

NASKAH PUBLIKASI

KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR HOMESTAY**

**WISATA AGRO TAMBI WONOSOBO**



**Atina Rohmah Kamadani**

**NIM 1610177123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

## **Judul: Perancangan Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo.**

**Nama Penulis: Atina Rohmah Kamadani**

\*Afiliasi: Program Studi Desain Interior FSR ISI Yogyakarta 2021

Email: [atinark20@gmail.com](mailto:atinark20@gmail.com)

### **Abstrak**

Homestay Wisata Agro Tambi, merupakan salah satu akomodasi homestay dari ratusan homestay wisata yang berada di kawasan wisata Kabupaten Wonosobo. Lokasi homestay ini berada di area perbukitan di lereng Gunung Sindoro dan Sumbing dan berada di antara Perkebunan Teh. Permasalahan yang ada pada bangunan ini menjadi sebuah tantangan bagaimana desainer mampu untuk mendesain homestay ini menjadi sebuah homestay yang memberikan pengalaman bagi pengunjung untuk berinteraksi pada esensi lingkungan, alam dan budaya sekitar dalam bentuk Space Experience melalui pendekatan alam dengan konsep Sustainable Design. Konsep yang diaplikasikan adalah merasakan esensi alam dimana site ini berdiri, merasakan alam yang misterius dengan fokus pada experience visual and touch, merasakan permainan kontras ketegangan seperti tekstur halus kasar, tinggi rendah dan sebagainya.

**Kata kunci:** Perkebunan Teh, Sustainable Design, Space Experience

### **Abstract**

*Homestay Wisata Agro Tambi was one of the homestay accommodations of hundreds of tourist homestays located in the tourist area of Wonosobo Regency. The location of the homestay was in a hilly area on the slopes of Mount Sindoro and Sumbing and was among the Tea Plantation. The problems that was existed in this building became a challenge for designers who were able to design this homestay into a homestay which provided an experience for visitors to interact with the essence of the environment, nature and culture in the form of Space Experience through a natural approach with the concept of Sustainable Design. The concept applied was to feel the essence of the nature where this site stood, feel the mysterious nature with a focus on visual and touch experience, feel the contrast of tension play such as fine-rough, high-low texture and so on.*

**Keywords:** *Tea Plantation, Sustainable Design, Space Experience.*

### **Pendahuluan**

Ketertarikan saya pada topik ini diandaskan karena semakin berjalannya waktu, dan perkembangan zaman, banyaknya wisatawan mulai merasa jenuh dengan kamar-kamar hotel yang terlihat monoton dan biasa saja tanpa adanya karakter tertentu. Wisatawan cenderung lebih tertarik untuk mencari penginapan yang tidak hanya menawarkan lebih dari sekedar pelayanan yang nyaman untuk tempat menginap saja. Penginapan yang menghadirkan suasana baru dengan berbagai *experience* baru yang bisa didapatkan dalam satu paket wisata yang tentunya lebih dinikmati.

Daerah yang menjadi objek tugas akhir saya kali ini yaitu Kabupaten Wonosobo yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Wonosobo merupakan kabupaten dengan pemandangan pegunungan yang indah karena diapit oleh dua gunung muda yang masih aktif, yakni Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing dengan tinggi lebih dari 3000mdl. Wonosobo adalah kota kedua di Jawa Tengah yang banyak dikunjungi wisatawan mancanegara setelah Candi Borobudur. Wonosobo mudah dijangkau dari segala penjuru dan didukung prasarana jalan yang memadai. Kota yang pada tahun 2021 ini genap berusia 193 tahun ini memiliki potensi wisata yang dimiliki sangat beragam seperti wisata alam, religi, dan budaya.

Selain pendakian Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing, Wonosobo dikenal memiliki Wisata Alam Dieng yang mempesona dengan kebudayaannya yang cukup terkenal. Jumlah pengunjung objek wisata di Wonosobo selalu meningkat dari tahun per tahun. Oleh karena itu tersedianya sarana dan prasarana yang memadai seperti informasi lokasi wisata, akses jalan, penginapan, rumah makan dan fasilitas pendukung lainnya akan sangat mendukung sektor pariwisata. Oleh karena itu *Homestay* Wisata Agro Tambi hadir menawarkan gaya yang unik dan mengusung tema “*Back to Nature*”.

