

TEASCAPE EXPERIENCE CENTER BERBASIS EDU-VACATION DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI KAWASAN CIWIDEY, BANDUNG

Naila Zahwa Nuwayyar; Yai Arsandrie
Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Industri teh nasional menghadapi tantangan serius, ditandai dengan penurunan luas areal perkebunan dan volume produksi yang konsisten akibat alih fungsi lahan dan kurangnya tenaga kerja. Tingkat konsumsi teh domestik per kapita juga menurun drastis, dipengaruhi oleh perubahan pola konsumsi generasi muda yang beralih ke minuman lain dan terbatasnya inovasi produk teh. Di Kawasan Ciwidey, meskipun terdapat potensi wisata edukatif berbasis lanskap perkebunan teh, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga diperlukan fasilitas inovatif dan edukatif untuk meningkatkan daya tarik kawasan. Tujuan perancangan ini adalah merancang Teascape Experience Center di Kawasan Ciwidey sebagai fasilitas terpadu yang menggabungkan fungsi edukasi, rekreasi, dan pengalaman wisata berbasis lanskap perkebunan teh. Selain itu, perancangan ini bertujuan mewujudkan fasilitas wisata dengan pendekatan arsitektur kontekstual yang selaras dengan kondisi lanskap, lingkungan alam, dan karakter sekitar. Metode yang digunakan adalah deskriptif analitis, meliputi studi literatur, observasi lapangan, dan analisis data untuk merumuskan konsep perancangan. Pendekatan perancangan arsitektur kontekstual diterapkan, menekankan keselarasan antara bangunan dengan lingkungan sekitar, baik secara fisik, visual, maupun kultural. Konsep desain mengintegrasikan zonasi edukasi, rekreasi, dan kolaborasi, dengan memanfaatkan material lokal seperti bambu, kayu, dan batu alam, serta mengadaptasi bentuk atap rumah adat Julang Ngapak untuk merespons iklim setempat. Desain juga menerapkan prinsip arsitektur Islam, meliputi hubungan dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam. Perancangan *Teascape Experience Center* ini diharapkan menjadi strategi transformatif untuk melestarikan komoditas teh, memperkuat identitas lokal, dan memfasilitasi pengalaman edukatif berkelanjutan.

Kata Kunci: *Teascape Experience Center*, *Edu-vacation*, Arsitektur Kontekstual, Ciwidey.

Abstract

The national tea industry faces serious challenges, marked by a consistent decline in plantation area and production volume due to land conversion and a shortage of labor. Per capita domestic tea consumption has also dropped sharply, influenced by changing consumption patterns among the younger generation—who are switching to other beverages—and a lack of innovation in tea products. In the Ciwidey area, despite its potential for educational tourism based on tea plantation landscapes, this potential has not been fully utilized; therefore, innovative and educational facilities are needed to enhance the area's appeal. The objective of this design is to create the Teascape Experience Center in the Ciwidey area as an integrated facility that combines educational, recreational, and tourism experiences based on tea plantation landscapes. Additionally, this design aims to create a tourism facility using a contextual architectural approach that harmonizes with the landscape conditions, natural environment, and surrounding character. The method used is descriptive-analytical, encompassing literature review, field observation, and data analysis to formulate the design concept. A

contextual architectural design approach is applied, emphasizing harmony between the building and its surroundings—physically, visually, and culturally. The design concept integrates zones for education, recreation, and collaboration, utilizing local materials such as bamboo, wood, and natural stone, and adapting the roof shape of the traditional Julang Ngapak house to respond to the local climate. The design also incorporates principles of Islamic architecture, encompassing relationships with God, fellow humans, and nature. The design of the Teascape Experience Center is intended to serve as a transformative strategy for preserving tea as a commodity, strengthening local identity, and facilitating sustainable educational experiences.

Keywords: *Teascape Experience Center, Edu-vacation, Contextual Architecture, Ciwidey.*

1. PENDAHULUAN

Teh merupakan salah satu komoditas pertanian Indonesia yang memiliki potensi besar untuk pertumbuhan ekonomi dan mampu bersaing dengan baik di pasar global, serta sangat erat kaitannya dengan budaya dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Namun, potensi ini dibatasi oleh berbagai masalah, seperti berkurangnya luas lahan perkebunan teh dan produksi teh di Indonesia (ANTARANEWS, 2022). Luas lahan perkebunan teh di Indonesia telah menurun dari 139.390 hektar pada tahun 2006 menjadi 112.053 hektar pada tahun 2021 (BPS, 2022). Pada saat yang sama, jumlah produksi teh juga terus menurun, mulai dari sekitar 165.000 metrik ton pada tahun 2002 hingga 122.700 metrik ton pada tahun 2023 (BPS, 2024). Penurunan ini disebabkan oleh konversi lahan teh untuk menanam komoditas lain yang lebih menguntungkan, serta kurangnya tenaga kerja di kawasan perkebunan teh. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk mempertahankan industri teh melalui strategi yang tidak hanya berfokus pada produksi teh, tetapi juga pada peningkatan kesadaran dan minat masyarakat terhadap teh.

