

Bab II Tinjauan Pustaka Dan Studi Banding Penelitian Sejenis Sebelumnya

II.1 Tinjauan Eduwisata

II.1.1 Pengertian Eduwisata

Eduwisata merupakan penggabungan dari kata Edukasi dan Wisata. Pengertian Edukasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, n.d.) adalah Pendidikan, Sedangkan Wisata memiliki pengertian bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang, dan sebagainya), bertamasya. Maka Eduwisata dapat diartikan kegiatan pendidikan yang dilakukan melalui bepergian secara bersama-sama untuk memperluas pengetahuan.

Eduwisata menurut Rodger (Saputra, 2020) adalah kegiatan bepergian bertujuan untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang berhubungan dengan lokasi yang dikunjungi. Sedangkan menurut Suwanto (Noris, 2019) *Educational Tour* (Wisata Pendidikan) merupakan kegiatan wisata yang memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman, perbandingan atau pengetahuan baru mengenai bidang tertentu sesuai dengan tempat yang dikunjungi. Wisata seperti ini disebut juga sebagai *study tour* atau kunjungan pengetahuan.

II.1.2 Jenis-jenis Eduwisata

Menurut Suwanto (Noris, 2019) Eduwisata dibagi menjadi empat jenis, antara lain sebagai berikut:

1. Wisata Edukasi *Science/Ilmu Pengetahuan*, adalah wisata edukasi yang memberikan informasi mengenai ilmu pengetahuan bagi pengunjungnya.
2. Wisata Edukasi *Sport/Olahraga*, adalah jenis wisata edukasi yang berbasis pada pendidikan yang melibatkan pada kegiatan fisik atau olahraga.
3. Wisata Edukasi *Culture/Kebudayaan*, adalah wisata edukasi yang memberikan informasi tentang pendidikan budaya mengenai seni, adat istiadat, dan informasi lainnya terkait dengan kebudayaan.

4. Wisata Esukasi Agrobisnis, adalah wisata edukasi yang berbasis pada kegiatan agro atau pertanian dan peternakan yang termasuk dalam bisnis milik perseorangan ataupun suatu perusahaan.

II.1.3 Pelaku Eduwisata

Pelaku dari kegiatan eduwisata dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Pengunjung

Pengertian pengunjung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, n.d.) adalah orang yang mengunjungi. Pengunjung dapat berupa perorangan ataupun kelompok. Siapapun yang datang berkunjung dan melakukan kegiatan wisata dilokasi Eduwisata dikategorikan menjadi pengunjung.

2. Pengelola

Pengertian pengelola menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, n.d.) adalah orang yang mengelola. Pengelola adalah perorangan atau kelompok yang mengelola sebuah wisata edukasi agar pengunjung dapat merasa nyaman dan aman dalam lokasi eduwisata.

II.1.4 Ciri-Ciri Sarana dan Jasa Eduwisata

Eduwisata adalah sub-tipe dari obyek wisata alam (ekowisata) sehingga dasar pengembangannya tidak jauh berbeda dan tetap menggunakan kaidah-kaidah yang sama. Ciri-ciri sarana dan jasa eduwisata menurut Wood (Saputra, 2020) diantaranya adalah:

1. Menjaga kelestarian lingkungan alam dan kebudayaan local setempat
2. Meminimalisir dampak yang ditimbulkan pada lingkungan sekitar selama proses konstruksi maupun saat digunakan.
3. Memiliki kesesuaian kondisi budaya dan fisik dari wilayah setempat, dengan menggunakan arsitektur yang dapat melebur melalui bentuk, lanskap serta penduduk setempat.
4. Mengurangi penggunaan air sambil mencari sumber air tambahan.
5. Secara hati-hati mengelola limbah dan sampah.

6. Menggunakan peralatan dan sarana desain yang berisfat pasif sehingga tidak mengubah keadaan lingkungan sekitar serta dapat memenuhi kebutuhan energi.
7. Melskukan kerjasama dengan masyarakat sekitar selama proses pembangunan dan pengelolaan.
8. Menawarkan metode yang berkualitas kepada pengelola maupun pengunjung dalam memberikan pengetahuan tentang lingkungan dan kebudayaan sekitar.
9. Mewadahi berbagai macam kegiatan yang memiliki kontribusi pada wisata edukasi terhadap wilayah setempat.

II.2 Tinjauan Edible Flower

II.2.1 Edible Flower



Gambar 1 *Edible Flower*

Sumber: <https://www.realsimple.com/edible-flowers-you-can-grow-in-your-garden-7375684>
(Diakses pada 15/02/2024)

Edible flower atau bunga yang dapat dimakan menurut (Restiani, 2022) adalah bunga yang dapat dikonsumsi dengan aman, karena tidak mengandung pestisida atau racun baik dari jenis tanaman maupun cara penanamannya. Penambahan *edible flower* pada makanan dapat menambah estetika, memberikan rasa, aroma, dan memberikan tekstur bagi makanan tersebut. Selain itu, *edible flower* juga memiliki berbagai khasiat dan manfaat bagi tubuh sebagai makanan manusia. Terdapat banyak jenis *edible flower* namun tidak semua jenis bunga dapat dimakan. Karena ada beberapa jenis bunga yang mengandung racun dan bakteri yang jika dikonsumsi akan membahayakan kesehatan tubuh.

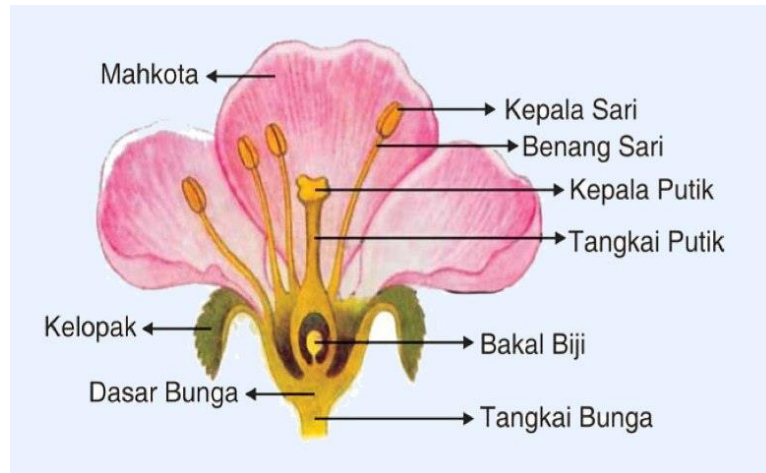
Edible flower dapat ditemukan di restoran-restoran *fine dining*, hotel-hotel, online shop dan beberapa supermarket tertentu. *Edible flower* biasanya digunakan sebagai *garnish* pada sebuah makanan. *Edible flower* tidak hanya indah dipandang, bunga ini juga mempunyai banyak manfaat, sejak dulu telah dijadikan sebagai obat tradisional bagi kesehatan. Penggunaan bunga dalam makanan telah menjadi hal yang luar biasa dan istimewa. Namun penggunaan bunga ini juga selalu disertakan dengan tujuan dan perhatian, biasanya digunakan oleh orang yang mementingkan keindahan pada apa yang dimakannya.

Pada bidang kuliner *edible flower* memiliki banyak kegunaan, karena memiliki rasa, aroma, tekstur, warnanya dan dapat dimakan. Bunga ini biasanya digunakan pada hidangan pasta, salad, sup dan makanan penutup. Beberapa lainnya dapat ditemukan dalam hiasan seperti manisa, permen dan jeli, bunga acar atau cuka bunga; perasa dan campuran rempah-rempah; pewarna dan pewarna makanan; the, infus; dan tisan; air beraroma dan sirup; serta minuman keras; minuman manis, pahit, anggur, bir dan madu. Biasanya koki restoran akan menggunakan satu atau dua kelopak yang dapat dimakan sebagai hiasan terakhir pada makanan, sementara itu koki *pastry* akan menggunakan bunga yang mengkilap untuk menambahkan sentuhan manis pada makanan penutup. Sama seperti dengan sayuran *edible flower* memiliki karakteristiknya masing-masing. Menurut Kirker, & Newman (Restiani, 2022) bunga adalah bahan rahasia dalam pembuatan ramuan dan minuman eksotis.

Berdasarkan data diatas, *edible flower* merupakan jenis bunga yang dapat dimakan, dan memiliki banyak manfaat dan memiliki kandungan yang baik untuk kesehatan. Selain dapat diolah menjadi makanan dan minuman, bunga ini dapat juga dimakan langsung.

II.2.2 Cara Memilih dan Menggunakan *Edible Flower*

Cara memilih bunga apa yang aman untuk dikonsumsi, harus perhatikan bagian-bagian Bunga dengan benar. Ketika satu bagian pada bunga aman untuk dikonsumsi bukan berarti bagian bunga yang lain juga aman untuk dikonsumsi. Benang sari dan putik pada bunga dapat dilepas dan mengonsumsi bagian kelopak bunganya saja.



Gambar 2 Bagian-Bagian Bunga

Sumber: https://www.tokopedia.com/blog/bagian-bagian-bunga-edu/?utm_source=google&utm_medium=organic

(Diakses pada 15/02/2024)

Ketika ingin mengonsumsi *edible flower* pastikan bahwa bunga tidak terkena pestisida. Sangat penting untuk memastikan bahwa tanaman yang akan diambil bunganya adalah tanaman organik.

Tidak semua *edible flower* memiliki rasa yang enak. Kata *edible* memiliki arti aman untuk dikonsumsi, dan tidak semua bunga yang menarik itu rasanya enak. Contohnya adalah bunga lavender, bunga lavender hanya baik jika digunakan sebagai hiasan untuk rasanya, bunga lavender memiliki rasa yang pahit. Bunga dengan jenis yang sama namun jika tumbuh ditempat berbeda bisa saja memiliki rasa yang berbeda.

Mengonsumsi *edible flower* harus dilakukan secara bertahap dengan jumlah yang kecil. Bunga dapat dipasangkan dengan makanan untuk mendapatkan rasa yang unik. Sebaiknya memetik bunga pada hari yang sama dengan hari akan mengonsumsinya. Cuci dan keringkan bunga yang akan digunakan lalu taruh pada sebuah wadah plastic dan masukkan kedalam kulkas agar menjaga kesegaran bunga. Hilangkan bagian benang sari, putik dan bagian kelopak bunga dekat tangkai karena rasanya pahit ketika dikonsumsi.

II.2.3 Jenis-jenis dan *Edible Flower*

Berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis bunga yang dapat dimakan:

1. Bunga Telang

Bunga Telang atau biasa disebut juga *Butterfly Pea* mempunyai bentuk yang menyerupai kupu-kupu dan berwarna biru. Bunga telang biasa digunakan sebagai pewarna makanan. Rasa yang dimiliki bunga telang adalah rasa tawar. Bunga telang dapat diolah menjadi minuman dalam bentuk bunga segar, kering maupun bubuk. Bunga telang memiliki manfaat meningkatkan fungsi otak, juga dapat meredakan stress. Bunga ini memiliki kandungan antioksidan yang setara dengan teh hijau.



Gambar 3 Bunga Telang

Sumber: <https://www.halodoc.com/artikel/jarang-diketahui-ini-7-manfaat-bunga-telang-untuk-kesehatan>

(Diakses pada 15/02/2024)

2. Bunga Sepatu

Bunga Sepatu atau *Hibiscus* pada bagian kelopaknya terdapat getah yang dapat mengembalikan kilau sepatu kuli sehingga dikenal dengan bunga sepatu. Bunga ini memiliki manfaat mempercepat pertumbuhan rambut dan menjaga kesehatan folikel pada rambut. Selain itu, bunga sepatu kaya akan vitamin C sehingga mampu menguatkan imun tubuh. Bunga sepatu memiliki rasa asam dan sedikit manis dan segar Ketika dikonsumsi secara langsung.



Gambar 4 Bunga Sepatu

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Kembang_sepatu

(Diakses pada 15/02/2024)

3. Bunga Krisan

Bunga krisan atau *Crysantemum sp.* adalah salah satu jenis *edible flower* yang memiliki kelopak bunga yang paling beragam, ada merah, putih, kuning, ungu dan masih banyak lagi. Krisan ini memiliki manfaat yang mampu untuk menjaga kesehatan tulang, dan juga pencegahan terhadap osteoporosis. Bunga ini juga mengandung kalium anti oksidan yang baik untuk menjaga kesehatan jantung. Bunga krisan jika ditanam dalam ruangan mampu menghilangkan toksin diudara sebagai insektisida alami. Rasa bunga ini agak pahit mirip dengan kol. Bunga krisan dapat juga diolah menjadi teh.



Gambar 5 Bunga Krisan

Sumber: <https://www.ruparupa.com/blog/8-manfaat-bunga-krisan-untuk-kesehatan-anda/>

(Diakses pada 15/02/2024)

4. Bunga Mawar

Bunga Mawar memiliki aroma yang kuat dan Ketika dikonsumsi rasanya lembut dan *friity*, seperti rasa stroberi atau apel hijau. Kelopak bunga mawar cocok ditambahkan pada masakan seperti salad, sup, selai dan the. Bunga mawar juga sudah lama digunakan dalam bidang kecantikan dan perawatan. Dengan mengandung sifat antibakteri yang membantu mengeringkan jerawat dan dapat membuat bibir menjadi lebih cerah dan juga menjadi lebih lembut.



Gambar 6 Bunga Mawar

Sumber: <https://www.idntimes.com/life/inspiration/maftukhatul-azizah/pelajaran-hidup-dari-bunga-mawar-c1c2>

(Diakses pada 15/02/2024)

5. Bunga Melati

Bunga melati atau puspa bangsa memiliki aroma yang sangat khas dan tinggi akan antioksidan yang mampu mendorong pertumbuhan bakteri baik diusu. Bunga ini juga dijuluki Ratu Malam karena pada malam hari wanginya akan semakin kuat. Biasanya bunga melati dikonsumsi dengan cara diseduh seperti the. Bunga melati dipercaya dapat mengurangi insomnia dan membantu tidur lebih nyenyak.



Gambar 7 Bunga Melati

Sumber: <https://radarmukomuko.disway.id/read/668336/terkenal-sebagai-tanaman-mistis-ternyata-bunga-melati-memiliki-segudang-manfaat-bagi-kesehatan>

(Diakses pada 16/02/2024)

6. Bunga Matahari

Bunga matahari dimanfaatkan mulai dari akar hingga daun dan pucuk hingga batang. Mengandung zat besi dalam jumlah yang tinggi yang dapat mencegah anaemia. Bunga ini juga dapat membantu meningkatkan masa otot karena memiliki kandungan protein yang tinggi.

Bunga matahari dapat diolah menjadi berbagai macam makanan seperti salad hingga minuman teh bunga matahari. Bunga ini dapat diolah menjadi *sunbutter* yang lebih sehat dan juga aman bagi yang memiliki alergi kacang. Kelopaknya yang masih bunga dapat direbus dan dimakan seperti sayuran. Bunga matahari memiliki rasa yang pahit. Biji bunga matahari juga dapat dikonsumsi dan biasa dijual toko-toko pada umumnya. Namun, sebelum mengonsumsi bunga matahari harus diperhatikan terlebih dahulu bahwa bunga matahari yang akan dikonsumsi merupakan tanaman organik terbebas dari pestisida atau zat berbahaya lainnya.



Gambar 8 Bunga Matahari

Sumber: <https://gardenseedsmarket.com/biji-bunga-matahari-yang-dapat-dimakan-helianthus-annuus-120-biji.html>

(Diakses pada 16/02/2024)

7. Bunga Saffron

Bunga Saffron tumbuh di iklim sedang dan tropis, memiliki rasa seperti rumput yang ditambahkan dengan madu. Bunga saffron memiliki antioksidan yang tinggi sehingga dapat membantu menurunkan berat badan. Bunga ini dipercaya dapat memperbaiki *mood* mulai dari gejala depresi ringan hingga sedang. Bunga saffron memiliki banyak manfaat yang baik untuk kesehatan dan juga kecantikan. Bunga ini biasanya ditambahkan pada pudding, paella, biryani.



Gambar 9 Bunga Saffron

Sumber: <https://realfood.co.id/artikel/manfaat-bunga-saffron-untuk-kesehatan-kulit-wajah>

(Diakses pada 16/02/2024)

8. Bunga Pansy

Bunga Pansy memiliki rasa yang mirip dengan selada dan sedikit manis. Bunga pansy dikenal sebagai bunga ceria karena memiliki tampilan wajah yang ceria. Bunga pansy biasa ditemui diberbagai macam hidangan baik manis ataupun hidangan gurih karena memiliki rasa yang lembut. Bunga ini memiliki kandungan asam salisilat yang mampu unuk meredakan masalah kulit serta mengurangi masalah kesehatana seperti asma.



Gambar 10 Bunga Pansy

Sumber: <https://bibitbunga.com/cara-menanam-pansy-dari-biji/>

(Diakses pada 16/02/2024)

9. Bunga Viola

Bunga viola yang dapat dimakan memiliki manfaat kesehatan yang signifikan. Ciri khasnya adalah tanaman yang pendek dengan rasa manis dan aroma yang membuatnya cocok sebagai tambahan pada salad, masakan ayam dan ikan, manisan, serta hiasan kue dan *pastry*. Bunga ini mengandung asam salisilat yang dapat mengurangi sakit kepala dan migrain, serta dapat membantu mengatasi gangguan pencernaan. Popularitas bunga Viola juga terletak pada aroma harumnya, sehingga sering digunakan dalam industri parfum.



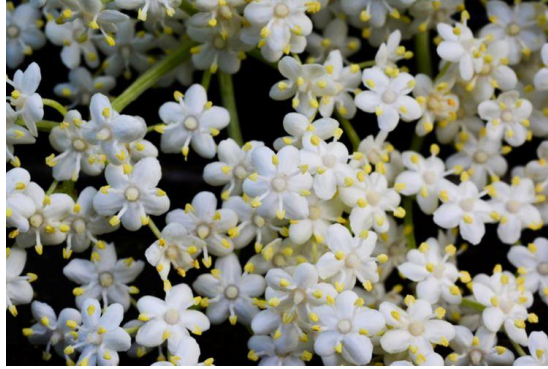
Gambar 11 Bunga Viola

Sumber: <https://pixabay.com/id/photos/bunga-alam-viola-cornuta-l-1084983/>

(Diakses pada 16/02/2024)

10. Bunga *Elderflower*

Elderflower, atau yang dikenal sebagai *European Elderberry*, memiliki aroma khas seperti madu dan sering digunakan sebagai perasa sirup. Rasanya manis seperti buah leci. Bunga ini bahkan dijadikan hiasan pada kue pernikahan Pangeran *Harry* dan *Meghan Markle*. *Elderflower* dapat diolah menjadi cuka, jeli, dan bunga elder goreng. Namun, perlu diperhatikan bahwa bunga ini sebaiknya digunakan setelah mekar agar tidak menjadi pahit. Tangkai bunga *Elderflower* dapat beracun saat diolah, sehingga perlu kehati-hatian. Bunga *Elderflower* mengandung vitamin C untuk mencegah penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus dan bakteri. Kandungan flavonoidnya juga dapat membantu melawan virus pilek dan flu. Cara mengonsumsinya bisa dengan mengeringkan bunga *Elderflower* dan merendamnya dalam minuman.



Gambar 12 Bunga *Elderflower*

Sumber: <https://travel.kompas.com/read/2018/05/19/131000127/rasa-kue-pernikahan-harry-dan-meghan-adalah-elderflower-apakah-itu?page=all>

(Diakses pada 16/02/2024)

11. Bunga Nasturtium

Bunga nasturtium memiliki rasa manis dan, setelah mekar, sedikit pedas seperti lada. Bunga ini dapat diolah menjadi berbagai jenis makanan dan digunakan sebagai bumbu penyedap pada makanan. Digunakan dalam plating atau sebagai hiasan pada masakan, tambahan pada salad, dicampur dalam sandwich, pasta, dan makanan pembuka lainnya. Kuncup bunga nasturtium bahkan dapat dibuat menjadi acar dan penyedap rasa. Selain itu, bunga nasturtium juga dapat digunakan sebagai tanaman pengusir nyamuk, kutu, dan kumbang. Mengandung zat desinfektan alami untuk membersihkan luka dan mencegah infeksi, serta memiliki zat ekspektoran untuk membantu mengeluarkan dahak.



Gambar 13 Bunga Nasturtium

Sumber: <https://www.greeners.co/flora-fauna/nasturtium-edible-flower-dengan-banyak-warna/>

(Diakses pada 16/02/2024)

12. Bunga Turi

Bunga Turi berasal dari pohon Turi dan dapat dikonsumsi setelah mekar dengan sempurna. Di Pulau Jawa, bunga Turi sering digunakan sebagai lalapan atau pelengkap hidangan pecel. Pengolahannya cukup mudah, hanya perlu direbus. Bunga Turi mengandung banyak vitamin, karbohidrat, kalium, zat besi, natrium, dan kalsium. Rasanya agak pahit dan gurih. Bunga Turi mudah ditemukan, sering dijadikan tanaman hias di perkarangan rumah. Bunga Turi juga dapat digunakan sebagai ramuan untuk mengatasi pegal linu. Kandungan asam folatnya juga berperan dalam menjaga kesehatan janin. Selain itu, bunga ini umumnya digunakan sebagai obat sariawan dengan merebusnya dan berkumur menggunakan air rebusannya.



