

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Telah tercatat dalam sejarah bahwa Indonesia pernah mengalami masa penjajahan karena para penjajah tertarik dengan kualitas dan kuantitas tanaman rempah-rempah yang tumbuh di Indonesia, sehingga dijuluki dengan "*The Spice Islands*". Sudah sejak lama rempah-rempah menjadi sumberdaya hayati yang memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia. Rempah-rempah merupakan tanaman bibit kering yang terdiri dari bagian batang, daun, kulit kayu, umbi, rimpang, akar, biji, bunga atau bagian-bagian tubuh tumbuhan lainnya (Duke *et al.*, 2002). Rempah-rempah juga memiliki sifat aromatik dan dapat digunakan sebagai bumbu, penguat cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan yang digunakan secara terbatas. Jenis-jenis tanaman yang termasuk kategori rempah diantaranya, cengkeh, kapulaga, ketumbar, lada, pala, kayu manis, jinten, dan kemiri.

Dalam setiap biji rempah tersimpan cerita panjang yang penuh dengan kisah perjuangan dan kepedihan. Rempah-rempah memiliki nilai dan daya jual yang tinggi sehingga menarik minat bangsa-bangsa Eropa untuk melakukan penjelajahan mengarungi samudera luas dan menantang bahaya demi mendapatkan lokasi penghasil dan pusat rempah-rempah. Kedatangan bangsa-bangsa

Eropa ke Indonesia tidak hanya mencari rempah-rempah, tetapi berkeinginan untuk mengeksploitasi kekayaan alam Nusantara dan melakukan kolonialisme. Inilah awal mula periode kolonialisme di Indonesia, yang dimulai dari ambisi penguasaan rempah-rempah yang melimpah di Nusantara oleh bangsa-bangsa Eropa. Diantara sekian banyak jenis rempah-rempah, terdapat dua rempah yang merupakan tanaman terkenal asli Indonesia, yaitu cengkeh dan pala. Cengkeh dan pala merupakan rempah asli yang tumbuh di Kepulauan Maluku. Kedua rempah ini memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi bahkan sejak awal jaman penjajahan di Indonesia.

Selain sejarah rempah yang perlu diketahui, manfaat serta kandungan rempah juga menjadi informasi yang diperlukan untuk masyarakat terutama generasi milenial. Rempah-rempah mengandung banyak khasiat yang melimpah yang dapat diolah menjadi berbagai macam olahan kuliner, obat herbal tradisional, maupun menjadi produk kesehatan dan kecantikan. Rempah dapat meningkatkan stimulasi kekebalan tubuh dan mengurangi resiko terkena kanker. Rempah-rempah dapat dimanfaatkan untuk kesehatan karena memiliki antioksidan tinggi yang dapat mengurangi peradangan, mengurangi kerusakan sel-sel tubuh, serta memberikan perlindungan baik bagi tubuh terhadap beragam penyakit. Selain itu, rempah-rempah dapat dimanfaatkan untuk kecantikan karena rempah dapat mempercantik kulit, meremajakan kulit, serta membuat kulit terlihat sehat dan cerah.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, perkembangan alat serba canggih telah mempengaruhi gaya kehidupan yang semakin mencolok. Masyarakat kini mulai banyak beralih menggunakan rempah instan atau *dry herbs* untuk diracik karena dinilai lebih cepat, efektif dan praktis (MARS *Research Specialist*, 2015). Dan studi MARS mencatat bahwa terdapat sebanyak 125 perusahaan *dry herbs* di Indonesia masih aktif memproduksi dan memasarkan produknya ke dalam negeri, dan jumlahnya diperkirakan akan terus bertambah.

Penggunaan rempah instan menimbulkan ketidaktahuan masyarakat terutama generasi milenial akan bentuk rempah asli, asal muasal, bahkan cara membedakan rempah tersebut karena telah banyak dijual dalam bentuk instan yang biasanya telah berbentuk serbuk ataupun pasta. Adapun sikap konsumen terhadap bumbu instan yang berbentuk serbuk ataupun pasta menimbulkan kecenderungan tanggapan konsumen menyukai atau tidak menyukai bumbu instan. Dari sekian banyak bumbu dapur yang ada, beberapa diantaranya dianggap cukup sulit untuk dibedakan. Alasannya beragam, mulai dari bentuknya yang mirip, rasanya, aromanya, hingga warnanya yang dianggap hampir serupa.

