

BAB II

KAJIAN TEORI DAN STUDI PUSTAKA

2.1 Komoditas Teh Nasional

2.1.1 Dinamika Produksi dan Produktivitas Teh Nasional

Industri teh nasional mengalami tekanan yang serius dalam dua dekade terakhir, tercermin dari penurunan konsisten luas areal perkebunan dan volume produksi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2022), total luas areal perkebunan teh Indonesia pada tahun 2022 tercatat 105.426 hektar, turun drastis dari 139.390 hektar pada tahun 2006, yang merepresentasikan kontraksi sebesar 17,9% dalam kurun 17 tahun. Penyusutan yang terjadi sebesar 33% menunjukkan laju konversi lahan mencapai rata-rata 2,30% per tahun. Tabel 2.1 menunjukkan laju pertumbuhan luas perkebunan teh dari tahun 2006 hingga 2022.

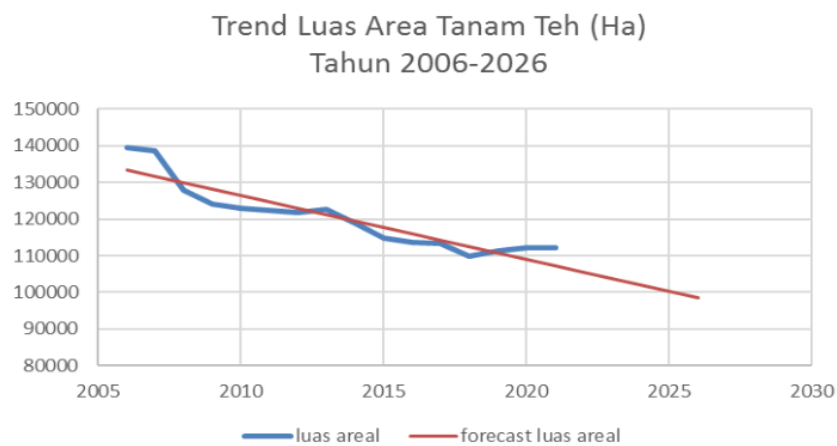
Tabel 2. 1 Luas Perkebunan Teh Nasional

Tahun	Produksi (Ton)	Laju Pertumbuhan (%)
2006	139.390	n/a
2007	138.483	-0,65
2008	127.712	-7,78
2009	124.056	-2,86
2010	122.797	-1,01
2011	122.458	-0,28
2012	121.608	-0,69
2013	122.494	0,73
2014	118.899	-2,93
2015	114.892	-3,37
2016	113.653	-1,08
2017	113.306	-0,31
2018	109.936	-2,97
2019	111.270	1,21
2020	112.307	0,93
2021	112.053	-0,23
2022	105.426	-5,91

Sumber: BPS, 2022

Tren penyusutan luas perkebunan teh yang terus menunjukkan arah negatif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu perubahan penggunaan lahan perkebunan teh menjadi komoditas lain yang dinilai lebih menguntungkan secara ekonomi dalam jangka pendek, serta alih fungsi lahan menjadi kawasan permukiman dan penggunaan nonpertanian lainnya (BSIP, 2024).

Selain itu, keterbatasan tenaga kerja di sektor perkebunan teh juga mendorong petani mengubah lahannya menjadi area budidaya komoditas lain yang memerlukan tenaga kerja lebih sedikit.



Gambar 2. 1 Grafik Luas Area Tanam
Sumber: BPS, 2022

Luas area perkebunan teh yang terus menurun tentunya menyebabkan turunnya produksi. Pada Tabel 2.2, tampak produksi teh nasional yang dicapai pada tahun 2006 mencapai 152.791 ton, yang menurun menjadi 137.389 ton pada tahun 2022. Penurunan yang terjadi sebesar 12,38% sejalan dengan penyusutan areal. Volume produksi teh nasional pun mengalami tren penurunan. Produksi mencapai puncak 165.194 ton pada tahun 2002, kemudian menurun menjadi 137.789 ton pada 2023 (BPS, 2024). Penurunan ini tidak hanya disebabkan oleh menyempitnya areal tanam, tetapi juga oleh rendahnya produktivitas aktual yang berkisar 1.800 kg/ha/tahun, jauh di bawah potensi 2.500 kg/ha/tahun apabila praktik budidaya yang baik diterapkan secara konsisten.

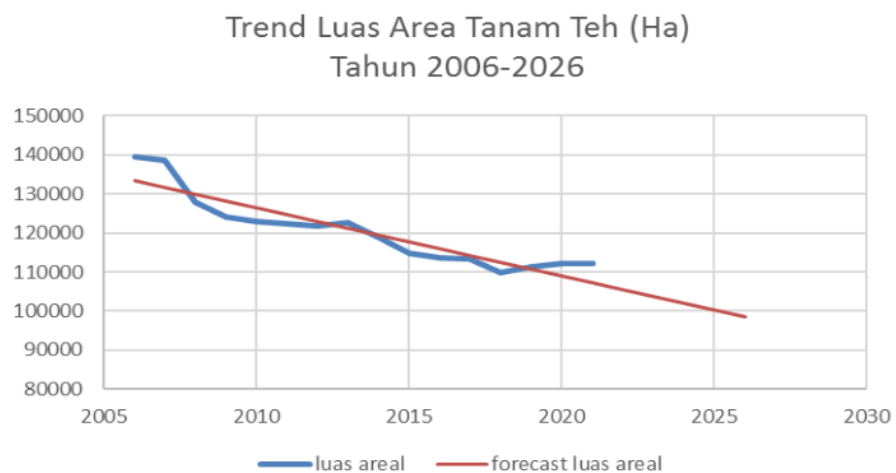
Tabel 2. 2 Hasil Produksi Teh Nasional

Tahun	Produksi (Ton)	Laju Pertumbuhan (%)
2006	152.791	n/a
2007	155.437	1,73
2008	153.971	-0,94
2009	152.589	-0,90
2010	151.012	-1,03
2011	146.603	-2,92
2012	143.413	-2,18

Tahun	Produksi (Ton)	Laju Pertumbuhan (%)
2013	145.856	1,70
2014	154.369	5,84
2015	132.615	-14,90
2016	138.771	4,64
2017	146.251	5,39
2018	140.236	-4,11
2019	128.724	-8,12
2020	144.064	11,92
2021	150.729	4,63
2022	137.789	-8,58

Sumber: BPS, 2022

Grafik pada Gambar 2.2 menunjukkan adanya kecenderungan penurunan produksi teh yang mencerminkan semakin berkurangnya luas perkebunan teh di Indonesia. Pada periode 2019–2021 sempat terlihat peningkatan produksi, yang dipengaruhi oleh mulai membaiknya sistem budidaya teh di Indonesia. Namun, pada tahun 2022 produksi teh kembali menurun seiring turunnya tingkat konsumsi teh di masyarakat.



Gambar 2. 2 Grafik Produksi Teh
Sumber: BPS, 2022

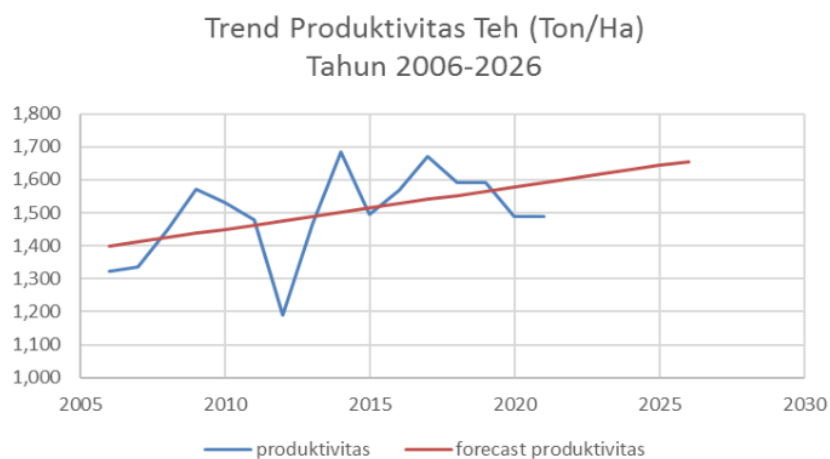
Rata-rata produktivitas teh di Indonesia selama periode 2006–2022 tercatat sebesar 1.494,875 ton per hektare (Tabel 2.3) dan menunjukkan kecenderungan meningkat dalam kurun waktu tersebut. Pada tahun 2006, produktivitas teh berada pada angka 1.322 ton per hektare, kemudian naik sebesar 12,48% menjadi 1.604 ton per hektare pada tahun 2022. Kondisi ini berlawanan dengan laju pertumbuhan luas areal tanam dan produksi teh nasional yang justru mengalami penurunan.

Tabel 2. 3 Produktivitas Teh Nasional

Tahun	Produksi (Ton)	Laju Pertumbuhan (%)
2006	1322	n/a
2007	1335	0,98
2008	1450	8,61
2009	1571	8,34
2010	1533	-2,42
2011	1477	-3,56
2012	1191	-19,36
2013	1456	23,01
2014	1683	14,88
2015	1495	-11,17
2016	1568	4,88
2017	1670	6,51
2018	1592	-4,67
2019	1590	-0,13
2020	1489	-6,35
2021	1487	-0,13
2022	1604	1,29

Sumber: BPS, 2022

Perkembangan produktivitas teh di Indonesia secara aktual menunjukkan pola yang berfluktuasi (Gambar 2.3). Sebagai contoh, pada tahun 2012 terjadi penurunan yang cukup tajam, namun pada tahun berikutnya, yaitu 2013, produktivitas kembali meningkat secara signifikan. Kondisi tersebut terutama dipengaruhi oleh kegiatan *pruning* atau pemangkasan yang dilakukan oleh perusahaan besar, khususnya Perusahaan Besar Negara (PBN), pada tahun 2012, sehingga tanaman teh belum dapat dipanen. Pada tahun selanjutnya, tanaman hasil pemangkasan mulai tumbuh kembali dan siap dipanen, sehingga produktivitas teh pada tahun 2013 mengalami peningkatan. Perlu diketahui bahwa data produktivitas tidak membedakan antara areal tanam yang sudah menghasilkan dan yang belum menghasilkan, melainkan didasarkan pada seluruh luas lahan yang diusahakan atau ditanami teh.



Gambar 2. 3 Grafik Produktivitas Teh
Sumber: BPS, 2022

2.1.2 Dinamika Konsumsi Teh Nasional

Tingkat konsumsi teh per kapita di Indonesia terbilang rendah dibandingkan dengan negara-negara produsen teh lainnya. Konsumsi teh domestik per kapita Indonesia mengalami penurunan sebesar 49,28% selama periode 2006–2022 (Diapratama, et al., 2023). Penurunan paling tajam terjadi pada tahun 2015. Kondisi ini sangat kontras dengan besarnya populasi Indonesia yang merupakan yang keempat terbesar di dunia sekaligus potensi pasar domestik yang sesungguhnya sangat besar.

Perubahan pola konsumsi generasi muda (milenial dan Gen-Z) yang beralih ke berbagai varian minuman substitusi, seperti kopi, minuman boba, minuman ringan kemasan, dapat menjadi faktor dominan pergeseran ini (BPS, 2024). Di sisi lain, sejak akhir 2010-an, mulai terlihat tren positif peningkatan konsumsi teh premium dan teh spesialti di kalangan konsumen perkotaan yang sadar kesehatan. Tabel 2.4 menunjukkan laju pertumbuhan konsumsi teh masyarakat Indonesia dari tahun 2006 hingga 2022.

