

UPT Perpustakaan & Pusat Layanan Digital UMS

Teascape Experience Center Berbasis Edu-Vacation dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Ciwidey, Band...

 NAILA ZAHWA NUWAYYAR_D300220075

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:148018813

Submission Date

Aug 12, 2026, 10:13 AM GMT+7

Download Date

Aug 12, 2026, 10:19 AM GMT+7

File Name

KPA NAILA ZAHWA NUWAYYAR_D300220075.pdf

File Size

6.3 MB

107 Pages

22,148 Words

136,532 Characters

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 13%  Internet sources
- 2%  Publications
- 12%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 13% Internet sources
- 2% Publications
- 12% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
2	Internet	bappelitbangda.bandungkab.go.id	<1%
3	Internet	www.scribd.com	<1%
4	Student papers	Universitas Jenderal Achmad Yani on 2025-08-07	<1%
5	Internet	dspace.uil.ac.id	<1%
6	Internet	e-journal.uajy.ac.id	<1%
7	Internet	bappeda.jabarprov.go.id	<1%
8	Internet	ppid.bandungkab.go.id	<1%
9	Internet	www.coursehero.com	<1%
10	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2025-07-28	<1%
11	Student papers	Universitas Islam Indonesia on 2025-06-26	<1%

12	Internet	elibrary.unikom.ac.id	<1%
13	Internet	zdocs.pub	<1%
14	Internet	docobook.com	<1%
15	Internet	repository.upnjatim.ac.id	<1%
16	Student papers	Korea National University of Transportation on 2020-03-30	<1%
17	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-04-30	<1%
18	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-08-03	<1%
19	Student papers	Universitas Multimedia Nusantara on 2026-07-14	<1%
20	Student papers	Universitas Muhammadiyah Jakarta on 2026-08-11	<1%
21	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-08-04	<1%
22	Internet	peraturan.bpk.go.id	<1%
23	Internet	eproceeding.itenas.ac.id	<1%
24	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2026-07-16	<1%
25	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-04-29	<1%

26	Internet	ml.scribd.com	<1%
27	Internet	www.katolikana.com	<1%
28	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-08-03	<1%
29	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2026-07-14	<1%
30	Student papers	Universitas Bengkulu on 2024-05-06	<1%
31	Student papers	Universitas Islam Bandung on 2026-07-10	<1%
32	Internet	ajisbjis.blogspot.com	<1%
33	Internet	www.kabarbisnis.com	<1%
34	Student papers	Universitas Jambi on 2026-05-11	<1%
35	Internet	jabar.antaranews.com	<1%
36	Internet	digilib.ptdisttd.net	<1%
37	Internet	eprints2.undip.ac.id	<1%
38	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-08-03	<1%
39	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-24	<1%

40	Internet	www.tribunnewswiki.com	<1%
41	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang on 2025-06-04	<1%
42	Internet	journal.wima.ac.id	<1%
43	Internet	123dok.com	<1%
44	Student papers	Acknowledge Education Pty Ltd on 2023-04-27	<1%
45	Publication	Mohammad Nur Alim Jusuf, Vierta Ramlan Tallei, Elvie Fatmah Mokodongan. "Asr...	<1%
46	Student papers	Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan on 2026-01-18	<1%
47	Student papers	Universitas Merdeka Malang on 2021-08-05	<1%
48	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2024-04-24	<1%
49	Student papers	itera on 2021-07-23	<1%
50	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2020-06-27	<1%
51	Internet	tanamanindustri.bsip.pertanian.go.id	<1%
52	Internet	www.archdaily.com	<1%
53	Student papers	Politeknik Negeri Bandung on 2025-06-05	<1%

54	Student papers	Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2026-04-29	<1%
55	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2023-10-13	<1%
56	Internet	id.scribd.com	<1%
57	Internet	ekon.go.id	<1%
58	Student papers	Lambung Mangkurat University on 2018-06-06	<1%
59	Student papers	Udayana University on 2018-01-23	<1%
60	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2016-04-29	<1%
61	Student papers	Universitas Papua on 2025-11-05	<1%
62	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2018-12-16	<1%
63	Student papers	Universitas Warmadewa on 2019-12-24	<1%
64	Internet	journal.unpad.ac.id	<1%
65	Internet	mediadelegasi.id	<1%
66	Publication	Arif Hidayat, Tati Ernawati. "METODE KLASIFIKASI ALGORITMA CONVOLUTIONAL ...	<1%
67	Student papers	Lambung Mangkurat University on 2026-07-13	<1%

68	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2024-04-08	<1%
69	Internet	nintahasibuan.wordpress.com	<1%
70	Internet	www.hobiwisata.com	<1%
71	Student papers	Sriwijaya University on 2020-06-10	<1%
72	Internet	repo.bunghatta.ac.id	<1%
73	Internet	www.caraprofesor.com	<1%
74	Internet	www.reportworld.co.kr	<1%
75	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2022-03-25	<1%
76	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2017-06-07	<1%
77	Internet	docplayer.info	<1%
78	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
79	Student papers	University of Technology, Sydney on 2025-07-25	<1%
80	Internet	himatipan.ftip.unpad.ac.id	<1%
81	Internet	media.neliti.com	<1%

82	Internet	www.himedik.com	<1%
83	Internet	www.slideshare.net	<1%
84	Internet	yonulis.com	<1%
85	Student papers	FAKULTAS TEKNIK on 2026-07-28	<1%
86	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part IV on 2021-03-18	<1%
87	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2020-01-06	<1%
88	Student papers	Universitas Jenderal Soedirman on 2019-02-08	<1%
89	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-04-29	<1%
90	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2026-06-10	<1%
91	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2018-03-20	<1%
92	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
93	Internet	repository.upi.edu	<1%
94	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2025-08-08	<1%
95	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2026-07-14	<1%

96	Student papers	Udayana University on 2020-03-31	<1%
97	Student papers	Universitas Bangka Belitung on 2021-07-12	<1%
98	Student papers	Universitas Pelita Harapan	<1%
99	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2019-02-07	<1%
100	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2020-06-20	<1%
101	Internet	alomeskuvokulfoldon.hu	<1%
102	Internet	eprints.umpo.ac.id	<1%
103	Internet	es.scribd.com	<1%
104	Internet	forum.upbatam.ac.id	<1%
105	Internet	ibnumajjah.wordpress.com	<1%
106	Internet	nusantaraknowledge.blogspot.com	<1%
107	Internet	repository.unisba.ac.id	<1%
108	Internet	sejarah-negara.com	<1%
109	Publication	"Handbook of Tourism and Hospitality Marketing in Indonesia", Springer Science ...	<1%

110	Publication	Devita Satya Lestari. "EVALUASI KINERJA INSTALASI PENGOLAHAN AIR LIMBAH D...	<1%
111	Student papers	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-10-06	<1%
112	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur on 2021-07-07	<1%
113	Student papers	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2025-07-30	<1%
114	Student papers	Politeknik Negeri Bandung on 2017-06-20	<1%
115	Student papers	Trinity College Dublin on 2019-07-17	<1%
116	Student papers	Udayana University on 2021-05-05	<1%
117	Student papers	Udayana University on 2022-08-05	<1%
118	Student papers	Unika Soegijapranata on 2015-08-13	<1%
119	Student papers	Universitas Diponegoro on 2025-06-02	<1%
120	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-04-14	<1%
121	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2018-09-21	<1%
122	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2019-09-13	<1%
123	Student papers	Universitas Warmadewa on 2021-02-02	<1%

124	Internet	blogdomoisepaulino.blogspot.com	<1%
125	Internet	doaj.org	<1%
126	Internet	doc.edu.vn	<1%
127	Internet	eprints.pktj.ac.id	<1%
128	Internet	fr.scribd.com	<1%
129	Internet	id.123dok.com	<1%
130	Internet	id.berita.yahoo.com	<1%
131	Internet	p3m.ppb.ac.id	<1%
132	Internet	prosiding.pnj.ac.id	<1%
133	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
134	Internet	www.kompasiana.com	<1%
135	Publication	Aprin Sulistyani, Arief Syaifullah, Mr. Kusmiarto. "Penyajian Informasi Spasial Per..."	<1%
136	Student papers	Badan PPSPM Kesehatan Kementerian Kesehatan on 2025-09-14	<1%
137	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah on 2025-08-19	<1%

138	Publication	Mohammad Jufri Salam, Beby Sintia Dewi Banteng, Ria Selfiyani Bahrun. "Revitali...	<1%
139	Student papers	Politeknik Negeri Bandung on 2018-08-06	<1%
140	Student papers	Politeknik Pariwisata NHI Bandung on 2026-04-29	<1%
141	Student papers	Universitas Islam Bandung on 2025-11-05	<1%
142	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2017-04-03	<1%
143	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-08-04	<1%
144	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2025-08-04	<1%
145	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-08-21	<1%
146	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-02	<1%
147	Student papers	Universitas Samudra on 2020-04-20	<1%
148	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2017-06-12	<1%
149	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2017-11-30	<1%
150	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2026-06-24	<1%
151	Internet	apindojabar.or.id	<1%

152	Internet	cari-kos.com	<1%
153	Internet	datadosen.com	<1%
154	Internet	ejournal.unsrat.ac.id	<1%
155	Internet	himatan.ilmutanah.unpad.ac.id	<1%
156	Student papers	iGroup on 2013-06-17	<1%
157	Student papers	iGroup on 2014-04-23	<1%
158	Internet	kanjuruhanpress.unikama.ac.id	<1%
159	Internet	kominfo.jatimprov.go.id	<1%
160	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
161	Internet	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id	<1%
162	Internet	repositori.usu.ac.id	<1%
163	Internet	repository.its.ac.id	<1%
164	Internet	text-id.123dok.com	<1%
165	Internet	www.intanschools.org	<1%

166	Internet	www.tourismvaganza.com	<1%
167	Internet	www.wisatadigarut.com	<1%
168	Student papers	Politeknik Negeri Bandung on 2017-07-26	<1%
169	Student papers	UM Surabaya on 2025-07-18	<1%
170	Student papers	Universitas Diponegoro on 2017-03-18	<1%
171	Student papers	Universitas Diponegoro on 2026-03-26	<1%
172	Student papers	Universitas Islam Malang on 2021-04-21	<1%
173	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-02	<1%
174	Internet	doku.pub	<1%
175	Student papers	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-10-03	<1%
176	Student papers	Lambung Mangkurat University on 2026-07-14	<1%
177	Student papers	Politeknik STIA LAN on 2022-05-31	<1%
178	Student papers	Sriwijaya University on 2020-06-10	<1%
179	Student papers	Trisakti University on 2026-07-30	<1%

180

Student papers

Universitas Djuanda on 2025-11-18

<1%

181

Internet

adoc.pub

<1%

182

Internet

www.tripadvisor.com.au

<1%

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 memiliki 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.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Judul dari laporan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) adalah “*Teascape Experience Center* Berbasis *Edu-Vacation* dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Ciwidey, Bandung”. Berdasarkan judul tersebut, makna dari setiap kata yang digunakan dalam penyusunan dapat dijelaskan sebagai berikut:

<i>Teascape</i>	<i>Teascape</i> merupakan istilah yang terbentuk dari penggabungan kata <i>tea</i> dan <i>landscape</i>, yang masing-masing berarti “teh” dan “lanskap”. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2026), teh merupakan tanaman berbentuk pohon kecil yang memiliki daun berbentuk jorong atau bulat telur dan pucuknya dapat diolah melalui proses pelayuan serta pengeringan untuk menghasilkan minuman. Sementara itu, lanskap merujuk pada penataan ruang luar bangunan untuk membentuk atau mengatur pemandangan alam, yang secara lebih luas dapat dimaknai sebagai bentang lahan atau bentang alam. Dengan demikian, <i>Teascape</i> dapat dipahami sebagai konsep yang menghubungkan komoditas teh dengan karakter lanskap sebagai satu kesatuan dalam perancangan. Maka, <i>teascape</i> dapat dimaknai sebagai bentang lanskap yang terbentuk dari keberadaan perkebunan teh beserta elemen lingkungan, aktivitas, dan pengalaman ruang yang berkaitan dengan budidaya serta pemanfaatan tanaman teh dalam suatu kawasan perkebunan.
<i>Experience Center</i>	<i>Experience center</i> merupakan gabungan dari dua kata, yaitu <i>experience</i> dan <i>center</i>. Definisi <i>experience</i> (pengalaman) menurut Lamongi (2018) adalah peristiwa-peristiwa pribadi yang terjadi karena adanya stimulus tertentu. Sedangkan kata <i>center</i> berarti sebuah bangunan atau tempat yang digunakan untuk tujuan atau kegiatan tertentu. Maka, <i>experience center</i> atau pusat pengalaman adalah suatu ruang yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman langsung, interaktif, dan imersif kepada pengunjung melalui keterlibatan pancaindra, emosi, serta

	partisipasi aktif dalam suatu aktivitas tertentu. <i>Experience center</i> berfungsi sebagai ruang pembelajaran dan eksplorasi yang dirancang untuk membentuk pengalaman ruang.
Edu-vacation	<i>Edu-vacation</i> merupakan gabungan dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu <i>education</i> yang berarti pendidikan dan <i>vacation</i> yang berarti liburan. Dapat disimpulkan bahwa <i>edu-vacation</i> adalah suatu konsep wisata yang menggabungkan unsur rekreasi dengan pembelajaran, sehingga pengunjung tidak hanya berlibur, tetapi juga memperoleh pembelajaran dan pengalaman yang edukatif.
Arsitektur Kontekstual	Arsitektur kontekstual merupakan pendekatan perancangan yang mempertimbangkan dan menghargai karakter lingkungan sekitar, baik dalam aspek fisik maupun nonfisik, sebagai bagian dari pembentukan desain arsitektur (Septian & Purwantiasning, 2021). Pendekatan kontekstual berupaya menghasilkan arsitektur yang tidak berdiri secara terpisah, tetapi memiliki keterkaitan dan memberikan kontribusi terhadap lingkungan di sekitarnya. Arsitektur kontekstual adalah pendekatan perancangan bangunan yang secara sistematis merespons konteks fisik (topografi, vegetasi, dan iklim), kultural (tradisi dan kebudayaan), dan visual (skala, warna, dan material bangunan) lingkungan sekitarnya.
Kawasan Ciwidey	Ciwidey terletak pada 107° 14'–107° 56' Bujur Timur dan 6° 49'–7° 18' Lintang Selatan, sedangkan berdasarkan topografinya, sebagian besar wilayah di Kecamatan Ciwidey merupakan pegunungan atau daerah perbukitan (Kawasan Bandung Selatan) dengan ketinggian di atas permukaan laut bervariasi dari 1.100 m sampai 1.200 m. Wilayah selatan Kabupaten Bandung yang merujuk pada Kecamatan Pasirjambu, Ciwidey, dan Rancabali (Pacira) merupakan kawasan wisata sekaligus konservasi yang tengah berkembang pesat dengan jumlah kunjungan wisatawan mencapai sekitar tujuh juta orang per tahun. Objek-objek wisata andalan kawasan ini meliputi Kawah Putih (kawah vulkanik di ketinggian 2.430 mdpl), Situ Patenggang (danau vulkanik 12 hektar di 1.600 mdpl), Ranca Upas (215 hektar di 1.700 mdpl), perkebunan teh

	Rancabali, serta berbagai kebun stroberi dan camping ground (Wikipedia, 2026).
--	--

1 Berdasarkan pengertian dari setiap komponen kata yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa “*Teascape Experience Center* Berbasis *Edu-Vacation* dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Ciwidey, Bandung” merupakan perancangan kawasan wisata yang menggabungkan unsur rekreasi dan pembelajaran dengan pendekatan arsitektur yang menerapkan prinsip integrasi lanskap alam, penggunaan material ramah lingkungan, dan sistem infrastruktur hijau guna menciptakan lingkungan wisata yang harmonis dalam ekosistem perkebunan teh di Kawasan Ciwidey, Bandung. Juga dengan penerapan pendekatan arsitektur yang responsif terhadap kondisi topografi, iklim, budaya, dan karakter visual kawasan Ciwidey. Perancangan kawasan ini diharapkan mampu mempromosikan kembali teh nasional dengan menjadi destinasi wisata unggulan, serta membudayakan perkebunan teh sekitar secara berkelanjutan.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Dinamika Komoditas Teh Nasional

57 Potensi pasar teh produksi Indonesia tersebar luas di berbagai negara. Pada tahun 2021, teh Indonesia diekspor ke 62 negara, dengan pangsa pasar terbesar adalah Malaysia (13,12%), Rusia (12,63%), dan Australia (10,32%). Hal ini menunjukkan bahwa teh Indonesia memiliki daya saing di pasar global (ANTARANEWS, 2022).

51 Meskipun memiliki potensi besar dan menjadi bagian dari budaya Indonesia, industri teh nasional saat ini menghadapi berbagai tantangan. Luas area perkebunan teh di Indonesia mengalami tren penurunan sepanjang periode 2006–2021 (BPS, 2024). Kondisi ini dipengaruhi oleh alih fungsi lahan ke komoditas lain yang dinilai lebih menguntungkan secara ekonomi. Salah satu contohnya terjadi di PTPN IV Perkebunan Marjandi, Sumatera Utara, yang mengubah sebagian lahan perkebunan teh menjadi perkebunan kelapa sawit. Pada tahun 2006, luas perkebunan teh tercatat sebesar 139.390 hektare, sedangkan pada tahun 2021 luasnya menurun menjadi 112.053 hektare. Hal ini dapat disimpulkan bahwa luas areal perkebunan teh di Indonesia dalam kurun waktu 15 tahun menurun sebesar 19,61%. Kurangnya tenaga kerja juga dapat menjadi faktor berkurangnya perkebunan teh di Indonesia

karena petani lebih memilih mengalihkan lahan perkebunan menjadi area dengan komoditas yang tidak membutuhkan banyak tenaga kerja.

Menurunnya luas areal tanam teh secara berkelanjutan turut berdampak pada penurunan jumlah produksi teh nasional. Produksi teh Indonesia dalam dua dekade terakhir menunjukkan tren menurun, yaitu dari 165.000 ton pada tahun 2002 menjadi 122.700 ton pada tahun 2023 (BPS, 2024). Selain itu, tingkat konsumsi teh masyarakat juga mengalami penurunan yang cukup besar. Perubahan pola konsumsi akibat pengaruh globalisasi menjadi salah satu faktor utama penyebab kondisi tersebut. Generasi muda saat ini cenderung beralih pada berbagai jenis minuman baru sebagai substitusi yang dianggap lebih menarik dan diminati (BRMP, 2025). Selama periode 2006–2021, konsumsi teh di Indonesia tercatat menurun hingga 49,28%. Penurunan paling tajam terjadi pada tahun 2015.

1.2.2 Perkebunan Teh di Kawasan Ciwidey

Ciwidey merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Bandung yang berada di bagian selatan Kota Bandung. Wilayah ini termasuk dalam kawasan agropolitan yang mencakup tiga kecamatan, yaitu Kecamatan Rancabali, Kecamatan Pasirjambu, dan Kecamatan Ciwidey (Wikipedia, 2026). Secara umum, Kawasan Agropolitan Ciwidey memiliki potensi utama pada sektor pertanian dan peternakan. Pada sektor pertanian, wilayah ini berkembang dalam komoditas tanaman pangan serta budidaya tanaman perkebunan teh.

Jawa Barat sebagai sentra utama perkebunan teh nasional memiliki luas perkebunan sebesar 86.976 hektar atau sekitar 77,62% dari total luas perkebunan teh nasional. Sejalan dengan itu, produksi teh Jawa Barat juga menjadi yang tertinggi secara nasional, yaitu sebesar 89.218 ton atau sekitar 68,78% dari total produksi teh di Indonesia pada tahun 2021 (EKON, 2022). Salah satu kawasan di Jawa Barat yang memiliki perkebunan teh terbesar adalah kawasan Ciwidey, lebih tepatnya di Kecamatan Rancabali.

Perkebunan Teh Rancabali merupakan kawasan perkebunan yang berada di Kecamatan Ciwidey, Kabupaten Bandung. Lokasinya terletak sekitar 50 km di sebelah selatan Kota Bandung dengan ketinggian kurang lebih 1.628 meter di atas permukaan laut. Kawasan ini memiliki suhu udara berkisar antara 16°C dan 26°C, sehingga mendukung pertumbuhan tanaman teh secara optimal.

69

Perkebunan Teh Rancabali juga berada tidak jauh dari destinasi wisata Kawah Putih dan kawasan bumi perkemahan Ranca Upas. Selain itu, kawasan ini dilengkapi dengan pabrik pengolahan teh jenis CTC dan ortodoks yang menghasilkan teh serta kina berkualitas unggulan di wilayah Bandung Selatan.

1.2.3 Pengembangan Wisata Edukasi di Kawasan Ciwidey

85

Kawasan Ciwidey di wilayah selatan Kabupaten Bandung merupakan salah satu destinasi wisata alam unggulan di Jawa Barat yang memiliki berbagai potensi lanskap seperti kawasan pegunungan, danau, serta perkebunan. Destinasi wisata seperti Kawah Putih, Situ Patenggang, dan kawasan perkebunan teh menjadikan wilayah ini sebagai salah satu tujuan wisata populer bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Data pemerintah Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan terus mengalami peningkatan, dari sekitar 3,88 juta wisatawan pada tahun 2021 menjadi lebih dari 7,7 juta wisatawan pada tahun 2024, yang menunjukkan bahwa sektor pariwisata memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan di kawasan ini.