Gambar 14 Bunga Turi

Sumber: <https://www.kompas.com/homey/read/2021/05/15/130116976/cara-menanam-dan-merawat-bunga-turi-dari-biji?page=all>

(Diakses pada 16/02/2024)

13. Bunga Borage

Bunga Borage memiliki rasa campuran antara mint dan timun. Dikenal juga sebagai *Starflower*, bunga ini berbentuk bintang dengan warna biru dan beberapa varietas berwarna pink. Borage mengandung minyak alami serupa dengan minyak esensial. Penggunaannya lebih umum pada hidangan bercita rasa gurih, terutama hidangan laut karena rasanya mirip dengan tiram.



Gambar 15 Bunga Borage

Sumber: <https://highend-magazine.okezone.com/read/tidak-hanya-cantik-bunga-ini-juga-bermanfaat-bagi-kesehatan-3s7j0R>

(Diakses pada 16/02/2024)

14. Bunga Lavender

Bunga yang indah ini memiliki warna biru, ungu muda, atau ungu tua. Pada beberapa varietas yang tumbuh liar, warnanya kadang-kadang bisa menjadi ungu kehitaman atau ungu kekuningan. Lavender, yang umumnya dikenal sebagai bunga hias, juga dapat dijadikan konsumsi. Sebagai tambahan pada salad, bunga ini memberikan sentuhan rasa manis pada hidangan dan menambah aroma wangi jeruk. Selain itu, Lavender dapat diikut sertakan dalam resep marshmallow atau dijadikan hiasan kue.



Gambar 16 Bunga Lavender

Sumber: <https://www.kompas.com/homey/read/2022/11/18/212322176/7-penyebab-tanaman-lavender-layu?page=all>

(Diakses pada 16/02/2024)

15. Bunga Dahlia

Semua jenis bunga dahlia dapat dikonsumsi, dengan rasa dan tekstur yang sangat bervariasi tergantung pada tanah dan kondisi pertumbuhannya. Rasanya dapat berkisar dari kacang chestnut hingga apel atau bahkan wortel.



Gambar 17 Bunga Dahlia

Sumber: <https://www.kompas.com/homey/read/2022/04/10/071500976/ketahui-ini-waktu-terbaik-menanam-bunga-dahlia-agar-tumbuh-subur?page=all>

(Diakses pada 16/02/2024)

16. Bunga Lily

Bunga Lily memiliki rasa manis yang hampir menyerupai melon atau mentimun. Mahkota bunga Lily dapat digunakan dalam salad, sup, dimasak sebagai sayuran, atau dipotong-potong dan disajikan sebagai gorengan. Menumis kuncup bunga atau menggunakan bunga yang diisi dengan berbagai macam isian juga merupakan pilihan eksperimen yang menarik.



Gambar 18 Bunga Lily

Sumber: <https://www.orami.co.id/magazine/arti-bunga-lily>

(Diakses pada 16/02/2024)

17. Bunga Gladiol

Rasa bunga Gladiol mirip dengan selada dan menjadi wadah cantik untuk olesan krim atau mousse yang gurih atau manis. Mahkota bunga dapat dicampurkan satu per satu dalam salad untuk menambah keindahan warna. Pastikan untuk membuang benang sari dan bagian pangkal bunga sebelum mengonsumsinya



Gambar 19 Bunga Gladiol

Sumber: <https://bibitbunga.com/cara-merawat-bunga-gladiol-agar-cepat-berbunga/>

(Diakses pada 16/02/2024)

18. Bunga Kamboja

Bunga kamboja atau *plemuria* memiliki aroma yang harum dan warna-warna cerah seperti putih, kuning, merah muda dan merah. Bunga kamboja biasanya digunakan sebagai *garnish* pada hidangan penutup atau minuman. Bunga ini dapat dimakan mentah atau dimasak. Bunga ini juga memiliki

manfaat mengandung antioksidan dan anti-inflamasi, serta dapat digunakan dalam pengobatan tradisional untuk mengatasi demam dan rahang.



Gambar 20 Bunga Kamboja

Sumber: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6447681/6-manfaat-bunga-kamboja-untuk-kesehatan-dan-kecantikan>

(Diakses pada 23/06/2024)

19. Bunga Kecombrang

Bunga kecombrang dikenal dengan nama *Torch Ginger*, memiliki warna merah muda hingga merah cerah dan bentuk yang besar. Biasanya digunakan dalam masakan tradisional Indonesia seperti sambal, ulam dan pepes untuk memberikan rasa asam dan segar. Bunga ini memiliki manfaat kesehatan karena mengandung antioksidan, membantu pencernaan dan memiliki sifat antibakteri.



Gambar 21 Bunga Kecombrang

Sumber: <https://www.kompas.com/homey/read/2021/11/11/075400276/cara-menanam-dan-merawat-tanaman-bunga-kecombrang?page=all>

(Diakses pada 23/06/2024)

20. Bunga Rosella

Bunga Rosella memiliki kelopak yang tebal dan warna merah tua. Sering dijadikan the, selai, dan manisan. Rasanya asam seperti asam mirip *cranberry*. Bunga ini memiliki manfaat kesehatan karena kaya akan vitamin C, membantu menurunkan tekanan darah, dan memiliki sifat antioksidan yang kuat.



Gambar 22 Bunga Rosella

Sumber: <https://www.greeners.co/flora-fauna/rosella/>

(Diakses pada 23/06/2024)

21. Bunga Kenanga

Bunga kenanga berwarna hijau kekuningan dengan aroma yang sangat harum. Tidak sering digunakan dalam masakan, tetapi minyaknya digunakan untuk aroma dan digunakan dalam beberapa hidangan. Minyak kenanga digunakan dalam aromaterapi untuk mengurangi stress dan kecemasan, serta memiliki sifat anti-inflamasi.



Gambar 23 Bunga Kenanga

Sumber: <https://www.alodokter.com/manfaat-bunga-kenanga-untuk-kesehatan>

(Diakses pada 23/06/2024)

22. Bunga Marigold

Bunga marigold memiliki warna cerah seperti kuning, oranye dan merah. Kelopak marigold digunakan sebagai pewarna alami dan untuk memberikan rasa sedikit pedas dan pahit pada salad, sup dan the. Bunga ini memiliki manfaat kesehatan karena mengandung antioksidan dan anti-inflamasi, baik untuk kesehatan mata dan kulit.



Gambar 24 Bunga Marigold

Sumber: <https://www.kompas.com/homey/read/2022/06/29/154700576/3-keuntungan-menanam-bunga-marigold-di-halaman-rumah>

(Diakses 23/06/2024)

23. Bunga Soka

Bunga soka memiliki warna-warna cerah seperti merah, kuning dan oranye dengan bentuk bunga kecil yang berkelompok. Digunakan dalam salad dan sebagai *garnish* untuk menambah keindahan dan tekstur. Bunga ini bermanfaat untuk kesehatan memiliki sifat anti-inflamasi dan antioksidan, baik untuk kesehatan kulit.



Gambar 25 Bunga Soka

Sumber: <https://www.greeners.co/flora-fauna/bunga-soka-jawa-tanaman-hias-dengan-potensi-antitumor/>

(Diakses 23/Juni/2024)

24. Bunga Chamomile

Bunga chamomile kecil dengan kelopak putih dan pusat kuning. Bunga ini sering dijadikan teh yang memiliki rasa lembut dan menenangkan juga digunakan dalam beberapa hidangan penutup. Dikenal untuk sifatnya menenangkan membantu tidur, meredakan stress dan memiliki sifat anti-inflamasi.



Gambar 26 Bunga Chamomile

Sumber: <https://www.kompas.com/homey/read/2023/01/16/172824276/mengenal-bunga-chamomile-dari-sejarah-arti-hingga-manfaat?page=all>

(Diakses 23/06/2024)

II.3 Tinjauan Umum Interior Fasilitas Wisata Edukasi

II.3.1 Tinjauan Taman Bunga

Taman bunga adalah area yang dirancang khusus untuk menanam dan menampilkan berbagai jenis bunga. Tempat ini menawarkan pengalaman visual yang menarik bagi pengunjung dan sering kali dikunjungi untuk menikmati keindahan serta keanekaragaman flora yang disajikan oleh berbagai jenis bunga. Tujuan utama taman bunga adalah memberikan pengalaman estetis yang menyenangkan dan mendukung keberagaman ekosistem serta keberlanjutan lingkungan.

1. Desain Taman

Desain taman adalah elemen utama yang membedakan satu taman bunga dari yang lainnya. Banyak taman bunga terkenal memiliki desain yang unik dan inovatif, menggabungkan warna, bentuk, dan tekstur tanaman dengan cara yang harmonis dan memukau.

2. Koleksi Taman

Taman bunga sering kali menampilkan koleksi tanaman yang beragam dan indah. Beberapa taman fokus pada tanaman endemik dari daerah tertentu, sementara yang lain mengumpulkan tanaman dari berbagai belahan dunia untuk menciptakan keanekaragaman yang menawan. Taman bunga bisa dikategorikan berdasarkan jenis tanaman, seperti taman mawar, taman anggrek atau taman bunga musim semi.

3. Fungsi Sosial dan Rekreasi

- a. Taman bunga sering dijadikan tempat rekreasi dan bersantai bagi masyarakat
- b. Acara khusus seperti festival bunga atau pertunjukan taman dapat meningkatkan daya tarik taman dan mempromosikan interaksi sosial.

4. Edukasi Lingkungan

- a. Taman bunga juga berfungsi sebagai pusat pendidikan lingkungan dengan menyelenggarakan workshop, tur atau kegiatan edukatif lainnya.
- b. Pendidikan mengenai keanekaragaman tanaman, ekologi dan keberlanjutannya dapat disertakan.

5. Manfaat Lingkungan

- a. Taman bunga dapat menyediakan habitat untuk serangga, burung dan kehidupan liar lainnya
- b. Menanam tanaman yang mendukung keberlanjutan atau memiliki manfaat ekologis dapat meningkatkan kesehatan lingkungan.

II.3.2 Tinjauan Restoran

II.3.2.1 Pengertian Restoran

Menurut Aditama, resto adalah tempat atau bangunan yang dioperasikan secara komersial untuk memberikan pelayanan kepada konsumen dalam bentuk makanan dan minuman. Tujuan utama operasional restoran adalah mencari keuntungan, seperti yang dijelaskan oleh Prof. Vannco Christian dari *School Hotel Administration* di *Cornell University*. Selain mencari keuntungan, tujuan penting lainnya adalah memuaskan pelanggan.

Definisi restoran atau rumah makan juga dijelaskan dalam Keputusan Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan Usaha Rumah Makan. Menurut peraturan tersebut, restoran adalah usaha yang menyediakan jasa pangan yang beroperasi di bangunan permanen dan dilengkapi dengan peralatan untuk pembuatan, penyimpanan, dan penjualan makanan dan minuman bagi umum.

Secara umum, restoran adalah tempat dimana orang-orang mencari berbagai jenis makanan dan minuman. Restoran sering kali memiliki daya tarik unik, baik dari segi menu, hiburan, maupun desain fisik bangunan.

II.3.2.2 Klasifikasi Restoran

Menurut Aditama, mengklasifikasikan restoran menjadi beberapa jenis berdasarkan jenis makanan dan minuman yang disajikan serta kegiatan yang ada didalamnya. Contohnya *A'la Carte Restaurant* yang menawarkan menu lengkap dari pembuka hingga penutup, serta berbagai jenis restoran lainnya seperti:

1. *A'la Carte Restaurant*; menyediakan menu lengkap dengan pilihan bebas tanpa aturan khusus
2. *Table d'hote*; menyediakan menu lengkap secara berurutan dari hidangan pembuka hingga penutup, biasanya terkait dengan hotel.
3. *Cafeteria*; menyediakan roti, *sandwich*, dan minuman ringan tanpa alcohol, biasanya terkait dengan kantor.

4. *Coffee shop*; menyediakan suasana santai dengan menu kopi dan makanan ringan.
5. Kantin; menyajikan makanan instan dengan harga terjangkau
6. *Continental Restaurant*; memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk memilih dan mengiris makanan sendiri.
7. *Carvery*; restoran di motel kecil yang menyajikan makanan dan minuman sederhana.
8. *Discotheque*; tempat makan dengan suasana musik yang meriah, menyajikan makanan cepat saji.
9. *Fish and chip shop*; restoran dengan menu utama ikan dan kentang
10. *Grill room*; menyajikan masakan panggang dan barbekyu.
11. *Intavern*; restoran kecil dipinggiran kota yang menyajikan makanan cepat saji dan kopi.
12. *Pizzeria*; menyajikan pizza dan pasta sebagai menu utama
13. *Creeperie*; restoran yang menyajikan berbagai menu krep dan manisan
14. *Pub*; restoran yang menjual minuman beralkohol
15. *Café*; tempat makan dan minum dengan suasana santai dan menu cepat saji
16. *Specialty restaurant*; restoran dengan tema khusus atau menu unik yang berbeda dari restoran lain.
17. *Terrace restaurant*; tempat makan diluar ruangan, biasanya terkait dengan hotel dan buka hanya dimusim panas di negara-negara barat.
18. *Gourmet restaurant*; restoran untuk orang yang paham akan cita rasa, dengan makanan lezat, pelayanan mewah dan harga mahal.
19. *Family restaurant*; restorran sederhana dengan suasana nyaman dan harga terjangkau untuk keluarga.

20. *Main dining room*; ruang makan besar dihotel dengan pelayanann resmi, sering menggunakan gaya Perancis atau Rusia dan pengunjung berpakaian formal.

II.3.2.3 Ketentuan Umum Pendirian Restoran

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 1979, rumah makan termasuk dalam sector usaha kepariwisataan yang pembinaannya diserahkan kepada Pemerintah Daerah Tingkat I. Untuk memastikan keseragaman dalam pengaturan dan pembinaan, dikeluarkan SK Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No: KM 73/PW 105/MPPT-85 tentang Peraturan Urusan Rumah Makan. SK ini menetapkan bahwa pembinaan dan pengawasan rumah makan dilakukan oleh Gubernur, sedangkan tata cara pengawasannya ditetapkan oleh Gubernur sebagai Kepala Daerah Tingkat I. Untuk memndirikan sebuah rumah makan, diperlukan izin lokasi dann izin usaha yang ditetapkan oleh Gubernur.

Menurut SK Direktorat Jenderal Pariwisata No. 15/u/ii/88, perizinan usaha restoran terbagi menjadi dua jenis;

1. Izin Sementara Usaha Restoran: Berlaku hingga 3 tahun, diberikan oleh Direktur Jenderal untuk membangun restoran.
2. Izin Tetap Usaha Restoran: Izin tetap yang diberikan oleh Direktur Jenderal untuk mengoperasikan restoran.

Jasa tambahan di restoran yang tidak termasuk dalam izin tetap harus memiliki izin usaha tersendiri sesuai dengan peraturran yang berlaku. Pembinaan dan pengawasan pembangunan serta pengoperasian restoran dilakukan oleh Direktur Jenderal atau pejabat yang ditunjuk. Setiap perubahan kepemilikan, nama, atau lokasi restoran harus dilaporkan secara tertulis.

Restoran dan rumah makan harus memiliki izin dari Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota sesuai dengan peraturan yang berlaku. Untuk memperoleh izin ini, restoran harus memiliki sertifikat laik sanitasi dari Dinas Kesehatan Kabupaten artau Kota. Setiap restoran juga diwajibkan memperkejakan

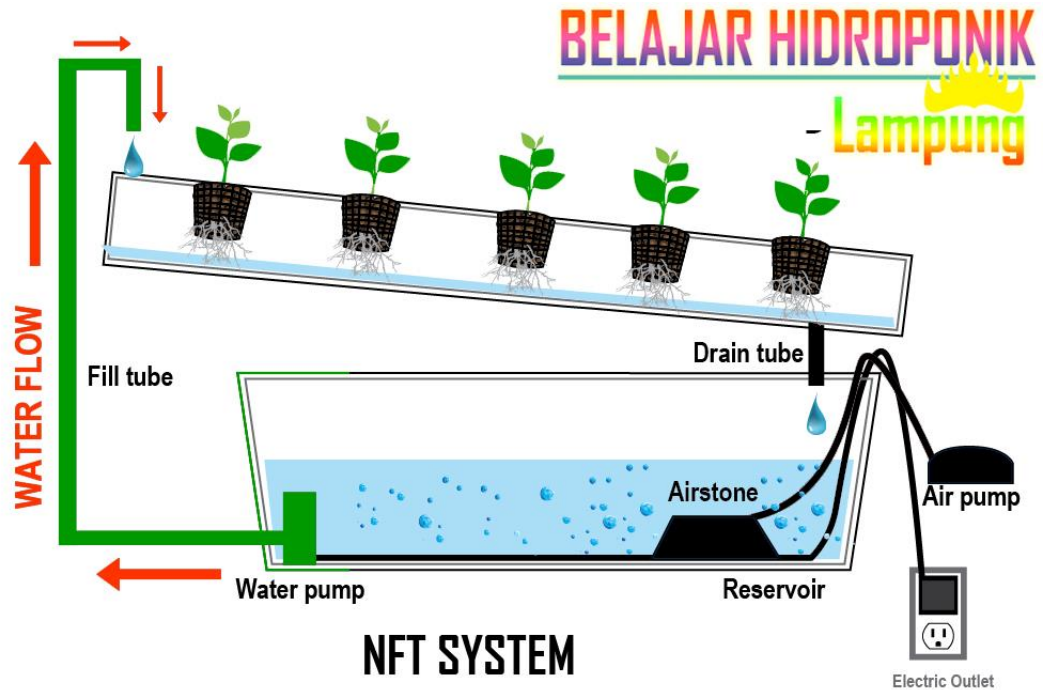
penanggungjawaban yang memiliki pengetahuan hygiene sanitasi makanan dengan sertifikat yang sesuai. Pekerja yang menangani makanan di restoran harus dalam kondisi sehat dan menjalani pemeriksaann kesehatan minimal dua kali setahun. Mereka juga harus memiliki sertifikat kursus penjamah makanan.

Dengan adanya kebijakan Otonomi Daerah (Otda) berdasarkan UU No.22 Tahun 1999, wewenang di bidang restoran dan rumah makan yang sebelumnya berada di tingkat provinsi kini diserahkan kepada Pemerintah daerah Tingkat II sejak tahun 2001.

II.3.3 Tinjauan *Indoor Farming*

Smart Vertical Farming adalah kombinasi antara *Vertical Farming* atau *Indoor Vertikal Farming* dengan penerapan teknologi computer untuk pengendalian pertanian. Konsep awal *Vertical Farming* muncul pada tahun 1915 oleh Gilbert Ellis Bailey, seorang geologis Amerika Serikat yang mengusulkan pertanian dilakukan dalam ruangan. Seiring waktu, *Vertical Farming* berkembang menjadi memtode pertanian dalam ruangan.

Menurut, *Vertical Farming* adalah pertanian dimana tanaman ditanam secara vertikal atau bertumpuk secara bertingkat dengan memanfaatkan dinding bangunan atau Menyusun tempat sendiri pada rak yang diatat secara vertikal. *Indoor Vertocal Farming* adalah metode menanam yang biasanya dilakukan secara vertical tanpa menggunakan tanah dan dengan penguannaan air yang lebih efisien. Dalam *Vertical Farming*, metode penanamana didalam ruangan dnegan memanfaatkan teknologi *Controlled Environment Agricukture (CEA)*, yang memungkinkan pengendalian semua faktor lingkungan seperti cahaya dan suhu. Metode penanaman ini mengikuti dua prinsip utama, yaitu pertanian hidroponik (tanpa menggunakan media air).



Gambar 27 Sistem Hidroponik

sumber; <https://hidroponiklampung.blogspot.com/2017/05/macam-macam-teknik-sistem-hidroponik.html>

II.3.3.1 Pencahayaan Indoor Farming

LED Grow Light adalah sumber cahaya buatan yang digunakan untuk membantu pertumbuhan tanaman, baik tanpa cahaya matahari, maupun sebagai suplemen saat cahaya matahari, maupun sebagai suplemen saat cahaya matahari, tidak mencukupi. Lampu ini sering digunakan pada sistem hidroponik dalam ruangan untuk menggantikan cahaya matahari, sehingga tanaman dapat berfotosintesis dengan baik. *LED Grow Light* terdiri dari cahaya yang mendukung proses fotosintesis tanaman. Sinar warna biru dapat meningkatkan proses vegetatif pada tanaman dan sinar merah dapat meningkatkan proses generatif pada tanaman. Kombinasi warna merah dan biru pada *LED Grow Light* memberikan dampak yang sangat baik pada pertumbuhan tanaman. Menurut, *LED Grow Light* digunakan untuk penerangan buatan dengan durasi antara 8 hingga 12 jam, sedangkan waktu istirahat tanaman dalam kondisi gelap berkisar 5-7 jam sehari. Ini memberi waktu bagi tanaman untuk mengaktifkan proses metabolik penting selama periode tanpa cahaya.