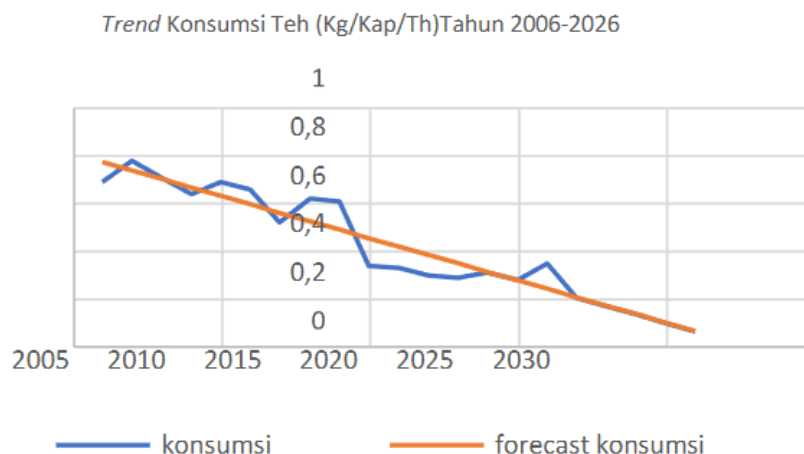
Tabel 2. 4 Konsumsi Teh Nasional Per Kapita Per Tahun

Tahun	Konsumsi (Kg/Kap/Thn)	Laju Pertumbuhan (%)
2006	0.69	n/a
2007	0.78	13,04
2008	0.71	-8,97
2009	0.64	-9,86
2010	0.69	7,81
2011	0.66	-4,35

Tahun	Konsumsi (Kg/Kap/Thn)	Laju Pertumbuhan (%)
2012	0.52	-21,21
2013	0.62	19,23
2014	0.61	-1,61
2015	0.34	-44,26
2016	0.33	-2,94
2017	0.30	-9,09
2018	0.29	-3,33
2019	0.31	6,90
2020	0.28	9,62
2021	0.35	25,00
2022	0.21	-41,14

Sumber: BPS, 2022

Penurunan konsumsi teh domestik disebabkan oleh beberapa faktor struktural. Pertama, meningkatnya penetrasi minuman berkarbonasi, kopi, dan minuman energi di kalangan generasi muda yang cenderung mengasosiasikan teh dengan citra konvensional dan kurang modern. Kedua, terbatasnya inovasi produk teh yang mampu menjawab selera konsumen milenial dan generasi Z yang berorientasi pada pengalaman dan gaya hidup. Ketiga, lemahnya narasi budaya minum teh yang terstruktur dan berkelanjutan, berbeda dengan tradisi chanoyu di Jepang atau gongfu cha di Tiongkok yang memiliki ekosistem budaya dan edukasi teh yang kuat (Prasetyo & Nararais, 2023). Laju pertumbuhan serta tren konsumsi teh nasional menunjukkan kecenderungan negatif atau terus menurun. Meskipun demikian, pada periode 2019 hingga 2021 muncul fenomena baru berupa peningkatan konsumsi, yang mencerminkan adanya perubahan preferensi masyarakat terhadap teh dengan penyajian dan varian yang lebih beragam.



Gambar 2. 4 Grafik Konsumsi Teh
Sumber: BPS, 2022

2.1.3 Sentra Perkebunan Teh Jawa Barat

Provinsi Jawa Barat merupakan sentra utama perkebunan teh nasional, dengan luas perkebunan sekitar 77.264–86.976 hektar atau berkisar 74,9–77,62% dari total luas perkebunan teh nasional (Disbun Jabar, 2024). Produksi teh Jawa Barat juga menjadi yang tertinggi secara nasional, mencapai 89.218 ton atau sekitar 68,78% dari total produksi teh Indonesia pada tahun 2021. Konsentrasi perkebunan teh terbesar berada di kawasan perbukitan dan pegunungan Kabupaten Bandung, termasuk kawasan Ciwidey (Kecamatan Rancabali), Pangalengan, dan Garut Selatan (BPS, 2024).

Kawasan Ciwidey di Kabupaten Bandung merupakan salah satu sentra produksi teh premium Jawa Barat yang paling signifikan. Perkebunan Rancabali yang dikelola PTPN I Regional 2 memiliki luas 3.546 hektare dengan sejarah pendirian sejak 1870 pada masa kolonial Belanda, berlokasi pada ketinggian 1.300–1.628 mdpl. Kondisi iklim kawasan ini memiliki suhu rata-rata 16–22°C, curah hujan tahunan 2.500–3.500 mm, dan kabut pegunungan yang memberikan naungan alami, menghasilkan kualitas pucuk teh yang unggul (PTPN I Regional 2, 2023).

2.2 Kawasan Pariwisata

2.2.1 Definisi Pariwisata

Secara etimologis, istilah pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yang tersusun atas kata "pari" dan "wisata". Kata *pari* memiliki makna berkeliling, berulang, atau berpindah-pindah, sedangkan *wisata* berarti kegiatan melakukan perjalanan dari suatu tempat menuju tempat lainnya. Berdasarkan Undang-Undang No. 10 Tahun 2009, pariwisata merupakan aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan mengunjungi suatu destinasi dalam jangka waktu tertentu untuk berbagai keperluan, seperti rekreasi, pengembangan diri, maupun memperoleh pengalaman dengan mengenal keunikan daya tarik wisata yang terdapat di destinasi tersebut.

Menurut Yoeti (1996), pariwisata dapat disimpulkan dalam beberapa poin, antara lain: perjalanan dilakukan untuk sementara waktu, perjalanan dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, orang yang melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain bukan untuk mencari penghasilan. Menurut Suwantoro (2004),

perjalanan harus selalu dikaitkan dengan rekreasi atau kebutuhan atau motivasi wisatawan seperti kebutuhan pendidikan dan penelitian, keagamaan, kesehatan, minat terhadap kebudayaan dan kesenian, kepentingan keamanan, hubungan keluarga, maupun kepentingan politik.

2.2.2 Jenis-jenis Pariwisata

Pariwisata merupakan fenomena multidimensional yang keberagamannya dipengaruhi oleh karakteristik wisatawan, motivasi perjalanan, serta kondisi geografis dan sosial suatu wilayah. Berikut adalah jenis-jenis pariwisata sesuai dengan pengelompokan geografis, motif atau tujuan, dan objek pariwisata menurut Yoeti (1996):

1. Geografis

- a. *Local tourism*. Pariwisata lokal merupakan kegiatan wisata yang memiliki cakupan wilayah relatif terbatas dan berpusat pada lokasi atau daerah tertentu, seperti Kota Bandung, Kota Semarang, dan Kota Denpasar.
- b. *Regional tourism*. Pariwisata regional merupakan pengembangan kegiatan wisata dalam lingkup wilayah yang lebih luas, seperti daerah atau provinsi tertentu. Contohnya adalah pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Bali.
- c. *National tourism*. Pariwisata nasional mencakup kegiatan wisata dalam wilayah suatu negara dengan wisatawan yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Contohnya meliputi Indonesia, Singapura, Malaysia, dan Thailand.
- d. *Regional-International tourism*. Pariwisata regional-internasional merupakan pengembangan kegiatan wisata yang mencakup wilayah internasional terbatas dan melibatkan beberapa negara yang berada dalam satu kawasan. Contohnya adalah kawasan ASEAN, Skandinavia, dan Jalur Sutra.
- e. *International tourism*. Pariwisata internasional memiliki cakupan paling luas dengan kegiatan wisata yang berkembang pada skala global dan melibatkan berbagai negara di dunia, seperti Prancis, Italia, dan Indonesia.

2. Motif atau tujuan

- a. *Business tourism*. Jenis pariwisata yang dilakukan untuk mendukung berbagai kepentingan bisnis dan pekerjaan, seperti kegiatan usaha, perjalanan dinas, seminar, maupun aktivitas profesional lainnya.
- b. *Vacational tourism*. Kegiatan pariwisata dilakukan oleh wisatawan dalam rangka memanfaatkan waktu libur atau masa cuti untuk melakukan perjalanan dan rekreasi.
- c. *Educational tourism*. Jenis pariwisata yang memiliki tujuan utama untuk memperoleh pengetahuan atau mempelajari bidang tertentu melalui kegiatan wisata, seperti *study tour*.
- d. *Familiarization tourism*. Kegiatan pariwisata yang bertujuan memperkenalkan suatu destinasi kepada wisatawan merupakan salah satu bentuk promosi dan pengenalan potensi wisata.
- e. *Scientific tourism*. Jenis pariwisata yang dilakukan untuk kepentingan ilmiah, seperti penelitian, pengumpulan informasi, maupun kegiatan pencarian pengetahuan dalam rangka memenuhi kebutuhan akademik.
- f. *Special Mission tourism*. Kegiatan pariwisata yang dilaksanakan untuk memenuhi tujuan atau misi tertentu, misalnya kegiatan olahraga, kesenian, maupun penyelenggaraan acara khusus.
- g. *Hunting tourism*. Jenis pariwisata yang melibatkan kegiatan berburu satwa secara legal sebagai tujuan utama perjalanan wisata.
- h. *Commercial tourism*. Jenis pariwisata yang diselenggarakan oleh pihak atau perusahaan dengan orientasi utama memperoleh keuntungan dari kegiatan wisata yang ditawarkan.
- i. *Social tourism*. Kegiatan pariwisata yang diselenggarakan dengan tujuan sosial dan tidak berorientasi pada pencarian keuntungan bagi penyelenggaranya.
- j. *Political tourism*. Jenis pariwisata yang dilakukan untuk menghadiri atau menyaksikan peristiwa maupun kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan dan urusan suatu negara.
- k. MICE. Jenis pariwisata yang berorientasi pada kegiatan bisnis dan profesional melalui penyelenggaraan *Meeting, Incentive, Conference*, dan *Exhibition* dalam suatu destinasi.

3. Objek

- a. *Cultural tourism*. Jenis pariwisata yang memanfaatkan kekayaan budaya dan kesenian lokal sebagai daya tarik utama suatu destinasi, seperti tradisi, seni, maupun warisan budaya daerah.
- b. *Natural tourism*. Kegiatan wisata yang menjadikan potensi dan keindahan alam sebagai daya tarik utama, seperti kawasan pegunungan, pantai, serta bentang alam lainnya.
- c. *Sport tourism*. Jenis pariwisata yang dilakukan untuk menyaksikan maupun menghadiri kegiatan atau kompetisi olahraga yang diselenggarakan di suatu destinasi.
- d. *Religious tourism*. Kegiatan pariwisata yang berkaitan dengan aktivitas keagamaan, seperti ibadah dan ziarah pada tempat-tempat yang dianggap memiliki nilai sakral atau suci.
- e. *Marine tourism*. Jenis pariwisata yang memanfaatkan kawasan perairan sebagai objek wisata, meliputi danau, waduk, pantai, maupun wilayah laut.
- f. *Eco tourism*. Jenis pariwisata yang menjadikan pelestarian dan konservasi lingkungan sebagai bagian utama dari kegiatan wisata sekaligus sarana untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap lingkungan.
- g. *Green tourism*. Jenis pariwisata yang menerapkan prinsip ramah lingkungan dalam kegiatan wisata untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan maupun kehidupan sosial masyarakat.
- h. *Dark tourism*. Kegiatan wisata yang dilakukan pada lokasi yang memiliki keterkaitan dengan peristiwa tragis atau sejarah kelam, seperti bekas bencana, peperangan, maupun peristiwa yang berkaitan dengan kematian.
- i. *Medical tourism*. Jenis pariwisata yang dilakukan dengan tujuan memperoleh layanan medis, pengobatan, atau pemulihan terhadap kondisi kesehatan tertentu di suatu destinasi.
- j. *Wellness tourism*. Jenis pariwisata yang bertujuan mendukung peningkatan dan pemeliharaan kesejahteraan wisatawan, baik dalam aspek kebugaran fisik maupun kesehatan mental.

Perancangan *Teascape Experience Center* menjadi salah satu wisata edukasi yang memanfaatkan lanskap sekitar perkebunan teh, dengan tujuan sebagai wisata,

edukasi, dan pengenalan mengenai teh kepada khalayak luas. Objek dari perancangan *Teascape Experience Center* adalah lanskap sekitar yang menyajikan hamparan perkebunan teh.

2.2.3 Aspek Dasar Pariwisata

Menurut Cooper dalam Antara dan Arida (2015) terdapat empat aspek yang harus diperhatikan dalam penawaran produk pariwisata sebagai sebuah totalitas produk, yakni sebagai berikut

a. *Attraction* (Daya Tarik)

Menurut Suwena dan Widyatmaja (2010), atraksi atau daya tarik wisata merupakan salah satu komponen penting yang mendorong wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Daya tarik tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga bentuk, yaitu (1) *natural resources* berupa potensi alam seperti gunung, danau, pantai, dan perbukitan; (2) atraksi budaya yang mencakup arsitektur tradisional, situs arkeologi, seni, kerajinan, ritual, festival, kehidupan masyarakat, hingga kuliner khas; serta (3) atraksi buatan yang meliputi kegiatan olahraga, berbelanja, pameran, konferensi, dan aktivitas lainnya. Berbagai potensi tersebut selanjutnya dapat dikembangkan menjadi atraksi wisata yang berada di lokasi asalnya (*in situ*) maupun di luar lokasi asalnya (*ex situ*).

b. *Accessibility* (Transportasi)

Aksesibilitas wisata diartikan sebagai seluruh sarana yang memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mencapai destinasi atau tujuan wisata tertentu (Sunaryo, 2013). Aspek-aspek penting yang berkaitan dengan aksesibilitas wisata meliputi ketersediaan petunjuk arah, bandara, terminal, waktu tempuh perjalanan, biaya transportasi, frekuensi angkutan menuju lokasi, serta fasilitas pendukung lainnya.

c. *Amenities* (Fasilitas)

Amenitas mencakup berbagai fasilitas yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan, seperti akomodasi atau tempat menginap, penyediaan makanan dan minuman, sarana hiburan (*entertainment*), area perbelanjaan (*retail*), serta layanan pendukung lainnya (Sugiyama, 2011). Amenitas bukanlah faktor utama yang menjadi daya tarik wisatawan, namun ketersediaan amenitas

yang kurang memadai dapat menyebabkan wisatawan enggan mengunjungi suatu destinasi tertentu.

d. *Ancillary Service* (Layanan Pendukung)

Ancillary service berkaitan dengan ketersediaan sarana dan fasilitas umum yang dapat dimanfaatkan wisatawan sekaligus menunjang berlangsungnya kegiatan pariwisata, seperti bank, ATM, layanan telekomunikasi, rumah sakit, dan fasilitas sejenis lainnya (Sunaryo, 2013). *Ancillary service* juga mencakup keberadaan berbagai organisasi yang berperan dalam memfasilitasi, mendorong pengembangan, serta mendukung pemasaran destinasi pariwisata terkait (Sugiama, 2011).

