk melengkung sering dikaitkan dengan perasaan nyaman, lunak, dan mengalir, sedangkan bentuk tegas atau bersudut dapat menimbulkan kesan formal, kuat, atau bahkan kaku.

Skala ruang—apakah besar dan terbuka, atau sempit dan tertutup—akan menentukan tingkat keintiman, dominasi, atau kebebasan yang dirasakan pengguna saat berada di dalamnya. Kombinasi dari ketiga elemen visual ini akan menciptakan kondisi afektif tertentu, yang kemudian menghasilkan

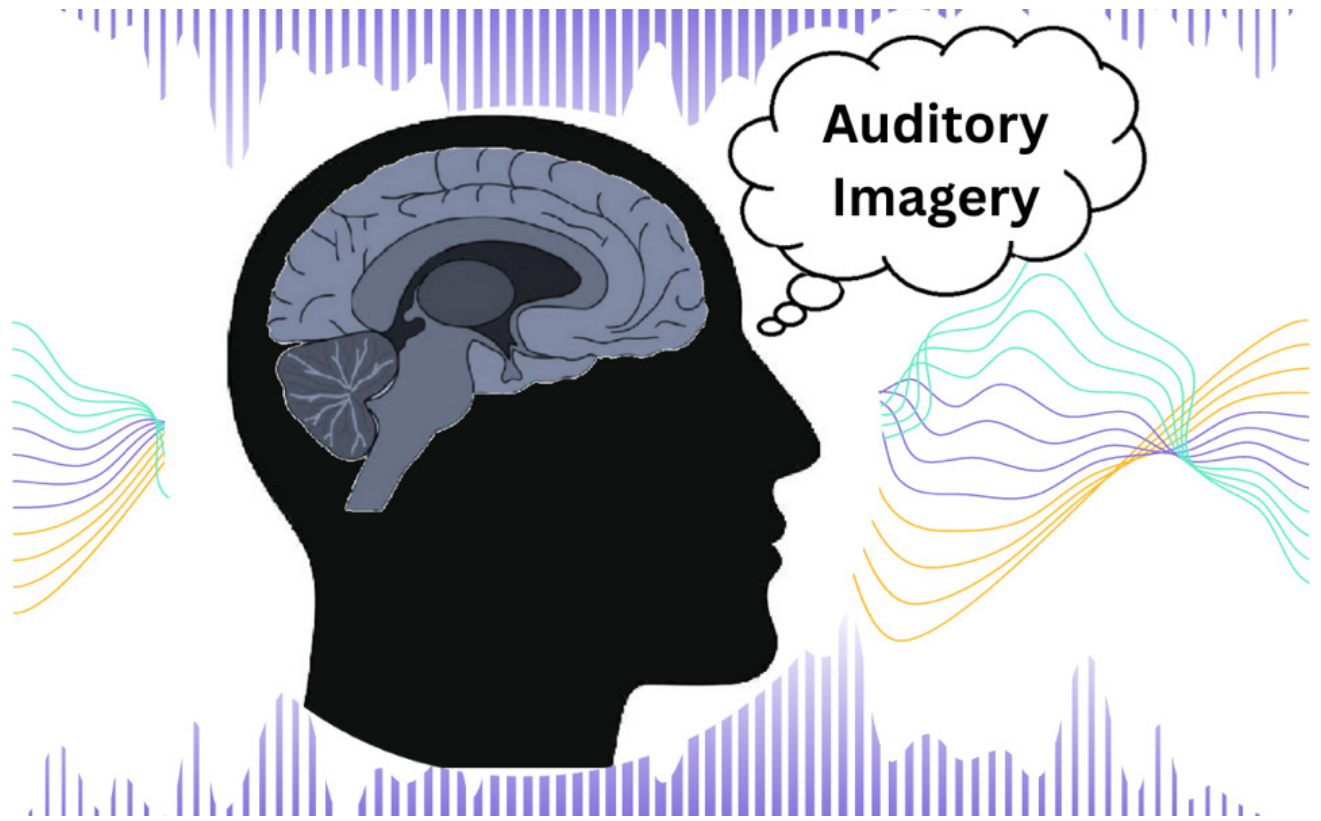
respon emosional spesifik seperti rasa tenang, semangat, rasa terhubung, atau justru keterasingan.

Dengan demikian, pemilihan warna, bentuk, dan skala ruang bukanlah keputusan estetika semata, melainkan bagian integral dari strategi desain untuk membentuk koneksi emosional antara bangunan dan penggunanya.

# AUDITORI (PENDENGARAN)

## Human Sensory

Dalam disiplin arsitektur dan perancangan lingkungan, aspek auditori mengalami pergeseran paradigma dari pendekatan akustik murni menuju konsep soundscape. Berdasarkan ISO 12913-1:2014, soundscape didefinisikan sebagai lingkungan akustik sebagaimana dipersepsikan, dialami, atau dipahami oleh individu atau kelompok dalam konteks tertentu. Definisi ini menekankan bahwa pengalaman suara tidak dapat diukur hanya melalui parameter fisik seperti tingkat kebisingan (desibel), tetapi melalui persepsi dan interpretasi manusia terhadap kualitas suara tersebut. Dalam konteks arsitektur, implikasinya adalah bahwa suara diperlakukan sebagai elemen desain abstrak yang mampu memengaruhi emosi, orientasi ruang, serta pembentukan sense of place. Dengan demikian, arsitek tidak hanya berfokus pada pengendalian kebisingan, tetapi juga pada bagaimana ruang dapat dirancang untuk mengelola persepsi suara secara holistik.

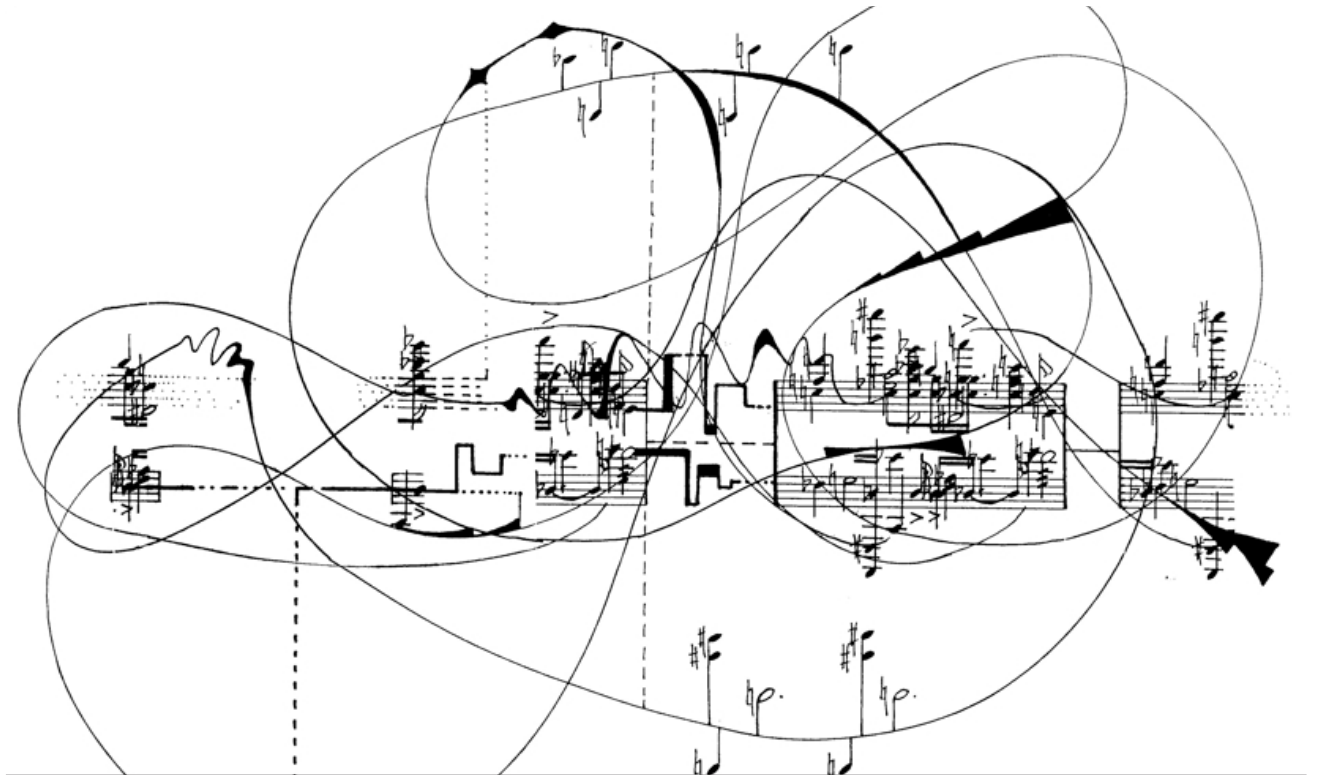


Gambar 2.25 auditory

Sumber: <https://bigdata.duke.edu/projects/auditory-imagery-of-speech-and-non-speech-sounds/>

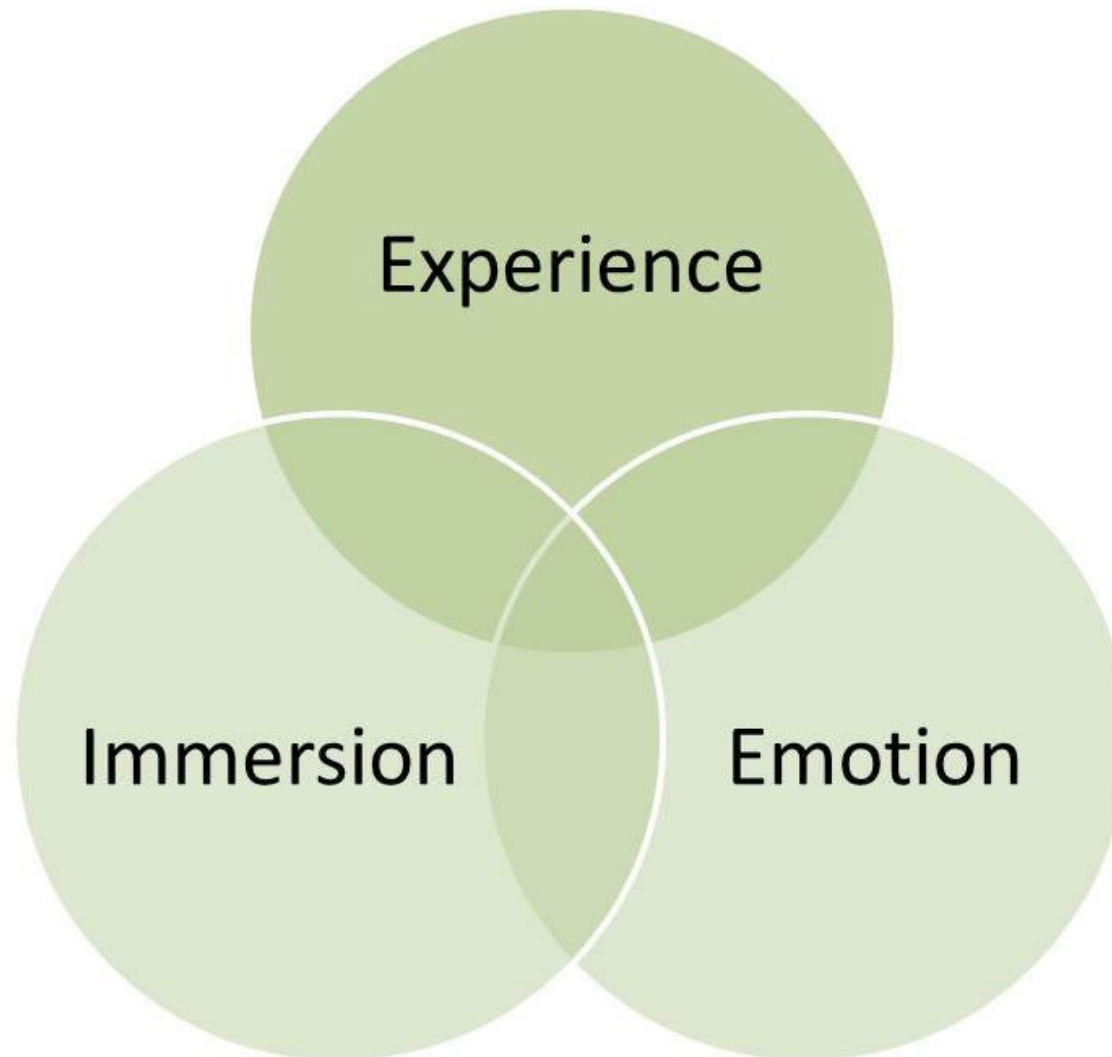
## Aspek Soundscape dalam Pengalaman Pariwisata

Soundscape menjadi komponen penting dalam membentuk pengalaman multisensori wisatawan dan terbukti berpengaruh signifikan terhadap kepuasan, citra destinasi, serta niat perilaku (behavioral intentions) pasca kunjungan. Beragam penelitian memperlihatkan bahwa suara dalam lingkungan wisata tidak hanya memperkaya pengalaman, tetapi juga memengaruhi persepsi emosional, identitas tempat, dan memori wisatawan.



Gambar 2.26 auditory

Sumber: <https://jfmusicedu.wordpress.com/students/soundscapes/>



### Pengaruh Terhadap Kepuasan dan Emosi

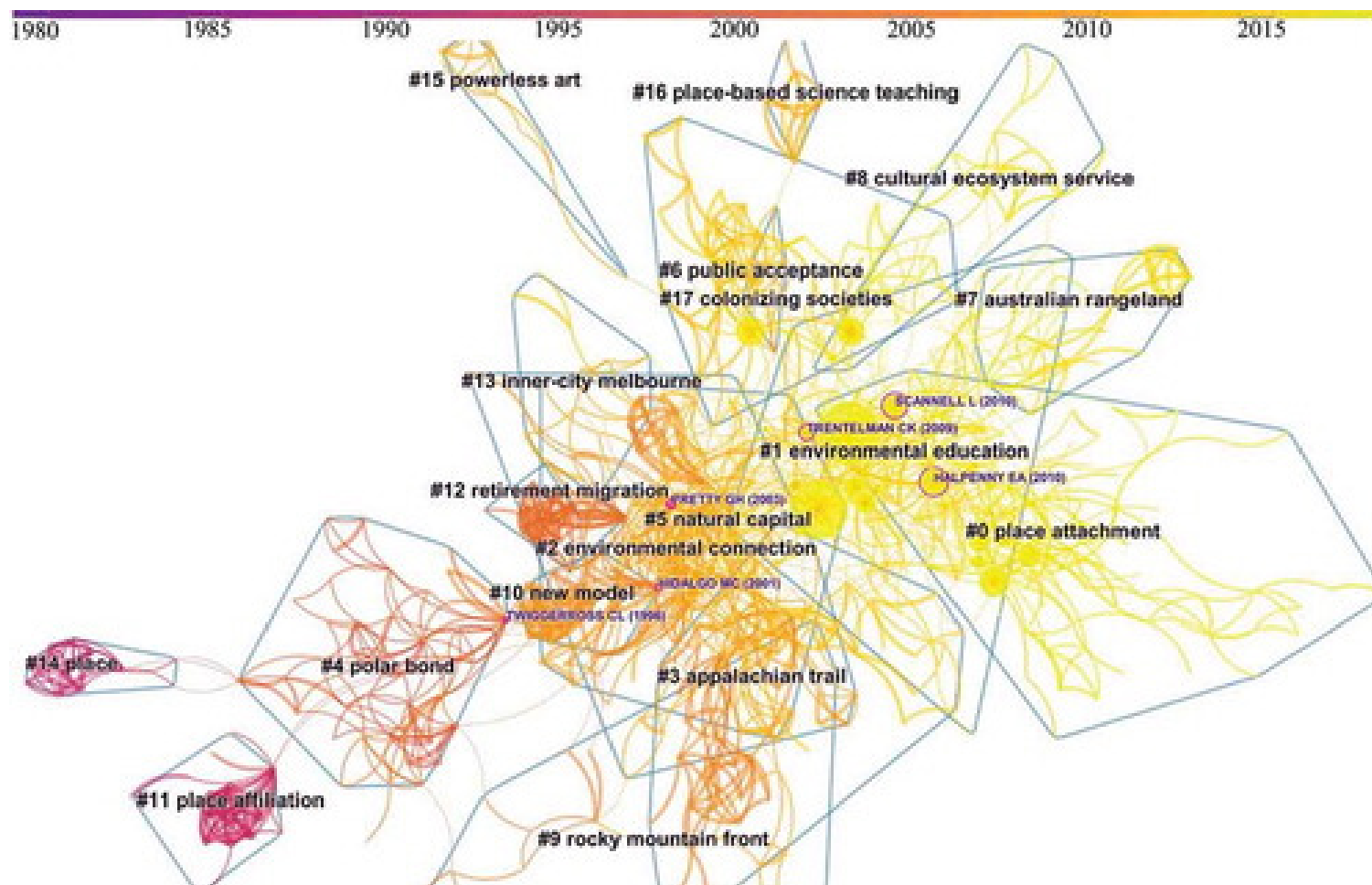
Kualitas soundscape memiliki hubungan langsung dengan tingkat kepuasan wisatawan. Liu et al. (2017) menunjukkan bahwa persepsi positif terhadap soundscape—yang ditandai dengan suara yang menyenangkan, sesuai konteks, dan tidak mengganggu—berkontribusi signifikan pada peningkatan kepuasan wisatawan secara keseluruhan. Selain itu, He et al. (2019) menemukan bahwa soundscape berperan dalam membentuk kondisi emosional wisatawan melalui mekanisme kognitif dan afektif. Suara alam seperti aliran air atau kicauan burung sering dikaitkan dengan perasaan tenang dan relaksasi, sehingga meningkatkan kualitas pengalaman wisata di berbagai destinasi.

### Pengaruh Terhadap Identitas dan Ingatan (Sense of Place)

Soundscape juga berfungsi sebagai elemen pembentuk identitas akustik destinasi. Bai et al. (2024) menegaskan bahwa suara-suara khas, seperti lonceng kuil bersejarah atau musik tradisional, memiliki kontribusi dalam mengonstruksi narasi budaya dan sejarah suatu tempat. Identitas akustik tersebut memperkuat sense of place dan membedakan destinasi dari lokasi lain. Selain itu, Kankhuni dan Ngwira (2021) menemukan bahwa soundscape yang dirancang dengan baik—terutama yang berbasis alam—berperan dalam menciptakan memorable tourism experiences (MTEs), yakni pengalaman berkesan yang melekat dalam ingatan wisatawan dan memengaruhi persepsi mereka terhadap destinasi.

Gambar 2.27 auditory to emotional

Sumber: <https://medium.com/@diwakar.thakore/sound-and-emotion-the-key-to-immersive-experiences-6b61f7d21103>



Gambar 2.28 auditory to memorialism

Sumber: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17549175.2020.1726799>

## Pengaruh Terhadap Perilaku Pasca-Kunjungan

Soundscape turut memengaruhi perilaku wisatawan setelah kunjungan, termasuk niat kembali dan rekomendasi secara elektronik (eWOM). Jiang dan Yan (2022) menjelaskan bahwa kepuasan terhadap soundscape berperan sebagai mediator yang meningkatkan loyalitas wisatawan dalam konteks pariwisata berbasis alam. Persepsi dan emosi positif yang dihasilkan dari soundscape mendorong wisatawan untuk melakukan kunjungan ulang serta menyarankan destinasi kepada orang lain. Dari perspektif desain, Ola dan Kristi (2025) menekankan pentingnya strategi arsitektural dalam mengelola kualitas soundscape melalui penguatan suara yang diinginkan—seperti gema pada

area bersejarah—dan pengurangan suara yang tidak diinginkan, seperti kebisingan lalu lintas.

Dalam jurnal *Senses of Place: Architectural Design for the Multisensory Mind* oleh Charles Spence (2020), aspek auditory dalam arsitektur dibahas secara eksplisit pada bagian yang berjudul “The sound of space: are you listening?” menjelaskan bahwa suara bukan hanya latar belakang akan tetapi dapat membantu pengguna memahami karakteristik dan fungsi suatu ruang, apakah ruang itu bersifat intim, monumental, terbuka, atau tertutup. sebagai contoh charles mengilustrasikan pada Paley Park yang dianggap sebagai contoh desain akustik kota yang elegan.

Suara air terjun di taman ini digunakan untuk masking kebisingan lalu lintas kota, menciptakan rasa nyaman dan tenang

menurut Schafer (1977) menyoroti bagaimana arsitek modern sering mengabaikan potensi suara sebagai elemen desain aktif, dan hanya fokus pada pengendalian kebisingan. suara seperti kicauan burung dan musik klasik dapat meningkatkan persepsi keselamatan dan kenyamanan pengguna, bahkan di ruang bawah tanah atau area publik seperti stasiun Sayin et al. (2015)

## TAKTIL (PERABAAN)

### Human Sensory

Aspek taktil atau haptik dalam arsitektur merujuk pada pengalaman perabaan yang muncul melalui interaksi fisik tubuh manusia dengan material dan elemen bangunan. Taktil mencakup persepsi terhadap tekstur, kekerasan, suhu, dan kelembapan permukaan, yang membentuk pengalaman fisik maupun psikologis pengguna ruang. Dalam praktik desain, aspek ini berfungsi untuk memicu respons emosional, memperkuat pemahaman tentang materialitas, serta mengarahkan interaksi tubuh dengan ruang melalui penggunaan material kasar, halus, hangat, atau dingin. (Pallasmaa, 2012).



Gambar 2.29 auditory to memorialism

Sumber: <https://www.hops.id/fit/29410970794/berikut-adalah-gangguan-sensorik-pada-anak-dan-bagaimana-cara-mengatasinya>



Gambar 2.30 Taktile

Sumber: <https://share.google/images/mnr2TZHbqPtxxSeCS>

### Emosional dan Kedalaman Pengalaman

Dalam pariwisata, pengalaman taktil memperkuat persepsi otentisitas destinasi melalui kontak langsung dengan material asli seperti batu candi, kayu tua, atau tekstil tradisional, yang memberikan bukti fisik nilai sejarah dan budaya suatu tempat. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman haptik secara signifikan meningkatkan persepsi keaslian dan kepuasan wisatawan (Rianthong & Sun, 2023). Selain itu, interaksi taktil seperti memegang artefak atau menyentuh permukaan bertekstur membangun koneksi emosional yang lebih dalam sehingga memperkuat sense of connection pengunjung terhadap lingkungan yang mereka kunjungi (O'Hagan, 2021).

### Informatif dan Naratif

Persepsi taktil juga berfungsi sebagai media interpretasi budaya melalui materialitas arsitektur. Tekstur dan jenis material tradisional menyampaikan informasi non-verbal tentang teknologi, nilai lokal, dan sejarah, sehingga memperkaya pemahaman pengunjung mengenai konteks budaya suatu destinasi. Studi terbaru menunjukkan bahwa persepsi visual dan taktil dalam museum berpengaruh signifikan terhadap kepuasan dan loyalitas wisatawan (Wang, Wang, & Wei, 2024). Selain itu, penggunaan variasi tekstur pada lantai atau dinding dapat membantu pemanduan jalur dan batasan ruang, terutama dalam desain universal.

### Desain Sensori Material dan Suhu)

Aspek taktil juga mencakup respons termal material yang dirasakan melalui sentuhan, seperti sensasi hangat pada kayu atau dingin pada batu, yang memengaruhi kenyamanan termal dan suasana emosional pengunjung. Literatur arsitektur menyatakan bahwa tekstur yang kaya dan stimulasi haptik yang tinggi menciptakan pengalaman ruang yang lebih aktif dan mendalam dibandingkan pengalaman yang hanya mengandalkan persepsi visual (Pallasmaa, 2012).

## OLFAKTORI (PENCIUMAN)

Indera penciuman (olfactory sense) dalam konteks spasial merupakan kemampuan manusia mendeteksi zat kimia volatil di udara yang kemudian diolah oleh sistem limbik otak. Dalam pengalaman wisata, olfaktori berfungsi sebagai pemicu sensorik non-visual yang sangat kuat dan berperan dalam pembentukan persepsi ruang. Secara khusus, penciuman merupakan mekanisme sensorik yang paling langsung terhubung dengan pusat emosi dan memori, sehingga respons wisatawan terhadap aroma di suatu destinasi memberikan pengalaman kognitif dan afektif yang khas. Aroma tidak hanya memengaruhi persepsi dan emosi, tetapi juga menguatkan memori jangka panjang secara intens, sebagaimana dijelaskan melalui konsep Proustian memory (O'Hagan, 2021; Klatzky et al., 2018). Selain itu, bau yang dikurasi maupun alami dapat memperkuat storytelling destinasi, menambah lapisan autentisitas narasi budaya maupun sejarah yang dihadirkan.



Gambar 2.31 olfactory

Sumber: <https://metropolismag.com/viewpoints/multisensory-architecture-design-history/>

## Peran Aroma dalam Pembentukan Pengalaman Wisata

Aroma merupakan komponen kunci dalam pengalaman multisensori yang memengaruhi evaluasi wisatawan terhadap suatu tempat. Aroma memiliki kemampuan unik untuk memunculkan emosi tertentu, seperti ketenangan, kesegaran, atau rasa nostalgia, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisata (Gössling & Hultman, 2023). Dalam arsitektur wisata, aroma menjadi stimulus sensorik pertama yang diterima pengunjung dan berpengaruh besar terhadap pembentukan kesan awal. Aroma tidak sedap dapat menciptakan impresi negatif, sementara aroma yang menyenangkan berperan meningkatkan daya tarik destinasi (Bhardwaj et al., 2022). Selain itu, lingkungan dengan aroma yang disukai terbukti meningkatkan kenyamanan psikologis, memperpanjang lama tinggal pengunjung, serta mendorong niat untuk melakukan kunjungan ulang (Tse & Leong, 2019).

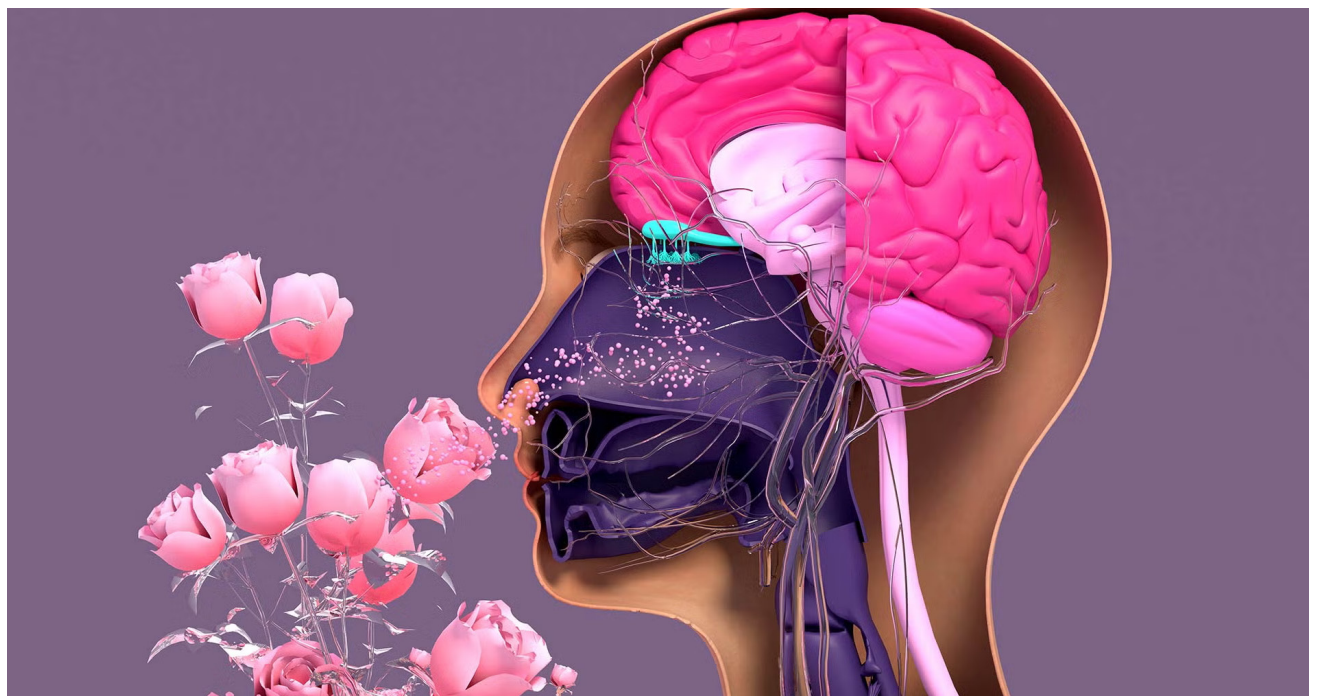


Gambar 2.32 Installation of olfactory

Sumber: <https://share.google/images/TMTUuASM31VaG3cCK>

## Aroma sebagai Identitas Tempat (Place Identity)

Aroma khas suatu destinasi dapat membentuk identitas tempat atau place identity melalui konsep smellscape, yaitu lanskap aroma yang menjadi karakter pembeda antar lokasi. Aroma seperti teh, kopi, rempah, kayu, atau petrichor dapat menjadi elemen identitas yang melampaui aspek visual dan auditif. Keberadaan aroma ini memungkinkan pengunjung mengenali suatu tempat bahkan tanpa melihat elemennya, karena indra penciuman memberikan dimensi pengenalan ruang yang bersifat otonom dan kuat dalam memori



Gambar 2.33 Olfactory to memorialism

Sumber: <https://share.google/images/wrgs21LZHKL7qAkC>

## Aroma sebagai Media Storytelling

Dalam konteks arsitektur museum maupun situs warisan budaya, aroma dapat digunakan sebagai media untuk memperkuat narasi. Kurasi aroma memungkinkan terciptanya pengalaman sejarah atau budaya yang lebih imersif, misalnya melalui rekonstruksi aroma tertentu yang terkait dengan aktivitas masa lalu (Tse & Leong, 2019). Narasi berbasis aroma juga dapat dibangun melalui alur perjalanan yang disusun secara berurutan, seperti perubahan aroma dari pintu masuk hingga area pameran utama. Selain memperkaya pengalaman, aroma juga menjadi sarana edukasi intuitif, misalnya untuk menjelaskan perbedaan aroma bahan atau proses produksi tertentu.



Gambar 2.34 Aroma sebagai media bercerita

Sumber: <https://share.google/images/4GHytF80O8kX67Vcw>

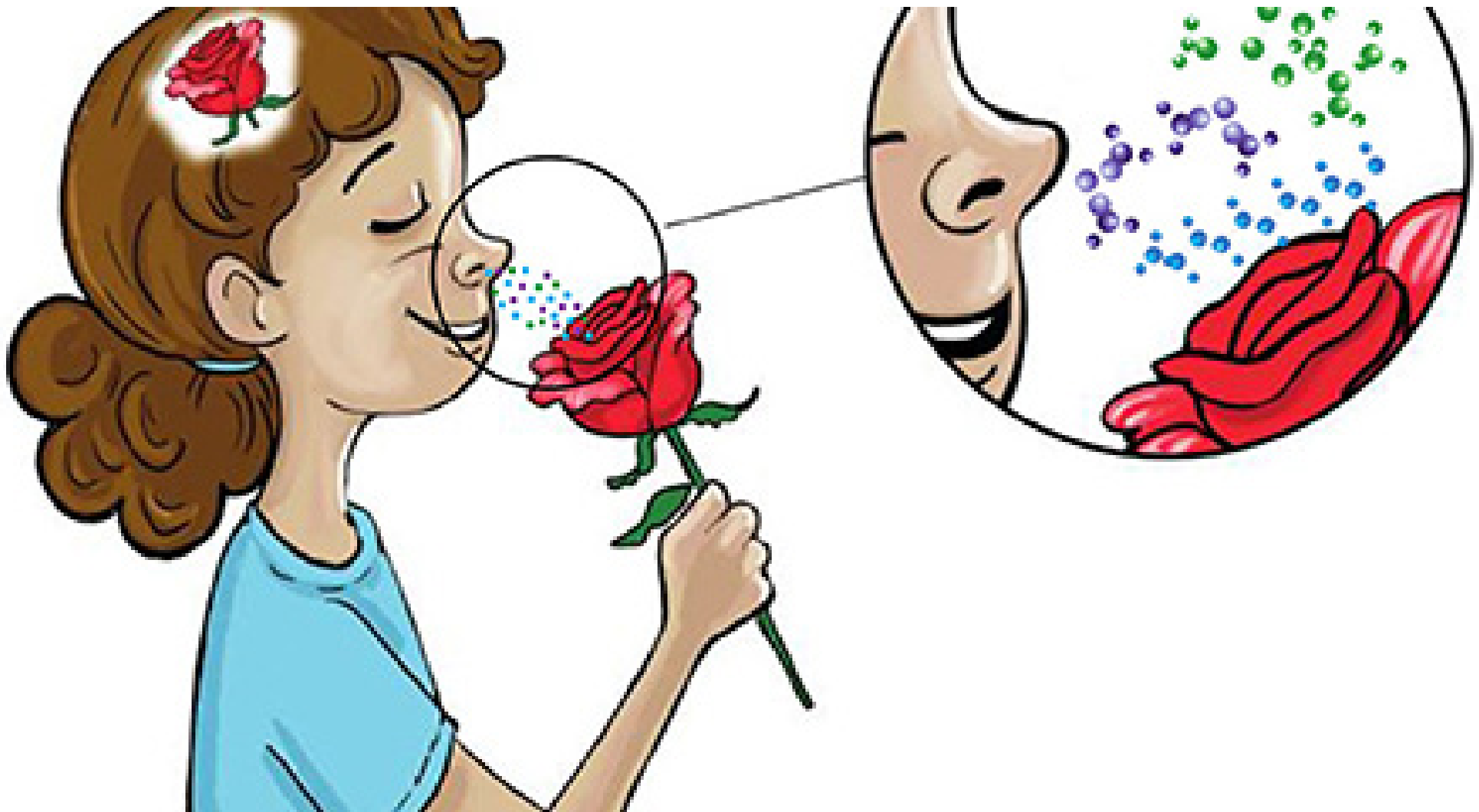
## Jenis Aroma dalam Experience Tourism

Klasifikasi aroma penting untuk strategi desain pengalaman wisata yang terintegrasi. Aroma alami merujuk pada aroma vegetasi, tanah, kayu, atau elemen air yang memberikan kesan autentik dan menenangkan (Gössling & Hultman, 2023). Aroma buatan atau kurasi adalah aroma yang ditambahkan secara sengaja melalui teknologi seperti diffuser atau essential oil. Aroma aktivitas terbentuk dari kegiatan alami destinasi, seperti proses memasak atau fermentasi. Sementara itu, aroma tidak diinginkan seperti bau sampah atau polusi perlu dikendalikan melalui desain ventilasi dan manajemen lingkungan yang baik agar tidak merusak pengalaman.