Gambar 28 Pencahayaan *Indoor Farming*

sumber; <https://www.agronet.co.id/detail/senggang/teknologi/1994-Lampu-Pintar-Untuk-Urban-Farming>

II.3.3.2 Suhu *Indoor Farming*

Indoor Farming melibatkan pertumbuhan tanaman didalam lingkungan yang terkendali, seperti rumah kaca atau ruang tertutup lainnya, dengan pengaturan suhu yang ideal. Suhu memainkan peran penting dalam budidaya *Indoor Farming*, karena dapat mempengaruhi pertumbuhan, perkembangan dan produktivitas tanaman secara signifikan. Suhu lingkungan adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi berbagai proses fisiologi tanaman, termasuk fotosintesis, respirasi, transpirasi dan metabolisme umum. Dalam hal ini suhu pada *Indoor Farming* dapat dikendalikan secara presisi untuk untuk menciptakan kondisi yang optimal bagi tanaman, tidak tergantung pada cuaca eksternal. Hal ini memberikan keuntungan besar dalam menghasilkan hasil panen yang konsisten pada berbagai jenis tanaman. Mengacu pada syarat tumbuh tanaman hidroponik menurut Kementerian Pertanian (2019), tanaman akan mampu tumbuh di suhu optimal yaitu 16-28 derajat *Celcius*.

II.3.4 Tinjauan *Workshop*

Menurut (Muslihudin, 2016) *Workshop* adalah frasa Bahasa Inggris yang terdiri dari kata “*work*” (yang berarti kerja atau pekerjaan) dan “*shop*” (yang berarti toko atau tempat menjual sesuatu). Jika diartikan secara harfiah, *workshop* dapat diartikan sebagai tempat berkumpulnya individu

yang terlibat dalam aktivitas tertentu (berkaitan dengan dunia kerja) untuk berinteraksi dan saling bertukar gagasan guna memecahkan suatu masalah tertentu.

Secara lengkap *workshop* adalah kegiatan yang diadakan sebagai tempat berkumpulnya orang-orang dengan latar belakang serupa untuk memecahkan suatu masalah melalui diskusi dan saling memberikan pendapat. Lokakarya atau *workshop*, adalah pertemuan ilmiah yang kecil dimana sekelompok orang dengan perhatian yang sama berkumpul dibawah bimbingan beberapa ahli untuk menggali aspek-aspek khusus suatu topik. Sub-kelompok dibentuk untuk mendengarkan ceramah, melihat demonstrasi, mendiskusikan berbagai aspek topik, mempelajari, menggerakkan, mempraktekkan dan mengevaluasi. Sebuah *workshop* biasanya terdiri dari pemimpin *workshop*, anggota dan narasumber.

Dalam dunia Pendidikan, *workshop* adalah perangkat dalam pendidikan *in-service*, cara belajar yang menggunakan pertukaran ide dan sistem kerja gotong royong. Beberapa literatur menyebutkan bahwa *workshop* adalah pelatihan kerja yang meliputi teori dan praktek dalam satu kegiatan terintegrasi. *Workshop* atau training dalam bahasa Indonesia artinya pelatihan, yang bersifat "*learning by doing*" dipandu pelatih dan peserta benar-benar mempraktekkan apa yang diajarkan.

Kegiatan *workshop* sering dilakukan oleh berbagai kalangan dan mencakup berbagai bidang. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi melalui pengalaman langsung dan saling berbagi informasi serta mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta sesuai kebutuhan. Prosesnya melibatkan mempelajari dan mempraktekkan topik yang dibahas sesuai prosedur, sehingga hasilnya dapat segera terlihat memungkinkan perubahan setelah mengikuti acara tersebut.

Workshop memiliki ciri dan prosedur yang dapat ditinjau dari beberapa aspek, seperti:

- Masalah yang dibahas bersifat “*life-centered*” dan muncul dari dari peserta.
- Metode yang digunakan adalah pemecahan masalah melalui musyawarah dan penyelidikan.
- Menggunakan bahan sumber yang membantu mencapai hasil terbaik.

Prosedur pelaksanaan *workshop* meliputi:

1. Merumuskan tujuan *workshop*
2. Mermuskan oko-pokok masalah yang akan dibahas
3. Menentukan prosedur pemecahan masalah

II.3.4.1 Jenis-jenis *Workshop*

Jenis-jenis *workshop* berdasarkan kebutuhan penyelenggaraan ditentukan oleh Lembaga atau organisasi yang melaksanakan, seperti *workshop* tentang implementasi kontrol internal diperusahaan atau *workshop* pendidikan seperti sertifikasi guru dalam jabatan.

Jenis *workshop* berdasarkan waktu pelaksanaannya dapat digolongkan menjadi:

1. *Workshop* berutun; dilakukan secara terus menerus dalam decade tertentu, biasanya selama 3 hari berturut-turut.
2. *Workshop* berkala: dilakukan dalam jangka waktu tertentu: dilakukan dalam jangka waktu tertentu, seperti mingguan atau bulanan.

Jenis *workshop* berdasarkan sifatnya dapat digolongkan menjadi:

1. *Workshop* yang bersifat mengikat: membahas program kerja yang sudah dilaksanakan dan menentukan Langkah-langkah lanjutin dengan hasil yang mengikat peserta.
2. *Workshop* yang bersifat tidak mengikat: membahas masalah factual dimasyarakat untuk mencari solusi dengan hasil yang tidak mengikat peserta.

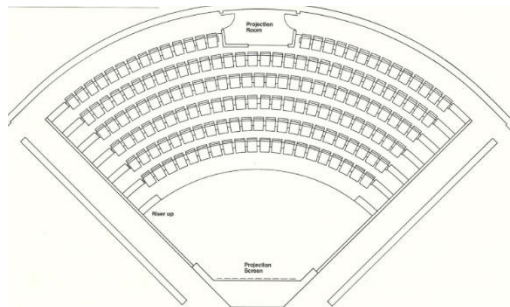
II.3.5 Tinjauan Auditorium

Auditorium adalah ruang besar yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti pertemuan, pertunjukan dan lainnya. Auditorium multifungsi, disisi lain, dirancang untuk mendukung beragam kegiatan, tidak hanya fokus pada satu jenis aktivitas. Ini bisa digunakan untuk pentas seni, pemutaran film, pertemuan, pernikahan, pameran dan banyak lagi.

II.3.5.1 Bentuk Auditorium

Auditorium dirancang dalam berbagai bentuk untuk memaksimalkan fungsinya sesuai dengan kegiatannya yang berlangsung, seperti pentas seni, konser musik, pertemuan, atau seminar. Bentuk auditorium dipilih berdasarkan kapasitas pengunjung, kelengkapan fasilitas dan elemen visual. Berdasarkan sistem akustik, bentuk auditorium dibagi menjadi beberapa jenis:

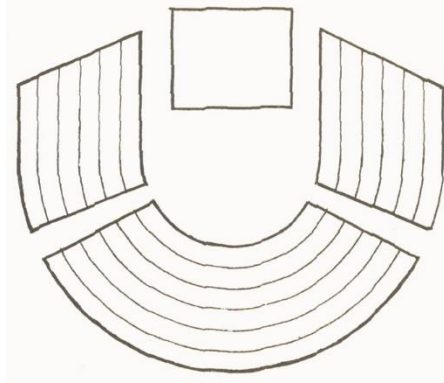
1. Segi empat; Bentuk paling sederhana dengan panggung disalahsatu sisi ruangan dan area penonton di sisi lainnya. Kekurangan bentuk ini adalah penonton di samping panggung mungkin sulit menikmati pertunjukan. Alternatifnya, panggung bisa ditempatkan ditengah penonton, namun masih ada kendala bagi penonton di sisi panggung. Bentuk ini sering digunakan untuk ruang rapat, seminar dan workshop.
2. Kipas/melingkar; Dalam bentuk kipas, penonton mengelilingi panggung sehingga pandangan penonton tidak terganggu. Auditorium kipas cocok untuk pertunjukan dengan kapasitas penonton besar dan sering digunakan untuk orchestra, teater dan musik'



Gambar 29 Auditorium Kipas

Sumber; Internet

3. Tapal kuda; Bentuk ini memusatkan pantulan suara ke tengah ruangan karena dinding cekungnya. Suara dibagian tengah akan lebih jelas, tetapi bisa terlalu keras jika berlebihan.



Gambar 30 Auditorium Tapal Kuda

Sumber; Internet

4. Bentuk tidak beraturan: Bentuk ini dirancang untuk kenyamanan akustik, visual dan pencahayaan dengan dinding yang bervariasi (cembung dan cekung) untuk menyerap atau memantulkann suara secara optimal.

II.3.5.2 Jenis Auditorium

Auditorium diklasifikasikan berdasarkan fungsi dan aktivitasnya:

1. Auditorium pertemuan; dirancang untuk pertemuan atau pidato seperti konferensi, rapat besar dan seminar.
2. Auditorium pertunjukan seni: dirancang untuk pertunjukan seni, seperti teater dan music. Jenis ini dibagi lagi menjadi auditorium khusus untuk musik saja dan untuk music serta gerak.
3. Auditorium multifungsi: dirancang untuk berbagai kegiatan, termasuk pertunjukan seni, mentoring, pameran, pentas *fashion*, dan konferensi. Auditorium yang dipilih dalam penelitian ini adalah auditorium multifungsi yang mendukung berbagai aktivitas seperti *speech*, pentas music tradisional dan screening film. Aktivitas ini memerlukan optimasi frekuensi *mid-high* atau frekuensi 2kHz hingga 18 kHz.

II.3.5.3 Elemen Pembentuk Auditorium

Auditorium terdiri dari elemen-elemen utama seperti lantai, dinding, kolom dan langit-langit, yang dilengkapi dengan pintu dan jendela sebagai sirkulasi. Elemen-elemen ini mempengaruhi parameter akustik, sehingga perancangan arsitektural perlu mempertimbangkan hal ini. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam desain elemen ruangan meliputi:

1. Bentuk ruang dan penyusunan tempat duduk penonton: Konfigurasi lantai dan kedekatan penonton dengan panggung sangat penting. Bentuk kipas sering dipilih karena memastikan pandangan yang jelas bagi penonton, meskipun ada kekurangan dalam pantulan lateral yang dibutuhkan untuk ruangan music.
2. Desain Balkon: Balkon harus dirancang dengan perbandingan ketinggian dan kedalaman yang tepat untuk memastikan kualitas suara bagi penonton di bawahnya.
3. Volume dan ketinggian plafon: Ketinggian ruangan sangat penting untuk mencapai waktu dengung yang diinginkan. Misalnya, ketinggian 15 meter diperlukan untuk waktu dengung 2 detik, sementara ketinggian 5-6 meter untuk waktu dengung sekitar 1 detik.
4. Material; Material yang digunakan mempengaruhi penyerapan suara dan waktu dengung. Material penyerap digunakan untuk mengurangi intensitas bunyi, sedangkan material reflector digunakan untuk memantulkan suara ke arah tertentu guna mengendalikan akustik.

II.3.6 Tinjauan Poli Umum

Poliklinik umum adalah fasilitas kesehatan yang bertugas memberikan pemeriksaan kesehatan umum kepada pasien dengan menganalisis gejala-gejala yang dialami. Di poliklinik ini, terdapat lima perawat yang bertugas melayani pasien secara bergantian. Poliklinik juga memiliki kemampuan untuk memberikan rujukan untuk perawatan rawat jalan atau rawat inap dengan mengeluarkan surat rujukan ke rumah sakit setelah diagnosis dari poliklinik selesai. Setelah dokter di poliklinik menidagnosis penyakit

pasienn, pasien dapat dirujuk ke rumah sakit yang telah dipilih oleh dokter atau perawat, sesuai dengan rekomendasi kepala poliklinik.

II.3.6.1 Tujuan Poliklinik Umum

Beberapa tujuan dan tindakan yang dilakukan di poliklinik umum meliputi:

1. Melakukan pemeriksaan fisik
2. Memberikan perawatan keperawatan
3. Mendiagnosis penyakit
4. Memberikan pengobatan
5. Melaksanakan penyuluhan
6. Menyediakan rujukan untuk perawatan lebih lanjut secara tepat, cepat dan akurat
7. Mengelola administrasi dan pelaksanaan pelayanan

II.4 Penerapan Teknologi

Dalam penerapan implementasi digital dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi dan pengetahuan dengan cara yang lebih menari. Penggunaan teknologi dalam “Perancangan Interior Fasilitas Eduwisata Indonesia’s Edible Flower di Lembang” seperti interactive display, immersive digital, dan berbagai media interaktif lainnya, hal ini dapat meningkatkan kesan bagi para pengunjung terhadap fasilitas yang tersedia.

Hal ini menjadi salah satu strategi untuk menarik perhatian pengunjung dengan adanya teknologi terkemuka yang dihadirkan dalam perancangan ini dalam penyampaian media informasi dan rekreasi

II.4.1 *Immersive Digital*

Immersive digital mengacu pada teknologi atau pengalaman yang menciptakan ilusi keberadaan dalam dunia virtual atau digital. Teknologi ini sering menggunakan elemen seperti realitas virtual (VR), *augmented*

reality (AR) atau *mixed reality (MR)* untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan interaktif



Gambar 31 *Immersive Digital*

Sumber; Internet

1. Teknologi yang Digunakan

- a. *Virtual Reality (VR)*; menggunakan perangkat seperti headset untuk membawa pengguna ke dalam lingkungan 3D yang sepenuhnya virtual.
- b. *Augmented Reality (AR)*: Menambahkan elemen digital ke dunia nyata, biasanya melalui smartphone atau perangkat khusus lainnya.
- c. *Mixed Reality (MR)*: Menggabungkan VR dan AR untuk menciptakan lingkungan di mana elemen digital dan dunia nyata dapat berinteraksi.

II.4.2 *Smart Table*

Smart table atau meja pintar menawarkan solusi inovatif untuk area pameran dengan mengintegrasikan teknologi canggih dalam desain meja. Meja ini sering dilengkapi dengan layar sentuh interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk menjelajah informasi produk, melihat konten multimedia atau berinteraksi dengan aplikasi khusus yang disesuaikan dengan tema pameran. Dengan fitur-fitur seperti konektivitas nirkabel, integrasi dengan perangkat lain, dan kemampuan untuk menampilkan data secara real-time, *smart table* tidak hanya meningkatkan pengalaman pengunjung tetapi juga menyediakan cara yang efisien dan modern untuk menampilkan informasi dan menarik perhatian. Desainnya yang elegan dan teknologi mutakhir

membuat *smart table* menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman pameran yang interaktif dan memikat.



Gambar 32 *Smart Table*

Sumber; Internet

II.4.3 *Interactive Touchscreen*

Interactive touchscreen, atau layar sentuh interaktif adalah teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten melalui sentuhan pada layar. Teknologi ini menggabungkan tampilan visual dengan kemampuan input, membuatnya ideal untuk berbagai aplikasi, dari kiosk informasi hingga presentasi bisnis dan area pameran.

1. Fitur Utama

- a. **Interaktivitas:** Pengguna dapat melakukan berbagai Tindakan seperti mengetuk, menggeser dan memperbesar untuk berinteraksi dengan konten dilayar. Ini meningkatkan keterlibatan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih dinamis.
- b. **Multi-Touch:** Layar sentuh interaktif sering kali mendukung *multi-touch*, memungkinkan beberapa pengguna berinteraksi secara bersamaan atau memungkinkan penggunaan gerakan yang lebih kompleks seperti *pinch-to-zoom*.
- c. **Kualitas Visual:** Menyediakan tampilan gambar dan video yang tajam dan jelas, memungkinkan informasi disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

- d. Kustomisasi Konten: Dapat menampilkan berbagai jenis konten seperti presentasi, grafik interaktif, video dan aplikasi khusus yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pameran atau presentasi.
- e. Aksesibilitas dan Kemudahan Penggunaan: Dengan antarmuka yang intuitif, layar sentuh memudahkan pengguna untuk mengakses dan berinteraksi dengan informasi tanpa memerlukan pengkat tambahan.



Gambar 33 *Interactive Touchscreen*

Sumber; Internet

II.4.4 *Curved Display*

Curved display adalah teknologi layar yang memiliki bentuk melengkung, berbeda dari layar datar tradisional. Desain melengkung ini menawarkan berbagai keuntungan yang meningkatkan pengalaman visual dan interaksi pengguna

1. Fitur Utama

- a. Kurva Ergonomis: Layar melengkung mengikuti bentuk mata manusia, mengurangi distorsi dan memebrikan sudut pandang yang lebih konsisten dari berbagai posisi yang meningkatkan kenyamanan visual dan mengurangi kelelahan mata.
- b. Peningkatan *Immersive*: Kurva layar menciptakan efek visual yang lebih mendalam, seolah-olah pengguna dikelilingi oleh gambar atau video. Ini membuatnya ideal untuk pengalaman menonton yang lebih imersif dalam film, permainan atau aplikasi multimedia.

- c. Pengurangan Refleksi: Layar melengkung dapat membantu mengurangi refleksi dari cahaya sekitar, yang sering kali terjadi pada layar datar, sehingga meningkatkan visibilitas dan kenyamanan menonton dalam berbagai kondisi pencahayaan.
- d. Desain estetika: *Curved display* memberikan tampilan yang modern dan elegan, sering digunakan dalam desain perangkat seperti televisi, monitor computer dan perangkat genggam untuk menambah nilai estetika.
- e. Fleksibilitas Penggunaan: Cocok untuk berbagai aplikasi, termasuk hiburan rumah, gaming, dan profesional, terutama dalam konteks dimana tampilan visual luas dan mendalam diperlukan.



Gambar 34 Curved Display

Sumber; Internet

II.5 *Storyline*

Storyline diartikan sebagai alur atau garis besar suatu cerita dalam karya fiksi seperti novel, drama, teater, atau film. Istilah ini merujuk pada serangkaian peristiwa yang membentuk atau menciptakan sebuah plot atau jalan cerita utama. *Storyline* umumnya digunakan untuk mengatur atau mengendalikan alur cerita secara keseluruhan sebelum karya tersebut terwujud oleh penciptanya. Dengan adanya *storyline*, pencipta karya tersebut diwujudkan oleh penciptanya. Dengan adanya *storyline*, pencipta karya dapat membuat narasi yang menarik dan kohesif bagi para penikmatnya.

Ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan *storyline*, yaitu:

1. Pendekatan linear: alur cerita berjalan secara kronologis dari awal hingga akhir, yang merupakan pendekatan umum digunakan.
2. Pendekatan non-linear: alur cerita tidak diceritakan secara kronologis, memungkinkan cerita dimulai dari masa kini, lalu maju ke masa depan atau kembali ke masa lalu, menciptakan alur yang lebih kompleks.
3. Pendekatan multiplot: terdapat beberapa plot yang memiliki konflik dan karakter berbeda, namun tetap saling terhubung satu sama lain.
4. Pendekatan episodik: alur cerita memiliki beberapa peristiwa yang berdiri sendiri namun masih dalam tema yang sama. Setiap episode dapat memiliki konflik berbeda, tetapi tetap berkontribusi terhadap alur cerita keseluruhan.
5. Pendekatan karakter: alur cerita berpusat pada perkembangan karakter, dengan konflik dan kejadian yang mendukung perubahan karakter tersebut.
6. Pendekatan tematik: melibatkan plot-twist atau perubahan tidak terduga dalam alur cerita untuk memberikan kejutan kepada penonton atau pembaca.

Dalam buku “Basics Interior Design 02: Exhibition”, pendekatan *storyline* dikategorikan ke dalam tiga jenis saja, yaitu pendekatan kronologis. Pendekatan brand menuangkan identitas suatu merek ke dalam narasi atau rancangan. Pendekatan tematik digunakan untuk Menyusun ide atau gagasan dengan tema berbeda dalam urutan yang tidak beraturan. Sedangkan pendekatan kronologis, yang banyak digunakan, menyajikan informasi berdasarkan garis waktu yang mendukung narasi secara keseluruhan.

Dalam Perancangan Interior Eduwisata “Indonesia’s Edible Flower” di Lembang, pendekatan *storyline* yang akan digunakan adalah pendekatan kronologis. Informasi akan disajikan secara terhadap, mulai dari pengenalan tentang *edible flower* dan manfaatnya, kondisi iklim dan lingkungan

Lembang yang mendukung budidaya *edible flower*, hingga proses pembuatan dan penyajian *edible flower* dalam kuliner. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan berkesinambungan bagi para pengunjung.

II.6 Studi Penggayaan

Proses mendekorasi atau merancang ruang dalam sebuah bangunan, seperti rumah atau fasilitas umum, dikenal dengan istilah penggayaan interior. Penggayaan interior tidak hanya melibatkan pengaturan dan penataan ruang secara fisik, tetapi juga mencakup aspek estetika, termasuk pemilihan warna, tekstur dan pola, serta penempatan furnitur dan aksesoris.

II.6.1 Penggayaan Modern

Penggayaan modern adalah salah satu aliran desain interior yang muncul di awal abad ke-20, terinspirasi oleh gerakan modernisme yang menekankan fungsi dan bentuk yang sederhana.

Penggayaan modern dalam desain interior merupakan gaya yang menekankan kesederhanaan, fungsi dan keterbukaan ruang. Gaya ini biasanya ditandai dengan garis-garis bersih, penggunaan material yang tidak rumit, dan palet warna yang netral atau monokromatik. Furnitur dalam gaya modern cenderung minimalis, dengan bentuk yang sederhana tanpa ornament berlebihan. Material yang sering digunakan termasuk logam, kaca dan kayu dengan finishing yang halus. Ruang yang dirancang dengan gaya modern juga sering kali menampilkan tata letak yang terbuka, memaksimalkan cahaya alami, dan menciptakan rasa ruang yang luas. Penggayaan ini cocok untuk mereka yang menyukai tampilan yang rapi, terorganisir dan fungsional.