46

125

132

157

164

88

Seiring dengan perkembangan pariwisata tersebut, muncul kebutuhan untuk menghadirkan bentuk wisata yang tidak hanya berorientasi pada rekreasi, tetapi juga memberikan nilai edukasi bagi pengunjung. Konsep wisata edukasi berkembang sebagai pendekatan yang mengintegrasikan aktivitas rekreasi dengan proses pembelajaran melalui pengalaman langsung di suatu destinasi. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan sekaligus memperkuat keterlibatan pengunjung terhadap lingkungan, budaya lokal, serta aktivitas masyarakat di kawasan wisata.

54

54

54

147

Dalam konteks kawasan Ciwidey, keberadaan lanskap perkebunan teh memberikan peluang besar untuk dikembangkan sebagai wisata edukatif berbasis potensi lokal. Lanskap perkebunan tersebut tidak hanya memiliki nilai estetika sebagai panorama alam, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang berkaitan dengan proses budidaya, pengolahan, serta pemanfaatan tanaman teh. Penelitian mengenai pengembangan kawasan agrowisata Ciwidey menunjukkan bahwa potensi wisata di kawasan ini masih belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga pengembangan fasilitas wisata yang lebih inovatif dan edukatif menjadi penting untuk meningkatkan daya tarik kawasan.

140

1.2.4 Konsep *Edu-vacation* (Rekreasi-edukasi)

34 Konsep *edu-vacation* merupakan konsep pariwisata kontemporer yang mengintegrasikan aktivitas rekreasi dengan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Konsep *edu-vacation* dalam perancangan ini sering disebut juga sebagai wisata edukasi. Dalam perkembangan literatur pariwisata berbasis pengalaman, wisata tidak lagi dipahami sebagai aktivitas konsumsi visual semata, melainkan sebagai proses keterlibatan kognitif, emosional, dan partisipatif pengunjung terhadap suatu tempat. Saat ini wisatawan mencari pengalaman yang bersifat edukatif, di mana mereka tidak hanya menikmati destinasi, tetapi juga memahami nilai budaya, ekologis, dan proses produksi lokal yang melatarbelakanginya. Destinasi yang mampu menghadirkan pembelajaran berbasis interaksi memiliki tingkat kepuasan dan loyalitas pengunjung yang lebih tinggi dibandingkan dengan destinasi konvensional yang bersifat pasif (Prasetyo & Nararais, 2023).

Dalam konteks agrikultur, pendekatan *edu-vacation* berkembang melalui konsep *agritourism* dan *experience-based tourism* yang menempatkan kegiatan budidaya sebagai media pembelajaran langsung. Wisata agrikultur yang memungkinkan partisipasi aktif, seperti observasi proses produksi, praktik langsung, dan sesi interpretasi, mampu meningkatkan keterlibatan pengunjung secara signifikan serta memperpanjang durasi tinggal di lokasi.

46 Berkaitan dengan perancangan *Teascape Experience Center*, konsep *edu-vacation* menjadi landasan konseptual yang mempertemukan fungsi edukasi, rekreasi, dan pengalaman spasial dalam satu kesatuan arsitektural. Pendekatan ini memungkinkan lanskap perkebunan teh tidak hanya diposisikan sebagai latar visual, tetapi juga sebagai ruang belajar yang diinterpretasikan melalui desain ruang, sirkulasi, material, dan atmosfer yang mendukung pengalaman multisensori. Dengan demikian, penerapan konsep *edu-vacation* dalam proyek ini tidak sekadar sebagai strategi programatik, melainkan sebagai kerangka konseptual yang mengarahkan pembentukan ruang arsitektur yang kontekstual dan berorientasi pada pengalaman pembelajaran yang berkelanjutan.

1.2.5 Urgensi Perancangan

Berdasarkan tantangan komoditas teh nasional, serta permasalahan fasilitas wisata yang teridentifikasi, terdapat kebutuhan untuk merancang suatu fasilitas yang mampu menjembatani kebutuhan wisata dengan potensi agrikultur teh secara berkelanjutan. Fasilitas ini perlu dirancang berbasis *edu-vacation* yang mengintegrasikan aktivitas edukasi dan pengalaman wisata, sehingga pengunjung tidak hanya berlibur tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai proses budaya, ekologi, dan teknis produksi teh.

Pendekatan arsitektur yang diterapkan dalam perancangan fasilitas ini juga harus responsif terhadap konteks lanskap Ciwidey, mempertimbangkan faktor-faktor topografi, iklim, vegetasi, serta nilai estetika lokal. Pendekatan arsitektur kontekstual menjadi penting untuk memastikan bangunan saling berkaitan dengan konteksnya, baik konteks fisik-alam (topografi, vegetasi, dan iklim setempat) maupun konteks kultural (kebudayaan setempat dan tradisi agraris lokal), sehingga penerapan arsitektur kontekstual dapat memperkuat, bukan merusak, karakter dan identitas kawasan.

Dengan demikian, urgensi perencanaan dan perancangan *Teascape Experience Center* bukan hanya sebagai bentuk inovasi fasilitas wisata, tetapi juga sebagai strategi transformasi kawasan perkebunan teh menjadi ruang yang mendukung keberlanjutan komoditas teh, memperkuat identitas lokal, dan memfasilitasi pengalaman edukatif yang berkelanjutan bagi masyarakat dan wisatawan secara luas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan dan merancang *Teascape Experience Center* berbasis *edu-vacation* di Kawasan Ciwidey yang mampu mengintegrasikan kegiatan edukasi, rekreasi, dan pengalaman wisata yang berkaitan dengan lanskap dan komoditas teh?
2. Bagaimana penerapan arsitektur kontekstual dalam perancangan *Teascape Experience Center* agar selaras dengan karakter lanskap perkebunan teh, kondisi topografi, dan identitas kawasan Ciwidey?

1

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, tujuan dalam Perancangan *Teascape Experience Center* Berbasis *Edu-Vacation* dengan Pendekatan *Arsitektur Kontekstual* di Kawasan Ciwidey, Bandung adalah sebagai berikut:

1. Merancang *Teascape Experience Center* dengan konsep *edu-vacation* di Kawasan Ciwidey sebagai fasilitas terpadu yang menggabungkan fungsi edukasi, rekreasi, dan pengalaman wisata berbasis lanskap perkebunan teh.
2. Mewujudkan rancangan fasilitas wisata yang menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual sehingga selaras dengan kondisi lanskap, lingkungan alam, serta karakter kawasan Ciwidey.

1.4.2 Sasaran

Sasaran yang dicapai melalui perancangan ini meliputi:

1. Mengidentifikasi potensi dan karakteristik kawasan Ciwidey meliputi kondisi lanskap perkebunan teh, topografi, iklim, serta potensi wisata kawasan.
2. Menyusun program ruang dan kebutuhan ruang yang memungkinkan untuk mengakomodasi kegiatan edukasi, rekreasi, serta pengalaman wisata yang berkaitan dengan komoditas teh.
3. Mengembangkan konsep perancangan berbasis *edu-vacation* yang mendukung kegiatan pembelajaran interaktif mengenai budidaya dan pengolahan teh.
4. Menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual dalam perancangan massa bangunan, tata massa, serta hubungan bangunan dengan lanskap perkebunan teh di sekitarnya.
5. Menghasilkan konsep desain *Teascape Experience Center* yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman wisata sekaligus mendukung pengembangan potensi wisata edukatif di kawasan Ciwidey.

1.5 Manfaat Kajian

Perancangan *Teascape Experience Center* ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian arsitektur khususnya mengenai perancangan fasilitas wisata edukatif berbasis lanskap perkebunan melalui pendekatan arsitektur kontekstual.

76

162

127

2. Menjadi referensi konseptual dalam penerapan konsep *edu-vacation* yang mengintegrasikan aktivitas edukasi dan rekreasi dalam perancangan arsitektur.
3. Menghasilkan gagasan perencanaan dan perancangan *Teascape Experience Center* sebagai fasilitas wisata edukatif yang memanfaatkan potensi lanskap perkebunan teh.
4. Mendukung upaya pengembangan kawasan Ciwidey sebagai destinasi wisata berbasis alam dan edukasi yang berkelanjutan.
5. Memperkuat identitas kawasan perkebunan teh sebagai bagian dari potensi lanskap, budaya lokal, serta daya tarik wisata di wilayah Ciwidey.

1.6 Lingkup dan Batasan Kajian

Lingkup kajian dalam penulisan ini ditetapkan untuk memastikan fokus dan batasan ruang lingkup yang realistis dan terukur. Lingkup kajian meliputi:

1. Kajian difokuskan pada perancangan *Teascape Experience Center* berbasis *edu-vacation* sebagai fasilitas wisata edukatif yang berkaitan dengan lanskap perkebunan teh.
2. Pembahasan meliputi analisis potensi kawasan Ciwidey yang mencakup kondisi tapak, lanskap perkebunan, dan karakter lingkungan sekitar sebagai dasar perancangan.
3. Kajian mencakup perumusan konsep perancangan arsitektur yang meliputi program ruang, tata massa bangunan, zonasi ruang, dan konsep pengalaman pengunjung.
4. Perancangan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual yang mempertimbangkan hubungan antara ruang dan bangunan dengan kondisi alam, lanskap, dan karakter kawasan Ciwidey.

Batasan kajian dirumuskan untuk menghindari keluasan yang tidak terkontrol dalam laporan ini. Berikut adalah batasan kajian:

1. Perancangan difokuskan pada aspek konseptual dan perancangan arsitektural, meliputi konsep ruang, tata massa, hubungan ruang, serta pengalaman ruang bagi pengunjung.
2. Kajian tidak mencakup analisis kelayakan ekonomi, manajemen operasional, maupun aspek bisnis pengelolaan kawasan wisata.
3. Lingkup kajian dibatasi pada perancangan fasilitas utama *Teascape Experience Center* dan fasilitas pendukungnya, tanpa membahas pengembangan kawasan Ciwidey secara keseluruhan.

1.7 Metode dan Pendekatan Perancangan

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.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan didasarkan pada lingkup pembahasan, diawali dengan pembahasan masalah makro, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan mikro. Sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi deskripsi judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, pembahasan, metodologi pembahasan, dan sistematika penulisan dalam konsep penyusunan konsep perancangan arsitektur.

BAB II KAJIAN TEORI DAN STUDI PUSTAKA

Memuat pembahasan umum mengenai teori dan standar bangunan, termasuk tinjauan umum tentang *Teascape Experience Center*, tinjauan umum *Experience Center*, tinjauan tentang pendekatan arsitektur kontekstual, preseden bangunan, dan perbandingannya, serta parameter dan indikator perancangan.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI SERTA GAGASAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Tinjauan umum memuat gambaran menyeluruh yang mencakup informasi mengenai lokasi atau data fisik, serta kondisi sosial atau aspek nonfisik kawasan Ciwidey, Bandung, serta data pendukung alam yang diperlukan untuk diolah dalam pemilihan tapak dan perancangan *Teascape Experience Center*, dan gagasan perencanaan dan perancangan yang terdiri dari kondisi lokasi serta potensi yang kemudian dianalisis dan ditata dalam perencanaan kawasan.

BAB IV ANALISIS DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi analisis terhadap pendekatan-pendekatan yang diperoleh dari hasil proses analisis terkait perencanaan dan perancangan *Teascape Experience Center*, yang didasarkan pada studi literatur serta tinjauan kontekstual sebuah konsep desain. Pembahasan meliputi konsep perancangan tapak, layout ruang, konsep fasad bangunan, perencanaan ruang terbuka hijau, serta penggunaan material lokal.

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.

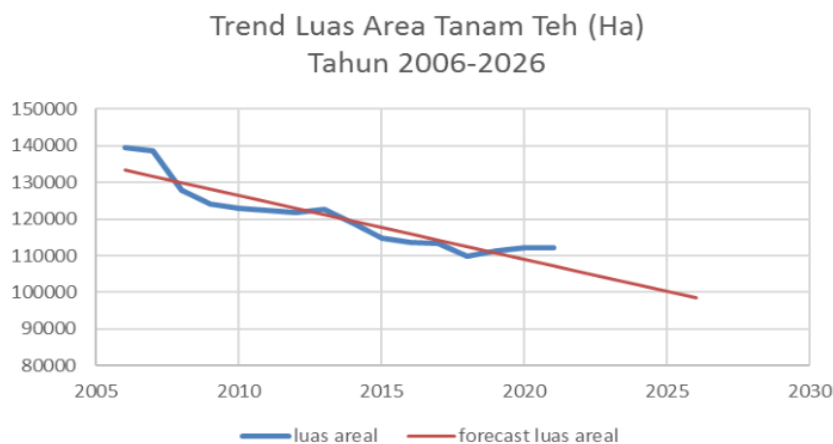
Tabel 2. 1 Luas Perkebunan Teh Nasional

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.

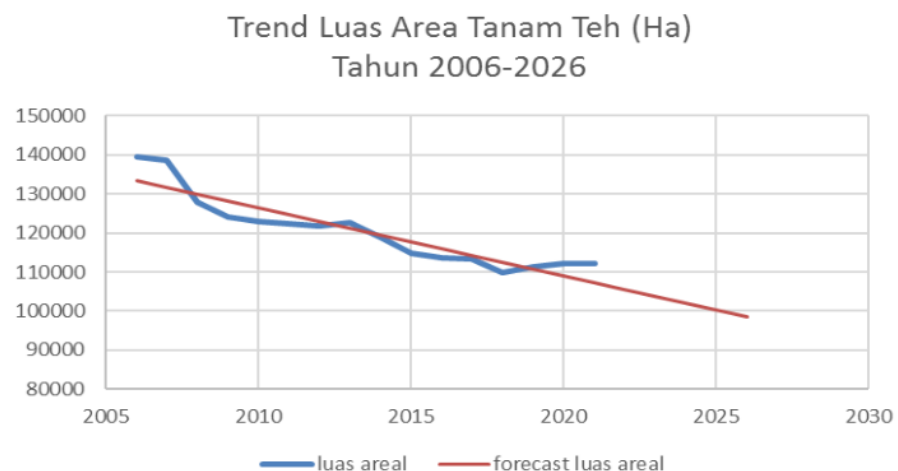
Tabel 2. 2 Hasil Produksi Teh Nasional

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

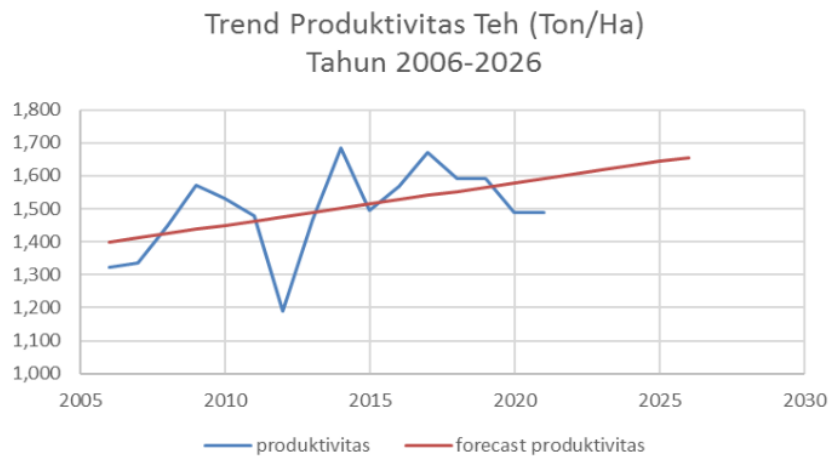
Rata-rata produktivitas teh di Indonesia selama periode 2006–2022 tercatat sebesar 1.494,875 ton per hektare (Tabel 2.3) dan menunjukkan kecenderungan meningkat dalam kurun waktu tersebut. Pada tahun 2006, produktivitas teh berada pada angka 1.322 ton per hektare, kemudian naik sebesar 12,48% menjadi 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.

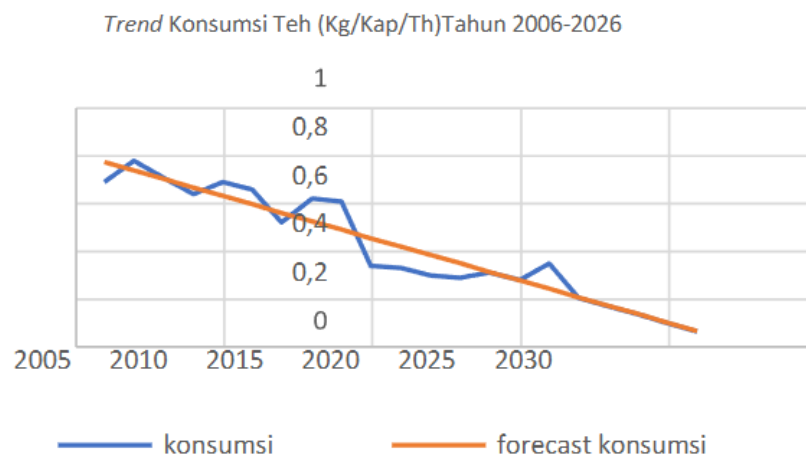
Tabel 2. 4 Konsumsi Teh Nasional Per Kapita Per Tahun

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),

10

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.

92

156

2. Motif atau tujuan

117

- 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.

47

- 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 (Sugiana, 2011). Amenitas bukanlah faktor utama yang menjadi daya tarik wisatawan, namun ketersediaan amenities 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 (Sugiana, 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 memwadahi 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)

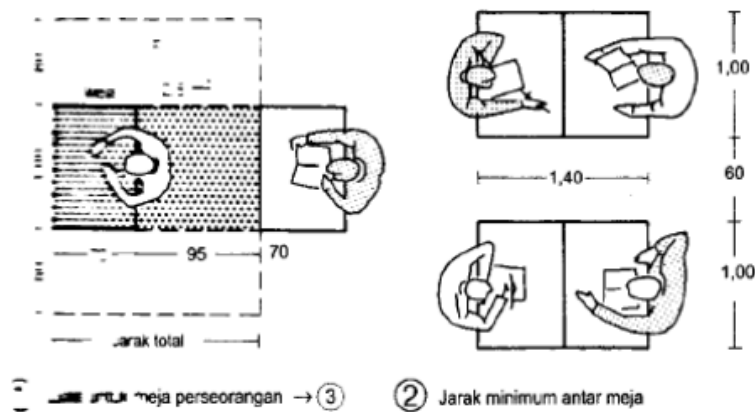
Merupakan fasilitas dan layanan tambahan yang mendukung keberlanjutan operasional kawasan *Teascape Experience Center*.

- 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 souvenir, 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).