Gambar 2.35 Aroma experience tourism

Sumber: <https://share.google/images/ZOHqwVGDIPy4sl6cg>



### **.Dampak Aroma terhadap Memori dan Psikologis Pengunjung**

Aroma memiliki hubungan kuat dengan memori jangka panjang karena jalur sarafnya langsung menuju amigdala dan hipokampus, sehingga mampu memicu kenangan autobiografis yang intens atau Proustian memory (Klatzky et al., 2018). Dalam wisata warisan, aroma sering menjadi pemicu nostalgia yang memperdalam pengalaman dan meningkatkan keterikatan emosional pengunjung. Pengalaman olfaktori yang dirancang dengan baik juga terbukti meningkatkan tingkat kepuasan wisatawan serta memperkuat intensi untuk kembali (Tse & Leong, 2019). Selain itu, aroma alami seperti kayu, pinus, atau teh memiliki efek relaksasi yang dapat menurunkan tingkat stres dan meningkatkan kenyamanan selama berwisata (Gössling & Hultman, 2023).

Gambar 2.36 Aroma terhadap psikologis

Sumber: <https://share.google/images/DW7uD2cdhvT4IZOub>

# AFFECTIVE

**affective merupakan sebuah aspek yang melibatkan keterikatan emosional experience dengan manusia**

Aspek afektif dalam experience tourism merujuk pada respons emosional yang muncul ketika wisatawan berinteraksi dengan lingkungan, pelayanan, dan orang-orang di destinasi. Respons ini mencakup perasaan, suasana hati, dan emosi positif seperti tenang, kagum, dan senang, maupun emosi negatif seperti cemas dan bosan (Chen & Chen, 2021). Emosi tersebut berperan penting dalam membentuk kualitas pengalaman wisata, karena emosi positif terbukti meningkatkan memori, kepuasan, serta perilaku pascakunjungan seperti niat kembali dan rekomendasi positif (Wang et al., 2024).

Dalam perspektif Four Realms of Experience, aspek afektif terkait dengan dimensi Entertainment dan Esthetics, di mana wisatawan mengalami emotional immersion yang membuat mereka larut dalam suasana destinasi. Tingkat imersi emosional ini menentukan kedalaman keterlibatan mental dan afektif wisatawan (Oh et al., 2007). Dengan demikian, aspek afektif menjadi elemen mendasar yang memengaruhi kualitas pengalaman dan perilaku wisatawan.



Gambar 2.37 Affective in space

Sumber: <https://www.designengine.co.uk/architecture-space-and-affective-experience/>

# Emosi dan Ruang Wisata

## Affective

Ruang wisata memiliki kemampuan memicu respons emosional melalui elemen arsitektur dan lanskap seperti warna, pencahayaan, proporsi, dan vegetasi yang membangkitkan rasa tenang, nyaman, hingga nostalgia (Jiang & Yan, 2022). Atmosfer ruang yang tersusun harmonis melalui stimulus visual, audio, dan sentuhan juga terbukti menurunkan stres dan meningkatkan relaksasi pengunjung (Wang et al., 2024). Emosi yang muncul dari interaksi ini tidak hanya membentuk persepsi ruang, tetapi juga mendorong keterlibatan wisatawan dalam narasi destinasi. Ketika aspek emosional kuat, kunjungan pasif berubah menjadi pengalaman aktif dan bermakna. Dengan demikian, kualitas desain ruang dan atmosfer menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan respons afektif positif wisatawan.



Gambar 2.38 Emosi dalam ruang

Sumber: <https://share.google/images/qCOuE3ngoRKTRhU5t>

# Elemen Lingkungan dan Arsitektur sebagai Pemicu Respons Afektif

## Affective

Lingkungan alami seperti perkebunan teh dengan dominasi warna hijau dan udara segar memberikan efek restoratif yang menurunkan stres dan meningkatkan relaksasi (Chen & Chen, 2021). Lanskap terasering yang luas juga memicu rasa awe, emosi intens yang meningkatkan kepuasan dan memperkuat memori wisata. Di sisi lain, elemen arsitektural seperti pencahayaan alami, bukaan besar, dan skylight menciptakan rasa hangat dan keterbukaan yang mendukung relaksasi, sementara material natural seperti kayu dan bambu memberikan kesan tradisi dan groundedness (Jiang & Yan, 2022). Ketika komponen visual, aroma tanaman, tekstur material, dan suara alam dipadukan, pengalaman multisensori yang sinergis terbentuk, menghasilkan respons afektif yang lebih kuat dan imersif. Dengan demikian, integrasi lingkungan alam dan desain arsitektur berperan besar dalam membentuk pengalaman emosional wisatawan.



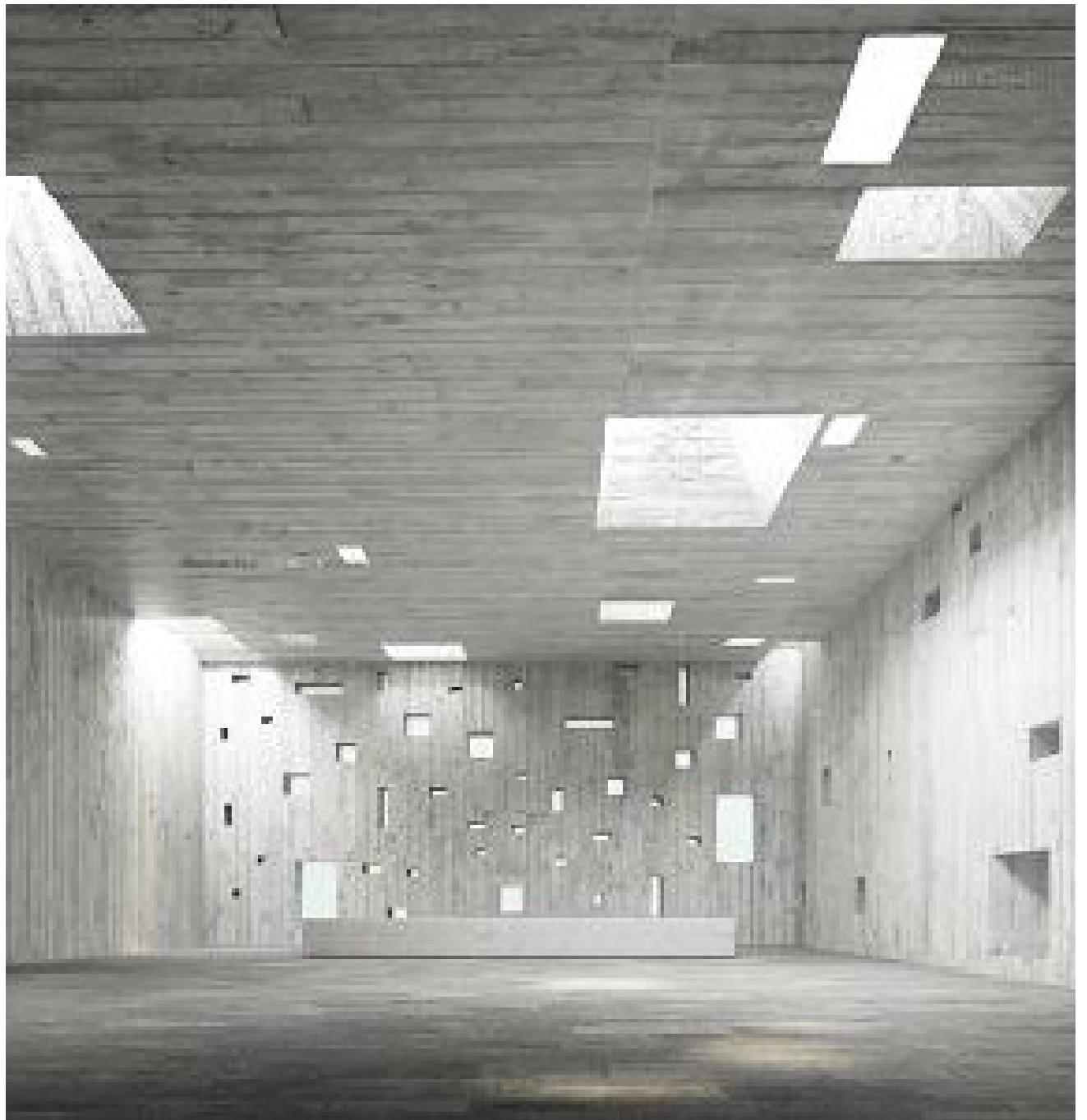
Gambar 2.39 publik space efek

Sumber: <https://share.google/images/L2KQAUXGRpgJtJtvs>

# Narasi, Memori, dan Evaluasi Afektif dalam Pengalaman Wisata

## Affective

Narasi berfungsi membangun koneksi emosional antara wisatawan dan destinasi melalui cerita mengenai budaya, sejarah, atau kehidupan lokal. Pendekatan naratif memunculkan empati, rasa bangga, dan keterikatan emosional yang lebih kuat dibandingkan penyampaian informasi faktual (Wang et al., 2024). Emosi positif seperti haru atau kagum juga memperkuat memori jangka panjang, sekaligus meningkatkan loyalitas dan keinginan untuk kembali (Chen & Chen, 2021). Untuk memastikan kualitas pengalaman emosional tersebut, evaluasi afektif perlu dilakukan melalui metode seperti emotional mapping atau kuesioner zona emosional. Hasil evaluasi menjadi dasar penyempurnaan desain, termasuk penyesuaian pencahayaan, alur ruang, dan narasi destinasi. Dengan demikian, narasi, memori, dan evaluasi afektif berperan penting dalam membangun pengalaman wisata yang bermakna dan berkelanjutan.



Gambar 2.40 Affective for memorialism

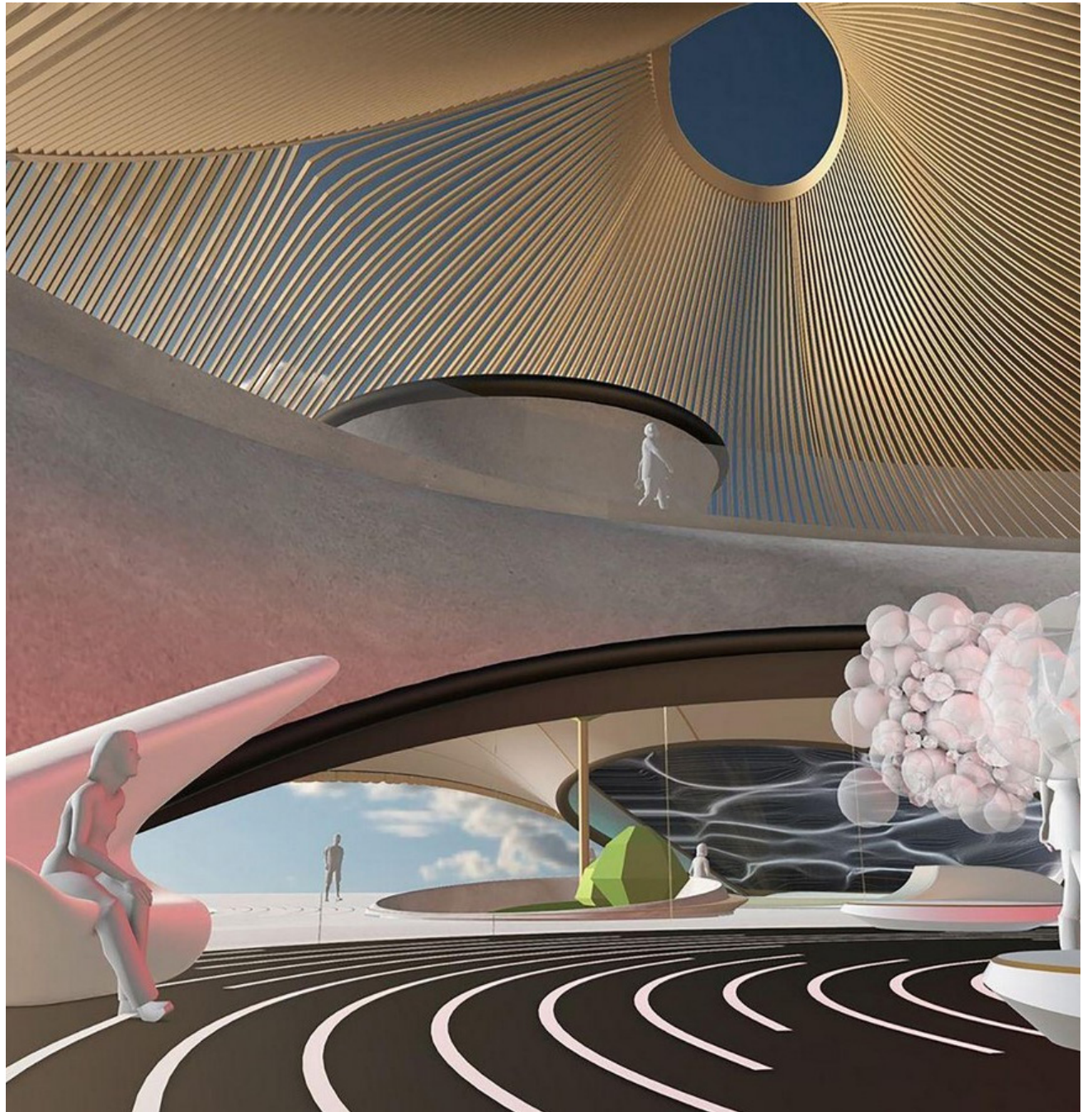
Sumber:<https://share.google/images/q7PtXRT1PfitDLxcR>

# COGNITIVE

**cognitive merupakan sebuah aspek yang melibatkan pengetahuan intelektualitas manusia terhadap experience**

Kognisi dalam konteks pengalaman wisata dipahami sebagai proses mental yang mencakup aktivitas perhatian, memori, persepsi, pemecahan masalah, dan pembentukan pengetahuan yang muncul ketika wisatawan berinteraksi dengan lingkungan destinasi. Proses ini mencerminkan dimensi rasional dan interpretatif dari pengalaman wisata, di mana wisatawan secara aktif mengolah berbagai stimulus dan informasi untuk membentuk pemahaman, penilaian, serta makna terhadap tempat yang mereka kunjungi (Wang et al., 2020).

Dalam kerangka teori pariwisata, pengalaman kognitif merujuk pada unsur-unsur pengalaman yang bersifat edukatif dan informatif, yakni pengalaman yang memungkinkan wisatawan memperoleh wawasan baru, memahami proses budaya atau produksi, serta meningkatkan pengetahuan mengenai destinasi. Pine dan Gilmore (1999) menegaskan bahwa aspek edukasi ini merupakan salah satu pilar utama dalam Four Realms of Experience, sehingga menempatkan proses kognitif sebagai komponen penting dalam membentuk kualitas, kedalaman, dan nilai pembelajaran dalam pengalaman wisata.



Gambar 2.41 cognitive

Sumber: <https://share.google/images/WxBZAoVyTtdKY60tJ>

## Pemaknaan, Persepsi, dan Pembentukan Pengetahuan cognitive

Proses kognitif wisatawan berperan penting dalam membentuk pemahaman dan pengalaman terhadap suatu destinasi. Wisatawan secara aktif menafsirkan elemen arsitektur, objek, simbol, serta suasana ruang sebagai dasar pembentukan makna (meaning making). Desain ruang yang jelas dan komunikatif membantu wisatawan memahami identitas tempat dan konteks budaya yang dihadirkan (Liu et al., 2023).

Selain itu, wisatawan memproses berbagai stimulus—visual, audio, maupun tekstual—untuk menilai kualitas ruang, kenyamanan, dan orientasi. Efisiensi pengolahan informasi ini memengaruhi persepsi terhadap kualitas lingkungan (Zhang et al., 2021). Pada destinasi budaya seperti museum, proses observasi, interaksi dengan display, dan narasi interpretatif berkontribusi pada pembentukan pengetahuan. Kejelasan informasi melalui signage, media edukatif, atau aplikasi digital menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan proses belajar dan mencegah beban kognitif yang berlebihan (Liu et al., 2023).

Secara keseluruhan, proses kognitif dalam menafsirkan lingkungan, memproses informasi, dan memperoleh pengetahuan menjadi dasar terbentuknya persepsi wisatawan, yang selanjutnya memengaruhi kualitas pengalaman dan tingkat kepuasan.



Gambar 2.42 Instalasi pameran  
Sumber: <https://share.google/ENx5vxzvYwS3I9Zbs>

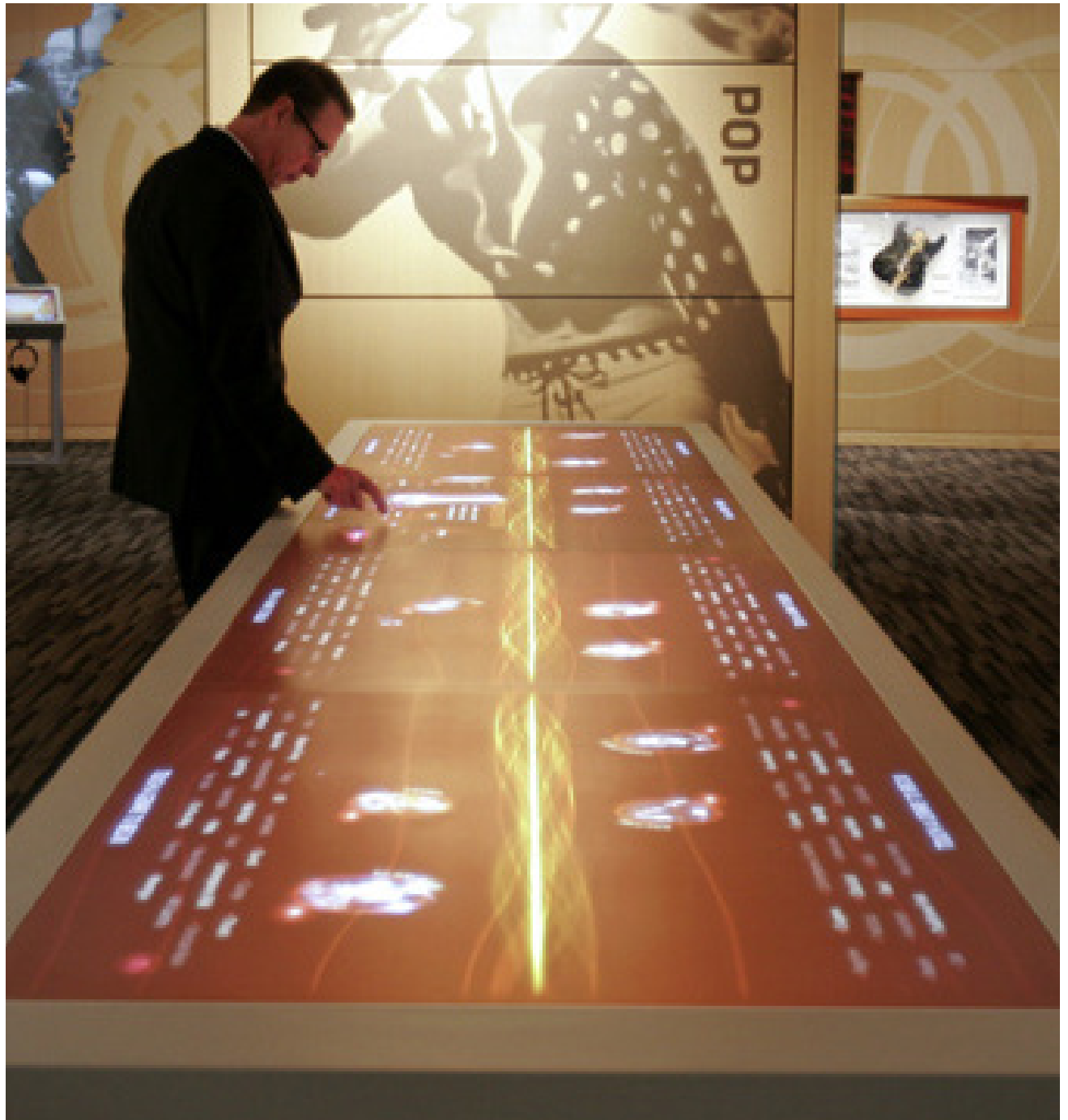
## Orientasi Spasial, Navigasi, dan Keterlibatan Kognitif

*cognitive*

Dimensi kognisi aktif berperan dalam mengarahkan interaksi wisatawan dengan ruang fisik. Wisatawan membentuk peta mental (mental map) untuk memahami tata letak, arah, dan alur kunjungan. Ruang yang memiliki legibility dan sistem wayfinding yang jelas membantu mengurangi beban kognitif dalam navigasi serta meningkatkan rasa nyaman dan kontrol selama eksplorasi (Zhang et al., 2021).

Keterlibatan kognitif muncul ketika wisatawan terlibat dalam aktivitas analitis, pemecahan masalah, atau eksplorasi mendalam, seperti memahami proses produksi, memecahkan teka-teki, atau merespons materi edukatif. Aktivitas ini menuntut usaha mental yang lebih tinggi dan berkontribusi pada pembentukan pengalaman bermakna (Wang et al., 2020). Selain itu, wisatawan melakukan evaluasi kognitif terhadap kualitas fasilitas, layanan, aksesibilitas, dan informasi yang tersedia. Proses penilaian ini berfungsi sebagai dasar evaluasi keseluruhan terhadap destinasi.

Secara keseluruhan, kognisi tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi, tetapi juga mendorong interaksi aktif dan reflektif. Tingkat keterlibatan kognitif yang tinggi memperkuat kualitas pengalaman serta meningkatkan rasa pencapaian wisatawan.



Gambar 2.43 sistem navigasi museum

Sumber: <https://share.google/images/WxBZAoVyTtdKY60tJ>



## Pembentukan Memori dan Hubungan Kognisi–Emosi

### cognitive

Pembentukan memori kognitif terjadi ketika informasi, pengetahuan, dan pengalaman yang diperoleh wisatawan selama kunjungan diproses secara efektif. Informasi yang dipahami dengan baik akan tersimpan sebagai memori jangka panjang dan menjadi dasar refleksi serta evaluasi destinasi pada kunjungan berikutnya (Liu et al., 2023).

Kognisi dan emosi memiliki hubungan yang saling memengaruhi. Pemahaman yang jelas dan tidak membingungkan meningkatkan emosi positif, seperti rasa senang dan kepuasan, sedangkan kognisi yang buruk dapat menimbulkan frustrasi. Sebaliknya, emosi positif membuat wisatawan lebih

terbuka dalam menerima dan mengolah informasi baru (Wang et al., 2020). Interaksi dua arah ini menjadi fondasi terbentuknya pengalaman wisata yang berkesan.

Dengan demikian, memori wisata muncul melalui kombinasi antara apa yang dipelajari dan bagaimana perasaan yang dialami. Kualitas proses kognitif—seperti kejelasan informasi dan kemudahan navigasi—mendukung munculnya emosi positif, yang pada akhirnya menentukan tingkat kepuasan, loyalitas, dan kecenderungan wisatawan untuk memberikan rekomendasi.

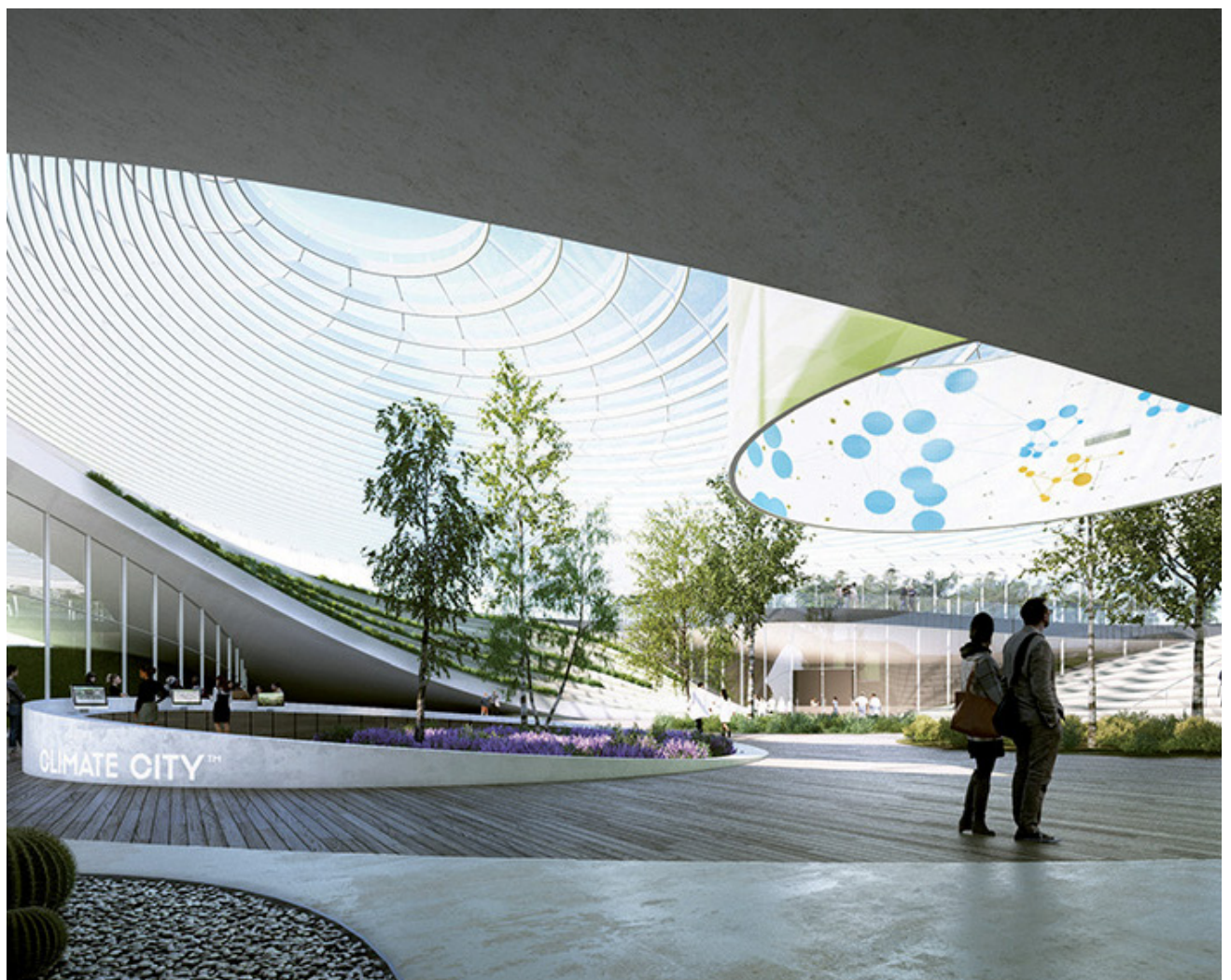
Gambar 2.44 cognitive to emotion

Sumber: <https://share.google/QIRuc3iMdEqNRLqmn>

# CONATION

Konasi (conation) merupakan dimensi psikologis yang berkaitan dengan dorongan, niat, dan usaha yang mengarahkan individu menuju suatu tindakan. Dalam konteks pariwisata, konasi mencakup motivasi, kemauan, serta perilaku nyata wisatawan yang muncul sebagai respons terhadap pengalaman yang mereka alami. Dimensi ini berfungsi sebagai penghubung antara proses kognitif (evaluasi rasional) dan afektif (respons emosional) dengan perilaku aktual yang diwujudkan selama dan setelah kunjungan.

Secara teoretis, konasi didefinisikan sebagai komponen motivasional dan perilaku dari pengalaman wisata. Konasi mencakup niat perilaku (behavioral intention) dan tindakan konkret (actual behavior) yang dilakukan wisatawan sebagai hasil dari pemaknaan kognitif dan respons afektif yang diterima (Oh et al., 2007). Dengan demikian, konasi menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas suatu pengalaman wisata, karena menggambarkan sejauh mana pengalaman tersebut mampu mendorong tindakan nyata seperti partisipasi aktivitas, keinginan kembali, atau rekomendasi terhadap destinasi.



Gambar 2.45 conation space

Sumber: <https://share.google/images/WxBZAoVyTtdKY60tJ>

# Niat dan Motivasi Berperilaku

## Conation

Konasi dalam konteks pariwisata berawal dari niat perilaku (behavioral intention), yang dipandang sebagai prediktor paling kuat terhadap perilaku aktual wisatawan (Kim et al., 2017). Niat ini mencakup beberapa bentuk kecenderungan tindakan, antara lain: niat kunjungan ulang atau keinginan wisatawan untuk kembali ke destinasi, serta niat memberikan rekomendasi (word-of-mouth) yang mencerminkan kesediaan untuk membagikan pengalaman positif kepada orang lain. Selain itu, konasi juga tercermin dalam motivasi tindakan langsung, yaitu dorongan wisatawan untuk berpartisipasi dalam aktivitas tertentu di lokasi, seperti mencoba kuliner lokal, membeli produk khas, atau menjelajahi area yang kurang terekspos.

Kekuatan niat perilaku sangat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman yang diterima wisatawan. Kombinasi antara pemahaman kognitif yang memadai dan respons afektif yang positif menghasilkan bentuk kemauan bertindak yang lebih kuat, termasuk keinginan kembali atau kesediaan untuk merekomendasikan destinasi tersebut (Wang et al., 2020). Dengan demikian, konasi menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas pengalaman wisata yang mampu mendorong perilaku positif wisatawan.



Gambar 2.46 aktivitas publik

Sumber:<https://share.google/tZBz0d11DaCniqpeV>

# Pengambilan Keputusan dan Pelaksanaan Tindakan

Conation



Konasi dalam konteks pariwisata mencakup proses pengambilan keputusan dan pelaksanaan tindakan (behavioral decision-making and execution), yaitu tahapan ketika wisatawan memilih aktivitas tertentu—seperti mengikuti workshop, menjelajahi kebun, atau mengikuti tur interpretatif—dan kemudian merealisasikan pilihan tersebut. Proses ini tidak hanya bergantung pada preferensi individual, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana wisatawan menilai manfaat, kemudahan, serta relevansi aktivitas dengan tujuan kunjungan mereka.

Selain itu, proses pemilihan rute, aktivitas, dan layanan sangat dipengaruhi oleh desain wayfinding, keterbacaan tata ruang arsitektur, serta kejelasan informasi yang tersedia. Lingkungan fisik yang terstruktur dengan baik memudahkan wisatawan membuat keputusan secara cepat, mengurangi kebingungan, dan mendorong keterlibatan mereka dalam lebih banyak kegiatan (Liu et al., 2023). Dengan demikian, kualitas desain ruang dan sistem informasi berperan penting dalam memfasilitasi realisasi tindakan wisatawan dan memperluas eksplorasi destinasi.

Gambar 2.47 Pengambilan keputusan  
Sumber: <https://share.google/QCEZCsrH41iHfEDik>



Gambar 2.47 aksi yang dilakukan pengguna publik

Sumber: <https://share.google/images/qq2Nf1aL8Su5asJBy>

## Keterlibatan Aksi (Action Engagement)

### Conation

Keterlibatan aksi merujuk pada sejauh mana wisatawan berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas yang disediakan oleh destinasi. Partisipasi ini dapat berupa keterlibatan fisik, seperti memetik daun teh atau mengikuti proses produksi, maupun keterlibatan mental dan interaktif, seperti mengikuti kelas pencampuran aroma atau berinteraksi langsung dengan pemeran dalam living museum. Tingkat keterlibatan ini mencerminkan intensitas dorongan konatif wisatawan dalam memanfaatkan peluang pengalaman yang ditawarkan.

Keterlibatan aksi yang tinggi menunjukkan bahwa wisatawan tidak hanya menerima stimulus kognitif dan afektif, tetapi secara aktif mengintegrasikannya dalam bentuk tindakan. Partisipasi aktif tersebut terbukti meningkatkan persepsi wisatawan terhadap nilai pengalaman (perceived value) yang diperoleh, karena mereka merasa lebih terlibat dan memperoleh manfaat langsung dari aktivitas yang diikuti (Oh et al., 2007). Dengan demikian, action engagement menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu destinasi dalam mendorong partisipasi dan memperkaya kualitas pengalaman wisata.

## Komitmen dan Respons Pasca-Kunjungan

### Conation

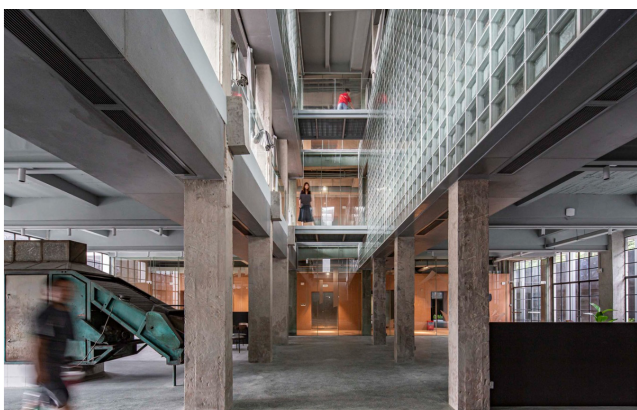
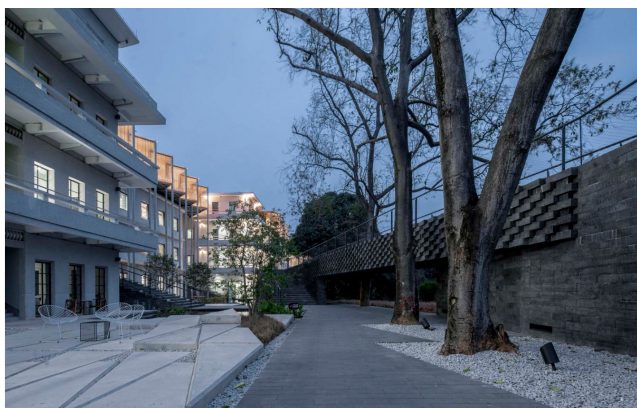
Konasi pasca-kunjungan tercermin melalui komitmen destinasi (destination commitment), yaitu perilaku yang muncul setelah wisatawan meninggalkan lokasi dan menggambarkan keberhasilan pengalaman wisata secara menyeluruh. Komitmen ini terutama diwujudkan melalui dua bentuk utama: loyalitas yang ditunjukkan dengan keinginan dan tindakan melakukan kunjungan kembali (revisiting), serta advokasi, yaitu kecenderungan wisatawan merekomendasikan destinasi melalui komunikasi langsung atau ulasan daring yang positif. Bentuk word-of-mouth (WOM) positif ini dipandang sebagai indikator konatif yang sangat bernilai dalam industri pariwisata karena pengaruhnya terhadap calon pengunjung lain (Kim et al., 2017).

Respons pasca-kunjungan yang kuat juga berkaitan dengan place attachment, yaitu ikatan emosional dan kognitif wisatawan terhadap suatu tempat. Ketika wisatawan merasakan pengalaman yang memuaskan, bermakna, dan konsisten secara kognitif-afektif, mereka lebih mungkin mengembangkan keterikatan pada destinasi. Ikatan ini kemudian diwujudkan dalam perilaku konatif jangka panjang seperti loyalitas dan advokasi, yang menjadi indikasi keberhasilan desain pengalaman secara komprehensif.



Gambar 2.48 Responce publik

Sumber: <https://share.google/images/I/Noh78o3QiU5FRFer>



Desa Duichuan, awalnya bernama Desa Dui, berasal dari pemukiman keluarga Huangs dan Xies pada masa Dinasti Ming yang menempati wilayah barat dan timur desa. Perkebunan Teh Duichuan, didirikan pada 1951, mengalami tiga kali perubahan nama sebelum kembali menggunakan nama saat ini.

Sebagai salah satu perkebunan teh paling produktif di Delta Sungai Mutiara, produk teh Duichuan sempat populer dan diekspor ke Hong Kong, Makau, dan Asia Tenggara, berperan penting dalam perdagangan teh regional.