2.3 Produksi dan Pengolahan Teh

2.3.1 Jenis Teh

Jenis teh yang beredar di pasaran dibedakan berdasarkan proses pengolahannya (Tutut, 2017), yaitu sebagai berikut:

1. Teh Hitam

Teh hitam dihasilkan dari daun teh hijau yang mengalami proses oksidasi atau fermentasi hingga berubah warna menjadi kecokelatan, kemudian dikeringkan dan dihancurkan. Dibandingkan dengan jenis teh lainnya, teh hitam memiliki kandungan kafein yang relatif lebih tinggi.

2. Teh Hijau

Teh hijau berasal dari tanaman *Camellia sinensis* dan memiliki kandungan kafein yang relatif rendah. Proses pengolahannya dilakukan melalui pengukusan untuk mencegah terjadinya oksidasi dan mempertahankan kandungan senyawa di dalam daun teh. Berbeda dengan teh hitam dan teh oolong yang melalui proses fermentasi atau oksidasi, teh hijau tidak melalui tahapan tersebut.

3. Teh Oolong

Teh oolong merupakan jenis teh yang berasal dari Tiongkok dan memiliki kandungan kafein yang cukup tinggi. Karakter rasanya cenderung pahit pada awalnya, kemudian meninggalkan rasa manis setelah diminum, dengan aroma yang khas dan sering diasosiasikan dengan bunga maupun buah segar. Proses

pengolahannya menyerupai teh hitam karena melalui oksidasi, tetapi dengan durasi yang lebih singkat.

4. Teh Putih

Teh putih juga berasal dari tanaman *Camellia sinensis* dan dikenal sebagai salah satu jenis teh dengan kualitas tinggi karena menggunakan pucuk daun muda sebagai bahan utama. Daun yang telah dipetik dibiarkan mengalami pelayuan secara alami tanpa melalui proses oksidasi yang signifikan. Beberapa jenis teh putih masih mempertahankan bagian bunga dan pucuk muda, yang memiliki kandungan kafein lebih rendah dibandingkan dengan daun teh yang lebih tua.

PT. Perkebunan Nusantara VIII Kebun Rancabali merupakan industri pangan berbasis Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang menghasilkan komoditas utama berupa teh hitam. Perusahaan ini memiliki produksi harian rata-rata sebesar 3.036 ton/hari serta menghasilkan 2 jenis teh hitam, yaitu ortodoks dan CTC dengan merek Sperata dan Walini.

4.1.1 Proses Pengolahan Teh

Berikut adalah proses pengolahan dalam produksi teh secara umum. Tahapan-tahapan ini berlaku untuk setiap jenis teh dan dimodifikasi atau dihilangkan sesuai dengan jenis akhir yang diinginkan.

a. Pemetikan (*harvesting/ plucking*)

Tahap pertama dan paling menentukan kualitas teh adalah pemetikan pucuk. Seluruh jenis teh dimulai dari pemilihan pucuk yang akan dipanen dari tanaman *camellia sinensis*. Standar pemetikan bervariasi tergantung jenis teh yang akan diproduksi, seperti pemetikan selektif hanya kuncup (*bud only*) untuk teh putih dan teh berkualitas tertinggi, pemetikan pucuk halus (*fine plucking*) dengan satu kuncup dan satu daun muda (1+1) untuk teh premium, pemetikan medium (*medium plucking*) dengan satu kuncup dan dua daun muda (2+1) atau tiga daun muda (3+1) sebagai standar produksi komersial di sebagian besar perkebunan Indonesia, serta pemetikan kasar (*coarse plucking*) untuk produksi teh mutu rendah.

Pemetikan umumnya dilakukan secara manual oleh tenaga pemetik terampil, meskipun perkebunan skala besar mulai mengadopsi mesin pemetik mekanis untuk sebagian areanya. Di Perkebunan Rancabali Ciwidey,

pemetikan manual masih menjadi standar utama dengan siklus gilir petik setiap 10–14 hari dan rata-rata hasil 25–35 kg pucuk basah per pemetik per hari (PTPN I Regional 2, 2023).

b. Pelayuan (*withering*)

Setelah dipetik, pucuk segar segera menjalani proses pelayuan untuk mengurangi kadar air dari sekitar 75–80% menjadi 55–70%, tergantung jenis teh yang akan diproduksi. Pelayuan dilakukan dengan menyebarkan pucuk secara merata di atas rak pelayuan berupa kasa kawat panjang yang dialiri udara dari kipas di bawahnya, dalam kondisi suhu dan kelembapan yang dikontrol. Durasi pelayuan berkisar antara 8–20 jam tergantung kondisi cuaca dan tingkat kelayuan yang diinginkan. Tidak semua jenis teh menjalani pelayuan konvensional; teh hijau mengalami proses pemanasan segera setelah pemetikan untuk menghindari oksidasi, sementara teh putih mengalami pelayuan sangat perlahan di bawah sinar matahari atau kondisi alami selama 24–72 jam (Susanto, et al., 2025).

c. Pengolahan Mekanis (*mechanical processing*)

Bentuk pengolahan mekanis berbeda-beda antar metode produksi. Pada metode ortodoks, daun teh yang telah layu dimasukkan ke dalam mesin roller yang memutar dan menekan daun secara perlahan, mempertahankan daun yang relatif utuh sambil memecah sel-sel di permukaannya untuk melepaskan enzim dan memulai oksidasi. Penggilingan ortodoks dilakukan dalam beberapa siklus bertahap untuk menghasilkan berbagai ukuran partikel sesuai grade yang ditargetkan.

Pada metode CTC (*Crushing, Tearing, Curling*), daun teh melewati sepasang silinder bergerigi yang berputar berlawanan arah dengan kecepatan tinggi, menghancurkan, merobek, dan menggulung daun menjadi partikel kecil yang seragam dalam satu lintasan cepat. Hasilnya adalah partikel teh berukuran seragam yang mengoksidasi lebih cepat dan menghasilkan infus yang lebih kuat dan lebih pekat. Untuk teh hijau, tahap ini berupa pembentukan daun (*shaping/rolling*) setelah proses *fixation*, yang menentukan apakah teh hijau berbentuk jarum panjang, bola melingkar, atau lembaran datar; masing-masing gaya memiliki tradisi dan karakteristik penyeduhan yang berbeda.

d. Pengendalian oksidasi (*oxidation control*)

Pengendalian oksidasi enzimatis adalah tahap yang paling menentukan jenis teh apa yang akan dihasilkan dan sekaligus merupakan tahap yang paling sarat keterampilan artisanal. Oksidasi terjadi ketika senyawa polifenol (terutama katekin) dalam sel daun teh bersentuhan dengan oksigen di udara melalui bantuan enzim polifenol oksidase (PPO). Reaksi oksidasi mengubah katekin menjadi theaflavin dan thearubigin—dua senyawa yang bertanggung jawab atas warna merah-cokelat, rasa sepat (*astringency*), dan *body* (ketebalan rasa) khas teh hitam. Semakin lama oksidasi dibiarkan berlangsung, semakin gelap warna dan semakin kuat rasa teh yang dihasilkan.

Untuk teh hijau dan teh putih, oksidasi dihentikan sedini mungkin melalui proses pemanasan cepat (*fixation/kill-green*) yakni menggunakan metode pengukusan (*steaming*) khas Jepang atau penyangraian (*pan-firing*) khas Tiongkok. Untuk teh oolong, oksidasi dikendalikan secara parsial pada rentang 15–85% melalui serangkaian pengadukan (*shaking*) dan jeda yang bergantian, menghasilkan variasi rasa yang sangat luas dari floral-segar hingga *rich-roasted*. Untuk teh hitam, oksidasi dibiarkan berlangsung hingga 80–100% sebelum dihentikan melalui pengeringan bersuhu tinggi (BSIP, 2024).

e. Pengeringan (*drying/firing*)

Pengeringan merupakan tahap yang bersifat universal pada seluruh jenis. Setiap produk teh akhir harus dikeringkan hingga kadar air yang sangat rendah (2–5 persen) sebelum dapat disimpan dan dipasarkan. Pengeringan berfungsi ganda, yaitu untuk menghentikan oksidasi secara permanen dan mengeluarkan sisa air dari daun untuk mencegah pertumbuhan kapang dan bakteri selama penyimpanan. Metode pengeringan yang paling umum digunakan di perkebunan Indonesia adalah penggunaan mesin pengering berbahan bakar dengan aliran udara panas pada suhu 90–120°C selama 15–30 menit. Variasi dalam suhu dan durasi pengeringan dapat menghasilkan karakter rasa yang berbeda, seperti pengeringan pada suhu lebih tinggi menghasilkan teh dengan aroma "*roasted*" yang lebih terasa, sementara pengeringan pada suhu lebih rendah mempertahankan karakter aroma segar dan floral yang lebih halus (BSIP, 2024).

f. Sortasi, grading, dan pengemasan (*sorting, grading, and packing*)

Teh kering yang keluar dari mesin pengering melewati serangkaian proses sortasi mekanis, seperti pengayakan bertingkat, pemisahan densitas, dan pemisahan partikel asing untuk menghasilkan produk yang seragam dalam ukuran dan bebas dari kontaminan. Hasil sortasi menghasilkan berbagai *grade* (kelas mutu) yang diberi nama berdasarkan sistem penamaan internasional untuk teh hitam Ortodoks, dikenal *grade* OP (*Orange Pekoe*), BOP (*Broken Orange Pekoe*), BOPF (*Broken Orange Pekoe Fanning*), dan *Dust*; untuk teh hitam CTC dikenal *grade* BP (*Broken Pekoe*), PF (*Pekoe Fanning*), dan PD (*Pekoe Dust*). Pengemasan dilakukan dalam kemasan kedap udara untuk mencegah penyerapan kelembapan dan bau asing yang dapat merusak kualitas teh (PTPN I Regional 2, 2023).

Perancangan *Teascape Experience Center* menjadi wisata edukasi yang mewadahi informasi mengenai proses pengolahan teh. Pada *Teascape Experience Center*, tidak keseluruhan proses pengolahan diwadahi, hanya sebagian kecil saja, seperti pemetikan, pelayuan, sortasi, grading, dan packing. Keseluruhan proses produksi dan mesin yang digunakan pada proses pengolahan teh akan ditampilkan dalam ruang interaktif sebagai bentuk edukasi bagi pengunjung.

2.4 Experience Center Berbasis Teh

2.4.1 Definisi Experience Center

Experience center (pusat pengalaman) adalah suatu fasilitas yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman langsung, interaktif, dan imersif kepada pengunjung melalui keterlibatan pancaindra, emosi, serta partisipasi aktif dalam suatu aktivitas tertentu. *Experiencing architecture* merupakan pendekatan dalam arsitektur yang memandang ruang dan bangunan tidak hanya sebagai objek fisik yang dinikmati secara visual, tetapi sebagai medium untuk membentuk pengalaman pengguna secara utuh. Pengalaman tersebut muncul melalui hubungan antara manusia dan ruang yang melibatkan berbagai aspek, mulai dari persepsi indrawi, respons emosional, hingga pemaknaan secara intelektual. Arsitektur tidak hanya untuk dipandang, tetapi juga untuk dihuni dan dirasakan melalui seluruh indera. Konsep ini menjelaskan bahwa pengalaman arsitektur tidak terbatas pada aspek visual saja, melainkan juga mencakup dimensi fisik, emosional, dan kognitif

(Rasmussen, 1959). Gagasan tersebut berangkat dari pemahaman bahwa arsitektur dialami secara bertahap dan bersifat multisensorial.

a. Visual Experience

Pengalaman visual merupakan bentuk interaksi awal pengguna terhadap suatu bangunan. Elemen seperti bentuk, warna, pencahayaan, komposisi, dan bayangan berperan dalam membentuk persepsi serta kesan awal terhadap karakter ruang.

b. Physical Experience

Pengalaman fisik berkaitan dengan keterlibatan tubuh pengguna ketika bergerak dan beraktivitas dalam ruang. Menurut Steen Eiler Rasmussen, arsitektur dapat dipahami melalui pengalaman tubuh, yang meliputi skala ruang, tekstur material, bunyi yang dihasilkan saat bergerak, serta keterhubungan antarruang dalam suatu perjalanan.

c. Emotional Experience

Pengalaman emosional muncul melalui suasana yang dibentuk oleh suatu ruang dan dapat memengaruhi perasaan penggunanya. Peter Zumthor memperkenalkan konsep *atmosphere* sebagai kualitas suasana yang mampu menciptakan kesan dan perasaan tertentu ketika seseorang mengalami sebuah ruang.

d. Intellectual Experience

Pengalaman intelektual berkaitan dengan kemampuan pengguna dalam memahami dan memberikan interpretasi terhadap makna yang terkandung dalam arsitektur. Pemaknaan tersebut dapat terbentuk melalui pemahaman terhadap sejarah, simbol, konsep perancangan, serta keterkaitan bangunan dengan narasi budaya, ideologi, maupun persoalan sosial.