II.6.2 Penggayaan Naturalis

Penggayaan naturalis dalam desain interior mengedepankan elemen-elemen alam dan menciptakan suasana yang hangat serta ramah lingkungan. Gaya ini sering menggunakan material alami seperti kayu, batu, rotan dan kain organik. Warna-warna yang dominan adalah warna-warna bumi seperti

hijau, coklat, beige dan krem yang terinspirasi oleh alam. Desain naturalis juga menekankan koneksi antar interior dan lingkungan luar, seringkali dengan penggunaan jendela beesaar untuk membiarkan cahaya alami masuk dan memberikan pandangan ke luar ruangan. Tanaman hias juga menjadi elemen penting dalam pengayaan ini, menambah kesan segar dan alami pada ruang. Gaya ini cocok bagi mereka yang ingin menciptakan lingkungan yang tenang, seimbang dan terhubung dengan alam di dalam rumah atau ruang mereka

II.7 Tinjauan Pencahayaan Terhadap Benda Koleksi

Menurut Rachmat dan Safitri (2017, dalam (Ardiansyah, 2023), pencahayaan adalah salah satu faktor penting dalam menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, serta memiliki kaitan erat dengan produktivitas manusia. Pencahayaan yang memadai memungkinkan seseorang untuk melihat objek yang sedang dikerjakannya dengan jelas dan cepat. Berdasarkan sumbernya, pencahayaan dibagi menjadi dua jenis:

1. Pencahayaan alami: Ini adalah pencahayaan yang bersumber dari sinar matahari. Untuk memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruangan, diperlukan jendela besar atau dinding kaca yang minimal berukuran 1/6 dari luas lantai. Meskipun cahaya alami kurang efisien dibandingkan dengan cahaya buatan, intensitasnya yang tidak stabil dan panas yang dihasilkannya, terutama di siang hari, perlu diperhatikan. Beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan cahaya alami meliputi variasi intensitas cahaya matahari, distribusi cahaya, efek lokasi dan pantulan, jarak antar bangunan, serta letak geografis dan fungsi bangunan.
2. Pencahayaan buatan: Pencahayaan ini dihasilkan dari sumber cahaya selain cahaya alami. Jika sulit mengandalkan cahaya alami, pencahayaan buatan menjadi sangat diperlukan. Desain pencahayaan di ruang pameran memiliki tiga kriteria utama: pertama, pencahayaan harus memenuhi kebutuhan pengunjung agar mereka dapat menemukan dan bergerak di showroom dengan mudah dan aman; kedua,

pencahayaannya harus memenuhi kebutuhan pelestarian objek pameran; dan ketiga, pencahayaan harus mencerminkan suasana atau tema yang ingin disampaikan.

Menurut Rosenblatt (2001) dalam Arief (2016) dalam (Ardiansyah, 2023), manusia memerlukan cahaya sebagai sumber utama bagi indera penglihatannya. Pencahayaan juga berperan dalam memaksimalkan tampilan visual dari objek-objek koleksi di museum. Pencahayaan di museum bertujuan untuk menyampaikan hubungan visual antara objek koleksi dengan pengunjung.

Rees (1999) dalam Arief (2016) dalam (Ardiansyah, 2023) menjelaskan beberapa tipe penerangan ruang, yaitu:

- a. *Ambient Lighting*: Pencahayaan umum yang menerangi seluruh ruangan.
- b. *Task Lighting*: Pencahayaan yang membantu pengguna ruang dalam melakukan kegiatan tertentu.
- c. *Accent Lighting*: Pencahayaan yang digunakan untuk menonjolkan suatu objek atau area.
- d. *Decorative Lighting*: Pencahayaan yang ditujukan untuk elemen estetika, bukan fungsional.

Zumtobel (2018) dalam (Ardiansyah, 2023) mengelompokkan pencahayaan berdasarkan ruang dan objek koleksi museum:

- a. Ruang pameran dengan objek koleksi yang sangat sensitif harus memiliki tingkat pencahayaan 5-10 fc, seperti benda dari kain, kertas cetak, dan kulit berwarna.
- b. Ruang pameran dengan objek koleksi yang kurang sensitif memerlukan tingkat pencahayaan 30-50 fc, seperti kaca, batu, logam, dan keramik.
- c. Ruang pameran dengan objek koleksi yang sensitif membutuhkan pencahayaan 15-20 fc, seperti kayu, lukisan cat minyak, dan tempera.

Akmal (2006) dalam Arief (2016) dalam (Ardiansyah, 2023) mengidentifikasi beberapa teknik penerangan ruang:

- a. *Indirect Lighting*: Pencahayaan yang tidak menerangi ruang secara merata dan tidak terlihat langsung oleh pengguna, memberikan suasana yang sederhana dan bersih.
- b. *Direct Lighting*: Pencahayaan yang difungsikan untuk umum dan ditempatkan secara merata.
- c. *Uplight*: Pencahayaan estetis yang dikombinasikan dengan teknik indirect untuk menghindari gangguan visual, dengan sumber cahaya dari bawah yang diarahkan ke atas.
- d. *Frontlight*: Digunakan untuk menerangi objek 2D dengan sumber cahaya dari arah horizontal.
- e. *Sidelight*: Pencahayaan yang mengekspos tekstur dari sisi yang diterangi, dengan teknik dari samping.
- f. *Downlight*: Pencahayaan yang menerangi apa yang ada di bawahnya secara merata dengan teknik dari atas ke bawah.
- g. *Wall Washer*: Bertujuan untuk membuat suatu bidang tampak bersinar dan terang benderang.
- h. *Backlight*: Pencahayaan yang memanfaatkan sisi gelap suatu objek untuk mendapatkan bayangan.

II.8 Penghawaan

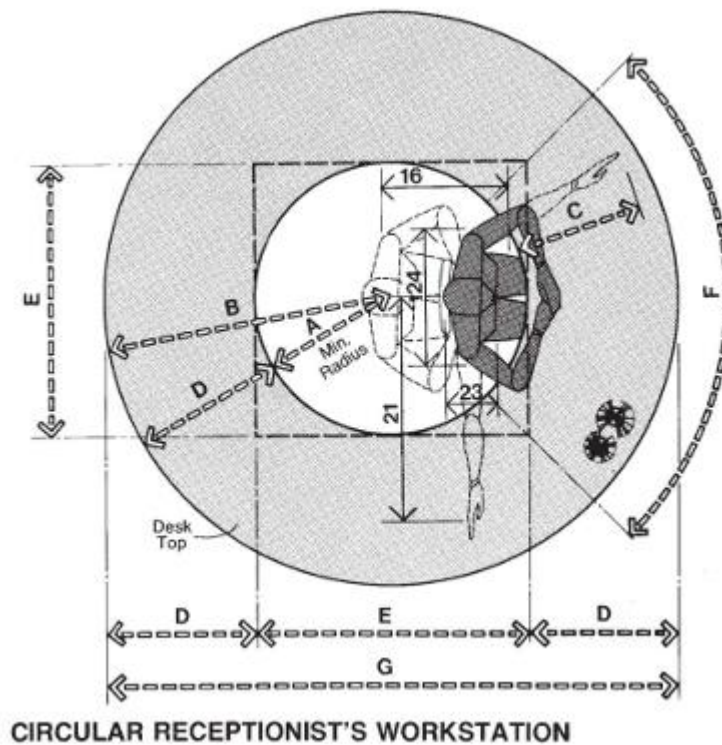
Sistem penghawaan, seperti pencahayaan, dibagi menjadi dua kategori: alami dan buatan. Penghawaan alami diperoleh melalui sirkulasi udara yang masuk melalui jendela, ventilasi atau pintu. Penempatan bukan ini penting untuk memastikan sirkulasi udara yang optimal. Sementara itu, penghawaan buatan biasanya menggunakan *air conditioner (AC)*, dengan berbagai jenis AC yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk ruang public yang luas, biasanya digunakan AC sentral. Selain sebagai sistem, penghawaan juga dapat dijadikan konsep yang disesuaikan dengan

perancangan tertentu. Misalnya, dalam merancang fasilitas edukasi, suhu ruangan diatur untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pertumbuhan bunga.

II.9 Studi Antropometri

Perancangan ini dilengkapi dengan data antropometri yang berfungsi sebagai pertimbangan dalam merancang fasilitas. Tujuannya adalah menciptakan fasilitas dan ruang olahraga yang nyaman bagi semua pengunjung dan pengelola yang beraktifitas di tempat eduwisata yang akan dirancang. Semua fasilitas akan dirancang dianalisis menggunakan data antropometri yang disesuaikan menggunakan data antropometri yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, pencahayaan, suhu ruangan dan lainnya.

II.9.1 Studi Antropometri Lobby

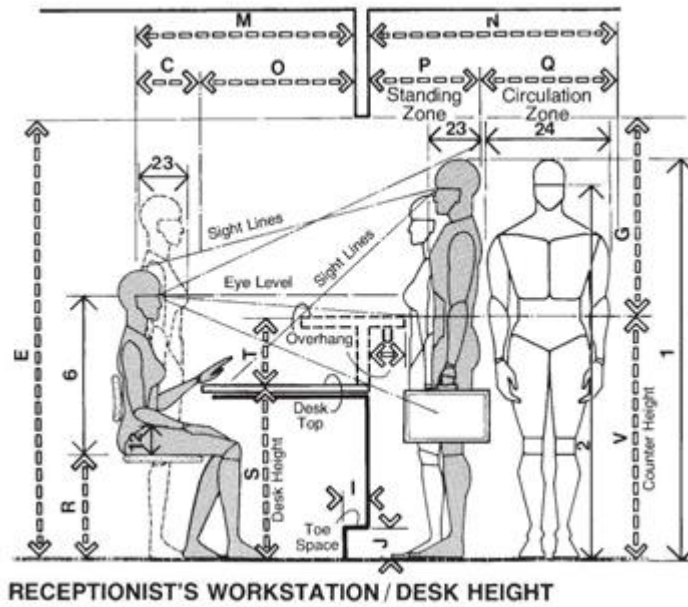


Gambar 35 Antropometri Meja Resepsionis

Sumber : Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	22	55.9

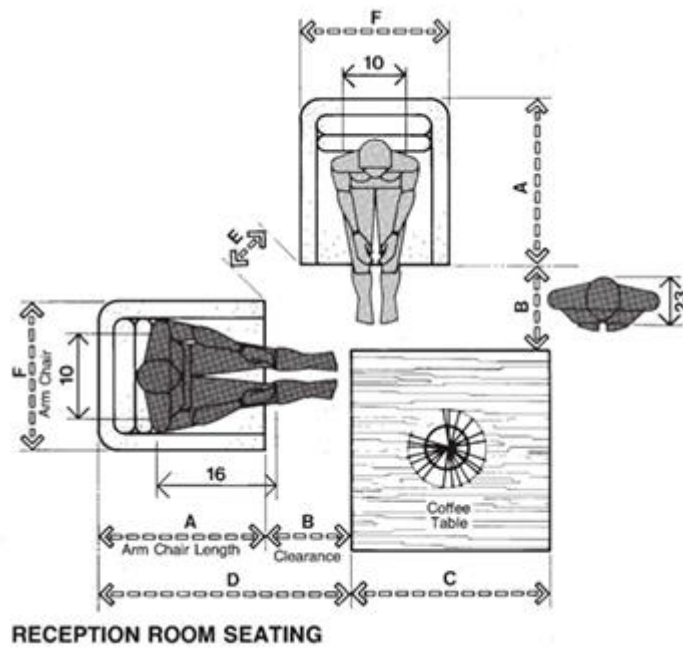
B	46-52	116.8-132.1
C	18-22	45.7-55.9
D	24-30	61.0-76.2
E	44	111.8
F	76	193.0
G	92-104	233.7-264.2



Gambar 36 Antropometri Meja Resepsionis
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9

L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30	73.7-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	39-42	99.1- 106.7



Gambar 37 Antropometri Ruang Tunggu
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	28-32	71.1-81.3
B	15-18	38.1-45.7
C	30-48	76.2- 121.9
D	43-50	109.2-127.0
E	9-12	22.9-30.5
F	28-36	71.1-91.4
G	33-42	83.8- 106.7
H	36-48	91.4- 121.9

II.9.2 Studi Antropometri Area Makan

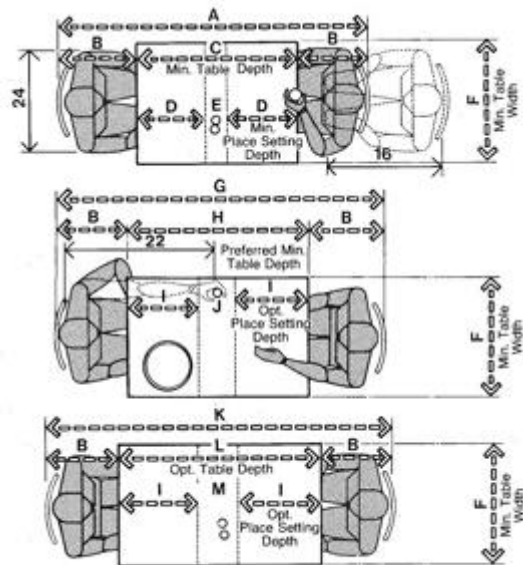


TABLE SIZES/MINIMUM TABLE WIDTH WITH MINIMUM, PREFERRED MINIMUM, AND OPTIMUM TABLE DEPTHS

Gambar 38 Antropometri Meja Makan

Sumber: Human Dimension and Interior Space

A	66-78	167.6-198.1
B	18-24	45.7-61.0
C	30	76.2
D	14	35.6
E	2	5.1
F	24	61.0
G	72-84	182.9-213.4
H	36	91.4
I	16	40.6
J	4	10.2
K	76-88	193.0-223.5
L	40	101.6
M	8	20.3

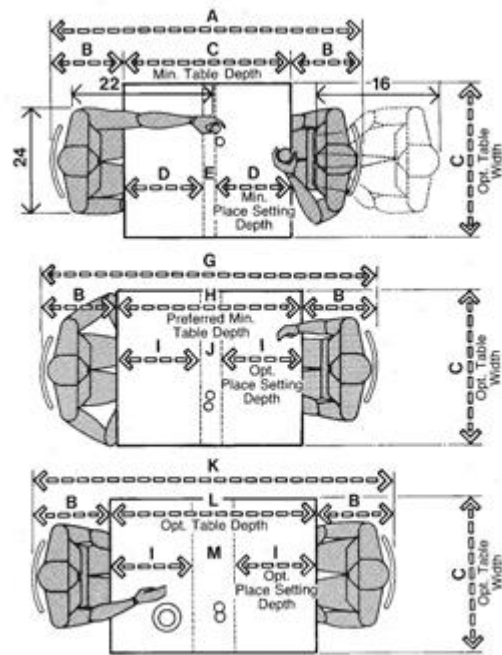
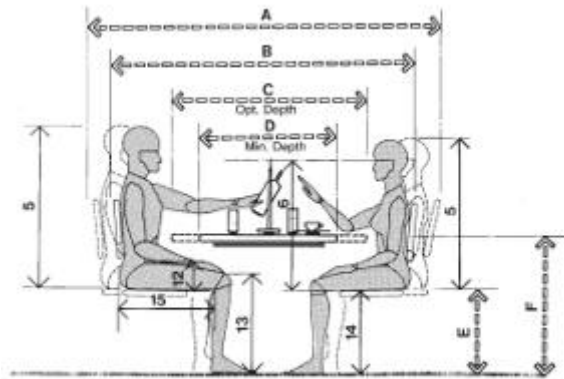


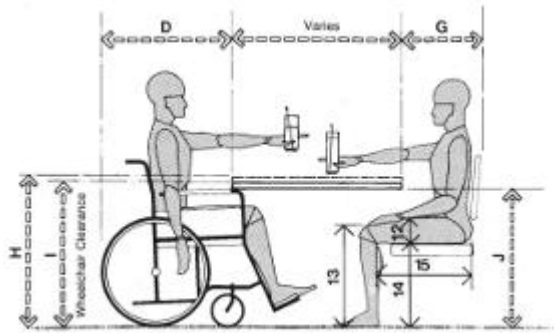
TABLE SIZES/OPTIMUM TABLE WIDTH WITH MINIMUM, PREFERRED MINIMUM, AND OPTIMUM TABLE DEPTHS

Gambar 39 Antropometri Meja Makan
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



TABLES/MINIMUM AND OPTIMUM DEPTHS/ VERTICAL CLEARANCES

Gambar 40 Antropometri Meja Makan
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

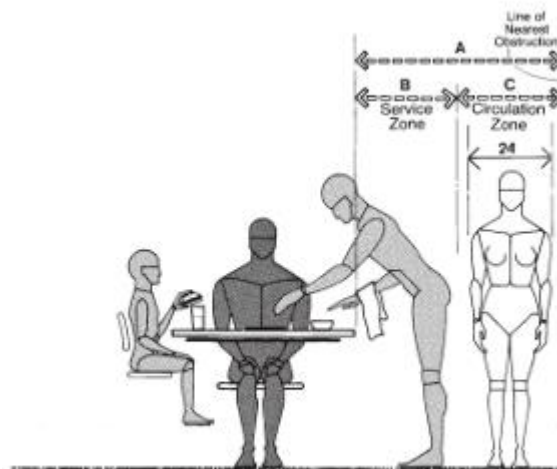


TABLES / WHEELCHAIR CLEARANCE

Gambar 41 Antropometri Meja Makan

Sumber: Human Dimension and Interior Space

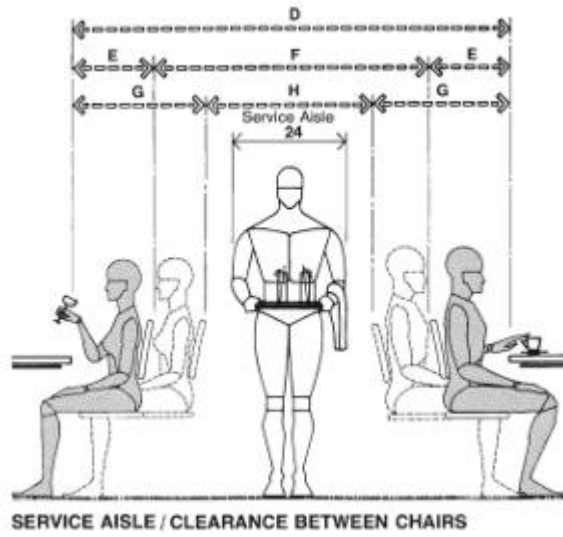
	in	cm
A	76-88	193.0-223.5
B	66-78	167.6-198.1
C	40	101.6
D	30	76.2
E	16-17	40.6-43.2
F	29-30	73.7-76.2
G	18-24	45.7-61.0
H	31	78.7
I	30 min.	76.2 min.
J	29 min.	73.7 min.



