

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teh menduduki peringkat kedua dalam minuman yang paling banyak dikonsumsi setelah air putih (Fanaro, 2009). Teh menjadi salah satu komoditas perkebunan yang memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia. Teh juga merupakan minuman yang paling sering dikonsumsi oleh segala kalangan usia, baik dari orang tua, remaja, dan anak-anak. Tidak hanya cita rasa unik dan aroma harumnya yang membuat banyak orang menyukai teh, tetapi mengonsumsi teh juga memberikan beberapa manfaat yang baik. Teh memiliki keunggulan dibandingkan minuman lainnya karena kaya akan mineral dan vitamin yang dibutuhkan oleh tubuh. Berbagai manfaat teh untuk kesehatan juga telah diakui oleh para ahli gizi. Kandungan pada teh terdapat antioksidan sehingga bermanfaat untuk melawan radikal bebas dalam tubuh yang dapat membahayakan kesehatan. Seperti halnya kopi, teh juga mengandung kafein, namun dalam kadar yang lebih sedikit dibandingkan kopi. Kandungan tersebut dapat berperan sebagai antioksidan yang melindungi tubuh dari serangan penyakit, terutama kanker.

Teh dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu teh hitam, teh oolong, teh hijau, teh puer. Kebanyakan produksi teh di Indonesia berupa teh hitam dan teh hijau. Melihat letak geografis Indonesia yang strategis dan didukung iklim tropis, Indonesia merupakan produsen teh terbesar ke-tujuh di dunia dengan produksi sebesar 139.362 ton pada tahun 2022. Hanya delapan daerah di Indonesia yang memproduksi teh pada tahun 2022. Dari kedelapan daerah tersebut, Jawa Barat menjadi produsen teh terbesar di Indonesia, menyumbang sebanyak 66,87% dari total produksi nasional. Ini terhitung Jawa Barat menyumbang sebanyak dua pertiga dari total produksi teh nasional yaitu sebesar 70%. Jawa Tengah turut berkontribusi sebesar 12,5%, diikuti oleh Sumatera Utara sebesar 7%. Sementara itu, sisanya terdistribusi di tujuh provinsi lain yang memiliki perkebunan teh.

Secara umum, kebanyakan masyarakat Indonesia belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai kualitas teh yang baik dan kurang baik, termasuk cara menyeduh teh dengan benar, bahkan masa berlaku teh yang dapat mengurangi manfaat dari teh tersebut. Oleh karena itu, edukasi tentang teh yang mencakup peningkatan minat dan pengetahuan mengenai berbagai jenis teh, manfaat dan khasiatnya, serta cara penyeduhan yang tepat sangat diperlukan. Meskipun Indonesia termasuk dalam sepuluh besar produsen teh di dunia, tingkat konsumsi teh di negara ini masih relatif rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Menurut Ketua Bidang Promosi Dewan Teh Indonesia, Ratna Somantri, konsumsi teh per kapita di Indonesia hanya sekitar 0,46 kg, sementara rata-rata konsumsi teh di dunia berkisar antara 0,7 hingga 0,8 kg per kapita.

