

**PERANCANGAN INTERIOR HOMESTAY
WISATA AGRO TAMBI WONOSOBO**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN



Diajukan oleh :

Atina Rohmah Kamadani

NIM 1610177123

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

2021

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. Jumlah pengunjung objek wisata di Wonosobo selalu meningkat dari tahun per tahun. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, wisatawan mulai 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 tentunya lebih diminati. 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*. Dalam perancangan Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo ini menggunakan metode pengumpulan data & penelusuran masalah dengan memahami tujuan serta mengenal masyarakat dan metode pencarian ide & pengembangan desain mencakup penawaran alternatif-alternatif yang dibuat. Konsep perancangan yang diaplikasikan adalah merasakan esensi alam dimana *site* ini berdiri, merasakan alam yang misterius dengan fokus pada *visual experience and touch*, merasakan permainan kontras ketegangan seperti tekstur halus kasar, tinggi rendah dan sebagainya. Warna-warna yang diterapkan pada perancangan *homestay* ini menggunakan warna-warna alami yang berasal dari kebun teh, sebagai panoramic view dari Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo.

Kata Kunci : Perkebunan Teh, *Sustainable Design*, *Space Experience*.

Abstract

Homestay Wisata Agro Tambi, is one of the homestay accommodations of hundreds of tourist homestays located in the tourist area of Wonosobo Regency. The location of this homestay is in a hilly area on the slopes of Mount Sindoro and Sumbing and is between tea plantations. The number of visitors to tourist attractions in Wonosobo always increases from year to year. As time goes by and the development of the times, tourists are getting bored with hotel rooms that look monotonous and ordinary without any particular character. Tourists tend to be more interested in looking for lodging that does not only offer more than just a comfortable place to stay. Lodging that presents a new atmosphere with a variety of new experiences that can be obtained in one tour package is certainly more attractive. The problems that exist in this building become a challenge how designers are able to design this homestay into a homestay that provides an experience for visitors to interact with the essence of the environment, nature and surrounding culture in the form of a Space Experience through a natural approach with the concept of Sustainable Design. In designing this Tambi Wonosobo Agro Tourism Homestay using data collection & problem tracking methods by understanding the purpose and getting to know the community and the idea search & design development method including offering alternatives made. The design concept applied is to feel the essence of nature where this site stands, to feel the mysterious nature with a focus on visual experience and touch, to feel the game of contrasting tensions such as rough smooth texture, high and low and so on. The colors applied to the design of this homestay use natural colors that come from the tea garden, as a panoramic view of the Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo.

Keywords: Tea Plantation, Sustainable Design, Space Experience.

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul

**PERANCANGAN INTERIOR HOMESTAY WISATA AGRO TAMBI
WONOSOBO** diajukan oleh **Atina Rohmah Kamadanti**, NIM 1610177123,
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas
Akhir tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

M. Sholahuddin, M.T.
NIP.197010191999031001/NIDN.0019107005

Pembimbing II

Ivada Ariyani, M.Des.
NIP.197605142005012001/NIDN.0014057604

Cognate

Dony Arsetyasmoro, M.Ds.
NIP.197904072006041002/NIDN.0007047904

**Ketua Program Studi
Desain Interior**

Bambang Pramegno, S.Sn., M.A.
NIP.197308302005011001/NIDN.0030087304

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP.197703152002121005/NIDN.0015037702

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta**

Dr. Tumbul Baharjo, M.Hum.
NIP.196911081993031001/NIDN.0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

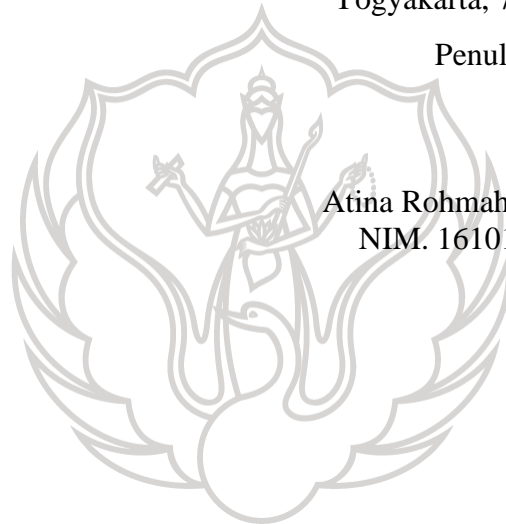
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Juli 2021

