

## Desain Interior Objek Wisata *Edutourism* Minuman Fermentasi dan Destilasi Khas Bali

Ketut Indira Suasti Prayojani<sup>1</sup>, Anak Agung Gde Rai Remawa<sup>2</sup>, I Made Jayadi Waisnawa<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
E-mail : indira.dira27@gmail.com

---

### Abstrak

Minuman fermentasi dan destilasi khas Bali berpotensi untuk menjadi daya tarik pariwisata (*food tourism*) berkat adanya Peraturan Gubernur Bali No.1 Tahun 2020 mengenai Tata Kelola Minuman Fermentasi dan/atau Destilasi Khas Bali. Timbulnya peraturan pemerintah ini memberikan harapan bagi perekonomian masyarakat khususnya para perajin lokal untuk mengembangkan produknya hingga ke pangsa pasar internasional. Sehingga dibutuhkan sebuah objek wisata yang dapat mewadahi kegiatan pemasaran produk minuman fermentasi dan destilasi khas Bali. Objek wisata edukasi minuman fermentasi dan destilasi khas Bali dapat mewadahi kegiatan rekreasi sekaligus edukasi untuk mengenalkan dan memasarkan produk minuman fermentasi dan destilasi khas Bali yang diproduksi dengan cara tradisional. Penciptaan objek wisata edukasi minuman fermentasi dan destilasi khas Bali ini menggunakan pendekatan desain interior sebagai solusinya. Tujuan dari desain interior ini adalah untuk mengembangkan sektor pariwisata, memajukan perajin lokal, memasarkan produk dan memberikan edukasi mengenai produk khas daerah. Metode desain yang digunakan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah metode analitis (*analytical method*) yang mengacu pada 'berpikir sebelum menggambar' dan metode analisis data deskriptif kualitatif. Melalui metode yang digunakan akan menghasilkan konsep sebagai solusi desain. Konsep yang digunakan dalam desain interior ini adalah *Saraka Mukti* yang dapat diartikan sebagai kebangkitan bagi kegiatan pemasaran dan budaya konsumsi minuman khas. Konsep tersebut kemudian berfungsi sebagai pedoman untuk memvisualisasikan ide dan gagasan penciptaan suasana yang rileks dan segar.

Kata kunci : Desain Interior, Wisata Edukasi, Minuman Fermentasi, Minuman Destilasi.

### Abstract

*Balinese fermented and distilled beverages have the potential to become a tourism attraction (food tourism) because of the Bali Governor Regulation No 1 of 2020 regarding Governance of Balinese Fermented and/or Distilled Drinks. The emergence of this government regulation provides hope for the community's economy, especially local craftsmen to develop their products to the international market. We need an object that can accommodate the marketing activities of Balinese fermented and distilled beverage products. Edutourism object for Balinese fermented and distilled beverages is considered to be able to accommodate recreational and educational activities to introduce and promote Balinese fermented and distilled beverage products produced in the traditional way. This creation of an educational tourism object for Balinese fermented and distilled beverages use an interior design approach as a solution to the problem. The purpose of this interior design is to develop the tourism sector, promote local craftsmen, market products and provide education about regional specialties. The design method used to achieve this goal is the Analytical Method which refers to 'think before drawing' and the Qualitative Descriptive data analysis method. Through the method used will produce a concept as a design problem solver. The concept used in this interior design is Saraka Mukti, which is can be interpreted as a revival for marketing activities and the culture of drinking an alcohol. The concept then serves as a guide for visualizing ideas to create a room with a relaxed and refreshing atmosphere.*

Keywords : Interior Design, Edutourism, Fermented Beverages, Distilled Beverages.

---

Artikel ini diterima pada : 17 Agustus 2021 dan Disetujui pada :26 Agustus 2021

---

## PENDAHULUAN

Beberapa negara telah menetapkan minuman beralkohol yang terbuat dari bahan pati sebagai komoditi bernilai ekonomis seperti Korea dan Jepang. Negara-negara tersebut telah mampu memanfaatkan minuman alkohol khas daerahnya sebagai daya tarik pariwisata (*food tourism*) dan memberikan perlindungan hukum terhadap minuman beralkohol sebagai kekayaan intelektual. (Gubernur Bali, 2020) telah menetapkan minuman khas Bali sebagai salah satu keragaman budaya Bali yang patut untuk dilindungi, dipelihara, dikembangkan dan dimanfaatkan demi mendukung pemberdayaan ekonomi berkelanjutan yang berbasis budaya melalui Peraturan Gubernur Bali No.1 Tahun 2020 mengenai Tata Kelola Minuman Fermentasi

dan/atau Destilasi Khas Bali. Peraturan ini menimbulkan harapan masyarakat terutama para perajin lokal agar produknya dapat dipasarkan ke pangsa pasar internasional. Kenyataannya berdasarkan penelitian (Wirastini, 2015) dapat disimpulkan bahwa produsen arak sebagian besar bermukim di daerah pertanian dengan tingkat kesejahteraan yang rendah berdasarkan pendapatan per kapitanya, seperti Desa Merita di Kabupaten Karangasem atau Desa Bondalem di Kabupaten Buleleng.