2.4.2 Fungsi dan Fasilitas Experience Center

Fungsi sebuah *experience center* dapat dikelompokkan ke dalam tiga lapisan yang saling mendukung, yaitu fungsi primer (inti pengalaman), fungsi sekunder (penunjang dan layanan), serta fungsi tersier (komersial dan keberlanjutan institusional). Ketiga lapisan ini harus hadir secara seimbang agar *experience center* dapat beroperasi sebagai ekosistem pariwisata yang mandiri, berkelanjutan, dan bernilai tinggi.

a. Fungsi Primer

Fungsi primer *experience center* adalah menciptakan pengalaman yang bermakna, imersif, dan transformatif bagi pengunjung. Fungsi primer mencakup empat dimensi yang saling mengisi. Pertama, fungsi edukasi (*educational function*) memberikan pengetahuan terstruktur. Pengetahuan ini disampaikan bukan melalui format belajar formal yang kaku, melainkan melalui narasi spasial yang tersemat dalam desain ruang, instalasi interaktif, dan panduan interpretatif yang menarik (Prasetyo & Nararais, 2023).

Kedua, fungsi partisipasi (*participatory function*) memungkinkan pengunjung terlibat secara aktif dalam pelatihan. Keterlibatan aktif pengunjung dalam aktivitas produksi meningkatkan kepuasan kunjungan secara signifikan dan memperpanjang rata-rata durasi tinggal hingga 47% dibandingkan dengan fasilitas wisata pasif. Ketiga, fungsi apresiasi (*appreciation function*) membangun kecintaan dan penghargaan melalui pengalaman estetika, ritual, dan storytelling. Keempat, fungsi konservasi (*conservation function*) melestarikan dan mewariskan pengetahuan.

b. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder mencakup seluruh layanan yang mendukung kenyamanan dan kepuasan pengunjung selama berwisata, sekaligus memperpanjang durasi kunjungan dan mendorong kunjungan ulang. Terdapat empat komponen fungsi sekunder yang esensial dalam *experience center*: (1) fungsi kuliner, yakni penyajian kuliner dalam suasana yang mencerminkan karakter kawasan; (2) fungsi informasi dan interpretasi, yakni penyediaan informasi melalui berbagai medium baik verbal, visual, dan digital yang dapat diakses pengunjung secara mandiri; (3) fungsi komersial ringan, yakni penjualan produk hasil produksi dan suvenir; serta (4) fungsi sosial, yakni penyediaan ruang-ruang komunal yang memfasilitasi interaksi antar pengunjung dan komunitas setempat.

c. Fungsi Tersier

Fungsi tersier adalah fungsi yang memastikan keberlanjutan operasional dan finansial fasilitas dalam jangka panjang. Ini mencakup fungsi penelitian dan pengembangan sebagai kolaborasi dengan institusi akademis dan lembaga penelitian untuk menghasilkan inovasi produk dan pengetahuan baru, fungsi event dan MICE (*Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions*) yang

memanfaatkan ruang-ruang fleksibel untuk penyelenggaraan acara, serta fungsi pemasaran produk lokal sebagai platform promosi bagi petani dan produsen kawasan setempat.

2.4.3 Fungsi dan Fasilitas Teascape Experience Center

Terdapat tiga fungsi utama yang diwadahi oleh *Teascape Experience Center*, yaitu fungsi edukasi, rekreasi, dan kolaborasi. Berikut adalah penjabaran mengenai fungsi dan fasilitas *Teascape Experience Center*.

a. Fungsi Edukasi

Berfungsi untuk mewadahi pembelajaran mengenai teh, mulai dari sejarah, proses pengolahan, hingga berbagai jenis teh.

- Museum teh
- Ruang interaktif
- Ruang workshop
- Ruang *tea testing*

b. Fungsi Rekreasi

Berfungsi sebagai ruang untuk menikmati lanskap perkebunan teh dan memberikan pengalaman wisata yang santai serta menyenangkan.

- *Tea play garden*
- *Viewing deck*
- *Glamping*
- *Boardwalk*
- *Amphitheater*

c. Fungsi Kolaborasi

Fungsinya untuk mewadahi interaksi sosial, kegiatan komunitas, serta pengembangan ekonomi lokal.

- *Multifunction hall*
- *Tea house*
- Restoran
- *Tea shop*

Berdasarkan aspek pariwisata, terdapat empat hal yang perlu dipenuhi pada *Teascape Experience Center*, yaitu *attraction*, *accessibility*, *amenities*, dan *ancillary service*. Berikut adalah fasilitas yang diperlukan sesuai dengan aspek tersebut.

a. *Attraction* (Daya Tarik)

Menjadi daya tarik dan alasan utama kunjungan dari *Teascape Experience Center* berupa pengalaman edukatif dan rekreasi berbasis lanskap perkebunan teh.

- Area perkebunan teh
- *Boardwalk*
- Museum teh
- Ruang interaktif
- Ruang *tea testing*
- Ruang *workshop*
- *Viewing deck*
- *Amphitheater*
- *Tea play garden*

b. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Merupakan kemudahan pencapaian dan pergerakan pengunjung menuju dan di dalam kawasan *Teascape Experience Center*.

- *Main entrance*
- *Drop off*
- Area parkir, baik roda dua maupun roda empat
- *Ramp*
- *Signage*

c. *Amenities* (Fasilitas Penunjang)

Merupakan fasilitas yang mendukung kenyamanan pengunjung selama berada di kawasan *Teascape Experience Center*.

- *Lodge*
- Mushola
- *Tea house*
- Restoran
- *Tea shop*

d. *Ancillary Service* (Layanan Pendukung)

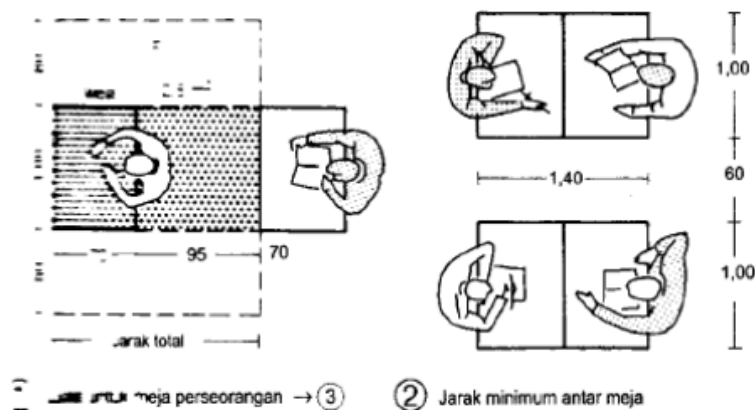
Merupakan fasilitas dan layanan tambahan yang mendukung keberlanjutan operasional kawasan *Teascape Experience Center*.

- ATM
- Kantor pengelola
- *Multifunction hall*
- Ruang utilitas
- Gudang

2.4.4 Standar Ruang Workshop

Penentuan dimensi ruang workshop didasarkan pada tiga variabel utama, yakni kapasitas peserta per sesi, jenis aktivitas yang diakomodasi (yang menentukan kebutuhan ruang per orang), dan standar sirkulasi dan keselamatan. Neufert (2012) menetapkan kebutuhan luas per orang untuk berbagai jenis ruang workshop sebagai berikut:

1. 2,0–2,5 m²/orang untuk workshop dengan meja kerja individual.
2. 3,0–4,0 m²/orang untuk workshop dengan aktivitas fisik yang lebih dinamis.
3. 5,0–6,0 m²/orang untuk laboratorium dengan peralatan khusus.



Gambar 2. 5 Standar Jarak Meja
Sumber: Neufert, 2002

2.4.5 Standar Toko, Tea House, dan Restoran

Toko produk dalam konteks *experience center* memiliki fungsi ganda sebagai gerai komersial yang menjual produk hasil produksi dan suvenir, sekaligus sebagai ruang edukasi dan branding yang memperkuat pesan utama fasilitas. Standar luas toko bergantung pada volume pengunjung dan target pendapatan. Untuk toko produk dengan kapasitas 20–30 pengunjung, luas minimum area display yang

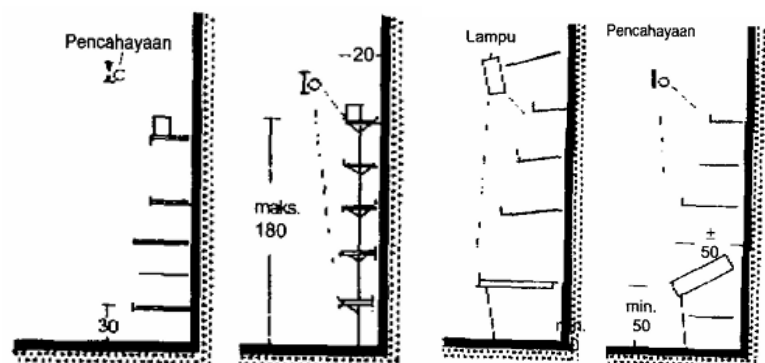
dibutuhkan adalah 36–54 m², ditambah area kasir dan gudang stok. Secara keseluruhan, luas toko produk yang direkomendasikan untuk *experience center* dengan 200–500 pengunjung per hari adalah 60–120 m² (netto), dengan rasio antara area display, sirkulasi, kasir, dan gudang belakang sebesar 60:20:5:15 (Neufert, 2002).

Tabel 2. 5 Standar dan Dimensi Toko

Zona dalam Toko	Fungsi	Luas (m ²)	Ketentuan Desain	Standar Acuan
Area display produk	Pameran dan penjualan , aksesoris, suvenir	36–72	Min. 1,5 m ² /pengunjung simultan; rak display maks. tinggi 180 cm untuk aksesibilitas visual	Neufert (2002)
Area kasir / counter	Transaksi pembelian, informasi produk	6–12	Min. 1 kasir per 50 pengunjung/jam; lebar counter 60–90 cm	Neufert (2002)
Zona tasting/sampling	Pencicipan produk sebelum pembelian	9–18	Min. 1 stasiun tasting per 15 m ² area display; dilengkapi sink	Neufert (2002)
Gudang / stok barang	Penyimpanan produk dan suvenir	9–18	15% dari total luas toko; ventilasi memadai, hindari paparan matahari langsung	Neufert (2002)
Area bungkus/kemas (wrapping)	Pengemasan produk dan hadiah	4–8	Meja kerja min. 80 cm tinggi, lebar 60 cm	Neufert (2002)

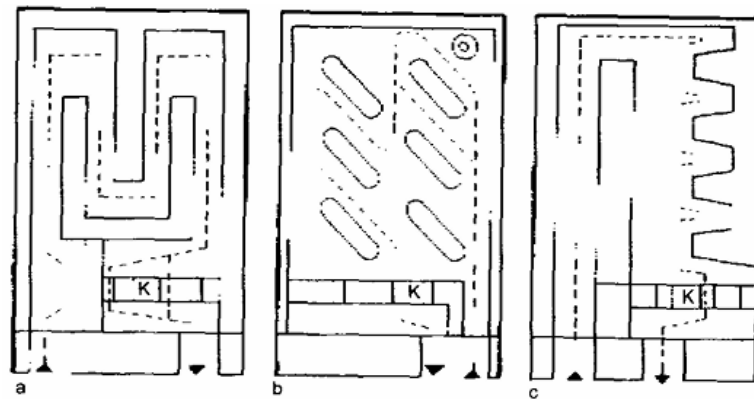
Sumber: ISP, 2018; Neufert, 2002; SCA, 2020

Dalam penataan ruang toko perlu memperhatikan mengenai peletakan rak untuk barang dagangan. Selain itu, alur sirkulasi pengunjung juga perlu diperhatikan agar semua barang dagangan dapat terlihat dengan baik oleh pengunjung. Berikut adalah standar untuk rak barang dagangan dan alur sirkulasi pengunjung toko.



Gambar 2. 6 Standar Rak Dagang dan Pilihan Bebas

Sumber: Neufert, 2002



Gambar 2. 7 Alur Sirkulasi pada Toko
Sumber: Neufert, 2002

Tea house dan restoran menjadi ruang puncak dari alur pengalaman, tempat di mana pengunjung dapat menikmati makanan dalam suasana yang mencerminkan kualitas, kedalaman, dan keindahan yang telah mereka pelajari sepanjang kunjungan. Kapasitas dan luas *tea house* dan restoran dihitung berdasarkan proyeksi jumlah pengunjung harian yang ingin menikmati layanan teh. Dengan asumsi 30–40 persen dari total pengunjung harian (200–500 orang) memanfaatkan *tea house* dan restoran dan rata-rata durasi penggunaan 45–60 menit per kunjungan, kapasitas yang dibutuhkan adalah 24–67 kursi. Neufert (2012) menetapkan standar luas per kursi untuk restoran dan kafe kelas menengah ke atas sebesar 1,5–2,0 m²/kursi (termasuk area meja dan sirkulasi), sehingga luas minimum area makan (dining area) adalah 36–134 m². Dengan penambahan dapur, toilet, dan ruang servis, total luas *tea house* yang direkomendasikan adalah 100–250 m² (Neufert, 2012).