Tingkat konsumsi teh Indonesia terus stagnan, hal ini disebabkan karena pendidikan dan promosi belum teratur dan kurang memiliki rencana yang efektif. Promosi teh di Indonesia masih bergantung pada inisiatif individu dan perusahaan, meskipun keterlibatan pemerintah dianggap penting untuk meningkatkan popularitas teh lokal. Ratna dari Ketua Bidang Promosi Dewan Teh Indonesia, menyatakan bahwa menurutnya, penting untuk mengedukasi masyarakat tentang teh dan melakukan promosi agar teh Indonesia lebih dikenal dan dihargai. Cara yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan konsumsi teh domestik adalah dengan membangun usaha teh yang menggunakan teh Indonesia sebagai bahan baku utama. Hal ini juga dapat mendukung petani teh yang masih aktif. Di sisi lain, untuk jangka panjang, diperlukan inovasi baru untuk menjaga minat masyarakat dalam mengonsumsi teh. Hal ini menjadi penting agar masyarakat merasa tertarik untuk terlibat dalam industri teh dan membuka bisnis di sektor ini.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dengan adanya perancangan ini dapat memberikan edukasi sekaligus tempat rekreasi dengan pengalaman yang baru dan unik untuk menarik perhatian segala kalangan usia. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan fasilitas yang inovatif, rekreatif, dan edukatif, dan konservatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkait minuman teh serta memberikan informasi tentang teh, jenis-jenisnya, manfaat dan khasiatnya, cara penyeduhan yang tepat tanpa mengurangi manfaat teh, serta sejarah dan perkembangannya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang interior *Tea Experience Center* yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat menikmati teh, tetapi juga mampu menyampaikan narasi tentang budaya, sejarah, dan proses teh secara menarik, edukatif, dan interaktif?
2. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang tidak hanya informatif, tetapi juga imersif, agar pengunjung merasa menjadi bagian dari cerita yang dibangun oleh *Tea Experience Center*?
3. Bagaimana merancang suasana interior yang mampu menghadirkan pengalaman multisensori guna mendukung relaksasi serta menciptakan keterhubungan emosional dan edukatif pengunjung terhadap budaya teh?

1.3 Tujuan Perancangan Interior

1. Merancang interior *Tea Experience Center* yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat menikmati teh, tetapi juga mampu menyampaikan narasi tentang budaya, sejarah, dan proses teh secara menarik, edukatif, dan interaktif melalui pendekatan desain naratif.
2. Menciptakan suasana ruang yang imersif dan informatif melalui pengolahan elemen interior agar pengunjung merasa menjadi bagian dari alur cerita yang dibangun, sehingga memperkuat keterlibatan mereka dalam memahami budaya teh.
3. Menghadirkan pengalaman multisensori dalam desain interior yang mendukung relaksasi, serta membangun keterhubungan emosional dan edukatif antara pengunjung dengan budaya teh.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

1. Kontribusi Praktis

Adapun secara praktis, hasil dari perancangan ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai rekomendasi ide tempat rekreasi sekaligus edukasi mendalam mengenai teh bagi kalangan umum.

2. Kontribusi Teoretis

Adapun secara teoretis, hasil dari perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya bahan referensi literatur dan informasi perancangan interior yang telah dibuat terutama terkait perancangan *Tea Experience Center*.

1.5 Batasan Perancangan Interior

Batasan perancangan interior *Tea Experience Center* dibagi menjadi: batasan lingkungan makro dan mikro, batasan identitas budaya, batasan pengguna ruang, dan batasan teknis waktu perancangan proyek ini. Lokasi yang dipilih untuk perancangan interior *Tea Experience Center* terletak di Desa Seni Ganara, Taman Mini Indonesia Indah, Ceger, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13820. Pada perancangan terbaru, bangunan yang telah ada di Desa Seni Ganara, TMII, tidak digunakan. Sebagai gantinya, bangunan baru dirancang untuk mendukung interior *Tea Experience Center* secara lebih optimal dan mendalam. Batasan lingkungan makro mencakup hal seperti kemudahan akses, desain fasilitas yang memengaruhi arus sirkulasi pengunjung dan pekerja, serta aspek lingkungan kawasan seperti arah mata angin, pencahayaan, dan kebisingan (akustik). Batasan lingkungan mikro mencakup kondisi eksisting lokasi dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengunjung. Hal ini meliputi perancangan *workshop* teh, galeri teh, layanan makanan dan minuman (*tea house*), dan berbelanja *merchandise*.