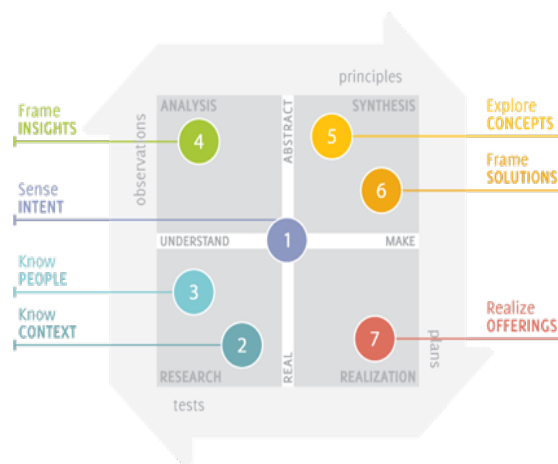
Hal ini sesuai dengan letak *Homestay* Wisata Agro Tambi yang berada di area perkebunan teh Tambi Wonosobo. Layaknya perkebunan teh pada umumnya, daya tarik utama kawasan ini adalah pesona perkebunan teh yang luas dan sejuk. Berada di ketinggian 1.400 hingga 2.100 meter dari permukaan laut, hampir mendekati arah puncak Gunung Sindoro, udara di perkebunan teh Tambi ini sangat sejuk, bahkan cenderung dingin.

Jurnal ini akan membahas perancangan interior *Homestay* Agro Wisata Tambi dengan menggunakan metode desain. Konsep yang diaplikasikan adalah merasakan esensi alam dimana site ini berdiri, merasakan alam yang misterius dengan fokus pada *experience visual and touch*, merasakan permainan kontras ketegangan seperti tekstur halus kasar, tinggi rendah dan sebagainya.

## Metode

### 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Pada perancangan Toko Buku Diskon Togamas Affandi ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain Inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1.1. Bagan Pola Pikir Perancangan

- a. **Memahami Tujuan (*Sense Intent*)**

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai: Mengumpulkan yang terbaru, Memetakan tinjauan, memetakan tren, Menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.
- b. **Mengetahi Konteks (*Know Context*)**

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.
- c. **Mengenal Masyarakat (*Know People*)**

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.
- d. **Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)**

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perpektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.
- e. **Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)**

Selanjutnya dalam proses ini, kita melakukan proses brainstorming terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun prototype kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.
- f. **Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)**

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, menyistamkan konsep, Mengevaluasi konsep, Mengomunikasikan solusi, dan Mengorganisir solusi.
- g. **Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)**
- h. Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan prototype yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut (Kumar, 2012) terbagi menjadi dua yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan mencakup mengenai fakta-fakta kunci. Fakta-fakta kunci adalah potongan informasi singkat yang akan didapat dari pihak Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo. Sedangkan metode mengetahui konteks mencakup mengenai wawancara pakar subjek. Wawancara pakar subjek yang dimaksud adalah wawancara yang akan dilakukan kepada kepala pengelola Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo, pengunjung homestay dan orang-orang yang berkaitan dengan Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo. Metode penuluran masalah menurut (Kumar,2012) terbagi pula menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan cara kunjungan lapangan. Kunjungan lapangan dilakukan dengan melakukan survey pada Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo, hal ini bertujuan untuk mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Selanjutnya, proses penyusunan gagasan mencakup mengenai jaringan aktifitas. Jaringan aktifitas yang dimaksud adalah pengumpulan daftar aktifitas yang terjadi di Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo, hal ini bertujuan untuk

menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

#### **b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain**

Metode pencarian ide adalah proses mengeksplorasi konsep dengan menggunakan metode sesi pembentukan ide. Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan Metode mind mapping, yaitu menggunakan gambaran visual dengan topik inti menjadi pusatnya, sedangkan peluang-peluang yang memungkinkan dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir. Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah; **1) Sketsa Konsep**, pada metode ini ide-ide diubah ke dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan. Bentuk visual yang dimaksud seperti gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang serta *moodboard*, dan **2) Sintesis Morfologis**, metode untuk menghasilkan solusi dari konsep-konsep yang diorganisir. Kategori yang dipilih untuk mengorganisir konsep contohnya adalah serangkaian aktivitas pengguna Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo, kebutuhan pengguna Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo, dan prinsip desain yang digunakan.