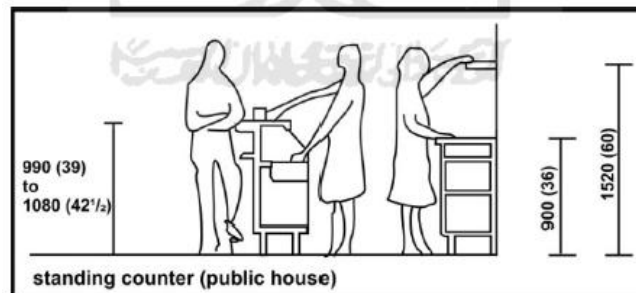
Tabel 2. 6 Standar dan Dimensi Tea house dan Restoran

Zona dalam Tea House	Fungsi	Luas (m ²)	Standar Kapasitas	Standar Acuan
Dining area (ruang makan)	Menikmati makanan dan minuman	54–134	30–67 kursi; 1,5–2,0 m ² /kursi	Neufert (2012)
Ceremony room	Sesi ceremony privat / semi-privat	12–24	4–8 orang per sesi; min. 1,5 m ² /orang	Neufert (2012)
Bar/brewing station	Penyeduhan teh dan persiapan menu	12–20	1 barista per 20 kursi; min. 1,5 m per station	Neufert (2012)
Dapur (kitchen)	Persiapan makanan dan minuman	20–40	30–40% dari luas dining area	Permenkes 1098/2003
Gudang bahan makanan	Penyimpanan teh, bahan baku	6–12	10–15% dari luas dapur; suhu terkontrol 15–20°C untuk teh	BPOM RI (2020)

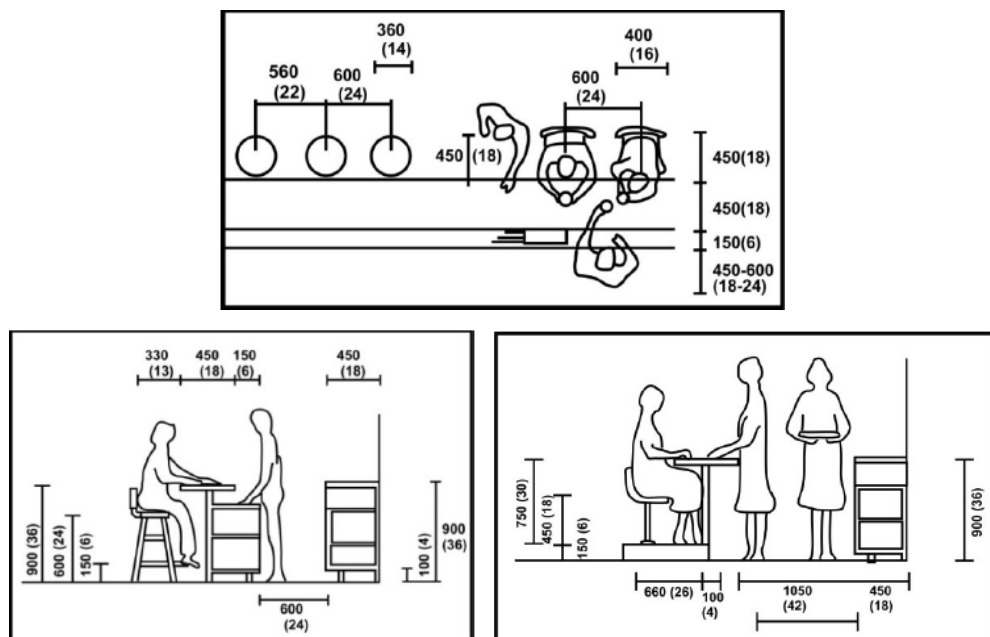
Zona dalam Tea House	Fungsi	Luas (m ²)	Standar Kapasitas	Standar Acuan
Area outdoor / teras	Menikmati makanan dengan view lanskap sekitar	20–60	Opsional; shelter dari hujan; 1,5 m ² /kursi	Neufert (2012)

Sumber: Penulis, 2026

Sirkulasi menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan dalam penataan teahouse dan restoran. Sirkulasi merupakan jalur pergerakan yang menghubungkan berbagai bagian dalam suatu bangunan atau ruang. Keberadaan sirkulasi berkaitan dengan pola aktivitas pengguna serta berfungsi mengarahkan pergerakan melalui jalur yang telah direncanakan, baik di dalam bangunan maupun pada tapak. Berikut adalah beberapa standar yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi ruang.

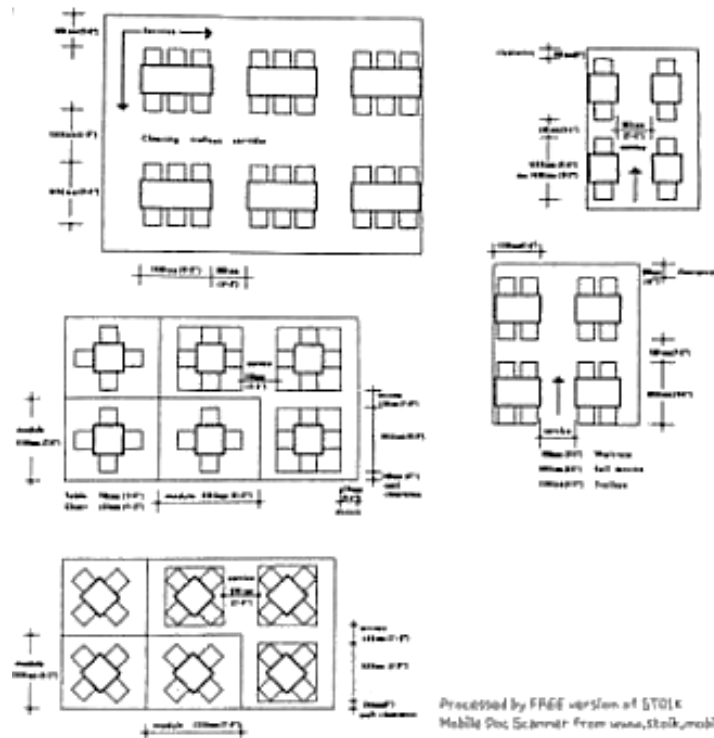


Gambar 2. 8 Standar Sirkulasi pada Standing Counter
Sumber: Lawson, 1994



Gambar 2. 9 Standar Sirkulasi pada Seating Counter
Sumber: Lawson, 1994

Selain itu, dalam mendesain suatu Tea house dan restoran, layout meja dan kursi sangat berpengaruh terhadap kapasitas yang dapat diwadahi dalam ruang tersebut. Berikut adalah standar untuk sirkulasi pada penataan meja dan kursi Tea house dan restoran.



Gambar 2. 10 Standar Penataan Meja
Sumber: Lawson, 1994

2.4.6 Standar Museum dan Ruang Interaktif *Experience Center*

Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2020) menetapkan bahwa ruang pameran publik harus memiliki ketinggian langit-langit minimum 3,5 meter untuk memastikan sirkulasi udara yang memadai dan keleluasaan pandang terhadap objek pameran berukuran besar. Untuk *experience center* yang menampilkan instalasi interaktif skala manusia, ketinggian langit-langit yang direkomendasikan adalah 4,0–5,0 meter.

Desain ruang pameran yang optimal mengalokasikan 40%–50% dari total luas lantai untuk konten pameran, 20%–25% untuk sirkulasi dan area pengunjung, 15%–20% untuk fasilitas pendukung, dan 10%–15% untuk utilitas, gudang, dan *back-of-house*. Untuk *experience center* berbasis aktivitas seperti workshop dan laboratorium, alokasi untuk area sirkulasi dan aktivitas dinaikkan menjadi 30–35% guna mengakomodasi pergerakan pengunjung yang lebih dinamis (ICOM, 2022).

Tabel 2. 7 Standar Dimensi Museum dan Ruang Interaktif

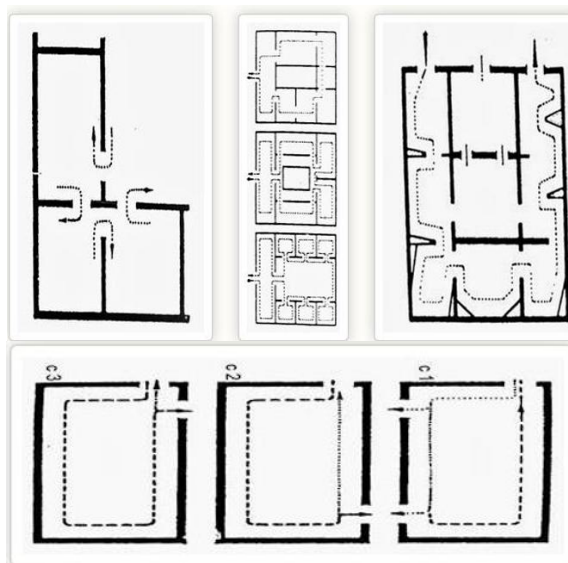
Jenis Ruang	Luas Min. (m ²)	Tinggi Min. (m)	Kapasitas/m ²	Standar Acuan
Ruang pameran permanen	150–300	3,5–5,0	1 orang / 3,5 m ²	ICOM (2022)
Ruang pameran temporer	80–200	3,5–4,5	1 orang / 3,5 m ²	ICOM (2022)
Studio workshop	50–100	2,8–3,5	1 orang / 4,0 m ²	Neufert (2002)
Ruang interaktif	60–120	3,0–4,0	1 orang / 1,2 m ²	Neufert (2002)

Sumber: Penulis, 2026

Terdapat juga beberapa aspek yang perlu dipenuhi pada suatu museum atau ruang pamer sebagai berikut.

1. Sirkulasi dan Pembagian Ruang

Sirkulasi yang baik adalah sirkulasi yang dapat dicapai di seluruh ruang pamer dan dapat dibaca oleh pengunjungnya dengan jelas. Pintu-pintu pada ruang pamer seharusnya memperhatikan “exit attraction”.



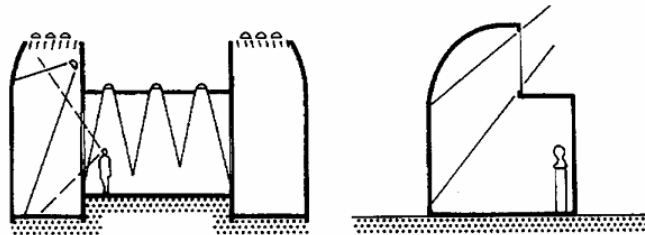
Gambar 2. 11 Contoh Sirkulasi Ruang Pamer

Sumber: Neufert Data Arsitek, 2012

2. Pencahayaan

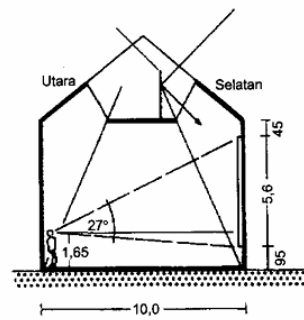
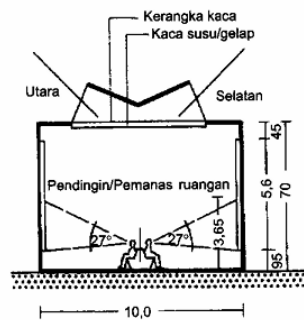
Terdapat dua jenis pencahayaan yang dapat diterapkan pada ruang pamer, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Terdapat beberapa aspek pada pencahayaan yang perlu diperhatikan untuk suatu ruang pamer, yaitu sebagai berikut.

- Warna cahaya
- Iluminasi dan tingkat penerangan
- Posisi dan arah pencahayaan: terdapat lima posisi pencahayaan yang dapat diterapkan, yaitu *uplight*, *downlight*, *backlight*, *sidelight*, dan *frontlight*.
- Sudut pencahayaan perlu diperhatikan untuk benda yang dipamerkan agar tidak mengurangi nilai estetika pada benda tersebut.