TABLES / CLEARANCE FOR WAITER SERVICE AND CIRCULATION

Gambar 42 Antropometri Meja Makan

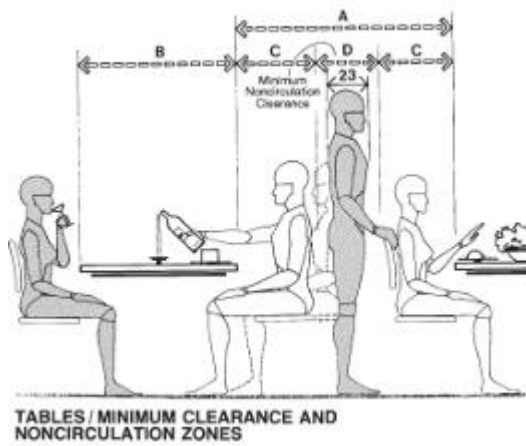
Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 43 Antropometri Meja Makan

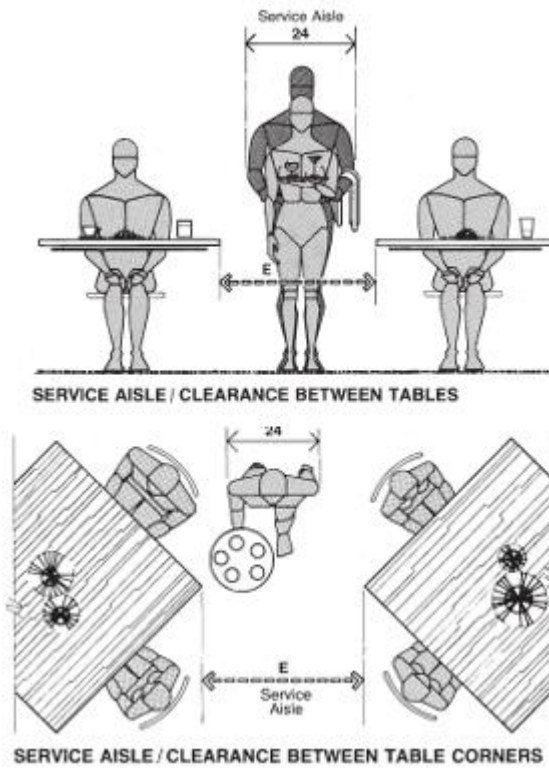
Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	48	121.9
B	18	45.7
C	30	76.2
D	96-108	243.8-274.3
E	18-24	45.7-61.0
F	60	152.4
G	30-36	76.2-91.4
H	36	91.4



Gambar 44 Antropometri Meja Makan

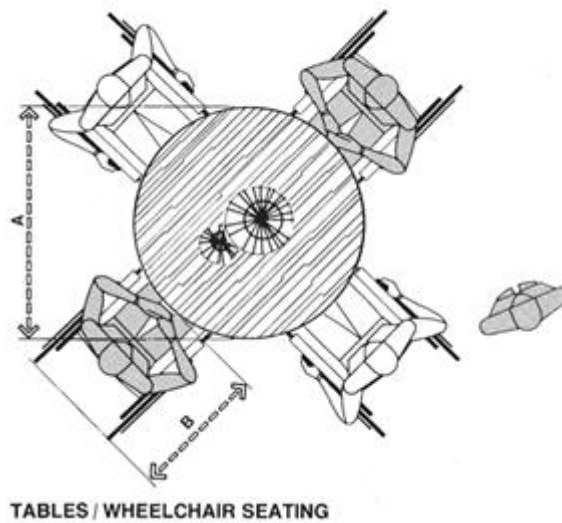
Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 45 Antropometri Meja Makan

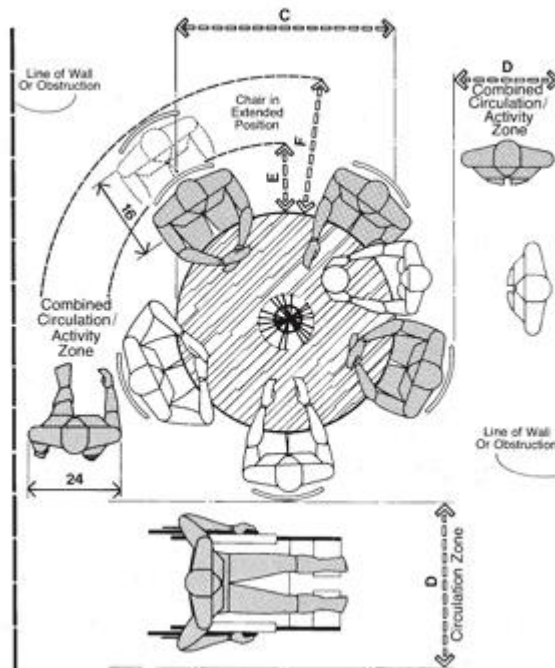
Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	54-66	137.2-167.6
B	30-40	76.2-101.6
C	18-24	45.7-61.0
D	18	45.7
E	36	91.4



Gambar 46 Antropometri Meja Makan

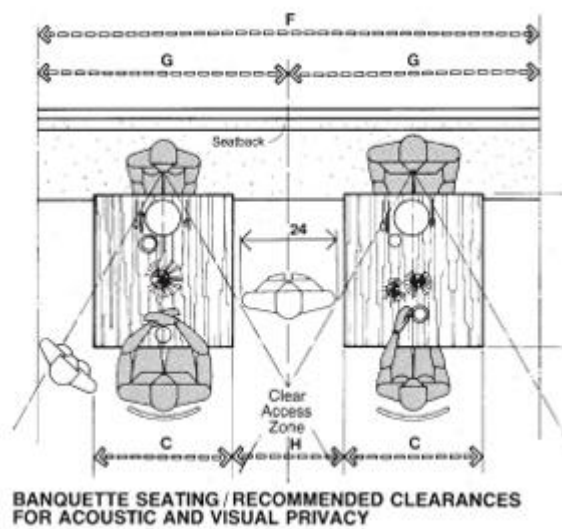
Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 47 Antropometri Meja Makan

Sumber: Human Dimension and Interior Space

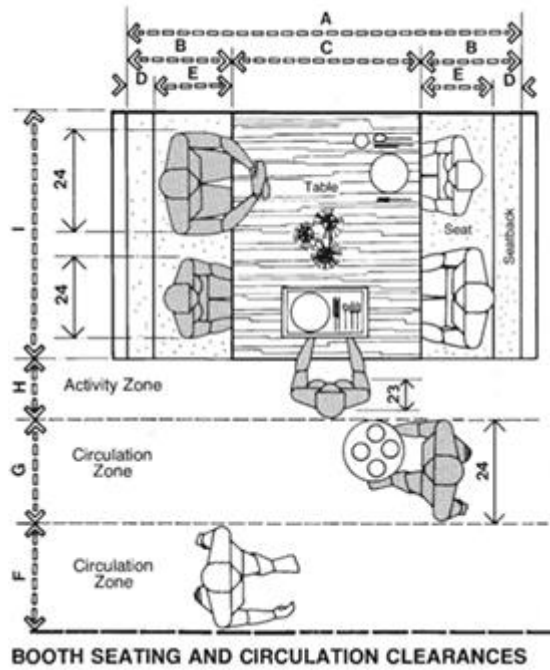
	in	cm
A	48-54	121.9-137.2
B	24-30	61.0-76.2
C	48	121.9
D	36	91.4
E	18-24	45.7-61.0
F	30-36	76.2-91.4



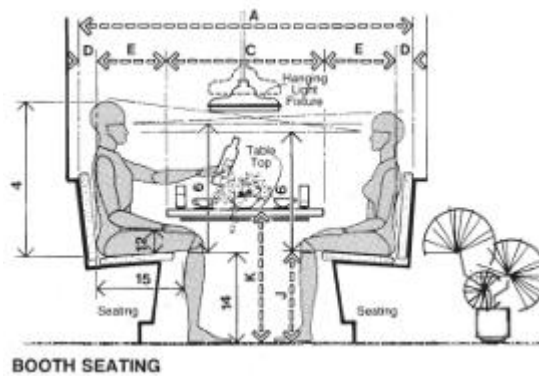
Gambar 48 Antropometri Meja Makan

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	72-76	182.9-193.0
B	36-38	91.4-96.5
C	30	76.2
D	24	61.0
E	12-14	30.5-35.6
F	108	274.3
G	54	137.2
H	24	61.0



Gambar 49 Antropometri Meja Makan
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 50 Antropometri Meja Makan
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

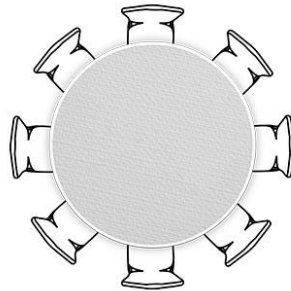
	in	cm
A	65-80	165.1-203.2
B	17.5-20	44.5-50.8
C	30-40	76.2-101.6
D	2-4	5.1-10.2
E	15.5-16	39.4-40.6
F	30	76.2
G	36	91.4
H	18	45.7
I	48-54	121.9-137.2
J	16-17	40.6-43.2
K	29-30	73.7-76.2

○ 120



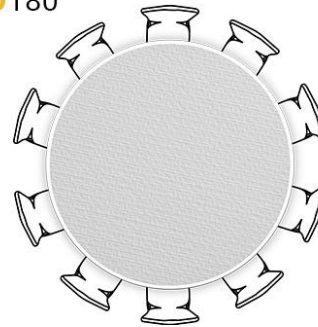
Capacity :
6-8 Person

○ 160



Capacity :
8-10 Person

○ 180



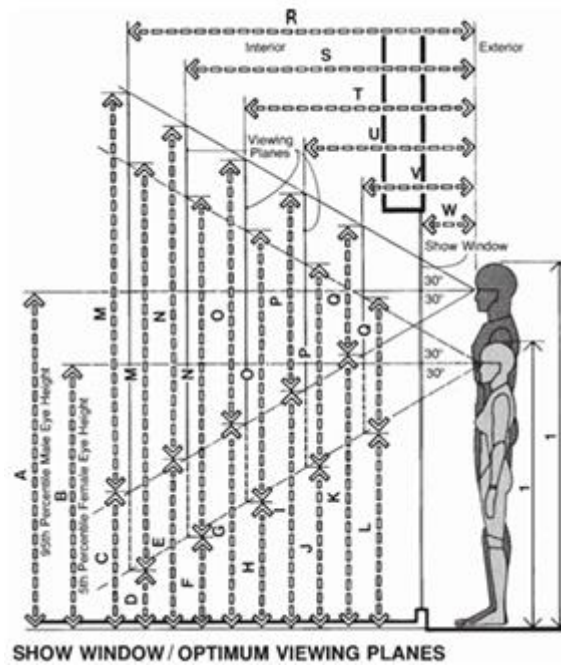
Capacity :
10-12 Person

Gambar 51 Antropometri Area Makan

Sumber: <https://www.indonesiana.id/read/146962/tip-menghitung-ukuran-meja-bundar-sesuai-jumlah-kursi>

(Diakses pada 24/04/2024)

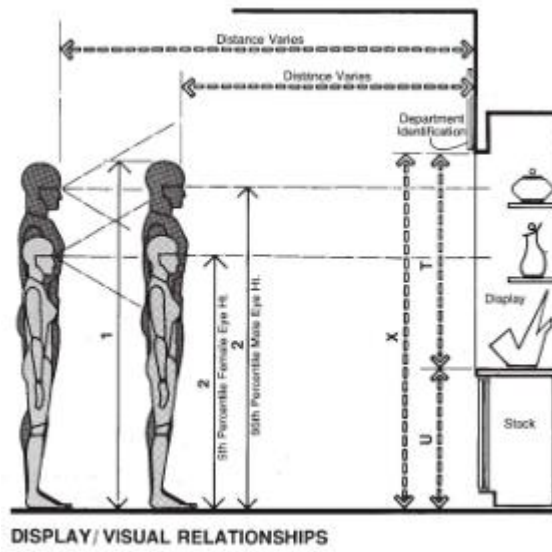
II.9.3 Studi Antropometri Retail



Gambar 52 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

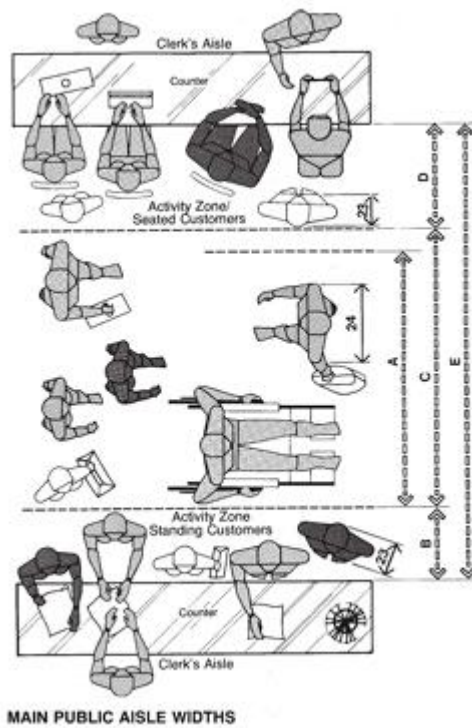
	in	cm
A	68.6	174.2
B	56.3	143.0
C	27.0	68.7
D	14.7	37.4
E	28.0	71.2
F	28.3	72.0
G	41.5	105.4
H	28.6	72.6
I	47.8	121.5
J	36.3	92.2
K	54.8	139.1
L	42.5	107.8
M	83.1	211.1
N	69.3	175.9
O	55.4	140.8
P	41.6	105.6
Q	27.7	70.4
R	72	182.9
S	60	152.4
T	48	121.9
U	36	91.4
V	24	61.0
W	12	30.5
X	84	213.4



DISPLAY/ VISUAL RELATIONSHIPS

Gambar 53 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

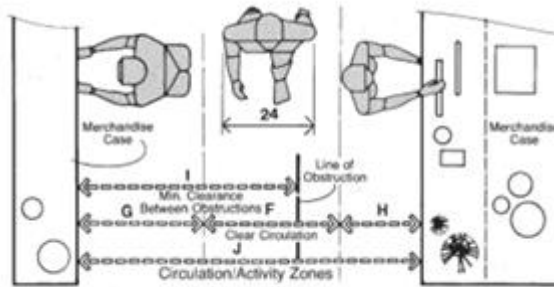


MAIN PUBLIC AISLE WIDTHS

Gambar 54 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

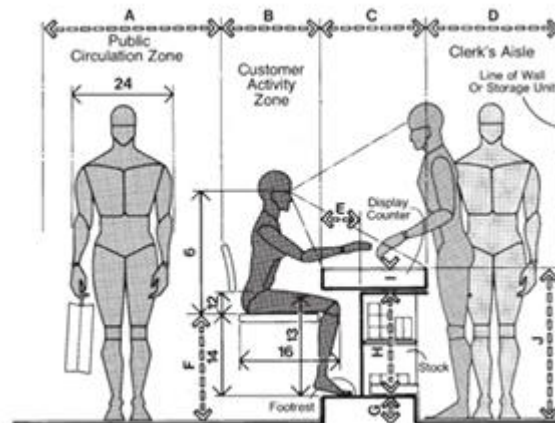
	in	cm
A	66 min.	167.6 min.
B	18	45.7
C	72	182.9
D	26-30	66.0-76.2
E	116-120	294.6-304.8
F	30-36	76.2-91.4
G	18-36	45.7-91.4
H	18 min.	45.7 min.
I	51 min.	129.5 min.
J	66-90	167.6-228.6



SECONDARY PUBLIC AISLE WIDTHS

Gambar 55 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space



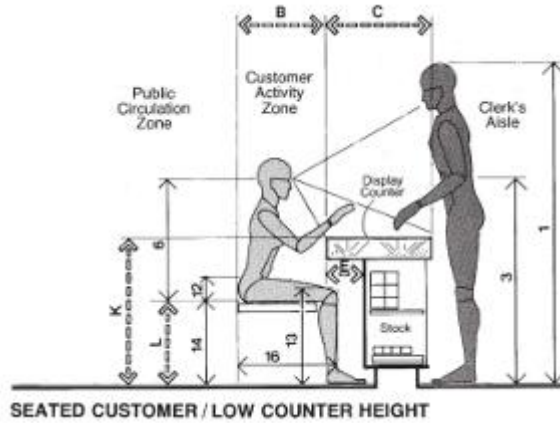
SEATED CUSTOMER / DESIRABLE COUNTER HEIGHT

Gambar 56 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	36	91.4
B	26-30	66.0-76.2
C	18-24	45.7-61.0
D	30 min.	76.2 min.
E	10	25.4
F	21-22	53.3-55.9
G	5	12.7

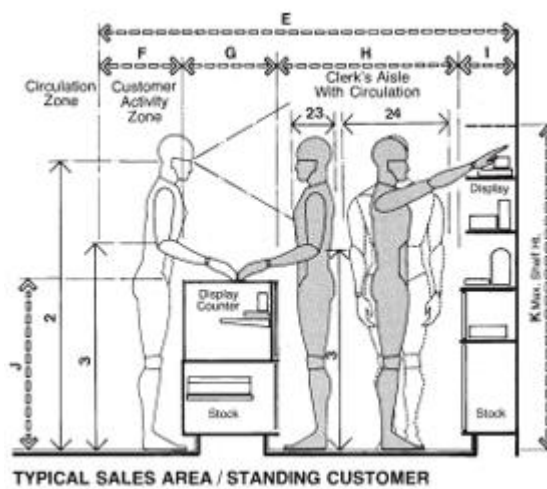
H	23-25	58.4-63.5
I	4-6	10.2-15.2
J	34-36	86.4-91.4
K	30	76.2
L	16-17	40.6-43.2



Gambar 57 Antropometri Retail

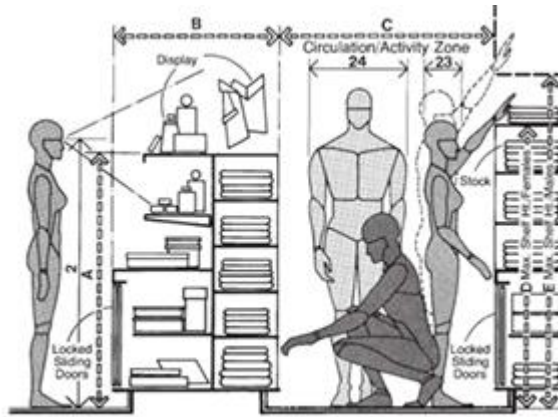
Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	26-30	66.0-76.2
B	18-24	45.7-61.0
C	42	106.7
D	28	71.1
E	84-112	213.4-284.5
F	18	45.7
G	18-24	45.7-61.0
H	30-48	76.2-121.9
I	18-22	45.7-55.9
J	35-38	88.9-96.5
K	72	182.9



Gambar 58 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

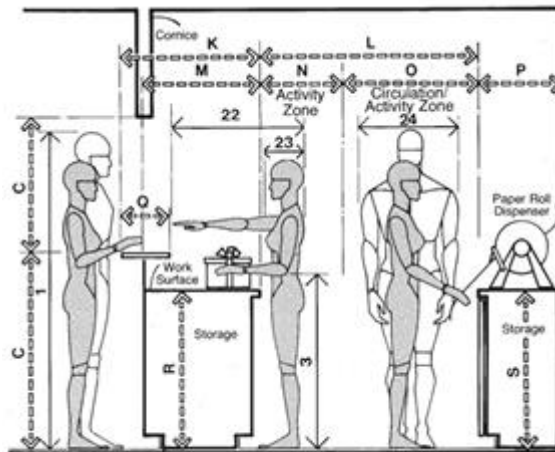


TYPICAL MERCHANDISE CASES

Gambar 59 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	48 max.	121.9 max.
B	30-36	76.2-91.4
C	51 min.	129.5 min.
D	66	167.6
E	72	182.9
F	84-96	213.4-243.8
G	20-26	50.8-66.0
H	28-30	71.1-76.2
I	18-24	45.7-61.0
J	18 min.	45.7 min.
K	72 max.	182.9 max.
L	4	10.2
M	42	106.7
N	26 min.	66.0 min.

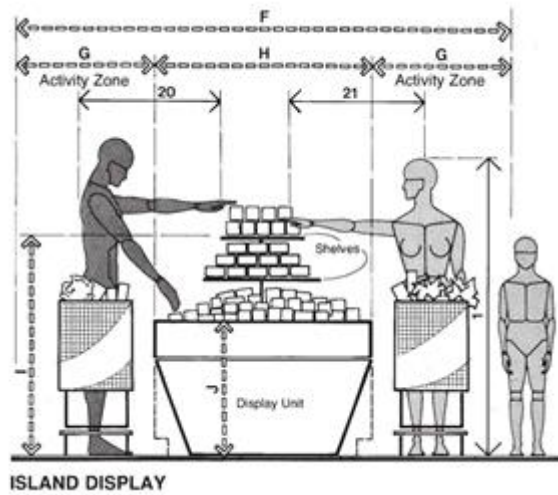


WRAPPING COUNTER

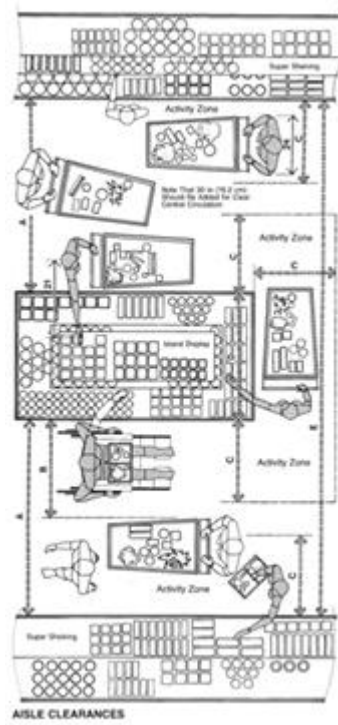
Gambar 60 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	48 min.	121.9 min.
B	54-58	137.2-147.3
C	42	106.7
D	12-16	30.5-40.6
E	68 min.	172.7 min.
F	75 min.	190.5 min.
G	4	10.2
H	16	40.6
I	36 min.	91.4 min.
J	24	61.0
K	29-32	73.7-81.3
L	48	121.9
M	26	66.0
N	18	45.7
O	30	76.2
P	18-24	45.7-61.0
Q	6-10	15.2-25.4
R	35-36	88.9-91.4
S	35	88.9



Gambar 61 Antropometri Retail
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

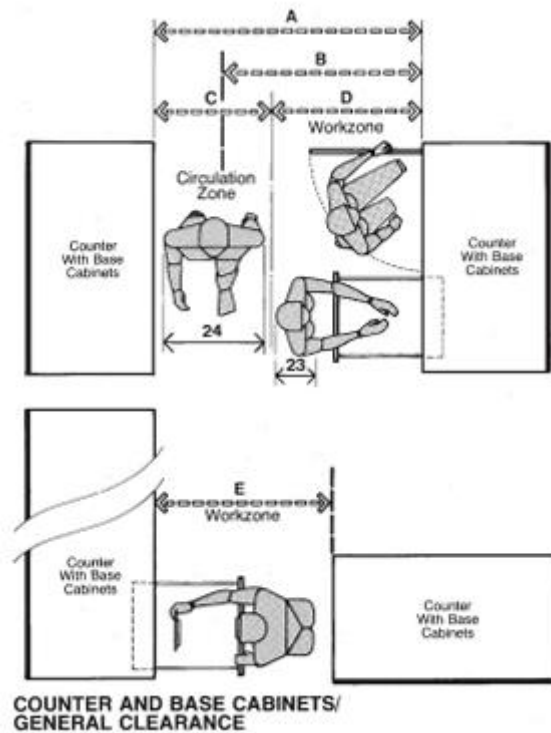


Gambar 62 Antropometri Retail

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	72 min.	182.9 min.
B	36	91.4
C	30 min.	76.2 min.
D	48	121.9
E	192	487.7

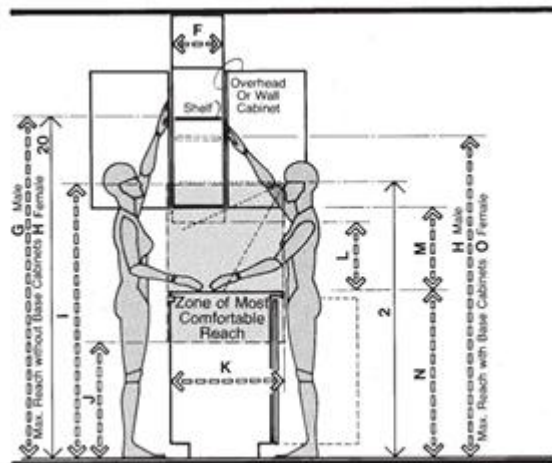
II.9.4 Studi Antropometri Area Memasak



Gambar 63 Antropometri Area Memasak

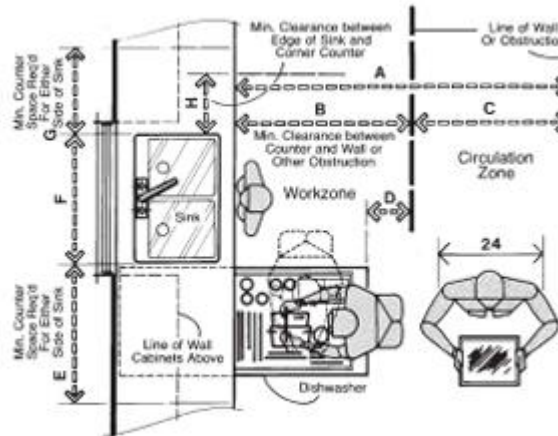
Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	60-66	152.4-167.6
B	48 min.	121.9 min.
C	24-30	61.0-76.2
D	36	91.4
E	48	121.9
F	12-13	30.5-33.0
G	76 max.	193.0 max.
H	72 max.	182.9 max.
I	59	149.9
J	25.5	64.8
K	24-26	61.0-66.0
L	15 min.	38.1 min.
M	18	45.7
N	35-36	88.9-91.4
O	69 max.	175.3 max.