#### **c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain**

Metode evaluasi pemilihan desain adalah proses mewujudkan penawaran. Proses mewujudkan penawaran dilakukan dengan rencana platform. Rencana platform meliputi pemilihan alternatif desain, alternative layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture. Tujuan dari proses mewujudkan penawaran dengan menggunakan rencana platform supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo.

### **Pembahasan**

Hal menarik dari *Homestay* Wisata Agro Tambi adalah letak geografis bangunannya yang berada di area perkebunan Teh Tambi Wonosobo dan Lereng Pegunungan Sindoro Sumbing. Pemandangan alam yang berlatar pegunungan tersebut menjadikan salah satu daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk berkunjung dan menginap. Ditambah dengan udara pegunungan yang dingin dan sejuk. Berbekal suasana alam tersebut sangatlah penting dalam perancangan bentuk arsitektur dan penataan interior *homestay* untuk meningkatkan minat wisatawan untuk menginap dan meninggalkan kesan tak terlupakan selama tinggal, dan memberikan *space experience* terhadap pengunjung. Agar lebih menyatu dengan alam, dalam perancangan interior *Homestay* Wisata Argo Tambi ini menggunakan prinsip *Sustainable Design*. Yaitu memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada disekitar *Homestay* Wisata Agro Tambi Wonosobo. Ada beberapa ciri dari bangunan *Sustainable Design*, yaitu:

#### **1. Energi**

Paola Sassi 2006 dalam bukunya *Strategies for Sustainable Architecture* menjelaskan, tujuan utama dalam pembangunan berkelanjutan dalam aspek energi adalah untuk memungkinkan pengguna untuk mempertahankan atau meningkatkan kualitas mereka, dengan menghasilkan gas buang seminimal mungkin. Salah satu cara yang dapat dicapai yaitu dengan mengganti bahan bakar fosil oleh sumber energi terbarukan.

#### **2. Material**

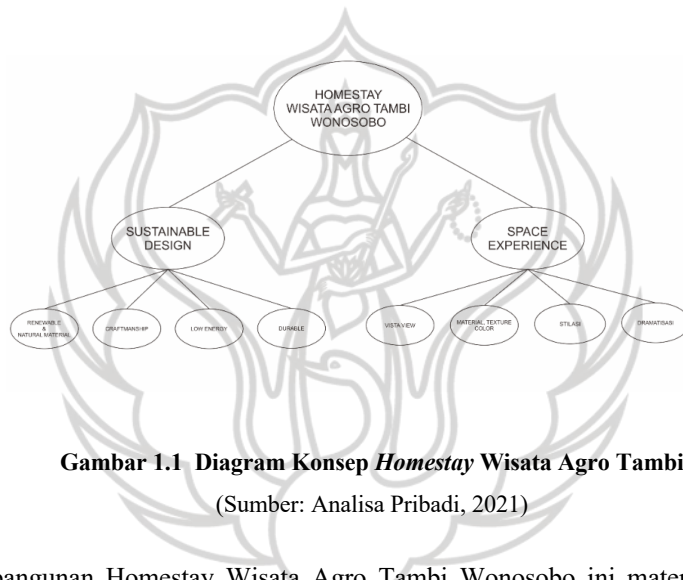
Pemilihan material yang bersifat *re-newable* (material yang dapat di perbaharui), seperti yang dijelaskan Paola Sassi 2006 dalam bukunya *Strategies for Sustainable Architecture* bukan berarti keseluruhan material yang digunakan “harus” bersifat *renewable*. Penggunaan material lainnya masih diperbolehkan, asalkan menganut asas ekonomis dan kuat.