Berdasarkan atas isu di atas, maka dibutuhkan ruang yang mampu mewadahi kegiatan edukasi dan pemasaran produk minuman fermentasi dan destilasi khas Bali dalam satu kesatuan yaitu objek wisata *edutourism*. Objek wisata ini mengusung nilai-nilai budaya dan potensi lingkungan sebagai poin penting untuk menambahkan nilai jual sebagai destinasi wisata yang ada di Bali. Hal ini juga dilakukan agar menciptakan objek wisata yang nyaman, santai, rileks sekaligus riang yang dapat menarik minat pengunjung lokal, domestik maupun internasional.

Pendekatan melalui desain interior diterapkan untuk menciptakan interior berbasis budaya agar dapat mengatasi berbagai permasalahan, di antaranya mewadahi aktivitas pembuatan minuman fermentasi dan destilasi khas Bali, pemasaran produk dan sekaligus sebagai media edukasi; visualisasi dan aplikasi konsep yang mampu menghadirkan citra minuman fermentasi dan destilasi khas Bali; serta mendesain interior objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali yang dapat menarik minat pengunjung.

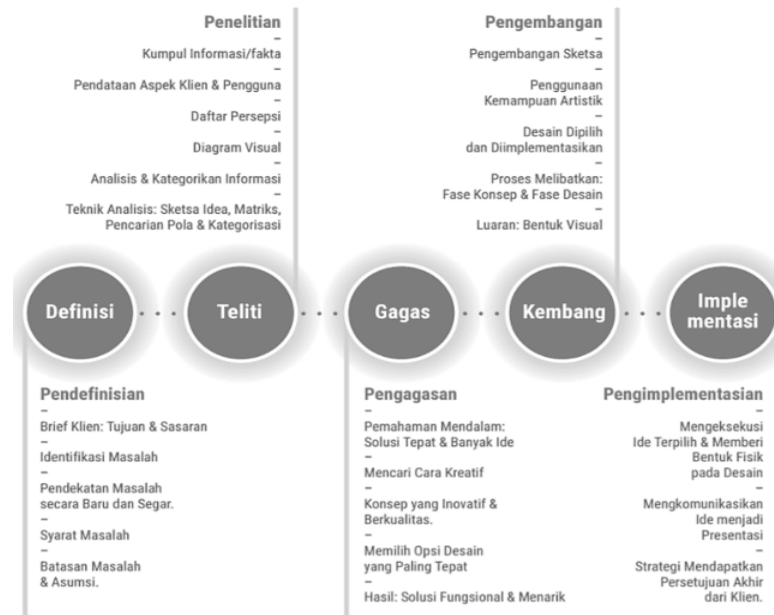
Tujuan desain interior objek wisata *edutourism* ini adalah mengembangkan sektor pariwisata dengan menciptakan destinasi wisata baru, melestarikan dan memasarkan produk khas Bali di tingkat nasional maupun internasional, memberi pendidikan mengenai minuman fermentasi dan destilasi khas Bali, serta memajukan para petani bahan-bahan pembuatan produk fermentasi dan destilasi di Bali. Demi mencapai tujuan desain tersebut, dibutuhkan sebuah konsep sebagai jawaban dari masalah yang ada. Konsep yang diaplikasikan pada kasus desain interior objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali ini yaitu *Saraka Mukti*. *Saraka Mukti* dapat diartikan suatu kebangkitan bagi kegiatan pemasaran dan budaya konsumsi minuman keras. Pemilihan konsep ini ditujukan untuk membangun citra minuman fermentasi dan destilasi khas Bali ke dalam interior yang nyaman, santai, rileks sekaligus riang dan juga melestarikan nilai budaya serta meningkatkan potensi alam di Bali.

## METODE

Metode desain yang digunakan pada desain interior ini adalah metode analitis (*analytical method*). Metode ini mengacu pada pedoman 'berpikir sebelum menggambar' (*thinking before drawing*) (Jones, 1971). *Thinking before drawing* menjadikan proses mendesain sebagai sebuah proses meneliti, yang hasil akhirnya adalah karya desain. Hasil akhir dari metode analitis ini sangat dipengaruhi oleh tahapan-tahapan desain yang telah dilalui dalam proses desain. Berbagai proses desain yang dimaksud antara lain perumusan masalah, penentuan tujuan, pendataan lapangan, pengkajian literatur yang relevan, tipologi *site*, analisis program ruang, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep, visualisasi desain dan perwujudan (Atmadi, 2016).

Metode analisis data yang digunakan pada desain interior ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah kegiatan menguraikan, menggambarkan dan meringkas berbagai situasi dan kondisi dari berbagai data yang dikumpulkan dalam bentuk hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan (Wirartha, 2006). Metode analisis ini bersifat sementara dan akan terus berkembang setelah peneliti mengamati langsung ke lapangan untuk memahami gejala sosial pada kasus (Sidiq & Choiri, 2019).