CABINET REACH COMPARISONS

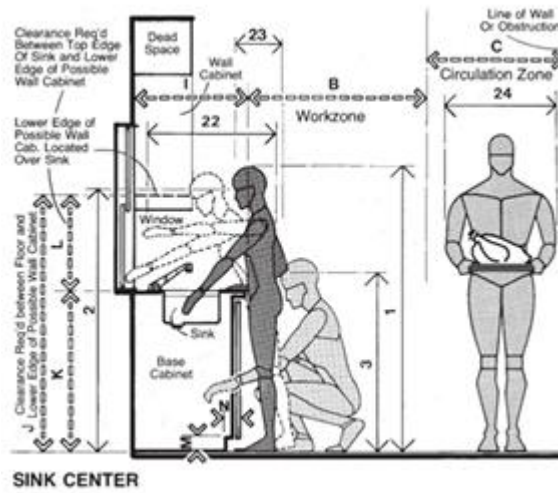
Gambar 64 Antropometri Area Memasak
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



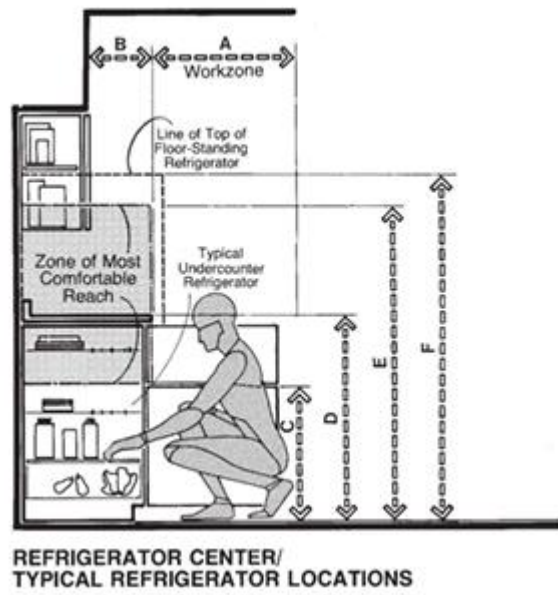
SINK CENTER

Gambar 65 Antropometri Area Memasak
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	70-76	177.8-193.0
B	40 min.	101.6 min.
C	30-36	76.2-91.4
D	18	45.7
E	24 min.	61.0 min.
F	28-42	71.1-106.7
G	18 min.	45.7 min.
H	12 min.	30.5 min.
I	24-26	61.0-66.0
J	57 min.	144.8 min.
K	35-36	88.9-91.4
L	22 min.	55.9 min.
M	3	7.6
N	4	10.2

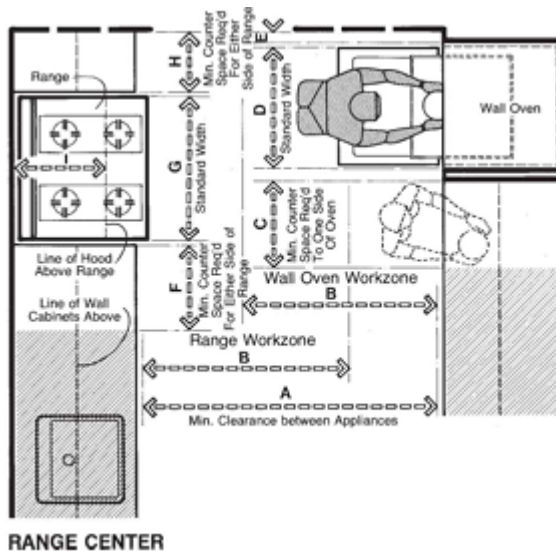


Gambar 66 Antropometri Area Memasak
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

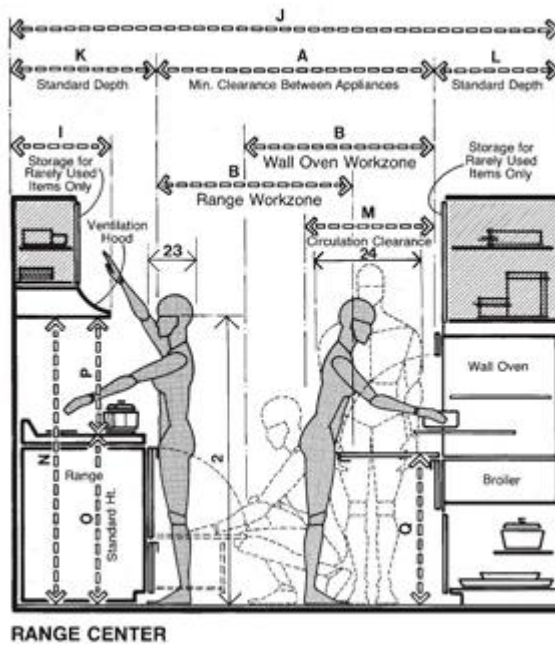


Gambar 67 Antropometri Area Memasak
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	36	91.4
B	11-14	27.9-35.6
C	25.5	64.8
D	35-36	88.9-91.4
E	59	149.9
F	55-69.5	139.7-176.5
G	30-36	76.2-91.4



Gambar 68 Antropometri Area Memasak
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

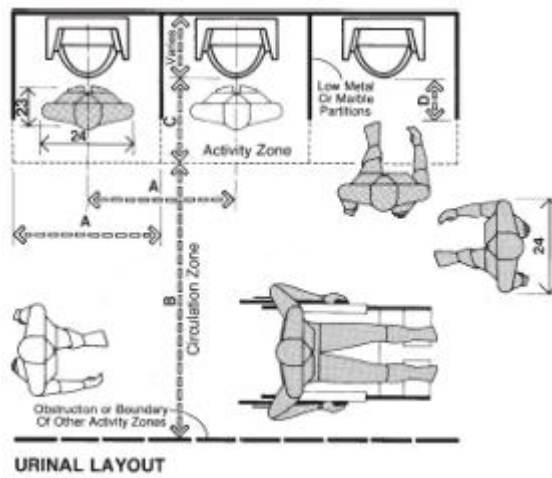


Gambar 69 Antropometri Area Memasak
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	48 min.	121.9 min.

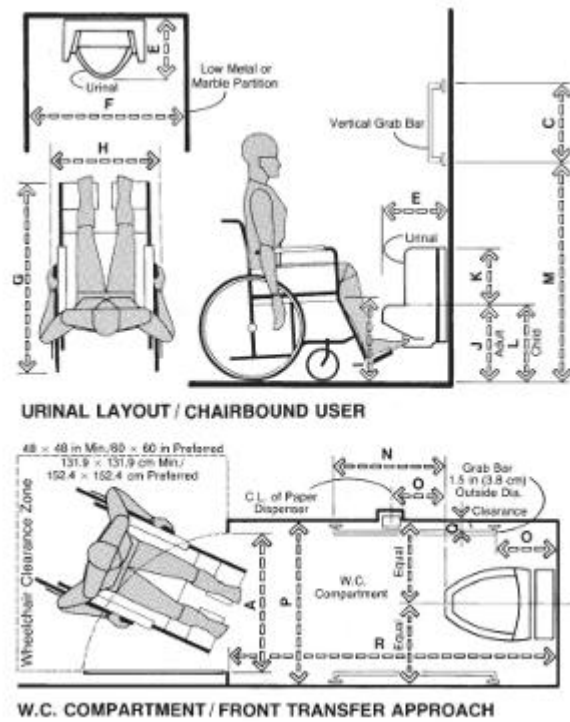
B	40	101.6
C	15	38.1 min.
D	21-30	53.3-76.2
E	1-3	2.5-7.6
F	15 min.	38.1 min.
G	19.5-46	49.5-116.8
H	12 min.	30.5 min.
I	17.5 max.	44.5 max
J	96-101.5	243.8-257.8
K	24-27.5	61.0-69.9
L	24-26	61.0-66.0
M	30	76.2
N	60 min.	152.4 min.
O	35-36.25	88.9-92.1
P	24 min.	61.0 min.
Q	35 max.	88.9 max.

II.9.5 Studi Antropometri Toilet



Gambar 70 Antropometri Toilet

Sumber: Human Dimension and Interior Space

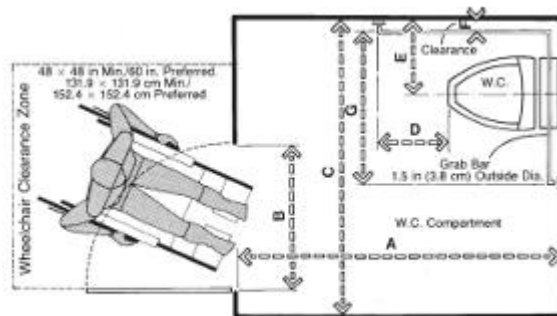


Gambar 71 Antropometri Toilet

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	32	81.3
B	54	137.2
C	18	45.7
D	8-10	20.3-25.4
E	14 min.	35.6 min.
F	36 min.	91.4 min.
G	42	106.7
H	25	63.5

I	19	48.3
J	17 max.	43.2 max.
K	12 min.	30.5 min.
L	14 max.	35.6 max.
M	48	121.9
N	18 min.	45.7 min.
O	12	30.5
P	42 min.	106.7 min.
Q	1.5 min.	3.8 min.
R	72 min.	182.9 min.

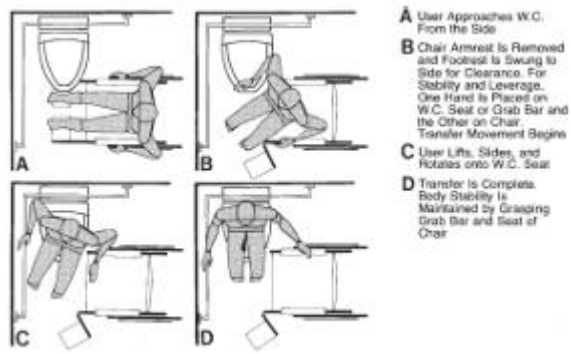


**WATER CLOSET COMPARTMENT/
SIDE APPROACH TRANSFER**

Gambar 72 Antropometri Toilet

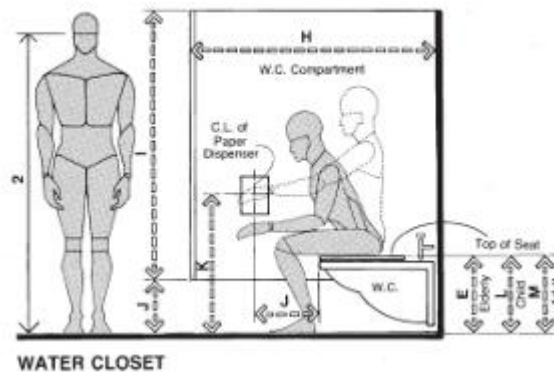
Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	72 min.	182.9 min.
B	32	81.3
C	66 min.	167.6 min.
D	18 min.	45.7 min.
E	18	45.7
F	1.5 min.	3.8 min.
G	36	91.4
H	54 min.	137.2 min.
I	58	147.3
J	12	30.5
K	30 max.	76.2 max.
L	10	25.4
M	14-15	35.6-38.1



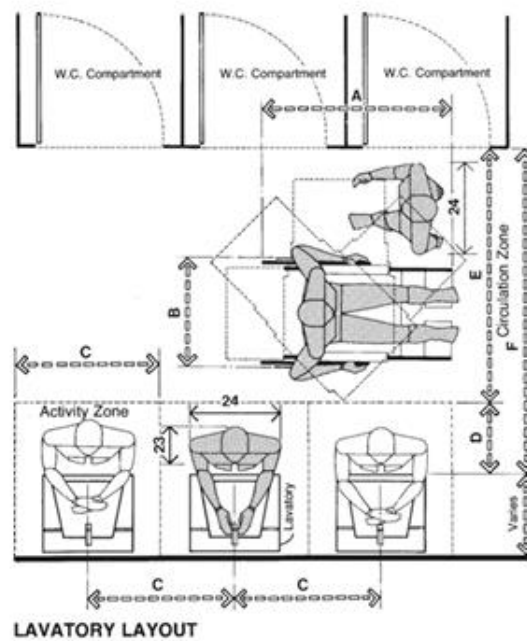
Gambar 73 Antropometri Toilet

Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 74 Antropometri Toilet

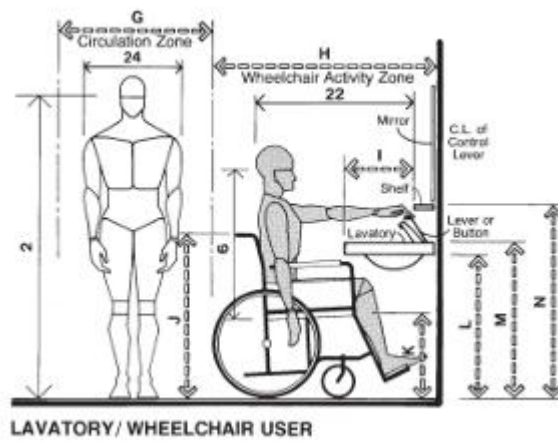
Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 75 Antropometri Toilet

Sumber: Human Dimension and Interior Space

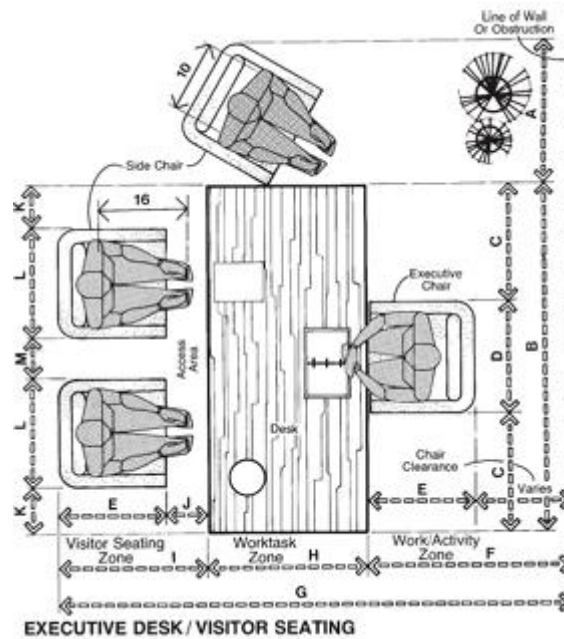
	in	cm
A	42	106.7
B	25	63.5
C	32	81.3
D	18	45.7
E	54	137.2
F	72	182.9
G	30 min.	76.2 min.
H	48	121.9
I	18 max.	45.7 max.
J	36	91.4
K	19	48.3
L	30 min.	76.2 min.
M	34 max.	86.4 max.
N	40 max.	101.6 max.



Gambar 76 Antropometri Toilet

Sumber: Human Dimension and Interior Space

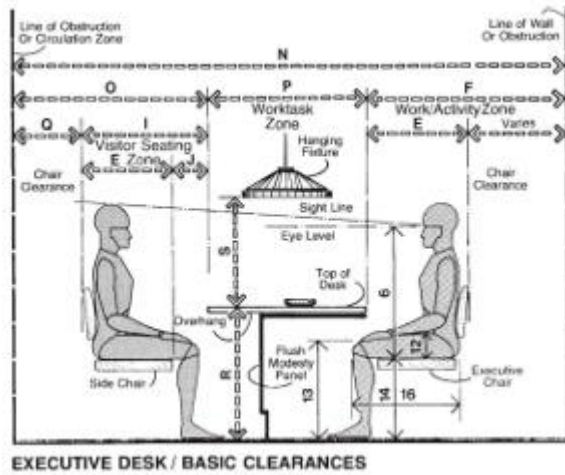
II.9.6 Studi Antropometri Kantor



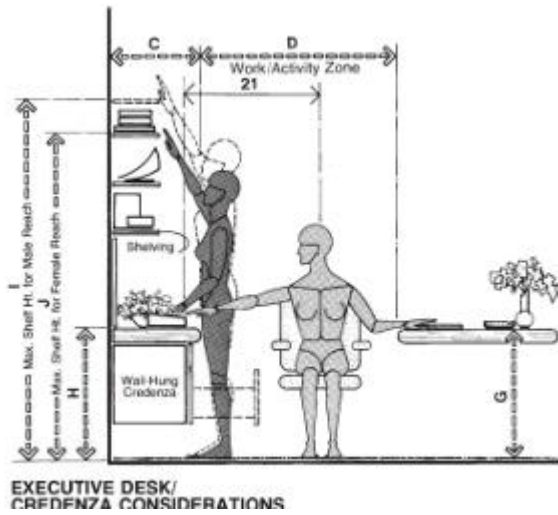
Gambar 77 Antropometri Kantor

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	30-39	76.2-99.1
B	66-84	167.6-213.4
C	21-28	53.3-71.1
D	24-28	61.0-71.1
E	23-29	58.4-73.7
F	42 min.	106.7 min.
G	105-130	266.7-330.2
H	30-45	76.2-114.3
I	33-43	83.8-109.2
J	10-14	25.4-35.6
K	6-16	15.2-40.6
L	20-26	50.8-66.0
M	12-15	30.5-38.1
N	117-148	297.2-375.9
O	45-61	114.3-154.9
P	30-45	76.2-114.3
Q	12-18	30.5-45.7
R	29-30	73.7-76.2
S	22-32	55.9-81.3

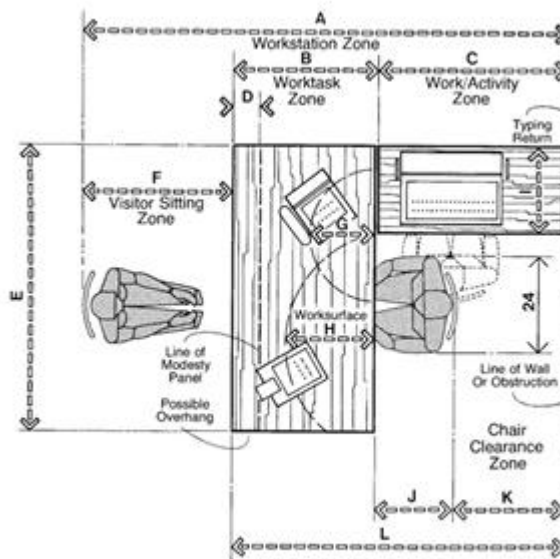


Gambar 78 Antropometri Kantor
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 79 Antropometri Kantor
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	30-45	76.2-114.3
B	42 min.	106.7 min.
C	18-24	45.7-61.0
D	23-29	58.4-73.7
E	5-12	12.7-30.5
F	14-22	35.6-55.9
G	29-30	73.7-76.2
H	28-30	71.1-76.2
I	72 max.	182.9 max.
J	69 max.	175.3 max.

