

# Bab I   Pendahuluan

## I.1   Latar Belakang Masalah

Bunga pada umumnya hanya dimanfaatkan menjadi tanaman hias. Namun sebenarnya bunga memiliki manfaat lain yang signifikan, seperti menjadi bahan makanan dan bahan minuman yang dikenal dengan sebutan *edible flower*. *Edible Flower* adalah jenis bunga yang bisa dimakan dan aman dikonsumsi. Ada berbagai macam cara untuk menyajikan *edible flower* seperti dalam salad, sup, teh, atau sebagai pelengkap makanan utama. Penambahan *edible flower* pada makanan tidak hanya meningkatkan estetika, tetapi juga memberikan rasa, aroma, dan tekstur yang unik. Selain itu, *edible flower* memiliki berbagai manfaat kesehatan

Ada banyak bunga yang aman dan bergizi untuk dikonsumsi. Umumnya, bunga yang layak untuk dikonsumsi berasal dari tanaman hiasga buah-buahan dan sayuran. Beberapa jenis bunga kaya akan antioksidan, vitamin, dan mineral yang dapat meningkatkan sistem kekebalan tubuh dan mendukung kesehatan. Misalnya, bunga mawar yang memiliki kandungan vitamin C baik untuk kulit dan sistem kekebalan tubuh, serta bunga krisan yang kaya akan antioksidan untuk melawan radikal bebas dalam tubuh.

Namun, meskipun banyak jenis bunga yang bisa dikonsumsi, tidak semua bunga aman karena beberapa jenis mengandung racun dan bakteri yang berbahaya, serta ada yang dapat menyebabkan alergi dan penyakit. Selain itu, bunga yang terkontaminasi pestisida dapat menyebabkan keracunan. Oleh karena itu, identifikasi varietas yang tepat serta Teknik pengolahan yang benar sangat penting untuk memastikan bunga layak dan aman dikonsumsi. (Setiarsih, 2023)

Meskipun beberapa masyarakat di Indonesia sebenarnya sudah terbiasa mengonsumsi bunga, seperti masyarakat Jawa Tengah dan Jawa Timur yang mengonsumsi bunga turi dalam pecel. Indonesia memiliki kekayaan flora yang besar, memberikan potensi yang luas untuk mengembangkan *edible flower*. Namun, kurangnya pemahaman masyarakat tentang jenis-

jenis *edible flower* dapat menjadi kendala. Maradona mengungkapkan (Restiani, 2022). Oleh karena itu, edukasi tentang jenis bunga yang aman untuk dikonsumsi dan cara mengolahnya sangat penting.

Pemilihan Lembang sebagai lokasi untuk Perancangan Interior Eduwisata *Indonesia's Edible Flower* didasarkan pada berbagai faktor strategis yang mendukung keberhasilan dan relevansi perancangan ini. Lembang memiliki iklim yang sejuk dan stabil sepanjang tahun, dan suhu rata-rata antara 17-24 derajat Celcius, yang sangat ideal untuk budidaya berbagai jenis tanaman, termasuk bunga hias yang dapat dimakan. Tanah yang subur, kaya akan nutrisi, mendukung pertumbuhan tanaman hias berkualitas tinggi yang diperlukan untuk menghasilkan *edible flowers* yang aman dan bergizi. Selain itu, keanekaragaman flora di Lembang memberikan peluang luas untuk eksplorasi dan pengembangan prosuk berbasis *edible flowers*.

Sebagai destinasi wisata yang populer dengan akses yang mudah dari kota-kota besar Bandung dan Jakarta, Lembang juga memiliki potensi besar dalam mengembangkan eduwisata yang menarik. Dengan menggabungkan pendidikan mengenai wisata yang interaktif, Lembang dapat menjadi pusat eduwisata yang memperkenalkan dan mempromosikan *edible flowers* sebagai bagian dari kekayaan kuliner Indonesia.