Selain metode yang digunakan, dalam proses desain juga digunakan pedoman tahapan desain. Tahapan desain dalam desain ini adalah tahapan desain interior oleh (Nugroho dkk., 2019) dalam paduan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.



Gambar 1. Skema Tahapan Desain  
(Sumber : Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia, 2019)

Tahapan desain yang digunakan yaitu:

- Tahapan pendefinisian (*Define*), dilakukan dengan mengidentifikasi dan mendefinisikan secara jelas mengenai tujuan, sasaran, batasan dan ruang lingkup, batasan waktu, asumsi-asumsi, peluang inovasi, dan hal-hal lain yang menyangkut pekerjaan desain.
- Tahapan penelitian (*Research*), dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi terkait fakta yang ada tentang permasalahan kasus yang akan diselesaikan.
- Tahapan pengagasan (*Ideation*), dilakukan dengan memanfaatkan ide desainer untuk menciptakan sebuah kebaruan.
- Tahapan pengembangan (*Development*), dilakukan dengan mengembangkan konsep dalam bentuk visual bentuk, warna, tekstur, material dan teknik perwujudan sesuai dengan kriteria dan konsep desain.
- Tahapan implementasi (*Implementation*), dilakukan dengan pembuatan panduan teknis, gambar kerja, skema material dan arahan produksi yang dibuat secara teliti agar mudah dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Definisi dan Dampak dari Minuman Keras Khas Bali

*Tuak* adalah minuman hasil fermentasi dari bahan minuman/buah yang mengandung gula. *Tuak* merupakan minuman yang diperoleh dari hasil sadapan air bunga pohon enau, kelapa atau lontar. Selanjutnya dilakukan penyaringan untuk menghilangkan sisa kotoran. Nira yang bersih selanjutnya dimasukkan ke dalam wadah dan didiamkan (fermentasi) kurang lebih 5-6 jam setelah itu siap dikonsumsi (Yusasrini & Puspawati, 2013).

*Arak* Bali merupakan minuman hasil fermentasi sari kelapa dan buah-buahan lain dengan proses destilasi, mengandung alkohol dengan kadar 37-50%. Bahan baku *arak* adalah air nira pohon lontar. Nira yang terfermentasi direbus selama kurang lebih 5 jam dengan teknik penyulingan (destilasi). Nira ditempatkan dalam sebuah wadah besar dan diletakkan di atas tungku. Uap dari nira yang mendidih disalurkan menggunakan pipa yang terbuat dari bambu yang dihubungkan ke wadah penampungan. Hasil penyulingan ini menjadi *arak* (Yusasrini & Puspawati, 2013).

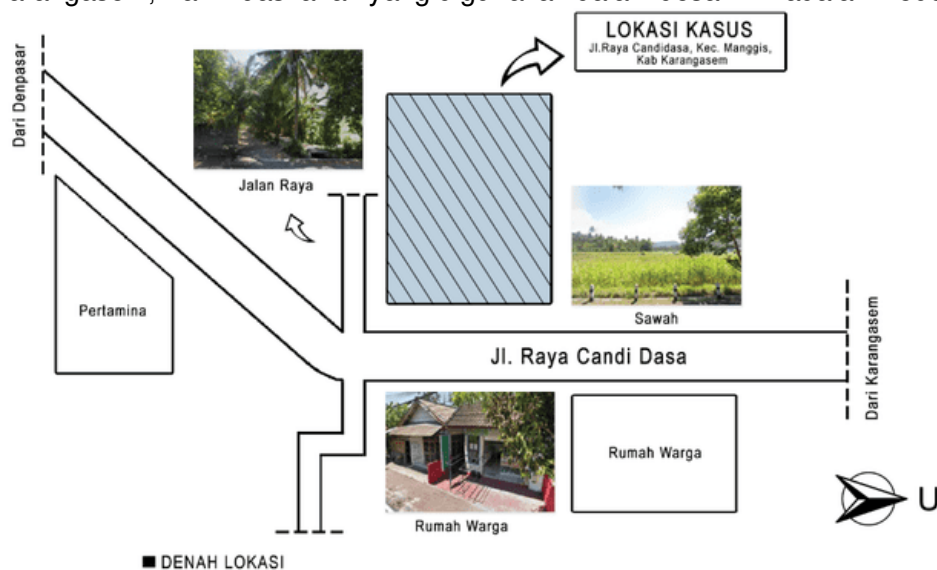
Wardah (2013) menjelaskan berbagai dampak yang ditimbulkan minuman keras secara positif melalui pandangan masyarakat, yaitu meningkatkan sikap asertif dan kepercayaan diri, menstimulasi energi, euforia dan suasana hati yang riang, menghilangkan rasa sakit atau lelah dan relaksasi. Namun juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti emosi yang berlebihan dan kurangnya pengendalian tubuh.