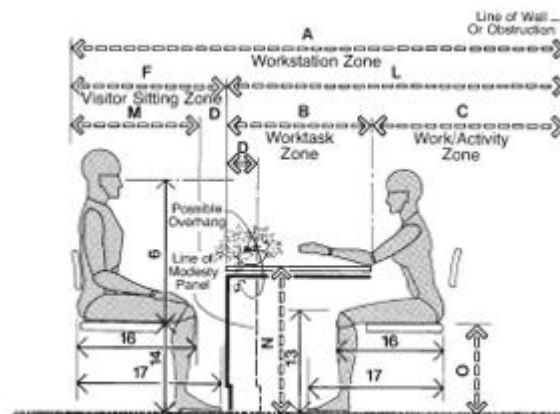


BASIC WORKSTATION WITH VISITOR SEATING

Gambar 80 Antropometri Kantor

Sumber: Human Dimension and Interior Space

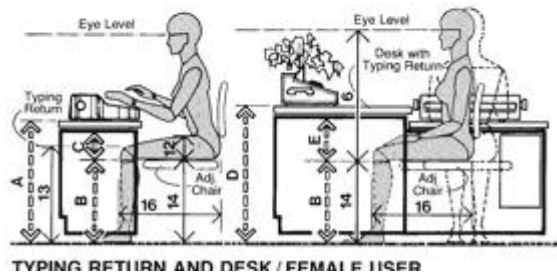
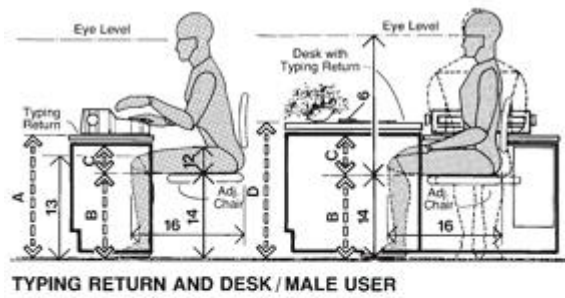
	in	cm
A	90-126	228.6-320.0
B	30-36	76.2-91.4
C	30-48	76.2-121.9
D	6-12	15.2-30.5
E	60-72	152.4-182.9
F	30-42	76.2-106.7
G	14-18	35.6-45.7
H	16-20	40.6-50.8
I	18-22	45.7-55.9
J	18-24	45.7-61.0
K	6-24	15.2-61.0
L	60-84	152.4-213.4
M	24-30	61.0-76.2
N	29-30	73.7-76.2
O	15-18	38.1-45.7



BASIC WORKSTATION WITH VISITOR SEATING

Gambar 81 Antropometri Kantor

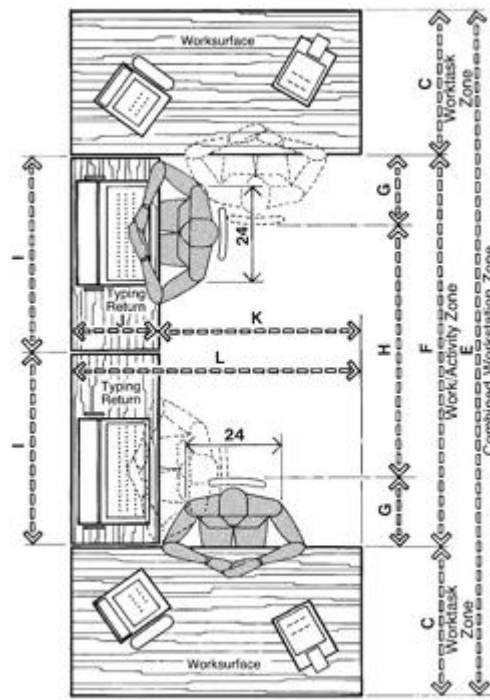
Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 82 Antropometri Kantor

Sumber: Human Dimension and Interior Space

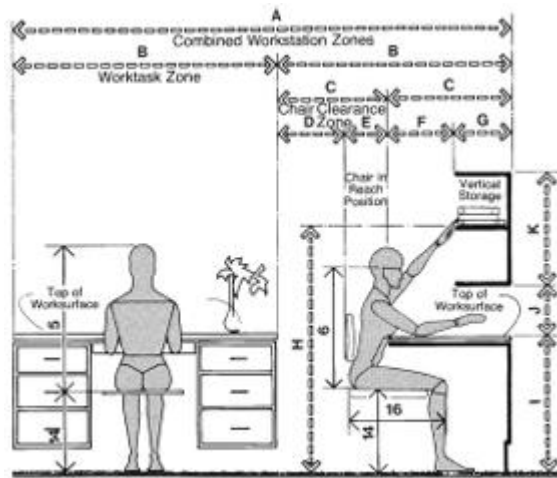
	in	cm
A	26-27	66.0-68.6
B	14-20	35.6-50.8
C	7.5 min.	19.1 min
D	29-30	73.7-76.2
E	7 min.	17.8 min.
F	18-24	45.7-61.0
G	46-58	116.8-147.3
H	30-36	76.2-91.4
I	42-50	106.7-127.0
J	18-22	45.7-55.9
K	60-72	152.4-182.9
L	76-94	193.0-238.8
M	94-118	238.8-299.7



ADJACENT WORKSTATIONS/U-SHAPE

Gambar 83 Antropometri Kantor

Sumber: Human Dimension and Interior Space



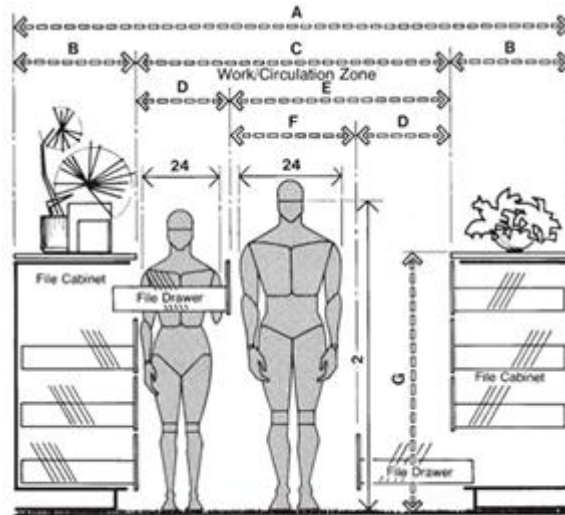
BASIC WORKSTATION WITH VERTICAL STORAGE

Gambar 84 Antropometri Kantor

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	120-144	304.8-365.8
B	60-72	152.4-182.9
C	30-36	76.2-91.4
D	18-20	45.7-50.8
E	12-16	30.5-40.6

F	18-24	45.7-61.0
G	12	30.5
H	53-58	134.6-147.3
I	29-30	73.7-76.2
J	15 min.	38.1min.
K	25-31	63.5-78.7
L	78-94	198.1-258.8
M	42-52	106.7-132.1
N	48-58	121.9-147.3
O	30-40	76.2-101.6
P	36-42	91.4-106.7
Q	69-76	175.3-193.0



FILING/ACCESS CLEARANCES

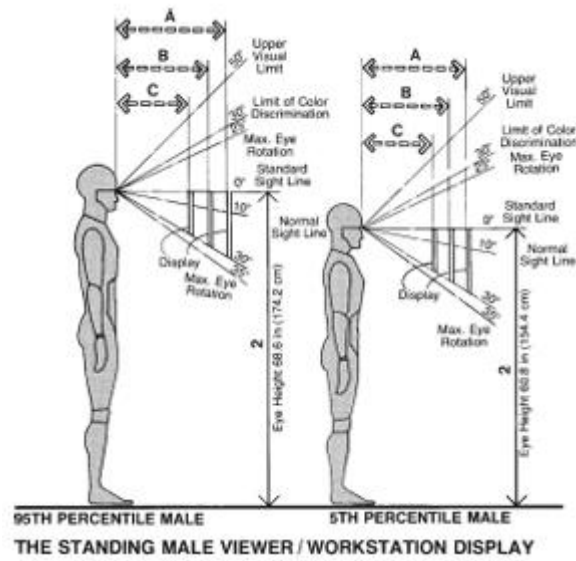
Gambar 85 Antropometri Kantor

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	106-138	269.2-350.5
B	20-28	50.8-71.1
C	66-82	167.6-208.3
D	18-26	45.7-66.0
E	48-56	121.9-142.2

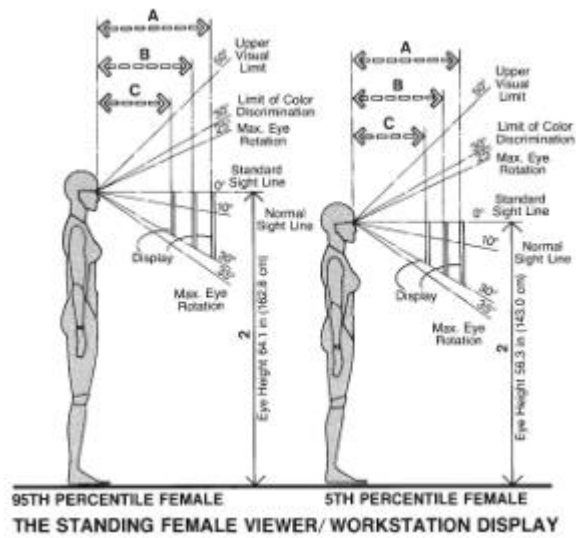
F	30	76.2
G	54-58	137.2-147.3
H	122-138	309.9-350.5
I	34-42	86.4-106.7
J	40-54	101.6-137.2
K	18-22	45.7-55.9
L	16-20	40.6-50.8
M	18	45.7
N	22-36	55.9-91.4

II.9.7 Studi Antropometri Display



Gambar 86 Antropometri Display

Sumber: Human Dimension and Interior Space

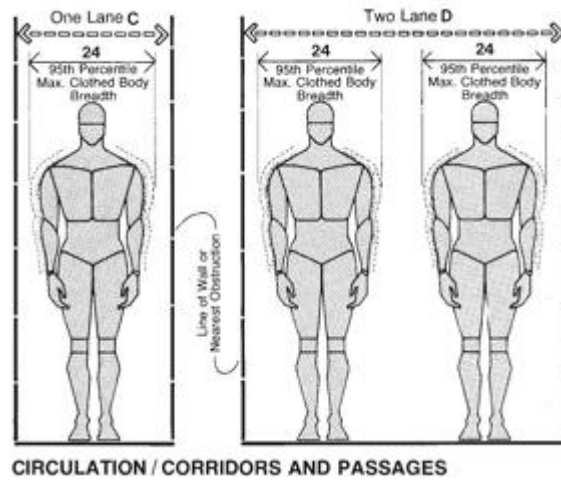


Gambar 87 Antropometri Display

Sumber: Human Dimension and Interior Space

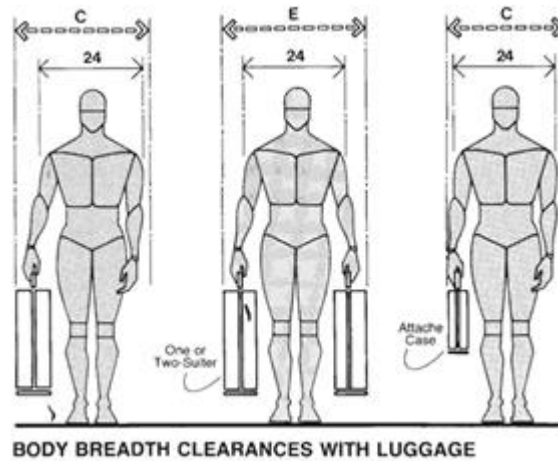
	in	cm
A	28-29	71.1-73.7
B	18-22	45.7-55.9
C	13-16	33.0-40.6

II.9.8 Studi Antropometri Sirkulasi



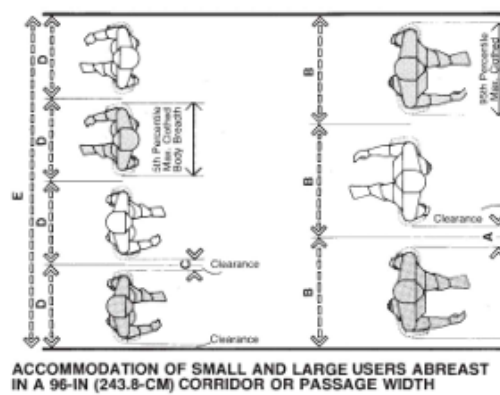
Gambar 88 Antropometri Sirkulasi

Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 89 Antropometri Sirkulasi

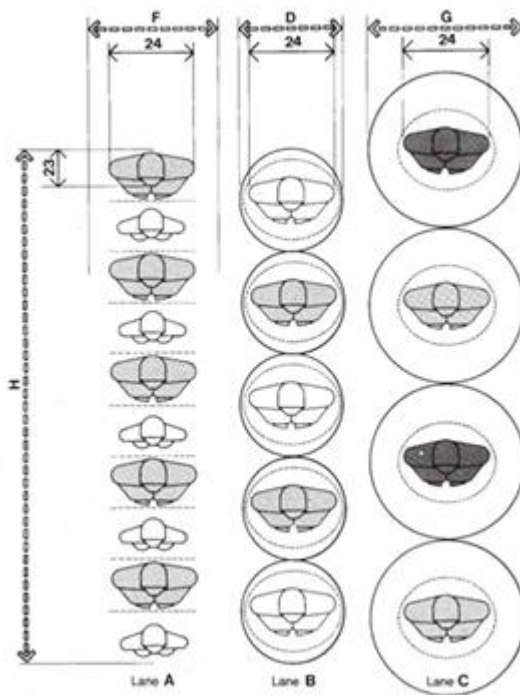
Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 90 Antropometri Sirkulasi

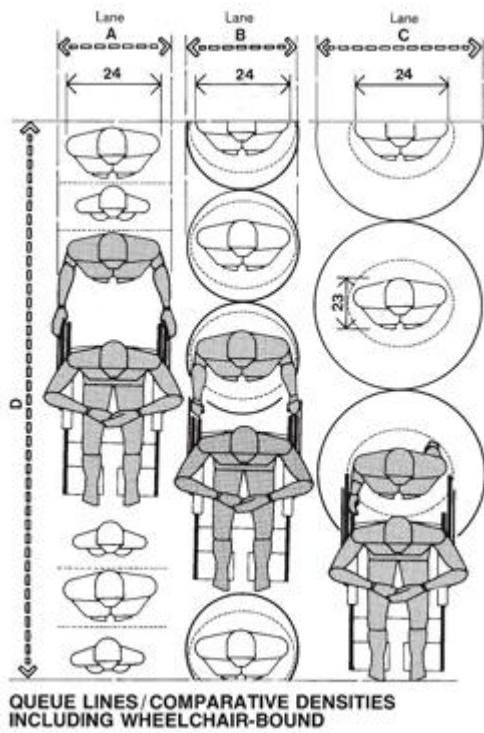
Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	4.5	11.4
B	32	81.3
C	1.6	4.1
D	24	61.0
E	96	243.8
F	30	76.2
G	36	91.4
H	120	304.8



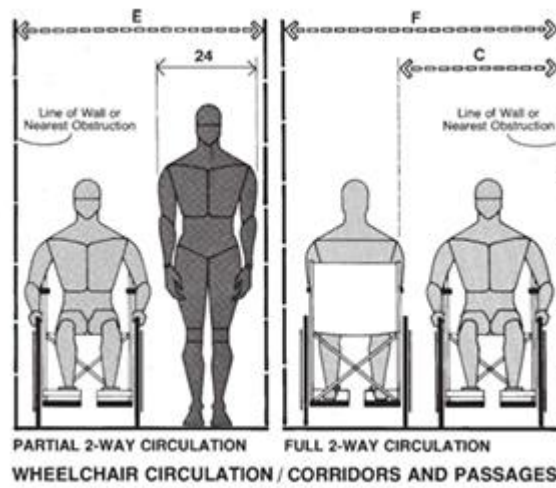
QUEUE LINES / COMPARATIVE DENSITIES

Gambar 91 Antropometri Sirkulasi
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 92 Antropometri Sirkulasi

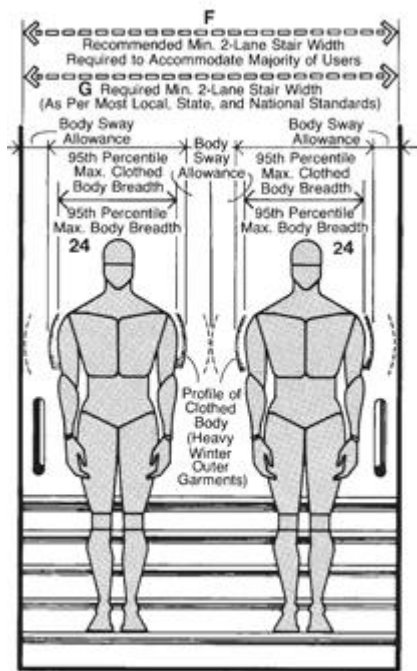
Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 93 Antropometri Sirkulasi

Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	30	76.2
B	24	61.0
C	36	91.4
D	120	304.8
E	54	137.2
F	60	152.4

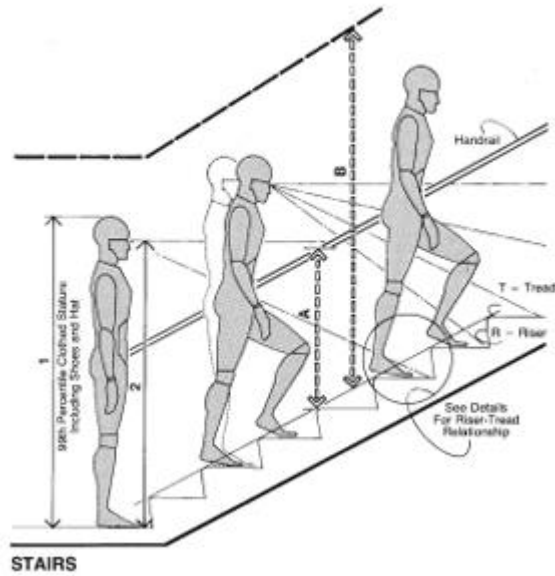


STAIRS/EXISTING AND RECOMMENDED 2-LANE WIDTH

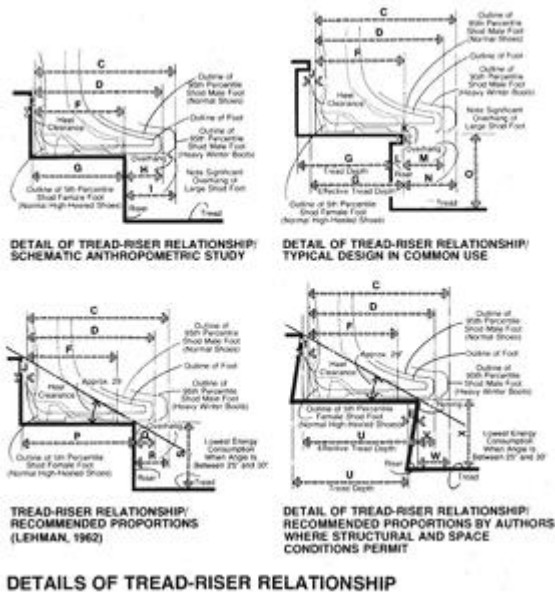
Gambar 94 Antropometri Sirkulasi
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 95 Antropometri Sirkulasi
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 96 Antropometri Sirkulasi
 Sumber: Human Dimension and Interior Space



Gambar 97 Antropometri Sirkulasi
 Sumber: Human Dimension and Interior Space

	in	cm
A	30-34	76.2-86.4
B	84 min.	213.4 min.
C	14.3	36.3
D	12.9	32.8
E	0.3	0.6
F	9.1	23.1
G	9.5	24.1
H	3.7	9.3
I	5	12.7
J	0.5	1.3
K	0.1	0.3
L	1.3	3.2
M	3.9	9.9
N	5.3	13.5
O	7.5	19.1
P	11.4	29.0
Q	2	5.1
R	3.4	8.6
S	6.7	17.0
T	0.5-1	1.3-2.5
U	11.8	29.8
V	1.6-2.1	4.1-5.3
W	3-3.5	7.6-8.9
X	6.8	17.1

II.10 Studi Image

Dalam studi *image* terdapat beberapa gambar suasananya, pengayaannya, gubahan ruangnya dan lainnya yang menjadi referensi untuk perancangan ini. Berikut dibawah ini merupakan studi *image* untuk Perancangan Interior Fasilitas Eduwisata *Indonesia's Edible Flower* di Lembang:



Gambar 98 Studi Image

Sumber: pinterest.com



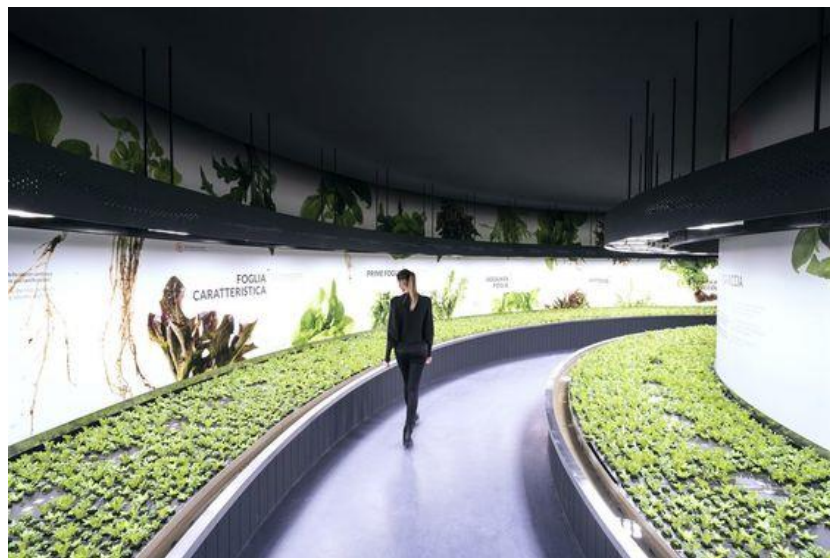
Gambar 99 Studi Image

Sumber: pinterest.com



Gambar 100 Studi Image

Sumber: pinterest.com



Gambar 101 Studi Image

Sumber: pinterest.com



Gambar 102 Studi Image

Sumber: pinterest.com



Gambar 103 Studi Image

Sumber: pinterest.com



Gambar 104 Studi Image

Sumber: pinterest.com



Gambar 105 Studi Image

Sumber: pinterest.com

II.11 Studi Preseden

Studi preseden merupakan studi untuk menganalisis bangun atau fasilitas tertentu yang didalamnya terdapat elemen-elemen atau ide yang dapat diterapkan juga ke dalam perancangan.