Salah satu lokasi yang dapat mendukung upaya ini adalah kawasan Ciwidey di Bandung, khususnya Rancabali, yang dikelilingi pegunungan dan perkebunan teh. Jawa Barat merupakan kawasan utama produksi teh di Indonesia, dan wilayah Rancabali memiliki lahan serta iklim yang sesuai untuk budidaya teh (Wikipedia, 2026). Selain itu, kawasan ini juga dikelilingi oleh banyak objek wisata alam. Perkebunan teh di kawasan ini bukan sekadar tempat yang indah untuk dipandang; di sini juga diperlihatkan bagaimana teh ditanam, diolah, dan digunakan. Proses-proses ini dapat diubah menjadi pengalaman dan kegiatan pembelajaran bagi para pengunjung.

Kemungkinan ini semakin penting seiring dengan pertumbuhan pariwisata di kawasan Ciwidey. Jumlah wisatawan yang datang ke Kabupaten Bandung telah meningkat dari sekitar 3,88 juta pada tahun 2021 menjadi lebih dari 7,7 juta pada tahun 2024 (EKON, 2022). Pertumbuhan ini menunjukkan adanya peluang untuk menciptakan tempat-tempat yang tidak hanya menawarkan kegiatan yang menyenangkan. Ketika orang bepergian untuk wisata berbasis pengalaman, mereka mencari lebih dari

sekadar kegiatan yang menyenangkan. Mereka ingin merasa terhubung dengan tempat yang mereka kunjungi dengan cara yang melibatkan pemikiran, perasaan, dan partisipasi aktif mereka. Kawasan Ciwidey memiliki banyak potensi berkat lanskap perkebunannya, namun belum sepenuhnya menjadi destinasi wisata edukatif yang berfokus pada teh.

“Edu-vacation” adalah konsep yang membantu menghubungkan kebutuhan akan kesenangan dan relaksasi dengan kebutuhan akan pembelajaran. Edu-vacation memadukan pembelajaran dan kesenangan dalam satu perjalanan, sehingga belajar tidak dipisahkan dari bermain dan bersenang-senang. Dalam konteks perkebunan teh, gagasan ini dapat diwujudkan dengan menawarkan pengalaman langsung dalam menanam dan mengolah teh, kegiatan interaktif yang menjelaskan berbagai hal, serta kesempatan edukatif yang membantu pengunjung memahami aspek ramah lingkungan, budaya, dan produksi teh sebagai sebuah produk. Dengan demikian, lanskap perkebunan bukan sekadar pemandangan latar belakang; melainkan juga bagian penting dari suasana tempat tersebut dan sarana untuk belajar darinya.

Mengingat peluang dan tantangan tersebut, diperlukan sebuah tempat yang dapat memadukan pembelajaran, keseruan, dan wisata dengan menjadikan pemandangan alam perkebunan teh sebagai elemen utama dalam desainnya. Teascape Experience Center adalah destinasi wisata terpadu yang menawarkan perjalanan edukatif seputar teh melalui perpaduan ruang, aktivitas, dan lingkungan alam sekitar. Desain ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman wisata secara keseluruhan serta mendukung pengembangan peluang wisata edukatif di kawasan Ciwidey.

Desain ini menggunakan pendekatan yang selaras dengan karakter kawasan, dengan mempertimbangkan hubungan bangunan terhadap lanskap, lingkungan alam, serta ciri khas kawasan Ciwidey. Pendekatan ini diterapkan dalam menentukan bentuk dan ukuran bangunan, tata letaknya, serta cara bangunan tersebut terintegrasi dengan lingkungan perkebunan teh di sekitarnya. Hal ini membantu bangunan menyatu secara alami dan harmonis dengan lingkungan sekitarnya. Dengan menggabungkan konsep “edu-vacation” dengan gaya arsitektur kontekstual, Teascape Experience Center dirancang untuk menjadi destinasi wisata yang menawarkan kesenangan dan hiburan sekaligus mengedukasi pengunjung mengenai lingkungan, budaya, dan proses pembuatan teh. Pusat ini akan mendukung pertumbuhan jangka panjang Ciwidey sebagai kawasan wisata alam dan edukasi.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah deskriptif-analitis, yaitu metode yang menggambarkan objek studi melalui proses analisis secara sistematis, faktual, dan berdasarkan data yang diperoleh selama proses pengumpulan data. Tahapan yang dilakukan meliputi:

1. Studi Literatur

Pengumpulan informasi dilakukan melalui berbagai sumber, seperti jurnal, artikel, buku, dan data sekunder yang relevan dengan perancangan, meliputi kajian mengenai komoditas teh nasional, kondisi lokasi, serta studi preseden.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati dan mengidentifikasi kondisi objek secara langsung untuk memperoleh data aktual di lapangan. Pengamatan juga dilengkapi dengan studi melalui media daring dan internet sebagai data pendukung.

3. Analisis Data

Data yang telah diperoleh dianalisis untuk mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan perancangan, kemudian digunakan sebagai dasar dalam merumuskan konsep *Teascape Experience Center* yang selaras dengan lingkungan dan berkelanjutan.

4. Pendekatan Perancangan

Perancangan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual yang menekankan keselarasan bangunan dengan lingkungan sekitar dari aspek fisik, visual, dan kultural. Penerapannya diwujudkan melalui respons terhadap karakter lanskap, aktivitas wisata edukasi, dan budaya lokal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gagasan Perencanaan

Perencanaan *Teascape Experience Center* menerapkan konsep arsitektur kontekstual berbasis *edu-vacation* dengan mempertimbangkan karakter topografi, iklim, vegetasi, budaya, dan lanskap perkebunan teh. Pengolahan tapak dibuat adaptif terhadap kontur untuk meminimalkan gangguan terhadap ekosistem, sementara perkebunan teh menjadi bagian dari pengalaman ruang dan narasi edukatif melalui tahapan pemetikan, pelayuan, *sorting*, *grading*, dan *packing*. Pengalaman tersebut diperkuat melalui keterlibatan petani dan pengolah teh lokal sebagai edukator, serta pengembangan *tea gastronomy experience*, *tea workshop*, *tea testing*, *tea shop*, dan *glamping* sebagai rangkaian aktivitas edukasi, rekreasi, kuliner, dan akomodasi yang terintegrasi.