Perancangan fasilitas yang berfokus pada *edible flower* dari bunga hias sangat penting untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman mengenai potensi *edible flowers* dalam dunia kuliner. Dengan pengetahuan yang lebih mendalam, diharapkan masyarakat bisa mengapresiasi keunikan dan lezatnya hidangan yang menggunakan bunga, serta merasakan manfaat kesehatannya. Konsep ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dengan mengintegrasikan pendidikan dan pariwisata.

## **I.2 Fokus Permasalahan**

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, fokus permasalahan yang didapat pada perancangan ini adalah:

1. Indonesia memiliki kekayaan flora yang beragam namun masyarakat kurang optimal dalam memanfaatkan potensi tersebut, maka diperlukan perancangan interior yang dapat memberikan informasi mengenai *edible flower* dan pengolahannya.
2. Perancangan interior eduwisata ini menggunakan media pembelajaran dengan metode pembelajaran dengan metode interaktif dan ragam-indra yang memanfaatkan teknologi, sehingga pengunjung dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini dicapai dengan perancangan interior yang memungkinkan pengunjung untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dan eksplorasi.
3. Memberikan informasi mengenai *edible flower* mulai dari awal pembibitan, perawatan, budidaya, panen, hingga cara pengolahannya pada makanan.

### **I.3 Permasalahan Perancangan**

1. Bagaimana merancang fasilitas yang menggabungkan fasilitas edukasi dan wisata secara harmonis?
2. Bagaimana merancang fasilitas eduwisata yang mendukung metode pembelajaran interaktif dan ragam-indra?
3. Bagaimana mengintegrasikan teknologi dan media digital untuk mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif?
4. Bagaimana mendesain area yang memungkinkan pengunjung untuk melihat, mencoba dan mempraktikkan berbagai tahap dalam proses budidaya dan pengolahan *edible flower*?

### **I.4 Ide dan Gagasan Perancangan**

Perancangan Interior Fasilitas Eduwisata *Indonesia's Edible Flower* di Lembang mengusung konsep yang menggabungkan edukasi, wisata dan pengalaman kuliner berbasis *edible flowers*. Konsep ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam tentang jenis-jenis bunga yang dapat dimakan, manfaatnya, serta cara pengolahannya

dalam dunia kuliner Dengan memanfaatkan keindahan alam Lembang, fasilitas ini diharapkan menjadi destinasi wisata yang menawarkan pengalaman yang unik dan menginspirasi bagi para pengunjung.

Fasilitas yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur pendidikan dengan kegiatan wisata, dimana pengunjung tidak hanya menikmati keindahan visual dari bunga-bunga yang ditanam, tetapi juga mendapatkan pengetahuan tentang *edible flower* melalui berbagai media interaktif. Ruang-tuang didalam fasilitas ini akan didesain sedemikian rupa agar menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dinamis dan menyenangkan. Pengunjung akan diajak untuk belajar melalui pengalaman langsung, seperti tur kebun bunga, area pameran interaktif dan workshop pengolahan *edible flowers*.

Material dan warna yang digunakan dalam perancangan interior akan dipilih dengan cermat untuk mencerminkan keindahan alami dari *edible flowers*. Warna-warna cerah dan lembut yang terinspirasi dari warna bunga akan mendominasi palet desain, menciptakan suasana yang segar dan menyenangkan.

Ruang edukasi akan menjadi salah satu elemen utama dalam perancangan ini. Ruang ini dirancang untuk memfasilitasi berbagai aktivitas edukatif seperti presentasi, dan pameran dan diskusi tentang *edible flowers*. Fasilitas ini juga akan dilengkapi dengan teknologi interaktif, seperti layar sentuh dan pameran digital, yang memungkinkan pengunjung untuk menggali informasi lebih dalam tentang *edible flowers* dengan cara menarik dan mudah dipahami.