### 3. Pencahayaan Alami

Diantara seluruh sumber cahaya alami, matahari memiliki kuat sinar yang paling besar sehingga keberadaanya sangat bermanfaat dalam penerangan dalam ruang. Cahaya matahari yang digunakan untuk penerangan interior disebut dengan *daylight*. (Dora, P dan Nilasari, P, 2011) *Daylight* memiliki fungsi yang sangat penting dalam karya arsitektur dan interior.

### 4. Penghawaan alami

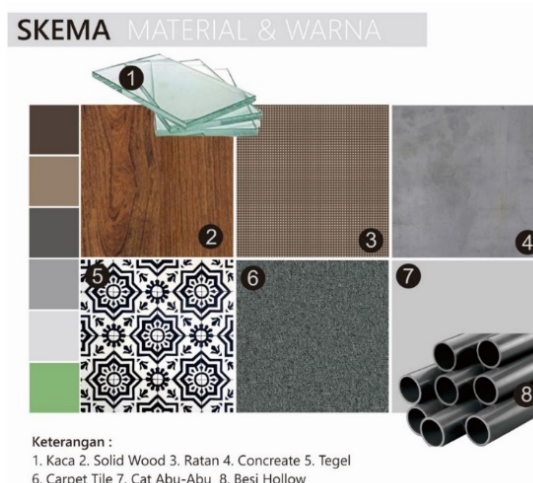
Ventilasi alamiah atau sering disebut juga penghawaan alami adalah proses pergantian udara ruangan oleh udara segar dari luar ruangan tanpa melibatkan peralatan mekanis. (Satwiko, Fisika Bangunan I). Ventilasi alamiah bertujuan menyediakan udara segar ke dalam ruangan demi kesehatan penghuninya karena dapat mengurangi kadar polusi dalam udara, membantu menciptakan kenyamanan termal bagi penghuni, membantu pendinginan bangunan secara pasif, dan menghemat energi yang terpakai pada bangunan.



Gambar 1.1 Diagram Konsep *Homestay* Wisata Agro Tambi

(Sumber: Analisa Pribadi, 2021)

Dalam pembangunan Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo ini material yang digunakan adalah material yang ramah lingkungan dan mengambil dari bahan material yang sudah ada yaitu salah satunya adalah kayu sengon. Wonosobo adalah merupakan penghasil kayu sengon terbesar di Indonesia.



Gambar 1.2 Skema Material  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2021)



**Gambar 1.3 Render Perspektif Lobby**  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)



**Gambar 1.4 Render Perspektif Lobby**  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Area Lobby ini merupakan area yang pertama kali dilihat saat memasuki *Homestay* Wisata Agro Tambi Wonosobo. Area ini merupakan area yang digunakan untuk memberikan informasi dan mengakses kebutuhan para tamu hotel. Untuk menggambarkan area perkebunan teh yang tampak membentang luas dari kejauhan, dan menambah kesan sejuk dan dingin maka dipilihkan nuansa warna hijau pada area lobby homestay.



**Gambar 1.5 Render Perspektif *Indoor Restaurant***  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)



**Gambar 1.6 Render Perspektif *Indoor Restaurant***  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Area *indoor restaurant* ini merupakan area komersial yang memberikan pelayanan berupa makan & minum (makan pagi/makan siang/makan malam). Penggunaan skylight pada *indoor resto* ini adalah berfungsi sebagai sumber pencahayaan alami. Bangunan pada *indoor resto* menghilangkan dinding massif, hal ini bertujuan agar pemandangan sekitar pegunungan lebih terekspos dengan baik sehingga diharapkan pengunjung semakin menyatu dengan alam.





**Gambar 1.7 Render *Outdoor Restaurant***  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)



**Gambar 1.8 Render *Outdoor Restaurant***  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Area *outdoor Restaurant* ini merupakan area komersial yang memberikan pelayanan berupa makan & minum (makan pagi/makan siang/makan malam). Penggunaan *skylight* pada outdoor resto adalah sebagai sumber pencahayaan alami sehingga pengunjung dapat merasakan hangatnya sinar matahari diantara udara alam pegunungan yang sejuk dan cenderung dingin.