Gagasan perancangan dikembangkan melalui *visitor journey* yang meliputi tahap *introduction*, *education*, *exploration*, dan *leisure*, kemudian diterjemahkan ke dalam rangkaian ruang yang saling terhubung. Kawasan dibagi menjadi zona edukasi, rekreasi, dan kolaborasi dengan massa bangunan yang menyebar dan adaptif terhadap kontur serta dibatasi satu hingga dua lantai agar selaras dengan lanskap. Bentuk bangunan mengadaptasi karakter rumah adat Sunda *Julang Ngapak*, sedangkan penggunaan batu alam, bambu laminasi, kayu lokal, dan kaca serta pengolahan bukaan diarahkan untuk merespons iklim dan memperkuat hubungan visual antara bangunan dengan lanskap perkebunan teh.

3.2 Lokasi Tapak

3.2.1 Analisis Alternatif Tapak

Lokasi perencanaan dan perancangan *Teascape Experience Center* di Kawasan Ciwidey, Kabupaten Bandung, perlu mempertimbangkan berbagai faktor agar dapat berfungsi secara optimal dan memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar dan perkembangan teh nasional. Beberapa aspek yang menjadi acuan dalam menentukan lokasi adalah sebagai berikut.

- Kesesuaian RTRW
- Aksesibilitas
- Ketersediaan infrastruktur
- Kondisi tanah dan kontur
- View sekitar tapak
- Lokasi strategis
- Potensi pengembangan

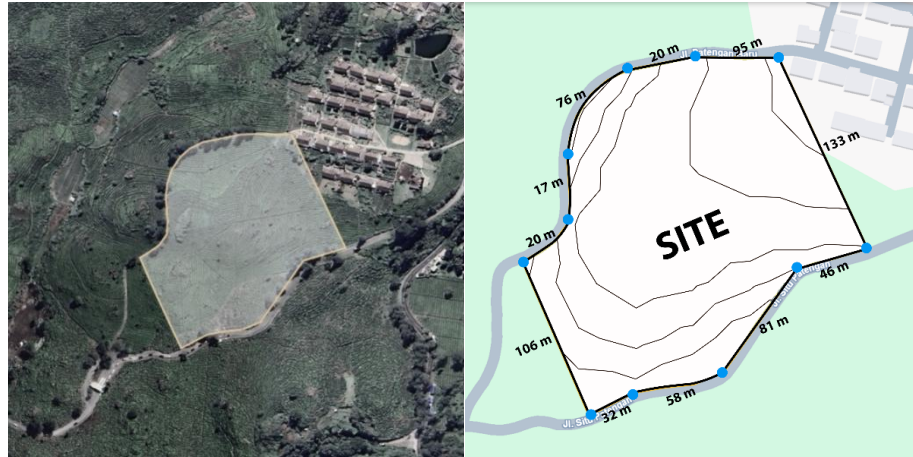
Berikut adalah rangkuman perbandingan bobot nilai yang dimiliki oleh setiap alternatif site.

Tabel 1. Hasil Perbandingan Alternatif Site

Aspek	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
Keseuaian RTRW	4	4	4
Aksesibilitas	4	2	4
Ketersediaan Infrastruktur	4	3	4
Kondisi Tanah & Kontur	3	2	3
Kondisi Lingkungan	4	3	3
View Tapak	5	3	3
Lokasi Strategis	4	4	4
Potensi Pengembangan	3	3	3
TOTAL	31/40	24/40	28/40

3.2.2 Analisis Tapak Terpilih

Berdasarkan hasil pemilihan site serta pertimbangan menggunakan metode skor, terpilihlah alternatif site 1. Lokasi site berada di Jalan Situ Patenggang, Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Dengan luas site 37.000 m² dan ketinggian tanah 1615-1634 mdpl.



Gambar 1. Dimensi Ukuran Site Terpilih
Sumber: Google Earth, 2026

Berikut merupakan batas site:

- a. Utara : Perkebunan teh
- b. Selatan : Akses utama Situ Patenggang
- c. Timur : Perumahan warga
- d. Barat : Perkebunan teh



Gambar 2. Batasan Site
Sumber: Penulis, 2026

3.3 Analisis dan Konsep Ruang

3.3.1 Analisis Pengguna dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan kebutuhan ruang pengguna, baik pengelola maupun pengunjung, berikut adalah jenis dan tipe ruang yang dibutuhkan pada *Teascape Experience Center*.