③ Karakter dari museum historis yang alami

④ Pada sebagian ruang yang terkena sinar, Sinar bermutu yang diperkuat



⑤ Penerangan yang baik

⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

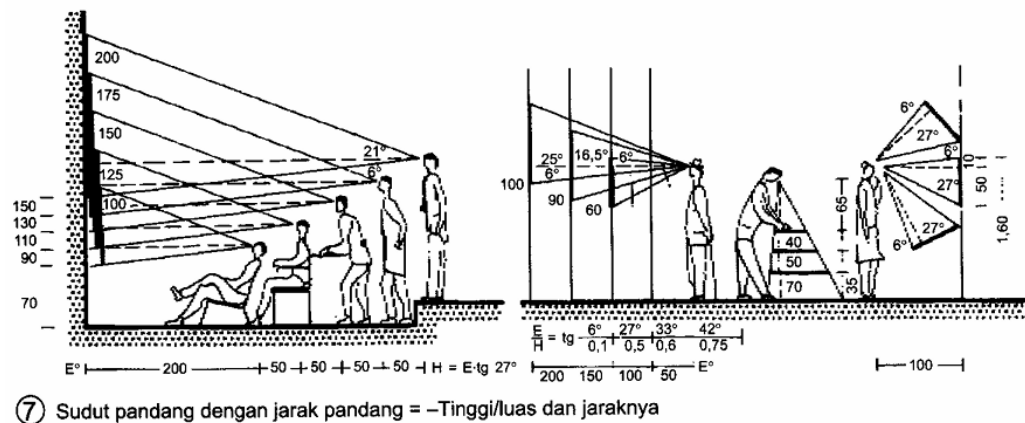
Gambar 2. 12 Contoh Pencahayaan Ruang Pamer
Sumber: Neufert Data Arsitek, 2002

3. Penghawaan

Ruang pamer perlu memperhatikan sirkulasi udara di dalam ruangan, sebab hal tersebut memengaruhi barang koleksi. Pada ruang pamer, suhu yang disarankan adalah 16–24 °C. Untuk ruangan yang tidak menggunakan penghawaan buatan, perlu memperhatikan ventilasi silang untuk menjaga sirkulasi udara pada ruang pamer. Perlu adanya penyelesaian penghawaan ruang dengan luas dan besaran ruang pamer.

4. Sarana Ruang Pamer

Hal utama pada ruang pamer adalah display. Display berfungsi untuk melindungi benda pamer, tempat peletakan cahaya buatan, dan sering kali digunakan untuk membatasi ruang. Display dapat berupa dinding, panel, vitrin, atau pedestal.



Gambar 2. 13 Contoh Pencahayaan Ruang Pamer
Sumber: Neufert Data Arsitek, 2012

2.4.7 Alur Pengunjung

Teascape Experience Center dirancang bukan hanya sebagai tempat wisata, tetapi juga digunakan sebagai perjalanan edukasi. Setiap pengunjung yang mengunjungi *Tea Experience Center* diharapkan mampu mengikuti alur pengunjung sebagai berikut.

- 1) Fase pertama adalah edukasi historis di museum untuk memberikan pemahaman dan makna bagi pengunjung mengenai seluruh pengalaman yang akan dilalui. Pada fase ini, penting untuk membangun “frame of reference” baru untuk para pengunjung, sehingga pengunjung memahami bukan hanya “apa” yang mereka lihat, tetapi juga “mengapa” dan “bagaimana” hal itu berhubungan dengan mereka. Durasi ideal untuk kunjungan ke museum dan ruang pameran adalah 30-60 menit.
- 2) Fase kedua adalah observasi di perkebunan teh sehingga pengunjung dapat merasakan langsung pengalaman berada di hamparan perkebunan teh serta memetik teh di perkebunan. Fase observasi juga merupakan fase yang paling kuat dalam membangun komponen afektif edu-vacation: rasa cinta, apresiasi, dan kepedulian terhadap teh sebagai tanaman, sebagai sistem produksi, dan sebagai warisan budaya. Durasi ideal untuk fase observasi pada perkebunan teh adalah 45-60 menit.
- 3) Fase ketiga adalah workshop pengolahan teh sebagai bentuk partisipasi aktif bagi pengunjung. Pengunjung mendapatkan kesempatan untuk melakukan sendiri apa yang selama ini hanya mereka ketahui sebagai konsumen, yaitu mengolah dan menyeduh teh. Pengunjung yang mengikuti workshop akan

menilai pengalaman kunjungan lebih besar dibandingkan dengan yang tidak mengikuti, sehingga lebih besar kecenderungan untuk berkunjung kembali. Durasi ideal untuk workshop 1-2 jam untuk workshop sehari, sedangkan umumnya workshop teh memerlukan waktu 1-3 hari.

- 4) Fase keempat adalah apresiasi produk sebagai penutup dari alur kunjungan *Teascape Experience Center*. Pengunjung yang telah belajar tentang perbedaan grade teh, memetik pucuk sendiri, dan mengolah teh dengan tangan mereka sendiri, kini memilih produk teh di tea shop dan restoran bukan sebagai konsumen awam yang memilih berdasarkan harga atau kemasan, melainkan sebagai konsumen teredukasi yang memilih berdasarkan pemahaman nyata tentang kualitas.

2.5 Konsep Edu-vacation

2.5.1 Definisi Konsep Edu-vacation

Edu-vacation merupakan gabungan dari kata *education* dan *vacation* yang merepresentasikan aktivitas rekreasi dengan pengalaman pembelajaran yang bermakna dalam satu kesatuan. *Edu-vacation* adalah bentuk wisata di mana komponen pendidikan dan komponen rekreasi memiliki bobot yang setara dan tidak dapat dipisahkan, bukan pendidikan yang diselingi hiburan, bukan pula hiburan yang ditambahi muatan edukasi, melainkan fungsi keduanya yang berjalan beriringan. Holdnak dan Holland (1996) mengidentifikasi empat komponen inti *edu-vacation*: (1) kognitif (pemahaman konseptual) berupa transfer pengetahuan terstruktur tentang objek wisata, (2) psikomotor (keterampilan praktis) berupa pelatihan keterampilan praktis, (3) afektif (perubahan sikap dan apresiasi) berupa pembentukan sikap positif dan apresiasi terhadap objek edukasi, dan (4) rekreatif (kesenangan dan hiburan). Keempat komponen harus hadir secara seimbang agar *edu-vacation* tidak berubah menjadi kelas formal yang kaku, melainkan tetap mempertahankan esensinya sebagai perjalanan yang menyenangkan.

2.5.2 Implementasi Konsep Edu-vacation pada Bangunan

Implementasi konsep *edu-vacation* dalam desain arsitektur menuntut kehadiran beberapa zona fungsional yang terprogram dan saling terintegrasi dalam satu narasi spasial. Arsitektur bukan sekadar wadah program *edu-vacation*, melainkan media aktif yang menciptakan dan memfasilitasi pengalaman belajar-

berekreasi tersebut. Rancangan ruang yang mendukung *edu-vacation* harus memenuhi kriteria, seperti keterkaitan tinggi antara ruang edukasi dan ruang rekreasi, fleksibilitas ruang yang memungkinkan berbagai format kegiatan (presentasi, demonstrasi, workshop, diskusi), koneksi visual dan fisik yang kuat antara ruang indoor dengan lingkungan alam di luar, dan kualitas sensoris ruang yang mendukung keterlibatan multi-indra pengunjung. Menurut Prasetyo dan Nararais (2023), terdapat enam prinsip desain spasial yang perlu diterapkan secara terpadu dalam bangunan *edu-vacation* sebagai berikut.

1. Naratif Spasial (*Spatial Narrative*)

Urutan dan hierarki ruang harus membentuk “cerita” di mana setiap ruang merupakan babak dalam narasi yang membangun pemahaman pengunjung secara bertahap.

2. Keterbukaan Visual (*Visual Connectivity*)

Bangunan dengan konsep *edu-vacation* perlu memaksimalkan koneksi visual antara ruang interior dengan lanskap di sekitarnya sebagai bentuk edukasi yang selalu hadir dalam jangkauan pandangan pengunjung.

3. Fleksibilitas Program (*Programmatic Flexibility*)

Ruang-ruang utama dirancang untuk mampu mengakomodasi berbagai mode pembelajaran tanpa memerlukan perubahan struktural, seperti individual self-guided tour, kelompok guided tour, small group workshop, maupun acara komunitas.

4. Integrasi Multisensori (*Multisensory Integration*)

Bangunan dengan konsep *edu-vacation* yang efektif dapat merancang pengalaman yang melibatkan seluruh pancaindra secara bersamaan.

5. Gradasi Privasi dan Keintiman (*Privacy Gradient*)

Bangunan *edu-vacation* perlu menyediakan spektrum ruang dari publik, semi-privat, dan privat, sebagai bentuk zoning ruang.

6. Identitas Tempat (*Sense of Place*)

Seluruh elemen desain, seperti material bangunan, tipologi atap, orientasi massa, hingga interior, harus mencerminkan kawasan sekitar, sehingga bangunan tidak dapat dipindahkan ke konteks lain tanpa kehilangan makna esensialnya (Thania & Purwantiasning, 2020).

2.6 Arsitektur Kontekstual

2.6.1 Definisi Arsitektur Kontekstual

Menurut Thania dan Purwantiasning (2020), arsitektur kontekstual merupakan pendekatan perancangan yang mempertimbangkan serta menghargai karakter lingkungan sekitar, baik dalam aspek fisik maupun nonfisik. Sejalan dengan hal tersebut, Brolin (1980) menjelaskan bahwa kontekstualisme bertujuan menghasilkan rancangan yang tidak bersifat berdiri sendiri, melainkan memiliki keterkaitan dan memberikan respons terhadap lingkungan di sekitarnya. Kontekstual dalam arsitektur dapat dilihat dalam dua kelompok, yaitu kontras dan harmonis (Brolin, 1980).

1. Kontras merupakan salah satu strategi desain yang dapat memberikan pengaruh kuat terhadap karakter suatu rancangan. Penerapan kontras yang tepat mampu menciptakan titik fokus sekaligus memperkuat identitas visual suatu kawasan. Sebaliknya, penggunaan kontras yang tidak terarah dan berlebihan dapat mengganggu keselarasan visual serta menimbulkan kesan yang tidak teratur.
2. Harmonis atau selaras merupakan strategi perancangan yang bertujuan menciptakan kesesuaian antara bangunan baru dengan lingkungan yang telah ada. Pendekatan ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakter dan konteks kawasan, sehingga bangunan baru dapat berintegrasi dengan bangunan maupun lingkungan sekitarnya sekaligus mempertahankan nilai dan tradisi yang telah berkembang.

Arsitektur kontekstual menekankan terciptanya keselarasan antara bangunan baru dengan bangunan yang telah ada di sekitarnya. Tujuan utama arsitektur kontekstual adalah menciptakan hubungan yang selaras antara bangunan baru dan bangunan eksisting, sehingga menghasilkan komposisi kawasan yang simpatik, baik dari segi visual maupun secara keseluruhan.

2.6.2 Ciri Arsitektur Kontekstual

Terdapat kriteria yang mendasari penerapan arsitektur kontekstual sehingga dapat dijadikan sebagai pertimbangan antara bangunan baru dengan lingkungan di sekitarnya (Bentley, 1985). Terdapat tujuh kriteria yang dimaksud, yaitu

1. *Permeability*, merupakan kemudahan sirkulasi dan akses.
2. *Variety*, merupakan keberagaman fungsi bangunan pada suatu lingkungan.

3. *Legibility*, merupakan kemudahan dalam identifikasi bangunan serta orientasi.
4. *Robustness*, merupakan ruang-ruang temporal.
5. *Richness*, merupakan kekayaan material.
6. *Visual appropriateness*, merupakan bentuk fisik yang mudah diidentifikasi sesuai fungsinya.
7. *Personalization*, merupakan keterlibatan partisipasi antara komunitas dan Masyarakat.

Menurut Brolin (1980) terdapat empat ciri-ciri arsitektur kontekstual, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengambil pola desain dari bangunan sekitar
- b. Dapat mengikuti bentukan dari bangunan sekitar
- c. Mengambil warna, tekstur, material, ataupun mengikuti fungsi dari bangunan eksisting
- d. Mengabstraksi bentukan sekitar ke bangunan kita sehingga terlihat kontras namun masih tetap selaras



Gambar 2. 14 Falling Water House

Sumber: <https://www.golaurelhighlands.com/listing/frank-lloyd-wrights-fallingwater%C2%AE/179/>, 2026

Berikut adalah ringkasan sederhana mengenai beberapa jenis pendekatan yang dilakukan dalam proses penerapan pendekatan arsitektur kontekstual beserta elemen-elemen yang memengaruhinya.

Tabel 2. 8 Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Macam-macam Pendekatan Arsitektur Kontekstual	Indikator Arsitektur Kontekstual
<i>Nature</i> (pendekatan alam)	Spesifikasi Site

Macam-macam Pendekatan Arsitektur Kontekstual	Indikator Arsitektur Kontekstual
<i>Cultural respect</i> (pendekatan budaya)	Iklim Alam
	Fungsi
	Budaya
<i>Physical respect</i> (pendekatan fisik bangunan)	Material
	Fasad
	Bentuk
<i>Urban context</i> (pendekatan urban)	Skala
	<i>Urban Context</i> (Harmoni/Kontras)

Sumber: Widian & Handoko, 2019

2.7 Studi Preseden Teascape Experience Center

2.7.1 BOH Visitor Center, Cameron Highlands, Malaysia

BOH Visitor Centre merupakan bangunan yang akan memberikan kesempatan kepada pengunjung perkebunan untuk melihat dan mengapresiasi lanskap. Bangunan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan pemilik dan operator untuk mencapai target penjualan tertentu, tetapi juga untuk menampung kedai teh yang ada dan meningkatkan fasilitas pengunjung. BOH Visitor Centre menerapkan konsep *linear path narrative* atau sebuah jalur tunggal sepanjang ± 160 m yang menghubungkan titik kedatangan di atas bukit hingga pabrik teh aktif berusia lebih dari 80 tahun di ujung lintasan. Program fasilitas mencakup kafe teh ikonik J.A.'s Balcony dengan teras kantilever 20 kaki (± 6 m) melayang di atas hamparan kebun teh, kafe Tristan's Terrace (Fase 2) dengan panorama 360°, jalur interpretasi lima tahap produksi teh (pelayuan, penggulungan, fermentasi, pengeringan, sortasi), tur pabrik aktif dengan peralatan asli era 1935, serta toko produk teh BOH.