### **(Re)forming Duichuan Tea Yards / O-office Architects**

Architects: O-office Architects

Area: 5477 m<sup>2</sup>

Year: 2020

Photographs: Chao Zhang, Siming Wu, Chengqiang Huang

Mechanical and Electrical consultant: Bun Cong M&E Design

Gambar 2.49 experience  
in Architecture

Sumber: Archdaily.com



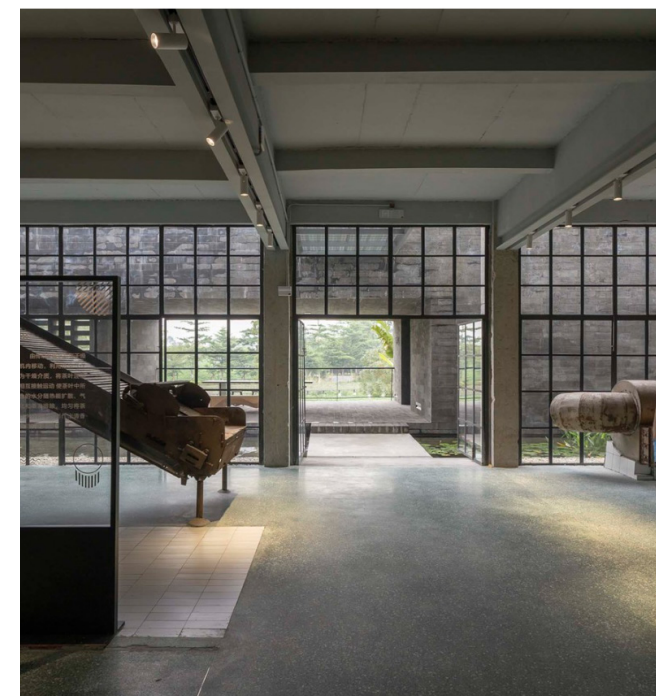
material bangunan dominan mengekspose batu alam dan granit yang bertujuan untuk memberikan efek kontras dengan lingkungan sekitar sehingga bangunan dapat menjadi sebuah icon dari perkebunan teh



pada area rooftop menggunakan bambu sebagai fasad merupakan repon dari material lokal yang diterapkan pada bangunan sehingga memberikan tampilan yang menarik dengan menyatukan antara bangunan dengan alam



area lansekap menggabungkan elemen air untuk memberikan kesan sejuk pada bangunan dan untuk aksesibel menggunakan jalan setapak sebagai akses dan ramp sebagai akses untuk elemen sirkulasi penghubung bangunan





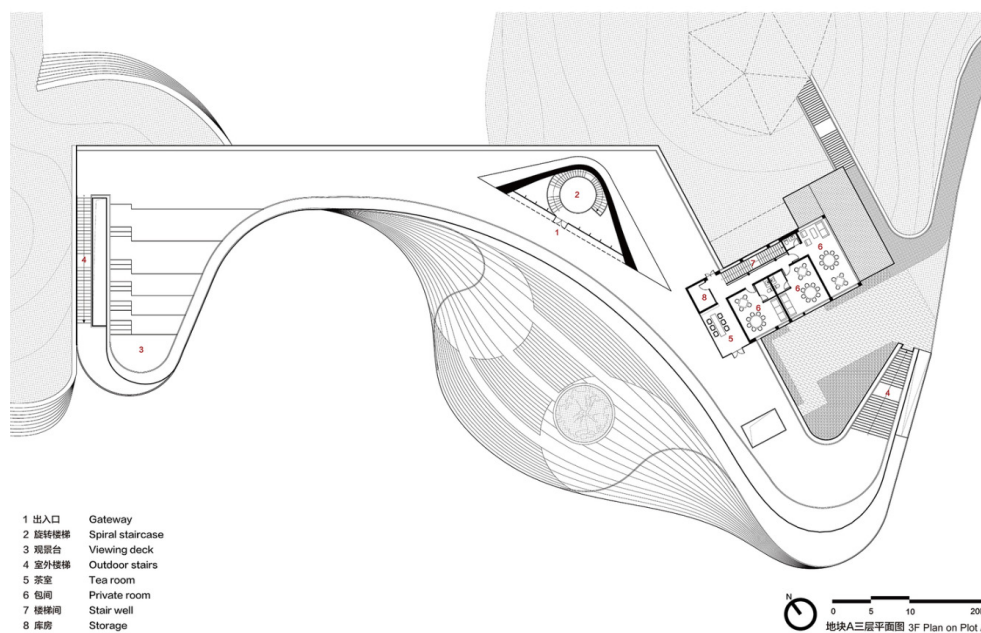
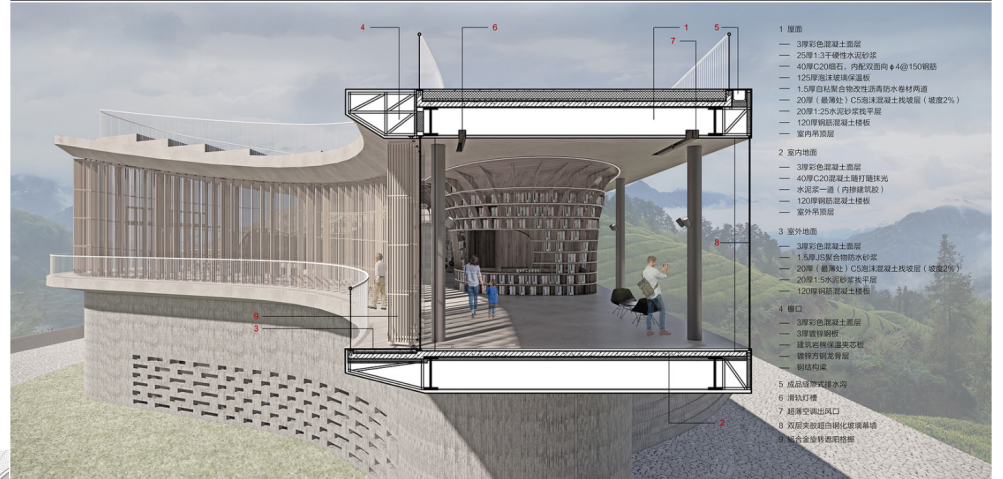
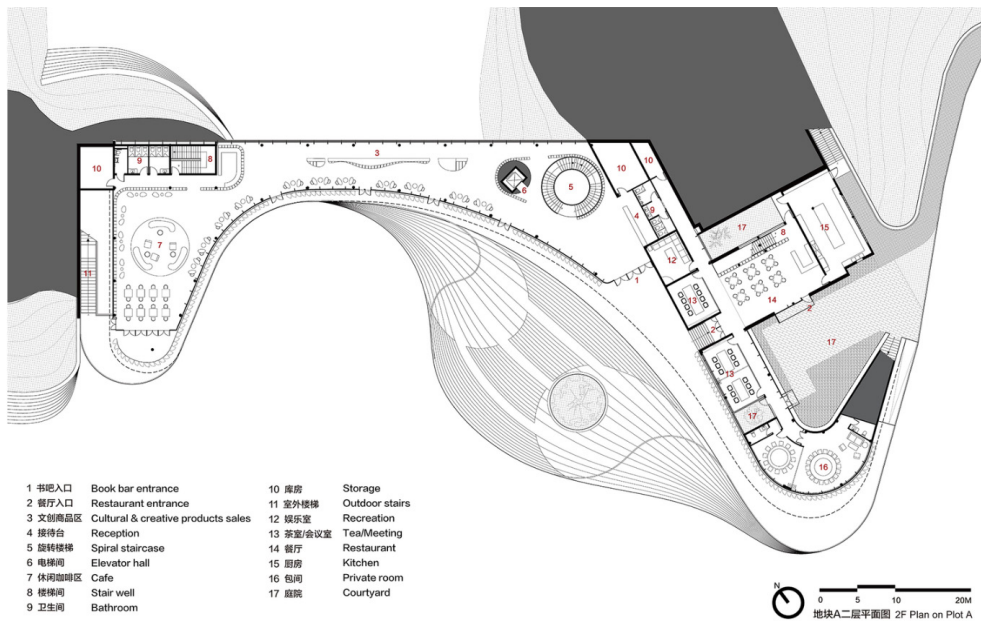
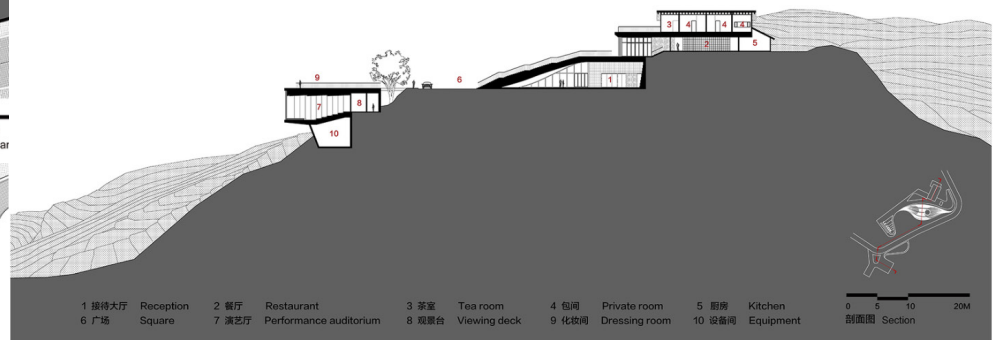
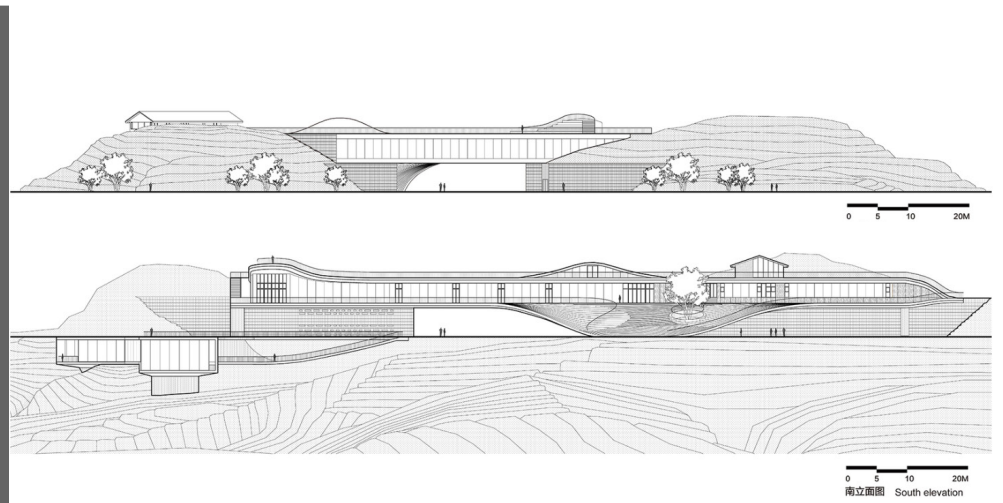
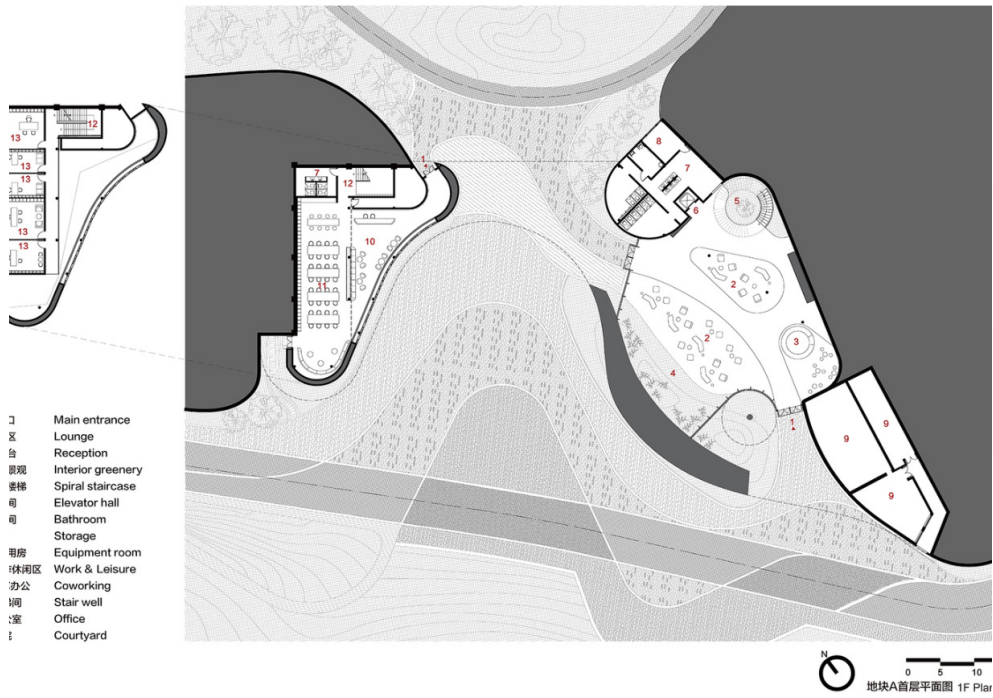
Strategi desain ini memadukan arsitektur dengan lanskap kebun teh, menyesuaikan bentuk bangunan dengan kontur alami untuk menyeimbangkan identitas dan fungsi. Tim desain memilih dua petak di sisi jalan utama, menempatkan pusat pameran di Petak A dan Petak B. Petak A adalah ruang terbuka datar yang dikelilingi dua bukit setinggi 7 meter. Berbatasan dengan jalan pegunungan di selatan, petak ini menghadap ladang teh dan pegunungan. Di utara, lahan meluas ke lembah teh kecil. Ladang teh menutupi kedua bukit, dengan rumah berdinding tanah dan beratap ubin abu-abu di bukit timur. Menemukan lahan datar di kawasan pegunungan ini menjadi tantangan tersendiri.

### Sanxia Tea Town Exhibition Center / ARCHSTUDIO

Exhibition Center, Yichang, China  
 Architects: ARCHSTUDIO  
 Area: 4917 m<sup>2</sup>  
 Year: 2023  
 Photographs: Weiqi Jin  
 Lead Architects: Wenqiang Han, Xiaoming Li

Gambar 2.50 experience in Architecture

Sumber: Archdaily.com



Gambar 2.51 experience in Architecture  
 Sumber: Archdaily.com



Area bangunan dirancang dengan banyak bukaan yang menghadap langsung ke arah kebun teh, sehingga mampu mengoptimalkan potensi view lanskap alam secara maksimal. Bukaan-bukaan ini tidak hanya berfungsi sebagai penghubung visual antara interior dan lingkungan sekitar, tetapi juga menjadi elemen arsitektural yang memperkuat pengalaman ruang yang terbuka dan menyatu dengan alam. Penggunaan bukaan yang lebar memungkinkan cahaya alami masuk secara optimal ke dalam bangunan, menciptakan suasana ruang yang terang, hangat, dan hemat energi. Selain itu, aliran udara yang baik dari bukaan tersebut turut meningkatkan kenyamanan termal dan kualitas sirkulasi udara di dalam ruangan.



Bangunan juga dilengkapi dengan sebuah auditorium yang dirancang sebagai ruang serbaguna untuk berbagai kegiatan, seperti presentasi, pertunjukan seni, atau diskusi komunitas. Auditorium ini memiliki keunggulan berupa latar belakang alami yang langsung menghadap ke lanskap kebun teh, menciptakan suasana ruang yang inspiratif dan menyatu dengan alam. Kehadiran view alam ini tidak hanya memperkuat pengalaman visual, tetapi juga memberikan nilai estetika dan ketenangan bagi para pengguna ruang, menjadikan aktivitas di dalamnya terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

---

Gambar 2.52 experience  
in Architecture

Sumber: Archdaily.com



Material bangunan secara dominan menggunakan elemen kayu yang diaplikasikan tidak hanya sebagai elemen struktural dan pelapis interior, tetapi juga sebagai bagian dari furnitur yang menyatu dengan desain ruang. Kayu dimanfaatkan untuk menciptakan suasana hangat dan alami, sekaligus memperkuat karakter lokal dan keberlanjutan material. Salah satu elemen khas adalah keberadaan rak yang dirancang secara multifungsi berperan sebagai ornamen visual, pembatas ruang, sekaligus tempat display produk atau media informasi. Pendekatan ini menciptakan harmoni antara fungsi, estetika, dan nilai ekologis dalam satu kesatuan desain interior.



Pada area lanskap, diterapkan penggunaan elemen air dan taman dalam (inner garden) sebagai upaya memasukkan aspek ekologi ke dalam desain bangunan. Kehadiran elemen-elemen alami ini tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga memperkuat integrasi antara arsitektur dan lingkungan. Elemen air memberikan efek kesejukan mikroklimat, sementara taman dalam menciptakan transisi visual dan atmosfer yang natural. Kombinasi ini menghadirkan pengalaman ruang yang unik dan imersif bagi pengguna, di mana interaksi dengan alam menjadi bagian dari narasi ruang yang berkesinambungan.

---

Gambar 2.52 experience  
in Architecture

Sumber: Archdaily.com

# BAB 3. EXPLORASI DAN RESPON RANCANGAN



## RESPON TYPOLOGY BANGUNAN

Fungsi dalam rancangan ditetapkan berdasarkan hasil analisis serta kajian terhadap isu-isu yang telah diidentifikasi dan dipetakan. Melalui pendekatan tersebut, pemilihan fungsi ruang memunculkan pertanyaan lanjut yang berkaitan dengan pernyataan berikut yaitu:

bagaimana merancang Living Museum yang memanfaatkan potensi sumber daya sekitar, dengan menekankan penengalaman wisatawan melalui experience tourism, dengan memperhatikan aspek ekologi ?

maka berikut merupakan peta fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap fungsinya beserta skematik ruang utama dan penunjang tiap fungsinya:

Museum	Factory tea	Tea Home	Workshop
Mengalami kembali jejak sejarah yang mengisahkan bagaimana perjalanan teh berkembang dari asal-usulnya di dunia hingga akhirnya merambah dan tumbuh subur di Nusantara, membawa warisan budaya yang kaya dan makna yang mendalam bagi masyarakat.	Proses pembuatan teh ditampilkan berurutan: dari pelayuan alami, gulungan manual, dan pengeringan tradisional, hingga pelayuan, penggilingan, oksidasi, dan pengemasan otomatis menggambarkan evolusi teknik produksi teh untuk memberikan gambaran kehidupan saat pembuatan teh.	Merayakan kembali budaya minum teh berarti menghidupkan kembali tradisi yang telah mengakar di berbagai kalangan, dari bangsawan hingga rakyat biasa. Tradisi ini bukan sekadar kebiasaan minum, tetapi juga mencerminkan nilai sosial, estetika, dan kedekatan antarindividu dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan pengalaman kepada wisatawan dalam membuat produk turunan teh, seperti sabun, teh celup racikan sendiri, atau lilin aromaterapi. Aktivitas ini memperkaya nilai edukatif dan keterlibatan pengunjung terhadap potensi teh sebagai produk berbasis alam dan budaya lokal.

Dari fungsi yang dijelaskan diatas maka didapatkan solusi sebagai berikut untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu :

Membuat rancangan yang menstimulasi experiential tourism dengan mengoptimalkan sensasi indera serta aspek afektif, kognitif, dan konatif, guna menghadirkan pengalaman mendalam dan menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif pengunjung.

Membuat rancangan yang menstimulasi experiential tourism dengan mengoptimalkan sensasi indera serta aspek afektif, kognitif, dan konatif, guna menghadirkan pengalaman mendalam dan menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif pengunjung.

## Experiential Tourism

### SENSORY

#### VISUAL

#### AUDITORY

#### TAKTIL

#### OLFAKTORY

### AFFECT

#### EMOTIONAL & RUANG WISATA

#### ELEMENT ARCHITECTURE

#### NARATION & MEMORIAL

### COGNITION

#### PERCEPTION

#### ORIENTATION NAVIGATION

#### MEMORIALISM

### CONATION

#### INTENT & MOTIVATION

#### DECISION MAKING

#### ACTION ENGAGEMENT

#### COMMITMENT & RESPONSE

#### VISUAL

1. Warna
2. Bentuk Bangunan
3. Pencahayaan
4. Tampilan Fasad

#### AUDITORY

1. Sound Scape
2. suara ruang

#### TACTILE

1. Teksture material

#### olfactory

1. Aroma Tanaman The
2. Desain Ventilasi

- Story spatial : narasi ruang
- komposisi lansekap
- warna dan pencahayaan

- orientasi arah berdasarkan posisi diri
- ruang tenang dan ruang observasi individu
- Interaksi sosial, budaya, dan pengalaman kolektif

1. membuat element lansekap untuk membuat pengguna memiliki reaksi secara spontan
2. membuat ruang transisi agar pengguna memiliki kesempatan untuk explore

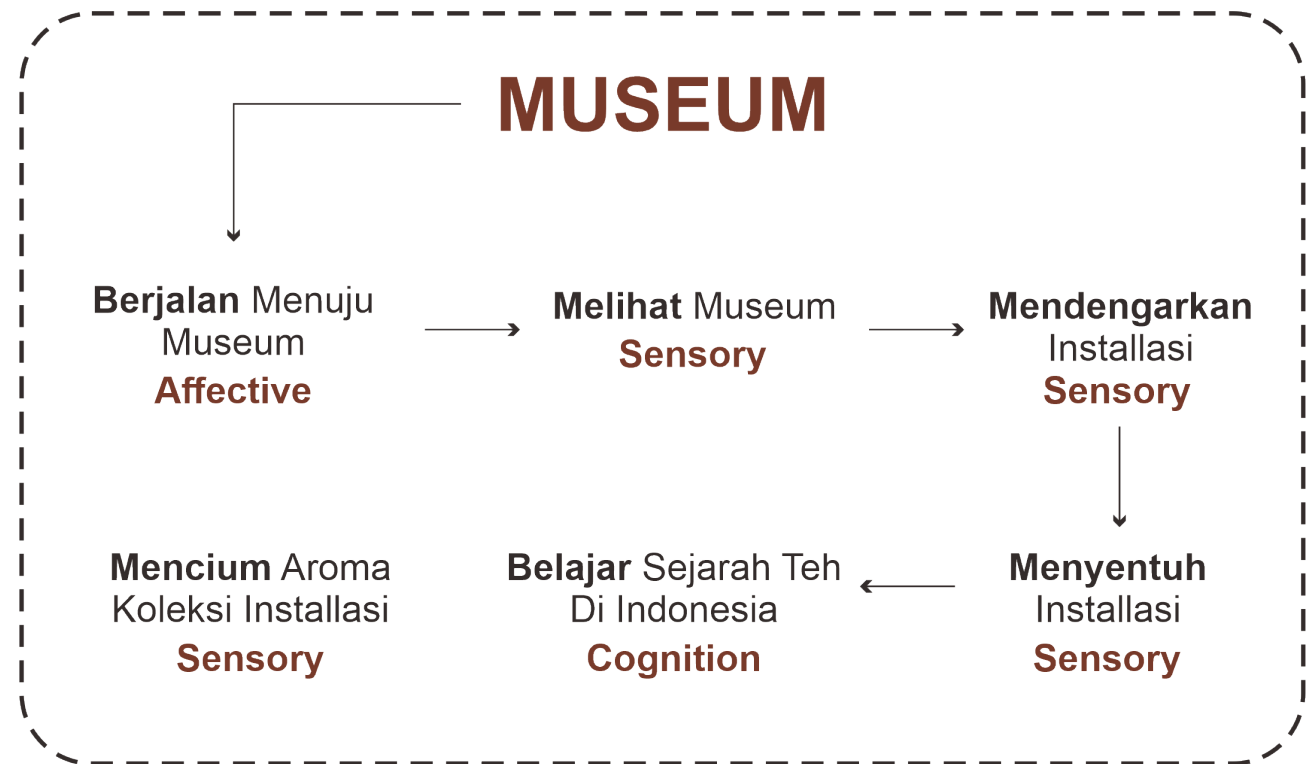
### VARIABEL PENYELESAIAN

## KLASIFIKASI WISATAWAN

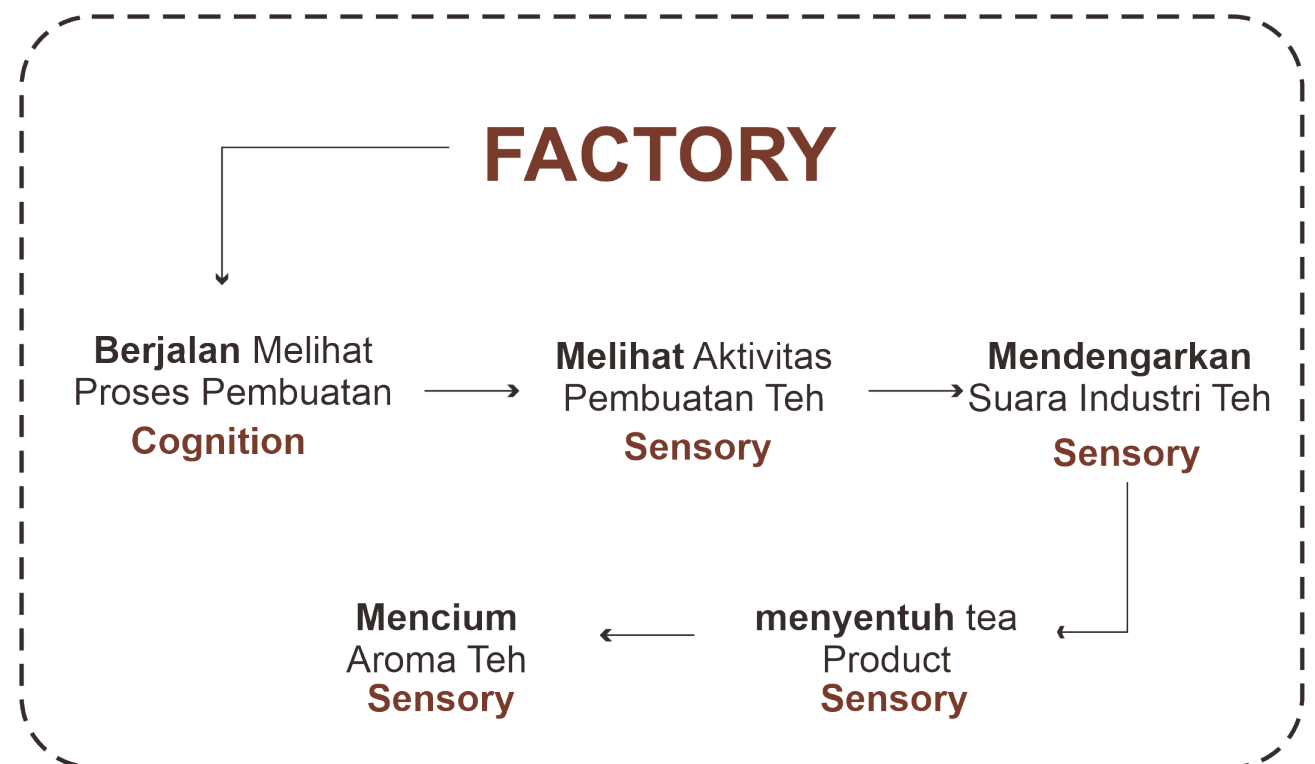
Parameter	Kategori Wisatawan	Karakteristik	Aktivitas yang Disukai	Fasilitas yang Dibutuhkan
Motivasi Kunjungan	Wisatawan Budaya	Tertarik dengan sejarah, budaya, dan tradisi lokal.	Mengunjungi museum teh, workshop pengolahan teh, pertunjukan seni budaya.	Tea Museum, Cultural Pavilion, ruang workshop, area pertunjukan.
	Wisatawan Alam	Menyukai aktivitas di alam dan pemandangan.	Trekking, birdwatching, fotografi alam.	Jalur trekking, menara observasi, spot foto.
	Wisatawan Wellness	Mencari relaksasi dan penyembuhan.	Yoga, meditasi, spa tradisional.	Ruang yoga, spa, area meditasi dengan pemandangan kebun teh.
	Wisatawan Kuliner	Tertarik mencicipi makanan dan minuman khas.	Degustasi teh, workshop memasak, makan di restoran lokal.	Restoran "farm-to-table", ruang degustasi teh, dapur workshop.
	Wisatawan Petualang	Menyukai aktivitas menantang dan adrenalin tinggi.	Bersepeda, zip-lining, atau aktivitas outdoor lainnya.	area petualangan teh, fasilitas pendukung aktivitas outdoor.
Durasi Kunjungan	Wisatawan Harian	Berkunjung hanya dalam satu hari tanpa menginap.	Aktivitas singkat seperti tur kebun teh, degustasi, atau fotografi.	Area parkir, toilet umum, pusat informasi.
	Wisatawan Akhir Pekan	Berkunjung selama 1-2 malam.	Aktivitas santai seperti yoga, spa, atau menjelajahi kebun teh.	Penginapan (eco-lodge), restoran, fasilitas wellness.
	Wisatawan Jangka Panjang	Berkunjung selama beberapa hari hingga minggu.	Aktivitas mendalam seperti workshop, trekking panjang, atau retreat.	Akomodasi nyaman, fasilitas lengkap, area berkumpul.
Preferensi Aktivitas	Wisatawan Pasif	Lebih suka bersantai dan menikmati suasana.	Bersantai di gazebo, menikmati pemandangan, atau minum teh.	Area bersantai dengan kursi nyaman, gazebo, kafe dengan pemandangan.
	Wisatawan Aktif	Menyukai aktivitas fisik dan petualangan.	Trekking, bersepeda, atau zip-lining.	Jalur trekking, sewa sepeda, fasilitas pendukung aktivitas outdoor.
	Wisatawan Edukatif	Tertarik belajar tentang budaya, sejarah, atau alam.	Mengikuti workshop, tur edukasi, atau mengunjungi museum.	Ruang workshop, museum teh, area edukasi interaktif.

## ACTIVITY FLOW

Pada area museum, pengunjung diajak menelusuri perjalanan perkembangan teh dari masa ke masa melalui tampilan visual, koleksi artefak, dan narasi historis yang disusun secara tematik. Pengalaman yang dihadirkan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengaktifkan berbagai aspek indrawi (human senses), seperti penciuman aroma teh, suara suasana perkebunan, serta interaksi langsung dengan objek-objek pameran. Pendekatan ini memberikan pengalaman yang lebih imersif dan personal, sehingga mampu membangun keterhubungan emosional dan meninggalkan kesan memorial yang mendalam bagi setiap pengunjung.

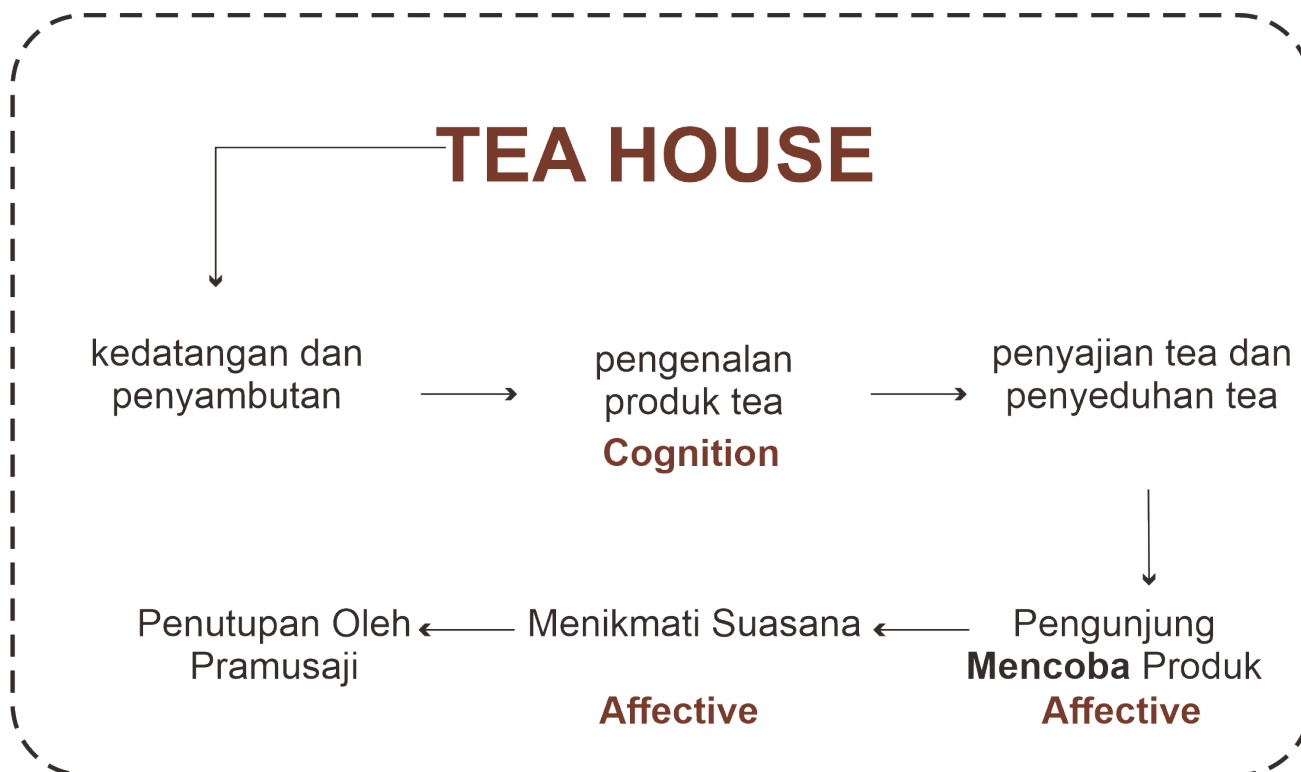


Pada area factory, pengunjung diperkenalkan pada proses produksi teh dari masa ke masa, mulai dari tahap tradisional yang melibatkan tenaga manusia secara manual hingga fase industrialisasi yang sudah menggunakan mesin dalam setiap tahapan pengolahan. Urutan penyajian disusun secara kronologis, memperlihatkan transformasi metode produksi teh seiring perkembangan teknologi. Melalui pendekatan ini, pengunjung tidak hanya memahami proses teknis, tetapi juga mendapatkan gambaran tentang perubahan nilai kerja, efisiensi, dan skala produksi dalam industri teh dari waktu ke waktu.





Pada area workshop, pengunjung diajak untuk secara aktif membuat produk bertema teh dengan memanfaatkan bahan dasar yang berasal dari teh, seperti daun teh kering, bubuk teh, atau ekstraknya. Aktivitas ini dirancang sebagai wadah ekspresi dan kreativitas, di mana pengunjung merespons pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya melalui pendekatan kognitif, dengan menciptakan inovasi berbasis pengalaman. Melalui tahapan ini, proses belajar menjadi lebih aplikatif dan partisipatif, sekaligus memperkuat keterlibatan personal terhadap nilai dan potensi teh sebagai produk budaya dan ekonomi.



Pada area tea house, pengunjung diajak untuk menikmati teh secara langsung sambil meresapi suasana panorama kebun teh yang terbentang di sekitarnya. Pengaturan ruang yang terbuka dan menyatu dengan lanskap memungkinkan pengunjung merasakan atmosfer perkebunan secara lebih dekat, baik secara visual maupun emosional. Melalui pengalaman ini, pengunjung tidak hanya mencicipi produk akhir dari teh, tetapi juga membangun koneksi langsung dengan lingkungan asalnya, menciptakan pengalaman yang menyeluruh dan autentik.