Menurut (Sumarno & Mumfangati, 2016) dalam kajian *Serat Tata Cara Padmasusatra*, adapun tingkatan perilaku orang minum diukur dari *dasar* (satu gelas kecil) adalah sebagai berikut:

- a) *Eka Padmasari*, orang minum satu *dasar* diibaratkan seperti bunga yang sedang mekar.
- b) *Dwi Amartani*, orang minum dua *dasar* menjadi penurut sehingga mau diperintah.
- c) *Tri Kawula Busana*, orang minum tiga *dasar* mulai kehilangan rasa segan, walau abdi kalau baik pakaiannya ingin duduk sejajar dengan tuannya.
- d) *Catur Wanara Rukem*, orang minum empat *dasar* diibaratkan seperti monyet makan buah, kesadaran diri mulai hilang suasana menjadi ribut dan cenderung terjadi kerusuhan.
- e) *Panca Sura Panggah*, orang minum lima *dasar* menjadi berani, walaupun kurus tetap sombong dan sanggup.
- f) *Sad Guna Weweka*, orang minum enam *dasar* menimbulkan prasangka buruk, walaupun mendengar orang memuji, perasaan salah sangka membicarakan jelek dirinya.
- g) *Sapta Kukila Warsa*, orang minum tujuh *dasar* ibarat burung kehujanan, tubuhnya gemetar, mulutnya berbicara tidak jelas.
- h) *Astha Sacara-Cara*, orang minum delapan *dasar* mudah berkata kasar.
- i) *Nawa Gra Lapa*, orang minum sembilan *dasar* seluruh tubuhnya terasa lesu tidak berdaya.
- j) *Dasa Buta Mati*, orang minum sepuluh *dasar* seperti raksasa mati tetapi menakutkan, jika bergerak orang yang melihat lari.

## 2. Data Kasus

Lokasi Ideal dari Desain Interior objek wisata *Edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali terletak di Jl. Raya Candidasa, Desa Bugbug, Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem, Bali. Luas lahan yang digunakan dalam desain ini adalah 4.500 m<sup>2</sup>



Gambar 2. Denah Lokasi Kasus.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Lokasi kasus terletak dipinggir Jl. Raya Candidasa yang merupakan jalan raya utama yang cukup ramai dan mudah diakses serta terletak dalam daerah pariwisata Candidasa. Potensi *vista* pada *site* terletak di batas wilayah sebelah Barat lokasi berupa area hijau dari sawah dan kebun.

Batasan desain pada kasus terfokus pada desain interior ruang-ruang utama yang terbagi menjadi ruang edukasi dan ruang publik. Ruang edukasi yaitu ruang pajang, ruang produksi minuman fermentasi dan destilasi, serta ruang kelas *bartending*. Sedangkan publik yaitu restoran dan bar serta *retail* oleh-oleh. Ruang-ruang yang bersifat sebagai penunjang yaitu area *lobby*, *lounge area*, ruang *staff*, gudang, *kitchen* dan toilet. Tabulisasi pengelompokan

setiap ruang pada objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali secara lebih terinci diatur dalam tabel berikut.

Tabel 1: Pengelompokan Ruang  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

No.	Ruang	Jumlah Ruang	Sifat Ruang	Besaran Ruang (minimum)
1.	Lobby	1	Publik	100 m <sup>2</sup>
2.	Lounge Area	1	Publik	105 m <sup>2</sup>
3.	R. Pajang	1	Publik	153 m <sup>2</sup>
4.	R. Produksi Minuman Khas	1	Publik	57 m <sup>2</sup>
5.	R. Kelas <i>Bartending</i>	1	Publik	84 m <sup>2</sup>
6.	Restoran & Bar	1	Publik	122 m <sup>2</sup>
7.	Retail	1	Publik	109 m <sup>2</sup>
8.	Restroom Pengunjung 1	9	Privat	21 m <sup>2</sup>
9.	Restroom Pengunjung 2	9	Privat	16 m <sup>2</sup>
10.	Restroom Pengunjung 3	4	Privat	8.5 m <sup>2</sup>
11.	R. Kerja Kepala	1	Privat	13 m <sup>2</sup>
12.	R. Kerja Wakil	1	Privat	8 m <sup>2</sup>
13.	R. Kerja Staff	1	Semi Privat	63 m <sup>2</sup>
14.	R. Kontrol	1	Privat	8 m <sup>2</sup>
15.	R. <i>Pantry</i>	1	Semi Privat	29.5 m <sup>2</sup>
16.	R. Karyawan Umum	1	Semi Privat	170 m <sup>2</sup>
17.	R. <i>Janitor</i>	1	Privat	5 m <sup>2</sup>
18.	Kitchen	1	Semi Privat	16 m <sup>2</sup>
19.	Gudang Bahan	1	Privat	11.5 m <sup>2</sup>
20.	Restroom Karyawan	7	Privat	8.5 m <sup>2</sup>