Tabel 2. Jenis Ruang

NO	Area	Jenis Ruang	Tipe
1	Pengelola	Ruang Staff	Semi-Privat
		Ruang Kontrol	Semi-Privat
		Ruang Operasional	Semi-Privat
		Ruang Rapat	Semi-Privat

		Toilet	Semi-Privat
2	Zona Edukasi	Museum	Publik
		Ruang Interaktif	Publik
		Ruang Workshop	Publik
		Ruang Tea Testing	Publik
		Lodge	Privat
3	Zona Rekreasi	Tea Play Garden	Publik
		Amphiteather	Publik
		Glamping	Semi Private
		Viewing Deck	Publik
		Spot Foto	Publik
		Broadwalk	Publik
4	Zona Kolaborasi	Multifunction Hall	Semi-Privat
		Tea House	Publik
		Tea Shop	Publik
		Restoran	Publik
		Mushola	Publik

3.3.2 Analisis Besaran Ruang

Berdasarkan analisis pengguna dan kebutuhan ruang, dirumuskan besaran ruang untuk menentukan luasan setiap ruang yang dibutuhkan sesuai dengan standar. Berikut adalah tabel besaran ruang bangunan dan nonbangunan. Berikut adalah total luas masing-masing zona dan total luas keseluruhan.

Tabel 3. Total Besaran Ruang

NO	Jenis Massa	Luas Lantai
1	Pengelola	249,4
2	Zona edukasi	1649,5
3	Zona rekreasi	2247,9
4	Zona kolaborasi	961,8
5	Non-bangunan	2945,0
6	Ruang Hijau	20.000,0
Total Luas Keseluruhan		28.053,6

3.3.3 Analisis Koefisien dan Sempadan Bangunan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bandung Tahun 2024-2044, berikut merupakan perhitungan luasan lahan yang dapat digunakan dalam perancangan Teascape Experience Ceter di Kabupaten Bandung.

Tabel 4. Koefisien dan Sempadan Bangunan

NO	Regulasi	Deskripsi
1	Luas Tapak	37.000 m ²
2	Luas Total Kebutuhan Ruang	28.053,6 m ²
3	Garis Sempadan Bangunan (GSB)	50 m
4	Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	KDB 20%
	Maka, luas dasar bangunan yang diizinkan adalah sebagai berikut. = 20% x luas lahan = 20% x 37.000 m ² = 7.400 m ²	
5	Koefisien Dasar Hijau (KDH)	Minimal KDH 25%
	Maka, minimum luas dasar area hijau yang diizinkan adalah sebagai berikut. = 25% x luas lahan = 25% x 37.000 m ² = 9.250 m ² (minimum)	

3.4 Analisis dan Konsep Penataan Massa Bangunan

3.4.1 Konsep Penataan Massa Bangunan

Perancangan site *Teascape Experience Center* didasarkan pada analisis kebutuhan ruang serta zonasi yang telah ditetapkan sesuai dengan jenis kegiatan yang diwadahi. Untuk mewadahi fungsi kegiatan yang berkelanjutan, tata massa dibagi menjadi tiga zona utama dan beberapa penunjang, yaitu sebagai berikut.

- Zona edukasi
- Zona rekreasi
- Zona kolaborasi
- Pengelola
- Drop-off
- Area parkir

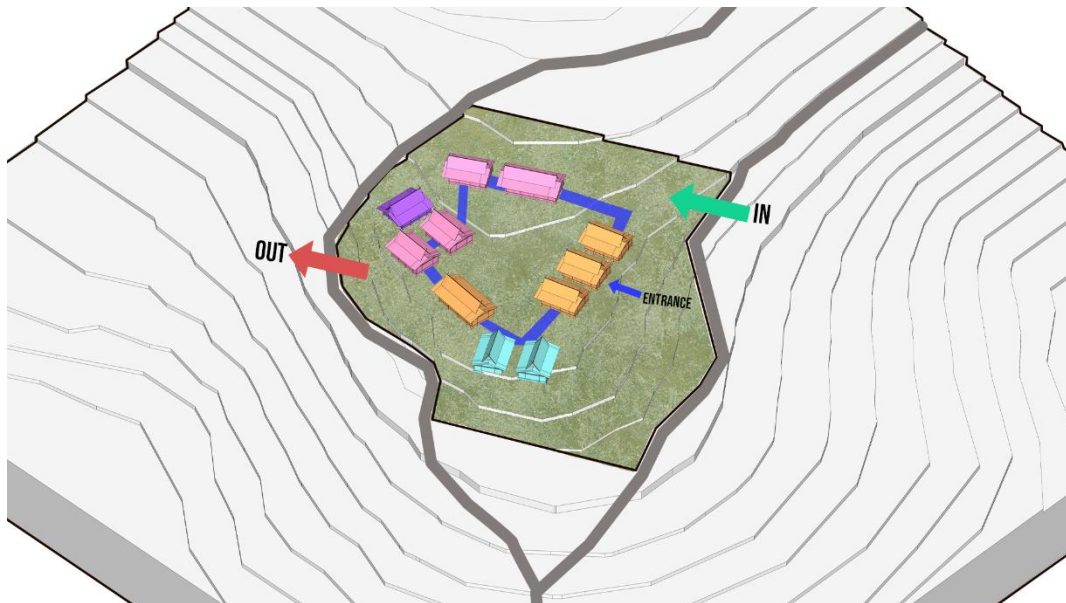


Gambar 3. Penataan Massa
Sumber: Penulis, 2026

Untuk mendukung konektivitas antarzona, digunakan *boardwalk* sebagai sirkulasi utama yang menghubungkan setiap massa bangunan. Selain digunakan sebagai jalur penghubung, *boardwalk* juga digunakan sebagai lokasi untuk menikmati pemandangan perkebunan teh di sekitarnya.