**Gambar 1.9** Render Perspektif *Bedroom Bugenville*

(Sumber: Analisa Penulis, 2021)



**Gambar 1.10** Render Perspektif *Bedroom Bugenville*

(Sumber: Analisa Penulis, 2021)



**Gambar 1.11 Render Perspektif *Bedroom Bugenville***

(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Gambar diatas merupakan rendering dari kamar tidur *type Bugenville Room*. Berkapasitas 2 orang. Pada kamar tidur ini seluruh *furniture* menggunakan material kayu sengon sebagai langkah penghematan material dimana wonosobo merupakan salah satu daerah penghasil kayu sengon. Untuk merespon site bangunan pada kamar ini dibuat *vibes* ruangan yang dingin. Hal ini bertujuan agar pengunjung bisa merasakan space experience seperti ketika berada di area perkebunan teh.



**Gambar 1.12 Render Perspektif *Bedroom Cendrawasih***

(Sumber: Analisa Penulis, 2021)



**Gambar 1.13 Render Perspektif *Bedroom* Cendrawasih**  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Gambar diatas merupakan rendering dari kamar tidur *type cendrawasih Room*. Berkapasitas 3 orang. Pada kamar tidur ini seluruh *furniture* menggunakan material kayu sengon. Pengurangan dinding massif diganti dengan penggunaan pintu kaca bertujuan agar *view* pegunungan lebih tereksplorasi dari dalam kamar. Penggunaan pintu kaca juga merupakan sumber penghawaan alami.



**Gambar 1.14 Render Perspektif *Terrace* Cendrawasih**  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)



**Gambar 1.15 Render Perspektif Terrace Cendrawasih**  
(Sumber: Analisa Penulis, 2021)

Penggunaan lantai yang lebih tinggi pada teras kamar Cendrawasih bertujuan agar view pemandangan lebih terekspose dengan baik.

### **Simpulan**

*Homestay* ini memiliki konsep *Sustainable Design*, yaitu dimana dampak negatif terhadap lingkungan dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan sepenuhnya melalui penggunaan sumber daya yang dapat diperbaharui, meminimalkan dampak lingkungan, serta dengan menyatukan kembali manusia dengan lingkungan alamnya. *Homestay* ini juga mengikuti perancangan ‘berkelanjutan’ yaitu filosofi mengenai perancangan obyek fisik dan lingkungan binaan sesuai dengan prinsip ekonomi, sosial, dan lingkungan yang berkelanjutan. Ini merupakan tanggapan atas krisis lingkungan global, pertumbuhan ekonomi yang drastis, meledaknya populasi dunia, berkurangnya sumberdaya alam, dan rusaknya ekosistem serta terancamnya keragaman hayati dunia. Konsep yang disusun sedemikian rupa bisa menumbuhkan sebuah ketenangan bagi setiap wisatawan yang menginap di *homestay* ini. Mereka akan mendapatkan ketenangan, kedamaian, serta kesederhanaan yang didapat dari mendekatkan diri pada alam dengan hidup yang saling berdampingan, tentunya tetap pada inspirasi sepenuhnya dari alam. Konsep ini terlihat dengan pemilihan material (*low-impact material, renewability*), efisiensi energi melalui permainan pada komposisi ruang, bentuk *furniture*, peletakan bukaan yang dramatis serta dengan elemen estetis, agar terbentuk hubungan antara manusia dengan alam.

### **Daftar Pustaka**

- Dora, P. E dan Nilasari, Poppy Firtatwentyna. 2011. *Pemanfaatan Pencahayaan Alami pada Rumah Tinggal Tipe Townhouse di Surabaya*. In: Seminar Nasional Living Green: Mensinergikan Kehidupan, Mewujudkan Keberlanjutan. Universitas Kristen Petra.
- Kumar, Via. 2016. *101 Metode Desain*. Diterbitkan oleh: Irene Christin. Jakarta: Penerbit PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Lechner, Nobert. 1991. *Heating, Cooling, Lighting: Metode Desain Untuk Arsitektur*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Heating, Cooling, Lighting: Metode Desain Untuk Arsitektur*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Grafindo Persada.