### 3. Konsep

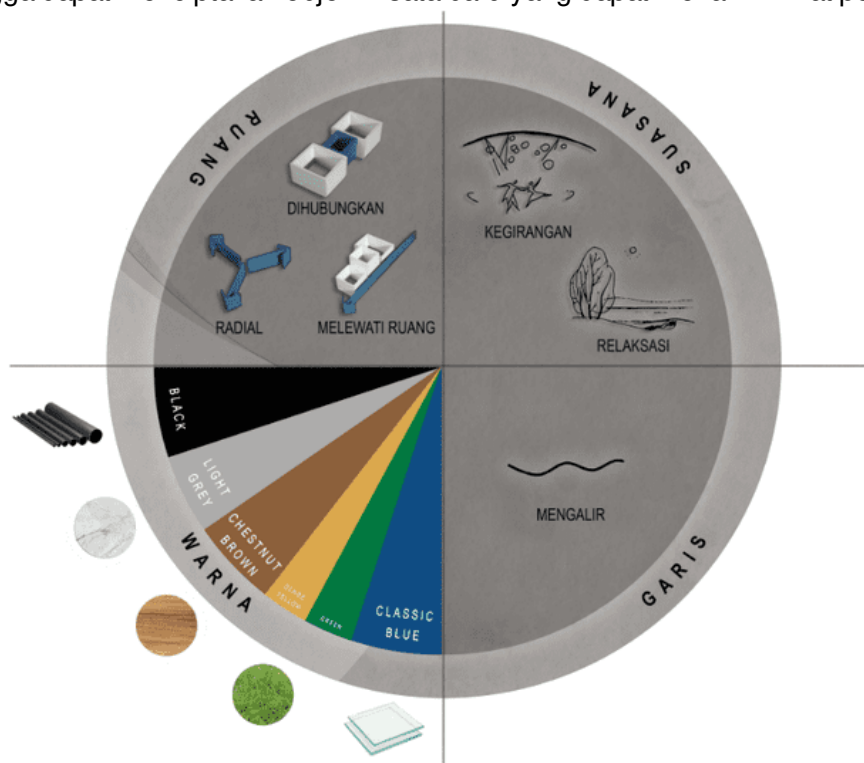
Berdasarkan pendahuluan yang telah dibahas sebelumnya, maka dibutuhkan sebuah konsep yang tepat sebagai solusi dan untuk mencapai tujuan desain. Konsep umum secara tekstual dari desain interior objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali ini adalah membuat suatu 'gebrakan' terhadap pemasaran dan pelestarian kuliner lokal melalui desain interior agar dapat memberikan nilai edukasi. Penerapan konsep umum dalam desain interior ini diharapkan mampu memfasilitasi sebuah gerakan baru dalam upaya pemasaran dan pelestarian minuman fermentasi dan destilasi khas Bali sebagai produk lokal yang memiliki nilai budaya. Konsep umum tersebut juga bertujuan agar desain interior mampu memperkenalkan dan memberikan pengetahuan mengenai keistimewaan dan keunggulan minuman fermentasi dan destilasi Bali yang dibuat dengan cara tradisional.

Konsep khusus yang diterapkan adalah '*Saraka Mukti*'. *Saraka Mukti* jika diartikan menurut kamus *Sanskerta* (Glashoff, 2016), berasal dari bahasa Sanskerta *Saraka* yang berarti minuman beralkohol dalam artian 'meminum' atau 'memasarkan' minuman beralkohol dan kata *Mukti* yang berarti kebangkitan/lahir kembali. Gabungan dari kedua kata tersebut dapat diartikan kebangkitan bagi kegiatan pemasaran dan budaya konsumsi minuman keras.

Penerapan konsep khusus *Saraka Mukti* ke dalam interior menjadikan objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali sebagai ikonis/lambang melalui citra yang diterjemahkan berdasarkan euforia masyarakat Bali terhadap suatu evolusi Peraturan Gubernur No.1 Tahun 2020 tentang minuman fermentasi dan destilasi khas Bali yang memberikan kabar baik bagi keberlangsungan para petani, perajin lokal dan budaya pada masyarakat di Bali. Kebangkitan dalam konsep ini dapat dimaknai sebagai adanya harapan dan kebebasan untuk memulai sesuatu yang baru agar menjadi lebih baik.

Konsep khusus *Saraka Mukti* diaplikasikan ke dalam desain interior untuk membangun citra yang diharapkan mampu menginterpretasikan kebangkitan dan karakteristik dari minuman fermentasi dan destilasi khas Bali. Karakteristik dari minuman fermentasi dan destilasi khas Bali ini sangat erat kaitannya dengan unsur lingkungan karena bahan dasar yang terbuat dari bahan dan pengolahan yang alami. Sehingga perpaduan antara unsur interior dan lingkungan harus dipertimbangkan untuk membangun citra desain. Aplikasi dari konsep ini akan diterapkan pada

unsur interior seperti sirkulasi ruangan, warna, garis, bentuk dan material yang membangun interior sehingga dapat menciptakan objek wisata baru yang dapat menarik minat pengunjung.