Penulis,

Atina Rohmah Kamadani

NIM. 16101777123



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala berkah, Kesehatan, kelancaran, dalam segala hal dan ide kreatif yang tak henti-henti nya kepada penulis.
2. Kedua orangtua yang selalu memberi dukungan, baik materi maupun psikologis, serta doa.
3. Yth. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. dan Ibu Ivada Ariyani, M.Des. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, ilmu, serta saran yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
8. Bapak Ir. M Agus Wahid dari pihak PT Perkebunan Tambi Wonosobo yang telah memberikan penulis izin untuk Homestay Wisata Agro Tambi Wonosobo sebagai objek Tugas Akhir, melakukan survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.

9. Om Toni, kolega pariwisata saya yang telah membantu mencari objek Tugas Akhir saya.
10. Adlan Hidayat, Hilda Fazlia yang membantu dan menemani saya ketika site visit objek.
11. Mbak Mi, Adlan, Mufid, Refo, Mas Galih, yang telah membantu memberikan support, ilmu dan bantuan dalam proses pengerjaan tugas akhir.
12. Mufid, Bram, Hilda, Ghaf, Isabel, Silfi, Refo, dan seluruh teman-teman Guratan 2016 yang telah mengisi hari-hari penulis selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.



Yogyakarta, 7 Juli 2021

Penulis,

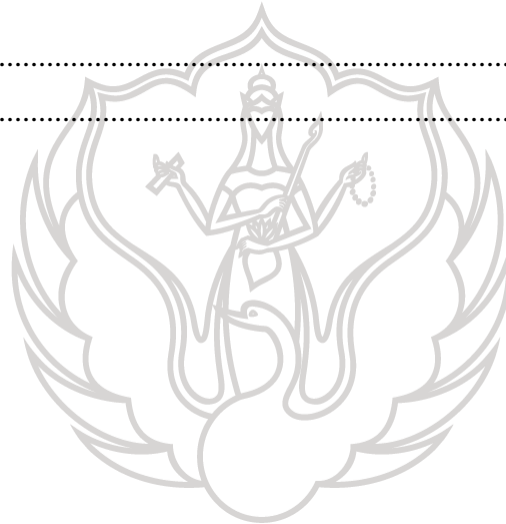
Atina Rohmah K

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses desain.....	3
2. Metode desain	4
BAB II PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA	8
1. Definisi <i>Homestay</i>	8
2. Kriteria <i>Homestay</i>	9
3. Sistem Pelayanan <i>Homestay</i>	12
4. Klasifikasi Kamar <i>Homestay/Cottage</i>	14
5. Klasifikasi Restoran	15
6. Klasifikasi <i>Meeting Room</i>	22
B. TINJAUAN KHUSUS.....	22
1. Energi.....	22
2. Material	25
3. Pencahaya-an Alami.....	28
4. Penghawaan Alami	31
5. Pengalaman Ruang (<i>space experience</i>)	33

C.	PROGRAM DESAIN	35
1.	Tujuan Desain	35
2.	Sasaran Desain	35
DATA.....		36
A.	DESKRIPSI UMUM PROYEK	36
1.	Gambaran Singkat Proyek	36
2.	Profil Perusahaan	36
B.	DATA NON FISIK.....	37
1.	Site	37
2.	Visi Misi Perusahaan	38
3.	Struktur Organisasi	38
4.	Data Kebutuhan Klien.....	39
5.	Karakteristik Pengguna Ruang	40
6.	Data Demografi Pengguna.....	40
C.	DATA FISIK	41
1.	Form.....	41
2.	Aktivitas Pengguna	46
3.	Ruang	55
4.	Data Literatur	64
BAB III	PERMASALAHAN DESAIN	78
A.	PERNYATAAN MASALAH.....	78
B.	IDE SOLUSI.....	78
C.	KONSEP DESAIN	79
BAB IV	PENGEMBANGAN DESAIN	83
A.	ALTERNATIF DESAIN	83
1.	Alternatif Penataan Ruang	83
2.	Alternatif Estetika Ruang.....	91