3.4.2 Konsep Sirkulasi

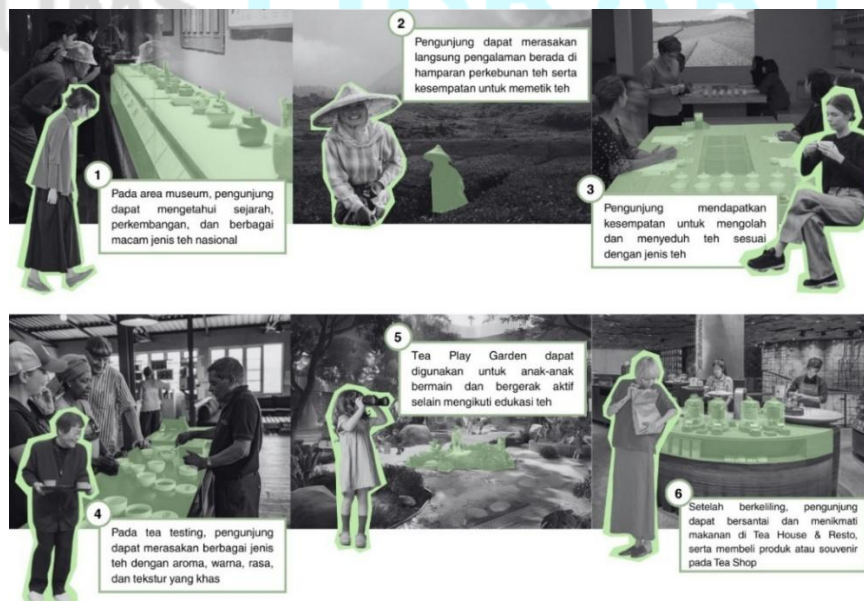
Alur pengalaman pengunjung di *Teascape Experience Center* dirancang secara bertahap, mulai dari orientasi kawasan hingga apresiasi terhadap hasil produksi teh lokal. Perjalanan diawali dari area parkir sebagai titik orientasi, kemudian berlanjut menuju loket dan pusat informasi untuk memperoleh tiket serta pengenalan awal mengenai kawasan tersebut. Pengunjung selanjutnya memasuki zona edukasi untuk mengenal sejarah dan proses pengolahan teh secara interaktif, sebelum melanjutkan ke zona rekreasi untuk menikmati lanskap perkebunan teh Rancabali. Pengalaman kemudian berkembang melalui kegiatan *tea workshop* dan *tea testing*, hingga ditutup dengan aktivitas kuliner serta apresiasi produk lokal.



Gambar 4. Sirkulasi Wisata
Sumber: Penulis, 2026

Rangkaian pengalaman pengunjung yang menjadi bagian penting dari sirkulasi adalah sebagai berikut.

- 1) *Orientasi* : area parkir → loket dan pusat informasi
- 2) *Education* : pengenalan sejarah dan proses pengolahan teh → museum
- 3) *Exploration* : menikmati lanskap perkebunan teh → *tea workshop*
- 4) *Experience* : mencicipi hasil produksi melalui *tea tasting*
- 5) *Leisure* : menikmati kuliner dan pemandangan → *tea cafe* dan restoran
- 6) *Appreciation* : membeli produk teh lokal dan souvenir → *tea shop*

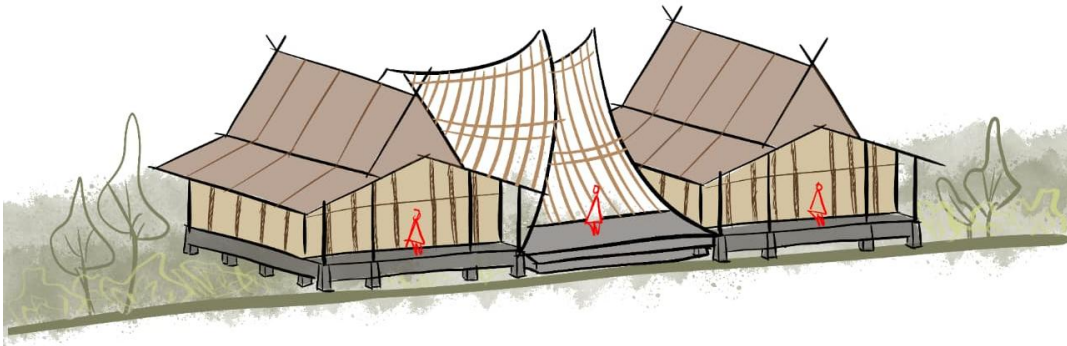


Gambar 5. Skema Atraksi
Sumber: Penulis, 2026

3.5 Analisis dan Konsep Bentuk Bangunan

3.5.1 Konsep Eksterior

Eksterior *Teascape Experience Center* dirancang secara kontekstual dengan menyesuaikan bangunan terhadap iklim, kontur, dan karakter lanskap perkebunan teh Rancabali. Bukaan yang optimal memperkuat pencahayaan alami sekaligus menciptakan hubungan visual antara ruang dalam dan lanskap, sementara penggunaan material lokal berupa kayu, bambu, dan batu alam memperkuat keterikatan bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Bentuk atap mengadaptasi karakter atap rumah adat Sunda Julang Ngapak dengan penyesuaian terhadap kebutuhan bangunan dan kondisi tapak. Dominasi warna coklat dan hijau semakin menyatukan ekspresi bangunan dengan vegetasi serta hamparan perkebunan teh, sehingga menghasilkan eksterior yang menyatu dengan konteks alam dan identitas lokal kawasan.