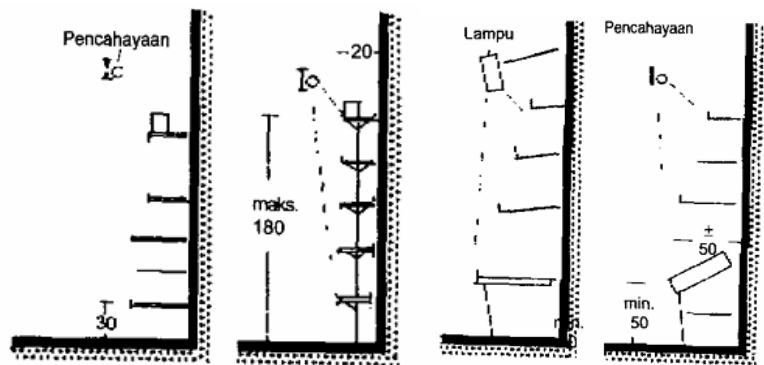
Tabel 2. 5 Standar dan Dimensi Toko

Zona dalam Toko	Fungsi	Luas (m ²)	Ketentuan Desain	Standar Acuan
Area display produk	Pameran dan penjualan , aksesori, souvenir	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 souvenir	9–18	15% dari total luas toko; ventilasi memadai, hindari paparan matahari langsung	Neufert (2002)

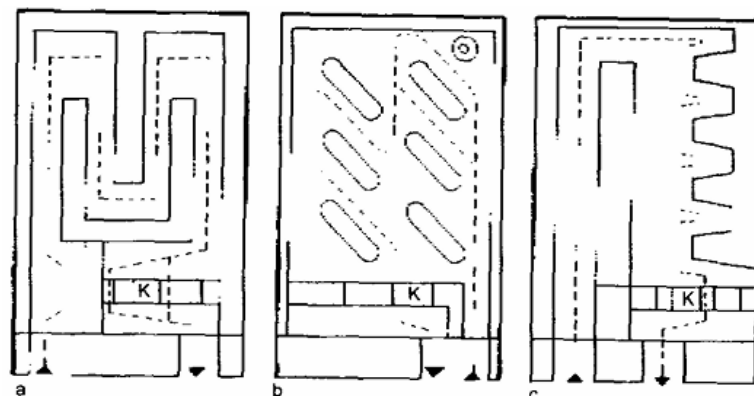
Zona dalam Toko	Fungsi	Luas (m ²)	Ketentuan Desain	Standar Acuan
Area bungkus/kemas (wrapping)	Pengemasan produk dan hadiah	4–8	Meja kerja min. 80 cm tinggi, lebar 60 cm	Neufert (2002)

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

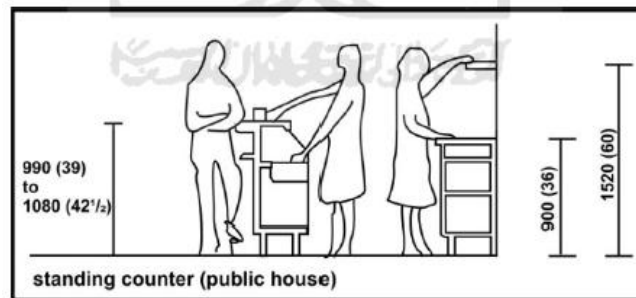
asumsi 30–40 persen dari total pengunjung harian (200–500 orang) memanfaatkan *tea house* dan restoran dan rata-rata durasi penggunaan 45–60 menit per kunjungan, kapasitas yang dibutuhkan adalah 24–67 kursi. Neufert (2012) menetapkan standar luas per kursi untuk restoran dan kafe kelas menengah ke atas 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

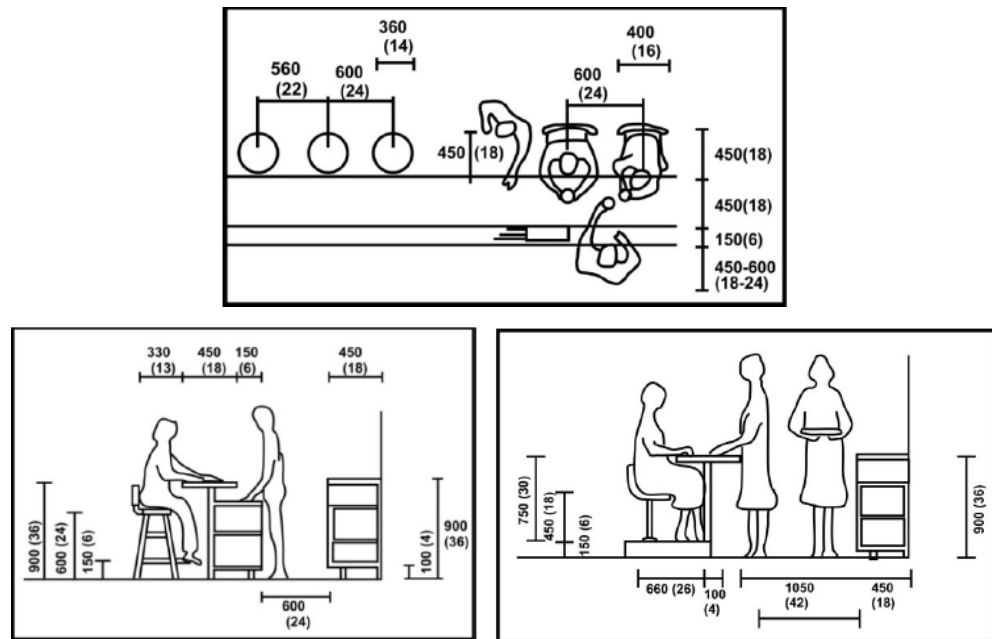
Zona dalam Tea House	Fungsi	Luas (m ²)	Standar Kapasitas	Standar Acuan
Dining area (ruang makan)	Menikmati makanan dan minuman	54–134	30–67 kursi; 1,5–2,0 m ² /kursi	Neufert (2012)
Ceremony room	Sesi ceremony privat / semi-privat	12–24	4–8 orang per sesi; min. 1,5 m ² /orang	Neufert (2012)
Bar/brewing 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)
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.

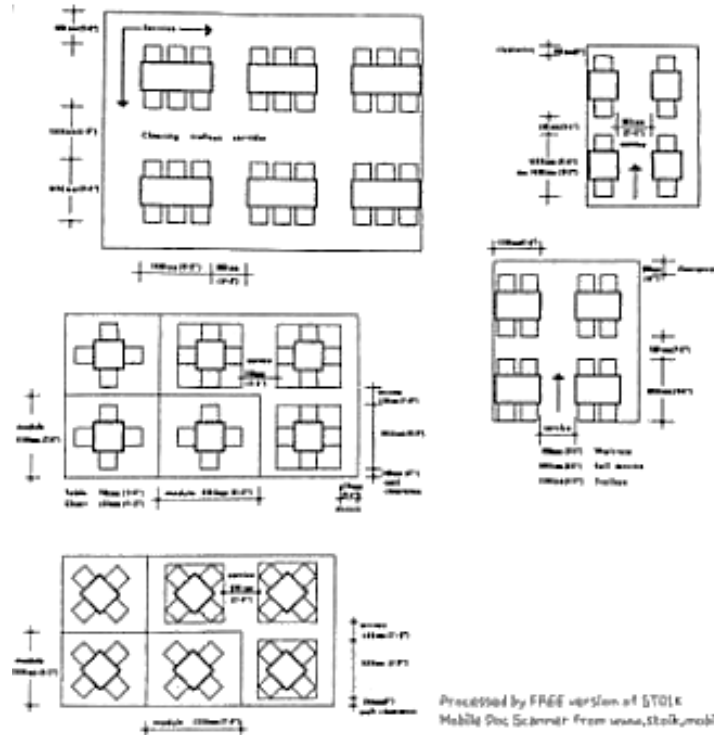


Gambar 2. 8 Standar Sirkulasi pada Standing Counter
Sumber: Lawson, 1994



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 adlaah 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

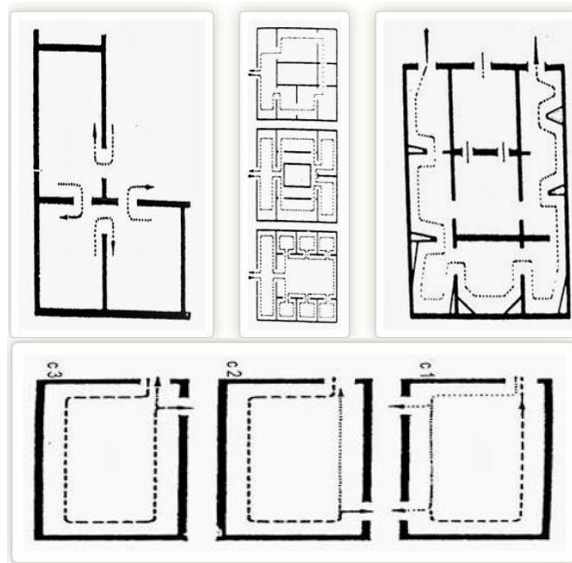
Jenis Ruang	Luas Min. (m ²)	Tinggi Min. (m)	Kapasitas/m ²	Standar Acuan
Ruang pameran permanen	150–300	3,5–5,0	1 orang / 3,5 m ²	ICOM (2022)
Ruang pameran temporer	80–200	3,5–4,5	1 orang / 3,5 m ²	ICOM (2022)
Studio workshop	50–100	2,8–3,5	1 orang / 4,0 m ²	Neufert (2002)
Ruang interaktif	60–120	3,0–4,0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

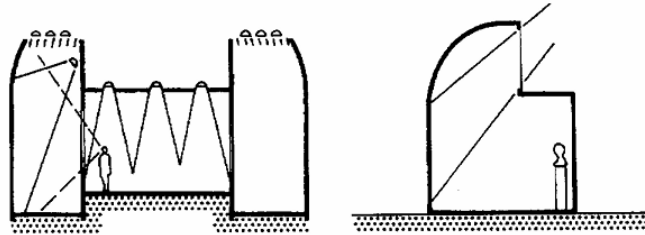
Sumber: Neufert Data Arsitek, 2012

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.

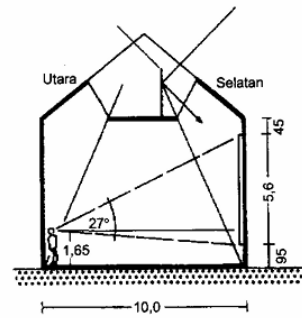
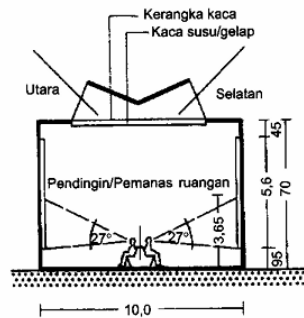
77

- 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

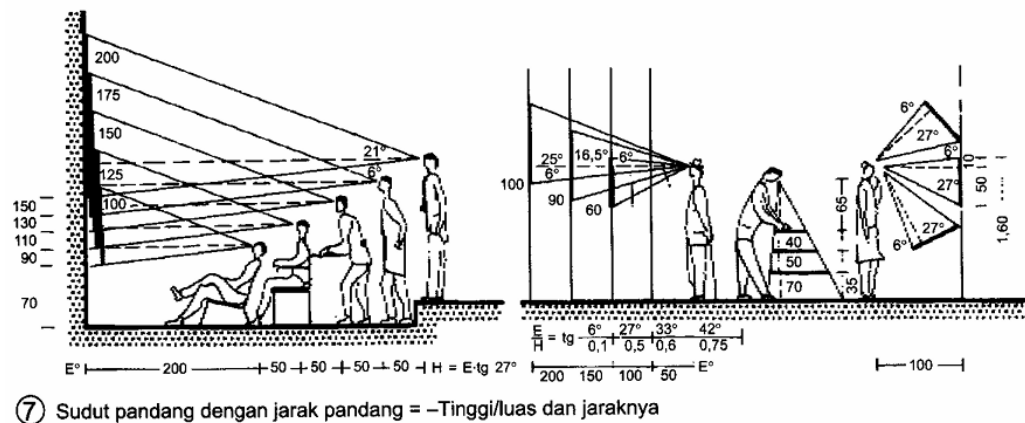
62

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.

6

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 dna Masyarakat.

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

23

- 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

79

5

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
	Iklim Alam
<i>Cultural respect</i> (pendekatan budaya)	Fungsi
	Budaya
	Material
<i>Physical respect</i> (pendekatan fisik bangunan)	Fasad
	Bentuk
	Skala
<i>Urban context</i> (pendekatan urban)	<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.



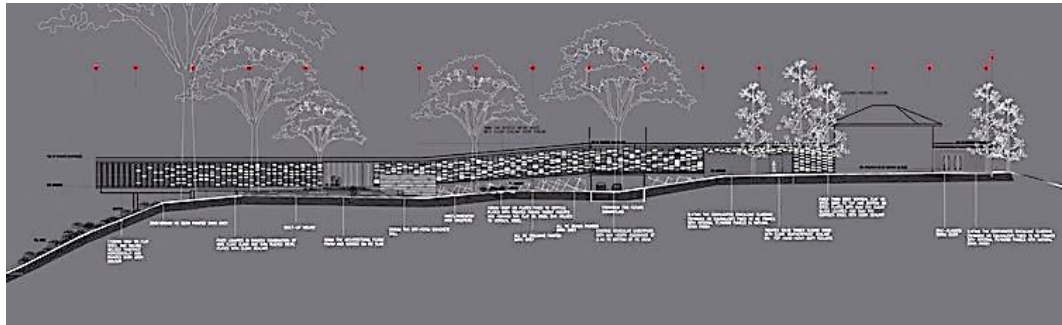
Gambar 2. 15 BOH Visitor Centre

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



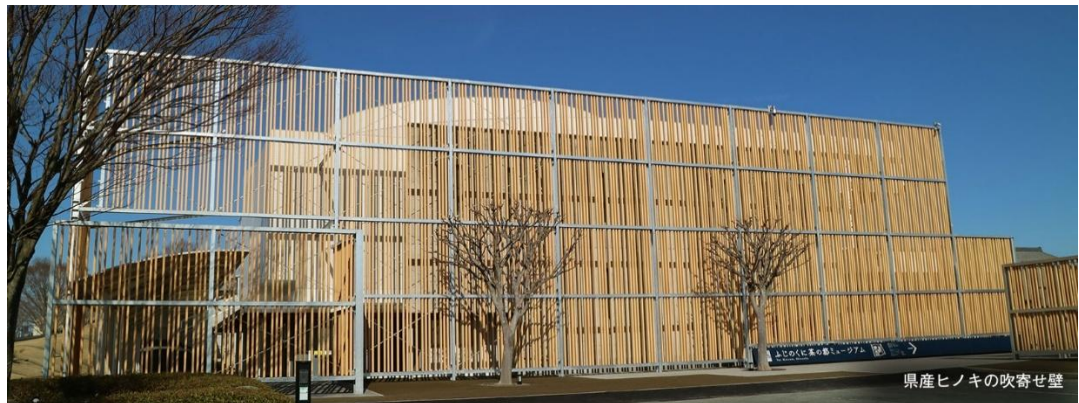
Gambar 2. 16 BOH Visitor Centre

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).



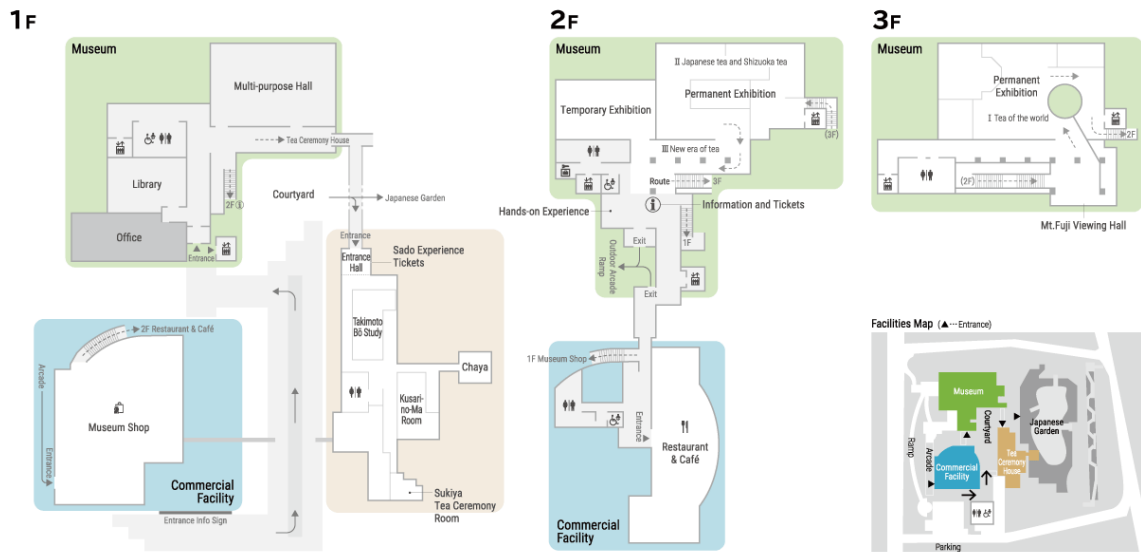
Gambar 2. 17 Tea Museum Shizuoka
Sumber: https://tea-museum.jp/index_en.html, 2026

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 potensinya 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

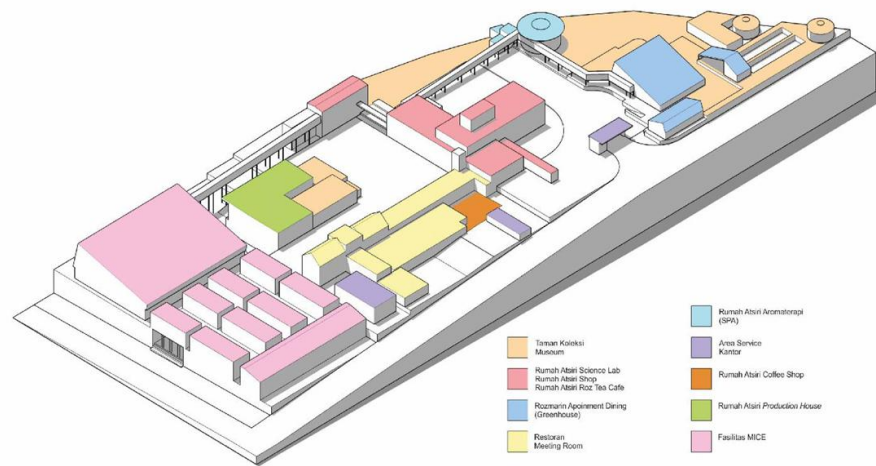
Sumber: <https://validnews.id/kultura/rumah-atsiri-indonesia-dari-pabrik-hingga-wisata-edukasi/> , 2026

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

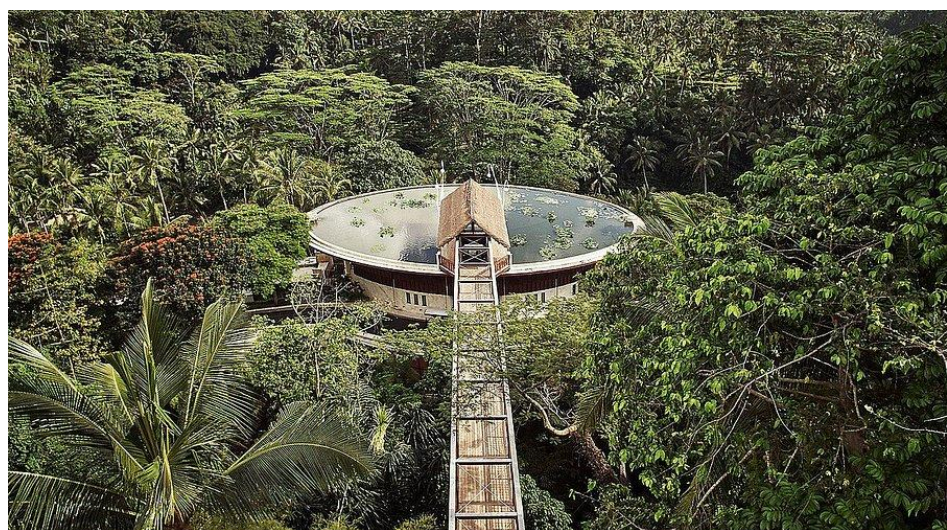
Aspek	Keterangan
Arsitek	Ed Tuttle
Tahun	1992 (beroperasi tanpa perubahan bentuk signifikan hingga kini)
Topografi	Lereng Bukit Menoreh, menghadap Candi Borobudur (UNESCO), dikelilingi sawah berteras
Konteks	Batu kapur putih Jogja, batu lava Merapi, kayu sungkai, batik, dan ikat Jawa

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

BAB III

GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAGASAN

3.1 Tinjauan Umum Kabupaten Bandung

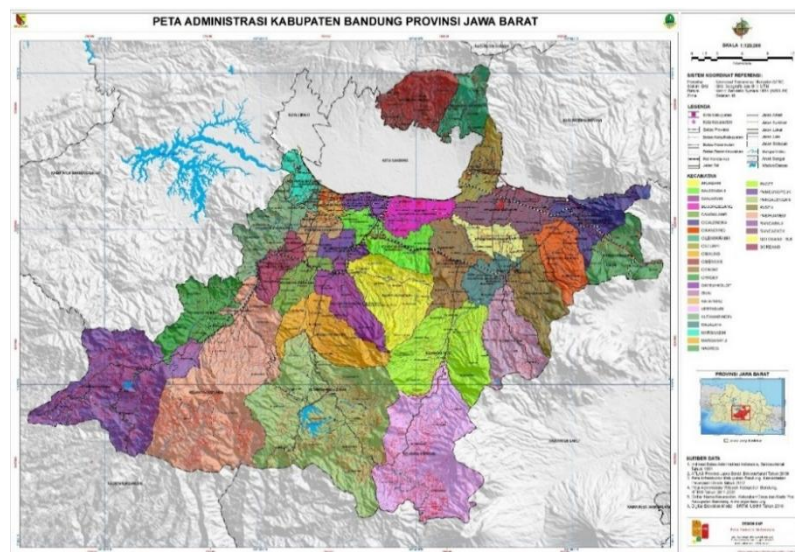
Kabupaten Bandung berada di Jawa Barat yang terletak pada koordinat 107° 22' - 108° 00' - 50 Bujur Timur dan 6° 41' - 7° 19' Lintang Selatan terletak di wilayah dataran tinggi. Kabupaten Bandung memiliki luas total 176.238,67 ha. Ibu kota kabupaten ini terletak di Kecamatan Soreang. Secara administrasi, wilayah Kabupaten Bandung memiliki 31 kecamatan, 10 kelurahan, 270 desa.

3.2 Data Fisik Kabupaten Bandung

3.2.1 Tinjauan Geografis Dan Wilayah Administrasi

Secara administratif, Kabupaten Bandung terdiri dari 31 kecamatan, 10 kelurahan, dan 270 desa, dengan luas wilayah sebesar 176.238,67 ha. Batas-batas wilayah administratif Kabupaten Bandung adalah sebagai berikut

- Utara: Kabupaten Bandung Barat, Kota Bandung, Kota Cimahi, Kabupaten Sumedang
- Timur: Kabupaten Sumedang, Kabupaten Garut
- Selatan: Kabupaten Garut, Kabupaten Cianjur
- Barat: Kabupaten Bandung Barat, Kabupaten Cianjur, Kota Bandung



Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kabupaten Bandung

Sumber: <https://petatematikindo.wordpress.com/2014/12/07/administrasi-kabupaten-bandung/>,

2026

Wilayah administratif Kabupaten Bandung terbagi menjadi 31 kecamatan, 10 kelurahan, dan 270 desa. Rincian luas wilayah setiap kecamatan dapat dilihat pada Tabel 18 berikut.