3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	96
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	98
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	108
B. HASIL DESAIN	115
1. <i>Computer Rendering</i>	115
2. Axonometri	130
3. Perspektif Manual	132
BAB V PENUTUP.....	134
A. KESIMPULAN.....	134
B. SARAN.....	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN.....	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perencanaan.....	3
Gambar 2. 1 <i>Aspect for Sustainable Energy</i>	23
Gambar 2. 2 <i>Aspect for Sustainable Material</i>	25
Gambar 2. 3 Logo <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi Wonosobo	36
Gambar 2. 4 Sketsa Lokasi <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi Wonosobo.....	37
Gambar 2. 5 Gambar Sususan Organisasi Wisata Agro Tambi	38
Gambar 2. 6 Denah <i>Existing Bedroom</i> Bugenville	41
Gambar 2. 7 Denah <i>Existing Lobby</i> dan Resto.....	42
Gambar 2. 8 Denah <i>Existing Kersen Kembar</i>	42
Gambar 2. 9 Denah <i>Existing Cendrawasih</i>	43
Gambar 2. 10 <i>View Homestay</i> Wisata Agro Tambi	43
Gambar 2. 11 <i>View Homestay</i> Wisata Agro Tambi	44
Gambar 2. 12 <i>View Homestay</i> Wisata Agro Tambi	44
Gambar 2. 13 Aliran Sirkulasi Tamu Menginap	48
Gambar 2. 14 Aliran Sirkulasi Petugas <i>Receptionist</i>	49
Gambar 2. 15 Aliran Sirkulasi Pengunjung Restoran	49
Gambar 2. 16 Aliran Sirkulasi Penjaga Kasir Restoran Wisata Agro Tambi	49
Gambar 2. 17 Aliran Sirkulasi Penjaga Kasir Restoran Wisata Agro Tambi	50
Gambar 2. 18 Aliran Sirkulasi <i>Cleaning Service</i> Restoran Wisata Agro Tambi.	50
Gambar 2. 19 Aliran Sirkulasi Pengunjung Umum Wisata Agro Tambi.....	51
Gambar 2. 20 Aliran Sirkulasi Pekerja Kebersihan Wisata Agro Tambi.....	51
Gambar 2. 21 Aliran Sirkulasi Pekerja Pemeliharaan Wisata Agro Tambi	52
Gambar 2. 22 Aliran Sirkulasi Semua Pengguna Wisata Agro Tambi	52
Gambar 2. 23 Pengelompokan Ruang Berdasarkan Zona	55
Gambar 2. 24 <i>Interior Restaurant Homestay</i> Wisata Agro Tambi	56
Gambar 2. 25 <i>Interior Lobby Receptionist</i> Wisata Agro Tambi	56
Gambar 2. 26 Interior Kamar Tidur <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi.....	57
Gambar 2. 27 Interior <i>Cottage Homestay</i> Wisata Agro Tambi.....	58
Gambar 2. 28 Pencahayaan <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	58
Gambar 2. 29 Pencahayaan <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	59
Gambar 2. 30 Fasad <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	60