Batasan selanjutnya yaitu mencakup identitas budaya terkait dengan budaya seperti tradisi, perspektif, gaya hidup, dan aspek-aspek lain yang telah lama dipelihara dan diterapkan oleh klien. Dalam perancangan interior yang baru,

preferensi klien akan menjadi bahan pertimbangan dan menjadi bagian dari batasan ini. Batasan berikutnya membahas mengenai pengguna ruang yang akan terlibat dalam aktivitas di perancangan yang dibagi menjadi pengunjung dan pekerja. Pengunjung meliputi berbagai orang yang datang dan mengunjungi tempat wisata untuk mempelajari budaya maupun sejarah yang sekaligus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi mereka. Sedangkan, pekerja meliputi individu ataupun tim yang bertanggung jawab untuk mengelola/mengoperasikan tempat tersebut. Baik pengunjung maupun pekerja memiliki jenis kegiatan yang berbeda dan memerlukan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhannya dengan batasan ruang yang harus dibedakan dengan jelas.

Batasan terakhir membahas mengenai batasan teknis waktu perancangan dan penelitian proyek yang telah ditentukan dalam periode waktu tertentu. Perancangan interior *Tea Experience Center* berlangsung selama 16 bulan yang kemudian dibagi menjadi empat tahapan besar yang masing-masing berdurasi selama empat bulan. Tahapan pertama merupakan Riset Desain 1 dilakukan dengan mencari topik melalui analisis abstraksi suatu objek yang dieksplorasi dari berbagai sudut pandang. Hasilnya berupa kata kunci dan referensi yang selanjutnya dikembangkan dalam Riset Desain 2. Pada tahap selanjutnya dilakukan dengan hasil eksplorasi secara bertahap dihubungkan dengan referensi-referensi perancangan interior, dan pada akhirnya menentukan proyek yang akan dijalankan, mulai dari menetapkan klien dan lokasi hingga pengumpulan data yang mendukung.

Perancangan interior secara keseluruhan mulai dibuat saat memasuki tahapan selanjutnya, yaitu Riset Desain 3. Proses ini meliputi penyusunan data, analisa lokasi, perumusan masalah, tujuan perancangan, pengelompokan ruang, hingga mencapai perancangan secara keseluruhan. Pada tahap terakhir yaitu Tugas Akhir, dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana proyek perancangan terbaru dari *Tea Experience Center* dapat memenuhi permasalahan dan tujuan yang telah dirumuskan. Selain itu, refleksi juga dilakukan dengan merujuk pada teori-teori etika desain, serta mempertimbangkan umpan balik dari klien dan pengguna ruang.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan interior, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh sebanyak mungkin informasi tentang bangunan yang akan diatur dan aktivitas yang terjadi di dalamnya. Dua teknik pengumpulan data digunakan untuk mendukung perancangan interior *Tea Experience Center* ini, yaitu sebagai berikut.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh di lapangan secara langsung oleh peneliti. Teknik pengumpulan data primer pada perancangan ini terbagi lagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

a. Observasi Partisipasi

Pada pengumpulan data ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada lokasi perancangan di Desa Seni Ganara, TMII. Dalam hal ini, peneliti terlibat secara aktif di dalam lingkungan/kawasan yang sedang diamati. Metode pengumpulan data ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam dan mengeksplorasi realitas, baik dari aspek sosial maupun budaya yang diamati, dengan memandang dan memahaminya dari perspektif yang berbeda. Hasil observasi ini dikumpulkan dalam bentuk foto, video maupun catatan.

b. Wawancara Terstruktur dan Tidak Terstruktur

Wawancara dilakukan sebagai metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber, di mana hasilnya dapat dicatat maupun direkam. Terdapat dua jenis wawancara yang umum digunakan: wawancara terstruktur, yang menggunakan daftar pertanyaan tetap yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti, dan wawancara tidak terstruktur, yang lebih fleksibel dan memungkinkan peneliti menyesuaikan pertanyaan berdasarkan tanggapan narasumber dan arah percakapan. Metode ini sangat efektif untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam terkait pengalaman, pandangan, dan kebutuhan responden. Dalam konteks penelitian ini, wawancara dilakukan kepada Ibu Dewi Kumoratih selaku narasumber klien sekaligus Ketua Yayasan Negeri

Rempah, guna memperoleh informasi lebih lanjut mengenai profil klien serta kebutuhan dan harapan yang ingin diwujudkan dalam perancangan.