## PROPERSI EXPERIENCE

MASS BANGUNAN	AKTIVITAS	EXPERIENCE	PENERAPAN ARSITEKTURAL	TUJUAN
MUSEUM & WORK-SHOP	virtual pod	visual	penerapan teknologi ruang virtual VR dan AR	Memberikan experience secara virtual menikmati visual the
		cognitive		memberikan experience kognitif yang memadukan metode pembelajaran melalui teknologi VR
	Pameran	Affective	penerapan tinggi elevasi ceiling	memberikan perasaan emotional pengunjung pada ketinggian ceiling yang berbeda
			pencahayaannya alami & buatan	memberikan perasaan kehangatan dan kedekatan emotional tertentu melalui ambience pencahayaan
		conation	Ruang kerucut dan center	untuk memicu dorongan niat untuk terpicu eksplorasi dalam ruangan
	Workshop	Visual	Bukaan Fasad yang lebar	memberikan experience pembelajaran yang mengkoneksikan anatara ruang luar dan dalam
				memberikan kualitas visual pencahayaan alami yang baik
		taktil	Zonasi aktivitas	menstimulasi experience taktil untuk praktik secara langsung
		cognitive	aktivitas	pembelajaran secara on site dan praktik secara langsung

MASS BANGUNAN	AKTIVITAS	EXPERIENCE	PENERAPAN ARSITEKTURAL	TUJUAN
Store	Belanja	Visual, cognitive	Material & color tone	untuk memberikan persepsi teh yang kuat melalui color palet kepada pengunjung
			Lighting, warna	memberikan kenyamanan visual terhadap pengunjung dan memberikan suasana ambience terhadap display toko

MASS BANGUNAN	AKTIVITAS	EXPERIENCE	PENERAPAN ARSITEKTURAL	TUJUAN
Tea House	Patehan	Olfactory	zona bar tender	zona digunakan sebagai pemicu bau teh pada euangan
		gustatory	penerapan dinding curtain wall	penerapan dinding curtain wall jalusi untuk mendistribusikan bau melalui angin
		visual	penerapan dinding curtain wall. Orientasi bangunan, Warna	untuk mengoptimalkan kualitas panorama perkebunan the

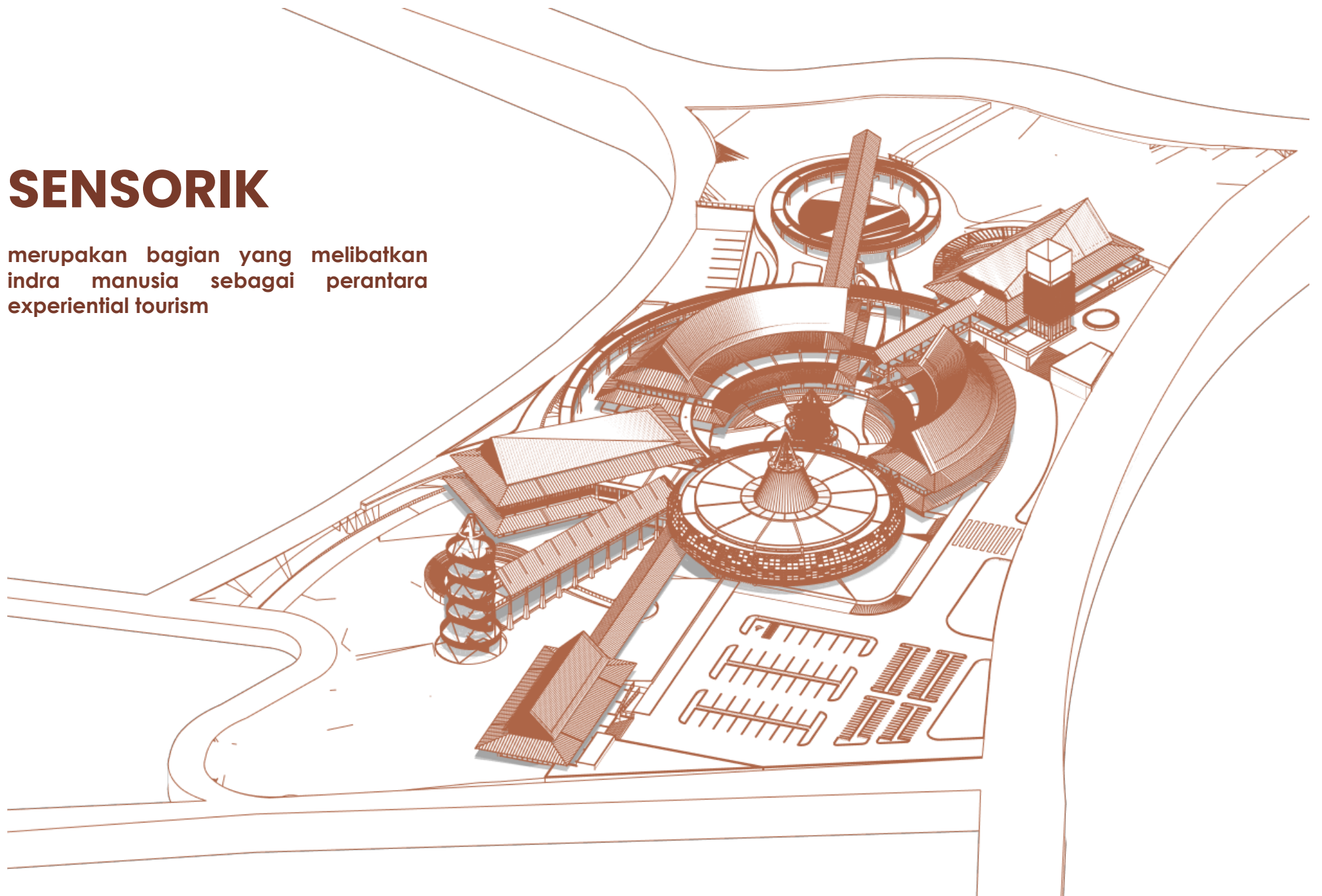
MASS BANGUNAN	AKTIVITAS	EXPERIENCE	PENERAPAN ARSITEKTURAL	TUJUAN
Factory	Observasi & Kunjungan	Visual	amphiteater, dan cuerain wall, warna	untuk memberikan kualitas visual pembuatan teh dari luar bangunan, dan amphiteater sebagai fasilitas penunjang pertunjukan pem buatan the
		olfactory	void visitor	untuk distribusi bau melalui void untuk penyebaran bau
		audiotory	ventilasi	memasukan angin untuk distribusi bau ke dalam bangunan pengunjung merasakan atmosfer pembuatan teh melalui suara industri teh

MASS BANGUNAN	AKTIVITAS	EXPERIENCE	PENERAPAN ARSITEKTURAL	TUJUAN
Tourism Gate	Datang	Visual, kognitif	orientasi, bukaan	pengenalan lingkungan site
gardu pandang	observasi	visual	ketinggian gardu pandang	untuk mengoptimalkan panorama kebun teh dengan
		affective		memicu timbulnya emosi kekaguman terhadap keindahan alam sekitar site
		conation		sebagai signate pemicu dorongan untuk eksplorasi area site
		cognitive		memunculkan memorializm dalam kesan pengalaman
skywalk	eksplorasi	visual	orientasi, posisi skywalk	untuk mengoptimalkan view area site agar memudahkan user mengeksplorasi area site
		affective		memicu perasaan emosional keseharan saat melihat panorama kebun the
		conation	Alur sirkulasi	memunculkan dorongan niat untuk mengeksplorasi area site
Mini Plantation	eksplorasi	taktile	zoning, sirkulasi	berperan memicu proses tatile melalui sentuhan daun the
		sound		berperan memicu suara tenang, sound-scape
		affective		memicu perasaan emotional tenang dan segar

MASS BANGUNAN	AKTIVITAS	EXPERIENCE	PENERAPAN ARSITEKTURAL	TUJUAN
Plazza & amph-iteater	kesenian	cognitive	zoning	memicu proses pengenalan, interaksi, dan pengetahuan melalui experience budaya
		affective		memunculkan dorongan kedekatan secara emotional yang akan memunculkan keterikatan terhadap budaya sekitar
		visual		memunculkan visual interaktif terhadap pertunjukan
parkiran	kedatangan	visual	museum sebagai signate	museum sebagai vocal point visual kedatangan dan menjadi icon site yang berbentuk kerucut
		conation		memunculkan dorongan niat untuk mengunjungi musum sebagai tujuan

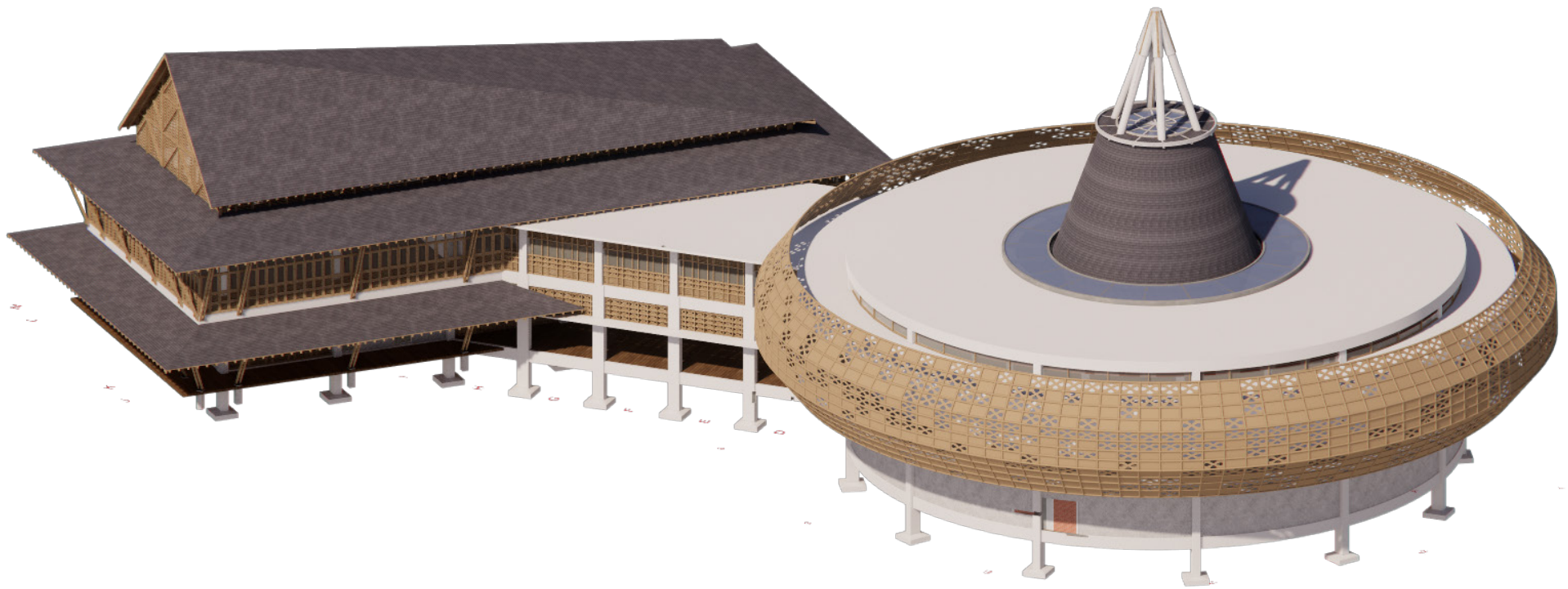
# SENSORIK

merupakan bagian yang melibatkan indra manusia sebagai perantara experiential tourism



# VISUAL

## HUMAN SONSORIK



## WARNA

Pemanfaatan elemen warna dalam desain arsitektur tidak hanya berfungsi estetis, namun juga dapat memengaruhi persepsi inderawi pengunjung, khususnya dalam konteks wisata berbasis pengalaman (*experiential tourism*). Penelitian oleh Langgeng dan Widiana (2013) menunjukkan bahwa warna wadah, dalam hal ini cangkir teh, memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi cita rasa. Hasil eksperimen mereka menyatakan bahwa teh yang disajikan dalam cangkir berwarna hijau secara signifikan meningkatkan

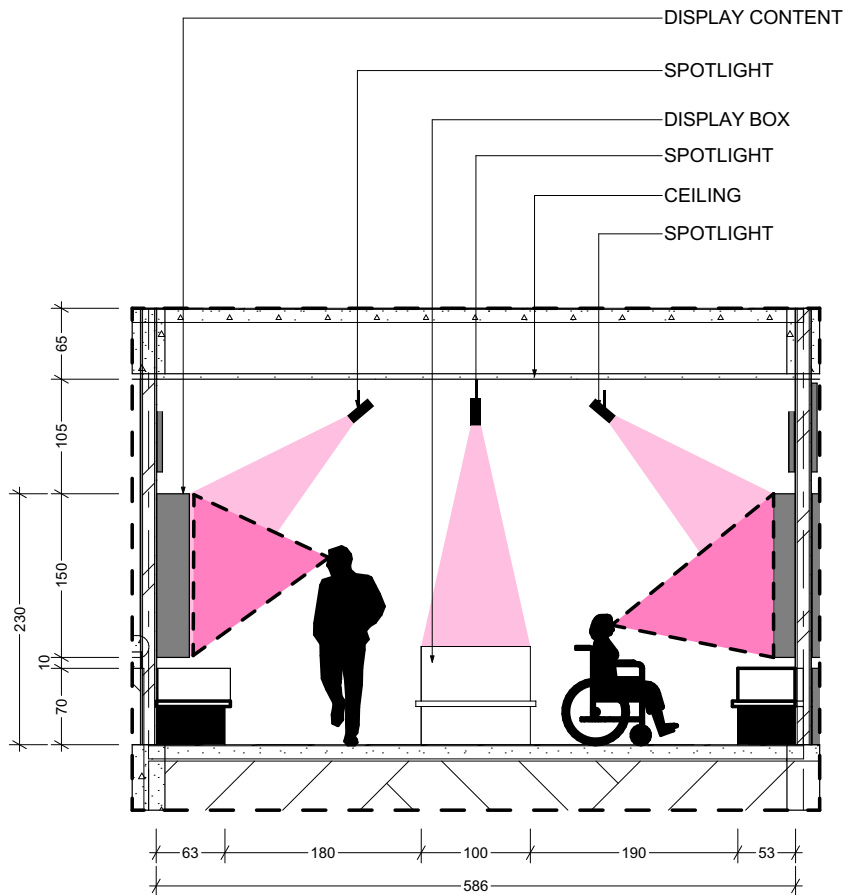
persepsi rasa dibandingkan dengan warna kuning, karena hijau diasosiasikan dengan kesegaran, ketenangan, dan alam (warna dingin), sedangkan kuning termasuk warna hangat yang cenderung merangsang emosi aktif (Langgeng & Widiana, 2013). Temuan ini menegaskan pentingnya pemilihan warna dalam elemen arsitektur dan interior ruang wisata, khususnya ruang konsumsi seperti *café*, *tea house*, atau area jamuan, karena dapat secara tidak langsung membentuk pengalaman sensorik dan afektif pengunjung.

Gambar 3.1 Penerapan warna bangunan

*Sumber: Penulis 2025*

# VISUAL

## HUMAN SONSORIK



## PENCAHAYAAN

Pencahayaan dirancang secara difus dengan memanfaatkan elemen atap sebagai media utama pengatur masuknya cahaya alami. Atap tidak hanya berfungsi sebagai pelindung, tetapi juga berperan dalam membentuk navigasi ruang melalui arah cahaya yang jatuh, bayangan yang tercipta, dan intensitas terang-gelap yang mengarahkan pergerakan pengunjung secara intuitif. Selain itu, permainan cahaya ini diolah sedemikian rupa untuk menimbulkan perasaan emosional tertentu, seperti ketenangan, kehangatan, atau kekaguman, yang memperkaya pengalaman ruang secara afektif.

Gambar 3.2 Pencahayaan Sebagai Elemen Visual

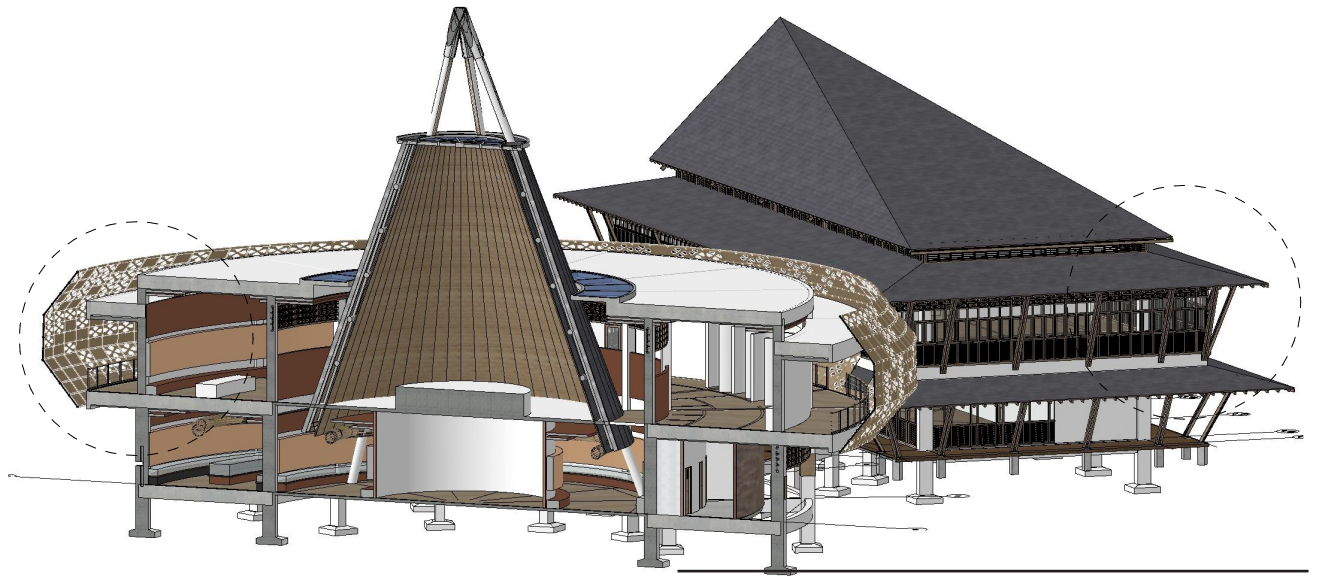
Sumber: Penulis 2025

Gambar 3.3 Pencahayaan Sebagai Elemen Visual

Sumber: Penulis 2025

## TAMPILAN FASAD

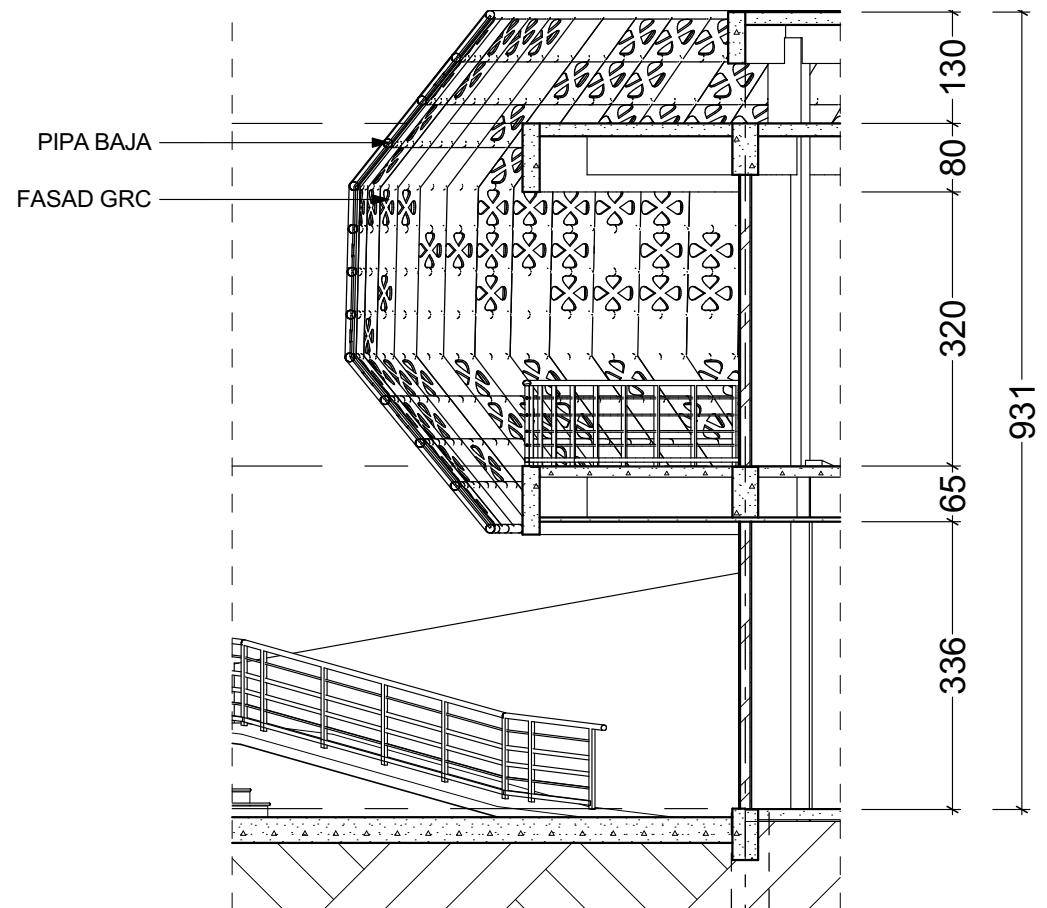
Fasad berperan sebagai wajah bangunan yang merepresentasikan karakter dan identitas ruang. Oleh karena itu, fasad dirancang dengan mengangkat nilai-nilai lokal melalui transformasi bentuk dari elemen alam khas kawasan, yaitu daun teh. Transformasi ini tidak hanya menjadi simbol visual dari potensi lokal, tetapi juga memperkuat narasi arsitektur yang berakar pada budaya dan alam sekitar, sekaligus menciptakan daya tarik visual yang kuat dan mudah dikenali oleh pengunjung.



Gambar 3.3 Pencahayaan Sebagai Elemen Visual

Sumber: Penulis 2025

tampilan fasad museum sebagai cerminan identitas lokal yang ditransformasikan dari bentuk daun kemudian dibuat pola secara acak menggunakan parametric. material yang diambil menggunakan material panel GRC yang mana mudah dibentuk dan mengatur pola dan dapat mengikuti bentuk yang telah ditentukan



Gambar 3.4 Penerapan Element Fasad

Sumber: Penulis 2025

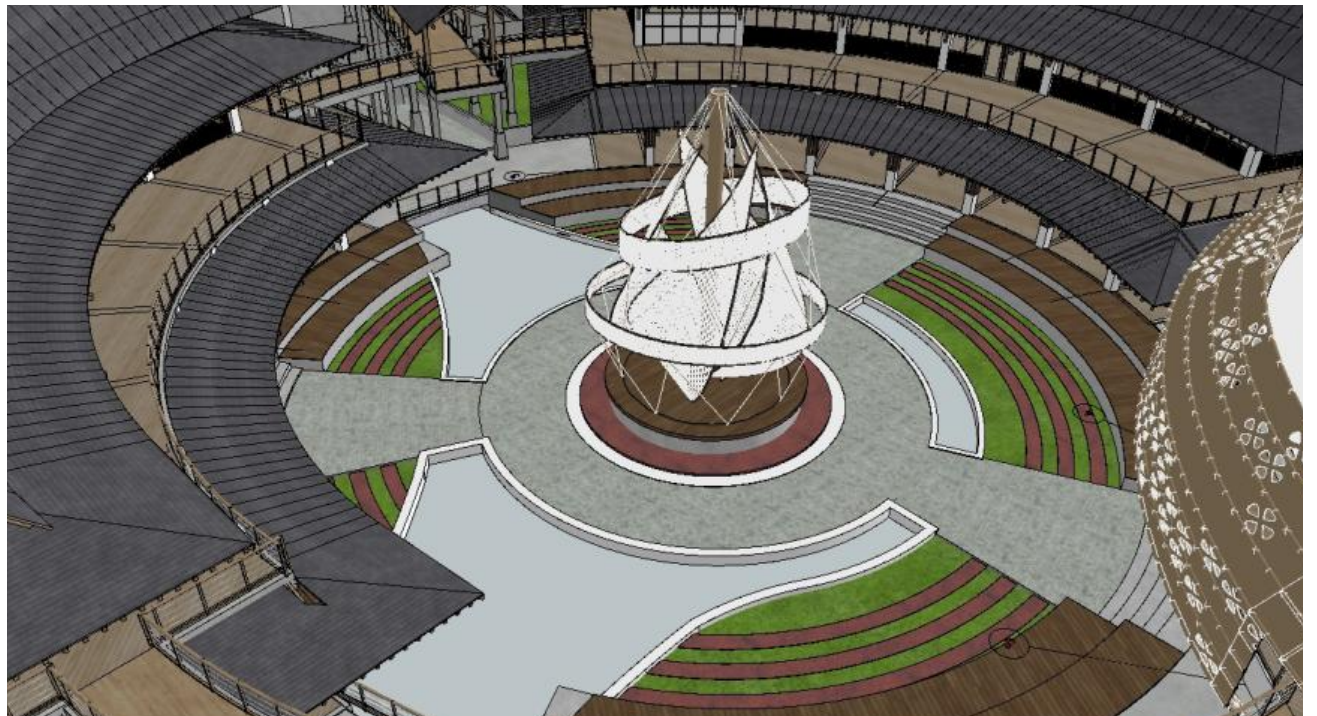
Gambar 3.3 Pencahayaan Sebagai Elemen Visual

Sumber: Penulis 2025

# AUDIOTORY

## SOUND SCAPE

Untuk meningkatkan stimulasi auditori, desain memanfaatkan potensi alami sungai yang terdapat di tapak. Aliran air yang mengalir secara alami menciptakan suara-suara ambient yang menenangkan dan mendukung pengalaman multisensori pengunjung. Suara gemericik air ini tidak hanya memperkuat koneksi emosional dengan alam, tetapi juga memberikan ritme alami yang memperkaya suasana ruang dan memperkuat karakter kawasan sebagai destinasi wisata berbasis pengalaman.

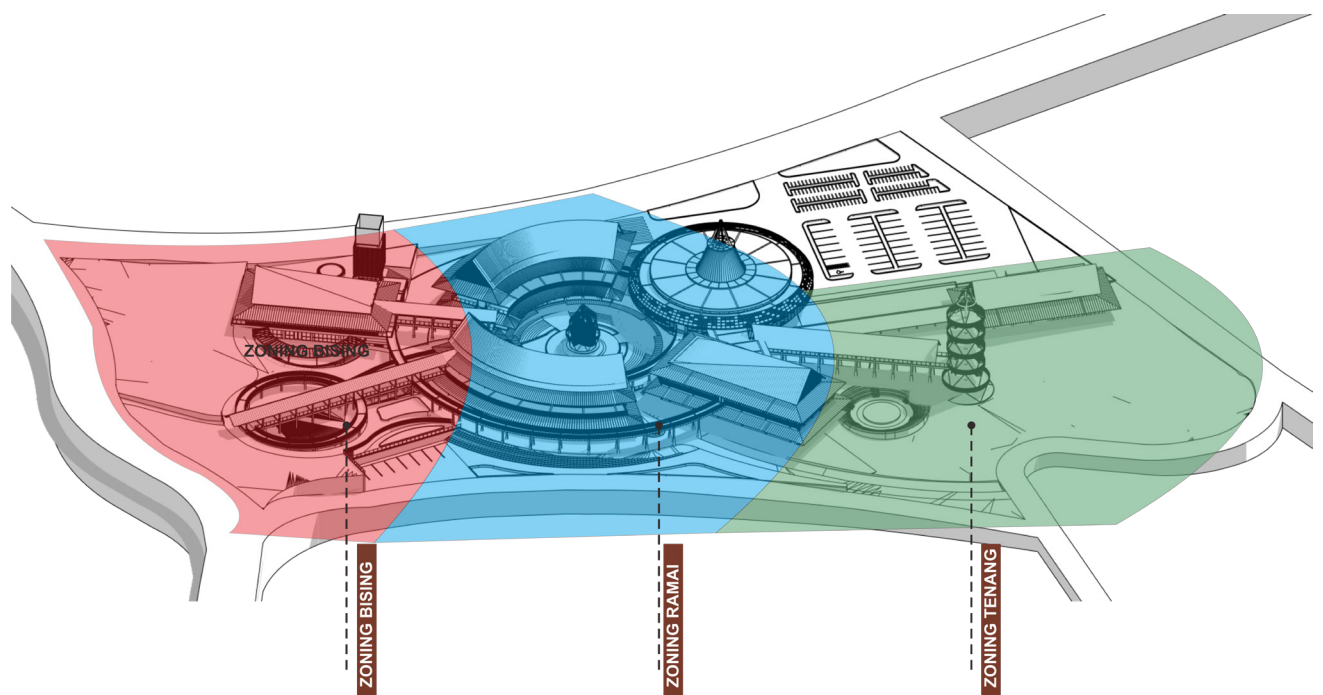


Gambar 3.3 Pencahayaan Sebagai Elemen Visual

Sumber: Penulis 2025

## SUARA RUANG

Karakteristik ruang dirancang melalui pembagian zona secara berkelompok (zoning) untuk menciptakan pengalaman auditori yang berbeda di setiap area. Zona-zona ini meliputi: zona tenang untuk relaksasi dan kontemplasi, zona ramai untuk interaksi sosial dan aktivitas pengunjung, zona dengan suara bising dari proses produksi teh yang dikelola agar tidak mengganggu, serta zona yang menyuguhkan kedamaian suara alam seperti gemericik air dan kicauan burung yang menyertai momen menikmati teh. Pendekatan ini bertujuan untuk mengatur komposisi suara secara spasial, sehingga setiap ruang memiliki identitas sensorial yang khas dan memperkaya pengalaman wisata berbasis multisensori.



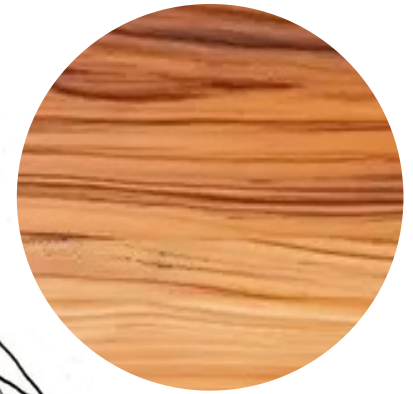
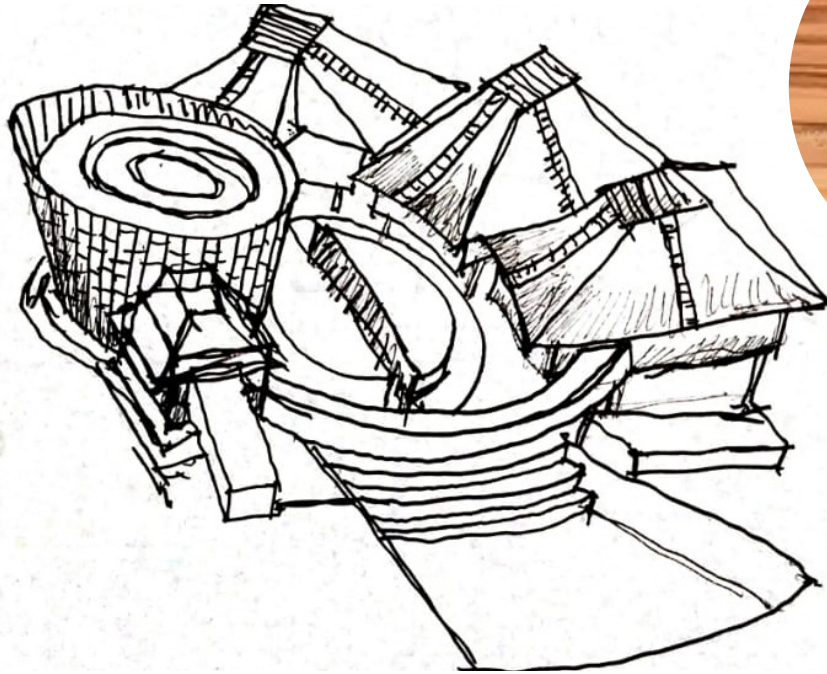
Gambar 3.4 Zoning of sound

Sumber: Penulis 2025

# TACTILE

## TEKSTUR MATERIAL

Material yang digunakan sebagai pemicu indera peraba adalah material yang memiliki kualitas tekstur yang dapat dirasakan secara nyata oleh kulit, baik melalui sentuhan langsung maupun melalui persepsi visual terhadap permukaannya. Dalam konteks material arsitektural, bahan-bahan seperti kayu, batu alam, dan bata ekspos merupakan pilihan yang sangat sesuai karena memiliki tekstur alami yang kaya dan beragam. Kayu memberikan sensasi hangat dan organik, batu menghadirkan kesan kokoh dan alami, sedangkan bata menciptakan nuansa kasar yang jujur secara material. Ketiganya tidak hanya memperkuat kualitas estetika ruang, tetapi juga mengaktifkan respons taktil pengguna, sehingga meningkatkan keterlibatan indrawi dalam pengalaman ruang secara keseluruhan.



Gambar 3.5 Skema material

Sumber: Penulis 2025

## VEGETATION

Sebagai respons terhadap kebutuhan stimulasi taktil dalam pengalaman ruang, desain menghadirkan mini garden tea yang memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan tanaman teh. Kehadiran taman mini ini tidak hanya memberikan elemen sentuhan melalui tekstur daun teh, tetapi juga memperkuat kedekatan pengunjung dengan proses budidaya secara lebih intuitif dan sensory, sehingga pengalaman wisata menjadi lebih imersif dan bermakna.



Gambar 3.6 Vegetasi kebun teh

Sumber: Penulis 2025

## AKTIVITAS RUANG

Aktivitas workshop memungkinkan pengunjung mempraktikkan pembuatan produk teh secara langsung, sehingga memicu terjadinya interaksi taktil melalui sentuhan bahan baku, alat, dan proses pengolahan. Kegiatan ini sekaligus memperkaya pengalaman sensorik dan memperkuat pemahaman pengunjung terhadap budaya dan teknik produksi teh.