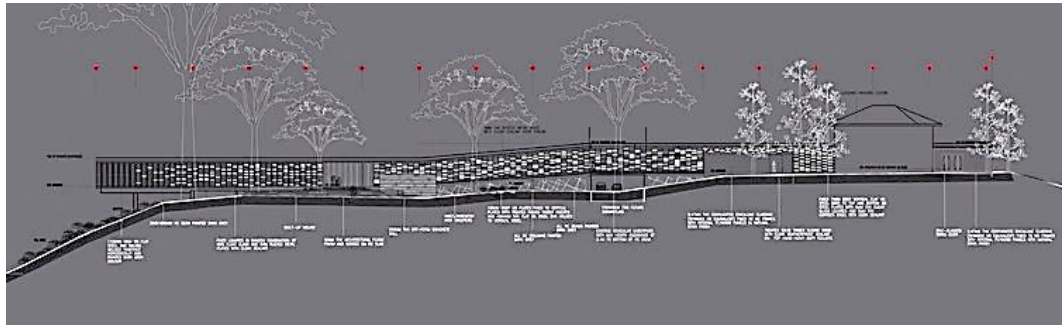
Gambar 2. 15 BOH Visitor Centre

Sumber: <https://www.archdaily.com/6062/boh-visitor-center-zlg-design/> , 2026

Tabel 2. 9 Data BOH Visitor Center

Aspek	Keterangan
Nama Proyek	BOH Sungei Palas Tea Centre (BOH Visitor Centre)
Lokasi	Sungei Palas, Cameron Highlands, Pahang, Malaysia
Arsitek	ZLG Design (Suzanne Zeidler)
Tahun	2005–2006 (Fase 1) + ekspansi Fase 2
Luas Tapak	12.168 m ² Luas Terbangun: 1.234 m ²
Topografi	±1.500 mdpl
Konteks	Perkebunan teh BOH dan wisata edukasi teh

Sumber: ArchDaily, 2026



Gambar 2. 16 BOH Visitor Centre

Sumber: <https://www.archdaily.com/6062/boh-visitor-center-zlg-design/> , 2026

Keunggulan utama desain BOH Visitor Centre adalah strategi "*no cut-and-fill, elevated*" (ZLG Design, 2006): bangunan diangkat di atas tanah sebagai struktur linear tanpa satu pun galian pada tapak berbukit, sehingga topografi asli perkebunan terjaga sepenuhnya. Pohon-pohon eksisting dipertahankan dengan membangun pelat lantai dan atap di sekelilingnya (*tree-through construction*). Material dominan mencakup beton bertekstur kayu, bambu, batang kayu alami, dan seng berlubang, kombinasi yang menciptakan karakter kontemporer namun organik dengan lanskap perkebunan.

2.7.2 Tea Museum Shizuoka

Tea Museum Shizuoka, yang secara resmi bernama Fujinokuni Cha-no-Miyako Museum, merupakan museum teh prefektural yang dikelola oleh Pemerintah Prefektur Shizuoka, Jepang. Museum ini berlokasi di Kanaya, Kota Shimada, di atas Dataran Tinggi Makinohara, kawasan perkebunan teh terluas di Jepang yang menyumbang lebih dari 40% dari total produksi teh hijau nasional. Museum berdiri pada ketinggian sekitar 200 meter di atas permukaan laut dengan latar panorama Gunung Fuji di kejauhan, menjadikannya salah satu tea experience center dengan nilai lanskap paling dramatis di dunia (Tea Museum Shizuoka, 2018).



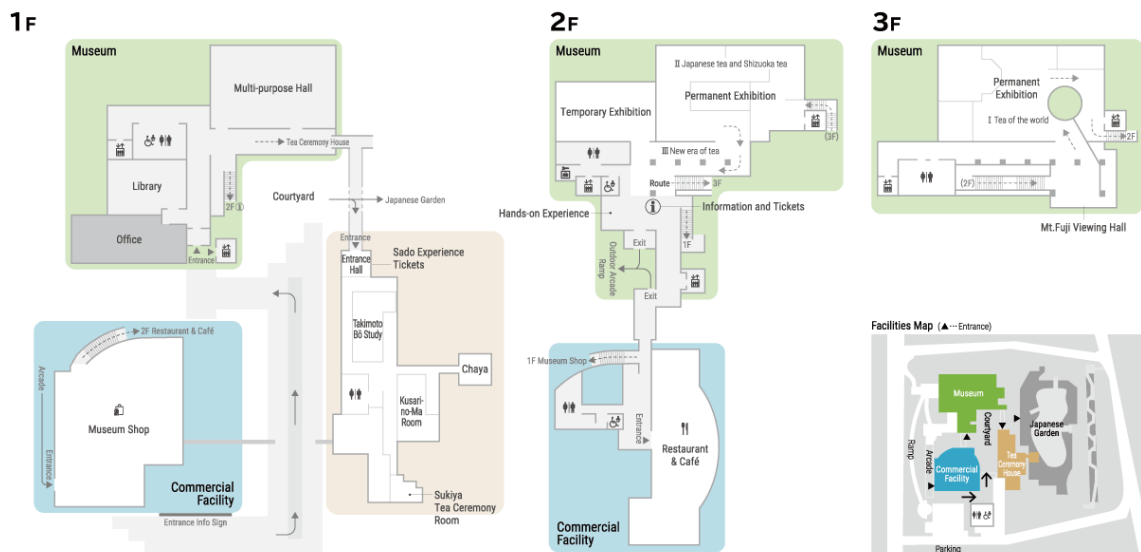
Gambar 2. 17 Tea Museum Shizuoka
Sumber: https://tea-museum.jp/index_en.html, 2026

Tabel 2. 10 Data Tea Museum Shizuoka

Aspek	Keterangan
Nama Proyek	Fujinokuni Cha-no-Miyako Museum/ Tea Museum, Shizuoka
Lokasi	Kanaya, Kota Shimada, Prefektur Shizuoka, Jepang
Arsitek	Enshu Kobori
Tahun	1995 (Ocha-no-Sato); renovasi 2016–2018; dibuka ulang Maret 2018
Luas Tapak	3 Ha
Topografi	±200 mdpl; Dataran Tinggi Makinohara; panorama Gunung Fuji dan hamparan kebun teh
Konteks	Museum teh dan workshop pengolahan teh

Sumber: https://tea-museum.jp/index_en.html, 2026

Fasilitas ini merupakan hasil renovasi menyeluruh dari World Tea Museum (Ocha-no-Sato) yang didirikan oleh Pemerintah Kota Shimada pada 1995. Setelah dialihkelolakan ke Prefektur Shizuoka pada 2016 dan menjalani proses renovasi selama dua tahun, museum dibuka kembali pada Maret 2018 dengan nama baru sebagai bagian dari program "*Tea Capital Shizuoka Concept*" yang dirumuskan pada 2014, sebuah program ambisius prefektur untuk meningkatkan citra dan daya saing teh Shizuoka di pasar domestik dan global. Isao Kumakura, sejarawan terkemuka Jepang, ditunjuk sebagai direktur pertama museum yang baru (OCHATIMES, 2025).



Gambar 2. 18 Denah Tea Museum Shizuoka
Sumber: https://tea-museum.jp/index_en.html, 2026

Tata letak kawasan terbagi menjadi dua zona yang saling melengkapi. Zona kontemporer berupa bangunan museum utama tiga lantai dan zona tradisional berupa taman Jepang formal dan rumah teh Shoumukurou. Keduanya dihubungkan oleh courtyard terbuka yang dirancang oleh desainer taman Kazuyuki Ishihara, menciptakan transisi elegan antara dunia modern dan tradisi teh Jepang. Rumah teh yang berdiri di dalam taman merupakan reproduksi desain maestro teh Kobori Enshu (daimyo dan ahli teh era Edo, abad ke-17), sementara taman sendiri merupakan reproduksi Taman Timur Istana Sento Gosho, taman peristirahatan Kaisar Go-Mizunoo (1611–1629) di Kyoto, memberikan kedalaman historis yang sangat tinggi pada pengalaman outdoor di kawasan (Japan Experience, 2024). Pengunjung memasuki rumah teh dengan menyeberangi jembatan kayu di atas kolam, yang secara simbolis merupakan transisi dari dunia modern ke dunia teh tradisional.

2.7.3 Rumah Atsiri Indonesia

Rumah Atsiri Indonesia adalah tujuan wisata yang terintegrasi penuh dengan taman aromatik, fasilitas laboratorium/penelitian, rumah produksi, pusat pelatihan, museum, restoran, toko, dan fasilitas MICE butik. Desa Plumbon dipilih sebagai lokasi tapak karena potensi alamnya yang sesuai dengan penanaman bahan baku minyak atsiri, seperti serai. Sumber air yang penting untuk proses penyulingan juga tersedia dalam jumlah besar dari sungai di dekatnya.



Gambar 2. 19 Rumah Atsiri Indonesia

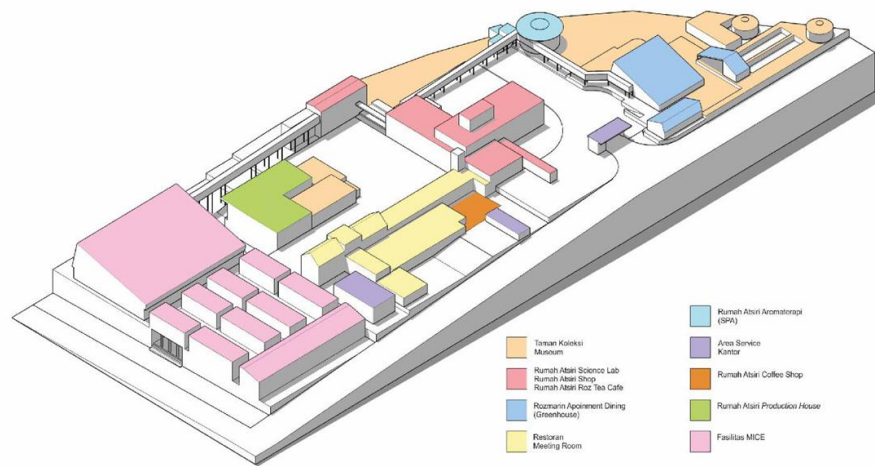
Sumber: <https://validnews.id/kultura/rumah-atsiri-indonesia-dari-pabrik-hingga-wisata-edukasi/> , 2026

Tabel 2. 11 Data Rumah Atsiri Indonesia

Aspek	Keterangan
Nama Proyek	Rumah Atsiri Indonesia
Lokasi	Jl. Watusambang, Plumbon, Tawangmangu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah
Arsitek	Timtiga + Studio-Kita
Tahun	Konstruksi dimulai 2015; dibuka untuk umum Mei 2018; Fase 2 selesai 2020
Luas Tapak	2,5 Ha
Luas Bangunan	Fase 1: 9.745 m ² ; Fase 2: 8.910 m ² ; Total ±18.655 m ² (4 lantai)
Topografi	750 mdpl
Konteks	Wisata edukasi mengenai tanaman aromatik yang mewadahi potensi lingkungan sekitarnya

Sumber: <https://www.rumahatsiri.com/> , 2026

Rumah Atsiri menjadi salah satu contoh transformasi bangunan industri yang berhasil dialihfungsikan menjadi ruang baru dengan konsep yang lebih ramah lingkungan dan berkelanjutan. Melalui pendekatan kontekstual serta penerapan material modern yang hemat energi, bangunan ini memperlihatkan bahwa nilai sejarah dan aspek fungsional dapat diselaraskan secara harmonis dalam perancangan arsitektur.



Gambar 2. 20 Rumah Atsiri Indonesia
Sumber: <https://www.rumahatsiri.com/> , 2026

Rumah Atsiri menunjukkan penerapan adaptasi bangunan industri untuk fungsi baru yang lebih berkelanjutan dan berorientasi pada lingkungan. Perpaduan pendekatan kontekstual dengan pemanfaatan material modern yang efisien energi memperlihatkan bahwa nilai historis bangunan dapat tetap dipertahankan sekaligus disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi arsitektur masa kini.

2.7.4 Komparasi Preseden Bangunan *Experience Center*

Dari studi preseden bangunan *experience center*, berikut adalah komparasi antara ketiga preseden serta ide gagasan untuk *Teascope Experience Center*.