Saat ini sekian banyak dari kekayaan Nusantara, rempah seharusnya sudah mulai dilirik untuk dimasukkan dalam sebuah fasilitas yang dapat bercerita banyak tentang kekayaan Indonesia ini. Dan juga dapat memberikan apresiasi kepada para petani dan

pengelola rempah-rempah. Pemberian apresiasi seperti ini dapat juga memberikan pengaruh yang positif untuk masyarakat misalnya dalam pengetahuan tentang sejarah. Dari penjabaran di atas maka perlu dibangun sebuah tempat atau fasilitas umum yang bersifat *edutainment* tentang rempah Nusantara yaitu Fasilitas Wisata *Edutainment* Rempah Nusantara. Pada fasilitas wisata ini bertujuan seluruh masyarakat dapat menikmati objek wisata dan menghadirkan suatu sarana yang mengedukasi serta menghibur. Selain menyuguhkan aktivitas yang dapat mengedukasi tentang rempah, cerita sejarah mengenai rempah hingga penggunaan rempah dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan dalam satu waktu dengan menghadirkan fasilitas ruang edukasi produksi rempah atau dengan kata lain area *workshop*.

Selain fasilitas *interior* yang dapat menghadirkan dan memberikan informasi dan proses edukasi rempah-rempah, maka akan dihadirkan fasilitas *interior* seperti Perpustakaan, *Souvenir Corner* dan fasilitas makan dan minum yaitu *Café and Restaurant*. Dengan begitu Perancangan Fasilitas Wisata *Edutainment* Rempah Nusantara merupakan sebuah fasilitas wisata yang dapat menghadirkan “*one stop edutainment*” mengenai rempah-rempah. Wisata *Edutainment* Rempah Nusantara ini menghadirkan segala fasilitas yang berhubungan dengan rempah-rempah mulai dari informasi, edukasi tentang cara produksi rempah-rempah sampai dengan penggunaan rempah-rempah dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Sebagai fasilitas wisata edukasi dalam upaya untuk mempengaruhi minat masyarakat terutama generasi muda milenial, maka diperlukan fasilitas yang dapat menarik minat masyarakat terutama generasi muda milenial untuk mempelajari rempah-rempah Nusantara yang bersifat mengedukasi (*education*) dan menghibur (*entertainment*).
2. Dalam menghadirkan suatu informasi edukasi, cara produksi, produk yang dihasilkan dan penggunaan rempah-rempah dalam kehidupan sehari-hari, akan menjadi patokan dalam perancangan fasilitas interior yang menghadirkan “*one stop edutainment*” mengenai rempah-rempah dalam satu bangunan.
3. Rempah-rempah yang beragam macamnya mulai dari ukuran, bentuk, fungsi, serta rentan terhadap waktu dan suhu, sehingga diperlukannya penataan display, maintenance, dan alur produk mengenai rempah-rempah yang sesuai dengan fungsinya.
4. Dalam sejarah jalur rempah-rempah yang diburu oleh dunia memiliki nilai sejarah yang sangat penting dan rempah-rempah memiliki peranan penting bagi kehidupan, hingga pengolahan rempah dalam kehidupan sehari-hari, akan menjadi patokan dalam perancangan yang menghadirkan alur cerita mengenai rempah dari awal hingga akhir yang dapat dilakukan dalam satu waktu.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana menciptakan fasilitas yang dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari rempah-rempah Nusantara?
2. Bagaimana menghadirkan “*one stop edutainment*” mengenai rempah-rempah Nusantara dalam satu bangunan?
3. Bagaimana merancang penataan display, maintenance, dan alur produk mengenai rempah-rempah yang sesuai dengan fungsinya?
4. Bagaimana menciptakan fasilitas yang dapat menyajikan alur cerita mengenai rempah dari awal hingga akhir yang dapat dilakukan dalam satu waktu?

1.4 Ide / Gagasan Perancangan

Sesuai dengan judul Perancangan Wisata *Edutainment* Rempah Nusantara di Bandung maka muncul ide/gagasan yang dapat menghadirkan wadah fasilitas untuk masyarakat serta memberikan edukasi dan pembelajaran yang menghibur mengenai rempah-rempah Nusantara kepada generasi penerus bangsa. Terdapat banyak informasi mengenai rempah-rempah mulai dari asal usul, sejarah mengenai rempah-rempah, manfaat dan kandungan rempah-rempah, cara produksi rempah-rempah dengan benar, hingga pengelolaan rempah-rempah Nusantara dalam bidang kuliner. Untuk memfasilitasi aktivitas pengunjung dalam mendapatkan informasi tentang rempah-rempah, maka hadirilah

Wisata *Edutainment* Rempah Nusantara dengan menyediakan fasilitas edukasi yang menghibur.

