

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Industri

2.1.1 Pengertian Industri

Industri adalah suatu rangkaian kegiatan yang bersifat produktif dan komersial dalam memproduksi barang dan jasa melalui pemanfaatan sumber daya alam, tenaga kerja, dan teknologi untuk meningkatkan nilai ekonomi. Menurut UU No.5 Tahun 1984 tentang perindustrian, industri adalah kegiatan untuk meningkatkan nilai suatu produk, baik dari segi kegunaan maupun nilai jual.

2.1.2 Peran Industri

Saat ini, perkembangan industri dipengaruhi oleh globalisasi dan revolusi teknologi yang menghadirkan cara baru dalam proses produksi dan distribusi di berbagai sektor, seperti pertanian dan manufaktur (Porter, 1998). Industri membuka peluang lapangan kerja bagi masyarakat yang dapat meningkatkan kesejahteraan suatu daerah yang juga dari pertumbuhan industri akan diikuti pembangunan infrastruktur yang mendukung kemajuan suatu daerah.

2.1.3 Jenis dan Produk Industri

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2014, industri mencakup seluruh bentuk kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang dan jasa. Industri terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan sektornya :

1. **Industri Primer**

Memiliki fokus pada pengambilan dan pengolahan bahan mentah dari alam seperti pertanian, perikanan, dan kehutanan, tanpa pengolahan lebih lanjut untuk konsumen.

2. Industri Sekunder

Pengolahan barang mentah menjadi barang jadi seperti industri manufaktur dan industri pengolahan untuk meningkatkan nilai produk.

3. Industri Tersier

Penyediaan jasa dan layanan seperti transportasi, pendidikan, dan kesehatan.

4. Industri Kreatif

Menghasilkan produk seni dan budaya seperti desain, film, dan musik.

2.2 Edu-Tourism

Edu-Tourism atau wisata edukatif merupakan bentuk pariwisata yang menghadirkan pembelajaran edukatif melalui rekreasi. Menurut (Ritchie & Crouch, 2003), *edu tourism* adalah kegiatan wisata yang tidak hanya bertujuan untuk rekreasi, tetapi juga untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru. Wisata edukatif ini berfokus pada pengalaman yang membutuhkan keterlibatan peserta dalam pelaksanaannya.

Menurut Hall & Richards (2000), edukasi dalam konteks pariwisata membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian alam, budaya, dan sejarah lokal. Melalui kesadaran ini, wisatawan dapat membantu menjaga keberlanjutan ekosistem daerah setempat sembari menikmati keindahan alam dan budaya langsung dari sumbernya. Manfaat ekonomi pun tidak hanya dirasakan masyarakat lokal dari peluang lapangan kerja dan kemajuan industri lokal saja melainkan juga keberlangsungan industri dalam siklus jangkauan yang lebih jauh. Penerapan *edu-tourism* berdasarkan sektornya menurut penelitian (Moscardo, 1996) terdiri dari:

1. Agrowisata

Wisata edukasi di lahan pertanian, perkebunan, atau peternakan, yang memberikan edukasi tentang proses produksi, aktivitas di kawasan, dan produk dengan melibatkan kepesertaan.

2. *Cultural Tourism*

Wisata kebudayaan yang berfokus pada pelestarian ekosistem lokal dan edukasi nilai-nilai tradisi, adat istiadat, serta kearifan lokal masyarakat setempat.

3. *Ecotourism*

Wisata perjalanan menjelajahi alam yang berfokus pada pelestarian lingkungan, pengenalan flora dan fauna serta pemberdayaan masyarakat lokal.

Pemilihan lokasi pengembangan edu-tourism seringkali dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam terkait subjek tertentu seperti sejarah, budaya, atau ekologi, serta mendukung pengembangan berkelanjutan yang mempromosikan kesadaran lingkungan.

2.3 Atmosphere

Pendekatan atmosfer membantu perencanaan ruang yang berfokus pada pengalaman sensoris dan emosional karena atmosfer tidak hanya melibatkan elemen fisik dari kehadiran ruang tetapi interaksi antara berbagai elemen yang membentuk persepsi pengguna (Zumthor, 2006). Terdapat 9 parameter desain yang membentuk atmosfer suatu ruang, yaitu :

1. The Body of Architecture

Arsitektur sebagai tubuh yang memiliki elemen terlihat dan tak terlihat di dalamnya sebagai satu kesatuan sehingga menciptakan karakternya sendiri.

2. Material Compatibility

Kepekaan dalam pemilihan material dan paduannya berdasarkan karakteristik yang dimilikinya. Fleksibilitas dalam eksplorasi material yang akan menghasilkan reaksi tertentu.

3. The Sound of a Space

Berkaitan dengan penggunaan material yang membentuk ruang dan memberikan tekstur pada permukaan ruang. Alat pembentuk suara disini adalah interior.

4. The Temperature of Space

Temperatur fisik adalah kondisi suhu yang dirasakan tubuh manusia di suatu ruang. Sedangkan temperatur psikis adalah persepsi subjektif yang dipengaruhi faktor emosional, psikologis, dan estetika. Bukan mengenai panas atau dingin yang diterima melainkan suasana ruang yang dirasakan oleh pikiran dan perasaan.