Gambar 3. Visualisasi Konsep.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Visualisasi konsep dari *Saraka Mukti* menerjemahkan konsep ke dalam unsur-unsur desain interior secara wujud visual. Uraian dari visualisasi konsep di atas adalah:

- a) Relaksasi dapat diartikan sebagai kesederhanaan. Suasana ini bersifat menyenangkan dan nyaman, menggunakan cahaya yang lembut dan hangat, serta suara yang menenangkan. Keriangan diinterpretasikan sebagai ruang bebas, meminimalisir batasan ruang. Suasana ini bersifat santai, kebebasan berekspresi, menarik perhatian atau bersinar dan suara yang mendayu-dayu.
- b) Garis mengalir terbentuk dari garis yang melengkung, garis melengkung besar dengan gelombang panjang mengekspresikan suasana yang santai dan lembut dan jika membentuk garis berkelu-liku memberikan kesan keindahan dan kekayaan (Permatasari & Nugraha, 2020).
- c) Warna biru dapat merangsang pemikiran yang tenang dan jernih. Warna abu muda dapat memberi kesan bebas dan keterbukaan. Warna kuning dapat menimbulkan kebahagiaan, bahagia, ceria, optimis dan semangat. Warna coklat dapat menghangatkan suasana dan menimbulkan rasa nyaman namun juga dapat memberi kesan kuat. Warna hitam, memberi kesan suram, gelap dan mencekam (Chressetianto, 2013). Penggabungan warna tersebut dapat menimbulkan pandangan bahwa minuman fermentasi dan destilasi ini dapat terasa menyegarkan namun juga terasa kuat di saat yang bersamaan. Konsep warna juga dapat menginterpretasikan melalui unsur dan material yang digunakan, seperti warna biru sebagai air yang berfungsi memberikan suasana nyaman dan menenangkan (Kalonica dkk., 2006), warna coklat sebagai air unsur kayu yang memiliki kesan hangat dan alami (Chressetianto, 2013), serta warna kuning pada batu Palimanan.
- d) Strategi sirkulasi ruang menyebar (*radial*) terjadi jika alur sirkulasi membentuk sejumlah jalur berkumpul pada satu titik dan menyebar dari titik tersebut. Strategi ruang yang dihubungkan merupakan ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama yang bertujuan untuk menciptakan hubungan antara ruang-ruang yang berbeda dan dihubungkan oleh ruang bersama (Higgins, 2015). Strategi ruang *radial* yang dihubungkan dengan ruang bersama ditujukan untuk memberi perasaan santai dan

keleluasaan kepada pengunjung untuk memilih sendiri objek yang ingin dikunjungi, namun juga memiliki titik temu antar pengunjung untuk berkumpul. Strategi melewati ruang (*Pass-by-Space Circulation*) terjadi ketika civitas melewati suatu susunan ruang tertutup, civitas yang melewati tidak dapat melihat aktivitas pada ruangan yang lain.

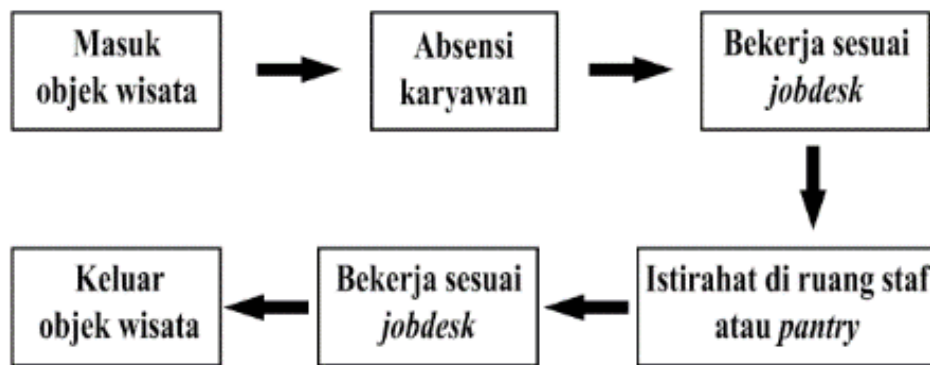
#### 4. Program Ruang

Civitas pada objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali secara umum terbagi menjadi dua kelompok, yaitu pengunjung dan pengelola. Pola skenario aktivitas yang umum dilakukan civitas dalam objek wisata adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Skenario aktivitas pengunjung.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

