

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Perancangan

Kota Bandung dan sekitarnya memiliki daya tarik sendiri dalam sektor pariwisata. Banyak wisatawan lokal maupun internasional yang menjadikan Kota Bandung dan sekitarnya sebagai destinasi wisata untuk mencari suasana yang baru dan menghilangkan penat selama melakukan aktivitas sehari-hari. Berbagai macam jenis wisata terdapat di kota ini, mulai dari wisata alam, kuliner, *fashion*, pendidikan dan lain-lain yang semakin berkembang dan malah terdapat berbagai inovasi yang terjadi di berbagai sektor pariwisata di kota ini.

Jenis-jenis wisata tersebut mengangkat suatu ide yang akhirnya menjadi ciri khas dari tempat wisata tersebut contohnya tempat wisata kuliner yang mengangkat ide tentang tahu susu khas lembang, stroberi, perkebunan bunga, danau buatan, dan lain-lain. Ide tersebut biasanya diangkat karena merupakan suatu ciri khas dari kota tersebut, atau hal yang baru, unik, dan diminati banyak kalangan. Salah satu ide lain yang dapat diangkat adalah tentang madu.

Ide tentang madu dapat diambil untuk memperkenalkan madu Indonesia yang beragam, memperkenalkan berbagai pemanfaatannya, dan karena banyak orang yang berminat dan menyukai madu. Walaupun wisata seputar madu sudah mulai berkembang di daerah ini seperti peternakan madu dan toko madu, tetapi belum ada tempat rekreasi di kota Bandung dan sekitarnya, bahkan di Indonesia yang menawarkan rekreasi dan edukasi seputar madu yang dikemas secara efektif dan menarik dalam rancangan ruang yang dapat memenuhi hal-hal tersebut. Misalnya suatu rancangan ruang ataupun desain furnitur ruang yang dapat mendukung proses pembelajaran yang menarik dan memberikan experience khusus bagi pengunjung sehingga pengunjung memiliki kesan tentang hal yang diangkat dalam sarana rekreasi tersebut, yakni madu Indonesia.

Di Indonesia terdapat berbagai macam madu dengan rasa dan khasiat yang berbeda, tetapi pemanfaatan madu Indonesia belum dilakukan secara efektif karena produk madu yang biasanya kita jumpai di Indonesia hanya berupa madu murni saja, padahal banyak pemanfaatannya berupa hal lain seperti pengaplikasiannya

pada bidang kuliner, obat-obatan, kecantikan, kegiatan sehari-hari dan sebagainya. Hasil dari berbagai pengolahan madu Indonesia itu sendiri akan lebih baik jika diketahui oleh masyarakat luas dengan cara memberi *experience* akan khasiat madu dalam bentuk pemanfaatan madu Indonesia yang berbeda-beda. Selain itu, hal lain yang menarik untuk diangkat adalah masih banyaknya orang-orang yang belum paham akan berbagai jenis dan khasiat dari madu Indonesia itu sendiri. Hal-hal tersebut dapat diangkat menjadi suatu ide tempat rekreasi dan edukasi seputar madu lokal.

Di tempat wisata madu ini pengunjung diajak untuk mengenal tentang berbagai macam jenis madu di Indonesia melalui cara yang tidak kaku dengan merasakan langsung segala tentang madu Indonesia yang ditawarkan dalam berbagai macam metode, mulai dari pengenalan tentang asal usul madu, produk turunannya, hal yang mendukung produk madu itu sendiri, dan juga pemanfaatannya di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut akan dituangkan dalam suatu bentuk desain ruang yang menyajikan *experience* indra perasa, yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan pengecap dengan bantuan teknologi yang tersedia. Desain yang dirancang juga membuat aktivitas *outdoor* dapat dilakukan di area *indoor* dengan suana yang mirip dengan suasana *outdoor* itu sendiri. Oleh karena itu, penulis berminat untuk merancang suatu tempat rekreasi sekaligus edukasi tentang madu Indonesia yang meliputi area *fun learning*, *workshop*, *cafe and resto*, *retail*, area ekstraksi madu, dan area sebaguna. Kota Bandung menjadi pilihan karena merupakan kota wisata yang mudah dijangkau, selain itu peternakan madu disekitar kota ini juga berkembang sehingga mudah untuk mengakses bahan baku yang dibutuhkan pada fungsi ruang tertentu. Kota ini dikenal sebagai kota pendidikan sehingga sangat menarik jika ada suatu sarana wisata yang mengandung unsur edukasi, salah satunya tentang madu di Indonesia. Selain itu, kota ini juga dijuluki “kota kembang” karena banyak jenis bunga cantik yang tumbuh di daerah ini, sehingga sangat cocok bila wisata madu diangkat di daerah ini, karna lebah yang memproduksi madu sendiri erat kaitannya dengan tanaman kembang.

## 1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang terlihat adalah belum adanya fasilitas yang mewadahi sarana edukasi dan rekreasi seputar madu khas Indonesia dengan cara yang berbeda dan menarik di kota Bandung dan sekitarnya, bahkan di Indonesia. Selain itu, belum ada tempat yang memfasilitasi produk hasil berbagai macam olahan madu Indonesia sehingga belum banyak orang yang mengetahui bahwa madu banyak pemanfaatannya.

## 1.3. Ide / Gagasan Perancangan

*Rumah Madu Nusantara* dirancang untuk menciptakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan tentang edukasi dan *entertainment* tentang madu Indonesia. Madu Indonesia diangkat karena belum banyak orang yang mengetahui bahwa madu dari Indonesia sangat beragam dengan rasa dan khasiatnya masing-masing, dan masyarakat juga banyak yang menyukai dan berminat tentang hal seputar madu. Selanjutnya penyampaian edukasi tentang madu tersebut akan memberikan *experience* yang melibatkan indra perasa seperti melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasakan. Hal tersebut dilakukan karena dengan melibatkan berbagai indra perasa, orang akan lebih merasakan dan tertarik akan suatu hal dan secara tidak langsung mereka akan lebih cepat menerima informasi karena mereka merasakannya langsung.