Setelah perancangan selesai, penulis kembali melakukan wawancara terstruktur dengan narasumber awal, Ibu Dewi Kumoratih (klien dan Ketua Yayasan Negeri Rempah), serta delapan narasumber lain untuk memperoleh masukan atas perancangan yang telah dibuat.

c. Survei Lokasi

Pada metode ini melibatkan peneliti datang secara langsung ke lokasi perancangan terpilih. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menghimpun data langsung di lokasi, berinteraksi dengan responden di lingkungan fisik, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks dan nuansa yang mungkin tidak terasa dengan metode pengumpulan data lainnya. Survei lokasi ini diperlukan agar penulis dapat melakukan analisis tapak mikro dan makro, yang mencakup arah angin, arah matahari, dan tingkat kebisingan, yang mendukung penelitian. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data dimensi bangunan melalui proses pengukuran. Data hasil pengukuran ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan ruang, sirkulasi, serta aktivitas pengguna yang akan menjadi dasar dalam perancangan interior. Survei ini dilakukan di Desa Seni Ganara, yang terletak di kawasan Taman Mini Indonesia Indah (TMII).

2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder merupakan data yang diperoleh untuk mendukung data primer yang diperoleh dari data literatur, buku, studi preseden, artikel, laporan yang berkaitan dengan topik. Data yang dikumpulkan dapat informasi maupun berupa foto/video.

1.7 Metode dan Pendekatan dalam Perancangan

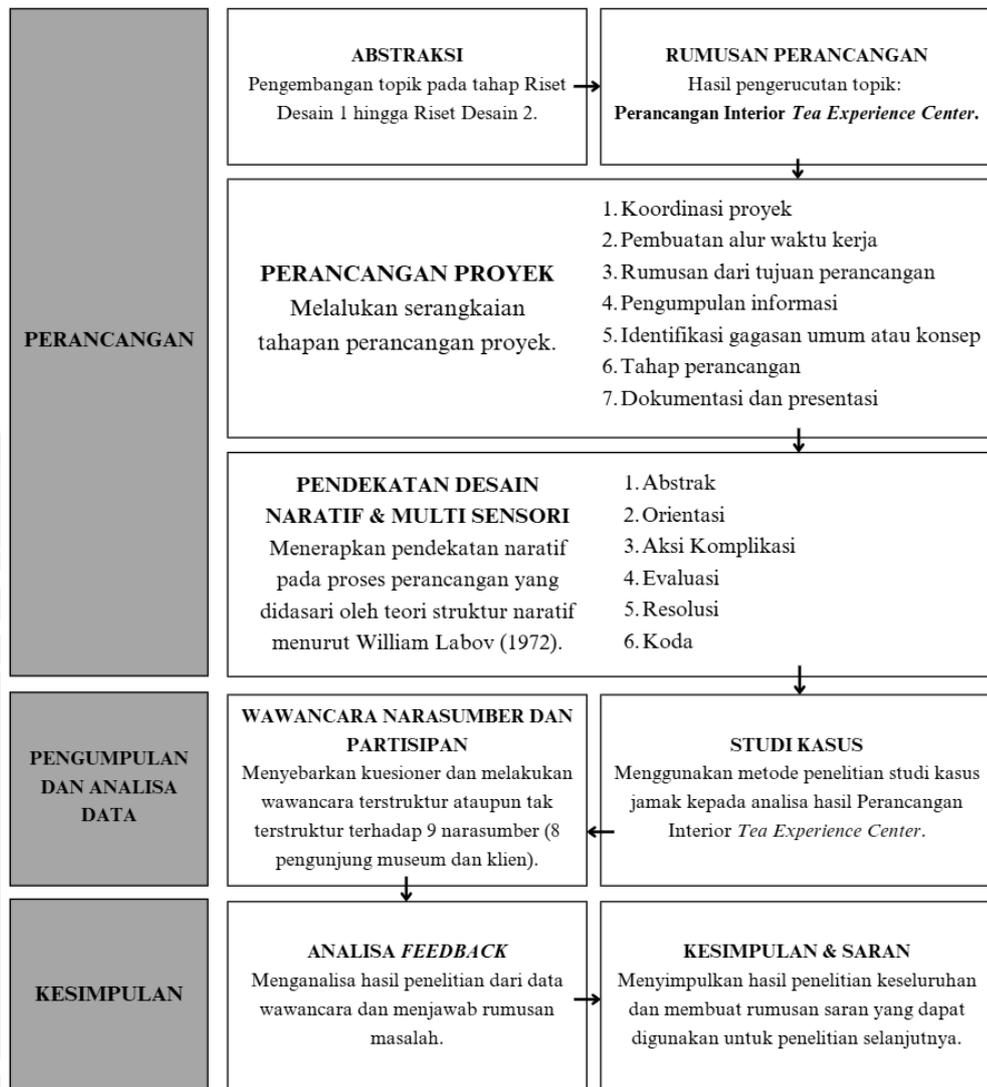
Pendekatan dalam perancangan interior diimplementasikan sebagai jalan untuk mengatasi permasalahan desain, sehingga kriteria keberhasilan perancangan menjadi lebih terdefinisi dengan jelas. Dalam perancangan interior *Tea Experience*