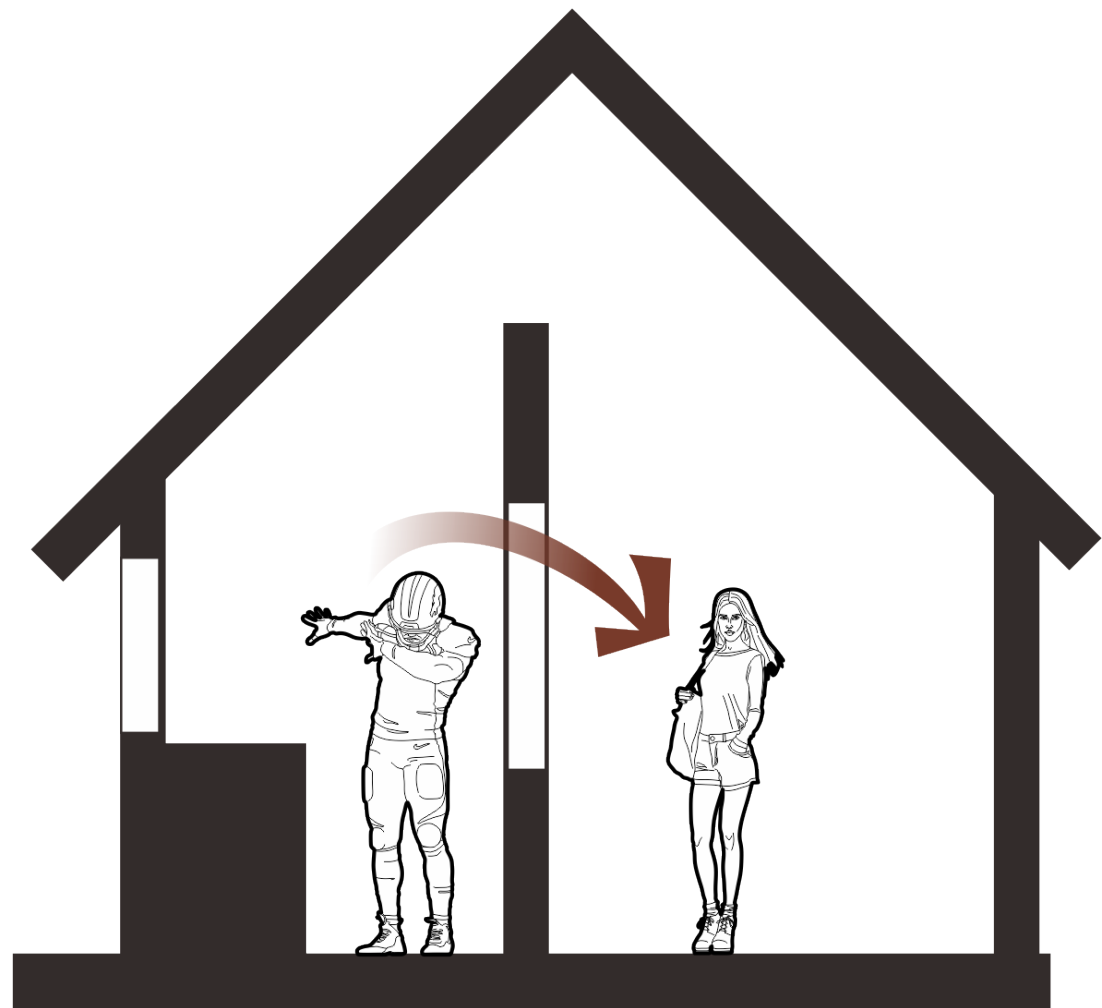
Gambar 3.7 ruang workshop

Sumber: Penulis 2025

## OLFACTORY

### DESAIN VENTILASI

Ventilasi dirancang secara khusus untuk memungkinkan aroma khas dari teh menyebar ke seluruh area bangunan. Sistem ini dibuat sedemikian rupa agar aliran udara dapat mengalir secara optimal melalui lorong-lorong dan ruang-ruang yang ada, sehingga pengunjung dapat merasakan keharuman teh sejak pertama kali memasuki bangunan, menciptakan pengalaman yang menyatu antara ruang dan aroma.

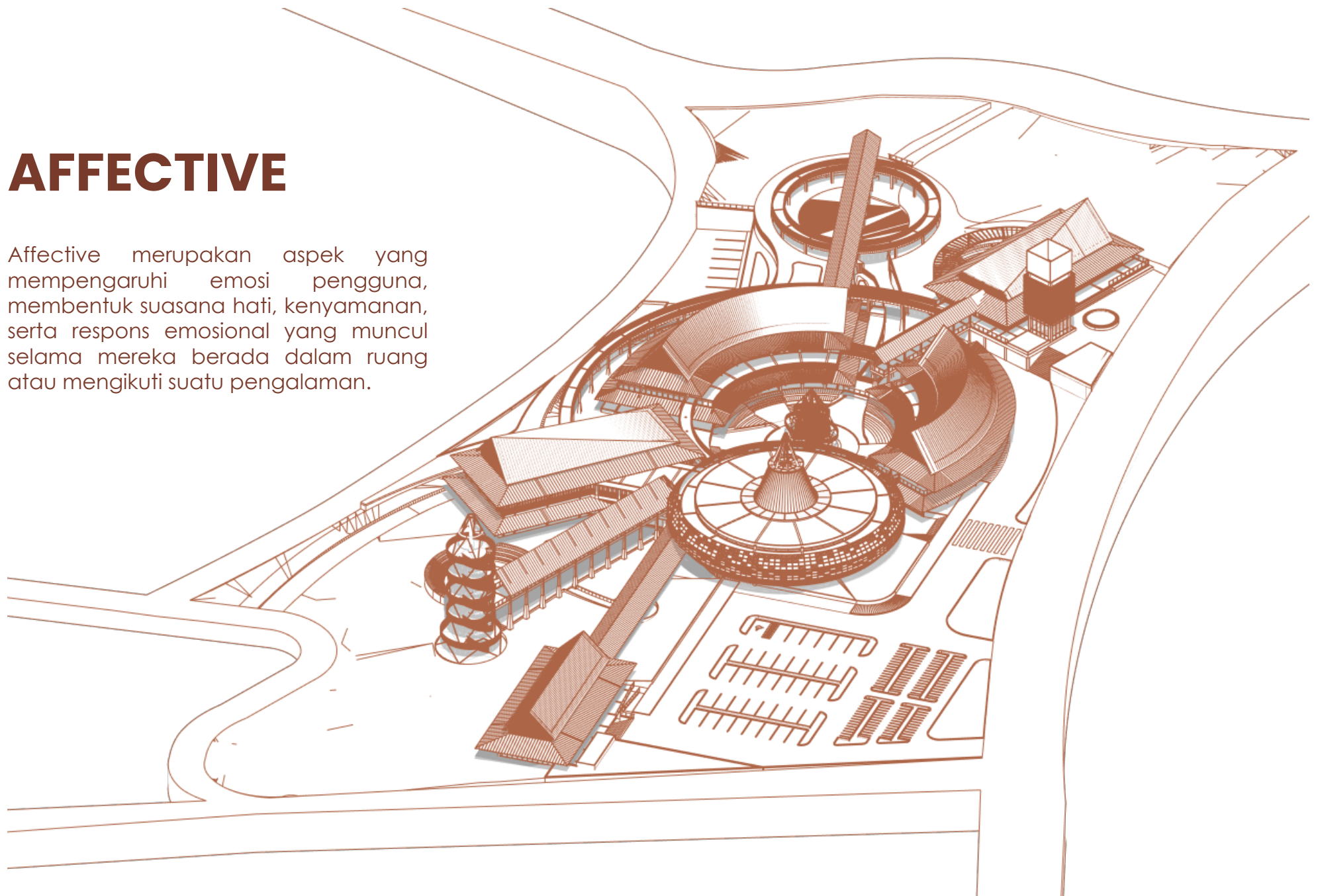


Gambar 3.8 Skema ventilasi

Sumber: Penulis 2025

# AFFECTIVE

Affective merupakan aspek yang mempengaruhi emosi pengguna, membentuk suasana hati, kenyamanan, serta respons emosional yang muncul selama mereka berada dalam ruang atau mengikuti suatu pengalaman.



## CEILING

Untuk memicu keterlibatan emosional pengguna, desain ruang dapat merespons melalui manipulasi skala ruang dan pencahayaan alami (daylighting). Ruang dengan skala yang lebih kecil dan pencahayaan hangat dapat menciptakan suasana intim dan akrab, membangkitkan rasa nyaman serta kedekatan personal. Sebaliknya, ruang dengan skala besar yang terbuka dan pencahayaan alami yang dramatis—misalnya melalui bukaan vertikal atau skylight—dapat membangun kesan agung dan monumental, yang pada gilirannya dapat memicu perasaan kekaguman dan spiritualitas. Dengan demikian, elemen spasial dan cahaya tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga menjadi sarana utama dalam mengarahkan resonansi emosional pengguna terhadap ruang.



SKAYLIGHT

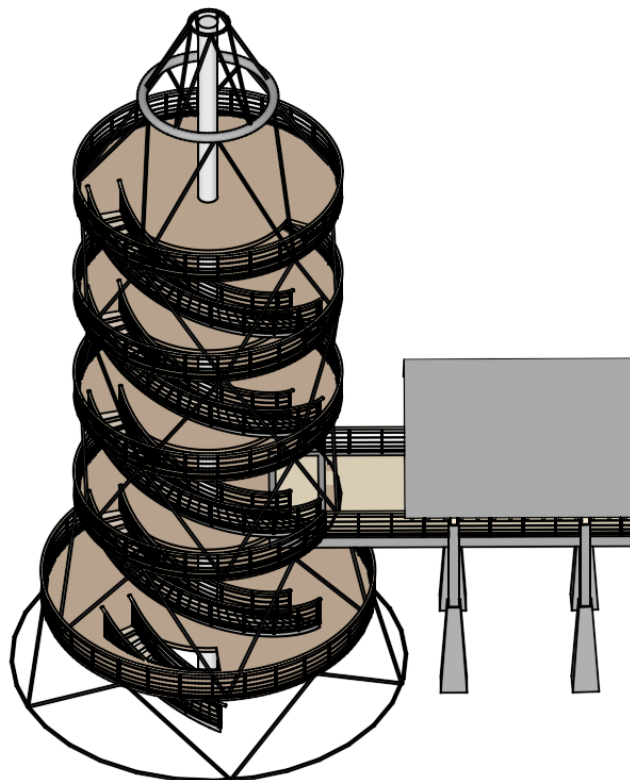


Gambar 3.9 Skema Ceiling

Sumber: Penulis 2025

## PANORAMIC FOR EMOTIONAL

Gardu pandang berfungsi sebagai elemen arsitektural yang mampu menstimulasi aspek affective pengunjung. Melalui pengalaman menikmati panorama dari ketinggian, pengguna tidak hanya memperoleh kepuasan visual, tetapi juga merasakan rangsangan emosional berupa rasa kagum, ketenangan, dan keterhubungan dengan lanskap. Elemen ini menjadi sarana penting dalam membangun pengalaman ruang yang bermakna karena mampu memperdalam persepsi, meningkatkan mood, serta memperkuat memori wisatawan terhadap tempat yang dikunjungi.

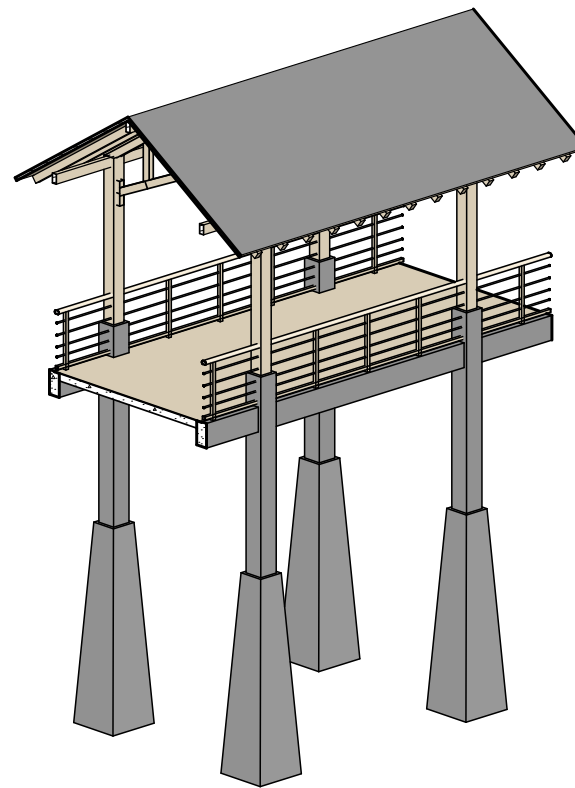


Gambar 3.10 Gardu pandang

Sumber: Penulis 2025

## PANORAMIC FOR EMOTIONAL

Skywalk berfungsi sebagai jalur visual yang menawarkan pengalaman melihat panorama kebun teh dari sudut pandang yang tinggi dan terbuka. Melalui perspektif ruang yang unik ini, pengunjung dapat merasakan keindahan lanskap secara lebih mendalam, sehingga memunculkan rasa kagum dan kekhidmatan. Pengalaman visual yang intens ini kemudian menstimulasi aspek afektif, karena keindahan yang tersaji mampu membangun keterhubungan emosional antara pengunjung dan suasana alam di sekitarnya.

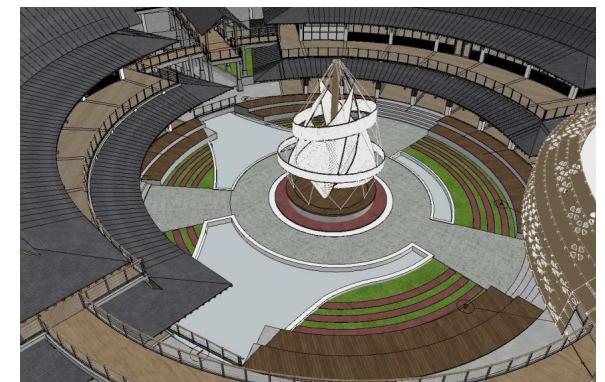
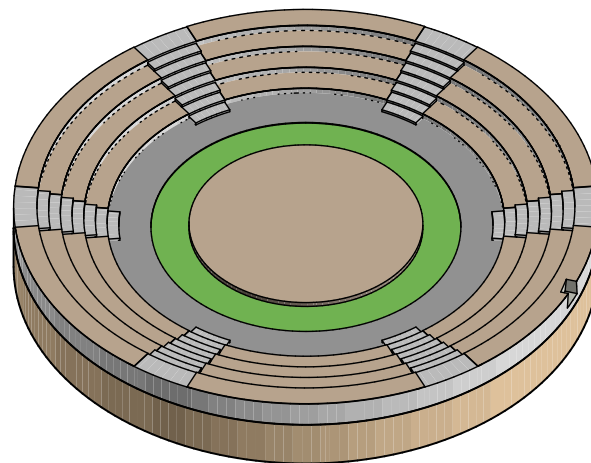


Gambar 3.11 Skywalk

Sumber: Penulis 2025

## CAHAYA DIFUSE

Amfiteater dan plaza difungsikan sebagai ruang komunal yang juga berperan sebagai area pertunjukan seni, sehingga keberadaannya mampu membangun ikatan emosional antara pengunjung dan budaya lokal. Melalui aktivitas berkumpul, berinteraksi, dan menikmati pertunjukan, ruang ini menciptakan pengalaman bersama yang memperkuat rasa kedekatan, apresiasi, serta keterhubungan terhadap nilai-nilai budaya masyarakat sekitar.

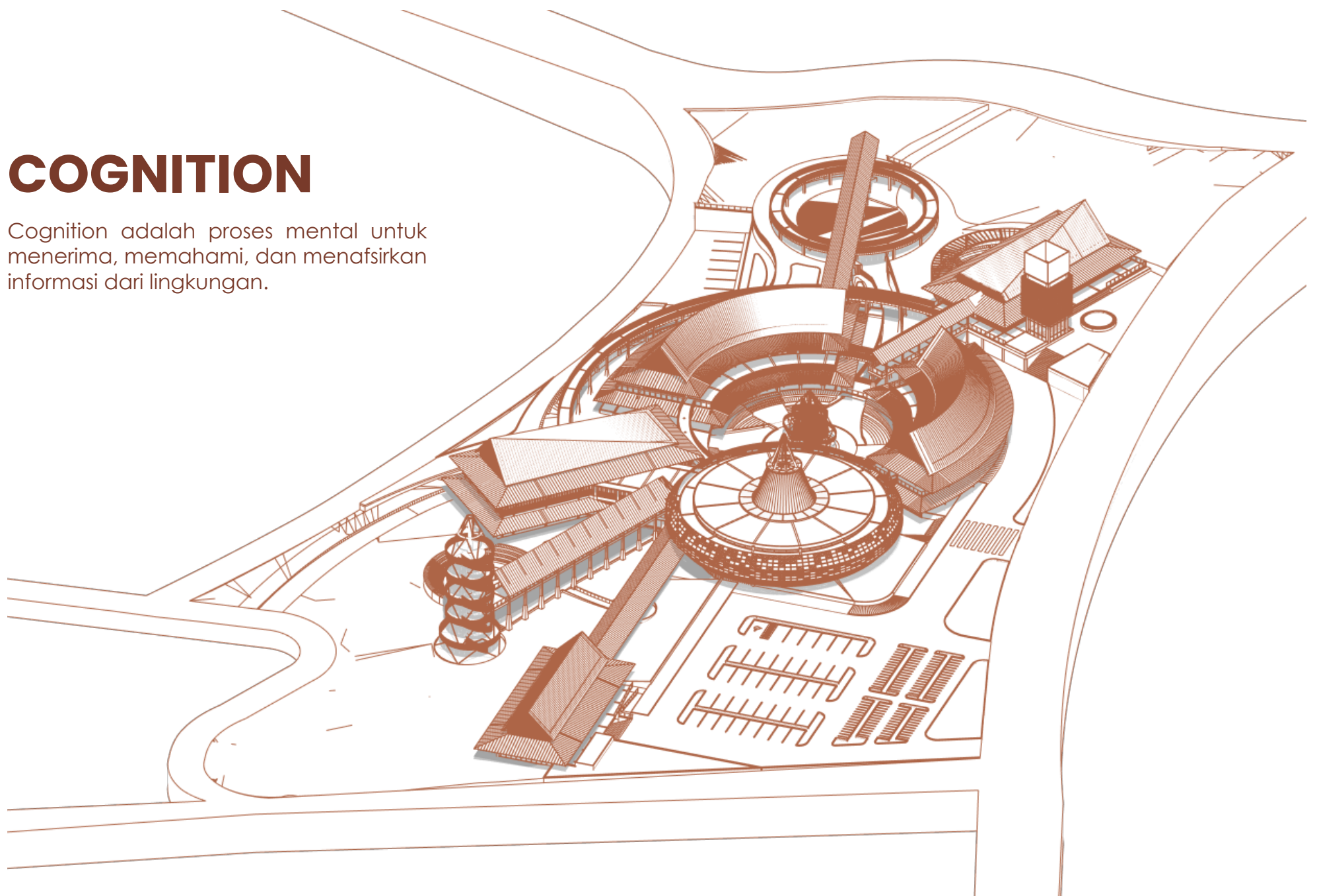


Gambar 3.12 amphiteater

Sumber: Penulis 2025

# COGNITION

Cognition adalah proses mental untuk menerima, memahami, dan menafsirkan informasi dari lingkungan.



## VIRTUAL EXPERIENCE

### Virtual Reality (VR)

Virtual Reality (VR) memungkinkan pengguna merasakan pengalaman kognitif secara imersif melalui lingkungan digital tiga dimensi. Dengan VR, pengguna dapat mengeksplorasi ruang simulasi, memahami alur proses, serta mempelajari informasi secara mendalam melalui interaksi langsung di dunia virtual. Pengalaman ini memberikan pemahaman yang lebih kuat karena pengguna "hadir" dalam ruang yang direkayasa secara penuh.



Gambar 3.13 Ruang visual VR

Sumber: Penulis 2025

### Augmented Reality (AR)

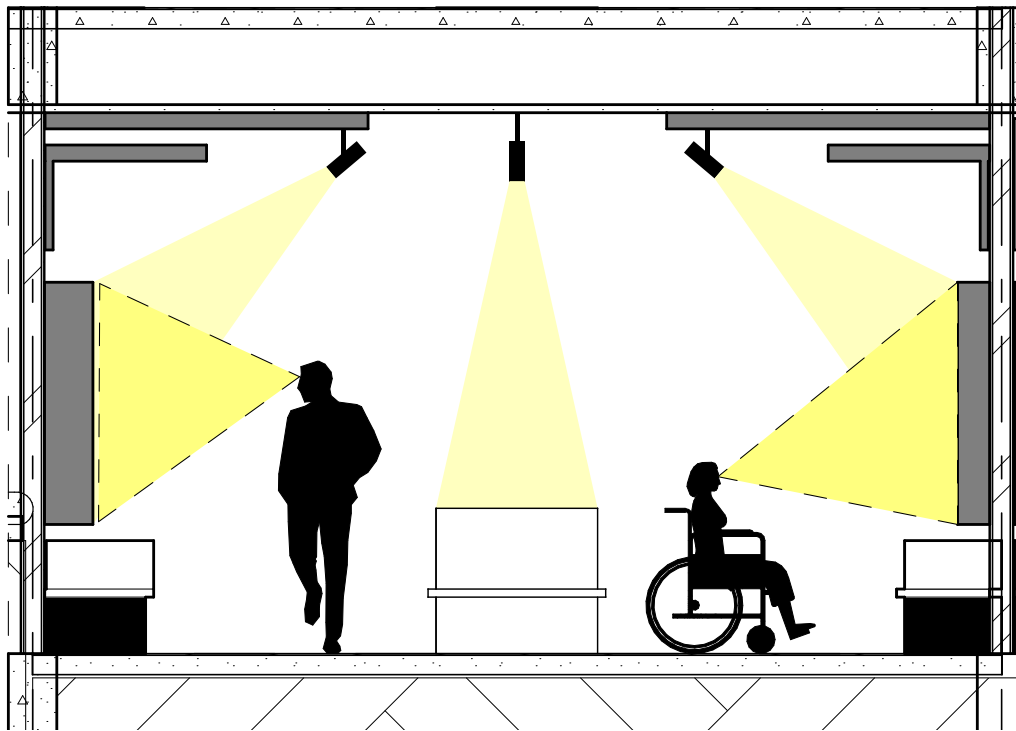
Augmented Reality (AR) memperkaya pengalaman kognitif dengan menambahkan informasi digital ke dalam ruang nyata. Melalui AR, pengguna dapat melihat objek, data, atau visualisasi proses secara overlay di lingkungan fisik, sehingga memudahkan pemahaman konsep yang kompleks. Teknologi ini memungkinkan pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan mudah diakses tanpa harus meninggalkan ruang nyata.



Gambar 3.14 Ruang visual AR

Sumber: Penulis 2025

## AMBIENCE INTERIOR



Ambience lighting pada interior memiliki peran penting dalam menunjang proses kognitif pengunjung. Pencahayaan yang dirancang dengan tepat tidak hanya membantu pengunjung memahami dan memproses informasi secara lebih efektif, tetapi juga mengarahkan fokus visual pada elemen-elemen yang ingin ditonjolkan.

Selain itu, kualitas pencahayaan interior menjadi faktor krusial dalam menampilkan konten pameran museum. Cahaya yang tepat dapat memperjelas detail objek, memperkuat narasi visual, dan menciptakan suasana ruang yang mendukung pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi pengunjung.

Gambar 3.15 Pencahayaan Sebagai Elemen Visual

Sumber: Penulis 2025





## ACTIVITY

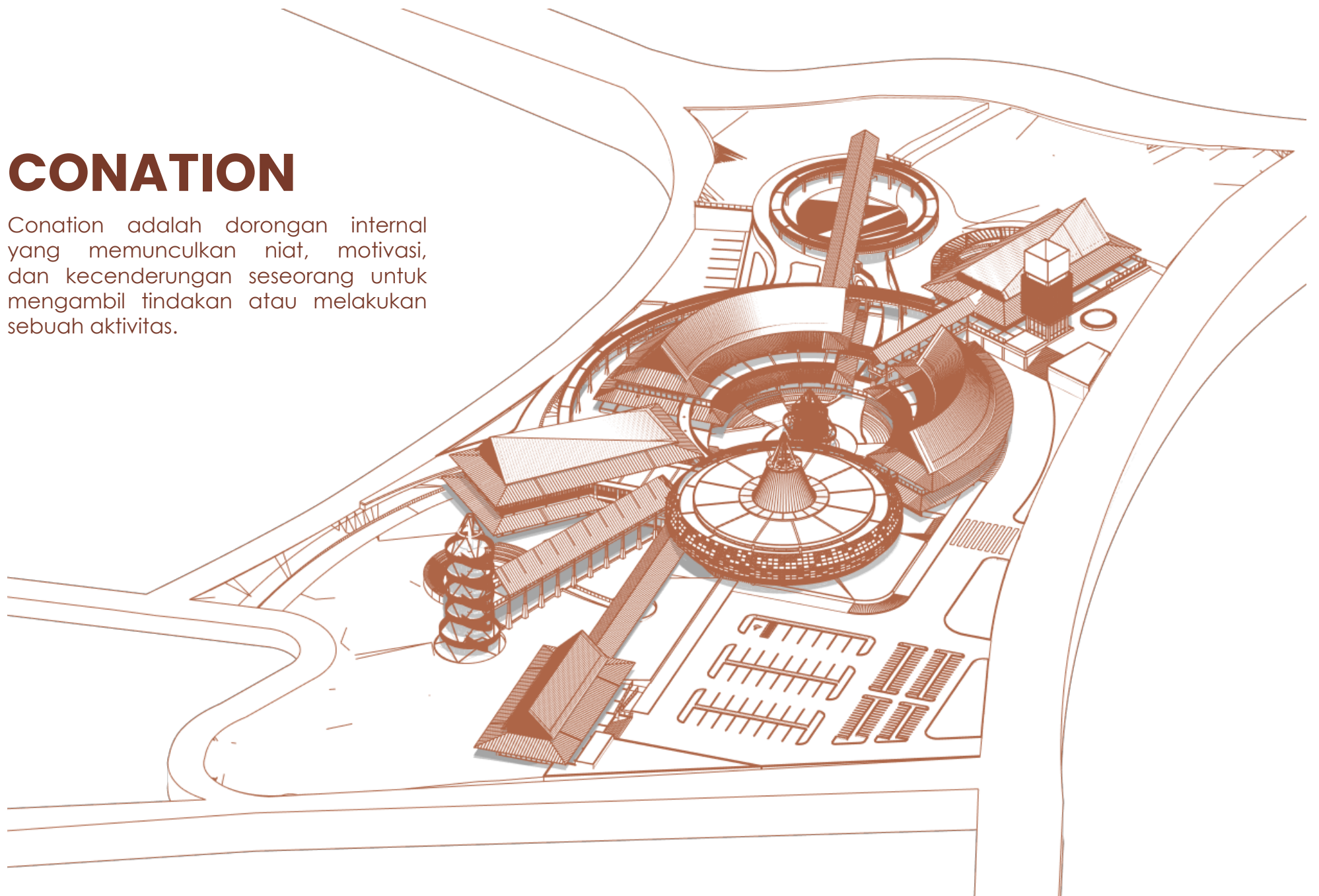
Pada area ruang workshop, furnitur dirancang dengan pola melingkar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan interaktif. Penataan ini memungkinkan peserta workshop menangkap materi dengan lebih mudah karena fokus ruang terpusat, interaksi antar peserta terfasilitasi, dan instruktur dapat menyampaikan materi secara merata ke seluruh bagian ruangan. Dengan konfigurasi melingkar, pengalaman belajar menjadi lebih efektif, komunikatif, dan mendukung terciptanya kolaborasi yang optimal.

Gambar 3.16 Ruang workshop

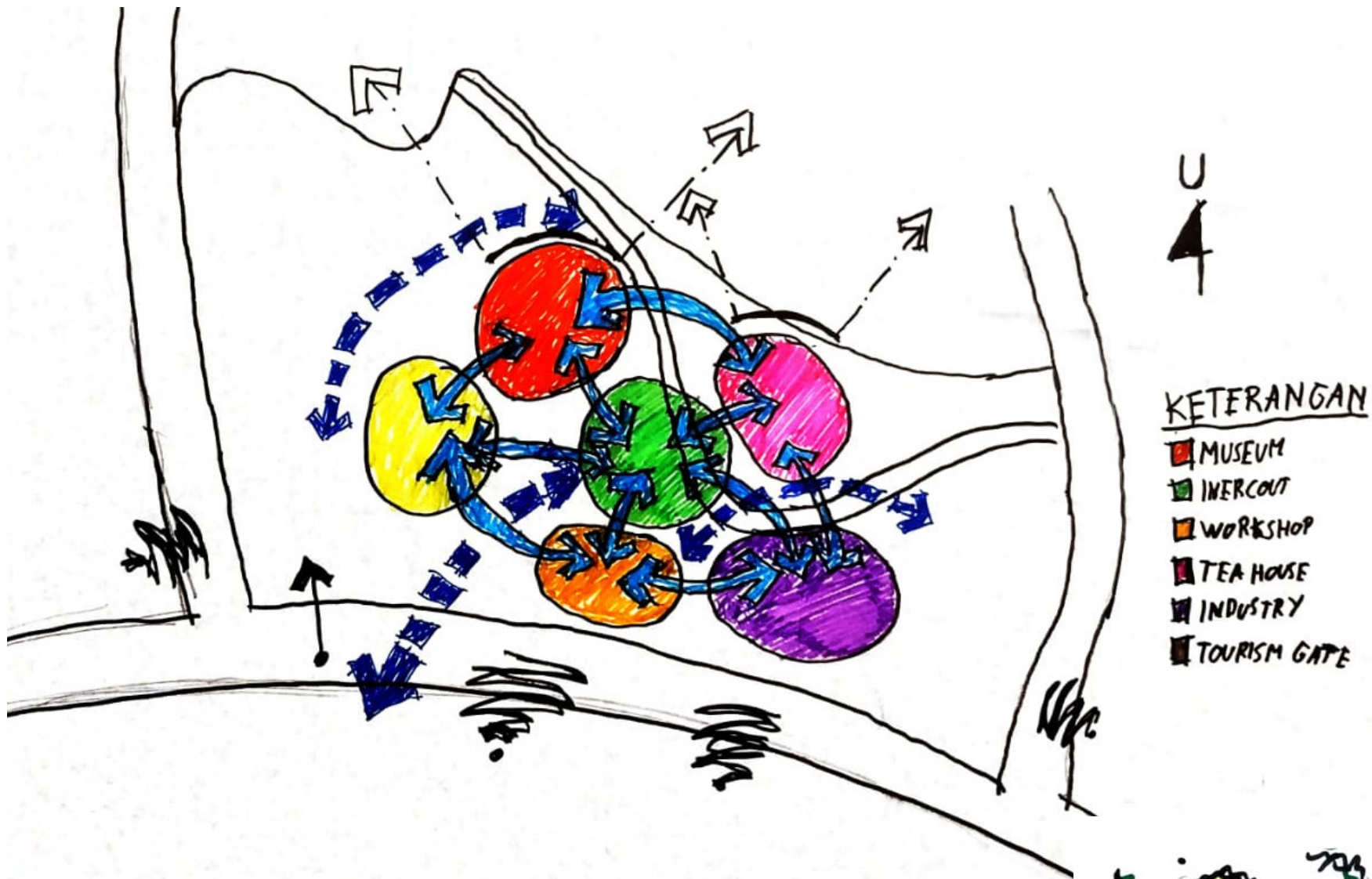
Sumber: Penulis 2025

# CONATION

Conation adalah dorongan internal yang memunculkan niat, motivasi, dan kecenderungan seseorang untuk mengambil tindakan atau melakukan sebuah aktivitas.



## COGNATION



Secara egosentris, eksplorasi desain menggunakan sumbu utama yang kemudian dikembangkan menjadi pola lingkaran sebagai pusat orientasi atau center, guna memudahkan pengguna dalam menavigasi area saat mengeksplorasi site. Massa bangunan dibagi ke dalam zona-zona yang berbeda untuk menciptakan pengalaman kognitif yang variatif di setiap area, sehingga memperkuat kesan dan fungsi dari masing-masing zona.

Untuk menekankan aspek alosentris, sebuah plaza atau incercourt dirancang pada titik pertemuan garis-garis sumbu utama. Ruang ini berfungsi sebagai pusat aktivitas bersama yang mendukung interaksi sosial, kegiatan budaya, serta menciptakan pengalaman kolektif yang memperkuat rasa kebersamaan antar pengguna ruang.

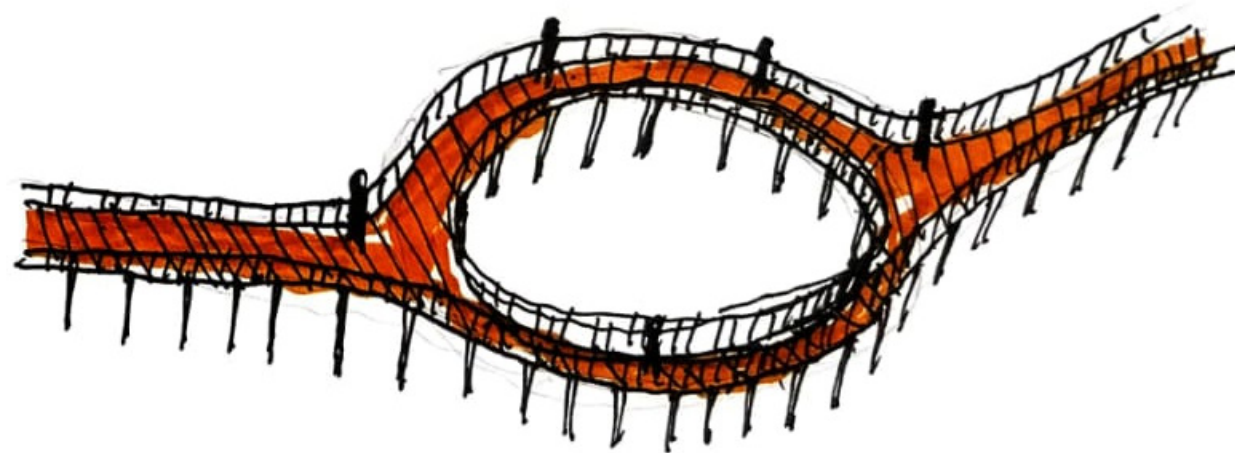
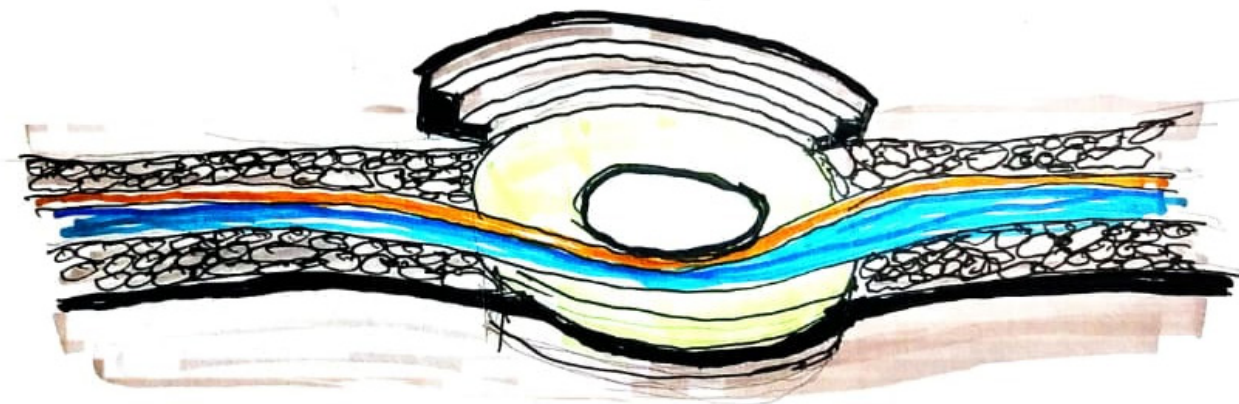


Gambar 3.17 sketsa skematik

## COGNATION

Untuk memancing munculnya sikap impulsif, aliran sungai pada tapak dapat dirancang dengan menghadirkan jalan setapak di sepanjang sisinya. Keberadaan jalur ini bertujuan untuk menimbulkan rasa penasaran dan dorongan eksploratif secara spontan. Menurut PSI Theory, stimulus alami seperti air sungai memiliki kemampuan untuk memicu respons sensorik secara langsung, karena melibatkan unsur auditory (suara gemericik) dan visual (gerakan air dan refleksi cahaya). Kombinasi rangsangan ini dapat mendorong individu untuk bertindak tanpa deliberasi, seperti menyentuh air, mendekat ke tepian, atau menyusuri jalur secara refleks sebagai bentuk reaksi impulsif terhadap lingkungan.