Tabel 3. 1 Kecamatan dan Luas Wilayah

Kecamatan	Ibukota Kecamatan	Luas (km ²)
Ciwidey	Lebakmuncang	48.47
Rancabali	Patengan	148.37
Pasirjambu	Pasirjambu	239.58
Cimaung	Cipinang	55.00
Pangalengan	Pangalengan	195.41
Kertasari	Cibereum	152.07
Pacet	Cikitu	91.94
Ibun	Ibun	54.57
Paseh	Tangsimekar	51.03
Cikancung	Cikancung	40.14
Cicalengka	Cicalengka kulon	35.99
Nagreg	Ganjarsabar	49.30
Rancaekek	Rancaekek wetan	45.25
Majalaya	Majasetra	25.36
Solokan jeruk	Solokanjeruk	24.01
Ciparay	Pakutandang	46.18
Baleendah	Baleendah	41.56
Arjasari	Patlosari	64.98
Banjaran	Banjaran	42.92
Cangkuang	Ciluncat	24.61
Pameungpeuk	Sukasari	14.62
Katapang	Sangkanhurip	15.72
Soreang	Soreang	25.51
Kutawiringin	Jatisari	47.30
Margaasih	Margaasih	18.35
Margahayu	Sukamenak	10.54
Dayeuhkolot	Citeurup	11.03
Bojongsoang	Bojongsoang	27.81
Cileunyi	Cileunyi	31.58
Cilengkang	Jatiendah	30.12
Cimenyan	Cimenyan	53.08
Kabupaten Bandung	Soreang	1762.40

Sumber: BPS, 2024

3.2.2 Tinjauan Topografi

Kabupaten Bandung berada di kawasan Cekungan Bandung yang memiliki karakteristik berupa dataran tinggi yang cukup luas pada bagian tengah dan dikelilingi oleh pegunungan di sisi barat, selatan, utara, serta timur. Wilayah dengan ketinggian tertinggi berada di Kecamatan Kertasari, yaitu sekitar 1.512 meter di atas permukaan laut, sedangkan wilayah terendah terdapat di Kecamatan Baleendah dan Dayeuhkolot dengan ketinggian sekitar 664 meter di atas permukaan laut. Sebagian besar wilayah di Kabupaten Bandung berada pada ketinggian. Sebaran

luas wilayah Kabupaten Bandung berdasarkan kondisi topografi dapat dilihat pada Tabel 19 berikut.

Tabel 3. 2 Topografi Kabupaten Bandung

NO	Kondisi Ketinggian	Luas (Ha)
1	<700 mdpl	33.888,70
2	800 mdpl	12.371,13
3	900 mdpl	12.245,73
4	1000 mdpl	9.817,52
5	1100 mdpl	9.132,29
6	1200 mdpl	10.024,02
7	1300 mdpl	10.150,29
8	1400 mdpl	9.590,25
9	1500 mdpl	14.398,80
10	1600 mdpl	14.043,47
11	1700 mdpl	12.619,78
12	1800 mdpl	9.128,66
13	1900 mdpl	6.285,15
14	2000 mdpl	4.478,09
15	2100 mdpl	2.968,35
16	2200 mdpl	1.820,84
17	2300 mdpl	1.099,81
18	2400 mdpl	312,37
19	2500 mdpl	99,63
20	>2600 mdpl	63,83
Total		174.304,12

Sumber: BPS, 2024

3.2.3 Tinjauan Klimatologi

Kabupaten Bandung beriklim tropis yang dipengaruhi oleh iklim muson dengan curah hujan rata-rata antara 1.500 mm sampai dengan 4.000 mm per tahun. Suhu udara berkisar antara 120 °C sampai 240 °C dengan kelembapan antara 78% pada musim hujan dan 70% pada musim kemarau. Hujan terjadi pada bulan Oktober/November sampai April. Puncak musim hujan dengan curah hujan tertinggi berada pada bulan Januari sampai Februari.

3.2.4 Tinjauan Kemiringan Lereng

Kabupaten Bandung memiliki kondisi bentang alam yang beragam, terdiri atas gunung, perbukitan, sungai, dan berbagai bentuk topografi lainnya yang membentuk variasi tingkat kemiringan lereng di setiap wilayah. Secara umum, wilayah Kabupaten Bandung didominasi oleh kemiringan lereng antara 0–15% yang tersebar di berbagai kecamatan. Berdasarkan tingkat kemiringannya, lereng di

Kabupaten Bandung dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

- Kemiringan 0–<8% (datar) tersebar di hampir seluruh kecamatan, terutama di Kecamatan Banjaran, Pameungpeuk, Katapang, Ciparay, Bojongsoang, Dayeuhkolot, Rancaekek, Solokanjeruk, Margaasih, Margahayu, dan Cangkuang. Karakteristik lahan yang relatif datar menjadikannya sesuai untuk pengembangan permukiman dan kegiatan pertanian lahan sawah.
- Kemiringan 8–<15% (landai) banyak dijumpai di Kecamatan Majalaya, Kutawaringin, dan Soreang. Kondisi lahan ini masih mendukung berbagai aktivitas pemanfaatan ruang, meskipun memerlukan upaya konservasi tanah dan air untuk menjaga kualitas lingkungan.
- Kemiringan 15–<25% (agak curam) terdapat di Kecamatan Paseh, Pacet, Cimaung, Arjasari, dan Cicalengka. Lahan dengan kemiringan ini memiliki tingkat kerawanan yang lebih tinggi untuk kegiatan budidaya sehingga memerlukan pengelolaan yang tepat melalui pemilihan vegetasi yang mendukung fungsi konservasi.
- Kemiringan 25–<45% (curam) merupakan salah satu kategori yang cukup luas di Kabupaten Bandung, terutama di Kecamatan Pasirjambu, Cimaung, Rancabali, Cileunyi, dan Cilengkrang. Kondisi lereng yang curam meningkatkan potensi erosi sehingga diperlukan upaya pelestarian kawasan hutan dan pengendalian pemanfaatan lahan.
- Kemiringan >45% (sangat curam) umumnya berada pada wilayah hulu Kabupaten Bandung, seperti Kecamatan Cimenyan, Kertasari, dan Pangalengan. Kawasan ini memiliki tingkat kerentanan erosi yang tinggi sehingga memerlukan penerapan konservasi tanah dan air serta perlindungan hutan secara berkelanjutan.

Tabel 3. 3 Topografi Kabupaten Bandung

No	Kemiringan Lereng	Luas (Ha)
1	0-2%	295,01
2	2-15%	65.501,09
3	15-25%	33.146,28
4	25-40%	43.217,57
5	>40%	32.158,97
Total		174.289,33

Sumber: BPS, 2024

3.3 Data Non Fisik Kabupaten Bandung

3.3.1 Tinjauan Demografi

Proyeksi jumlah penduduk di Kabupaten Bandung untuk tahun 2023 menunjukkan angka sebesar 3.721.111 orang, dengan perincian 1.894.101 pria (50,90%) dan 1.827.010 wanita (49,10%). Mayoritas penduduk adalah mereka yang berada di usia produktif (15–64 tahun), yang mencakup 69,40% dari total populasi, menghasilkan rasio ketergantungan sebesar 44,09. Kabupaten Bandung memiliki luas 1.762,40 km² dan kepadatan rata-rata 2.111 orang per km². Dari 31 kecamatan, Margahayu memiliki kepadatan tertinggi dengan 11.446 orang per km², sementara Rancabali memiliki kepadatan terendah, yaitu 348 orang per km².

Tabel 3. 4 Kecamatan dan Luas Wilayah

Kecamatan	Penduduk	Laju Pertumbuhan Penduduk pertahun 2020-2023 (%)	Kepadatan Penduduk per km ²
Ciwidey	89.863	1.42	1,854
Rancabali	51.589	0.35	348
Pasirjambu	93.775	1.02	391
Cimaung	89.418	1.40	1.626
Pangalengan	157.296	0.71	805
Kertasari	72.183	0.47	475
Pacet	118.278	1.01	1.286
Ibun	89.712	1.11	1.644
Paseh	140.119	1.04	2.746
Cikancung	100.495	1.41	2.504
Cicalengka	125.022	0.85	3.474
Nagreg	60.807	1.47	1.233
Rancaek	189.653	0.81	4.191
Majalaya	161.696	0.24	6.376
Solokan jeruk	88.774	0.83	3.697
Ciparay	177.677	1.06	3.847
Baleendah	274.244	1.43	6.599
Arjasari	109.176	1.22	1.680
Banjaran	136.524	1.18	3.181
Cangkuang	83.935	1.92	3.411
Pameungpeuk	88.676	1.74	6.065
Katapang	136.164	1.58	8.662
Soreang	119.422	0.86	4.681
Kutawaringin	105.625	1.11	2.233
Margaasih	151.722	0.77	8.268
Margahayu	120.638	-0.29	11.446
Dayeuhkolot	105.855	-0.45	9.597
Bojongsoang	114.654	0.64	4.123
Cileunyi	192.693	1.19	6.102
Cilengkang	58.637	1.68	1.947
Cimendan	116.789	0.7	2.200
Kabupaten Bandung	3.721.111	0.97	2.111

Sumber: BPS, 2024

3.3.2 Kondisi Ekonomi

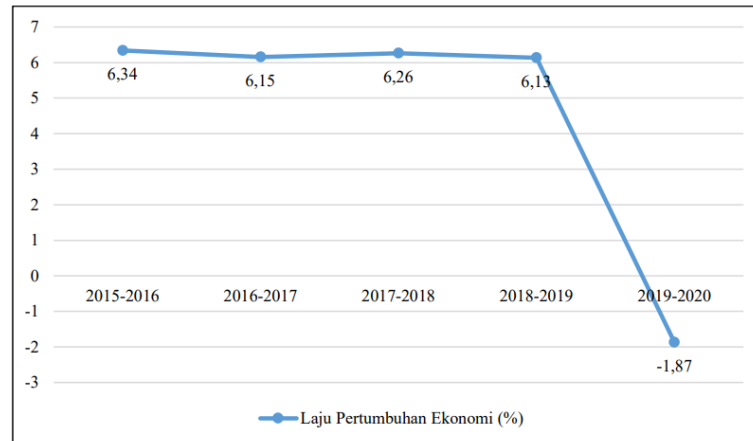
Pertumbuhan wilayah dapat dinilai dari faktor ekonomi. Salah satunya adalah keuntungan lokasi wilayah yang bersangkutan dikaitkan dengan kota inti sebagai motor penggerak ekonomi regional. Tolok ukurnya dapat dilihat dari laju pertumbuhan ekonomi dan struktur perekonomiannya. PDRB (Produk Domestik Regional Bruto) dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan faktor ekonomi suatu wilayah dan untuk mengukur aktivitas ekonomi tersebut.

Tabel 3. 5 Lapangan Usaha

	Lapangan Usaha	2016	2017	2018	2019	2020
1	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	5.071,90	5.356,85	5.435,18	5.485,59	5.515,49
2	Pertambangan dan Penggalian	1.649,80	1.638,15	1.730,32	1.667,55	1.709,49
3	Industri Pengolahan	34.952,80	36.963,26	39.727,65	42.613,97	41.305,86
4	Pengadaan Listrik dan Gas	93,50	95,65	94,02	94,88	90,00
5	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	23,50	24,95	26,61	27,69	30,52
6	Bangunan	4.440,00	4.912,75	5.306,68	5.697,34	5.717,31
7	Perdagangan Besar dan Eceran	9.677,00	10.222,30	10.600,07	11.124,00	10.590,27
8	Transportasi dan Pergudangan	2.567,20	2.705,21	2.820,29	2.889,94	2.798,74
9	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	1.661,00	1.767,70	1.894,01	2.029,30	1.965,59
10	Informasi dan Komunikasi	1.455,40	1.644,42	1.802,98	1.994,22	2.464,99
11	Jasa Keuangan dan Asuransi	510,90	530,82	557,47	573,70	606,53
12	Real Estate	833,60	918,27	1.014,60	1.113,27	1.109,15
13	Jasa Perusahaan	317,10	343,40	372,64	405,35	347,52
14	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	1.501,70	1.515,99	1.544,14	1.593,40	1.491,42
15	Jasa Pendidikan	2.121,60	2.289,58	2.432,68	2.587,15	2.697,74
16	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	537,50	599,94	648,82	708,39	684,26
17	Jasa Lainnya	1.390,60	1.510,22	1.605,06	1.730,90	1.704,42
	Produk Domestik Regional Bruto (PDRB)	68.805,10	73.039,45	77.613,22	82.336,63	80.829,30

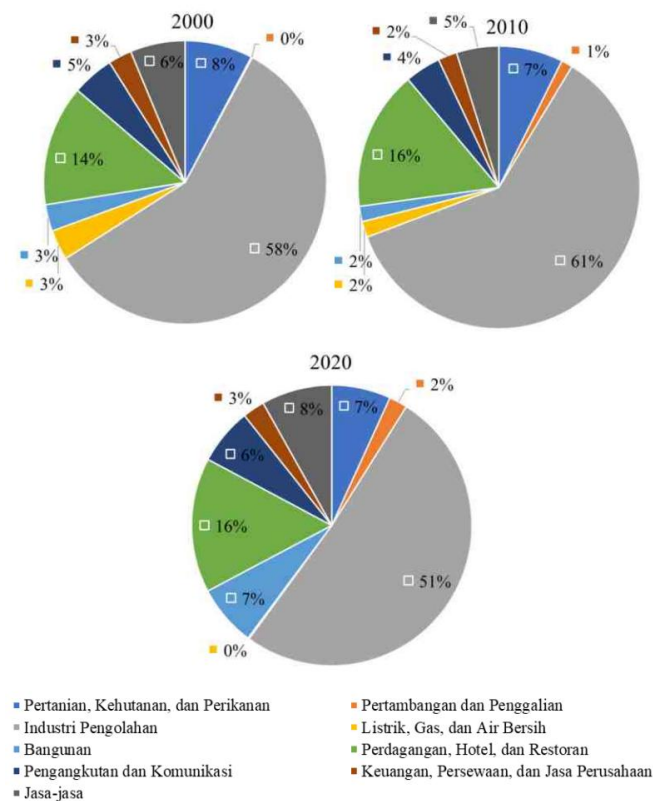
Sumber: BPS, 2024

Berdasarkan grafik laju, dapat diketahui bahwa terdapat ketidakstabilan pertumbuhan ekonomi Kabupaten Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan garis laju yang naik dan turun; secara keseluruhan, terdapat kecenderungan menurun. Selain itu, terjadi penurunan drastis pada tahun 2020 sebesar -1,87% atau mengalami penurunan sebesar 8 poin jika dibandingkan dengan periode tahun sebelumnya yang mencapai 6,13%.



Gambar 3. 2 Grafik Laju Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Bandung
Sumber: BPS, 2024

Kinerja produktivitas tiap sektor ekonomi dapat dinilai melalui proporsi struktur kelompok lapangan usaha pada PDRB. Pada tahun 2000, sektor primer pertanian sebesar 8% dan turun menjadi 7% pada 2010 dan 2020. Sedangkan sektor industri pengolahan mengalami peningkatan proporsinya yang pada tahun 2000 sebesar 58% dan pada tahun 2010 sebesar 61%. Situasi menarik tergambar pada kondisi tahun 2020, di mana kelompok lapangan usaha sekunder dan tersier meningkat secara total.



Gambar 3. 3 Grafik Usaha Kabupaten Bandung
Sumber: BPS, 2024

3.3.3 Pariwisata

Pariwisata Berdasarkan ketentuan Pasal 79 ayat (1), wilayah pariwisata di Kabupaten Bandung didominasi oleh kawasan wisata berbasis alam. Sebaran objek wisata alam tersebut meliputi beberapa lokasi di berbagai kecamatan, antara lain kawasan Gunung Patuha/Kawah Putih, Ranca Upas, Cimanggu, Walini, Situ Patenggang, Kawah Cibuni, serta Curug Cisabuk yang berada di Kecamatan Rancabali. Selain itu, terdapat Gunung Puntang di Kecamatan Cimaung.

Di Kecamatan Pangalengan, kawasan wisata alam mencakup Cibolang, Punceling, Situ Cileunca, Kawah Gunung Papandayan, dan kegiatan arung jeram di Palayangan. Sementara itu, Kecamatan Kertasari memiliki objek wisata Situ Cisanti. Kecamatan Igun dikenal dengan Kawah Kamojang dan Situ Ciarus.

Objek wisata alam lainnya tersebar di sejumlah kecamatan, seperti Gunung Keneng di Kecamatan Ciwidey, Curug Cinulang di Kecamatan Cicalengka, Curug Eti di Kecamatan Majalaya, Situ Sipatahunan di Kecamatan Baleendah, Oray Tapa di Kecamatan Cimenyan, Batukuda dan Curug Cilengkrang di Kecamatan Cilengkrang, serta Curug Simandi Racun yang berada di Kecamatan Pacet.

Kawasan pariwisata agro di Kabupaten Bandung mencakup beberapa jenis komoditas yang tersebar di sejumlah kecamatan. Agrowisata stroberi dikembangkan di Kecamatan Pasirjambu, Rancabali, Ciwidey, Pacet, Arjasari, Pangalengan, Igun, dan Paseh. Agrowisata teh terdapat di Kertamanah dan Malabar, Kecamatan Pangalengan, serta Rancabali di Kecamatan Rancabali dan Gambung di Kecamatan Pasirjambu. Sementara itu, agrowisata sayuran berkembang di Kecamatan Pasirjambu, Rancabali, Ciwidey, Pacet, Kertasari, Arjasari, dan Pangalengan, sedangkan agrowisata herbal tersebar di Kecamatan Rancabali, Pasirjambu, dan Ciwidey.

3.3.4 Potensi Pengembangan

Program pengembangan kawasan budidaya pertanian mencakup beberapa rencana strategis yang diarahkan pada sektor budaya, pariwisata, serta pelestarian lingkungan. Kegiatan tersebut meliputi pengembangan kawasan budaya dan museum di Kecamatan Soreang, serta kawasan seni budaya di Kecamatan Cimaung, tepatnya di Desa Campaka Mulya dan kawasan Gunung Puntang. Selain

itu, pengembangan wisata budaya juga direncanakan di sejumlah kecamatan, yaitu Ciwidey, Pangalengan, Banjaran, Margaasih, Pacet, Rancaekek, Baleendah, Cimenyan, dan Pasirjambu.

Rencana lainnya adalah pengembangan kawasan Kampung Wisata Gambung yang berada di Kecamatan Pasirjambu serta Desa Wisata Jelekong di Kecamatan Baleendah. Upaya perlindungan dan pemeliharaan situs kepurbakalaan juga direncanakan di Kecamatan Rancaekek. Di samping itu, pembangunan kawasan wisata berbasis lingkungan akan difokuskan pada wilayah agrowisata yang berada di Kecamatan Rancabali, Ciwidey, Pasirjambu, dan Pangalengan.

Berdasarkan fungsi wilayah pengembangan, Kecamatan Ciwidey termasuk ke dalam Wilayah Pengembangan (WP) Soreang–Kutawaringin–Katapang yang berpusat di Kota Soreang. Wilayah ini meliputi Kecamatan Soreang, Kutawaringin, Ciwidey, Rancabali, Pasirjambu, dan Katapang. Arah pengembangannya mencakup beberapa aspek penting, yaitu penataan sarana dan prasarana pemerintahan serta kawasan perkotaan dalam skala kabupaten. Pada sektor ekonomi, wilayah ini diarahkan untuk pengembangan perdagangan sebagai upaya mengantisipasi perpindahan aktivitas perdagangan dari Kota Bandung. Selain itu, sektor jasa juga dikembangkan guna mendukung fungsi wilayah, baik dalam skala WP maupun skala kabupaten.

Untuk sektor pariwisata dan pertanian terpadu, wilayah Ciwidey, Pasirjambu, dan Rancabali diarahkan pada pengembangan ekowisata, agroindustri, serta kawasan agropolitan guna memperkuat potensi ekonomi berbasis sumber daya alam dan pertanian.

3.3.5 Penataan Ruang (RTRW)

Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Nomor 1 Tahun 2024 mengenai Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Bandung Tahun 2024-2044 menerangkan bahwa ruang lingkup RTRW mencakup strategi pemanfaatan ruang wilayah Kabupaten Bandung, baik pada kawasan daratan, perairan, maupun ruang udara, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam pelaksanaannya, Kabupaten Bandung dibagi ke dalam beberapa Wilayah Pengembangan (WP), salah satunya adalah WP Soreang–Kutawaringin–Katapang yang berpusat di Kota Soreang.

3

Wilayah pengembangan tersebut meliputi Kecamatan Soreang, Kutawaringin, Katapang, Ciwidey, Pasirjambu, dan Rancabali. Masing-masing kecamatan memiliki pembagian kawasan lindung yang berbeda sesuai karakteristik wilayahnya.

Di Kecamatan Soreang, kawasan lindung terdiri atas sempadan sungai seluas kurang lebih 69,32 hektare dan kawasan perairan sekitar 15,65 hektare. Kecamatan Kutawaringin memiliki kawasan sempadan sungai sekitar 130,29 hektare serta kawasan perairan seluas kurang lebih 30,81 hektare. Di Kecamatan Katapang, kawasan lindung mencakup sempadan sungai seluas sekitar 62,05 hektare dan perairan kurang lebih 13,42 hektare.

Sementara itu, Kecamatan Ciwidey memiliki kawasan lindung yang lebih beragam, yaitu hutan lindung seluas kurang lebih 1.993,76 hektare, ruang terbuka hijau sekitar 4,06 hektare, serta kawasan perairan seluas kurang lebih 0,34 hektare.