Center menggunakan pendekatan desain naratif dan multisensori. Pendekatan ini diterapkan pada perancangan interior sebagai teknik yang mampu menciptakan suatu alur cerita yang menceritakan tentang suatu peristiwa. Sedangkan, pendekatan multisensori melibatkan respons dari berbagai indera manusia dengan menciptakan pengalaman ruang yang membangkitkan sensasi bagi pengunjung. Melalui desain multisensori, suasana yang menarik dapat diciptakan, mendorong pengunjung untuk tinggal lebih lama dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pendekatan ini digunakan dalam perancangan guna mencapai sebuah pengalaman yang maksimal dan makna tersirat dalam interior yang ingin disampaikan melalui gubahan ruang.

1.8 Kerangka Perancangan Interior

Dalam proses penyusunan perancangan, langkah pertama yang dilakukan adalah mengembangkan topik perancangan. Setelah melalui berbagai studi literatur, topik yang dipilih adalah Perancangan Interior *Tea Experience Center*. Selanjutnya, penulis mengumpulkan data dan informasi terkait topik tersebut. Pada tahap ini, penulis menyusun latar belakang, merumuskan masalah dan tujuan perancangan, menentukan batasan, serta menetapkan metode perancangan. Setelah itu, penulis melakukan kajian literatur untuk menentukan pendekatan yang sesuai dengan topik perancangan. Pendekatan yang terpilih untuk perancangan proyek adalah pendekatan desain naratif dan multisensori.

Penulis juga mencari studi kasus yang relevan untuk dianalisis sesuai dengan kebutuhan proyek. Untuk melengkapi data, wawancara dilakukan dengan narasumber yang terkait guna memperoleh informasi yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang. Setelah semua data terkumpul, penulis memulai proses perancangan, mulai dari penyusunan konsep, penentuan kebutuhan ruang, hingga tahap akhir penyempurnaan hasil desain. Hasil perancangan kemudian dievaluasi melalui umpan balik yang dikumpulkan, dianalisis, dan diperbarui agar dapat lebih baik menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan Interior Tea Experience Center
 Sumber: Peirina Esther (2025)