Gambar 6. Konsep Eksterior
Sumber: Penulis, 2026

3.5.2 Konsep Interior

Interior *Teascape Experience Center* dirancang secara fungsional dengan merespons kondisi iklim tropis serta membangun suasana ruang yang hangat dan natural melalui penggunaan panel kayu, anyaman rotan, dan furnitur kayu yang ergonomis. Pengaturan pencahayaan disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan setiap ruang melalui kombinasi pencahayaan alami dan buatan, serta bukaan yang optimal. Pada zona edukasi, interior dikembangkan sebagai bagian dari pengalaman *edu-vacation* dengan menghadirkan elemen edukatif dan interaktif yang membantu pengunjung memahami sejarah, proses pengolahan, dan karakter teh secara lebih imersif. Dengan demikian, interior tidak hanya mendukung fungsi ruang, tetapi juga memperkuat suasana alami dan pengalaman belajar pengunjung.



Gambar 7. Konsep Interior Museum
Sumber: Penulis, 2026

3.5.3 Konsep Material

Penggunaan material lokal berupa kayu, bambu, dan batu alam menjadi penerapan arsitektur kontekstual yang mendukung keberlanjutan serta keterikatan bangunan dengan alam dan budaya setempat. Penerapan material tersebut diperkuat melalui dominasi warna coklat dan hijau pada interior maupun eksterior, yang merepresentasikan unsur tanah, kayu, vegetasi, dan identitas lanskap perkebunan teh, sehingga menciptakan suasana yang hangat, tenang, dan harmonis dengan lingkungan sekitar.



Gambar 8. Konsep Material
Sumber: Penulis, 2026

3.5.4 Konsep Lanskap

Perancangan lanskap perlu menggabungkan elemen hardscape dan softscape untuk menciptakan lingkungan yang estetik dan fungsional.

1. Hardscape

Hardscape merupakan bagian yang menggunakan elemen nonhidup, seperti batu, beton, kerikil, dan lainnya. Hardscape dapat menunjang operasional bangunan terutama pada aksesibilitas. Area parkir untuk kendaraan bermotor, baik roda dua maupun roda empat, dirancang agar tetap dapat menyerap air, sehingga material yang digunakan adalah *grass block*. *Boardwalk* atau jalur pejalan kaki menggunakan material kayu yang ramah lingkungan untuk mendukung kelestarian alam dan menyesuaikan dengan tapak setempat. *Viewing deck* dan *amphitheater* dirancang menggunakan material ramah lingkungan untuk tetap menjaga keterikatan dengan sekitar.



Gambar 9. Konsep Hardscape
Sumber: Penulis, 2026

2. Softscape

Penataan *softscape* pada kawasan ini tidak hanya terpaku pada satu jenis tanaman, tetapi juga menambahkan jenis tanaman lainnya untuk menyeimbangkan fungsi *softscape* pada kawasan. Penggunaan pohon peneduh seperti pohon *silver oak* dapat berfungsi sebagai peneduh jalan di sekitar kawasan. Taman marigold digunakan pada kawasan ini untuk memperindah jalur wisata, sehingga pengunjung tidak bosan melihat perkebunan teh saja. Selain itu, penggunaan rumput akar wangi sebagai groundcover dapat berfungsi untuk mengurangi erosi dan sebagai area resapan.



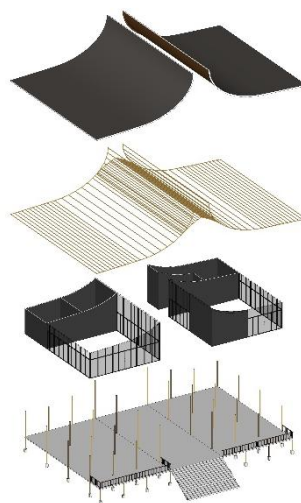
Gambar 10. Konsep Softscape
Sumber: Penulis, 2026

3.5.5 Konsep Struktur

Penggunaan struktur bangunan pada massa Teascape Experience Center adalah struktur panggung.

1. Struktur Panggung dan Pondasi Batu Umpak

Penerapan struktur panggung merupakan bentuk respon terhadap kondisi topografi kawasan serta upaya menjaga keberlanjutan lanskap perkebunan teh. Struktur ini menjadi salah satu cara untuk meminimalkan *cut and fill*. Struktur panggung dapat menjaga sirkulasi di bawah bangunan dan menghindari kelembapan dari genangan air.

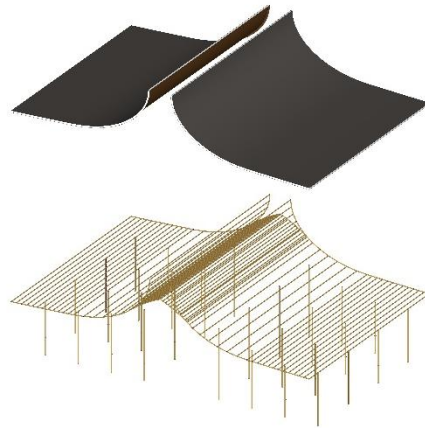


Gambar 11. Struktur Panggung
Sumber: Penulis, 2026

Pondasi batu umpak dapat menjaga kondisi alami lahan serta resapan air pada tapak. Selain itu, pondasi umpak bersifat adaptif terhadap kontur kawasan sekitar yang berkontur, sehingga bangunan dapat mengikuti bentuk lahan tanpa memerlukan perataan yang masif.