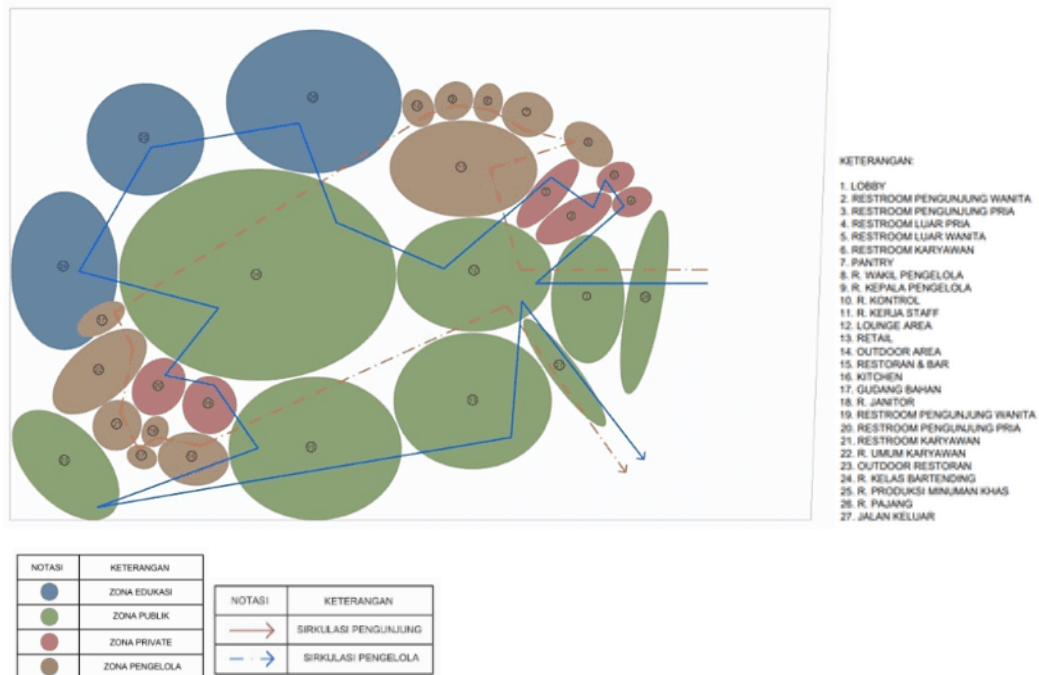
Berdasarkan pola skenario di atas setiap pengunjung yang memasuki objek wisata terlebih dahulu melakukan registrasi. Setelah itu pengunjung bebas memilih untuk mengunjungi hanya ruang publik atau juga mengunjungi area edukasi sesuai dengan keinginan.



Gambar 5. Skenario aktivitas pengelola.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

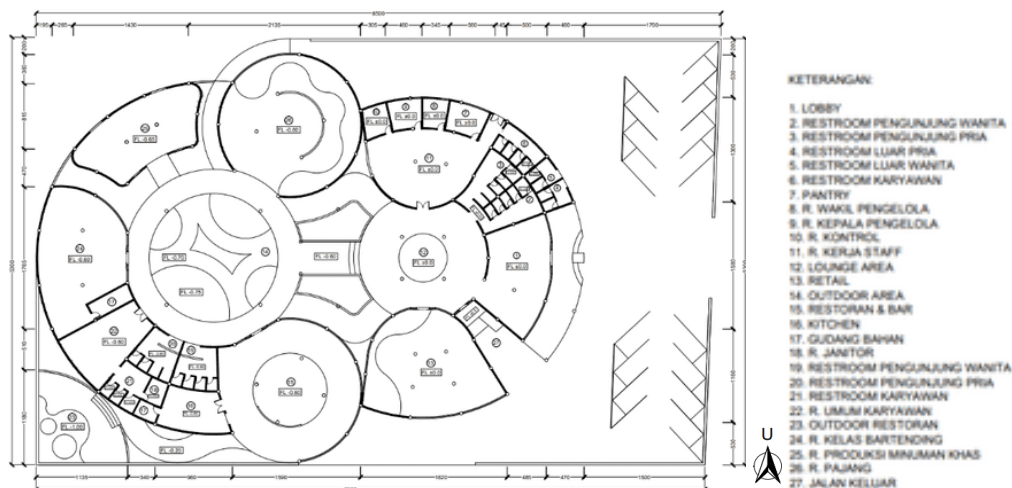
Pola skenario di atas menunjukkan bahwa setiap karyawan yang hadir akan melakukan absensi terlebih dahulu, kemudian melakukan pekerjaan sesuai bidang di area kerja masing-masing. *Zoning* desain objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali terbagi menjadi beberapa zona, yaitu zona edukasi, zona publik, zona pengelola, dan zona privat. Zona edukasi terdiri dari ruang pajang, ruang produksi minuman khas Bali dan ruang kelas *bartending*. Zona publik terdiri dari restoran dan bar serta *retail*, *lobby* dan *lounge area*. Zona pengelola terbagi menjadi dua, yaitu ruang formal dan nonformal. Zona pengelola formal dikhususkan untuk karyawan yang bekerja di kantor, meliputi ruang kepala, ruang wakil, ruang *staff*, ruang kontrol dan *pantry*. Sedangkan zona pengelola nonformal dikhususkan untuk karyawan yang bekerja sebagai petugas kebersihan, keamanan, *guide*, penjaga tiap objek wisata

dan sebagainya. Ruang karyawan nonformal terdiri dari ruang umum karyawan, ruang peralatan bersih-bersih (*janitor*), gudang bahan dan *kitchen*.