Untuk mendorong tindakan eksploratif dan keterlibatan pengguna terhadap tapak, diterapkan deck sebagai jalur aksesibilitas utama untuk menyusuri area site. Elemen ini tidak hanya berfungsi sebagai penghubung antar zona, tetapi juga menciptakan transisi ruang yang memberi ritme dan jeda. Pendekatan ini sejalan dengan konsep striving dalam PSI Theory, di mana keberlanjutan tindakan didukung oleh ruang yang memberikan arah, kenyamanan, dan kontinuitas selama proses eksplorasi.



Gambar 3.18 sketsa skematik

Sumber: Penulis 2025

## Dari Embun Pagi hingga Secangkir Rasa: Kisah Teh Kemuning

Di lereng Kemuning yang berkabut tipis, pagi selalu dimulai lebih awal bagi para petani teh. Embun masih menggantung di pucuk-pucuk muda saat mereka turun ke kebun, membawa keranjang anyaman dan harapan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Setiap tangan yang menyentuh daun teh menyimpan kisah—kisah tentang ketekunan, alam, dan budaya yang tumbuh bersama hamparan hijau ini.



### Jejak Waktu dalam Daun Teh

Teh bukan sekadar tanaman; ia adalah saksi perjalanan panjang Kemuning. Para petani tua sering bercerita bagaimana dahulu teh pertama kali ditanam oleh para penjajah, lalu perlahan menjadi bagian dari denyut kehidupan masyarakat. Daun teh tumbuh bersama perubahan zaman—dari alat barter sederhana, menjadi komoditas perdagangan, hingga simbol kebanggaan lokal. Setiap helai daun yang dipetik seakan membawa sejarah kecil: tentang tangan-tangan keluarga yang memperjuangkannya, tentang desa yang bertahan hidup karenanya, tentang budaya yang lahir dari kebiasaan sederhana menikmati seduhan hangat pada sore hari.

### Dari Daun Menjadi Rasa

Begitu daun teh dipetik, ia memulai perjalanan barunya. Daun-daun muda dibawa ke rumah produksi kecil yang dikelilingi aroma segar khas teh Kemuning. Di sana, proses pengolahan dimulai—penjemuran di bawah matahari, penggulungan dengan teknik yang diwariskan turun-temurun, hingga pengeringan yang harus tepat waktunya. Para petani tahu bahwa sedikit saja kesalahan, rasa teh dapat berubah. Maka setiap tahap dikerjakan dengan teliti, seakan mereka berbicara langsung dengan daun-daun itu, memahaminya, merawatnya.

Dalam proses ini, pengunjung dapat melihat bagaimana daun hijau sederhana perlahan berubah menjadi bahan teh beraroma lembut. Prosesnya terbuka, jujur, dan edukatif—mengajarkan bahwa rasa tidak hanya datang dari teknik, tetapi dari kesabaran dan kedekatan dengan alam.

### Belajar dari Tangan-Tangan Terampil

Lalu tibalah saat ketika para pengunjung tidak hanya menjadi penonton. Di ruang workshop, mereka duduk berdampingan dengan para perajin dan petani. Dengan tangan mereka sendiri, mereka mencoba mencampur daun teh, meracik aroma, bahkan membuat sabun herbal atau aromaterapi dari ekstrak teh. Tawanya bercampur dengan cerita para petani tentang masa kecil mereka di kebun, tentang hujan yang terlambat, tentang musim panen yang baik.

Di ruang ini, pengunjung menyadari sesuatu: bahwa teh bukan hanya produk, tetapi karya tangan-tangan terampil yang mencintai pekerjaannya. Setiap aroma, setiap warna, setiap rasa lahir dari pengalaman dan dedikasi.

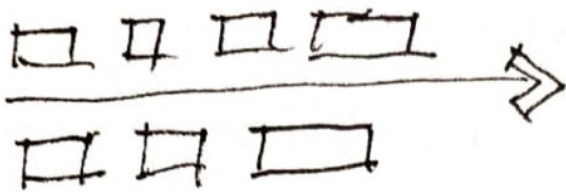
### Merayakan Teh dalam Budaya dan Rasa

Perjalanan berakhir di sebuah ruang perayaan. Di sini, secangkir teh hangat disajikan—beberapa dibuat oleh pengunjung sendiri, beberapa dipilih dari koleksi teh terbaik Kemuning. Sambil menikmati seduhan yang mereka pahami prosesnya, mereka disuguhkan pertunjukan seni lokal. Ada musik akustik sederhana, tarian yang bercerita tentang alam Kemuning, atau teater mini tentang kehidupan petani teh.

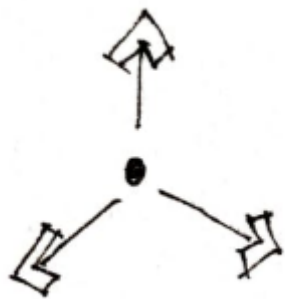
Di momen inilah semua rangkaian perjalanan menyatu. Pengunjung bukan lagi sekadar wisatawan—mereka bagian dari cerita. Mereka memahami bahwa secangkir teh yang tampak sederhana sebenarnya menyimpan kerja keras, teknik, budaya, dan cinta dari manusia yang hidup berdampingan dengan alam.

## POLA RUANG

Menurut Francis D.K. Ching dalam bukunya "Architecture: Form, Space, and Order", pola sirkulasi merupakan elemen penting dalam perancangan arsitektur yang menentukan bagaimana pengguna bergerak dan berinteraksi dengan ruang.



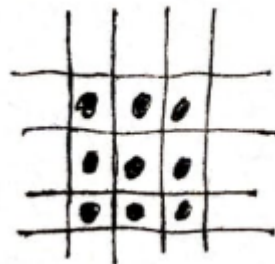
**pola linear**, di mana sirkulasi bergerak dalam garis lurus dari satu titik ke titik lainnya. Pola ini bersifat sederhana, efisien, dan sering ditemukan pada lorong bangunan panjang seperti sekolah atau perumahan susun.



**pola radial**, yaitu sirkulasi yang menyebar dari satu titik pusat ke beberapa arah, menyerupai jari-jari roda. Pola ini menciptakan titik fokus yang kuat dan cocok digunakan pada bangunan dengan pusat kegiatan seperti museum atau gedung pemerintahan.



**Pola cluster** merupakan susunan ruang-ruang yang memiliki karakteristik fisik serupa, seperti bentuk, ukuran, atau fungsi, dan dikelompokkan berdasarkan kesamaan tersebut. Pola ini umum ditemukan pada rancangan kawasan perumahan, di mana beberapa unit hunian disatukan dalam satu kelompok dengan tipe bangunan yang seragam.



**Pola grid** atau kisi-kisi adalah pola sirkulasi yang mengikuti susunan kotak atau garis tegak lurus. Pola ini memberikan keteraturan dan fleksibilitas yang tinggi, sering digunakan pada kompleks perkantoran, kampus, atau perumahan.

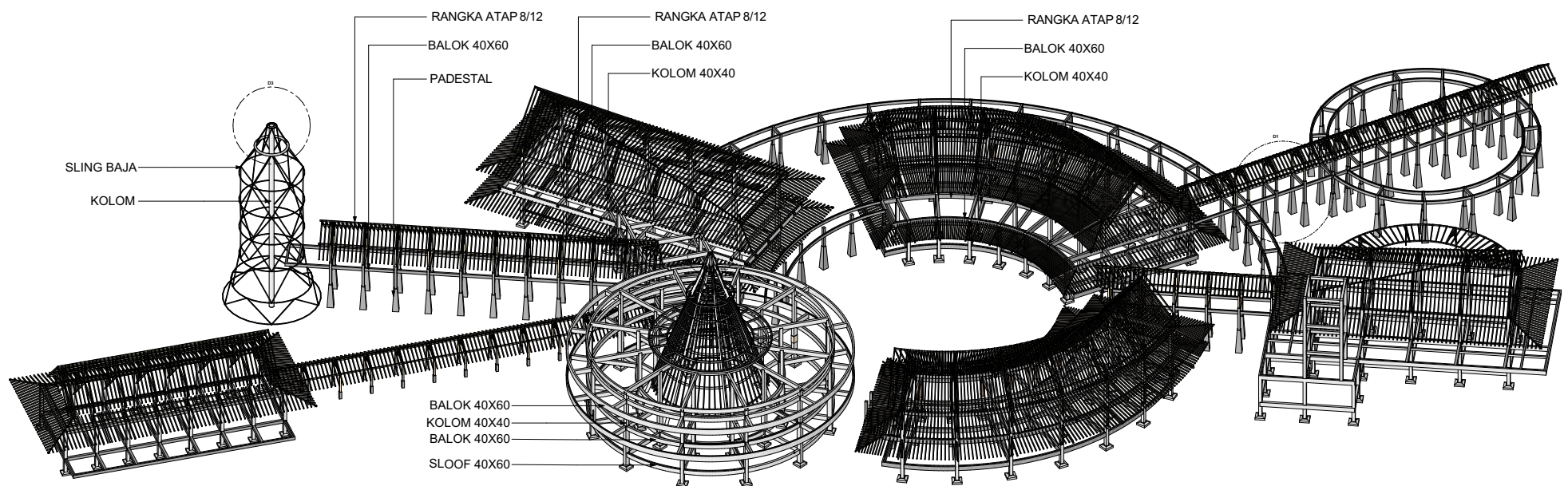


**Pola terpusat** adalah susunan ruang yang menonjolkan satu titik fokus utama sebagai pusat perhatian. Di sekeliling titik pusat tersebut, terdapat elemen-elemen tambahan yang tersusun mengitari secara simetris atau teratur, sehingga membentuk komposisi ruang yang bersifat geometris dan terorganisir.

Gambar 3.19 sketsa skematik sirkulasi

Sumber: Penulis 2025

# KOSEP STRUKTUR



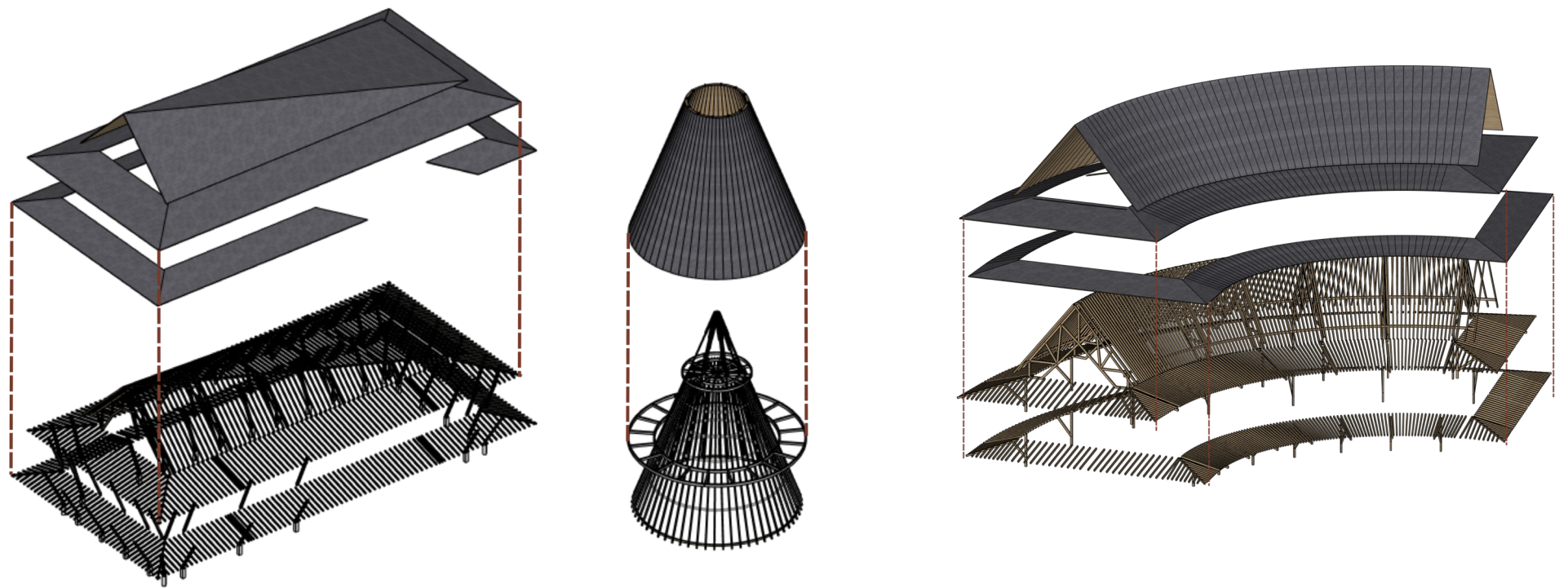
Sistem struktur pada bangunan dirancang menggunakan grid radial yang memancar dari titik pusat menuju ke arah luar, menyesuaikan bentuk arsitektural yang bersifat melingkar dan terpusat. Penerapan grid radial ini tidak hanya berfungsi sebagai penopang struktur, tetapi juga memperkuat keterpaduan antara bentuk, ruang, dan organisasi massa. Pola ini memberikan fleksibilitas tinggi dalam pembagian ruang sekaligus mempermudah integrasi elemen fungsional seperti jalur sirkulasi, pencahayaan alami, dan orientasi bangunan.

Untuk mendukung stabilitas bangunan, struktur utama menggunakan rangka kolom dan balok yang disusun mengikuti pola grid radial tersebut. Kombinasi antara pola struktur yang ritmis dan sistem rangka yang kokoh menghasilkan ruang yang dinamis, terorganisir, dan tetap stabil secara struktural. Pendekatan ini memastikan bahwa aspek estetika, fungsional, dan teknis dapat berjalan seimbang dan saling mendukung dalam keseluruhan perancangan.

Gambar 3.19 Skema struktur

Sumber: Penulis 2025

## KONSEP SELUBUNG BANGUNAN



Struktur rangka atap dirancang melengkung untuk menyesuaikan konfigurasi grid tapak, sehingga mampu menyatu secara organik dengan bentuk dasar perencanaan dan memperkuat integrasi antara sistem struktur dan geometri ruang. Pendekatan ini tidak hanya merespons kondisi layout grid yang tidak linier, tetapi juga menciptakan ekspresi arsitektural yang dinamis dan menyatu dengan ritme tapak secara keseluruhan.

Atap kedua dirancang dengan bentuk dasar atap pelana untuk menyesuaikan konfigurasi massa bangunan yang memanjang secara linear. Pemilihan bentuk ini tidak hanya mempertimbangkan efisiensi struktural dan kesesuaian proporsi, tetapi juga mendukung keterbacaan arah sirkulasi dalam bangunan. Untuk memperkaya pengalaman ruang, ditambahkan elemen skylight sebagai bukaan cahaya alami yang mampu membangkitkan respon afektif (affect) melalui permainan cahaya dan bayangan, serta merangsang aspek kognitif (cognition) dengan memperjelas orientasi, ritme, dan hierarkispasial di dalam massa bangunan.

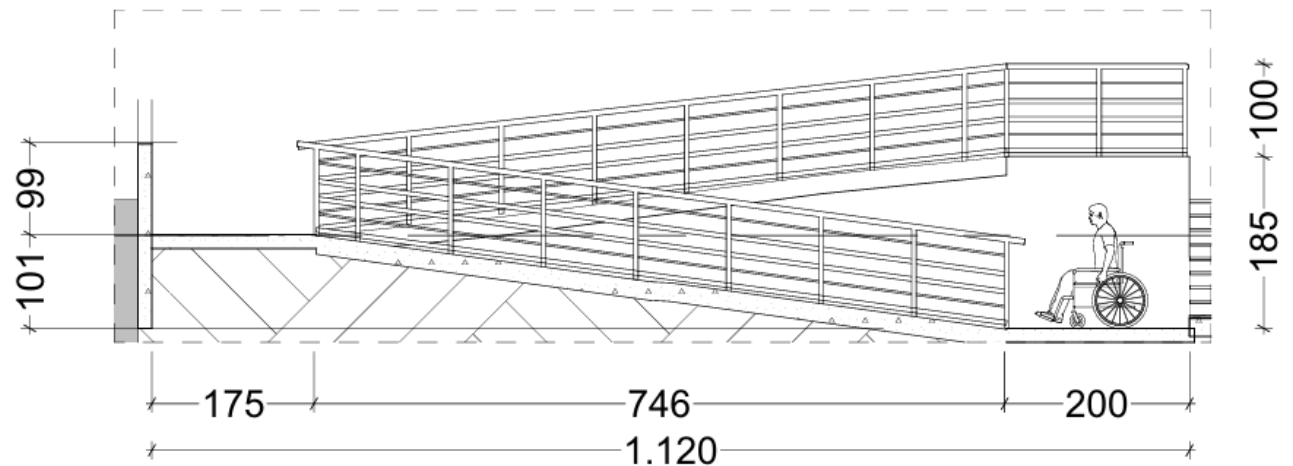
Gambar 3.19 Skema selubung

Sumber: Penulis 2025

# KONSEP INKLUSIFITAS

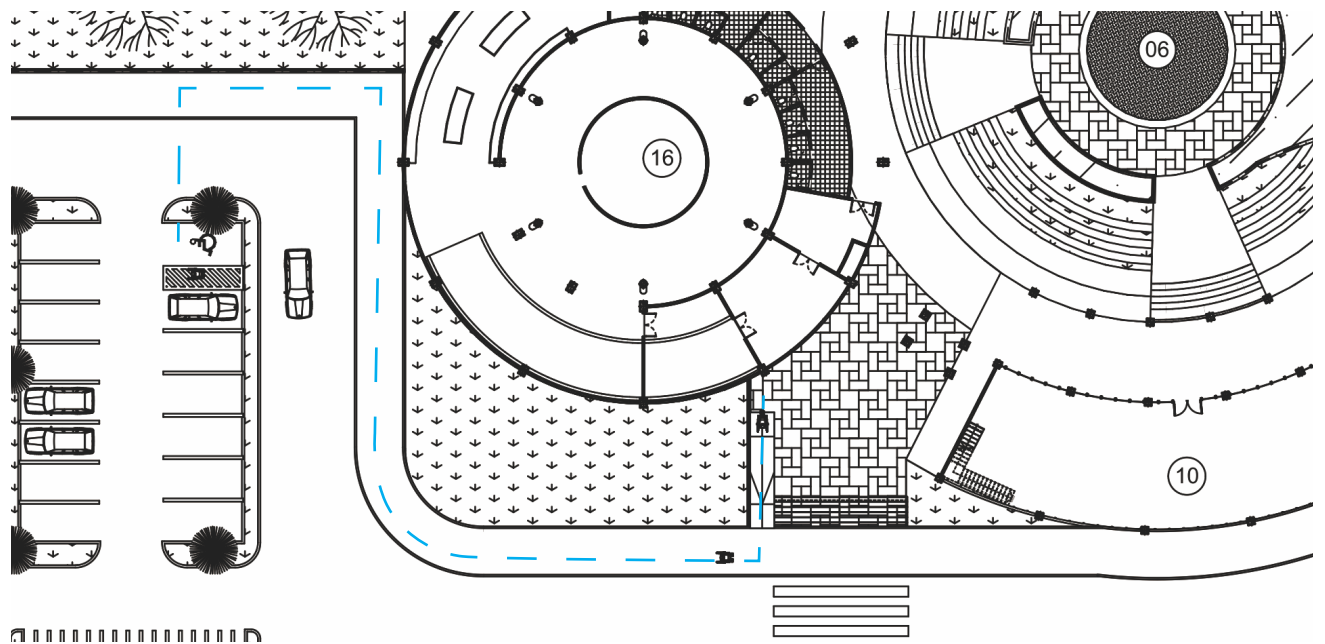
## RAM DIFABEL

Untuk menunjang aksesibilitas bagi pengunjung difabel, rancangan bangunan dilengkapi dengan ramp yang dirancang sesuai standar kemiringan dan kenyamanan. Ramp ini ditempatkan pada titik-titik strategis untuk memastikan seluruh area, baik indoor maupun outdoor, dapat diakses dengan mudah dan aman oleh semua pengguna tanpa hambatan.



## PARKIR DIFABEL

Area site juga dilengkapi dengan parkir khusus penyandang disabilitas yang dirancang dekat dengan pintu masuk utama, memiliki ukuran lebih luas, serta dilengkapi jalur landai untuk memudahkan akses menuju area museum. Parkir ini memastikan pengguna dengan keterbatasan mobilitas dapat mencapai bangunan dengan aman, nyaman, dan tanpa hambatan.



## SKY WALK

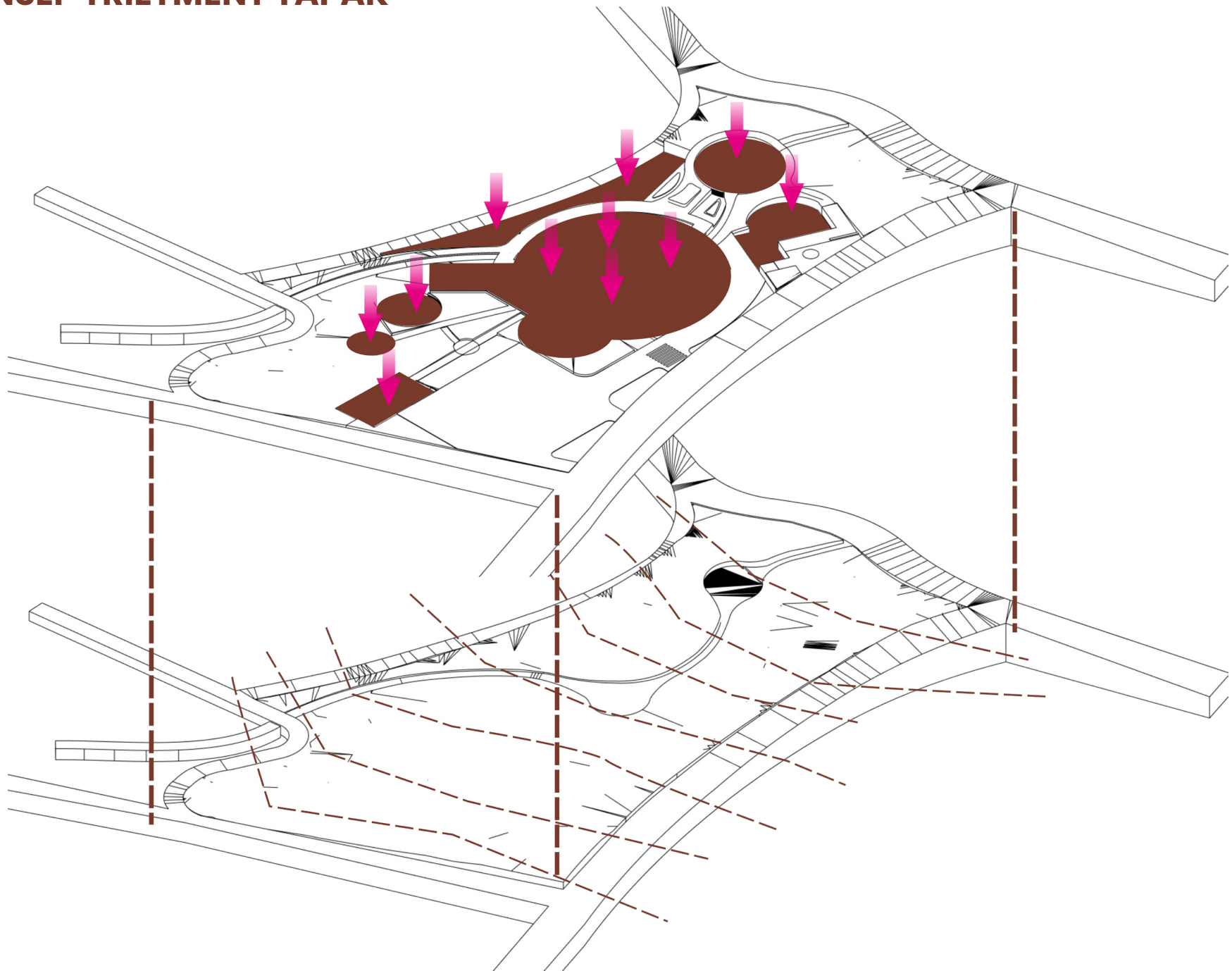
Sky walk difungsikan sebagai elemen rancangan yang memungkinkan pengunjung disabilitas turut merasakan pengalaman menikmati panorama dari ketinggian. Dengan aksesibilitas yang ramah difabel, seperti ramp landai dan jalur yang aman, sky walk ini memastikan setiap pengunjung dapat menikmati pemandangan kebun teh dan suasana kawasan secara setara tanpa hambatan.



Gambar 3.20 Skema barrier free

Sumber: Penulis 2025

## KONSEP TRIETMENT TAPAK



Site dirancang dengan metode cut and fill untuk menyesuaikan kebutuhan ruang sekaligus mempertahankan karakter alami kontur tapak. Pendekatan ini dilakukan secara hati-hati agar perubahan elevasi tidak merusak struktur tanah, meminimalkan erosi, dan menjaga kestabilan permukaan. Melalui penataan cut and fill yang terukur, area bangunan, jalur sirkulasi, dan ruang luar dapat terbentuk dengan lebih optimal

tanpa menghilangkan bentuk topografi asli. Selain itu, strategi ini membantu mengarahkan drainase alami, menciptakan ruang yang aman dan nyaman, serta memastikan hubungan harmonis antara rancangan arsitektur dan lanskap lingkungan.

Gambar 3.20 Skema cut and fill site

Sumber: Penulis 2025

## PROPERTIES SIZE

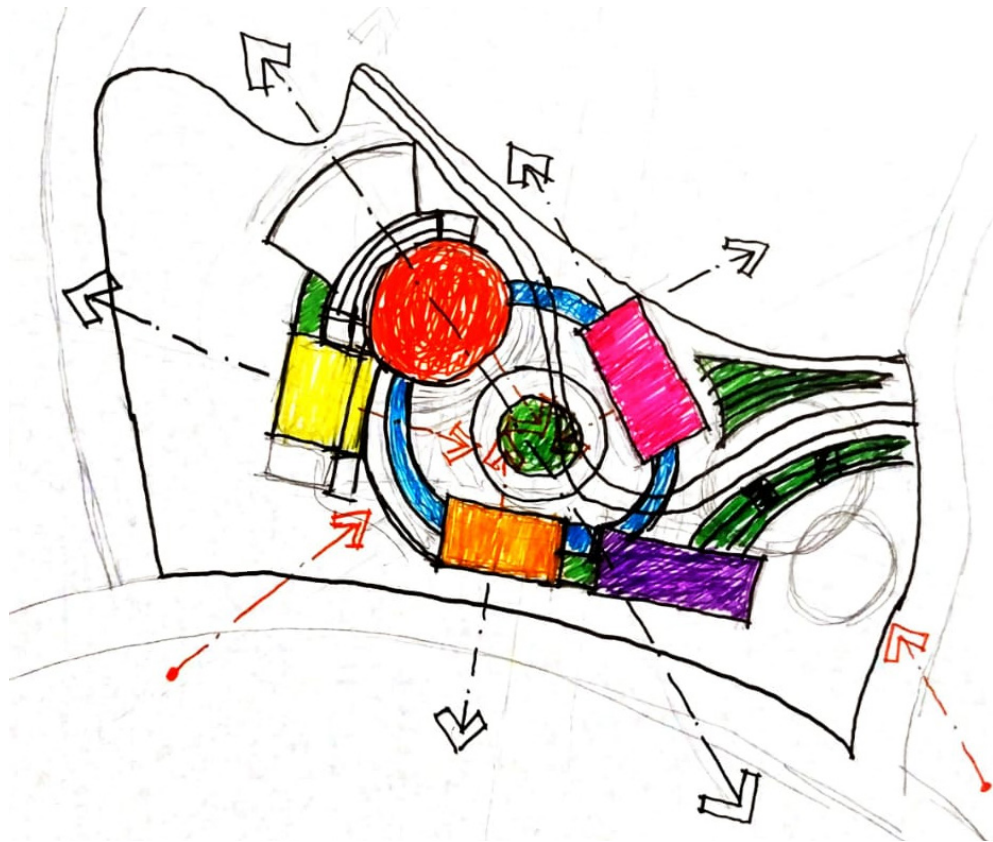
ZONA	KELOMPOK	NAMA RUANG	Quality	Satuan	Luas standar (m2)	Luas Total (m2)	Sumber	Keterangan
pengunjung		Motor	100	unit	2.2	220	NAD	
		Parkir mobil disabilitas	1	unit	15	15	NAD	
		Mobil	40	unit	13.2	528	NAD	
<b>TOTAL</b>						<b>763</b>		
Publik	Pelayanan Umum	Pos Securiry	4	OH	2.7	10.8	NAD	Meja, Kursi, 4 orang
		Dropping Area ( Drop Off)	1	unit	13.2	13.2		
		loading dock	3	Truk	42	126		
		Lobby	500	OH	1.2	600		
		informasi	4	OH	6	24		
		Receptionis	2	Unit	3	6	NAD	Meja, Kursi + 2 Orang
		R. Penitipan Barang	1	Unit	9	9	NAD	2 Orang, rak penitipan
		Musholla	20	Orang	1.5	30	NAD	20 orang
		Toilet	6		4	24		3 toilet pria, 3 toilet wanita
<b>TOTAL</b>						<b>843.00</b>		
PUBLIK	Museum	Ruang Pameran	10	unit	150	1500	Asumsi	
		Hall	5	Unit	100	500	NAD	
		Gudang	1	unit	9	9	NDA	
		Ruang Pengelola	1	Unit	9	9	NDA	
		Ruang peralatan	1	Unit	12	12	NAD	
		Ruang pengelola	1	Unit	9	9	NAD	
		ruang bengkel	1		12	12	NAD	
		Janitor	1		2	2	NAD	
		Ruang seminar	80	OH	2	160	NAD	Kursi, Meja
		Ruang Audio Visual	1	Unit	9	9	NAD	Meja, Kursi, ampli, PC
		Souvenir & Pusat Cindramata	1	Unit	60	60	NAD	Rak Display
		<b>TOTAL</b>						<b>2,282.00</b>

Publik	Atraction	R. Pelayuan	1	Unit	20	20	NAD	Alat Pelayuan
		R. Coller	1	Unit	20	20	NAD	Rak Pendinginan
		R. Penggulungan	1	Unit	20	20	NAD	Alat Penggulungan
		R. Pengeringan	1	Unit	20	20	NAD	Alat Pengeringan
		R. Fermentasi	1	Unit	20	20	NAD	Rak fermentasi
		R. Tea Testing	1	Unit	15	15	NAD	Meja, Kursi
Non-Publik	Industri	R. penyimpanan	1	Unit	20	20	NAD	
		R. Penimbangan	1	Unit	20	20	NAD	
		R. Pengelola	1	Unit	9	9	NAD	Meja, Kursi
		R. Laboratorium	1	Unit	12	12	NAD	
<b>TOTAL</b>						<b>176.00</b>		
Publik	Atraction	R. Kelas	40	OH	2	80	NAD	Meja, Kursi, 40 orang
		R. Kelas Anak	15	OH	1.5	22.5	NAD	Meja, Kursi, 10 Orang
Privasi	Service	R. Penyimpanan	1	Unit	20	20	NAD	
		R. Ganti	6	Unir	2	12	NAD	Loker, kursi
		Toilet	4	Unit	2	8	NAD	
<b>TOTAL</b>						<b>142.5</b>		
Publik	Atraction	R. Jamuan	100	Unit	1.8	180	NAD	
		Tea Bar	1	Unit	30	30	NAD	Meja, Kursi, alat tea
Privat	Service	Pantry	1	Unit	25	25	NAD	Meja
		Dapur	1	Unit	50	50	NAD	Meja, kursi, kompor, Rak, Frezer
		Toilet	2	Unit	25	50	NAD	
		Gudang	1	Unit	25	25	NAD	
<b>TOTAL</b>						<b>360</b>		

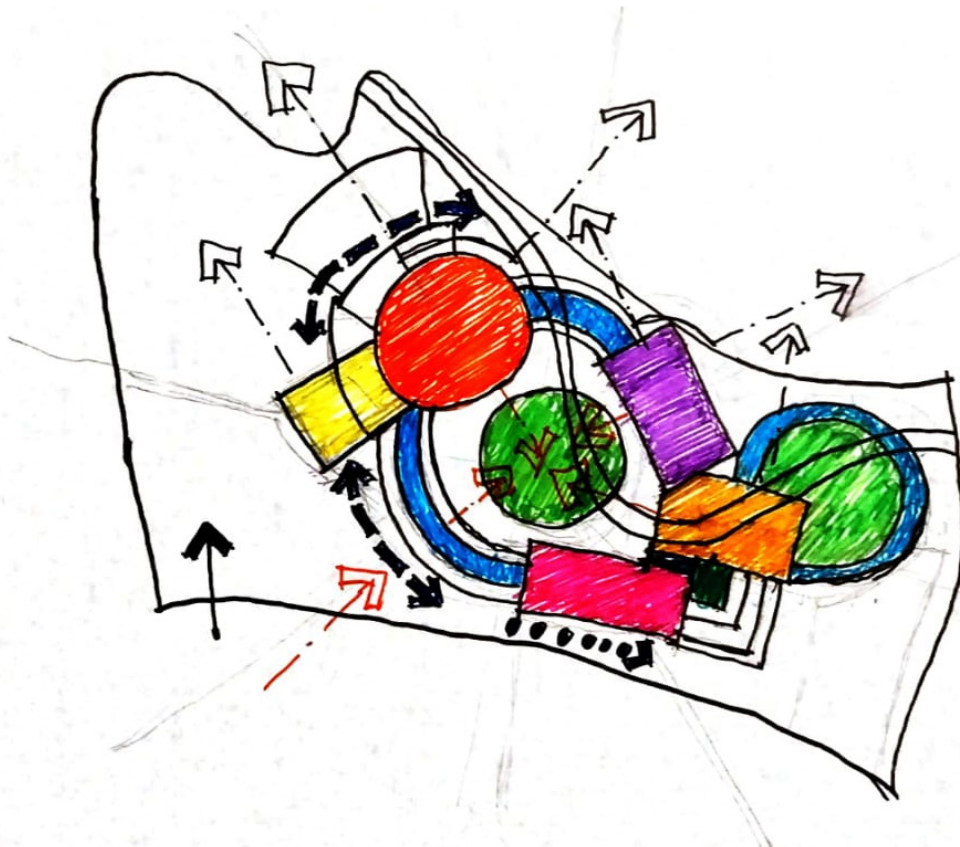
Semi Privat	Management	Ruang Tunggu	2	orang	5	10	NAD	
		Ruang Direktur	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Rapat	2	orang	10	20	NAD	
		Ruang Sekretaris	3	orang	1	3	NAD	
		Ruang Staf Per. Kegiatan	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Staf Inventarisasi	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Staf Op. Harian	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Staf Administrasi	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Cleaning Servis	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Kurator	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Bimbingan dan Edukasi	3	orang	2	6	NAD	
		Ruang Istirahat Staf	3	orang	4	12	NAD	
		Pantri	1	Unit	4	4	NAD	
		Toilet	2.25	orang	4	9	NAD	
		Gudang	1	unit	9	9	NAD	
<b>TOTAL</b>						<b>115</b>		
Privat	MEP	Ruang Genset	1		18	18	NAD	
		Ruang Panel	1		9	9	NAD	
		Ruang Pompa	1		9	9	NAD	
		Ruang AHU	1		9	9	NAD	
		Ruang CCTV	1		9	9	NAD	
<b>TOTAL</b>						<b>54</b>		
<b>LUAS TOTAL</b>						<b>4,735.50</b>		

# EXPLORASI SITEPLAN

## EXPLORASI DESAIN 1



Pada alternatif rancangan skematik 1, komposisi massa bangunan dirancang berdasarkan titik pertemuan antara sumbu melintang dan memanjang sebagai dasar pengorganisasian ruang. Orientasi pandangan (view) dimanfaatkan secara strategis sebagai acuan utama dalam menentukan arah hadap massa, sehingga setiap elemen bangunan dapat merespons potensi visual lingkungan secara optimal dan menciptakan keterhubungan visual yang kuat antara ruang dalam dan luar.