Gambar 2. 31 Kavling Kamar <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	60
Gambar 2. 32 Kamar <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	61
Gambar 2. 33 Kamar <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	61
Gambar 2. 34 Kamar <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	62
Gambar 2. 35 Sketsa Pencahayaan dan Penghawaan Alami Kamar <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	62
Gambar 2. 36 Kamar <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	63
Gambar 2. 37 Sketsa Pencahayaan dan Penghawaan Alami Kamar <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	63
Gambar 2. 38 Standar Ukuran Meja Resepsionis	69
Gambar 2. 39 Standar Ukuran Ruang Tunggu <i>Lobby</i>	70
Gambar 2. 40 Standar Sirkulasi <i>Restaurant</i>	71
Gambar 2. 41 Standar Ukuran Meja dan Kursi <i>Restaurant</i>	72
Gambar 2. 42 Penataan Meja dan Kursi <i>moveable Restaurant</i>	72
Gambar 3. 1 Diagram Konsep <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	80
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi	82
Gambar 4. 1 Diagram Matriks	83
Gambar 4. 2 <i>Bubble Diagram</i>	83
Gambar 4. 3 Alternatif <i>Zoning Bedroom</i> Bugenvile.....	84
Gambar 4. 4 Alternatif <i>Zoning Bedroom</i> Cendrawasih	84
Gambar 4. 5 Alternatif <i>Zoning Cottage</i> Kersen Kembar	85
Gambar 4. 6 Alternatif <i>Zoning Lobby Resto</i>	85
Gambar 4. 7 Alternatif 1 <i>Layout Lobby Resto</i>	86
Gambar 4. 8 Alternatif 2 <i>Layout Lobby Resto</i>	86
Gambar 4. 9 Alternatif 1 <i>Layout Bedroom</i> Bugenvile	87
Gambar 4. 10 Alternatif 2 <i>Layout Bedroom</i> Bugenvile	87
Gambar 4. 11 Alternatif 1 <i>Layout Cottage</i> Kersen Kembar	88
Gambar 4. 12 Alternatif 1 <i>Layout Cottage</i> Kersen Kembar	89
Gambar 4. 13 Alternatif 1 <i>Layout Bedroom</i> Cendrawasih.....	90
Gambar 4. 14 Alternatif 2 <i>Layout Bedroom</i> Cendrawasih.....	90
Gambar 4. 15 <i>Moodboard</i>	92
Gambar 4. 16 Skema Material	93

Gambar 4. 17 Suasana Ruang	93
Gambar 4. 18 Sketsa Ide Pengalaman Ruang	94
Gambar 4. 19 Limbah Kayu Sengon yang diaplikasikan ke dalam Interior	95
Gambar 4. 20 Sketsa Ide Transformasi Bentuk Pintu Kaca.....	95
Gambar 4. 21 Transformasi Bentuk <i>Hanging Lamp</i>	96
Gambar 4. 22 Referensi Rencana Lantai.....	96
Gambar 4. 23 Referensi Rencana Dinding.....	97
Gambar 4. 24 Referensi Rencana Dinding.....	97
Gambar 4. 25 Referensi Pencahayaan Alami.....	108
Gambar 4. 26 Render Perspektif <i>Lobby</i>	115
Gambar 4. 27 Render Perspektif <i>Lobby</i>	115
Gambar 4. 28 <i>Render Lounge</i>	116
Gambar 4. 29 <i>Render Perspektif Indoor Restaurant</i>	116
Gambar 4. 30 <i>Render Indoor Restaurant</i>	117
Gambar 4. 31 <i>Render Outdoor Restaurant</i>	117
Gambar 4. 32 <i>Render Outdoor Restaurant</i>	118
Gambar 4. 33 <i>Render Restroom Lobby</i>	118
Gambar 4. 34 <i>Render Restroom Lobby</i>	119
Gambar 4. 35 <i>Render Outdoor Restaurant</i>	119
Gambar 4. 36 <i>Render Living Room Kersen Kembar Cottage</i>	120
Gambar 4. 37 <i>Render Living Room Kersen Kembar Cottage</i>	120
Gambar 4. 38 <i>Render Kitchen & Dining Room Kersen Kembar Cottage</i>	121
Gambar 4. 39 <i>Render Kitchen & Dining Room Kersen Kembar Cottage</i>	121
Gambar 4. 40 <i>Render Bedroom Kersen Kembar Cottage</i>	122
Gambar 4. 41 <i>Render Masterbed Room Kersen Kembar Cottage</i>	122
Gambar 4. 42 <i>Render Masterbed Room Kersen Kembar Cottage</i>	123
Gambar 4. 43 <i>Render Bathroom Kersen Kembar Cottage</i>	123
Gambar 4. 44 <i>Render Perspektif Bedroom Bugenville</i>	124
Gambar 4. 45 <i>Render Perspektif Bedroom Bugenville</i>	124
Gambar 4. 46 <i>Render Perspektif Bedroom Bugenville</i>	125
Gambar 4. 47 <i>Render Perspektif Bathroom Bugenville</i>	125
Gambar 4. 48 <i>Render Perspektif Bedroom Bugenville</i>	126