Selain ruang edukasi, fasilitas ini juga akan memiliki area demonstrasi dan workshop dimana pengunjung dapat belajar secara langsung cara menanam, merawat dan mengolah *edible flowers*. Ruang ini akan dirancang dengan tata letak fungsional dan ergonomis, serta dilengkapi dengan peralatan yang mendukung aktivitas praktis. Kegiatan di area ini akan memberikan pengalaman langsung bagi pengunjung, membuat mereka lebih memahami proses dari mulai menanam hingga mengolah *edible flowers* menjadi hidangan lezat.

Ruang pameran yang menampilkan berbagai produk berbasis *edible flowers*, seperti kue, selai dan dekorasi makanan. Disamping itu toko souvenir yang menjual produk-produk lokal berbasis *edible flowers* dan pernak-pernik terkait juga akan disediakan. Desain ruang ini akan dibuat menarik dan nyaman, dengan penataan produk yang memudahkan pengunjung dalam memilih dan membeli.

Untuk melengkapi pengalaman wisata, fasilitas ini akan menyediakan area kafe atau restoran yang menyajikan berbagai hidangan dengan *edible flower* sebagai bahan utamanya. Desain interior area kuliner ini akan menonjolkan keunikan dan estetika dari *edible flower*, dengan sentuhan desain yang memanjakan mata dan menciptakan atmosfer yang menyenangkan. Pengunjung dapat menikmati makanan yang tidak hanya lezat tetapi juga menyehatkan, sambil menikmati pemandangan indah Lembang.

Pemilihan Lembang sebagai lokasi eduwisata sangat strategis karena faktor iklim sejuk, tanah yang subur, dan popularitasnya sebagai destinasi wisata. Lokasi ini memungkinkan pertumbuhan *edible flowers* yang optimal, serta menawarkan pemandangan alam yang menambah daya tarik bagi pengunjung. Fasilitas ini akan dirancang untuk memanfaatkan keunggulan alam Lembang, dengan penataan ruang yang menyatu dengan lanskap sekitar, menciptakan suasana yang harmonis antara bangunan dan lingkungan.

Visi dari perancangan ini adalah menciptakan destinasi wisata yang tidak hanya menawarkan keindahan visual tetapi juga dapat meningkatkan kesadaran akan manfaat *edible flowers*, mendorong pelestarian lingkungan, serta membuka peluang ekonomi bagi masyarakat sekitar melalui pengembangan produk-produk lokal berbasis *edible flowers*.

## **I.5 Maksud dan Tujuan Perancangan**

Maksud dari Perancangan Interior Eduwisata *Indonesia's Edible Flower* di Lembang untuk menciptakan sebuah ruang yang tidak hanya menampilkan keindahan dan keberagaman flora Indonesia, khususnya *edible flower*, tetapi juga memberikan edukasi yang interaktif dan menyenangkan bagi pengunjung.

Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai potensi *edible flower* serta cara pengolahannya, sekaligus mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif.

Tujuan dari Perancangan Interior Eduwisata *Indonesia's Edible Flower* di Lembang yaitu;

1. Meningkatkan Kesadaran Masyarakat
  - a. Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai keberagaman *edible flower* di Indonesia serta manfaat dan potensi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari
2. Menyediakan Edukasi yang Interaktif dan Partisipatif
  - a. Merancang ruang edukatif yang menggunakan metode pembelajaran interaktif dan ragam-indra, sehingga pengunjung dapat belajar cara yang menyenangkan dan partisipatif
  - b. Mengintegrasikan teknologi digital dan media interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan.
3. Menampilkan Proses Budidaya dan Pengolahan *Edible Flower*
  - a. Menyediakan informasi yang komprehensif mengenai proses pembibitan, perawatan, budidaya dan panen, hingga pengolahan *edible flower* dalam makanan.
  - b. Merancang area yang memungkinkan pengunjung untuk melihat, mencoba dan mempraktikkan berbagai tahap dalam proses budidaya dan pengolahan *edible flower*, sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang praktis dan nyata
4. Menghasilkan Desain yang Estetis dan Fungsional
  - a. Menciptakan desain interior yang estetis, nyaman dan fungsional yang dapat meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengunjung selama berada di area eduwisata.