II.11.1 Glass Flower of Harvard

The Glass Flowers of Harvard atau yang dikenal sebagai *Ware Collection of Blaschka Glass Models of Plants*, merupakan koleksi unik sekitar 4.300 model yang mempresentasikan lebih dari 849 spesies tumbuhan. Koleksi ini dibuat oleh seniman kaca *Bohemian, Leopold* dan *Rudolf Blaschka*, atas permintaan Universitas Harvard pada tahun 1886. Koleksi ini bertujuan untuk menyediakan representasi akurat tumbuhan bagi keperluan pendidikan botani.



Gambar 106 Glass Flowers

Sumber: <https://hmn.harvard.edu/glass-flowers>

(Diakses pada 23/06/2024)



Gambar 107 Glass Flowers

Sumber: <https://hmn.harvard.edu/glass-flowers>

(Diakses pada 23/06/2023)

II.11.2 Aboca Experience, Sansepolcro (AR)

Aboca Experience adalah sebuah pameran interaktif yang terletak di *Sansepolcro (AR), Italia*. Pameran ini dirancang untuk mengedukasi pengunjung tentang dunia tanaman obat dan kesehatan alami.

Aboca Experience dibuka sebagai bagian upaya dari *Aboca* untuk berbagi pengetahuan tentang manfaat tanaman obat. *Aboca* telah beroperasi sejak 1978 dan memiliki fokus kuat pada penelitian ilmiah dan memiliki fokus kuat pada penelitian ilmiah dan edukasi tentang kesehatan alami.

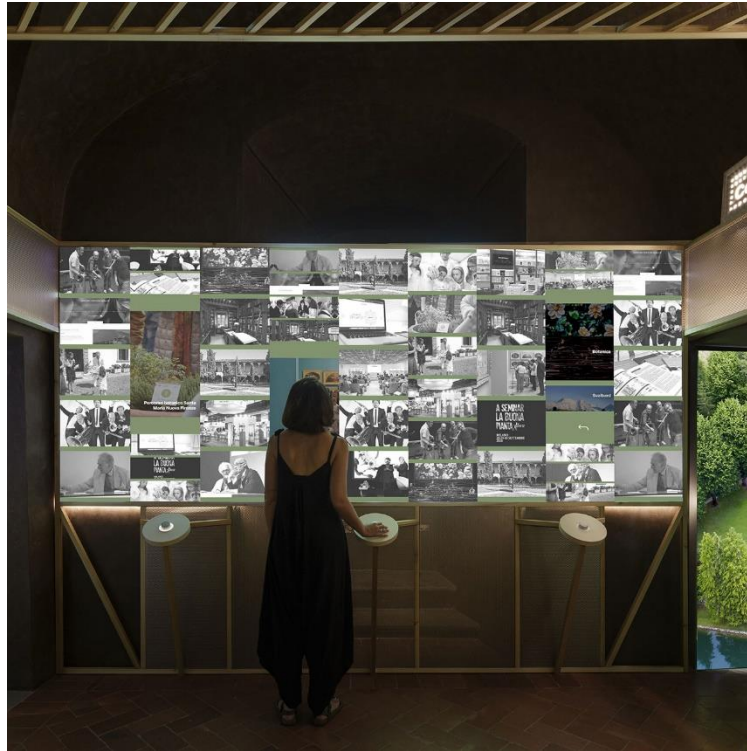
Tujuan dari pameran ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang sejarah, penggunaan dan manfaat dari tanaman obat. Ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kesehatan melalui metode alami dan berkelanjutan.



Gambar 108 Aboca Experience

Sumber : <https://www.abocamuseum.it/en/aboca-experience>

(Diakses 23/06/2024)



Gambar 109 Aboca Experience

Sumber : <https://www.abocamuseum.it/en/aboca-experience>

(Diakses pada 23/06/2024)

II.12 Studi Banding

II.12.1 Taman Bunga Begonia



Studi lapangan yang dilakukan oleh penulis pada :

Hari/Tanggal : Minggu, 29 Oktober 2023

Tempat : Taman Bunga Begonia

Alamat : Jl. Maribaya No. 120 A, Langensari, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

Objek wisata Kebun Begonia Lembang menawarkan aneka tanaman hias di lahan yang luas. Pengunjung dapat mengajak keluarga maupun teman untuk berwisata di area terbuka sambil menikmati kesejukan udara pegunungan. Kebun Begonia Lembang merupakan salah satu tempat wisata untuk menikmati tanaman hias di ruang terbuka. Bunga-bunga dikawasan tersebut ditata sedemikian rupa sehingga tampak menarik. Ada sejumlah bunga koleksi, seperti salvia, geranium, celosia, dan impatiens. Banyak orang yang menyebutkan bahwa keindahan Kebun Begonia Lembang mirip dengan taman *Himawari no Sato* di Jepang. Pengunjung juga dapat menyewa tempat untuk berkumpul bersama keluarga maupun teman. Kebun Begonia Lembang memiliki sejumlah fasilitas. Berikut ini sejumlah fasilitas di Kebun Begonia Lembang.

- Gerbang Kebun. Begonia Lembang merupakan gerbang bunga raksasa yang tersusun dari bunga-bunga begonia asli yang dikombinasikan dengan dedaunan. Ada tulisan Welcome to Kebun Begonia yang terletak di sebelah gerbang. Gerbang bunga tersebut dapat menjadi spot foto sebelum menikmati bagian dalam Kebun Begonia Lembang.
- Taman Bunga Taman bunga merupakan fasilitas utama obyek wisata ini. Taman bunga ditata secara rapi dengan informasi mengenai jenis-jenis bunga. Bunga ditata dengan padu padan yang sesuai sehingga enak dipandang mata. Bunga yang ditata dalam polybag tersebut juga menjadi objek foto yang menarik.
- Spot foto. Ada beragam spot foto yang dapat digunakan oleh pengunjung. Salah satu spot foto tersebut berupa, sepeda roda tiga raksasa berwarna putih dengan hiasan bunga. Spot sepeda terletak di tengah-tengah kebun. Di sekitarnya, ada patung-patung hewan yang menjadikan spot sepeda tersebut terlihat hidup. Spot lainnya berupa mobil cinta berupa kerangka mobil dengan bunga-bunga menjalar di sekitarnya. Cangkang keong raksasa merupakan spot

foto lainnya di taman bunga ini. Bangunan tersebut dapat dimasuki oleh para pengunjung dan menjadi tempat favorit untuk selfie.

- Wisata petik buah. Pengunjung juga dapat menikmati wisata petik buah atau sayuran dan membawa pulang sayuran maupun buah yang telah dipetik. Sayuran juga dapat dimasak di lingkungan Kebun Begonia. Jenis tanaman yang terdapat di objek wisata ini antara lain terong, brokoli, tomat, jagung, ceri, dan berbagai tanaman lainnya.
- Outbound. Tersedia fasilitas outbound dengan konsep bernama Fun Treasure Hunt. Pengunjung dapat melakukan beragam kegiatan, seperti puzzle treasure, farm trekking, pinata, maupun secret passage. Kegiatan outbound semakin meriah jika dilakukan bersama keluarga dan teman.
- Cafe Kebun. Cafe Kebun Begonia Glory merupakan fasilitas yang tersedia di tempat wisata ini. Pengunjung dapat menikmati makanan dengan menu nusantara maupun western usai berkeliling kebun.
- Pelatihan. Kebun Begonia juga menyediakan berbagai pelatihan menanam sejumlah tanaman. Pengunjung mulai dari anak-anak dapat mengikuti pelatihan ini untuk menambah pengetahuan.

II.12.2 Rumah Atsiri Indonesia



Gambar 110 Rumah Atsiri

Sumber: <https://soloraya.solopos.com/sensasi-wisata-aman-di-rumah-atsiri-tawangmangu-bugar-rileks-wangi-1191974>

(Diakses pada 23/06/2026)

Rumah Atsiri Indonesia adalah pusat edukasi dan rekreasi yang berfokus pada tanaman atsiri, yang berlokasi di Plumbon, Tawangmangu, Jawa Tengah. Rumah Atsiri menawarkan berbagai pengalaman interaktif dan edukatif yang menggabungkan ilmu pengetahuan dengan pariwisata. Didirikan pada situs bekas *Citronella* yang dibangun pada tahun 1963, tempat ini kini menjadi tujuan populer bagi mereka yang tertarik pada tanaman atsiri dan aromaterapi.

Tujuan dan Konsep

- Tujuan : Rumah atsiri bertujuan untuk memberikan edukasi tentang tanaman atsiri dan produk turunannya, meningkatkan kesadaran masyarakat tentang manfaatnya, dan mempromosikan penggunaan bahan alami dalam kehidupan sehari-hari.
- Konsep : Menggabungkan aspek Pendidikan, budaya dan rekreasi. Rumah Atsiri menyediakan fasilitas yang memungkinkan pengunjung belajar sambil menikmati suasana alam. Pendekatan ini menciptakan pengalaman yang mendalam dan menyenangkan bagi pengunjung dari berbagai kalangan.



Gambar 111 Rumah Atsiri Indonesia

Sumber: <https://www.constructionplusasia.com/id/rumah-atsiri-indonesia/>

(Diakses pada 23/06/2024)

Fasilitas dan Aktivitas

- Museum Atsiri: Menampilkan sejarah dan proses minyak atsiri, dari budidaya tanaman hingga distilasi. Museum ini juga menampilkan berbagai jenis tanaman atsiri dan produk olahannya.



Gambar 112 Rumah Atsiri Indonesia

Sumber: <https://www.rumahatsiri.com/inside-rumah-atsiri/museum>

(Diakses pada 23/06/2024)

- Laboratorium dan Workshop: Pengunjung dapat berpartisipasi dalam workshop yang mengajarkan cara membuat minyak atsiri seperti sabun, lilin dan parfum.



Gambar 113 Rumah Atsiri Indonesia

Sumber: <https://www.rumahatsiri.com/inside-rumah-atsiri/classes-and-workshops>

(Diakses pada 23/06/2024)

- Taman Atsiri: Taman yang ditanami berbagai jenis tanaman atsiri, dimana pengunjung dapat belajar tentang tanaman-tanaman ini

secara langsung. Taman ini juga berfungsi sebagai tempat rekreasi dan relaksasi.

- Kafe dan Restoran; Menyediakan makanan dan minuman yang menggunakan bahan-bahan alami dan minyak atsiri, memberikan pengalaman kuliner yang unik.



Gambar 114 Rumah Atsiri Indonesia

Sumber : <https://www.rumahatsiri.com/inside-rumah-atsiri/restaurant>

(Diakses pada 23/06/2024)

- Toko Souvenir: Menjual produk-produk berbasis minyak atsiri yang dibuat di Rumah Atsiri, seperti minyak esensial, sabun, lilin dan parfum.



Gambar 115 Rumah Atsiri Indonesia

Sumber : <https://www.rumahatsiri.com/inside-rumah-atsiri/the-shops>

(Diakses pada 23/06/2024)

II.12.3 *Eve Edible Flower*



Gambar 116 Lantai Tiga *Eve Edible Flower*

Sumber: Data Pribadi

Eve Edible Flower merupakan sebuah brand asal Kota Bandung yang merupakan bagian dari *IJO Rooftop Garden and Hydroponic Hydro*

Market.Ijo Hydro Rooftop Hydroponic and Edible Flower merupakan usaha yang menghasilkan *edible flower*, *microgreens* dan *microherbs*. Berlokasi di Jalan Ciapku Indah 2 Komplek Setiabudhi Terrace Blok D No.4b. Ledeng, Cidadap, Kota Bandung.

Menurut informasi yang didapat dari pekerja yang ada disana ada sekitar 30 jenis bunga lokal dan import yang dibudidaya di *Eve Edible Flower*. Namun, bunga yang banyak dibudidaya adalah bunga pansy dan bunga viola, bunga pansy dan bunga viola merupakan bunga yang paling sering digunakan, biasanya digunakan menjadi garnish.

II.12.3.1 Proses *Edible Flower* Hingga Menjadi Makanan

Berikut adalah proses bagaimana tanaman diolah menjadi makanan:

1. Pembibitan

Pembibitan adalah proses untuk menumbuhkan dan mengembangkan benih atau kecambah menjadi bibit yang siap untuk ditanam. Caranya yaitu dengan menaburkan bibit pada busa hidroponik.



Gambar 117 Pembibitan

Sumber: Data Pribadi

2. Penyemaian

Penyemaian merupakan proses penyiapan bibit tanaman baru sebelum ditanam pada lahan penanaman.

3. Menyiapkan larutan nutrisi

Larutan nutrisi digunakan agar tanaman tetap mendapat nutrisi karena tanaman sudah tidak disirami dengan pupuk.

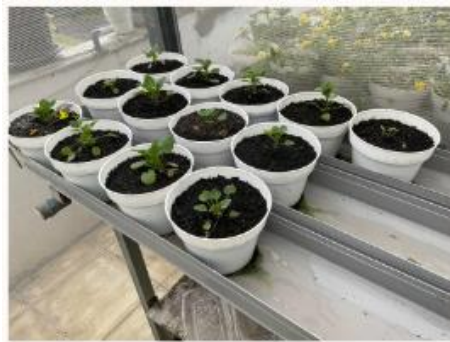


Gambar 118 Aliran Nutrisi

Sumber: Data Pribadi

4. Proses Pindah Tanaman

Setelah tanaman tumbuh maka tanaman dipindahkan kedalam pot agar pertumbuhannya lebih baik.



Gambar 119 Perpindahan Tempat Tanam

Sumber: Data Pribadi

5. Merawat Tanaman

Perawatan pada tanaman *edible flower* sebenarnya tidak terlalu sulit hanya saja harus memotong dan membersihkan bagian yang busuk dan layu agar tidak meyebar pada bagian lain. Menambahkan batu pada pot bertujuan untuk menjaga agar tanah tetap bersih.



Gambar 120 Perawatan Tanaman

Sumber: Data Pribadi

6. Panen

Panen dilakukan adalah perkuntum ketika kuntum sudah mekar maka bunga bisa dipanen., Biasanya pada usia satu bulan tanaman sudah bisa dipanen. Selagi tanaman tidak mati dan terus menghasilkan bunga maka tanaman akan dijaga karna akan terus panen, tanaman bisa bertahan hingga lebih dari 5 bulan. Pada bagian kanan gambar dibawah merupakan tanaman yang sudah berusia 6 bulan dan bagian kiri adlah tanaman yang baru berusia satu bulan.



Gambar 121 Panen Bunga

Sumber: Data Pribadi

7. Pengolahan Pasca Panen



Gambar 122 Pasca Panen

Sumber : Instagram @eva_l_a_madarona

Bunga yang sudah dipanen harus dicuci dan dikeringkan. Pengolahannya dibagi menjadi dua cara, yaitu;

1. Dijual langsung

Bunga yang sudah dibersihkan dan kering bisa dimasukkan kedalam wadah untuk dijual langsung kepada orang-orang yang ingin memakannya langsung atau juga ingin mengolah bunganya sendiri.



Gambar 123 Packing *Eduble Flower*

Sumber: Instagram @eva_l_a_madarona

2. Diolah menjadi makanan

Bunga juga bisa diolah menjadi berbagai jenis makan, bisa menjadi hiasan kue, cookies, salad dan lain-lain. Biasanya bunga

dimasukan sebagai topping dan sentuhan terakhir pada sebuah makanan.



Gambar 124 Olahan *Cookies*

Sumber: Instagram @eva_l_a_madarona

II.12.3.2 Fasilitas

Berikut adalah penjelasan mengenai fasilitas yang ada pada *Eve Edible Flower*:



Gambar 125 Fasilitas *Eve Edible Flower*

Sumber: Data Pribadi

1. Area Depan

Area Depan adalah area yang berada pada bagian depan dari bangunan, pada saat melakukan kunjungan, area ini hanya ditanami beberapa jenis

tanaman seperti tanaman anggur yang merambat dan beberapa pot tanaman berisi tanaman stroberi.



Gambar 126 Area Depan Eve *Edible Flower*

Sumber: Data Pribadi

2. Lantai Satu

Lantai satu ini berisi berbagai macam bunga terdapat bunga viola yang sudah rimbun diperkirakan berusia 2-3 bulan. Namun pada area ini hanya terdiri dari beberapa tenda saja karena luasnya tidak terlalu besar dan berada didepan tempat tinggal para pekerja.



Gambar 127 Tenda Lantai Satu

Sumber: Data Pribadi

3. Lantai Dua

Pada lantai dua terdapat area microgreens, area ini biasanya digunakan untuk penelitian bagi mahasiswa-mahasiswa yang ingin melakukan penelitian. *Eve Edible Flower* membuka magang bagi para mahasiswa dan membantu menyediakan fasilitas yang dibutuhkan untuk keperluan maganag ataupun penelitian.



Gambar 128 Microgreens

Sumber: Data Pribadi

4. Lantai Dua (Dhiantus)

Tanaman yang ada pada area ini didominasi oleh bunga dhiantus.



Gambar 129 Bunga Dhiantus

Sumber: Data Pribadi

5. Lantai Tiga – Semi Outdoor

Pada bagian semi outdoor ini terdiri dari bunga yang didominasi oleh bunga viola dan bunga pansy, area semi outdoor ini menggunakan atap yang transparan agar matahari tetap bisa menyinari bunga, namun tidak dibiarkan bunga berada pada outdoor karena bunga tidak baik bila terus terkena hujan. Pada area ini jumlah tanaan lebih banyak karena area lebih luas.



Gambar 130 Semi Outdoor

Sumber: Data Pribadi

6. Lantai Tiga – Indoor

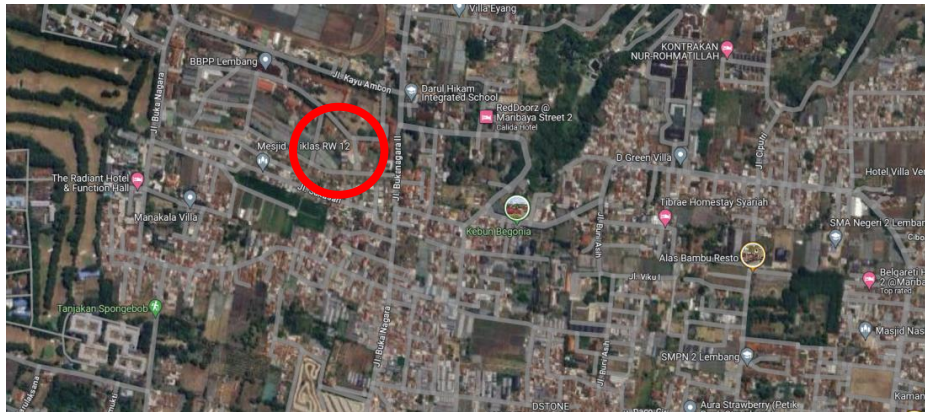
Pada bagian indoor, dindingnya menggunakan jaring-jaring yang berlubang sehingga udara bisa masuk, dan terdapat perangkat untuk serangga.



Gambar 131 Indoor

Sumber: Data Pribadi

II.13 Studi Site



Gambar 132 Rencana Tapak

Sumber: googlemaps.com

Lembang adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat, yang terkenal dengan suhu udaranya yang sejuk dan pemandangan alam yang indah. Luas wilayah Lembang sekitar 27,4 km² dengan populasi yang terus berkembang. Lembang terletak pada koordinat 6° 51' 19" Lintang Selatan dan 107° 37' 54" Bujur Timur. Ketinggian wilayah ini berkisar antara 1.000 hingga 1.400 mdpl. Lembang dikelilingi oleh beberapa gunung dan bukit, menjadikannya sebagai destinasi wisata alam yang populer di Kawasan Bandung.

Rencana tapak untuk fasilitas edukasi ini terletak di Jalan Bukinagara II, Lembang Bandung Barat. Lokasi ini berada di area yang strategis, dekat dengan beberapa objek wisata populer dan penginapan. Beberapa tempat wisata terdekat meliputi: Kebun bunga Begonia, Alam Bambu Resto, dan lain-lain

Selain itu, terdapat beberapa penginapan yang dekat dengan lokasi yang memungkinkan pengunjung untuk mengakses fasilitas ini dengan mudah. Meskipun berada di kawasan wisata, lingkungan sekitar lokasi ini dikelilingi oleh vegetasi yang subur, memberikan suasana sejuk dan nyaman. Fasilitas ini dirancang untuk memanfaatkan pemandangan alami yang ada, dengan integrasi ruang terbuka hijau dan taman bunga sebagai bagian dari konsep eduwisata.