Gambar 4. 49 <i>Render Perspektif Bedroom Bugenville</i>	126
Gambar 4. 50 <i>Render Perspektif Bedroom Cendrawasih</i>	127
Gambar 4. 51 <i>Render Perspektif Bedroom Cendrawasih</i>	127
Gambar 4. 52 <i>Render Perspektif Terrace Cendrawasih</i>	128
Gambar 4. 53 <i>Render Perspektif Bedroom Cendrawasih</i>	128
Gambar 4. 54 <i>Render Perspektif Terrace Cendrawasih</i>	129
Gambar 4. 55 <i>Render Perspektif Bathroom Cendrawasih</i>	129
Gambar 4. 56 <i>Axonometri Lobby & Resto Homestay Wisata Agro Tambi</i> <i>Wonosobo</i>	130
Gambar 4. 57 <i>Axonometri Bedroom Bugenville</i>	130
Gambar 4. 58 <i>Axonometri Bedroom Cendrawasih</i>	131
Gambar 4. 59 <i>Axonometri Kersen Kembar Cottages</i>	131
Gambar 4. 60 <i>Render Perspektif Manual Bedroom Bugenville</i>	132
Gambar 4. 61 <i>Render Perspektif Manual Bedroom Bugenville</i>	132
Gambar 4. 62 <i>Render Perspektif Manual Bedroom Bugenville</i>	133
Gambar 4. 63 <i>Render Perspektif Manual Bathroom Bugenville</i>	133



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Restoran Berdasarkan Makanan dan Serta Minuman Serta Kegiatan	15
Tabel 2. 2 Bahan-Bahan Tembus Cahaya	31
Tabel 2. 3 Standar Kebutuhan Udara Untuk Tujuan Berbeda.....	33
Tabel 2. 4 Tabel Data Kebutuhan Klien.....	39
Tabel 2. 5 Tabel Data Pengunjung Berdasarkan Usia.....	40
Tabel 2. 6 Tabel Analisis Kebutuhan dan Fungsi Ruang	46
Tabel 2. 7 Diagram Matriks Hubungan Ruang-Organisasi Ruang <i>Homestay</i> Wisata Agro Tambi	54
Tabel 2. 8 Besaran Intensitas Pencahayaan.....	67
Tabel 2. 9 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	73
Tabel 3. 1 Ide Solusi.....	78
Tabel 4. 1 Daftar <i>Furniture</i> Pabrikasi	98
Tabel 4. 2 Daftar <i>Furniture Custom</i>	105



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Survey Lapangan.....	137
Lampiran 2. Desain Poster	139
Lampiran 3. Desain <i>Booklet</i>	142
Lampiran 4. <i>Material Scheme</i>	143
Lampiran 5. Rencana Anggaran Biaya Interior	143
Lampiran 6. Gambar Kerja.....	



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Terletak di jantung 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 3000 mdpl. 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 2020 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 yang syarat akan budaya. Selain itu terdapat banyak wisata alam yang sangat menarik untuk dikunjungi diantaranya, Curug Sikarim, Telaga Menjer, Curug Winong Kaliwiro, Kebun Teh Tambi, Lubang Sewu, Pemandian Air hangat Kalianget, dan masih banyak lagi.

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.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, wisatawan mulai 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 tentunya lebih diminati. (Himawan Budi Nuranto (Owner Ratna Tour & Travel), Personal Communication, 2021).

Oleh karena itu *Homestay* Wisata Agro Tambi hadir menawarkan gaya yang unik dan mengusung tema *E D F N* Hal ini ~~WsuR~~ 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.