3.4 Gambaran Umum Perencanaan dan Perancangan

3.4.1 Gagasan Perencanaan

Perencanaan *Teascape Experience Center* menggunakan konsep utama arsitektur kontekstual berbasis *edu-vacation*, yang berarti perancangan fasilitas ini mengedepankan desain wisata edukasi yang selaras dengan konteks sekitar, baik dari segi lanskap, kebudayaan, maupun karakter kawasan perkebunan teh. Pendekatan perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kontekstual kawasan secara menyeluruh, meliputi kondisi topografi berbukit, iklim pegunungan yang sejuk, vegetasi perkebunan aktif, serta potensi visual lanskap sekitar. Kawasan dirancang dengan pengolahan tapak yang adaptif terhadap kontur lahan sehingga meminimalkan gangguan terhadap ekosistem perkebunan, sekaligus memanfaatkan lanskap sekitar sebagai bagian dari pengalaman ruang pengunjung.

Konsep pengolahan teh diwadahi di kawasan ini sebagai inti dari narasi edukatif, namun tidak seluruh proses produksi diintegrasikan ke dalam alur kunjungan. Pertimbangan keamanan dan kualitas pengalaman pengunjung menjadi acuan dalam menentukan tahapan mana yang dapat diikuti. Tahapan pengolahan teh yang diwadahi di *Teascape Experience Center* meliputi proses pemetikan, pelayuan, *sorting*, *grading*, dan *packing* yang disusun menjadi alur kunjungan yang mudah dipahami oleh seluruh pengunjung. Petani dan pengolah teh

lokal turut mengambil peran aktif dalam perencanaan ini sebagai edukator yang menyampaikan pengetahuan tentang proses pengolahan teh secara langsung dan autentik.

Pengembangan wisata kuliner merupakan strategi penting dalam memperkuat daya tarik destinasi berbasis *edu-vacation*, khususnya melalui integrasi antara pengalaman rasa, edukasi, dan identitas lokal. Wisata kuliner tidak terbatas pada sajian berbahan dasar teh semata, melainkan dikembangkan secara lebih luas dengan mengangkat kekayaan pangan lokal Kawasan Ciwidey dan tradisi kuliner Sunda sebagai identitas yang membedakan dari destinasi wisata teh lainnya. Dalam kerangka *tea gastronomy experience*, pengunjung diajak menjelajahi teh sebagai bahan kuliner yang melampaui fungsi minuman, mulai dari sajian minuman teh premium dengan berbagai metode penyeduhan, hingga olahan makanan berbahan teh seperti onde-onde matcha, surabi teh hijau, dan nasi liwet dengan daun teh segar. Selain itu, *tea café* dan resto yang ditempatkan di titik dengan pemandangan terbaik ke hamparan kebun teh menyajikan menu kuliner Sunda otentik berbahan lokal—sayuran organik pegunungan Ciwidey, serta aneka lauk-pauk khas Sunda yang dikonsep dengan pendekatan *farm-to-table* untuk mempertegas keterhubungan antara makanan yang disajikan dengan tanah tempat bahan bakunya tumbuh. Proses memasak dan pembuatan teh sendiri hadir sebagai atraksi tersendiri melalui program *tea workshop* dan *tea testing*, di mana pengunjung secara langsung terlibat dalam proses produksi sehingga pengalaman kuliner tidak berhenti pada tataran konsumsi semata, melainkan menjadi bagian dari pembelajaran yang bermakna. *Tea shop* melengkapi ekosistem kuliner ini sebagai ruang apresiasi produk, di mana pengunjung dapat memilih dan membawa pulang berbagai produk teh Rancabali serta olahan pangan lokal sebagai kenang-kenangan dari kunjungannya.

Selain kuliner, atraksi wisata dikembangkan secara beragam untuk mengakomodasi pengunjung. *Glamping* dihadirkan sebagai atraksi sekaligus fasilitas akomodasi yang memberikan pengalaman menginap yang unik di tengah hamparan kebun teh. Setiap unit dilengkapi dengan dek pribadi yang menghadap perkebunan teh, memberikan pengalaman visual yang tidak mungkin ditemukan di akomodasi perkotaan. Glamping bukan sekadar tempat bermalam, melainkan merupakan gerbang bagi pengalaman yang lebih mendalam: tamu yang menginap dapat mengikuti program *sunrise tea trek* pada dini hari, menyaksikan proses

pemetikan teh saat embun masih menempel di pucuk daun, dan menikmati sarapan berbahan teh segar dengan view perkebunan teh.

Secara fungsional, perencanaan kawasan dibagi ke dalam beberapa zonasi utama, yaitu zona edukasi, zona rekreasi, dan zona kolaborasi. Pembagian zonasi ini didasarkan pada kebutuhan aktivitas pengunjung serta alur pengalaman yang ingin dibangun, sehingga tercipta keterpaduan antara fungsi edukasi, rekreasi, dan interaksi sosial dalam satu kawasan. Ketinggian bangunan dibatasi pada satu hingga dua lantai untuk menjaga skala visual yang selaras dengan lanskap perkebunan di sekitarnya. Material bangunan didominasi oleh material alami yang bersumber dari lingkungan regional Ciwidey, yaitu batu alam, bambu laminasi, dan kayu lokal yang dipadukan dengan kaca pada elemen-elemen tertentu untuk mempererat hubungan visual antara ruang dalam dan lanskap perkebunan teh yang menjadi konteks sekaligus jiwa dari seluruh perancangan ini.

3.4.2 Gagasan Perancangan

Konsep perancangan mengacu pada pembentukan alur pengalaman pengunjung (*visitor journey*) yang terstruktur, yaitu dimulai dari tahap pengenalan (*introduction*), pembelajaran (*education*), eksplorasi (*exploration*), hingga rekreasi (*leisure*). Setiap tahapan pengalaman tersebut diterjemahkan ke dalam ruang-ruang arsitektural yang saling terhubung, sehingga pengunjung dapat merasakan proses memahami teh secara bertahap dan menyeluruh.

Secara bentuk dan massa, bangunan dirancang dengan pendekatan yang mengikuti karakter tapak, seperti penggunaan pola massa yang menyebar dan adaptif terhadap kontur lahan. Bentuk bangunan disesuaikan dengan rumah adat khas Sunda, yaitu rumah julang ngapak dengan modifikasi sesuai dengan kebutuhan bangunan. Penggunaan material tradisional dan bukaan juga dirancang untuk merespons kondisi iklim Ciwidey serta memperkuat pengalaman ruang yang berkaitan dengan suasana alam perkebunan teh.

3.5 Pemilihan Site

3.5.1 Dasar Pertimbangan Pemilihan Site

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.

1. Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Bandung, pembagian wilayah ditetapkan sesuai dengan fungsi dan karakteristiknya untuk mendukung pembangunan berkelanjutan. Wilayah tersebut meliputi kawasan pertanian dan agrowisata, hutan lindung dan konservasi, permukiman, industri, serta pusat administrasi. Lokasi yang sesuai untuk perancangan *Teascape Experience Center* adalah kawasan pertanian dan agrowisata, seperti Kecamatan Rancabali yang termasuk dalam Wilayah VIII dengan peruntukan pertanian dan agrowisata serta hutan lindung dan konservasi. Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bandung Tahun 2024-2044, Kecamatan Rancabali merupakan wilayah yang termasuk dalam program kerja pemerintah sebagai kawasan pengembangan wisata alam.

2. Sarana dan Prasarana

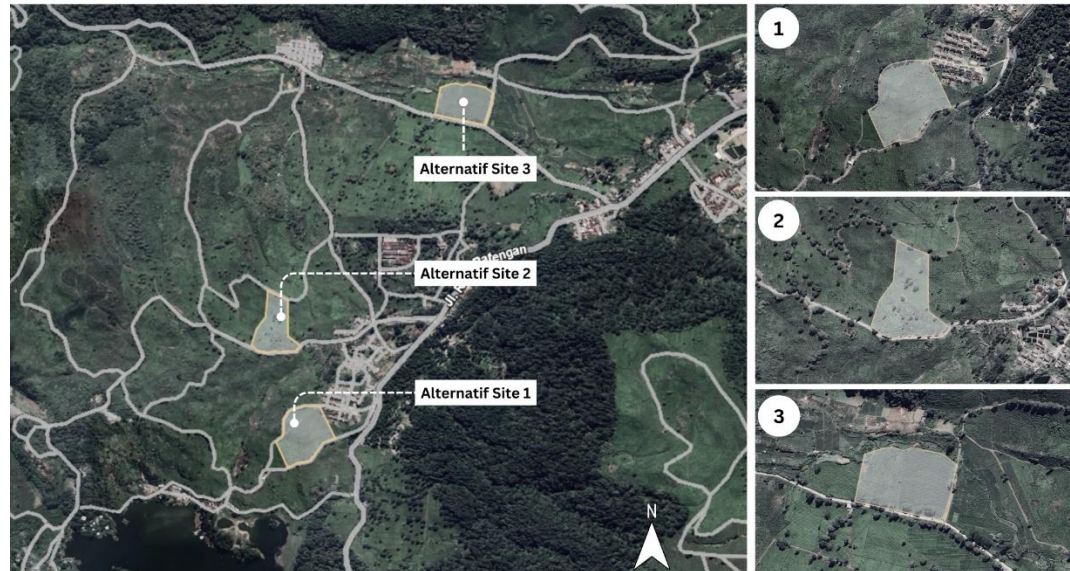
- a. Aksesibilitas yang baik, dekat dengan jalur utama dan bisa diakses dari beberapa jalan untuk memudahkan kunjungan pengunjung.
- b. Ketersediaan infrastruktur yang mendukung, seperti air bersih, listrik, sanitasi, dan jaringan komunikasi yang baik.
- c. Kedekatan dengan perkebunan teh dan permukiman masyarakat sekitar untuk mendukung pemberdayaan penduduk lokal, terutama yang memiliki pengalaman dalam pengolahan teh.

3. Aspek Lingkungan dan Sosial

- a. Lahan dengan kontur yang tidak terjal dengan perbedaan ketinggian yang stabil.
- b. Tapak berada pada kondisi tanah yang stabil dan tidak berada di zona rawan bencana.
- c. Kondisi perkebunan teh yang masih bisa dikembangkan agar dapat meningkatkan nilai ekonomi sekitar.

- d. Dukungan masyarakat lokal, termasuk petani teh, untuk berpartisipasi dalam pengelolaan dan manfaat ekonomi dari *Teascape Experience Center*.

3.5.2 Alternatif Site



Gambar 3. 4 Alternatif Site
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Berdasarkan pertimbangan peruntukan lahan serta kriteria yang telah disebutkan sebelumnya, lokasi yang dipilih untuk perancangan *Teascape Experience Center* berada di Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Berikut adalah beberapa alternatif site:

1. Alternatif Site 1



Gambar 3. 5 Alternatif Site 1
Sumber: Google Earth, 2026

Lokasi alternatif site 1 terletak di Desa Patengan, Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung, dengan luas tanah sekitar 37.000 m². Wilayah site 1 didominasi oleh perkebunan teh. Kontur pada alternatif site 1 cenderung meningkat dari selatan ke utara dengan ketinggian 1626–1633 m.



Gambar 3. 6 Kontur Alternatif Site 1
Sumber: Diolah Penulis dari Google Earth, 2026

Batasan 1 site meliputi:

- Utara : Perkebunan teh
- Selatan : Akses utama Situ Patenggang
- Timur : Perumahan warga
- Barat : Perkebunan teh

Tabel 3. 6 Data Alternatif Site 1

No	Aspek	Bobot (1-5)	Deskripsi
1	Kesesuaian RTRW	4	Sesuai dengan RTRW Kabupaten Bandung sebagai kawasan pertanian dan agrowisata, hal ini mendukung perkembangan eduwisata untuk perkebunan teh.
2	Aksesibilitas	4	Kemudahan akses terpenuhi karena dekat dengan pintu masuk Situ Patenggang yang diakses banyak pengunjung.
3	Ketersediaan Infrastruktur	4	Terdapat jaringan komunikasi, air bersih, listrik, dan internet, serta sudah tersedia selokan untuk aliran air kotor.
4	Kondisi Tanah & Kontur	3	Sisi selatan site yang memiliki ketinggian lebih dari 4 m dengan jalan utama. Ketinggian kontur 1625–1636 m, dengan cenderung mengalami kenaikan dari sisi selatan ke utara
5	Kondisi Lingkungan	4	Dekat dengan wisata lainnya, yaitu Situ Patenggang
6	View Tapak	5	Memiliki view perkebunan teh dan Situ Patenggang
7	Lokasi Strategis	4	Berada di jalur pintu masuk Situ Patenggang sehingga banyak diakses oleh pengunjung. Namun, site berada pada akses yang berkelok.
8	Potensi Pengembangan	3	Area masih dipenuhi dengan perkebunan teh di sekelilingnya sehingga memiliki kemungkinan besar untuk dikembangkan di masa depan, terutama untuk menjadi perkebunan teh yang produktif maupun wisata edukasi.
Total		31/40	Layak, namun kontur yang mengalami kenaikan cukup tinggi perlu diperhatikan.

Sumber: Penulis, 2026

30

2. Alternatif Site 2



Gambar 3. 7 Alternatif Site 2
Sumber: Google Earth, 2026

Lokasi alternatif site 2 terletak di Desa Patengan, Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung, dengan luas tanah sekitar 22.329 m². Wilayah site 2 didominasi oleh perkebunan teh. Kontur pada alternatif site 2 tidak merata dengan perbedaan ketinggian yang cukup besar. Ketinggian kontur dimulai dari 1638–1648 m.



Gambar 3. 8 Kontur Alternatif Site 2
Sumber: Diolah Penulis dari Google Earth, 2026

Batasan site 2 meliputi:

- Utara : Perkebunan teh
- Selatan : Jalan Patengan Rancabali
- Timur : Perkebunan teh
- Barat : Perkebunan teh

118

Tabel 3. 7 Data Alternatif Site 2

No	Aspek	Bobot (1-5)	Deskripsi
1	Kesesuaian RTRW	4	Sesuai dengan RTRW Kabupaten Bandung sebagai kawasan pertanian dan agrowisata, hal ini mendukung perkembangan eduwisata untuk perkebunan teh.
2	Aksesibilitas	2	Akses menuju lokasi cukup sulit karena akses utama sulit ditemukan dan memiliki lebar jalan yang sempit.
3	Ketersediaan Infrastruktur	3	Terdapat jaringan komunikasi, air bersih, listrik, dan internet, namun belum ada selokan untuk aliran air kotor.
4	Kondisi Tanah & Kontur	2	Kondisi kontur yang tidak merata dengan naik-turun yang cukup tinggi. Ketinggian kontur dimulai dari 1637–1649 m.
5	Kondisi Lingkungan	3	Dekat dengan wisata lainnya, yaitu perkebunan stroberi.
6	View Tapak	3	Memiliki view perkebunan teh.
7	Lokasi Strategis	2	Site perlu diakses dengan masuk ke area permukiman petani setempat, namun pintu masuk menuju site sulit ditemukan.
8	Potensi Pengembangan	3	Area masih dipenuhi dengan perkebunan teh di sekelilingnya sehingga memiliki kemungkinan besar untuk dikembangkan di masa depan, terutama untuk menjadi perkebunan teh yang produktif maupun wisata edukasi.
Total		23/40	Kurang layak, aksesibilitas yang sulit ditemukan menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan.

Sumber: Penulis, 2026

20

3. Alternatif Site 3



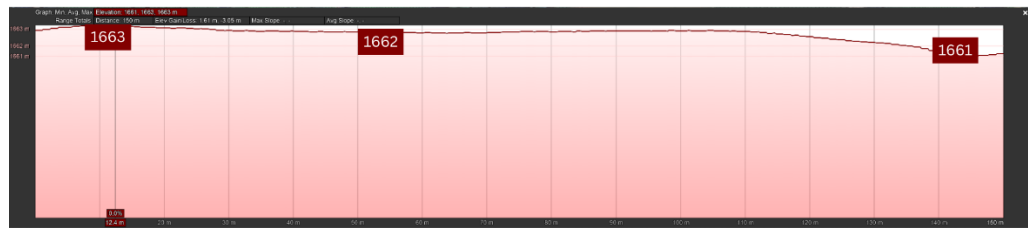
Gambar 3. 9 Alternatif Site 3

Sumber: Google Earth, 2026

161

Lokasi alternatif site 3 terletak di Desa Patengan, Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung, dengan luas tanah sekitar 24.470 m². Wilayah site 3

didominasi oleh perkebunan teh. Kontur pada alternatif site 3 mengalami naik-turun yang cukup stabil dengan ketinggian 1661-1663 m.



Gambar 3. 10 Kontur Alternatif Site 3
Sumber: Diolah Penulis dari Google Earth, 2026

Batasan site 3 meliputi:

- Utara : Perkebunan teh
- Selatan : Jalan Patengan Rancabali dan Lapangan Bola Rancabali
- Timur : Jalan menuju perkebunan teh
- Barat : Perkebunan teh

Tabel 3. 8 Data Alternatif Site 3

No	Aspek	Bobot (1-5)	Deskripsi
1	Kesesuaian RTRW	4	Sesuai dengan RTRW Kabupaten Bandung sebagai kawasan pertanian dan agrowisata, hal ini mendukung perkembangan eduwisata untuk perkebunan teh.
2	Aksesibilitas	4	Kemudahan akses terpenuhi dengan jalan yang luas dan tidak berkelok. Dapat diakses oleh kendaraan roda 4 maupun roda 2.
3	Ketersediaan Infrastruktur	4	Terdapat jaringan komunikasi, air bersih, listrik, dan internet; sudah terdapat selokan untuk aliran air kotor.
4	Kondisi Tanah & Kontur	3	Site memiliki kontur yang tidak terlalu tinggi dengan ketinggian 1661–1663 m. Kondisi kontur site cenderung stabil, hanya mengalami kenaikan kontur 1-3 m.
5	Kondisi Lingkungan	3	Dekat dengan permukiman dan akses utama Jalan Raya Patengan.
6	View Tapak	3	Memiliki view perkebunan teh dan hutan lindung.
7	Lokasi Strategis	4	Berada dekat dengan Jalan Raya Patengan sehingga pengunjung mudah menemukan lokasi.
8	Potensi Pengembangan	3	Area masih dipenuhi dengan perkebunan teh di sekelilingnya sehingga memiliki kemungkinan besar untuk dikembangkan di masa depan, terutama untuk menjadi perkebunan teh yang produktif maupun wisata edukasi.
Total		28/40	Kurang layak, view yang terbatas menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan.

Sumber: Penulis, 2026

3.5.3 Site Terpilih

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

Tabel 3. 9 Hasil Perbandingan Alternatif Site

No	Aspek	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1	Kesesuaian RTRW	4	4	4
2	Aksesibilitas	4	2	4
3	Ketersediaan Infrastruktur	4	3	4
4	Kondisi Tanah & Kontur	3	2	3
5	Kondisi Lingkungan	4	3	3
6	View Tapak	5	3	3
7	Lokasi Strategis	4	4	4
8	Potensi Pengembangan	3	3	3
Total		31/40	24/40	28/40

Sumber: Penulis, 2026

Berdasarkan hasil penilaian terhadap tiga alternatif lokasi, alternatif 1 memperoleh nilai tertinggi, yaitu 31/40. Site ini dipilih sebagai lokasi perancangan *Teascope Experience Center* di Kecamatan Rancabali, Kabupaten Bandung karena memiliki keunggulan dalam aksesibilitas, ketersediaan infrastruktur, dan view sekitar, meskipun kontur dari alternatif site 1 mengalami kenaikan yang cukup tinggi. Site ini memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi lokasi eduwisata yang tidak hanya berfokus pada pembelajaran dalam ruang, tetapi juga pada pembelajaran luar ruang dengan observasi kawasan perkebunan teh di sekitar site.

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis dan Konsep Site

4.1.1 Data Eksisting Site

Berdasarkan hasil pemilihan site pada BAB III 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.

Site ini dipilih karena memiliki potensi besar dalam perancangan rekreasi edukasi dengan objek utama teh. Selain itu, site ini memungkinkan perancangan *Teascape Experience Center* berbasis *edu-vacation* sebagai bentuk perkembangan arsitektur dan edukasi di Kawasan Ciwidey. Aksesibilitas dan infrastruktur yang sudah ada pada site ini juga menjadi alasan pemilihan site. Berikut adalah dimensi ukuran site.



Gambar 4. 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 4. 2 Batasan Site
Sumber: Penulis, 2026

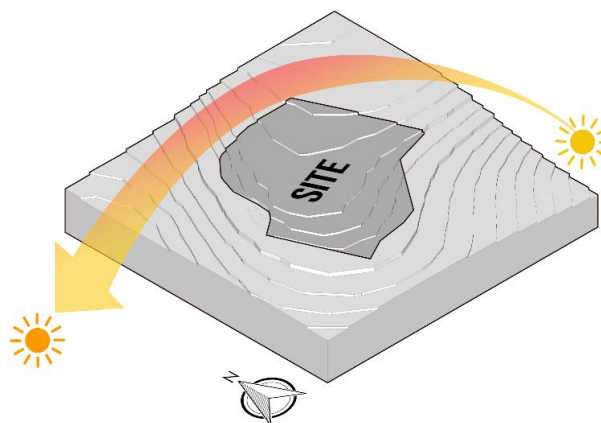
4.1.2 Regulasi Site

Kawasan perancangan berada di peruntukan pertanian dan agrowisata. Berdasarkan ketentuan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Bandung, zona ini diperbolehkan untuk kegiatan pariwisata berbasis perkebunan teh di sekitarnya, dengan persyaratan sebagai berikut.