Tabel 2. 12 Komparasi Studi Preseden

Aspek	BOH Visitor Centre	Tea Museum Shizuoka	Rumah Atsiri Indonesia	Ide Gagasan Teascope
Luas Tapak	12.168 m ² luas terbangun 1.234 m ²	3 Ha	2,5 Ha	±2,2-3,2 Ha
Topografi Tapak	±1.500 mdpl	±2000 mdpl	±750 mdpl	±1.626 mdpl
Fungsi Utama	Wisata edukasi untuk memperkenalkan sejarah, budaya, dan proses pembuatan teh	Museum teh sebagai bentuk edukasi mengenai produksi dan sejarah teh	Pusat penelitian botani dan destinasi wisata edukatif yang berfokus pada minyak atsiri	Rekreasi, edukasi, dan workshop untuk memperkenalkan sejarah, budaya, dan proses pembuatan teh.
Fungsi Pendukung	Teras untuk menikmati lanskap perkebunan teh	Taman dan rumah teh	Glamping dan workshop	Tea house dan restoran, tea shop, dan lodge
Pendekatan Desain	Modern kontekstual,	Pendekatan ekologis dengan tapak sekitar	Hasil revitalisasi	Pendekatan arsitektur kontekstual

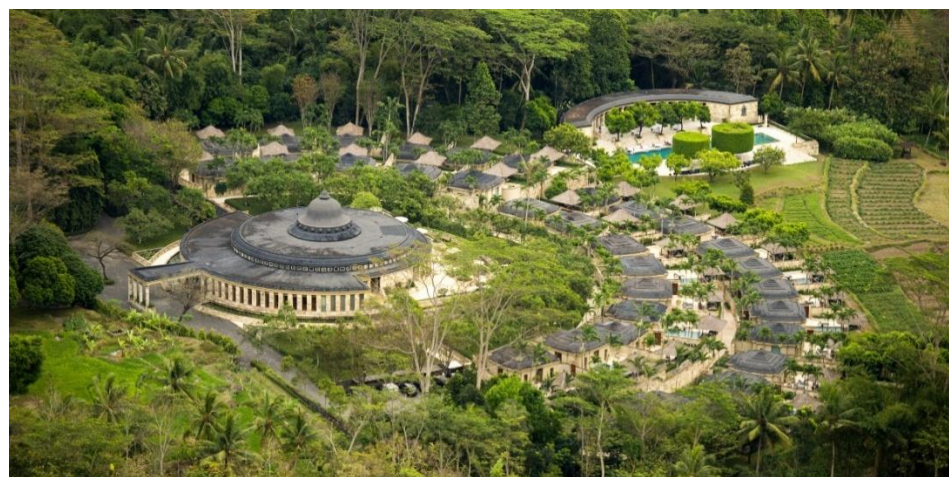
Aspek	BOH Visitor Centre	Tea Museum Shizuoka	Rumah Atsiri Indonesia	Ide Gagasan Teascape
	elevated, no cut-and-fill		dengan konsep ekologis	
Integrasi Lanskap	Teras kantilever di atas kebun teh	Berada di perkebunan teh	Berada di sekitar perkebunan minyak atsiri	Berada di perkebunan teh dengan view lanskap perkebunan teh
Material Dominan	Beton tekstur kayu, bambu, dan seng	Struktur kayu dan panel kaca	Baja, kayu, dan besi	Bambu, beton, dan panel kaca

Sumber: Analisis Penulis, 2026

2.8 Studi Preseden Arsitektur Kontekstual

2.8.1 Amanjiwo Resort, Borobudur, Jawa Tengah

Amanjiwo merupakan salah satu resor dengan penerapan arsitektur kontekstual yang paling konsisten di Indonesia. Arsitek Ed Tuttle menerapkan strategi yang jarang: seluruh geometri bangunan secara langsung mengacu pada Candi Borobudur. Tiga puluh enam suite tersusun dalam dua lengkungan simetris yang mengikuti topografi alami lereng Bukit Menoreh tanpa cut-and-fill besar-besaran, menciptakan tata massa organis yang menyerupai amfiteater menghadap Borobudur. Penggunaan satu material lokal dominan berupa batu kapur putih Jogja memberikan kohesi visual yang kuat pada seluruh kawasan.



Gambar 2. 21 Amanjiwo Resort

Sumber: <https://www.aman.com/id/resorts/amanjiwo/> ,2026

Tabel 2. 13 Data Amanjiwo Resort

Aspek	Keterangan
Nama Proyek	Amanjiwo Resort
Lokasi	Desa Majaksingi, Borobudur, Magelang, Jawa Tengah

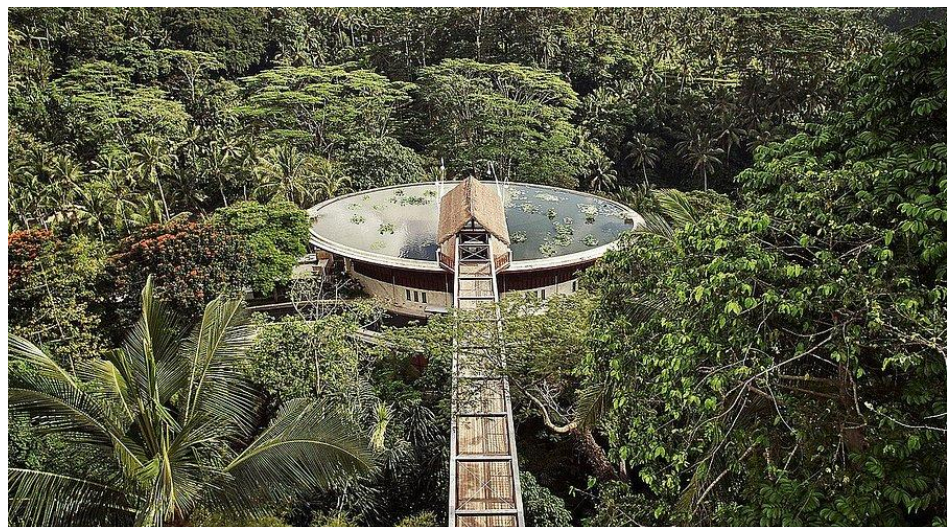
Aspek	Keterangan
Arsitek	Ed Tuttle
Tahun	1992 (beroperasi tanpa perubahan bentuk signifikan hingga kini)
Topografi	Lereng Bukit Menoreh, menghadap Candi Borobudur (UNESCO), dikelilingi sawah berteras
Konteks	Batu kapur putih Jogja, batu lava Merapi, kayu sungkai, batik, dan ikat Jawa

Sumber: <https://www.aman.com/id/resorts/amanjiwo/> , 2026

Konteks kultural direspons melalui program budaya aktif kuliah etnografi oleh antropolog residen, kelas aksara Jawa, ritual spa berbasis tradisi Jawa, dan kuliner Jawa autentik dalam mangkuk kuningan tradisional. Program ini secara langsung memparalelkan konsep edu-vacation yang hendak diterapkan di mana wisatawan tidak sekadar menikmati keindahan tetapi juga mendalami nilai kultural kawasan.

2.8.2 Four Seasons Resort Bali, Sayan, Ubud, Bali

Four Seasons Sayan merepresentasikan salah satu interpretasi kontekstualisme paling dramatis di Asia. Arsitek John Heah menghadapi tapak ekstrem dengan lereng curam $>40^\circ$ di atas lembah Ayung. Solusi yang dipilih bukan meratakan tapak, melainkan merayakannya; bangunan utama dirancang sebagai suspended rice bowl atau struktur lingkaran melayang di atas kanopi hutan. Vila-vila tersusun mengikuti kemiringan lereng, masing-masing dengan kolam renang pribadi menghadap langsung ke lembah. Material organis (kayu gelap, batu, kain ikat Bali) menciptakan transisi visual yang mulus antara bangunan dan hutan lembah.



Gambar 2. 22 Four Seasons Resort Bali

Sumber: https://www.tripadvisor.com/Hotel_Review-g2209545-d301883-Reviews-Four_Seasons_Resort_Bali_At_Sayan-Sayan_Ubud_Gianyar_Regency_Bali.html/ , 2026

Tabel 2. 14 Data Four Seasons Resort Bali

Aspek	Keterangan
Nama Proyek	Four Seasons Resort Bali at Sayan
Lokasi	Lembah Sungai Ayung, Ubud, Bali
Arsitek	John Heah (1998); interior refresh HBA 2026
Tahun	1998
Topografi	300 mdpl
Konteks	Lereng curam lembah Sungai Ayung (kemiringan $>40^\circ$), hutan tropis lebat, sawah berteras

Sumber: <https://www.fourseasons.com/sayan/>, 2026

2.8.3 Komparasi Preseden Bangunan Arsitektur Kontekstual

Dari studi preseden bangunan dengan pendekatan arsitektur kontekstual, berikut adalah komparasi antara kedua preseden serta ide gagasan untuk *Teascape Experience Center*.

Tabel 2. 15 Komparasi Studi Preseden

Aspek	Amanjiwo Reost	Four Seasons Resort Bali Sayan	Ide Gagasan Teascape
Topografi Tapak	Lahan berkontur dan berundak dengan view Candi Borobudur	Berada di atas Lembah Ayung, tepat di tepi Sungai Ayung	Lahan berkontur dengan lanskap perkebunan teh dengan ketinggian 1626 mdpl
Fungsi Utama	Resort dan hotel	Resort dan hotel	Experience center; rekreasi, edukasi, dan workshop
Fungsi Pendukung	Spa paviliun, restoran, dan aktivitas kebudayaan	restoran, rekreasi alam, dan aktivitas kebudayaan	Lodge, Tea house dan restoran, dan tea shop
Pendekatan Kontekstual	Harmoni historis (geometri Borobudur)	Harmoni topografis (massa ikuti lereng curam)	Harmoni topografis dan historis
Integrasi Lanskap	Dua lengkungan mengikuti lereng	Suspended structure di atas lereng curam	Bangunan mengikuti kontur sekitar dan lanskap perkebunan teh
Material Dominan	Batu kapur Jogja, batu lava Merapi	Kayu tropis gelap, batu, ikat Bali	Bambu, beton, dan panel kaca

Sumber: Penulis, 2026

2.9 Parameter dan Indikator Desain

2.9.1 Parameter dan Indikator Bangunan *Experience Center*

Berikut merupakan parameter dan indikator yang harus dicapai untuk mengukur sejauh mana bangunan ini dapat dikatakan sebagai bangunan *experience center* yang berfokus pada kualitas pengalaman, kelengkapan program wisata edukatif, dan efektivitas ruang dalam mendukung alur pembelajaran pengunjung.

Tabel 2. 16 Parameter dan Indikator

No	Parameter	Indikator Pencapaian
1	Kelengkapan program <i>education</i>	b. Zona rekreasi c. Zona edukasi d. Zona kolaboratif
2	Kualitas pengalaman	Alur kunjungan yang dapat memenuhi pengalaman pengunjung a. Edukasi historis b. Observasi perkebunan c. Workshop pengolahan d. Apresiasi produk
3	Aksesibilitas dan inklusivitas	a. Tersedia jalur masuk keluar-masuk b. Tersedia drop-off c. Sirkulasi yang jelas antar bangunan d. Tersedia ramp untuk lansia dan disabilitas
4	Integrasi visual dengan lanskap sekitar	a. Koneksi visual antara interior dan eksterior b. Penggunaan bukaan menghadap lanskap sekitar
5	Kapasitas ruang	a. Ruang publik dapat menampung semua pengguna bangunan b. Tersedia ruang untuk pengunjung umum, peserta workshop, dan pengelola
6	Ketersediaan fasilitas pendukung	a. Tersedia ruang keamanan b. Tersedia ruang musala c. Tersedia ruang parkir

Sumber: Penulis, 2026

2.9.2 Parameter dan Indikator Bangunan Arsitektur Kontekstual

Berikut merupakan parameter dan indikator yang harus dicapai untuk mengukur sejauh mana bangunan ini dapat dikatakan sebagai bangunan dengan pendekatan arsitektur kontekstual yang berfokus pada kualitas respons desain terhadap konteks sekitarnya.

Tabel 2. 17 Parameter dan Indikator

No	Parameter	Indikator Pencapaian
1	Kontekstualitas Massa	a. Tataan massa yang menyesuaikan dengan kontur tapak b. Ketinggian bangunan yang disesuaikan dengan bangunan sekitarnya c. Orientasi bangunan
2	Penggunaan Material Lokal	a. Penggunaan material bambu dan kayu b. Gabungan antara material bambu dan beton
3	Desain Pasif	a. Penerapan <i>cross ventilation</i> untuk penghawaan yang baik b. Terpenuhinya bukaan untuk pencahayaan
4	Minimalisasi Gangguan Tapak	a. Meminimalisasi cut and fill pada tapak b. <i>elevated structure</i> pada zona lereng curam
5	Identitas Tempat	a. Representasi lokasi sekitar b. Karakter khas perkebunan teh c. Karakter khas kebudayaan Sunda

Sumber: Penulis, 2026