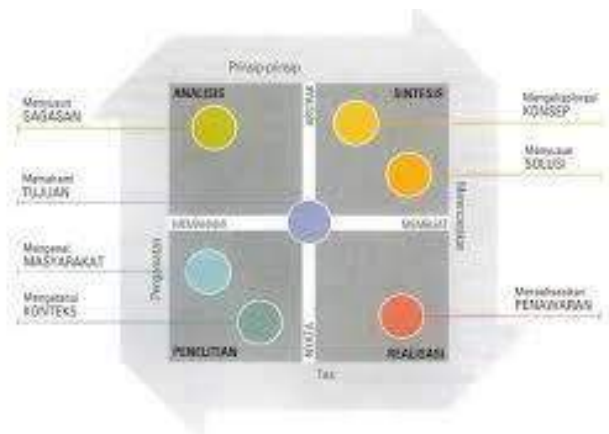
Homestay ini berdiri di atas tanah 1.025 Ha dengan bergaya *ethnic* dengan pemandangan alam di sekitarnya. Sehingga *Homestay* ini memiliki julukan “ 7 K H (W K Q L F 6 T d a k s e p e r t i H + R *Homestay* pada umumnya, *Homestay* Agro Wisata Tambi menawarkan fasilitas yang cukup lengkap antara lain: *Lobby, Restaurant, Meeting Room, Guest Room, Green House, Flying Fox*. Selain itu, *Homestay* ini juga menyediakan fasilitas *Tea Plantation & Factory Outlet*. Hal ini dikarenakan *homestay* terletak di kawasan pabrik teh. Tak hanya sekedar sebuah tempat untuk menginap, melainkan pengunjung dapat menikmati perkebunan teh sekaligus berwisata edukasi dan *outbound* adalah sebuah nilai plus yang ditawarkan oleh *Homestay* Agro Wisata Tambi melalui paket-paket wisata yang lengkap.

Melihat *background* alam yang sudah dimiliki, dan pentingnya merancang *Homestay* yang memiliki ciri khas dan karakter sehingga menjadi daya tarik untuk memikat konsumen, maka Desain Interior dapat menjadi sebuah solusi yang tepat untuk menciptakan sebuah karakter yang unik dengan menciptakan konsep yang menyatu dengan alam sehingga dapat memberikan *experience* interaksi pengunjung, sehingga pengunjung dapat merasakan sensasi yang berbeda dari *homestay* kebanyakan. Maka dari itu diperlukan perencanaan yang matang dalam perancangan interior *Homestay* Wisata Agro Tambi.

B. METODE DESAIN

1. Proses desain

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunannya. Pada perancangan *Homestay* Agro Wisata Tambi ini penulis menerapkan proses desain yang mengacu milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”.



Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perencanaan

(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar 2013)

Proses desain ini diilustrasikan ke dalam peta 2x2. Pada kuadran kiri bawah mempresentasikan “penelitian”, tentang mengetahui realitas. Kuadran kiri atas adalah “analisis”, pada tahap ini kita memproses informasi tentang realitas dalam istilah-istilah abstrak dan mencoba memunculkan model pemikiran yang baik untuk menggerakkan inovasi. Kuadran kanan atas adalah “sintesis”, di mana model abstrak dikembangkan selama analisis dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan konsep-konsep baru. Dan yang terakhir, kuadran kanan bawah mendefinisikan “realisasi” dari konsep-konsep kita menjadi sebuah penawaran yang dapat direalisasikan.

Dalam rangka kerja ini terdapat tujuh mode aktivitas yang berbeda untuk desain inovasi, yaitu: Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks,

Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi dan Merealisasikan Penawaran.

2. Metode desain

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara menurut Vijay Kumar, yaitu:

a. Memahami Tujuan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan dan penemuan secara terus-menerus perubahan-perubahan terkini yang terjadi pada lingkungan sekitar *Homestay* Agro Wisata Tambi untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan. Langkah yang dilakukan adalah:

1) Pengamatan Media Populer

Merupakan metode yang digunakan untuk mencari tahu segala sesuatu aspek yang berkaitan dengan *Homestay* dengan cara meneliti media populer seperti siaran berita, majalah, internet, dan program TV.