Dalam perancangan pusat madu lokal ini akan mengambil konsep “Pohon Bangeris di Hutan Hujan Tropis Kalimantan”, dimana pohon ini merupakan inang untuk sarang lebah *apis dorsata* karena pohonnya tinggi dan kayunya licin sehingga aman dari predator yakni beruang madu. Merupakan tanaman pelindung dimana lebar tajuk dapat mencapai 30 meter dan tingginya sekitar 80 meter. Begitu pula dengan Rumah Madu Nusantara yang diharapkan dapat menjadi "rumah" untuk madu asli Indonesia, dan menjadi pelopor untuk sarana hiburan dan edukasi seputar madu Indonesia yang bermanfaat bagi masyarakat agar lebih mengenal tentang madu di Indonesia.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang perencanaan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang suatu ruang interior yang sesuai untuk memperkenalkan Madu Indonesia dan jenis pemanfaatannya untuk target user?
2. Fasilitas apa saja yang diperlukan dalam perancangan interior yang mewadahi kegiatan edukasi dan rekreasi tentang Madu Indonesia?

#### 1.5. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ditemukan tujuan perancangan interior yang mewadahi edukasi dan *entertainment* madu lokal sebagai berikut:

1. Merancang suatu ruang interior yang dapat memperkenalkan tentang Madu Indonesia dan jenis pemanfaatannya dengan menawarkan *experience* indra perasa kepada pengunjung sehingga terasa lebih menyenangkan dan menarik.
2. Menentukan fasilitas khusus yang akan dirancang melalui identifikasi jenis dan pemanfaatan madu Indonesia di kehidupan sehari-hari.

#### 1.6. Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, terdapat batasan perancangan yang akan dibuat dan digambarkan dalam lembar kerja. Batasan itu antara lain:

##### 1. Area *Fun Learning*

Area ini akan dibagi menjadi beberapa segmen diantaranya adalah: *bee hive observatory, bee's habitat simulator, bees farm simulator, bees vision simulator, honey tester area, honey travel information center, entertaining area, dan mini science center*. Di area tersebut pengunjung akan disuguhkan berbagai informasi tentang madu dan perlebahan dengan cara melibatkan indra perasa sehingga pengunjung mendapatkan suatu pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah diingat.

##### 2. Workshop Lilin Lebah

Workshop disini bersifat tidak mengikat dan bersifat sebagai sarana hiburan. Pengunjung diberi kesempatan untuk mengolah produk turunan madu, yakni lilin lebah untuk dijadikan berbagai jenis produk seperti sabun, pelembab, dan lip balm, dan sebagainya. Dalam seminggu, workshop yang diberikan akan dibedakan dan fokus di pembuatan satu produk dan karena produk dari lilin lebah bermacam-macam dan pemanfaatannya banyak didalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Kafe dan Restoran

Kafe merupakan area berkumpul dan bersantai para pengunjung. Sembari berkumpul dan bersantai menikmati suasana kota, di kafe yang akan dirancang di Rumah Nusantara ini pengunjung juga dapat menikmati berbagai olahan madu lokal dalam bentuk minuman dan kudapan. Kafe biasanya identik dengan kopi dan teh, tetapi di kafe ini juga menawarkan minuman herbal dengan campuran bahan madu. Restoran menggunakan sistem *buffet* yang menyajikan makanan dan minuman yang akan diolah dengan sentuhan bahan madu didalamnya, sehingga menciptakan cita rasa yang unik. Konsep open kitchen juga akan diterapkan di restoran ini.

### 4. Retail Madu Lokal

Area ini menjual madu Indonesia murni, berbagai olahan madu Indonesia beserta yang berhubungan dengan madu lokal, juga merchandise khas dari Rumah Madu Nusantara.

### 5. Area Serbaguna

Karena tempat wisata yang akan dirancang dimaksudkan untuk mengedukasi dengan cara yang menyenangkan, tentunya akan ada banyak kalangan yang datang dengan rombongan untuk menikmati fasilitas yang ditawarkan oleh Rumah Madu Nusantara. Oleh karena itu, perlu dibuat suatu ruang yang dapat menampung lebih banyak orang yang memiliki fungsi yang fleksibel seperti dapat dijadikan *workshop* besar, penyuluhan, dan lain lain.

## 1.7. Manfaat Perancangan

Perancangan sarana edutainment tentang madu lokal ini diharapkan memiliki manfaat antara lain:

1. Memberi wadah untuk aktivitas *edutainment* tentang madu lokal.
2. Membuat masyarakat lebih berminat akan hal seputar madu lokal.
3. Mengeksplorasi berbagai macam pengolahan madu, sehingga tercipta berbagai macam jenis produk.
4. Sebagai tempat rekreasi masyarakat untuk menghilangkan penat dari aktifitas sehari-hari.
5. Bermanfaat dalam sektor pariwisata kota maupun nasional dengan menambah pendapatan di bidang pariwisata (sebagai salah satu destinasi favorit).

## 1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1, Pendahuluan

2. BAB 2, Studi Literatur: Tentang Madu Indonesia dan Perancangan Interior
3. BAB 3, Deskripsi Proyek: Pusat Madu Indonesia “Rumah Madu Nusantara”
4. BAB 4, Perancangan Pusat Madu Indonesia “Rumah Madu Nusantara”
5. BAB 5, Kesimpulan dan Saran