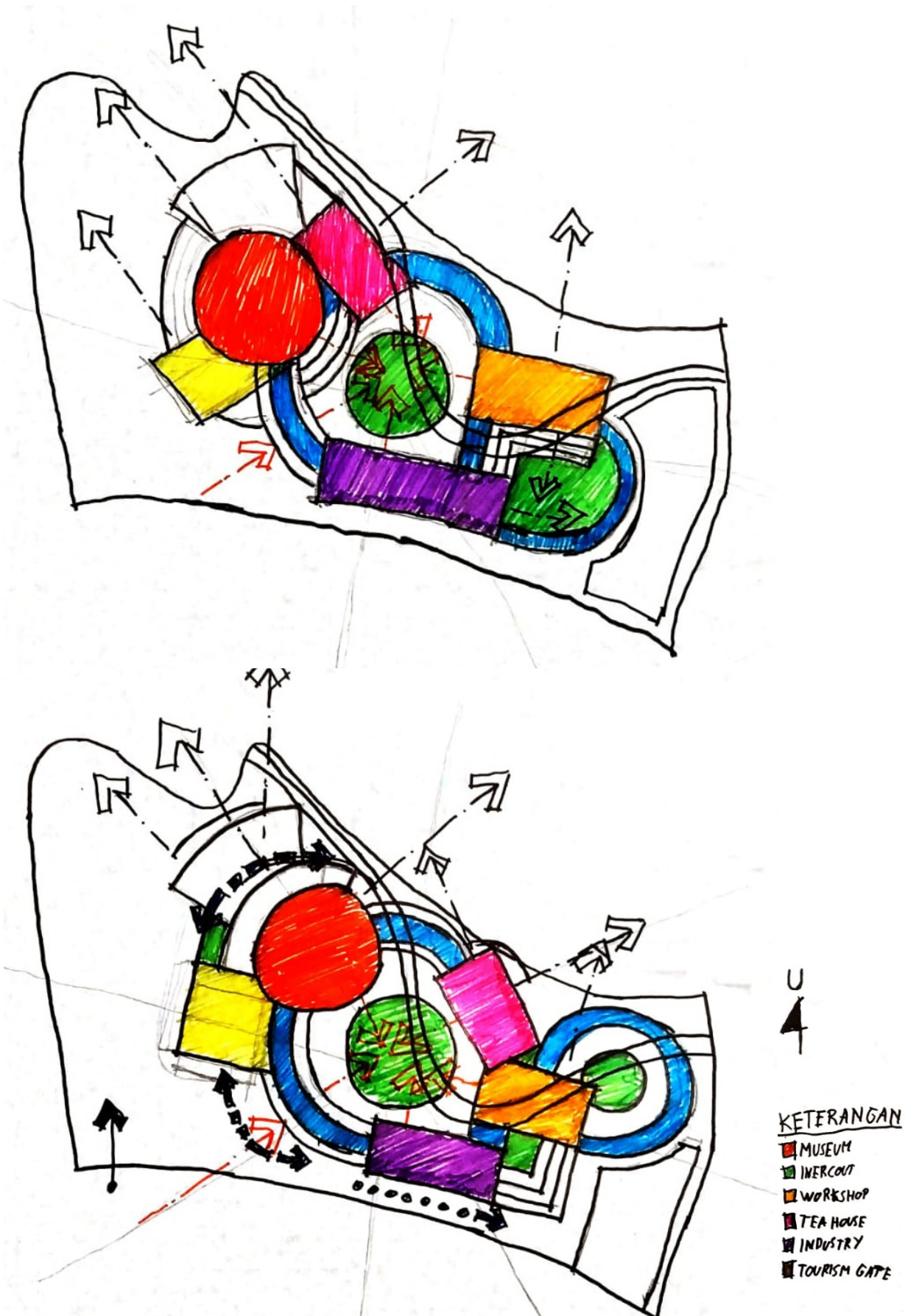
Pada rancangan desain kedua, posisi dan arah hadap masih menggunakan pedoman sumbu site yang memotong secara memanjang dan melintang. Pada eksplorasi ini, ditambahkan view berupa kolam di bagian belakang untuk memperkaya pengalaman khusus di area workshop. Namun, terdapat kekurangan, yaitu sungai yang berada di site memotong massa bangunan sehingga mengganggu kesatuan desain.

Gambar 3.21 Explorasi Bentuk Massa

Sumber: Penulis 2025

# EXPLORASI SITEPLAN

## EXPLORASI DESAIN 2



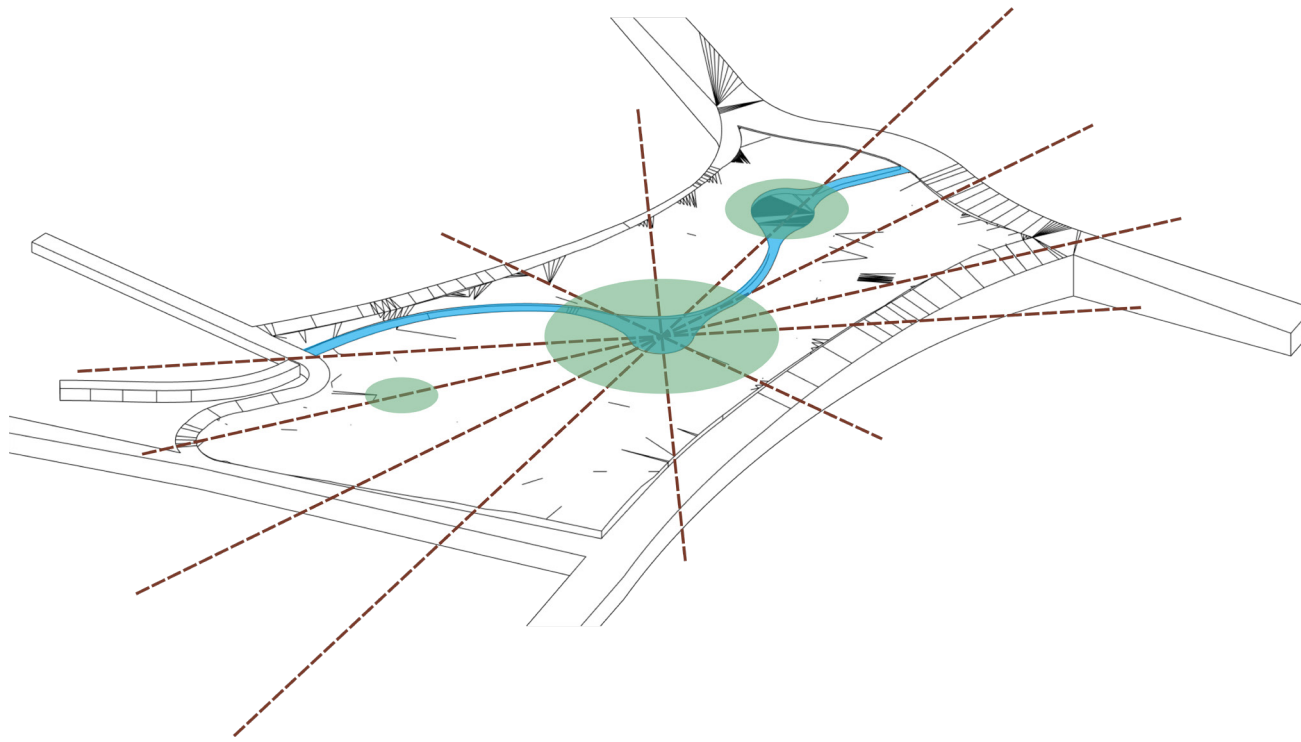
Pada rancangan ketiga, bangunan tea house digabungkan dengan museum dalam satu kesatuan desain yang terpadu. Penggabungan ini bertujuan untuk mengoptimalkan pandangan dari plaza utama, khususnya ke arah utara, sehingga pengunjung dapat menikmati pemandangan yang lebih luas dan menarik. Selain itu, integrasi kedua fungsi bangunan ini diharapkan dapat menciptakan sinergi aktivitas yang memperkaya pengalaman pengguna, memperkuat hubungan antara ruang publik dan ruang pameran, serta meningkatkan nilai estetika dan fungsional kawasan secara keseluruhan.

Pada rancangan keempat, dilakukan perbaikan dari alternatif kedua dan ketiga dengan menambahkan area lanskap yang berfungsi untuk memperkuat dan memperluas view ke arah belakang, yang sebelumnya kurang optimal. Penambahan area hijau ini tidak hanya meningkatkan kualitas visual dari site, tetapi juga menciptakan suasana yang lebih sejuk dan nyaman bagi pengunjung, sekaligus memperkaya pengalaman ruang secara keseluruhan. Dengan demikian, rancangan ini berhasil mengatasi keterbatasan pandangan sekaligus menambah nilai estetika dan fungsional pada kawasan.

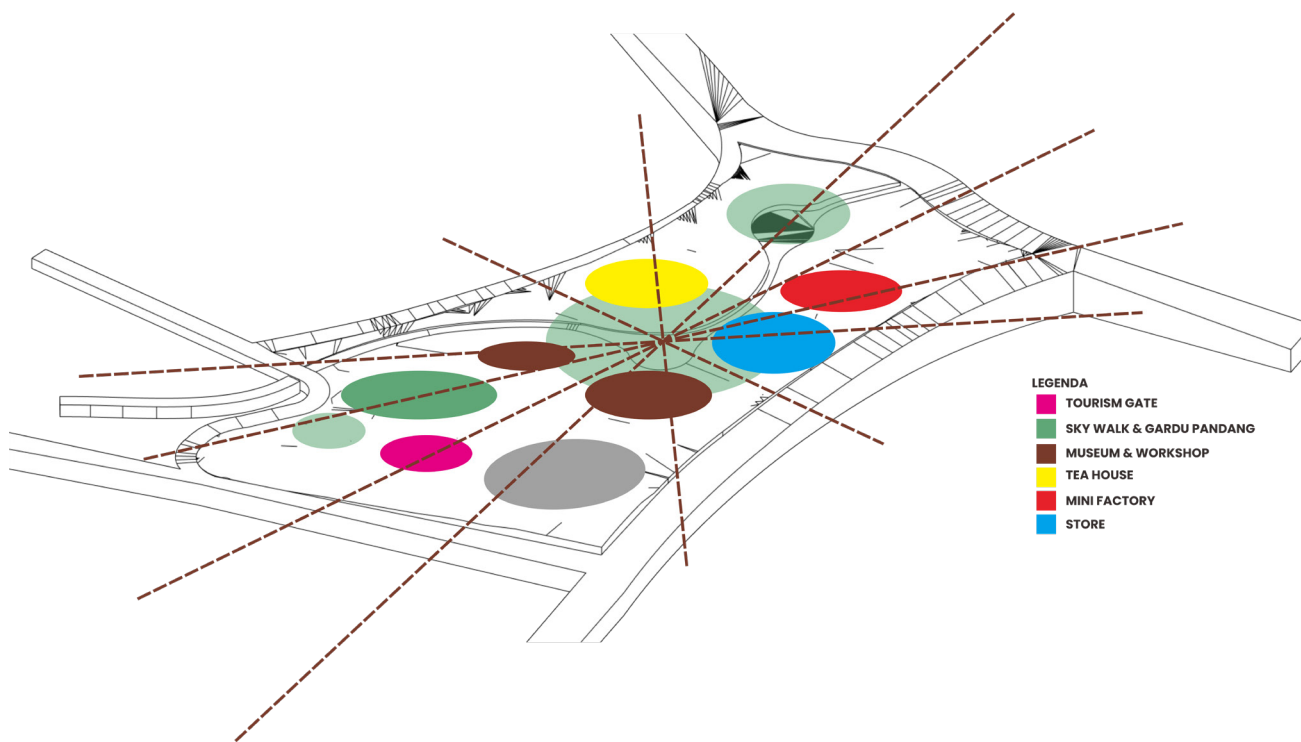
Gambar 3.22 Explorasi Bentuk Massa

Sumber: Penulis 2025v

## TRANSFORMASI MASSA



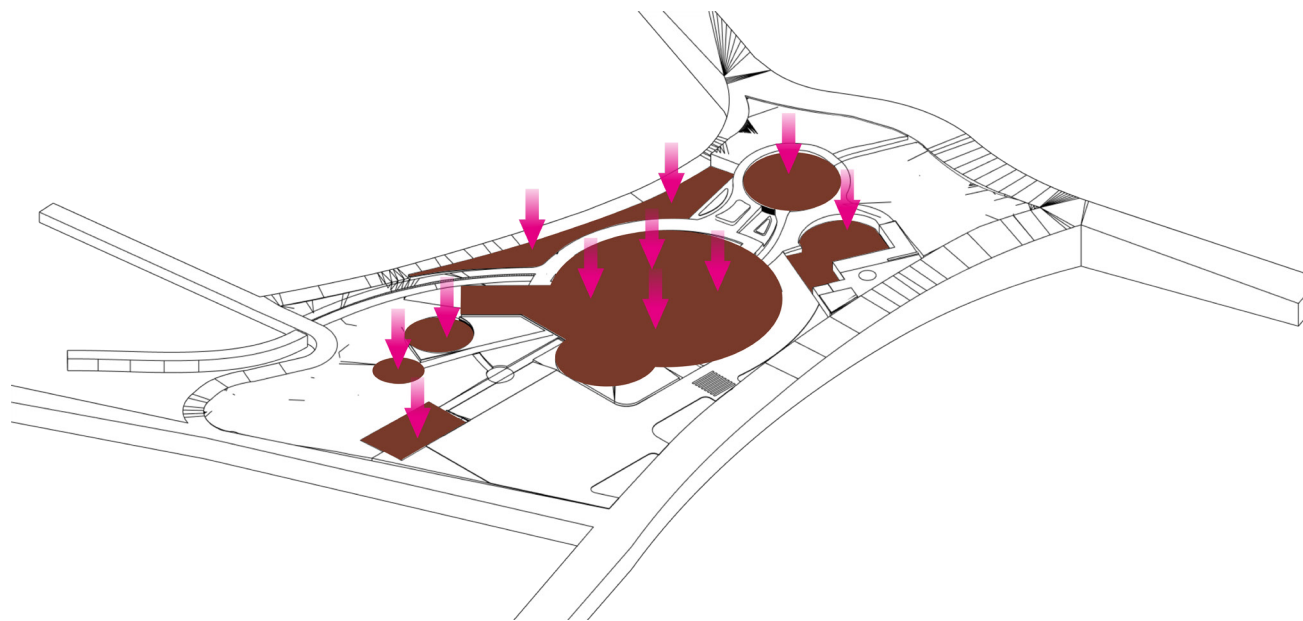
Pembuatan garis sumbu pada site digunakan sebagai panduan orientasi dan penempatan massa bangunan agar susunan kawasan lebih terarah. Sungai yang berada di tengah tapak dimanfaatkan sebagai elemen potensial dalam pembentukan ruang. Berdasarkan analisis tersebut, site dibagi menjadi tiga zona utama: gardu pandang untuk menikmati panorama, area plaza sebagai ruang interaksi dan penerima pengunjung, serta area eksplorasi di bagian belakang yang menawarkan pengalaman wisata yang lebih mendalam. Pembagian ini membantu menciptakan alur pergerakan yang jelas dan memaksimalkan potensi tapak.



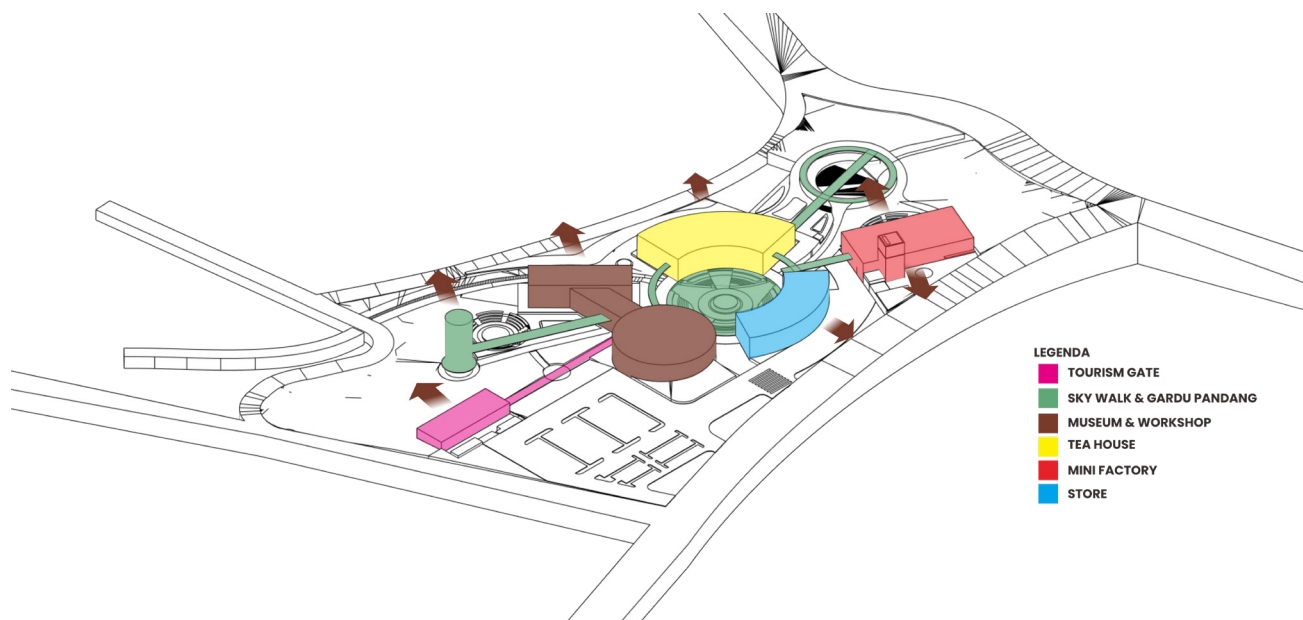
Zoning dilakukan untuk menganalisis dan menentukan letak serta komposisi massa bangunan agar tercipta tatanan ruang yang terstruktur dan fungsional. Melalui proses ini, setiap fungsi dapat ditempatkan pada posisi yang tepat sesuai kebutuhan aktivitas, hubungan antar-ruang, dan karakteristik tapak. Selain itu, zoning membantu mengoptimalkan sirkulasi, memaksimalkan potensi lingkungan, serta memastikan bahwa setiap area memiliki kualitas ruang yang mendukung pengalaman pengunjung secara keseluruhan.

Gambar 3.23 Transformasi massa

Sumber: Penulis 2025



Untuk menciptakan permukaan yang lebih rata, site dilakukan treatment berupa cut and fill. Namun, proses ini tetap dilakukan secara hati-hati agar karakter alami tapak yang berkontur tetap terjaga. Dengan demikian, penyesuaian lahan dapat mendukung kebutuhan fungsi bangunan tanpa menghilangkan identitas topografi asli yang menjadi nilai penting kawasan.

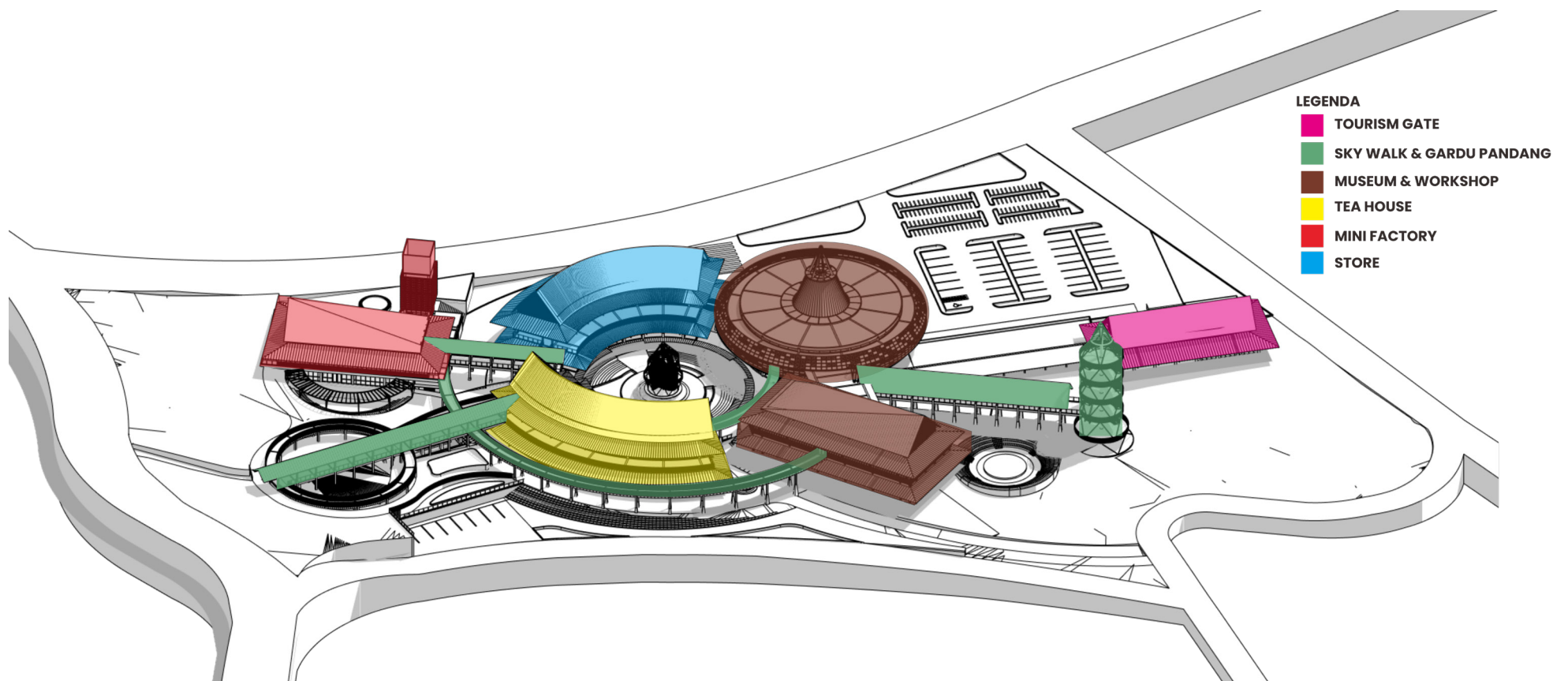


Massa bangunan dirancang berdasarkan pola radial dan garis sumbu yang berfungsi sebagai acuan orientasi utama. Pendekatan ini tidak hanya membantu mengarahkan tata letak bangunan secara harmonis, tetapi juga memaksimalkan kualitas view ke arah lanskap sekitar. Dengan demikian, susunan massa mampu mendukung terciptanya pengalaman experiential tourism yang lebih kaya, dimana pengunjung dapat merasakan hubungan visual, spasial, dan atmosferik yang lebih mendalam dengan site.

Gambar 3.24 Transformasi massa

Sumber: Penulis 2025

## SUPERIMPOSE & PENGEMBANGAN MASSA MASSA

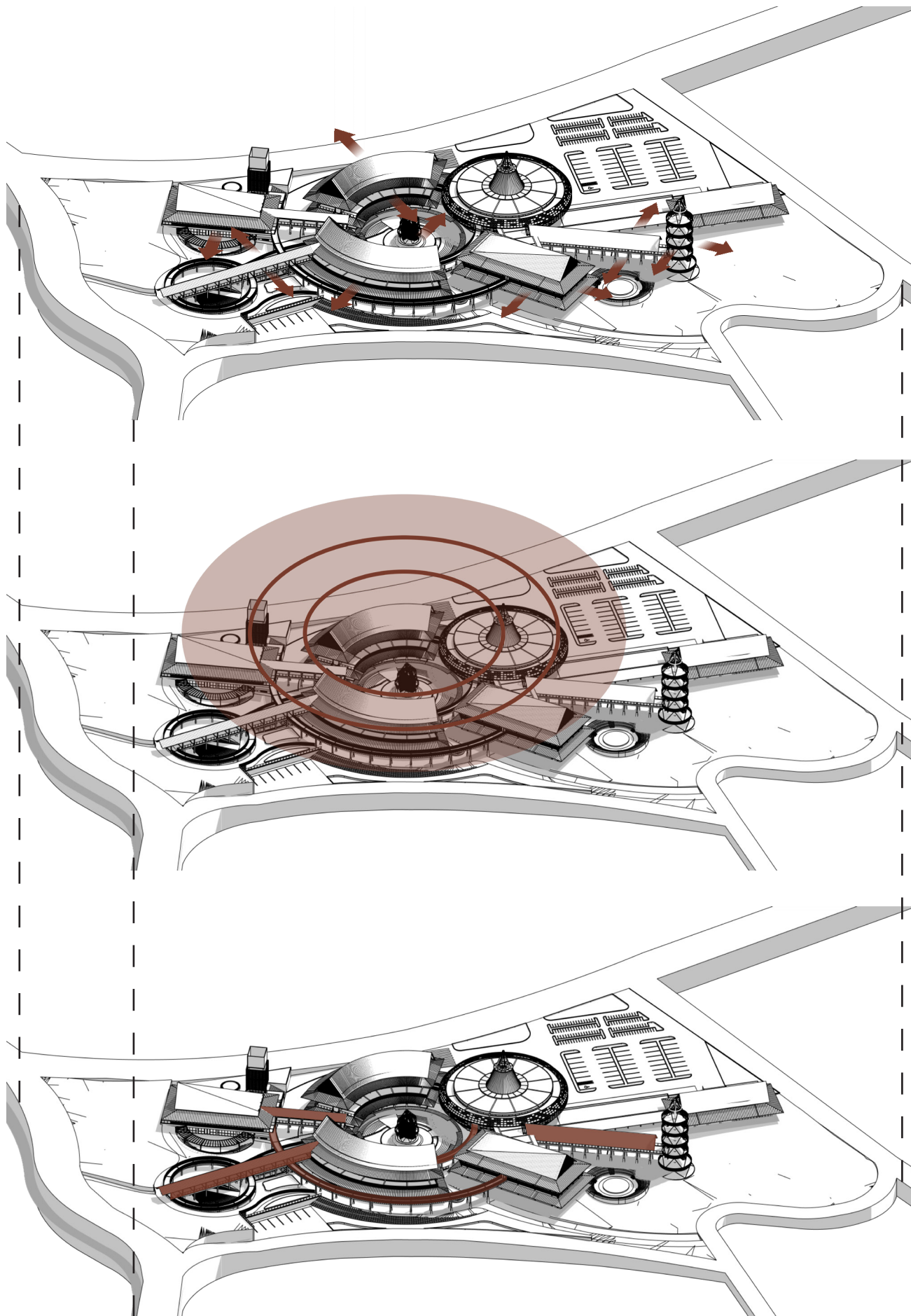


Proses pembentukan massa bangunan dilakukan melalui penggabungan keunggulan dari alternatif desain 1 hingga 4. Setiap alternatif dianalisis untuk mengidentifikasi potensi terbaiknya, kemudian disintesis menjadi konfigurasi massa yang lebih optimal. Pengembangan lanjutan dilakukan untuk memastikan massa bangunan mampu merespons kebutuhan experience tourism, sehingga ruang yang tercipta tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman ruang yang imersif, bermakna, dan selaras dengan konsep wisata berbasis pengalaman.

Pembentukan massa bangunan mempertimbangkan beberapa aspek utama, terutama penataan zona yang meliputi zona hijau, zona publik, dan zona produksi. Penentuan zona ini juga diiringi dengan perancangan sirkulasi yang bersifat linear dan berurutan sesuai alur kegiatan, namun tetap memungkinkan pemecahan jalur untuk menciptakan fleksibilitas pergerakan. Dengan demikian, hubungan antarruang menjadi lebih terstruktur, mudah dipahami, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

Gambar 3.25 Positioning Konfigurasi Massa

Sumber: Penulis 2025



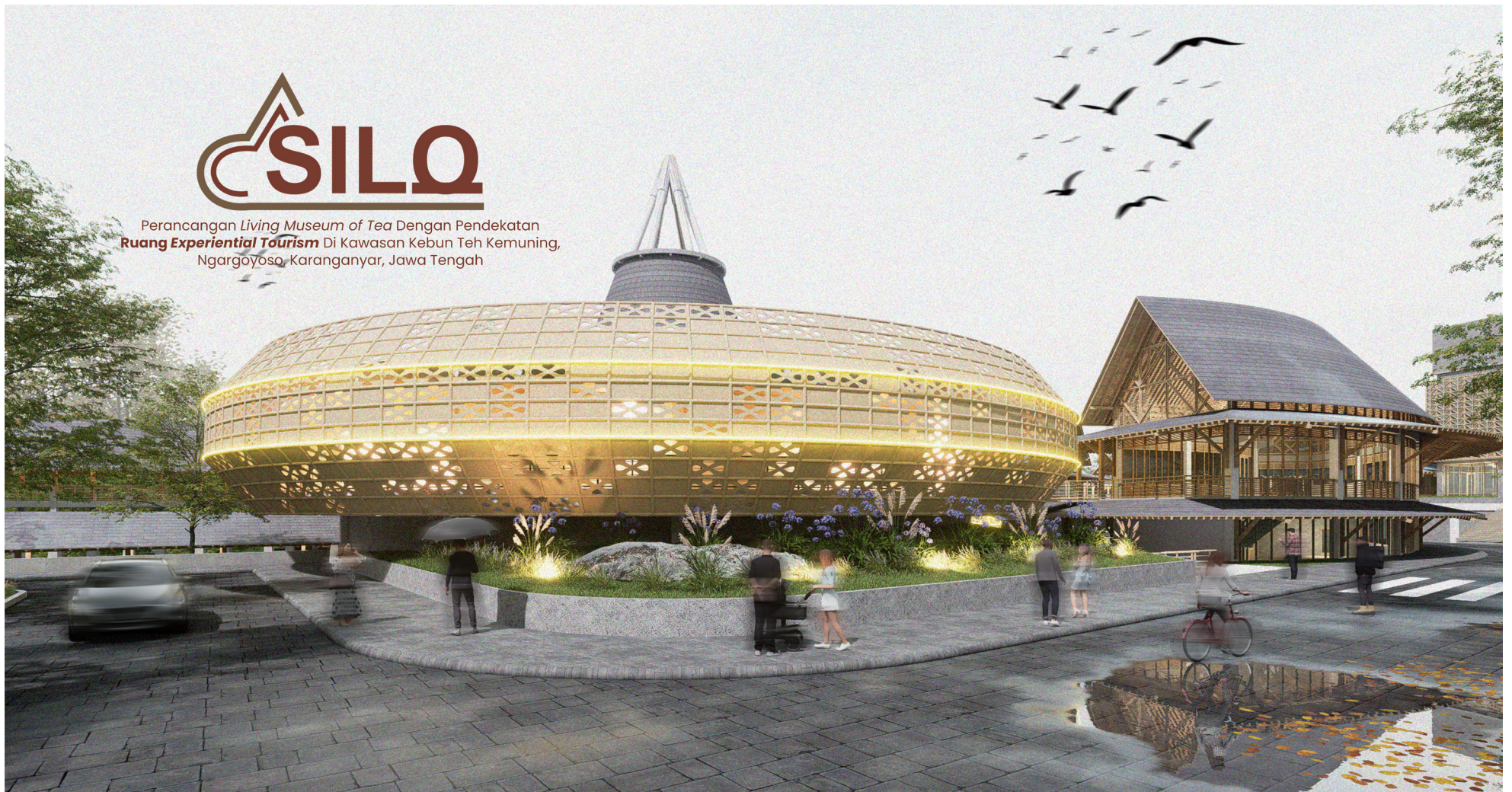
Orientasi massa diatur berdasarkan kekuatan visual, baik yang mengarah ke luar maupun ke dalam bangunan, sehingga potensi visual site dapat dimaksimalkan secara menyeluruh. Pendekatan ini memastikan setiap massa memiliki hubungan pandang yang strategis terhadap lanskap kebun teh, area publik, maupun ruang dalam bangunan. Pola bentuk melingkar kemudian diterapkan untuk membentuk sirkulasi linear dan non-linear yang lebih fleksibel, memungkinkan pergerakan pengunjung mengalir secara alami dan dinamis sesuai karakter ruang. Skywalk berfungsi sebagai elemen penghubung antar massa bangunan sekaligus pengatur pola sirkulasi kawasan, memberi pengalaman ruang bertingkat yang menyatu dengan panorama alam serta memperkuat integrasi antar fungsi di dalam site.

Gambar 3.26 Superimpose Massa Bangunan

Sumber: Penulis 2025

# **BAB 4. BAGIAN DESKRIPSI HASIL RANCANGAN DESAIN**





Perancangan Living Museum of Tea dengan pendekatan ruang Experiential Tourism di Kawasan Kebun Teh Kemuning, Ngargoyoso, Karanganyar, Jawa Tengah, menghadirkan konsep terpadu yang menggabungkan lima fungsi utama dalam satu kawasan. Seluruh fungsi tersebut dikemas dalam bentuk living museum yang menampilkan kehidupan, budaya, serta aktivitas produksi teh masyarakat Kemuning secara autentik dan berkesinambungan.