2) Fakta-Fakta Kunci

Merupakan metode mengumpulkan informasi singkat dari sumber-sumber terpercaya seperti pengelola dan pengguna *Homestay* Wisata Agro Tambi yang akan menunjukkan kondisi dari topik yang diangkat.

3) Wawancara dengan Ahli *Trend*

Wawancara kepada UPT PT Perkebunan Tambi, pengelola dan pengguna *Homestay* Wisata Agro Tambi, dan praktisi yang pernah melakukan perancangan interior *homestay*. Wawancara ini untuk memahami dengan cepat hal-hal yang menyangkut dengan *Homestay* Wisata Agro Tambi Wonosobo.

b. Mengetahui Konteks

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait mengenai topik perancangan.

Tahapan yang dilakukan adalah:

1) Studi Literatur *Homestay*

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, *standart*, *ergonomic*, dari buku maupun internet.

2) Wawancara Pakar Subjek

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa pengelola dan pengguna sehingga dapat mempercepat pemahaman umum memberikan informasi tentang perkembangan terbaru, dan paduan untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai *Homestay* Wisata Agro Tambi.

c. SMengenal Masyarakat

Tujuan dari proses ini yaitu memahami aktivitas, kebutuhan, motivasi, dan pengalaman secara keseluruhan pengguna *Homestay* Wisata Agro Tambi. Tahapan yang dilakukan adalah:

1) Kunjungan Lapangan

Dilakukan dengan survei langsung di *Homestay* Wisata Agro Tambi untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi sehingga dapat mengamati keadaan bangunan yang akan digunakan sebagai *Homestay*, dan juga mendapat informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survei lapangan ini akan mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, seperti; data komparasi objek, dan *existing* sekitar objek.

2) Aktivitas Lapangan

Merupakan metode yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna berperilaku atau berinteraksi dalam situasi serta mengenali kebutuhan.

d. Menyusun Gagasan

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran dari berbagai jenis
Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran dari berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

1) Pengamatan Gagasan

Dalam metode ini penulis secara sistematis memikirkan observasi ini dan menyaring gagasan-gagasan yang berharga dari data yang telah didapatkan.

2) Jaringan Aktivitas

Memungkinkan penulis membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungannta. Metode ini efektif untuk menyusun gmbaran besar dari aktivitas pengguna *Homestay* Wisata Agro Tambi.

e. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Setelah semua data, informasi, serta permasalahan yang telah dikumpulkan, dimulailah dengan pencarian ide dan pengembangan desain. Tahapan yang digunakan dalam pencarian ide antara lain:

1) Prinsip-Prinsip Peluang

Prinsip-prinsip desain mengisi “celah intuisi” dengan memberikan struktur yang baik untuk beralih dari tahapan memahami kebutuhan menuju ke menetapkan prinsip-prinsip mengeksplorasi peluang untuk menghasilkan sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan pada perancangan interior *Homestay* Wisata Agro Tambi

2) Peta Pikiran Peluang

Metode ini biasa juga disebut dengan *Mind* menjadi pusatnya, sedangkan peluang-peluang yang mungkin dieksplorasi dari tengah menuju batas pinggir.

Sedangkan metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah:

1) Sketsa Konsep

Pada metode ini ide-ide diubah ke dalam bentuk visual yang lebih mudah di pahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan serta dibandingkan. Bentuk visual yang dimaksud seperti gambar diagram, *plan sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang, serta *moodboard*.

2) Sintesis Morfologis

Metode ini digunakan untuk menghasilkan solusi dari konsep, contohnya adalah serangkaian aktivitas dan kebutuhan pengguna *Homestay* Agro Wisata Tambi serta prinsip desain yang digunakan.

f. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini menggunakan metode solusi. Metode ini membantu mengevaluasi solusi dengan menggunakan nilai pengguna dan nilai penyedia. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu dalam memutuskan *prototype* mana yang harus digunakan dan mana yang harus dievaluasi.