2. Struktur Atap

Penggunaan atap mengadopsi prinsip atap julang ngapak sebagai bagian dari pendekatan arsitektur kontekstual terhadap budaya lokal Sunda. Bentuk atap ini ditandai dengan kemiringan yang cukup curam serta overhang yang lebar, yang berfungsi sebagai respons terhadap kondisi iklim kawasan Ciwidey dengan curah hujan yang tinggi.

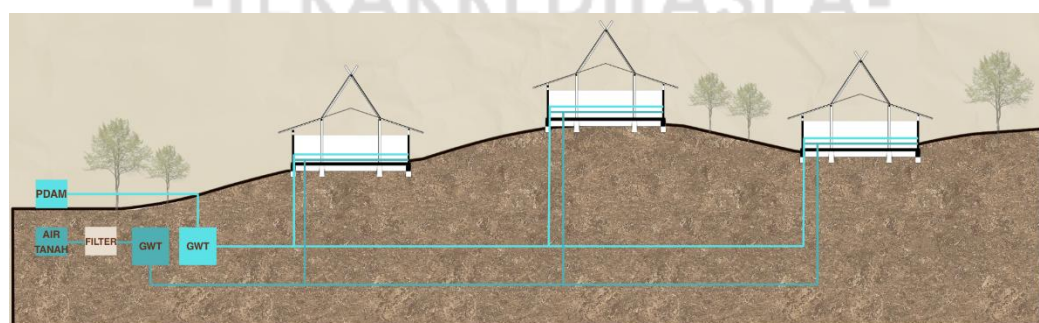


Gambar 12. Struktur Atap
Sumber: Penulis, 2026

3.5.6 Konsep Utilitas

1. Sistem Air Bersih

Sistem penyediaan air bersih pada bangunan memanfaatkan tiga sumber utama, yaitu jaringan PDAM, air permukaan dari Sungai Cimanggu, dan air hujan. Air yang berasal dari PDAM difungsikan terutama untuk kebutuhan domestik seperti toilet, kamar mandi, dan dapur. Sementara itu, air permukaan Sungai Cimanggu dimanfaatkan untuk kebutuhan nonkonsumsi, seperti penyiraman tanaman serta *flush toilet*.

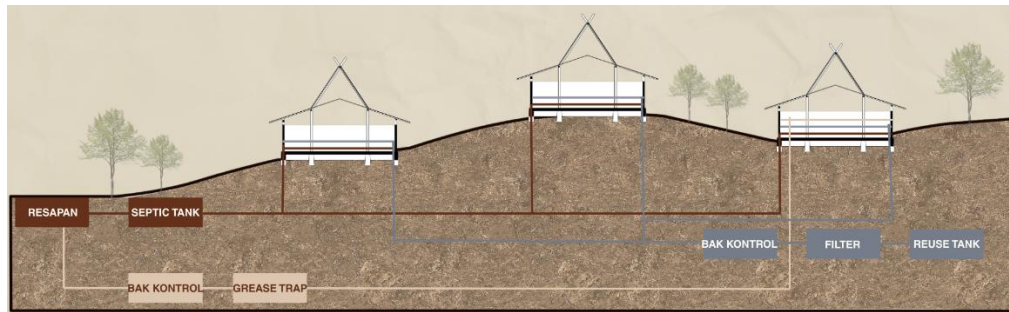


Gambar 13. Skema Air Bersih Kawasan
Sumber: Penulis, 2026

Air hujan turut dimanfaatkan sebagai sumber air alternatif untuk menyiram area rumput dan kebutuhan *flushing toilet*. Air hujan dialirkan menuju bak penampungan, kemudian melewati proses penyaringan, dan setelah bersih, disalurkan kembali ke bak penampungan untuk digunakan.

2. Sistem Air Kotor dan Drainase

Sistem pembuangan air kotor dibedakan berdasarkan jenis limbah yang dihasilkan. Air limbah yang berasal dari toilet dan urinoir memerlukan pembuangan langsung melalui sistem sanitasi. Sementara itu, air bekas dari wastafel, shower, dapur, dan area pencucian perlu melalui proses pengolahan terlebih dahulu karena berpotensi mengandung bahan kimia. Khusus limbah dari dapur, diperlukan *grease trap* untuk memisahkan kandungan lemak sebelum dialirkan ke saluran pembuangan.

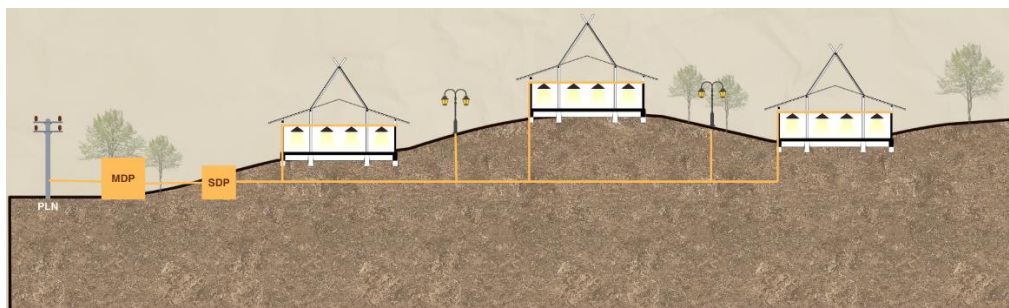


Gambar 14. Skema Air Kotor Kawasan
Sumber: Penulis, 2026

Tahap akhir pembuangan air limbah dilakukan melalui jaringan drainase. Saat ini, saluran drainase di sepanjang jalan utama kawasan tapak sudah tersedia dengan kondisi yang cukup baik dan mampu mengalirkan air secara lancar. Meskipun demikian, masih diperlukan penambahan serta penataan sistem drainase baru di dalam area tapak agar pengelolaan air lebih optimal.