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 20%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 0,4
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 25%
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) 50 m
- Average Kemiringan Lahan 15%

4.1.3 Analisis Matahari

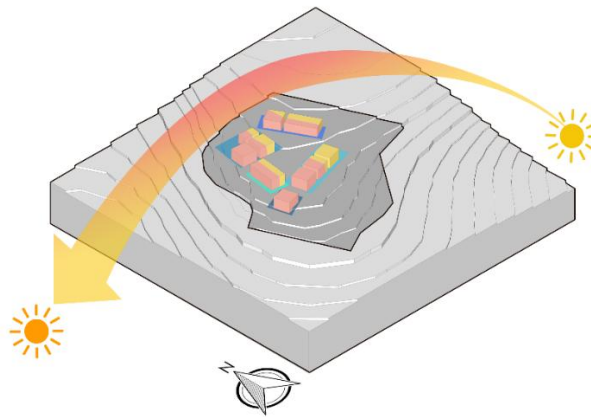
- Analisis



Gambar 4. 3 Analisis Matahari
Sumber: Penulis, 2026

Berdasarkan analisis *sunpath* dari gambar yang diberikan, sudut elevasi matahari pada tanggal 28 Maret adalah 6.34° altitude dan 273.91° azimuth. Hal ini menunjukkan bahwa pada siang hari, matahari berada cukup tinggi, sehingga bayangan yang dihasilkan relatif pendek. Pada pagi hari, sinar matahari berasal dari timur, sehingga bagian barat bangunan akan terbayangi. Sementara, di sore hari, matahari bergerak ke barat, menyebabkan bagian timur bangunan mendapatkan lebih banyak sinar matahari.

b. Konsep



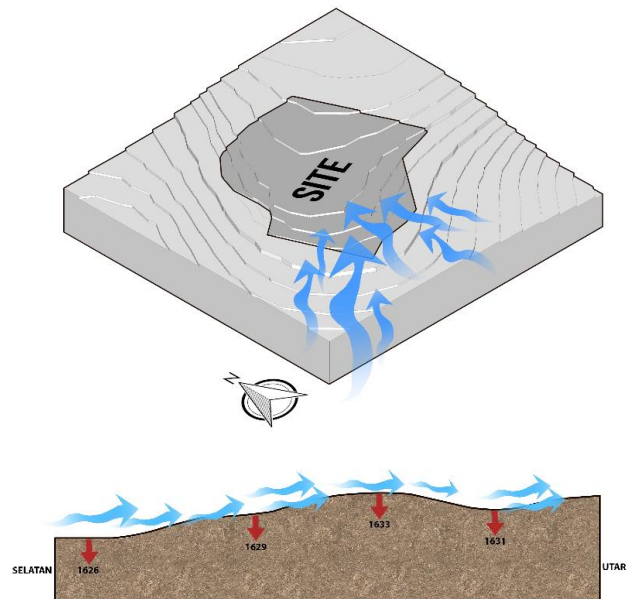
Gambar 4. 4 Konsep Respon Matahari
Sumber: Penulis, 2026

Untuk menghasilkan desain yang memanfaatkan sinar matahari dengan optimal, berikut adalah konsep yang digunakan.

- Membuat orientasi bangunan menghadap ke arah utara dan selatan untuk memaksimalkan sinar matahari sebagai pencahayaan alami.
- Penambahan *secondary skin* pada sisi timur dan barat untuk mengurangi paparan sinar matahari pada siang dan sore hari.
- Bangunan untuk zona edukasi diletakkan pada sisi selatan dan utara, sisi timur untuk zona kolaborasi, serta sisi barat untuk zona rekreasi.

4.1.4 Analisis Angin

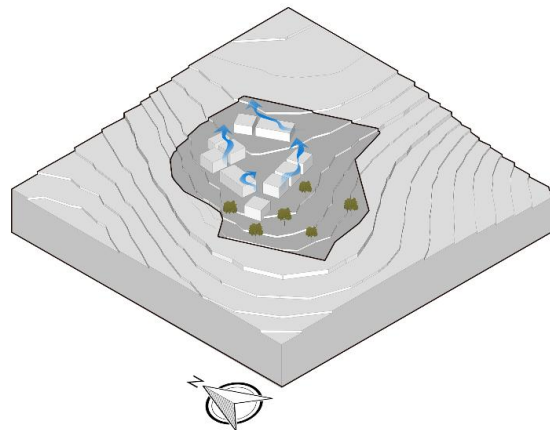
a. Analisis

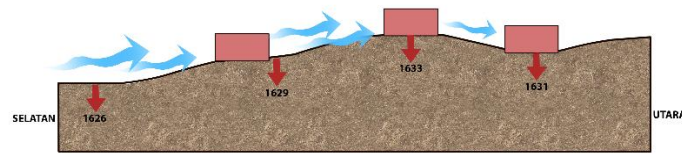


Gambar 4. 5 Analisis Angin
Sumber: Penulis, 2026

Kondisi angin pada tapak dipengaruhi oleh dua jenis angin yang beroperasi secara bergantian sepanjang tahun. Pada musim hujan (Oktober–April), angin monsun dari arah barat daya berhembus dengan kecepatan rata-rata 3–8 m/detik dan dapat mencapai 12 m/detik saat badai, membawa serta curah hujan tinggi yang mengenai sisi barat daya tapak secara langsung. Pada musim kemarau (Mei–September), angin bergeser dari arah selatan dengan intensitas yang lebih ringan, berkisar 1–4 m/detik.

b. Konsep





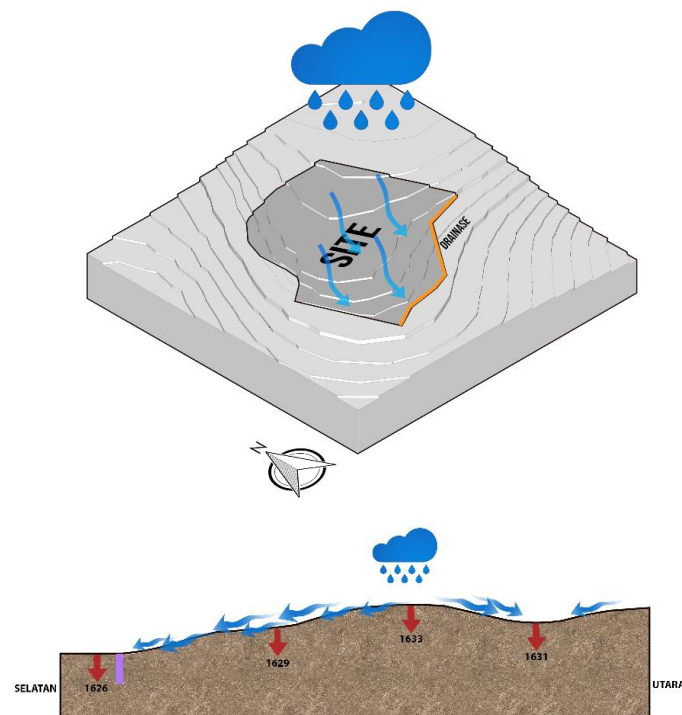
Gambar 4. 6 Konsep Respon Angin
Sumber: Penulis, 2026

Untuk menghasilkan desain yang memanfaatkan sinar matahari dengan optimal, berikut adalah konsep yang digunakan.

- Penerapan konsep ventilasi silang untuk setiap bangunan untuk penghawaan alami.
- Penambahan sistem penghawaan buatan, seperti AC pada ruangan-ruangan yang lebih tertutup, seperti museum, ruang interaktif, dan lodge.
- Menambahkan vegetasi pada sisi barat daya dan selatan tapak untuk menahan angin secara alami.

4.1.5 Analisis Hujan dan Drainase

a. Analisis



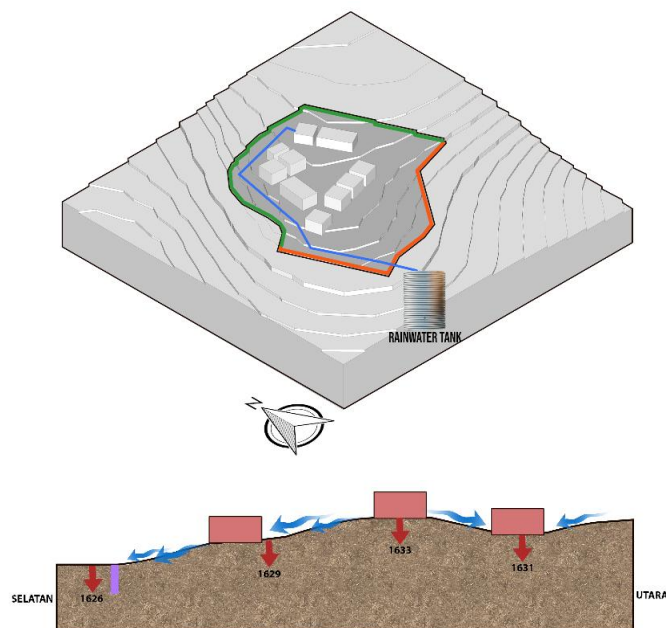
Gambar 4. 7 Analisis Hujan
Sumber: Penulis, 2026

61

181

Berdasarkan data BMKG Stasiun Bandung, curah hujan tahunan rata-rata di Kawasan Ciwidey berkisar antara 2.500–3.500 mm per tahun dengan frekuensi 180–200 hari hujan per tahun. Pada puncak musim hujan, intensitas curah hujan dapat mencapai 80–120 mm per hari, dan pada kejadian ekstrem dapat melampaui 200 mm dalam 24 jam. Tapak berfungsi sekaligus sebagai titik tangkapan air (*catchment point*) dari lereng yang lebih tinggi di sisi utara-timur laut, dan sebagai titik asal limpasan (*run-off*) yang mengalir ke arah barat daya dan selatan mengikuti kemiringan tapak.

b. Konsep



Gambar 4. 8 Konsep Respon Hujan
Sumber: Penulis, 2026

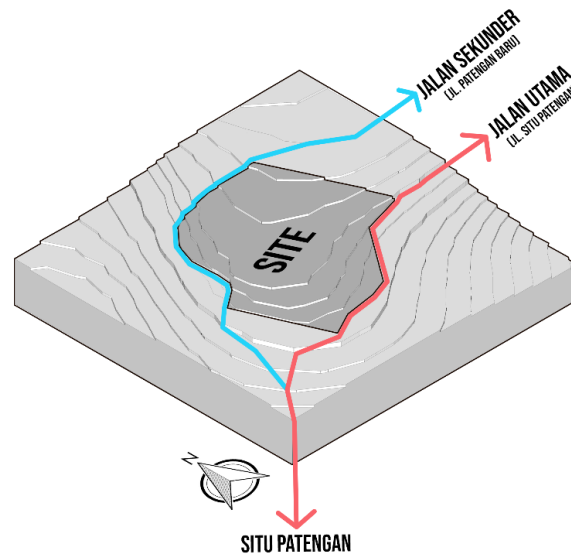
Untuk mengatasi curah hujan pada site berikut adalah konsep desain yang diterapkan.

- Penggunaan atap miring (30° – 35°) agar air hujan dapat mengalir.
- Menambahkan tritisan yang cukup lebar untuk menghindari air hujan mengenai dinding.
- Memperbaiki dan menambahkan selokan sebagai drainase pada site.
- Penggunaan grass block merupakan upaya untuk mengurangi genangan air hujan dan dapat menyerap langsung ke tanah.
- Menambahkan *vegetated swale* pada area yang lebih tinggi untuk mengurangi kecepatan aliran air saat hujan.

28

4.1.6 Analisis Aksesibilitas

a. Analisis

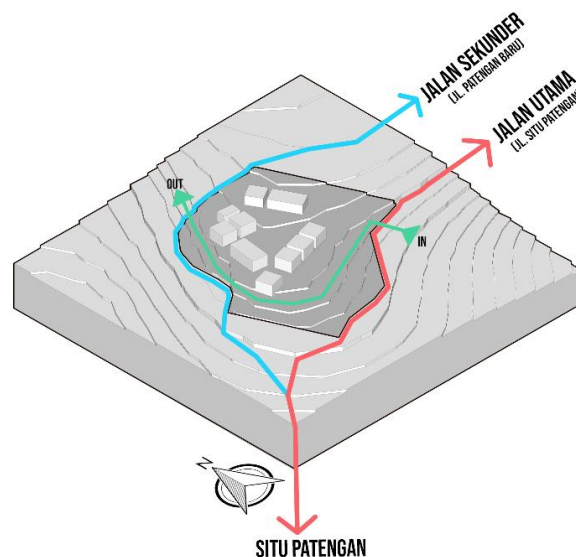


Gambar 4. 9 Analisis Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2026

Lokasi site memiliki akses yang strategis dan mudah dijangkau, terletak di Jalan Situ Patengan yang menjadi akses utama menuju destinasi wisata Situ Patenggang. Petunjuk arah menuju site terlihat jelas dengan *sign* “Situ Patenggang” sehingga pengunjung mudah menemukan lokasi. Intensitas kepadatan pada akses menuju lokasi tidak terlalu tinggi, sehingga tidak terjadi kemacetan. Akses dapat dilalui oleh kendaraan roda dua maupun roda empat, namun tidak memungkinkan untuk kendaraan besar seperti bus.

59

b. Konsep



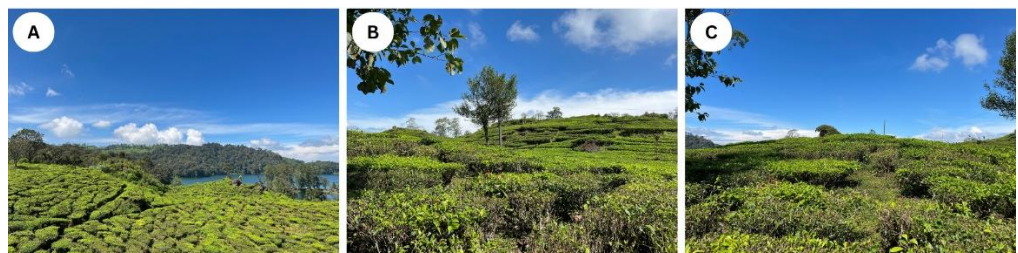
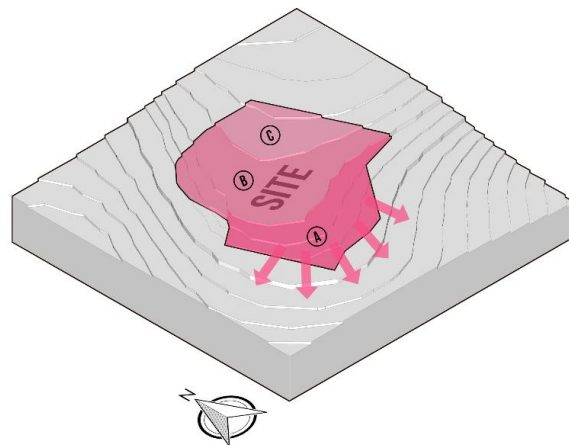
Gambar 4. 10 Konsep Respon Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2026

Berikut adalah desain yang diterapkan untuk merespons aksesibilitas pada site.

- Membuat jalur yang berbeda untuk akses masuk dan keluar.
- Akses masuk berada di sisi barat daya site, tepatnya di Jalan Situ Patenggang, untuk kemudahan akses kendaraan.
- Akses keluar diarahkan menuju sisi timur laut site di Jalan Patengan Baru.

4.1.7 Analisis View

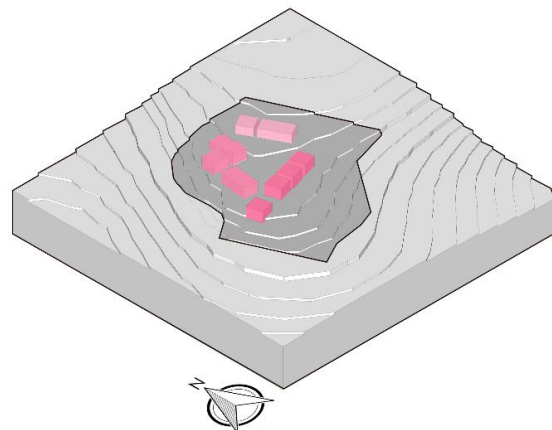
a. Analisis



Gambar 4. 11 Analisis View
Sumber: Penulis, 2026

Pada lokasi ini, view terbaik berada di sisi selatan dan barat daya. Sisi tersebut menyajikan view Situ Patenggang dari ketinggian, sedangkan sisi utara dan timur laut site mendapatkan view perkebunan teh. Pada area tengah site view yang didapatkan hanya perkebunan teh.

b. Konsep



Gambar 4. 12 Konsep Respon View
Sumber: Penulis, 2026

Untuk memanfaatkan view yang ada pada lingkungan sekitar site, berikut adalah desain yang dapat diterapkan.

- Area tea house dan restoran diposisikan mengarah ke sisi barat daya untuk mendapatkan view terbaik dengan lokasi pada kontur yang paling tinggi.
- Penggunaan bukaan yang besar pada bangunan untuk menampakan visual perkebunan teh di sekitarnya.
- Area tengah site dijadikan zona edukasi dengan perkebunan teh sehingga view yang didapat berasal dari site itu sendiri.

4.2 Analisis dan Konsep Ruang

4.2.1 Analisis Pengguna Dan Kebutuhan Ruang

1. Pengelola

Berdasarkan analisis pengguna, berikut adalah kebutuhan ruang untuk pengelola.

Tabel 4. 1 Kebutuhan Ruang Pengelola

No	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	Pengelola/ Staff	Parkir kendaraan	Area parkir
		Absensi kedatangan	Ruang staff
		Mengontrol kawasan	Ruang kontrol
		Rapat	Ruang rapat
		Mengelola operasional bangunan	Ruang operasional
		Beribadah	Mushola
		Makan dan minum	Tea house dan restoran
		MCK	Toilet
2	Mentor Edukasi	Parkir kendaraan	Area parkir

No	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
		Pendampingan edukasi	Museum dan ruang interaktif
		Workshop teh	Area workshop
		Beribadah	Mushola
		Makan dan minum	Tea house dan restoran
		MCK	Toilet
3	Tour Guide	Parkir kendaraan	Area parkir
		Panduan wisata	Pusat informasi
		Briefing pengunjung	Hall
		Operasional lapangan	Boardwalk
		Beribadah	Mushola
		Makan dan minum	Tea house dan restoran
		MCK	Toilet
4	Cleaning Service	Parkir kendaraan	Area parkir
		Pemeliharaan dan kebersihan	Gudang alat
		Beribadah	Mushola
		Makan dan minum	Tea house dan restoran
		MCK	Toilet
5	Satpam	Parkir kendaraan	Area parkir
		Pengawasan	Pos satpam
		Memantau CCTV	Ruang CCTV
		Beribadah	Mushola
		Makan dan minum	Tea house dan restoran
		MCK	Toilet
6	Pelaku Komersial	Parkir kendaraan	Area parkir
		Menjual produk dan souvenir	Tea shop
		Beribadah	Mushola
		Makan dan minum	Tea house dan restoran
		MCK	Toilet

Sumber: Penulis, 2026

2. Pengunjung

Berdasarkan analisis pengguna, berikut adalah kebutuhan ruang untuk pengunjung, baik wisatawan umum, pelajar, mahasiswa, maupun peserta workshop pengolahan teh.

Tabel 4. 2 Kebutuhan Ruang Pengunjung

No	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	Wisatawan Umum	Parkir Kendaraan	Area Parkir
		Menerima Informasi	Pusat Informasi
		Menikmati Lanskap	Viewing Deck
		Bersantai	Amphitheater
		Mendapatkan Edukasi Sejarah	Museum
		Tea Testing	Area Testing
		Bermain	Tea Play Garden
		Makan Dan Minum	Tea House Dan Restoran
		Berbelanja Produk Dan Souvenir	Tea Shop
		Beribadah	Mushola
		MCK	Toilet
2	Pelajar	Parkir Kendaraan	Area Parkir
		Mendapatkan Briefing	Hall
		Mendapatkan Edukasi Sejarah	Museum

No	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
		Mengikuti Pembelajaran Interaktif	Ruang Interaktif
		Studi Lapangan	Boardwalk
		Aktivitas Kelompok	Ampitheater
		Makan Dan Minum	Tea House Dan Restoran
		Berbelanja Produk Dan Souvenir	Tea Shop
		Beribadah	Mushola
		MCK	Toilet
3	Mahasiswa	Parkir Kendaraan	Area Parkir
		Mendapatkan Briefing	Hall
		Mendapatkan Edukasi Sejarah	Museum
		Mengikuti Pembelajaran Mendalam	Ruang Interaktif
		Studi Lapangan	Boardwalk
		Tea Testing	Area Testing
		Makan Dan Minum	Tea House Dan Restoran
		Berbelanja Produk Dan Souvenir	Tea Shop
		Beribadah	Mushola
		MCK	Toilet
4	Peserta Workshop	Parkir Kendaraan	Area Parkir
		Mendapatkan Briefing	Hall
		Melakukan Pelatihan	Area Workshop
		Tea Testing	Area Testing
		Tinggal Sementara	Lodge
		Studi Lapangan	Boardwalk
		Makan Dan Minum	Tea House Dan Restoran
		Berbelanja Produk Dan Souvenir	Tea Shop
		Beribadah	Mushola
		MCK	Toilet

Sumber: Penulis, 2026

3. Rekapitulasi Ruang

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

Tabel 4. 3 Rekapitulasi 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
		Amphitheater	Publik
		Glamping	Semi Private
		Viewing Deck	Publik

No	Area	Jenis Ruang	Tipe
		Spot Foto	Publik
		Boardwalk	Publik
4	Zona Kolaborasi	Multifunction Hall	Semi-Privat
		Tea House	Publik
		Tea Shop	Publik
		Restoran	Publik
		Mushola	Publik

Sumber: Penulis, 2026

4.2.2 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.