5. Surrounding Objects

Bagaimana hal-hal sekitar dapat membangun, membangkitkan suasana, imajinasi, keindahan, seperti bangunan sekeliling, suatu ruang, benda, bahkan orang.

6. Between Composure and Seduction

Bentuk dan ruang suatu bangunan sebagai pengarah perilaku penggunanya melalui dinamika, aliran, dan urutan yang secara alami membimbing dan merangsang pengguna. Keterhubungan ruang dengan pengguna menjadi penting bahwa ruang tidak hanya stabil tetapi juga menggugah.

7. Tension between Interior and Exterior

Perlakuan ruang dalam dan luar yang akan menentukan karakter bangunan dan perasaan pengguna.

8. Levels of Intimacy

Skala, ukuran, dan dimensi dari bentuk, ruang, dan bukaan yang menghadirkan sebuah 'alur cerita' yang membawa 'mood and feeling' dari proses interaksi dengan bangunan tersebut.

9. The Light on Things

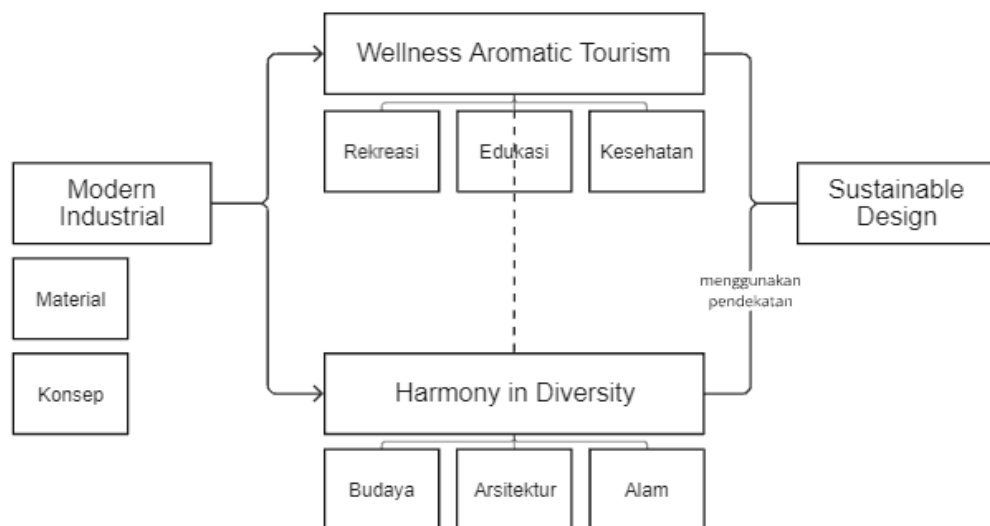
Baik cahaya alami maupun buatan yang memberikan suatu efek melalui posisi, bentuk, dan proses jatuhnya cahaya.

Dalam penciptaan atmosfer, pengguna menjadi elemen utama untuk mengkonstruksikan semua elemen yang diterapkan dalam ruang secara kontekstual melalui pengalaman *multi-sensory*. Atmosfer disini bukan hanya bagaimana ruang terlihat, tetapi pengalaman mengalami ruang secara keseluruhan melalui persepsi sensorik yang dimiliki manusia (Pallasmaa, 1996).

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Rumah Atsiri Indonesia

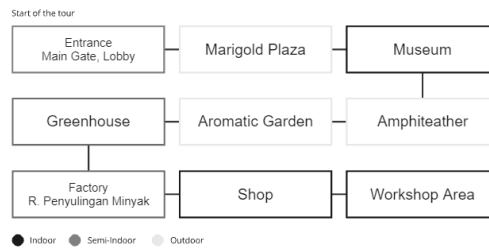
Rumah Atsiri Indonesia merupakan tempat wisata di Tawangmangu yang mengusung tema wellness aromatic tourism. Selain bertujuan sebagai revitalisasi dan keberlanjutan pabrik atsiri yang mangkrak, PT. Rumah Atsiri berupaya menghadirkan pengalaman wisata edukatif yang menarik mengenai industri tanaman atsiri kepada pengunjung. Berbagai turunan dari ide *edu-tourism* ini seperti *branding* dan inovasi produk pabrik membuat industri ini *sustainable* melalui pemberdayaan perkebunan, usaha, dan masyarakat setempat. Potensi lain yang dikembangkan dari Rumah Atsiri Indonesia adalah kontekstual kawasan yang merupakan bangunan bersejarah melalui pendekatan *adaptive re-use* sehingga dalam konsep pengembangannya tetap mempertahankan identitas pabrik sebagai warisan budaya yang kemudian menjadi karakteristik arsitektur yang dibangun oleh perancang.



Gambar 2.1 Diagram Konsep Revitalisasi Rumah Atsiri Indonesia

Sumber : Analisis Penulis

Kawasan terpadu ini terdiri dari taman aromatik, fasilitas laboratorium dan penelitian, rumah produksi, pusat pelatihan, museum, restoran, toko, butik, serta fasilitas MICE (Meeting, Incentives, Conferences, and Exhibitions).