3. Sistem Kelistrikan

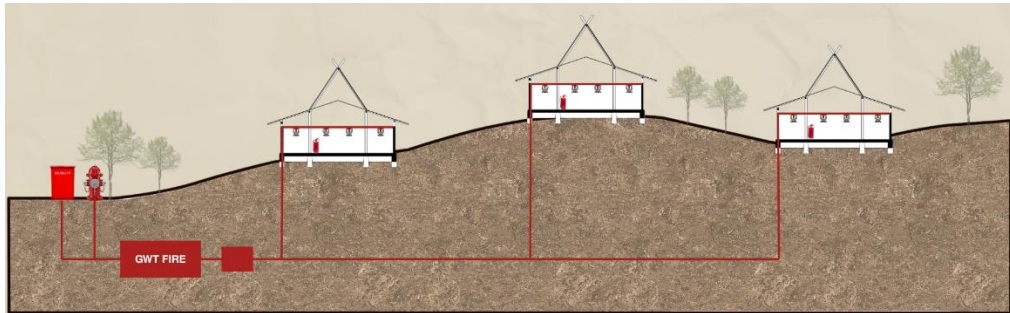
Sistem kelistrikan *Teascape Experience Center* bersumber dari PLN yang disalurkan melalui trafo, kWh meter, dan Main Distribution Panel (MDP), kemudian didistribusikan melalui Sub Distribution Panel (SDP) ke setiap zona bangunan. Genset dengan sistem Automatic Transfer Switch (ATS) disediakan sebagai sumber listrik cadangan, sementara panel surya dapat mendukung kebutuhan energi luar ruang. Seluruh instalasi dilengkapi dengan sistem proteksi berupa grounding, MCB, ELCB, dan penangkal petir untuk menjamin keamanan operasional bangunan.



Gambar 15. Skema Kelistrikan Kawasan
Sumber: Penulis, 2026

4. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran *Teascape Experience Center* dirancang untuk menjamin keselamatan penghuni dan melindungi bangunan melalui sistem deteksi, pemadaman, dan evakuasi. Komponen utama meliputi alarm dan detektor kebakaran, APAR, fire hose reel, serta hydrant, yang didukung oleh jalur evakuasi dan titik kumpul untuk memastikan proses penyelamatan berlangsung aman dan terarah.



Gambar 16. Skema Proteksi Kebakaran Kawasan
Sumber: Penulis, 2026

5. Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pengelolaan sampah *Teascape Experience Center* dibedakan menjadi sampah organik, anorganik, dan limbah khusus sesuai karakteristiknya. Sampah organik seperti daun teh, ranting, dan sisa makanan diolah melalui *composting*, *vermicomposting*, atau *biochar* untuk dimanfaatkan kembali sebagai pupuk dan untuk meningkatkan kualitas tanah. Sampah anorganik dikelola dengan prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) melalui pemilahan dan pengolahan kembali, sedangkan limbah khusus dari aktivitas dapur ditangani menggunakan grease trap dan IPAL sebelum air olahan dimanfaatkan kembali untuk irigasi lanskap.

4. PENUTUP

Perancangan *Teascape Experience Center* berbasis *edu-vacation* dengan pendekatan arsitektur kontekstual menjadi upaya untuk mengembangkan potensi perkebunan teh Rancabali, Ciwidey, sebagai destinasi wisata yang mengintegrasikan edukasi, rekreasi, dan pengalaman lanskap. Melalui *visitor journey*, pengolahan tapak yang adaptif, penggunaan material lokal, serta integrasi aktivitas seperti *tea workshop*, *tea testing*, kuliner, dan *glamping*, rancangan ini diharapkan mampu memperkuat identitas kawasan sekaligus menghadirkan pengalaman wisata teh yang edukatif, kontekstual, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- ANTARANEWS. (2022). *Akademisi: teh Indonesia berpotensi miliki pasar seperti kopi*. Diakses pada 13 Maret 2026 dari <https://www.antaraneWS.com/berita/3041809/akademisi-teh-indonesia-berpotensi-miliki-pasar-seperti-kopi/>
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2022). *Statistik Teh Indonesia 2022*. Diakses pada 18 Maret 2026 dari

<https://www.bps.go.id/id/publication/2023/11/30/f48a9da03e67c8fe8ed74d10/statistik-teh-indonesia-2022.html>

Badan Pusat Statistik (BPS). (2024). *Statistik Tanaman Perkebunan Tahunan Indonesia 2024*. Diakses pada 13 Maret 2026 dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2025/08/29/8d2a6ab3510f9828daf73191/statistik-tanaman-perkebunan-tahunan-indonesia-2024--kelapa-sawit--kopi--kakao--karet--teh--dan-komoditas-perkebunan-unggulan-.html>

Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia (EKON). (2022). *Kolaborasi dan Sinergi Untuk Tingkatkan Produksi dan Daya Saing Teh Indonesia*. Diakses pada 15 Maret 2026 dari <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3950/kolaborasi-dan-sinergi-untuk-tingkatkan-produksi-dan-daya-saing-teh-indonesia>

Wikipedia. (2026). *Wikipedia*. Diakses pada 12 Maret 2026 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Ciwidey,_Bandung