Pada perancangan Wisata *Edutainment* Rempah Nusantara produk rempah-rempah yang menjadi koleksi dan dipamerkan merupakan sesuatu yang berhubungan dengan sejarah perkembangan rempah baik yang sudah lampau hingga perkembangannya saat ini. Pengunjung akan diarahkan untuk melalui setiap alur cerita, karena alur cerita tersebut merupakan bagian dari fasilitas. Beberapa fasilitas utama yang ada di dalam Wisata *Edutainment* Rempah Nusantara, diantaranya:

1. Museum Rempah
2. *Workshop (Planting Class)*
3. *Workshop (Cooking Class)*
4. *Fun Library*

Dimulai dari Museum Rempah, pengunjung akan disugahi dengan tatanan interior yang didalamnya memuat informasi tentang rempah-rempah. Mulai dari sejarah mengenai rempah, bangunan pertahanan bangsa Eropa yang berada di kepulauan Maluku, benda-benda penemuan bersejarah yang ditemukan di muatan kapal bangsa Eropa dan Cina, jenis dan manfaat rempah, hingga alat pengolahan rempah tradisional hingga modern. Pada area Museum Rempah, pengunjung akan disugahi media berbasis interaktif digital yang dapat menghadirkan pengalaman menghibur kepada pengunjung. Tidak hanya disugahi oleh media interaktif digital,

pengunjung juga dapat merasakan pengalaman baru yaitu *Smelling and Tasting*. Pada aktivitas *Smelling*, pengunjung dapat berinteraksi mencium aroma khas pada setiap rempah-rempah dalam keadaan bubuk dan sudah dikemas menggunakan teknologi "*Degassing Valves*". Pada aktivitas *Tasting*, pengunjung dapat merasakan dan menikmati rasa pada setiap rempah-rempah yang dihadirkan dalam bentuk permen. Pada area museum, pengunjung tidak hanya mengetahui tentang sejarah rempah-rempah, namun pengunjung dapat mengetahui informasi tentang rempah-rempah yang kaya akan manfaat untuk kesehatan dan kecantikan.

Setelah pengunjung mengetahui informasi dasar dan umum tentang rempah-rempah, selanjutnya pengunjung akan dibawa untuk merasakan pengalaman memproduksi tanaman rempah-rempah dan mengolah rempah-rempah menjadi aneka makanan. Pada area *workshop (planting class)* pengunjung akan memproduksi rempah secara teori dan praktek mulai dari pemilihan media tanam hingga proses panen dalam satu waktu. Aktivitas pembelajaran praktek berupa kegiatan memilih media tanam, pemilihan bibit, menanam bibit, menyiram bibit dan memanen hasil buah dan biji yang sudah matang. Untuk aktivitas teori berupa mendengarkan dan melihat tanyangan *audiovisual* yaitu tentang cara pertumbuhan rempah-rempah dan cara pengendalian hama penyakit. Dengan demikian aktivitas yang ada di dalam *workshop (planting class)* akan didukung dengan penerapan teknologi layar *digital*. Tidak hanya menyediakan

workshop mengenai penanaman rempah, tetapi juga menyediakan *workshop (cooking class)* yang dapat menghadirkan pengalaman memasak dengan melibatkan rempah-rempah Nusantara sebagai bahan utama yang kaya akan khasiat dan manfaat. Aktivitas pada area *workshop (cooking class)* berupa kegiatan pemilihan bahan-bahan rempah dan makanan yang akan digunakan, memilih alat masak, proses kegiatan memasak, dan menyajikan hidangan masakan.

Selain pengunjung mendapatkan pengalaman memproduksi dan mengolah rempah-rempah, selanjutnya pengunjung akan dibawa untuk menikmati informasi lebih tentang rempah-rempah dengan adanya fasilitas *Fun Library*. Pada fasilitas *Fun Library* ini menghadirkan media berbasis digital seperti *audiovisual*, yang dapat melihat dan mendengarkan informasi lebih mengenai rempah-rempah. Dan untuk area *Fun Library*, dibuat semenarik mungkin agar pengunjung khususnya generasi muda tidak mudah bosan ketika menikmati dan mengunjungi fasilitas Perpustakaan.

Sebagai akhir dari proses menjelajahi fasilitas Museum Rempah, *Workshop*, serta *Fun Library*, pengunjung dapat menikmati hasil olahan rempah-rempah dari olahan kuliner, menikmati spot foto, serta menghadirkan oleh-oleh rempah dalam bentuk kemasan yang dapat dibawa pulang. Dengan begitu, beberapa aktivitas pendukung yang menghadirkan fasilitas *interior* diantaranya:

1. *Café and Restaurant*
2. Spot Foto
3. *Souvenir Corner*

Penggayaan yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *Rustic*. Penggayaan *Rustic* terinspirasi oleh cerita rempah-rempah yang penuh perjuangan, perjalanan rempah-rempah yang telah direbut oleh bangsa Eropa dan diangkut menggunakan kapal tua. *Rustic* bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang berkesan alami, dari material yang tidak dihaluskan, misalnya kayu, batu, logam, dan sebagainya. Karakteristik dalam gaya *rustic* yaitu menggunakan bahan alami, bentuk atap biasanya terbuka dan menonjolkan kesan material kasar dan tua.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Untuk menciptakan sebuah fasilitas sebagai sarana edukasi yang menghibur mengenai rempah-rempah Nusantara.
2. Merancang sebuah pusat rempah-rempah Nusantara sebagai media pengenalan, pengetahuan dan pembelajaran bagi masyarakat.
3. Sebagai fasilitas belajar memahami proses penanaman dan pengolahan dari rempah itu tersebut.