Konsep ini dirancang dengan mengintegrasikan empat aspek utama experiential tourism :

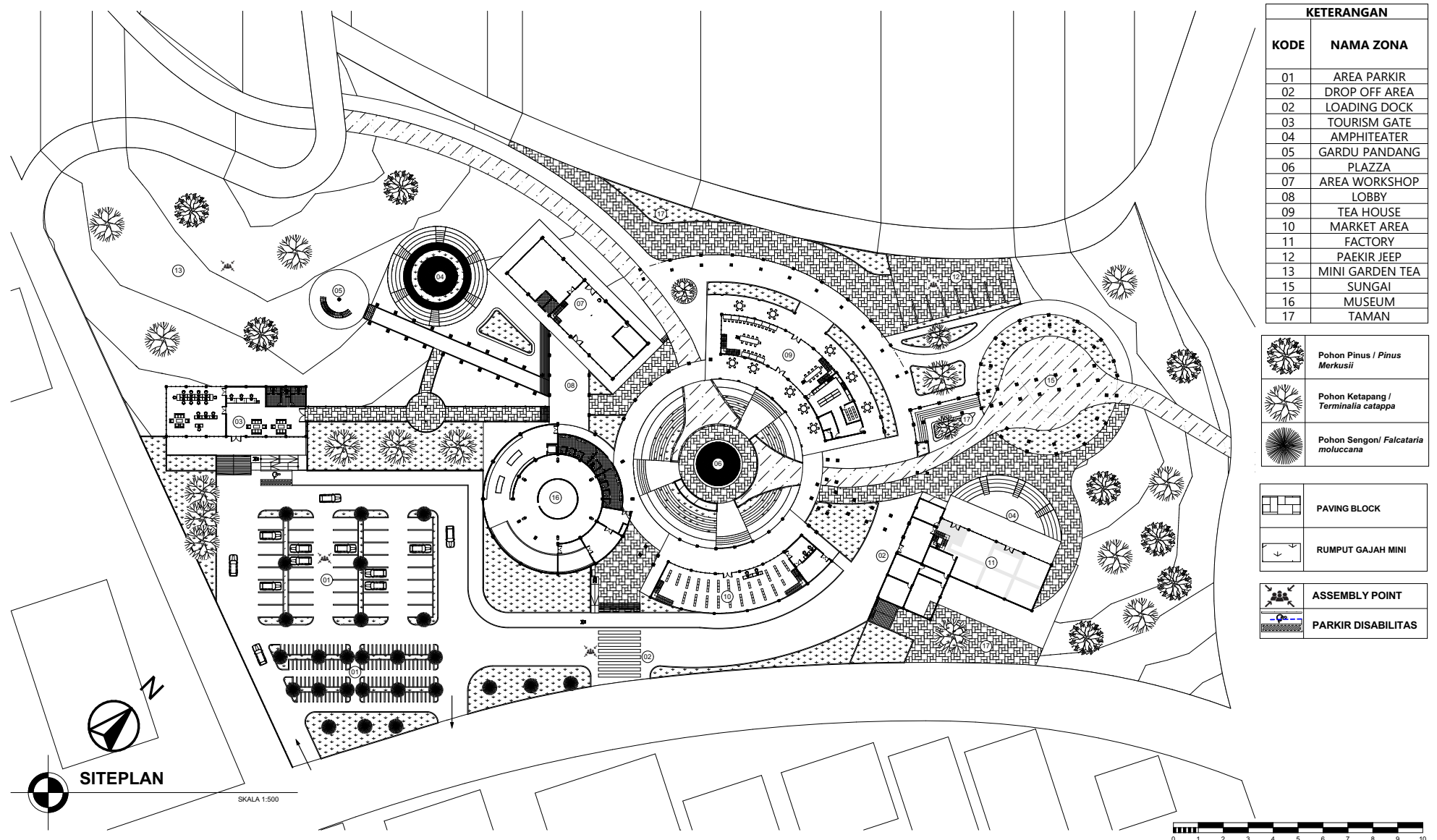
1. multi-sensory
2. affective
3. cognitive
4. conative

sehingga setiap ruang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran, tetapi juga sebagai media pengalaman yang melibatkan indera, membangkitkan emosi, memberikan pemahaman, serta mendorong interaksi dan partisipasi pengunjung. Dengan pendekatan tersebut, museum tidak hanya menjadi ruang edukasi, tetapi juga ruang hidup yang memperkuat keterlibatan wisatawan terhadap budaya teh Kemuning.

Gambar 4.1 Silo Living Muesum

Sumber: Penulis 2025

# TAPAK KAWASAN

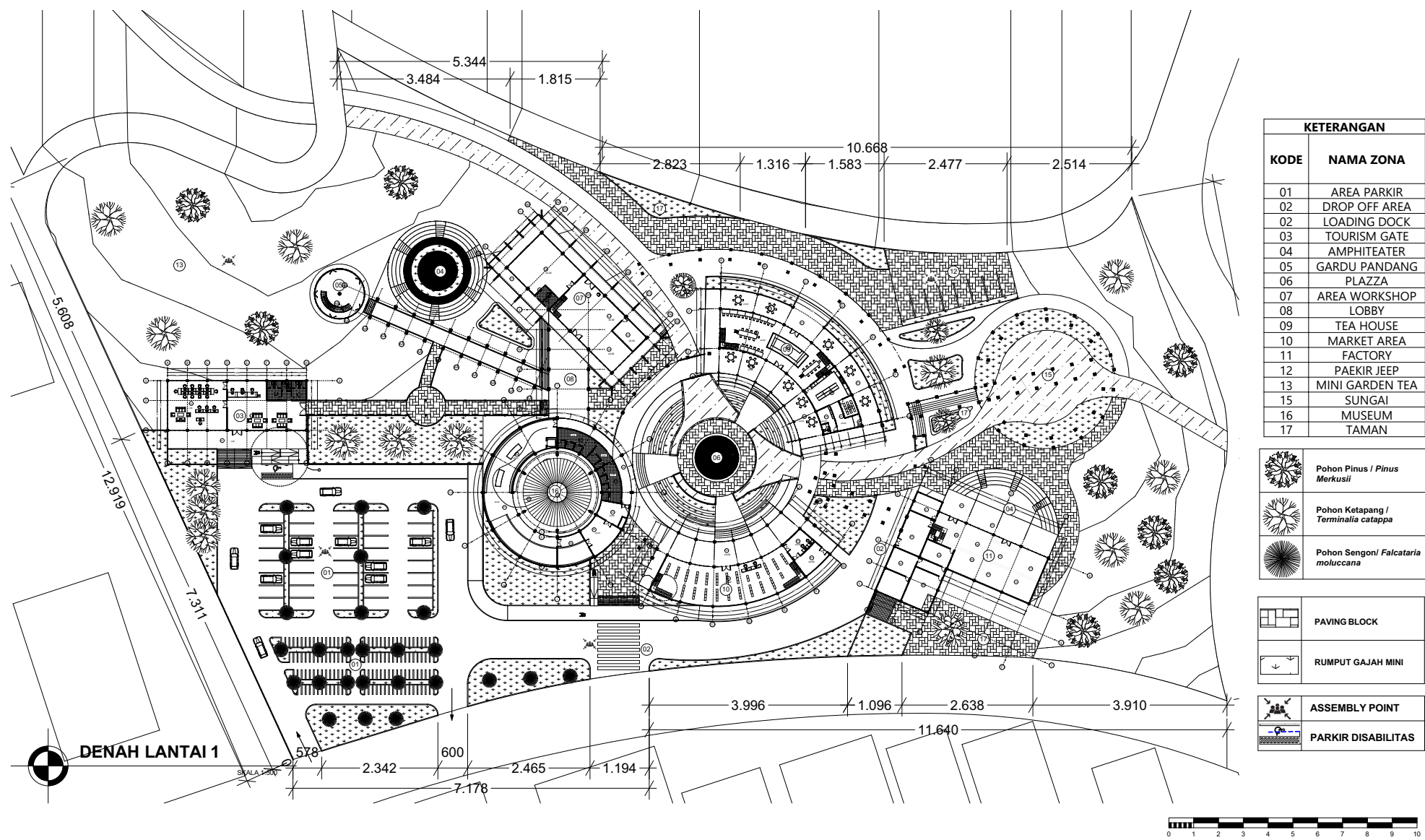


Site plan dirancang secara inklusif untuk memastikan seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas, dapat bergerak dengan nyaman dan leluasa di dalam kawasan. Setiap elemen perancangan—mulai dari jalur sirkulasi, titik masuk, ruang transisi, hingga area aktivitas—diatur dengan mempertimbangkan kemudahan akses, orientasi yang jelas, serta keamanan pergerakan. Penyediaan ramp, jalur landai, lebar sirkulasi yang memadai, guiding block, serta material lantai yang tidak licin menjadi bagian dari upaya menciptakan lingkungan yang ramah bagi semua.

Selain itu, site plan mengoptimalkan ruang terbuka sebagai area interaksi dan relaksasi yang mudah dijangkau dari setiap zona. Ruang terbuka ini dirancang tidak hanya sebagai penghubung antar massa, tetapi juga sebagai elemen penunjang pengalaman wisata yang nyaman, teduh, dan dapat dinikmati tanpa hambatan fisik. Pendekatan ini bertujuan menghadirkan kawasan yang benar-benar inklusif, memungkinkan seluruh pengunjung merasakan pengalaman ruang yang setara, menyeluruh, dan bermakna.

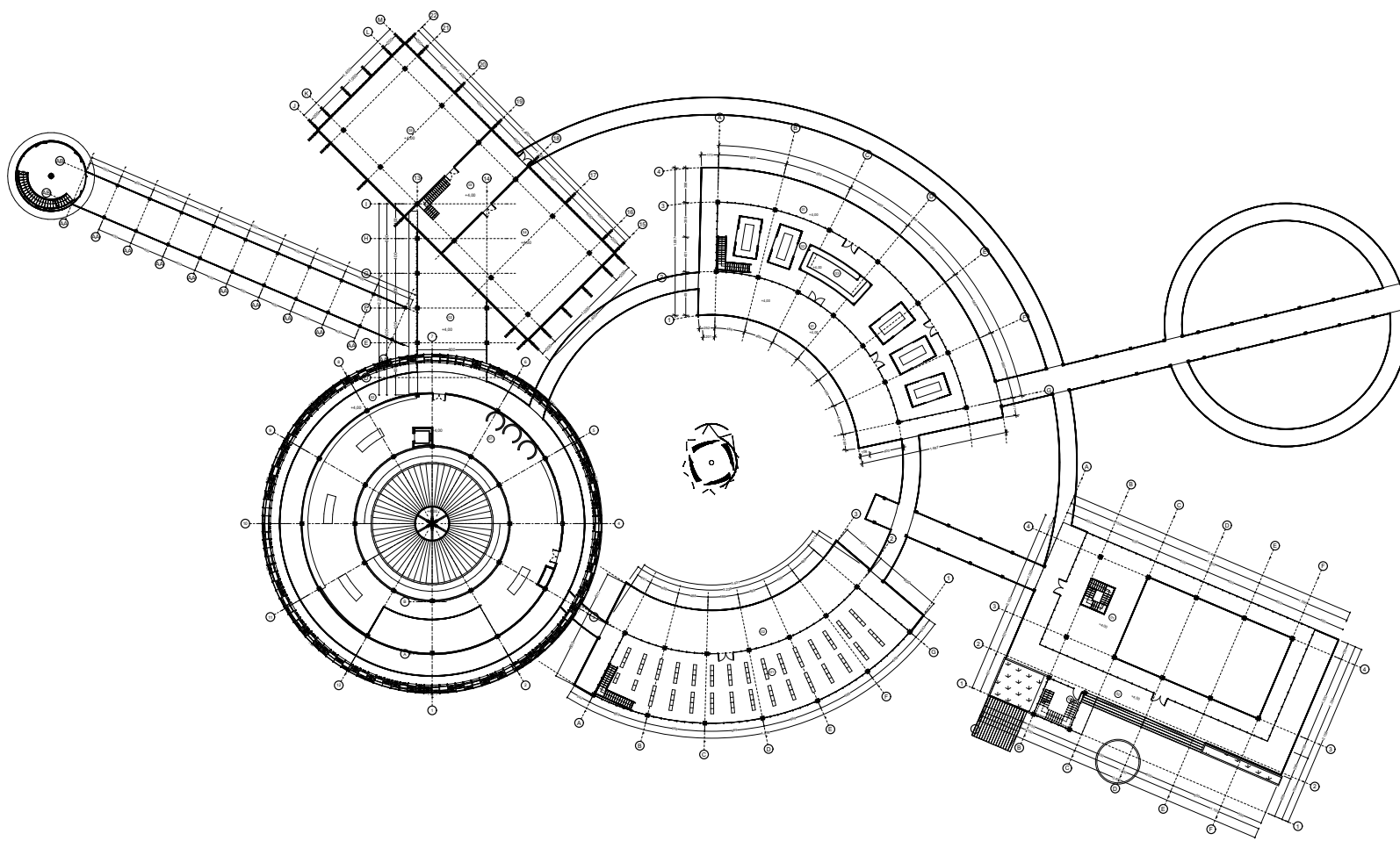
Gambar 4.2 siteplan

Sumber: Penulis 2025






Gambar 4.3 Denah Lantai 1



Sumber: Penulis 2025





**KETERANGAN SITEPLAN**

KODE	NAMA ZONA
01	AREA PARKIR
02	DROP OFF AREA
02	LOADING DOCK
03	TOURISM GATE
04	AMPHITEATER
05	GARDU PANDANG
06	PLAZZA
07	AREA WORKSHOP
08	LOBBY
09	TEA HOUSE
10	MARKET AREA
11	FACTORY
12	PAEKIR JEEP
13	MINI GARDEN TEA
15	SUNGAI
16	MUSEUM
17	TAMAN

	Pohon Pinus / Pinus Merkusii
	Pohon Ketapang / Terminalia catappa
	Pohon Sengon/ Falcataria moluccana

	PAVING BLOCK
	RUMPUT GAJAH MINI

	ASSEMBLY POINT
	PARKIR DISABILITAS



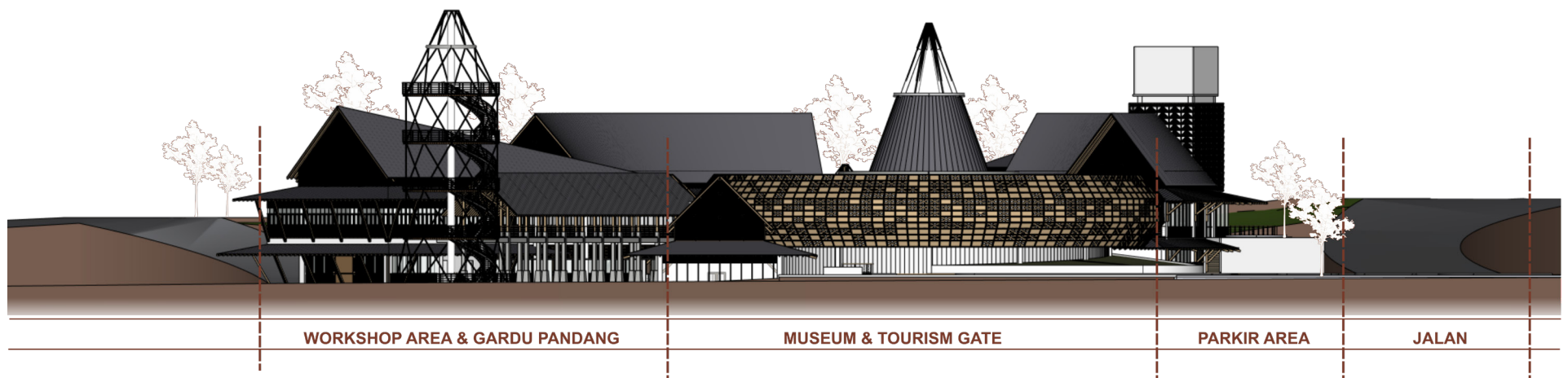
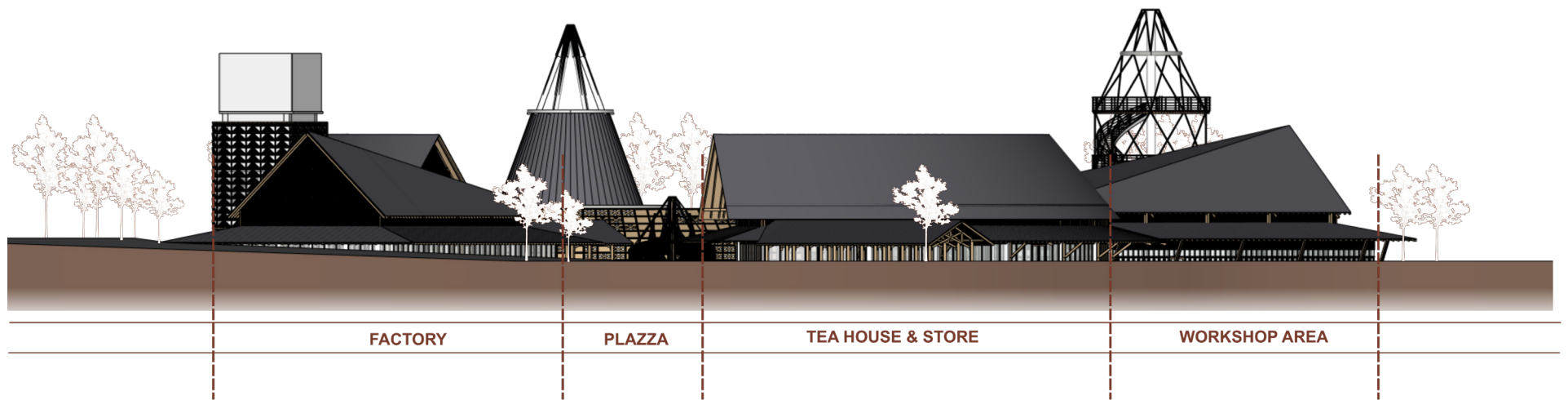
**DENAH LANTAI 2**

SKALA 1:350

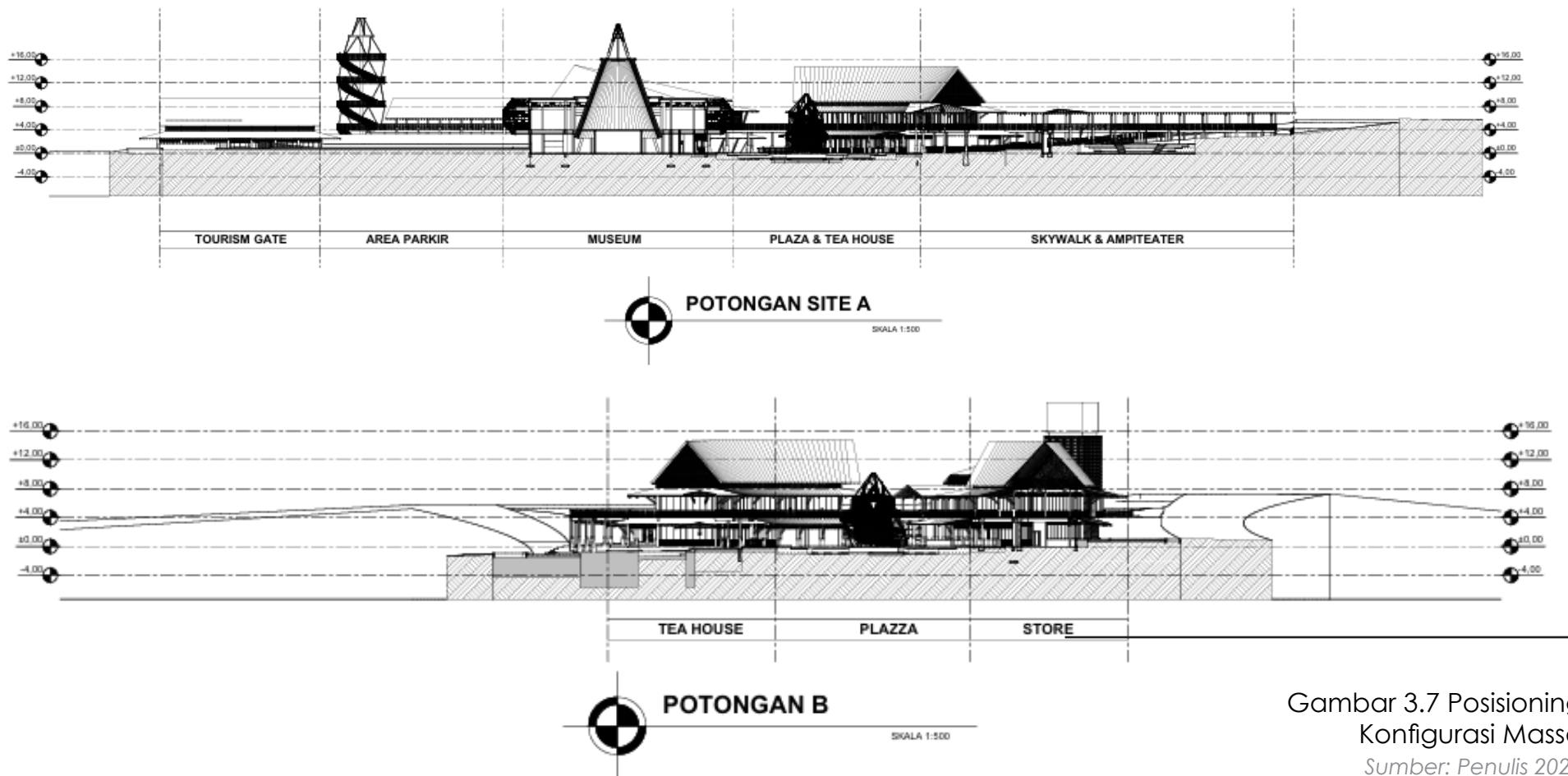
Gambar 4.4 Denah Lantai 2

Sumber: Penulis 2025

# TAMPAK KAWASAN

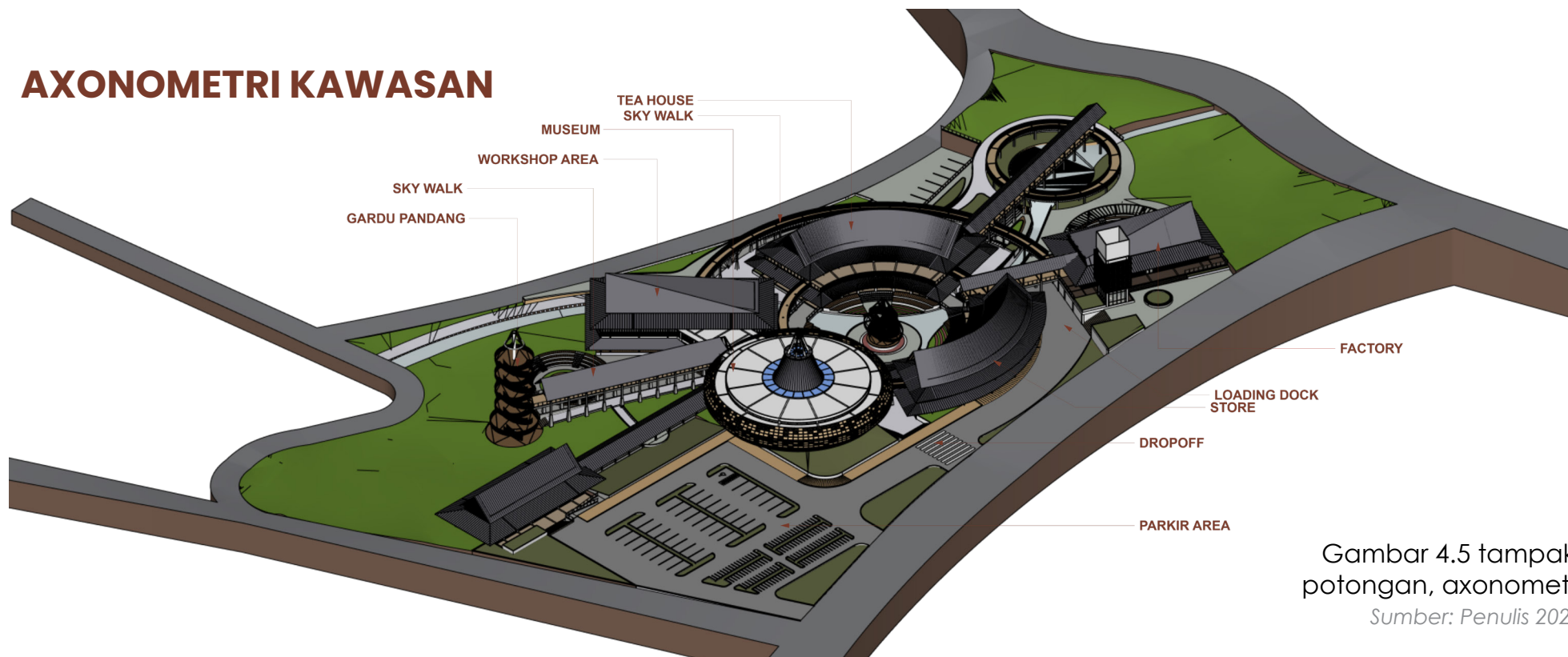


# POTONGAN KAWASAN



Gambar 3.7 Positioning Konfigurasi Massa  
Sumber: Penulis 2025

# AXONOMETRI KAWASAN



Gambar 4.5 tampak, potongan, axonometri  
Sumber: Penulis 2025

### "Jejak Waktu dalam Daun Teh"

01

Perjalanan dimulai dari museum teh yang menyimpan kisah masa lalu: bagaimana teh pertama kali dibudidayakan di Kemuning, perubahan sosial yang dibawanya, hingga peran teh dalam perdagangan dan budaya lokal. Ruang ini bersifat naratif dan imersif—menggunakan artefak, dokumentasi, dan teknologi interaktif untuk membawa pengunjung menyusuri waktu.

### "Dari Daun Menjadi Rasa"

02

Setelah memahami sejarahnya, pengunjung diarahkan menuju ruang pengolahan. Di sini mereka melihat bagaimana daun teh dipetik, dijemur, digulung, dan dikeringkan. Proses ini ditampilkan secara terbuka, transparan, dan edukatif. Papan informasi, demonstrasi langsung, dan elemen pameran menjadi bagian dari pengalaman.

### "Belajar dari Tangan-Tangan Terampil"

03

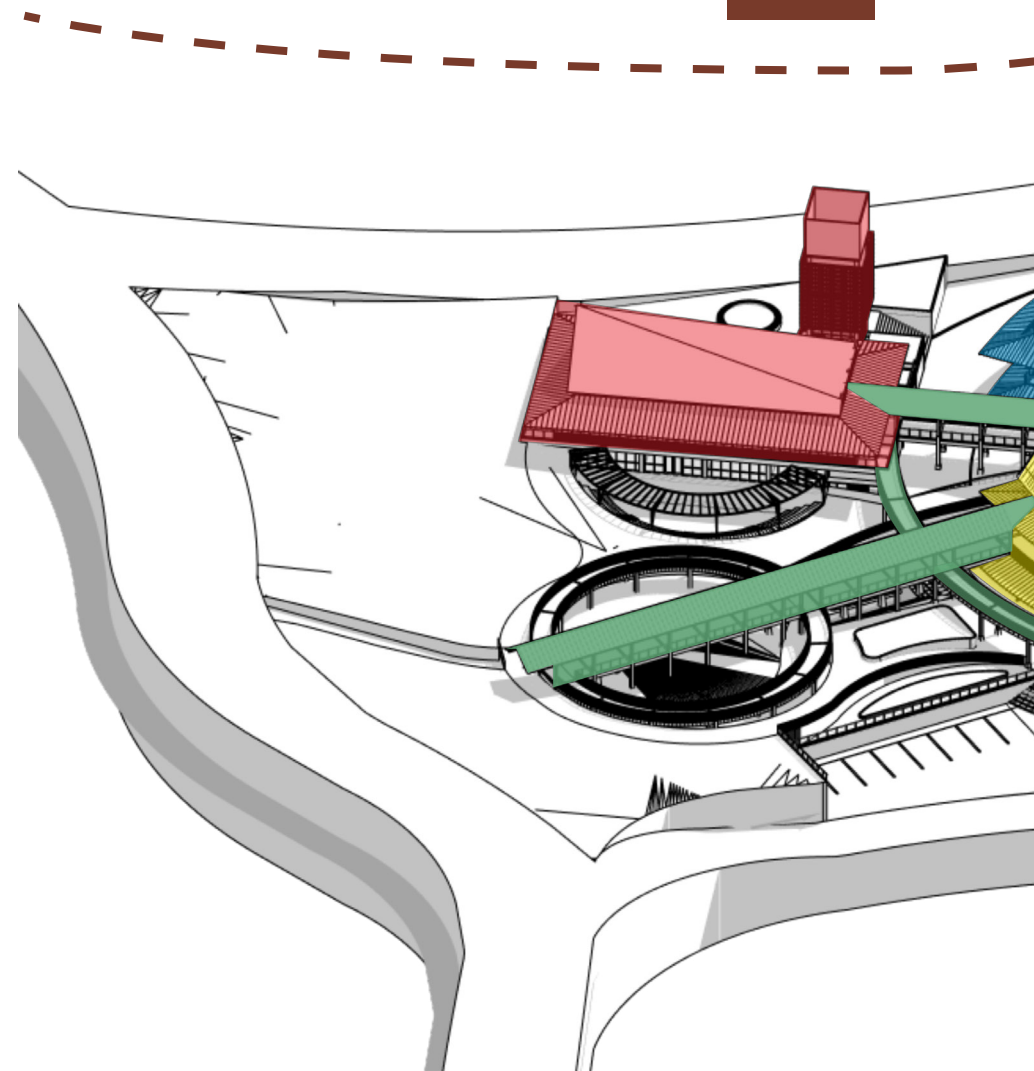
Pengunjung tidak hanya melihat, tetapi ikut serta. Dalam ruang workshop, mereka dapat mencoba meracik teh, membuat olahan teh lokal, bahkan merangkai produk turunan seperti sabun atau aromaterapi berbahan teh. Ruang ini interaktif dan partisipatif, dipandu oleh warga atau praktisi.

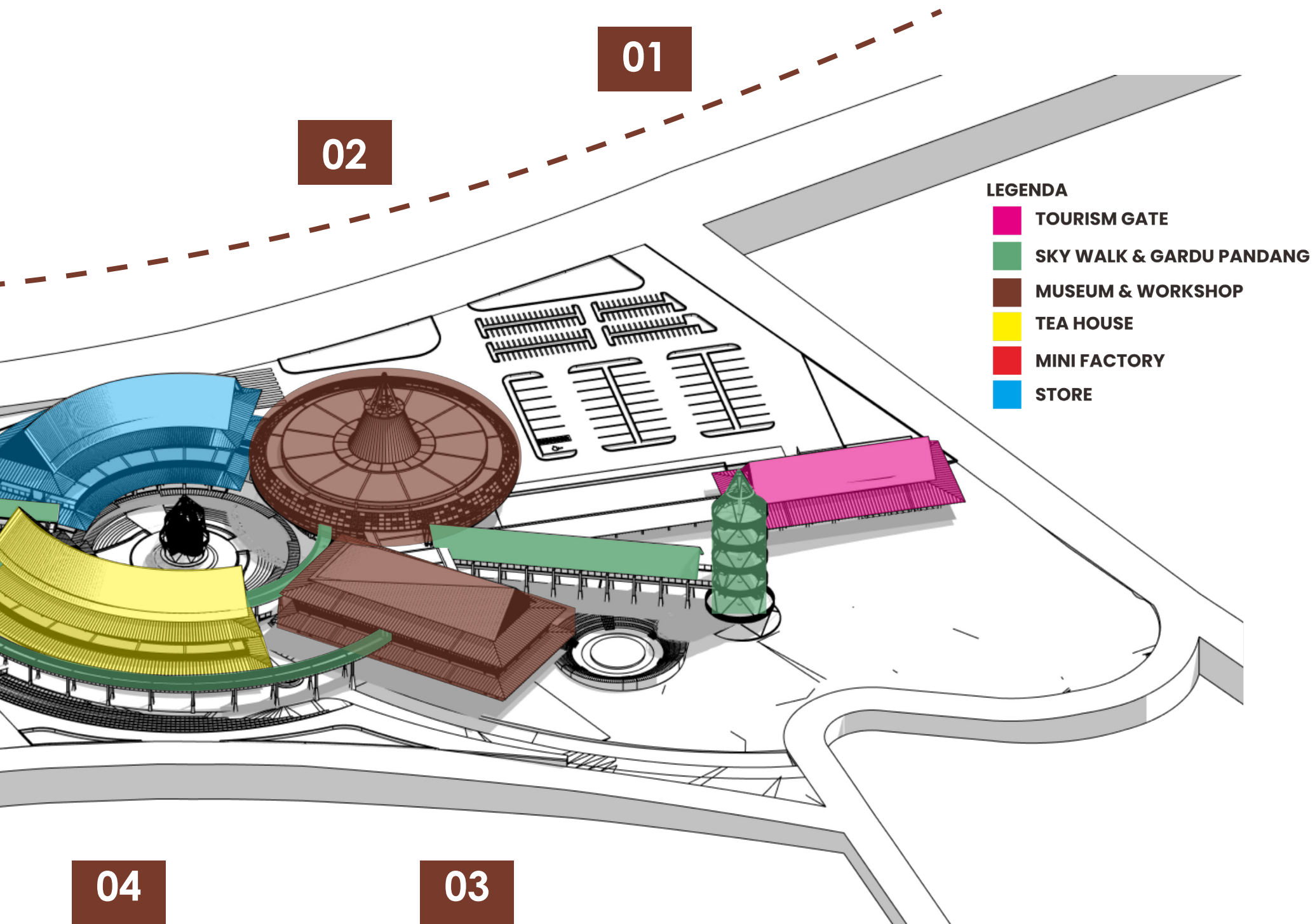
### "Merayakan Teh dalam Budaya dan Rasa"

04

Sebagai penutup, sambil menikmati teh yang mereka buat atau pilih, mereka disugahi pertunjukan seni lokal—musik akustik, tari tradisional, atau teater mini. Ruang ini adalah ruang perayaan—mewakili bagaimana teh menjadi simbol kebersamaan dan ekspresi budaya.

03





Gambar 4.6 Naratif Site  
 Sumber: Penulis 2025





## AREA TOURISM GATE



Area Tourism Gate berfungsi sebagai akses utama sebelum pengunjung memasuki kawasan wisata sekaligus sebagai titik pembelian tiket. Ruang ini dirancang sebagai area semi-terbuka dengan penggunaan curtain wall yang memberi kesan inklusif, transparan, dan ramah bagi semua pengunjung. Penerapan curtain wall juga memungkinkan sirkulasi udara yang baik serta pencahayaan alami yang optimal, sehingga ruang terasa terang, nyaman, dan hemat energi. Selain itu, desain terbuka ini memaksimalkan pandangan langsung ke arah hamparan Kebun Teh Kemuning, menghadirkan pengalaman visual pertama yang menarik dan memperkuat karakter wisata berbasis lanskap perkebunan.

Visualisasi orang yang sedang menunggu di area lobi dan ruang tunggu menggambarkan suasana ruang yang dirancang untuk memberikan kenyamanan, kemudahan orientasi, serta pengalaman menunggu yang lebih menyenangkan. Kehadiran pengguna di dalam visual tersebut membantu menunjukkan skala ruang, alur sirkulasi, serta bagaimana elemen-elemen interior seperti furnitur, pencahayaan, dan tata letak mendukung aktivitas menunggu secara efektif.

Gambar 4.7 Area Lobby

*Sumber: Penulis 2025*