1. Besaran Ruang Bangunan

Tabel 4. 4 Besaran Ruang Bangunan

No	Ruang	Kapasitas	Luas	Jumlah	Flow	Total Luas	Sumber
Pengelola							
1	R. Kepala staff	1	12,0	1	20%	14,4	NAD
2	R. staff	5	6,0	1	20%	36,0	NAD
3	R. kontrol	3	8,0	1	20%	28,8	NAD
4	R. operasional	2	4,0	1	20%	9,6	NAD
5	R. rapat	15	2,0	1	30%	39,0	NAD
6	R. Pemandu Wisata	20	2,0	1	30%	52,0	NAD
7	R. Loker & Ganti Staf	10	1,2	1	20%	36,0	Permenkes 48/2016
8	Toilet pria	1	2,5	3	20%	9,0	NAD
9	Toilet wanita	1	2,5	3	20%	9,0	NAD
10	Mushola Staf	10	1,2	1	30%	15,6	NAD
Total Pengelola						249,4	
Zona Edukasi							
1	R. Ticketing	8	2,5	1	40%	28,0	NAD
2	Pusat informasi	6	3,0	1	40%	25,2	NAD
3	Area antrian	80	1,5	1	40%	168,0	NAD
4	R. museum	100	3,5	1	40%	490,0	NAD
5	R. interaktif	60	2,5	1	40%	210,0	NAD
6	r. workshop	20	2,5	1	30%	65,0	NAD
7	R. workshop	15	4,0	1	30%	78,0	NAD
8	R. tea testing	15	4,0	1	30%	78,0	NAD
9	Lodge standar	4	9,0	5	30%	234,0	NAD
10	Toilet & kamar mandi lodge	1	5,0	5	30%	32,5	NAD
11	Lounge	20	2,0	1	40%	56,0	NAD
12	Mushola	30	1,2	1	30%	46,8	NAD
13	Pantry	6	2,5	1	20%	18,0	NAD
14	Gudang	Peralatan	15	2	20%	36,0	NAD
15	Toilet pria	1	2,5	6	20%	18,0	NAD

No	Ruang	Kapasitas	Luas	Jumlah	Flow	Total Luas	Sumber
16	Toilet wanita	1	2,5	6	20%	18,0	NAD
17	Area service	Utility	20	2	20%	48,0	NAD
Total Zona Edukasi						1649,5	
Zona Rekreasi							
1	Tea play garden	80	4,0	1	50%	480,0	NAD
2	Viewing deck	60	2,5	1	40%	210,0	NAD
3	Glamping standar	2	12,5	15	30%	487,5	NAD
4	Glamping premium	4	20,0	5	30%	520,0	NAD
5	Spot foto	10	2,0	4	50%	120,0	NAD
6	Gazebo	10	2,0	4	30%	104,0	NAD
7	Amphitheater	150	1,2	1	50%	270,0	NAD
8	Toilet pria	1	2,5	2	20%	14,4	NAD
9	Toilet wanita	1	2,5	2	20%	18,0	NAD
10	Area service	Utility	20	1	20%	24,0	NAD
Total Zona Rekreasi						2247,9	
Zona Kolaborasi							
1	Multifunction hall	100	1,5	1	30%	195,0	NAD
2	Tea shop	30	2,0	1	30%	78,0	NAD
3	Tea house	60	2,0	1	30%	156,0	NAD
4	Restoran	80	2,0	1	30%	208,0	NAD
5	Dapur	—	—	1	30%	78,0	NAD
6	Brewing station	—	—	1	30%	26,0	NAD
7	Toilet pria	1	2,5	4	20%	21,6	NAD
8	Toilet wanita	1	2,5	4	20%	25,2	NAD
9	Mushola	50	1,2	1	30%	78	NAD
10	Area service	Utility	20	1	20%	24,0	NAD
11	Gudang makanan	Bahan makanan	15	2	20%	36,0	NAD
12	Gudang peralatan	Peralatan	15	2	20%	36,0	NAD
Total Zona Kolaborasi						961,8	
TOTAL KESELURUHAN						5108,6	

Sumber: Penulis, 2026

2. Besaran Ruang Non Bangunan

Tabel 4. 5 Besaran Ruang Non-bangunan

No	Ruang	Kapasitas	Luas	Jumlah	Flow	Total Luas	Sumber
1	Boardwalk	—	—	—	—	720,0	Asumsi
2	Drop off	Kendaraan	120,0	1	50%	180,0	NAD
3	Parkiran mobil	Mobil	12,5 m ² /unit	45 unit	100%	1.125,0	NAD
4	Parkiran motor	Motor	2,0 m ² /unit	80 unit	100%	320,0	NAD
5	Parkiran settle	Settle	50 m ² /unit	6 unit	100%	600,0	NAD
Total Non Bangunan						2945,0	

Sumber: Penulis, 2026

3. Besaran Ruang Hijau

Tabel 4. 6 Besaran Ruang Non-bangunan

No	Ruang	Kapasitas	Luas	Jumlah	Flow	Total Luas	Sumber
1	Area perkebunan teh	—	—	—	—	20.000	Asumsi

Sumber: Penulis, 2026

4. Total Luas Bangunan

Berikut adalah total luas masing-masing zona dan total luas keseluruhan.

Tabel 4. 7 Besaran Ruang Non-bangunan

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

Sumber: Penulis, 2026

4.2.3 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. 8 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)	

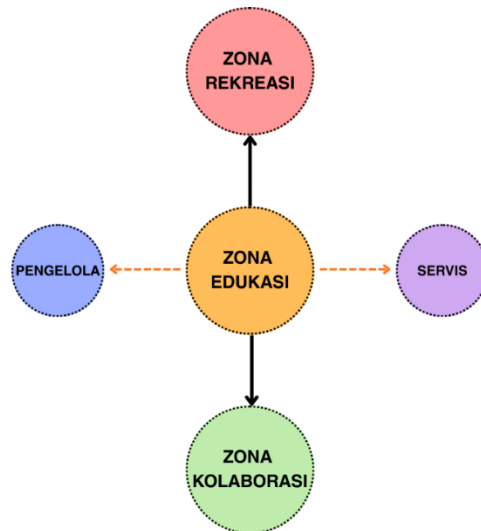
Sumber: Penulis, 2026

1

4.2.4 Analisis Sirkulasi Dan Pola Hubungan Ruang

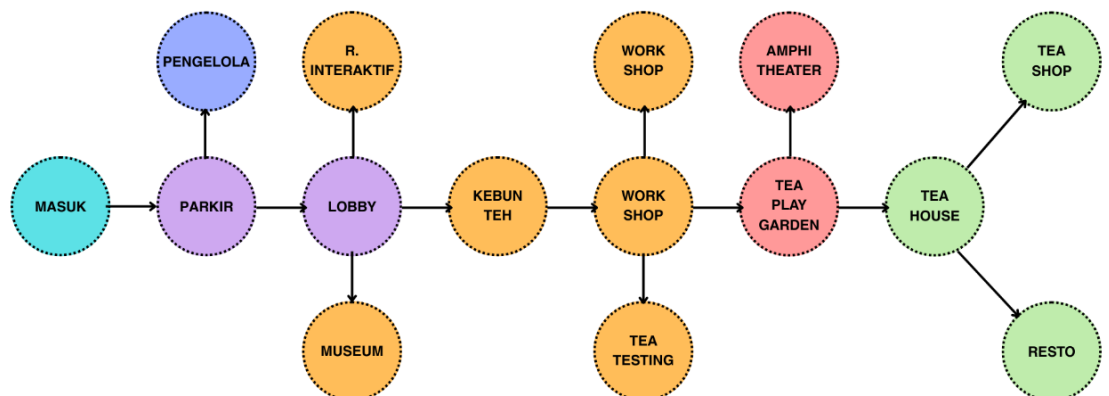
Berikut adalah sirkulasi dan pola hubungan pada Teascape Experience Center.

1. Organisasi Ruang



Gambar 4. 13 Organisasi Ruang
Sumber: Penulis, 2026

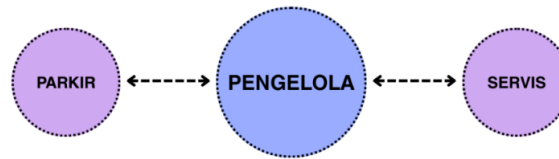
2. Pola Hubungan Ruang



Gambar 4. 14 Pola Hubungan Ruang
Sumber: Penulis, 2026

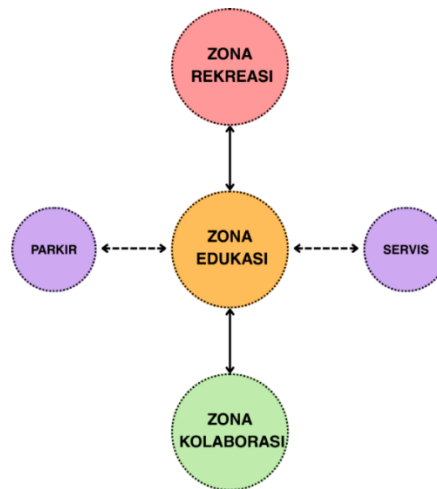
3. Pola Sirkulasi Pengelola

24



Gambar 4. 15 Pola Sirkulasi Pengelola
Sumber: Penulis, 2026

4. Pola Sirkulasi Pengunjung



Gambar 4. 16 Pola Sirkulasi Pengunjung
Sumber: Penulis, 2026

4.2 Analisa dan Konsep Penataan Massa Bangunan

4.2.1 Konsep Penataan Massa



Gambar 4. 17 Penataan Massa
Sumber: Penulis, 2026

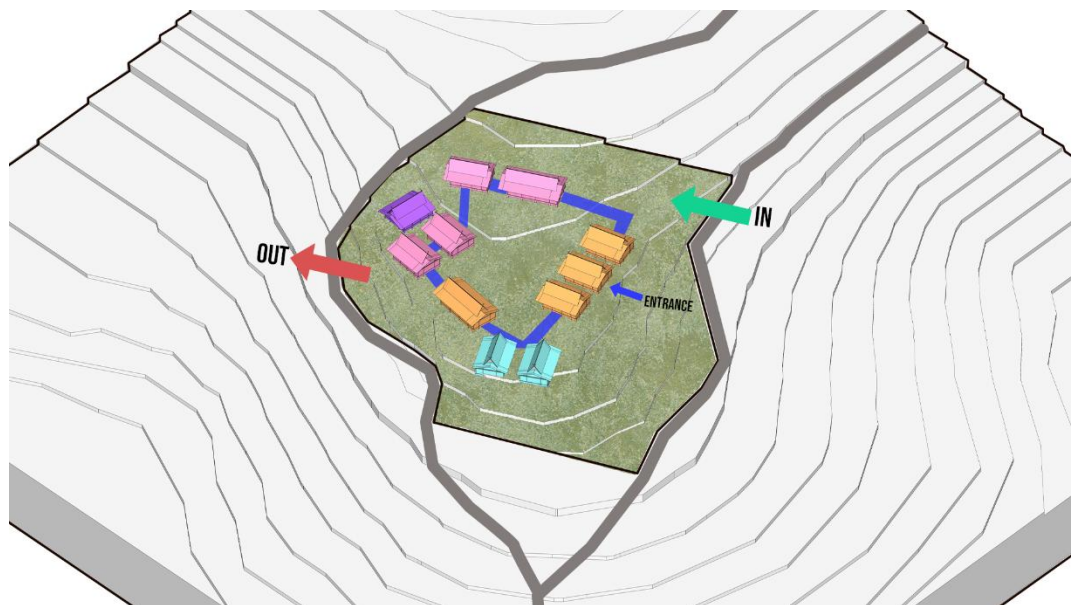
Perancangan site *Teascape Experience Center* didasarkan pada analisis kebutuhan ruang serta zonasi yang telah ditetapkan sesuai dengan jenis kegiatan yang diwadahi. Untuk mewadahi fungsi kegiatan yang berkelanjutan, tata massa dibagi menjadi tiga zona utama dan beberapa penunjang, yaitu sebagai berikut.

- a. Zona edukasi
- b. Zona rekreasi
- c. Zona kolaborasi
- d. Pengelola
- e. Drop-off
- f. Area parkir

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 merasakan view dari perkebunan teh di sekitarnya.

Bentuk massa bangunan dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik tapak dan budaya sekitar guna merespons kondisi lingkungan sekitar secara optimal. Penyesuaian bentuk dan orientasi bangunan juga mempertimbangkan kondisi angin, matahari, kontur, dan integrasi dengan elemen sekitar.

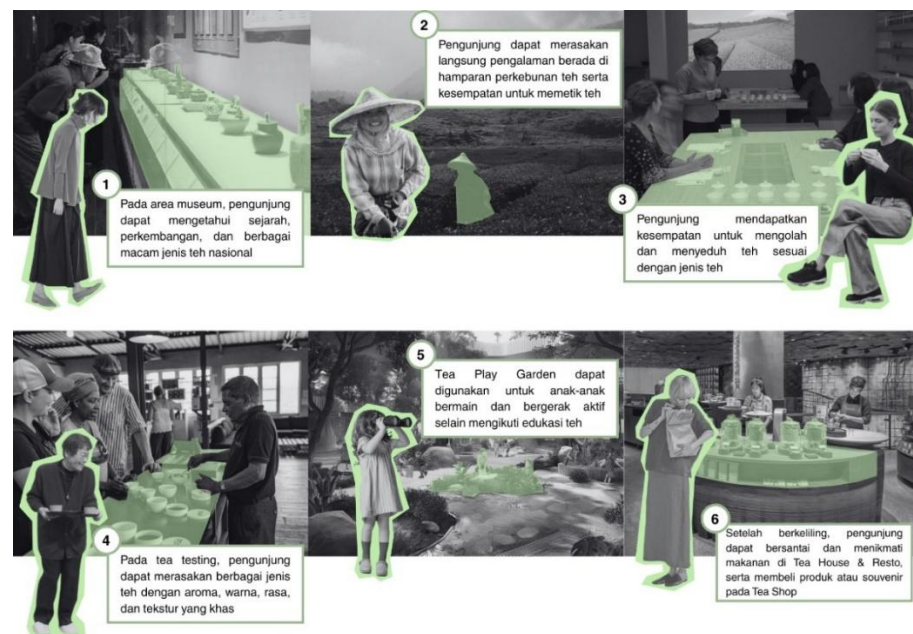
4.2.2 Konsep Sirkulasi Wisata



Gambar 4. 18 Sirkulasi Wisata
Sumber: Penulis, 2026

48

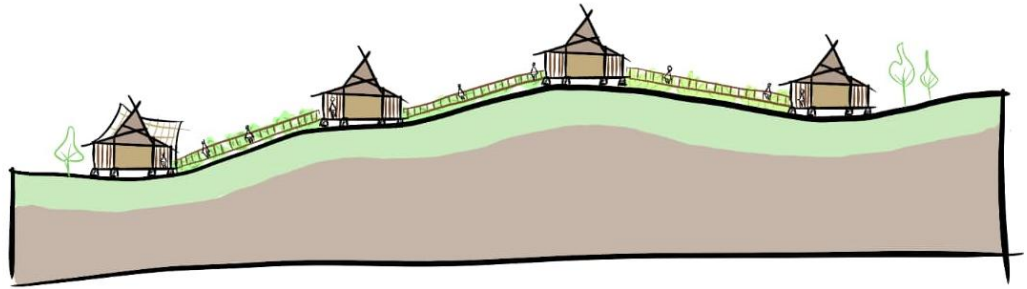
Pengunjung akan mengawali perjalanan wisata dari area parkir yang dirancang untuk kendaraan roda dua dan roda empat. Selain itu, area parkir dijadikan titik awal orientasi kawasan. Selanjutnya, pengunjung diarahkan menuju loket masuk yang dilengkapi dengan pusat informasi. Ruang ini digunakan untuk pengunjung mendapatkan tiket sekaligus penjelasan awal mengenai *Teascape Experience Center*. Setelah itu, pengunjung diarahkan menuju zona edukasi untuk mendapatkan informasi, baik penjelasan mengenai sejarah maupun proses pengolahan teh. Zona edukasi ini dirancang agar interaktif dan informatif untuk pengunjung. Perjalanan dilanjutkan ke zona rekreasi, di mana pengunjung dapat menikmati lanskap perkebunan teh Rancabali. Setelah merasakan lanskap perkebunan teh, pengunjung dibawa untuk ikut serta dalam workshop pengolahan teh. Setelah mengetahui mengenai pengolahan teh, pengunjung dapat mencicipi hasil dari produksi teh lokal di area *tea testing*. Menuju akhir dari alur perjalanan, tea house, dan restoran menjadi pilihan yang tepat untuk menikmati makan dan minuman dengan lanskap hamparan perkebunan teh. Sebagai penutup, pengunjung diarahkan ke area retail di mana mereka dapat membeli hasil produksi teh lokal maupun souvenir dari *Teascape Experience Center*.



Gambar 4. 19 Skema Atraksi
Sumber: Penulis, 2026

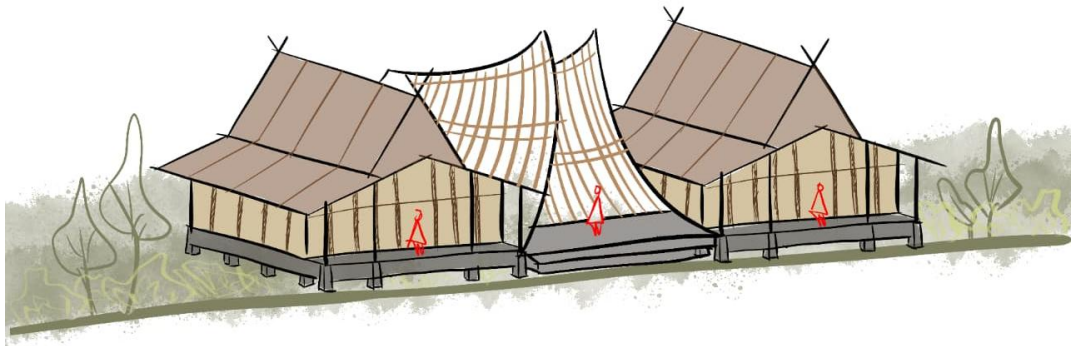
4.3 Analisis dan Konsep Arsitektur Kontekstual

4.3.1 Analisis dan Konsep Eksterior



Gambar 4. 20 Konsep Eksterior Tapak
Sumber: Penulis, 2026

Eksterior bangunan mengedepankan desain yang mampu merespons iklim di Kabupaten Bandung dengan penggunaan bukaan untuk pencahayaan serta keterhubungan antar ruang dalam dan lanskap sekitar tapak. Bangunan juga dirancang untuk menyesuaikan kontur pada tapak. Penggunaan material lokal, seperti bambu, kayu, dan batu alam, menjadi salah satu penerapan arsitektur kontekstual.



Gambar 4. 21 Konsep Eksterior
Sumber: Penulis, 2026

Atap bangunan mengadaptasi bentuk atap rumah adat Julang Ngapak dengan beberapa modifikasi dan penyesuaian untuk merespons lingkungan sekitar. Penggunaan warna yang didominasi oleh warna coklat dan hijau memberikan keterikatan antara bangunan dengan lanskap perkebunan teh di sekitarnya.

4.3.2 Analisis dan Konsep Interior

Interior bangunan didesain dengan fungsionalitas dan tetap merespons iklim tropis. Penggunaan panel kayu dan anyaman rotan menjadikan ruang bernuansa hangat. Furnitur kayu disesuaikan dengan fungsi dan standar ergonomis.



Gambar 4. 22 Konsep Interior Museum
Sumber: Penulis, 2026

Pencahayaan disesuaikan dengan fungsi ruang; ruang yang membutuhkan lebih sedikit cahaya akan menggunakan pencahayaan buatan yang lebih banyak, seperti museum dan ruang interaktif. Ruang yang lebih banyak menggunakan pencahayaan alami membutuhkan banyak bukaan. Setiap ruang pada zona edukasi dirancang dengan menampilkan elemen edukatif dan interaktif.

4.3.3 Analisis dan Konsep Material

Penggunaan material lokal yang ramah lingkungan seperti kayu, bambu, dan batu alam menjadi salah satu bentuk penerapan arsitektur kontekstual. Selain itu, material tersebut tidak merusak ekosistem sekitar serta mampu mendukung efisiensi energi bangunan. Material ini tidak hanya merespons ekosistem bangunan, tetapi juga mendukung keberlanjutan lingkungan serta dapat menyatu dengan alam dan budaya setempat.