Gambar 2.2 Diagram Alur *Edu-Tourism* Rumah Atsiri Indonesia

Sumber : Analisis Penulis

Pengalaman edukasi yang ditawarkan dari Rumah Atsiri Indonesia berkaitan dengan minyak atsiri dan manfaatnya melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan proses produksi yang juga didukung dengan kontekstual kawasan terpadu.

2.4.2 *Gallery of Huiming Tea Space*

Huiming Tea Space yang terletak di tengah perkebunan teh dataran tinggi China tepatnya di Chimu merupakan sebuah tempat yang memfasilitasi wisatawan setempat untuk melihat lansekap indah perkebunan teh dan kegiatan yang berlangsung di tempat tersebut secara dekat.



Gambar 2.3 Ruang *Showcasing* Produksi Teh

Sumber : archdaily.com

Tidak hanya menawarkan keindahan perkebunan teh dari bangunan bertembok beton yang terlihat kontras ini, galeri menampilkan proses produksi teh tradisional asal Huiming dengan mengintegrasikan budaya lokal dan buddha dari kuil yang berada di daerah tersebut. Wisatawan mendapatkan pengalaman melihat pembuatan teh, meracik, sampai meminum teh melalui siklus budaya the Huiming. Pameran produksi perkebunan terkadang dilaksanakan di galeri yang menghadirkan keseluruhan elemen penggerak industri teh setempat.



Gambar 2.4 Lansekap Perkebunan Teh dan Galeri

Sumber : archdaily.com

2.4.3 Tea Community Center

Bangunan yang didesain oleh Waterfrom Design di China ini menjadi pusat komunitas teh dan budaya tradisi teh Xiamen yang membawa pesan bahwa teh bukan sekedar minuman saja melainkan memiliki makna ritual dan gaya hidup. Dengan menyatukan arsitektur dengan alam, *Tea Community Center* ini juga menjadi tempat retreat untuk healing, refleksi dengan suasana tenang dari permainan cahaya, air, dan tanaman.



Gambar 2.5 Interior Resepsionis

Sumber : archdaily.com

Integrasi ruang dengan konteks sekitar dan alam membawa harmoni ruang yang tenang dan kontemplatif dimana kolam air di atas menjadi dasar eksplorasi ruang di bawahnya membawa pengalaman sensorial yang mendalam bagi pengunjungnya. Ruang didesain adaptif untuk fleksibilitas penggunaan jangka panjang dengan fungsi-fungsi tiap ruangannya yang dapat berubah menyesuaikan kebutuhan.



Gambar 2.6 Gambar Potongan

Sumber : archdaily.com

2.4.4 Analisis Preseden

	Rumah Atsiri Indonesia	Gallery of Tea Humming Space	Tea Community Center
Informasi Bangunan	Lokasi : Tawangmangu, Jawa Tengah Luas : 5 hektar Arsitek : timtiga arsitek Tahun : 2018	Lokasi : Lishui, China Luas : 934 m ² Arsitek : DnA Tahun : 2020	Lokasi : Xiamen, China Luas : 750 m ² Arsitek : Waterfrom Design Tahun : 2019
Konsep	• Revitalisasi Pabrik (Bangunan sejarah) • Wisata Edukatif • Modern Industrial	• Integrasi Lansekap untuk menghasilkan desain organik • Pusat pengunjung terpusat dari kawasan perkebunan teh	• Eksplorasi cahaya, air, dan sirkulasi udara sebagai elemen pembentuk ruang kontemplatif • Ruang yang terbuka dengan alam dengan prinsip berkelanjutan melalui pemilihan material, ventilasi alami, pencahayaan pasif, dan atap hijau.
Fasilitas	• Taman Aromatik • Laboratorium dan penelitian • Rumah Produksi • Pusat Pelatihan dan <i>Workshop</i> • Museum • Restoran, Kafe • Toko, Butik • <i>Guest House</i> • MICE (Meeting, Incentives, Conferences, and Exhibitions)	• <i>Tea-tasting Space</i> • <i>Workshop</i> • <i>Open Corridor</i> • <i>Lounge</i> • <i>Tea Showcasing Room (Tea-making process)</i>	• Kafe • <i>Lounge</i> • <i>Workshop</i> • Galeri • Ruang Serbaguna

Fungsi	Destinasi wisata yang menggunakan industri atsiri sebagai dasar pengembangan rekreasi melalui pengalaman <i>wellness healing tourism</i> .	Memberikan edukasi pengunjung terkait proses produksi teh secara tradisional di perkebunan teh aslinya sehingga pengunjung dapat menikmati pengalaman teh dengan alam dan budaya.	Pusat komunitas teh di tengah kota yang menggabungkan fungsi edukatif, sosial, dan budaya. Menyediakan ruang yang fleksibel untuk berkolaboratif dalam proses belajar, interaksi, dan pengembangan industri teh.
--------	--	---	--

Tabel 2.1 Perbandingan Studi Preseden
Sumber : Penulis