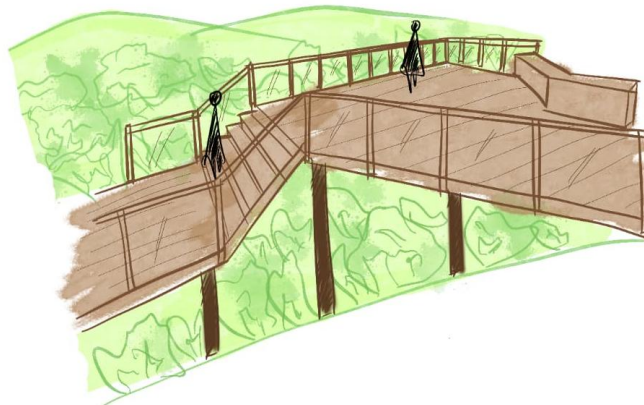


Gambar 4. 23 Konsep Material
Sumber: Penulis 2026

Penerapan material alami tersebut diperkuat melalui penggunaan tone warna dominan coklat dan hijau pada elemen interior maupun eksterior bangunan. Warna coklat merepresentasikan unsur tanah, kayu, dan kehangatan alami, sedangkan warna hijau mencerminkan kesegaran vegetasi serta identitas lanskap perkebunan teh. Kombinasi kedua warna ini diharapkan mampu menciptakan suasana ruang yang tenang, nyaman, dan harmonis sehingga bangunan menyatu secara visual dengan karakter alam kawasan sekitar.

4.3.4 Analisis dan Konsep Arsitektur Islam

Pada perancangan *Teascope Experience Center* tentu tidak akan luput dari penerapan arsitektur Islam. Terdapat beberapa prinsip arsitektur Islam yang diterapkan, yaitu *hablumminallah* (hubungan manusia dengan Allah), *hablumminannas* (hubungan manusia dengan sesama), dan *hablumminalalam* (hubungan manusia dengan alam).



Gambar 4. 24 Konsep Viewing Deck
Sumber: Penulis 2026

105

1. Habluminallah, bertujuan untuk selalu mengingat Allah dan bersyukur kepada-Nya atas segala nikmat dan menjauhi larangan-Nya. Diterapkan dengan musala sebagai ruang beribadah serta area wudu yang dipisahkan antara laki-laki dan perempuan.
2. Habluminannas, kesetaraan hidup antara ciptaan Allah, sehingga perlu untuk saling menjalin kebersamaan dan solidaritas sesama manusia. Pembuatan zona kolaborasi dengan ruang seperti *amphitheater* maupun *tea shop* menjadi salah satu penerapan pada *Tea Escape Experience Center*.
3. Habluminallah, hubungan manusia dengan alam dan makhluk ciptaan Allah lainnya. Penerapannya dilakukan dengan penggunaan material ramah lingkungan, penghematan energi, dan penggunaan sistem ventilasi silang pada bangunan. Serta tetap menjaga kelestarian perkebunan teh di sekitar tapak *Tea Escape Experience Center*.

41

4.3.5 Analisis Dan Konsep Lanskap

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

1. Hardscape



Gambar 4. 25 Konsep Hardscape
Sumber: Penulis 2026

Hardscape merupakan bagian yang menggunakan elemen nonhidup, seperti batu, beton, kerikil, dan lainnya. Hardscape dapat menunjang operasional

104

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.

2. Softscape



Gambar 4. 26 Konsep Softscape
Sumber: Penulis 2026

34

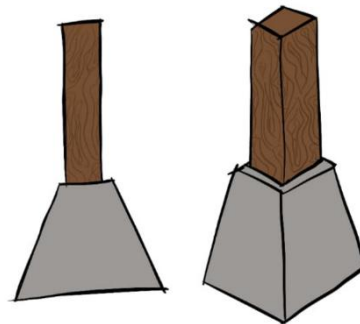
Penataan *softscape* pada kawasan ini tidak hanya terpaku pada satu jenis tanaman, tetapi juga menambahkan jenis tanaman lainnya untuk menyeimbangkan fungsi *softscape* pada kawasan. Penggunaan pohon peneduh seperti pohon *silver oak* dapat berfungsi sebagai peneduh jalan di sekitar kawasan. Taman marigold 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.

4.4 Analisis dan Konsep Struktur dan Utilitas

4.4.1 Analisis Dan Konsep Struktur

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.

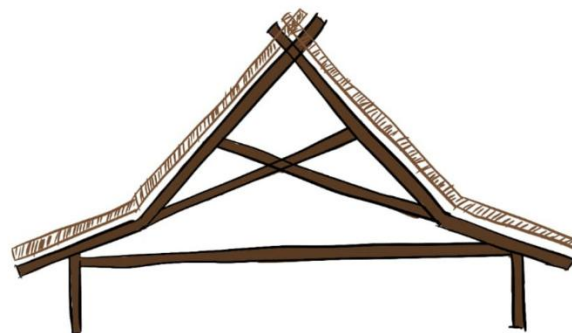


PONDASI BATU UMPAK

Gambar 4. 27 Pondasi Batu Umpak
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



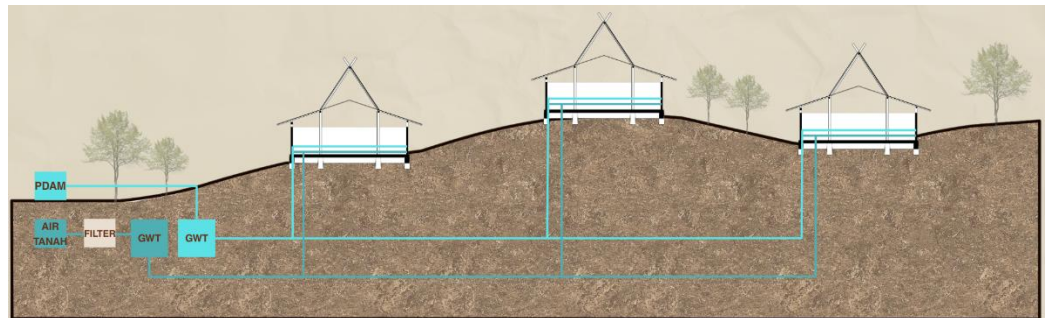
**STRUKTUR MODIFIKASI ATAP
JULANG NGAPAK**

Gambar 4. 28 Atap Julang Ngapak
Sumber: Penulis 2026

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.

4.4.2 Analisis Dan Konsep Utilitas

1. Sistem Air Bersih

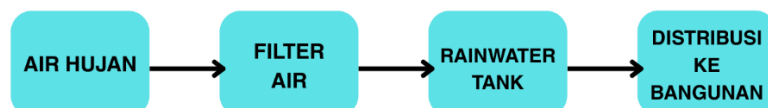


Gambar 4. 29 Skema Air Bersih
Sumber: Penulis 2026



Gambar 4. 30 Skema Air PDAM
Sumber: Penulis 2026

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 4. 31 Skema Air Hujan
Sumber: Penulis 2026

Selain jaringan PDAM, sumber air juga didukung oleh sumur artesis. Sistem penyimpanannya menggunakan dua jenis tandon, yaitu *ground tank* dan *roof*

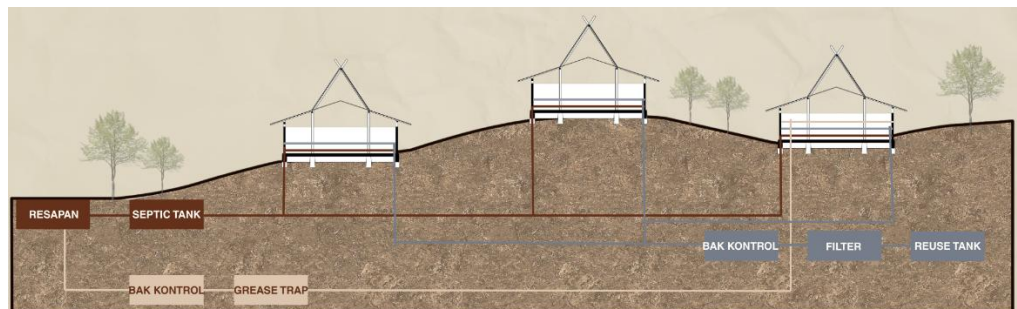
tank. Adapun distribusi air menerapkan *downfeed system*, sehingga aliran air tetap dapat berlangsung saat terjadi pemadaman listrik sekaligus lebih hemat energi.



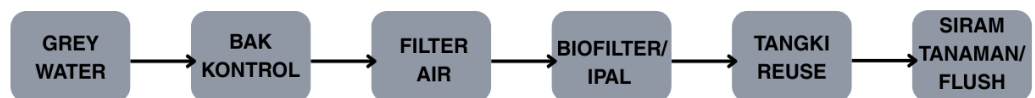
Gambar 4. 32 Skema Air Permukaan Sungai Cimanggu
Sumber: Penulis 2026

Air hujan turut dimanfaatkan sebagai sumber air alternatif untuk menyiram area rumput dan untuk 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



Gambar 4. 33 Skema Air Kotor Kawasan
Sumber: Penulis 2026

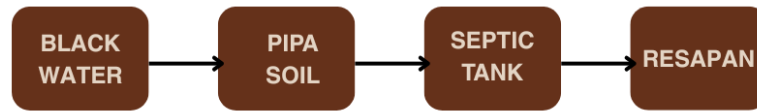


Gambar 4. 34 Skema Grey Water
Sumber: Penulis 2026

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

19

dari dapur, diperlukan *grease trap* untuk memisahkan kandungan lemak sebelum dialirkan ke saluran pembuangan.



Gambar 4. 35 Skema Blackwater
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.



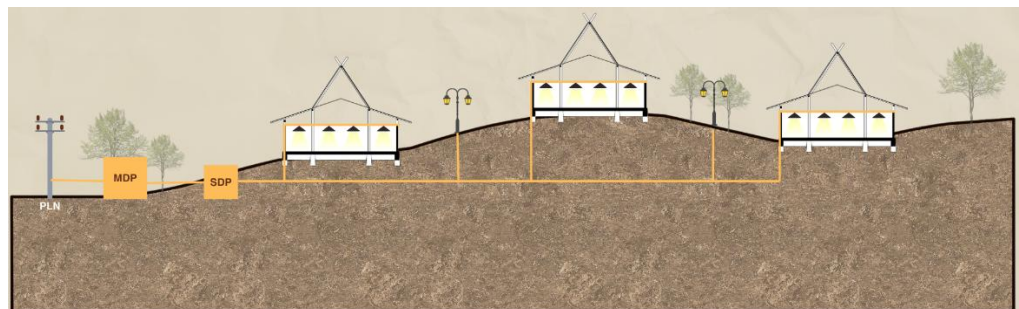
Gambar 4. 36 Skema Air Limbah Dapur
Sumber: Penulis 2026

24

19

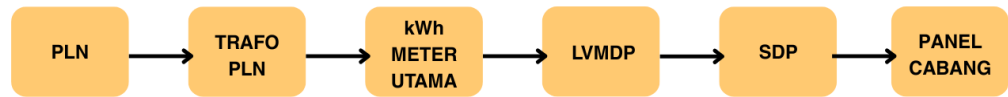
Untuk limbah cair yang berasal dari toilet, air dialirkan menuju sistem penyaringan, kemudian ditampung dan dimanfaatkan kembali, misalnya untuk penyiraman rumput. Apabila kapasitas penampungan telah penuh, air akan dialirkan ke area resapan. Sementara itu, limbah padat dari toilet dimasukkan ke dalam *biotank* sebelum diproses lebih lanjut melalui sistem peresapan.

3. Sistem Kelistrikan



Gambar 4. 37 Skema Kelistrikan Kawasan
Sumber: Penulis 2026

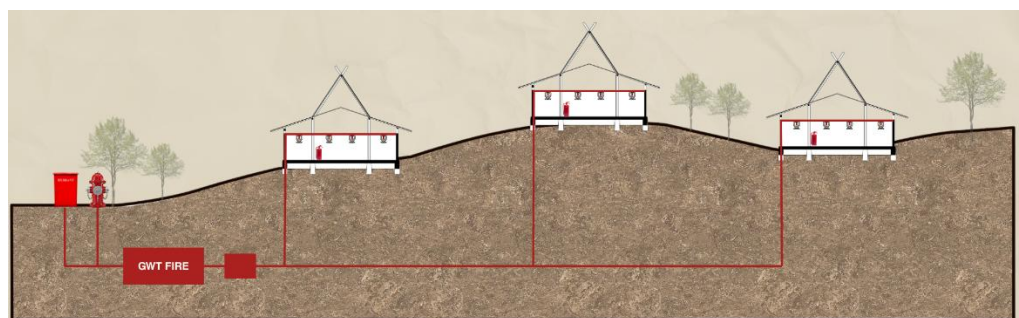
21



Gambar 4. 38 Skema Kelistrikan
Sumber: Penulis 2026

Sistem kelistrikan pada Teascape Experience Center bersumber dari jaringan PLN yang dialirkan menuju gardu distribusi atau trafo, kemudian melewati kWh meter utama sebelum masuk ke Main Distribution Panel (MDP) sebagai pusat pengaturan daya kawasan. Dari MDP, aliran listrik didistribusikan ke beberapa Sub Distribution Panel (SDP) sesuai pembagian zona bangunan, seperti zona edukasi, rekreasi, kolaborasi, akomodasi, dan area servis. Masing-masing SDP selanjutnya menyalurkan daya ke kebutuhan akhir seperti pencahayaan, stopkontak, peralatan dapur, pompa air, dan sistem audiovisual. Sebagai sistem cadangan, disediakan genset yang terhubung melalui Automatic Transfer Switch (ATS) sehingga dapat menyuplai beban prioritas saat terjadi pemadaman listrik. Untuk mendukung konsep berkelanjutan, sebagian kebutuhan energi luar ruang seperti lampu taman dan area umum dapat dibantu melalui panel surya. Seluruh instalasi dilengkapi dengan sistem proteksi berupa grounding, MCB, ELCB, dan penangkal petir guna menjamin keamanan operasional bangunan.

4. Sistem Proteksi Kebakaran



Gambar 4. 39 Skema Kelistrikan Kawasan
Sumber: Penulis 2026



Gambar 4. 40 Skema Kelistrikan
Sumber: Penulis 2026

Sistem konsep kebakaran pada bangunan bentang lebar dirancang untuk memastikan keselamatan penghuni dan melindungi properti dari risiko kebakaran. Berikut adalah beberapa komponen dan strategi penting dalam merancang sistem kebakaran untuk bangunan besar:

1) Deteksi Kebakaran:

- Alarm Kebakaran: Memasang sistem alarm yang dapat mendeteksi asap dan panas. Ini harus mencakup detektor di area strategis, termasuk ruang terbuka yang luas.
- Sistem Deteksi Gas: Memasang sensor untuk mendeteksi gas berbahaya yang mungkin muncul akibat kebakaran.

2) Pengendalian Kebakaran:

- Sistem Pemadam Kebakaran Otomatis: Menggunakan sprinkler atau sistem pemadam lainnya yang dirancang untuk merespons secara otomatis saat terjadi kebakaran.
- Fire Hose Reel dan Alat Pemadam Kebakaran: Menyediakan akses mudah ke alat pemadam kebakaran di area yang luas dan strategis.

3) Evakuasi dan Rute Evakuasi:

- Rencana Evakuasi: Mengembangkan rencana evakuasi yang jelas dan menandai jalur evakuasi dengan tanda yang mencolok.
- Ruang Aman: Mendesain area yang aman dan mudah diakses untuk berkumpul setelah evakuasi, serta memastikan jalur evakuasi tidak terhalang.

4) Pengendalian Asap:

- Sistem Ventilasi: Menggunakan ventilasi mekanis atau alami untuk mengendalikan penyebaran asap, sehingga membantu penghuni dalam evakuasi.
- Penghalang Asap: Memasang penghalang untuk membatasi pergerakan asap di area tertentu.

Sistem proteksi kebakaran dirancang untuk memastikan keselamatan penghuni dan melindungi bangunan dari risiko kebakaran. Beberapa komponen yang dibutuhkan pada sistem proteksi kebakaran, yaitu alarm, alat detektor, APAR, dan *hydrant*.

5. Sistem Pengolahan Sampah

Secara umum, sampah dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu sampah organik (daun teh, ranting, sisa makanan, dan sejenisnya), sampah anorganik (plastik, kemasan), dan sampah limbah khusus (minyak dapur, bahan kimia). Dari ketiga jenis sampah tersebut, perlu adanya sistem pengolahan yang berbeda-beda. Berikut adalah sistem pengolahan sampah sesuai dengan jenisnya.

1) Sistem pengolahan sampah organik

Sampah dari proses perkebunan teh memiliki potensi besar untuk didaur ulang menjadi produk bernilai guna. Beberapa metode yang dapat diterapkan:

- *Composting*

Daun teh dan biomassa diolah menjadi kompos untuk pemupukan kebun teh dan taman lanskap.

- *Vermicomposting*

Pengolahan menggunakan cacing untuk menghasilkan pupuk organik berkualitas tinggi.

- *Biochar*

Limbah organik dikonversi menjadi arang hayati untuk meningkatkan kualitas tanah dan menyerap karbon.

2) Sistem pengolahan sampah anorganik

Pendekatan yang digunakan adalah prinsip 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*):

- *Reduce*: pengurangan penggunaan plastik sekali pakai

- *Reuse*: penggunaan ulang kemasan dan material

- *Recycle*: pemilahan dan pengolahan sampah

3) Sistem pengolahan sampah limbah khusus

Limbah dapur memiliki kandungan lemak dan bahan organik tinggi sehingga perlu penanganan khusus:

- *Grease trap* untuk memisahkan lemak

- IPAL sederhana untuk mengolah air limbah sebelum dibuang

- Reuse air olahan untuk irigasi lanskap

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M. & Arida, S. (2015). *Panduan Pengelolaan Desa Wisata Berbasis Potensi Lokal*. s.l.:Konsorium Riset Pariwisata Universitas Udayana.
- 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 Pengawas Obat dan Makanan RI. (2020). *Peraturan BPOM Nomor 13 Tahun 2020 tentang Cara Produksi Pangan Olahan yang Baik*. Diakses pada 18 Maret 2026
- 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>
- Badan Perakitan dan Modernisasi Pertanian (BRMP). (2025). *Mengembalikan Kejayaan Industri Teh Indonesia*. Diakses pada 18 Maret 2026 dari <https://perkebunan.brmp.pertanian.go.id/berita/mengembalikan-kejayaan-industri-teh-indonesia>
- Badan Standardisasi Instrumen Pertanian (BSIP). (2024). *Profil Komoditas Teh Indonesia 2024*. Diakses pada 18 Maret 2026.
- Benley, I., (1985). *Responsive Environments: A Manual for Designers*. s.l.,: Routledge.
- Brolin, B. C., (1980). *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Old*. New York: Van Nonstrand Reinhold.
- Diapratama, H., Hendrakusumah, E. & Pranggono, B. (2023). *Evaluasi Kinerja Kawasan Agrowisata Ciwidey di Kabupaten Bandung*. Jurnal Perencanaan Wilayah & Kota, Volume 18 Nomor 1.
- International Council of Museums (ICOM). (2022). *Museum definition and standards for museum practice*. ICOM Publications.
- Kementerian Kesehatan RI. (2003). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 1098/2003 tentang Persyaratan Hygiene Sanitasi Rumah Makan dan Restoran*.
- 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>

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2026). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses pada 12 Maret 2026 dari <https://kbbi.web.id/teh>
- Lamongi, J., Loindong, S. S., & Tumbuan, W. J. (2018). *Pengaruh Experiential Marketing Terhadap Minat Beli Ulang Konsumen di J.Co Donuts dan Coffee*. Jurnal Emba, Volume 6, p. 3038 – 3047.
- Lie, T. (2021). *Kajian Arsitektur Kontekstual Pada Sumbu, Simetri, dan Hierarki Bangunan Aula Barat ITB*. JURNAL ENVIROTEK, Volume 13 NO 1, pp. 88-95.
- Neufert, E. (2012). *Architects' data (4th ed.)*. Wiley-Blackwell.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek jilid 1 & 2* (Terjemahan Sunarto Tjahjadi). Erlangga.
- Prasetyo, H. & Nararais, D. (2023). *Urgensi Destinasi Wisata Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan Di Indonesia*. Kepariwisata: Jurnal Ilmiah, Volume 17 Nomor 2, pp. 135-143.
- Rasmussen, S. E., (1959). *Experiencing Architecture*. MIT Press
- Septian, A. & Purwantiasning, A. W. (2021). *Konsep Arsitektur Kontekstual Padabangunan Hotel Mercure Batavia*. Jurnal Arsitektur PURWARUPA, Volume 5, pp. 87-94.
- Sugiyama, A. G. (2011). *Ecotourism: Pengembangan Pariwisata Berbasis Konservasi Alam*. Bandung: Guardaya Intimarta.
- Sunaryo, B. (2013). *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: Gava Media.
- Susanto, I. J. S., Yohanes, A. A. & Pradana, I. A. (2025). *Proses pengolahan teh hitam crushing, tearing, and curling (ctc) di PT. Perkebunan Nusantara I Regional 5, Kebun Wonosari*.
- Suwantoro, G. (2004). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suwena, I. K. & Widayatmaja, I. G. N. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Bali: Udayana University Pers.
- Thania, B. M. & Purwantiasning, A. W. (2020). *Kajian Konsep Arsitektur Kontekstual pada Bangunan di Kawasan Kota Tua Jakarta*. JURNAL ILMIAH PENELITIAN MarKa, Volume 4 Nomor 1, pp. 1-16.
- Tutut, P. (2017). *Sejarah Awal Masuknya Teh ke Indonesia*. Diakses pada 20 Maret 2026 dari <http://www.reddink.com/pengetahuan/sejarah-awal-masuknya-teh-ke-indonesia/>
- Wikipedia. (2026). *Wikipedia*. Diakses pada 12 Maret 2026 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Ciwidey,_Bandung
- Yoeti, O. A., (1996). *Anatomi Pariwisata*. Bandung: Angkasa.