Gambar 6. Zonasi dan Sirkulasi.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Sirkulasi pada desain interior ini terdiri dari dua pola *radial*, pola *radial* pertama dihubungkan dengan *lounge area*, memudahkan pengunjung untuk memasuki ruangan-ruangan publik. Sedangkan pola *radial* yang kedua dihubungkan dengan *outdoor area* sehingga memudahkan pengunjung untuk memasuki ruangan-ruangan edukasi.



Gambar 7. Denah *Layout*.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

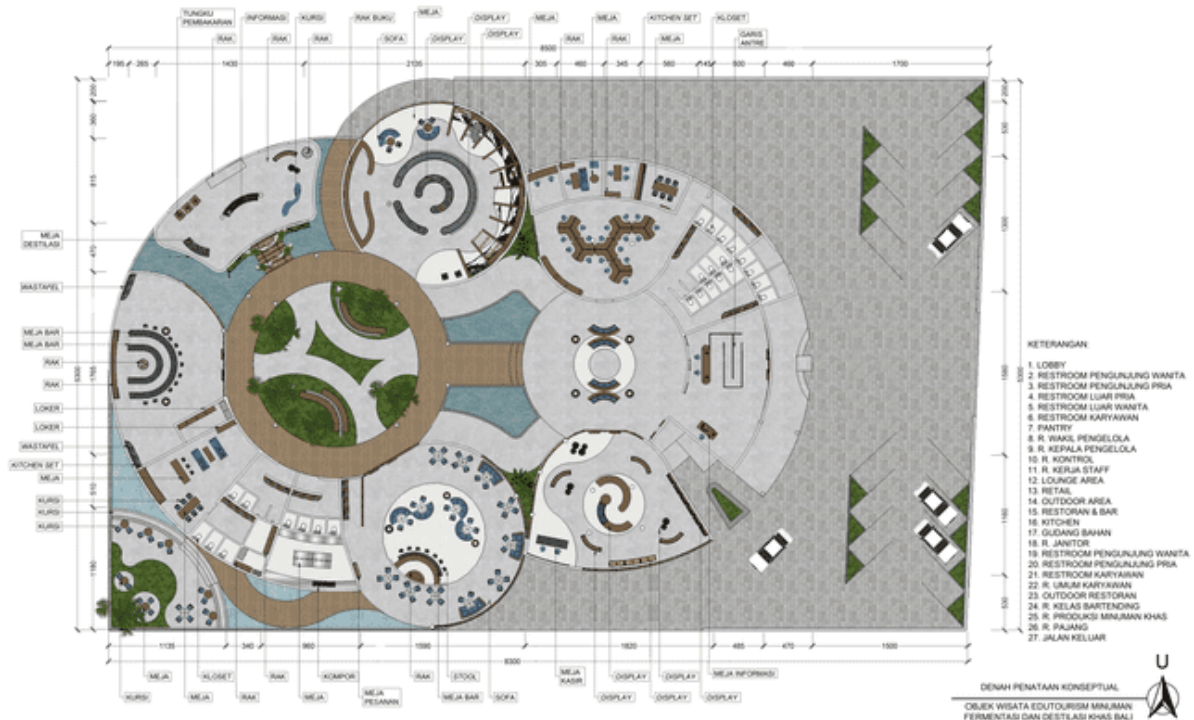
Gambar *layout* menunjukkan keseluruhan *site* dimulai dari sirkulasi masuk dan ke luar kendaraan serta lahan parkir. Pintu masuk untuk pengunjung dan pengelola berbeda. Pintu masuk pengunjung menghadap ke Timur, berhadapan langsung dengan sirkulasi masuk *site* dan didesain lebih besar dari pintu-pintu lainnya pada objek wisata agar mudah terlihat, menarik



minat dan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Sedangkan pintu untuk pengelola terletak di sebelah Utara, pintu untuk pengelola terbagi menjadi dua, yaitu pintu untuk sirkulasi pada ruangan kantor dan pintu untuk memasuki objek wisata.

### 5. Denah Penataan

Denah penataan konseptual menggambarkan wujud sebenarnya dari desain ruangan yang dilengkapi dengan warna, tekstur, keterangan dan dimensi.



Gambar 8. Denah Penataan Konseptual.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Berdasarkan gambar denah penataan konseptual di atas, warna dan material yang digunakan pada desain interior ini didominasi dengan material kayu dan *concrete* (semen ekspos) sebagai unsur lantai dan material kayu pada fasilitasnya. Material kayu mempunyai karakteristik alami, suasana yang tercipta adalah suasana hangat, alami, dan indah (Chressetianto, 2013). *Concrete* memiliki tekstur yang unik, memberikan kesan yang natural dengan corak warna yang tidak merata sehingga memiliki kesan alami (Hidayat dkk., 2013).

Unsur lingkungan seperti ruang terbuka hijau, unsur air pada kolam dan vista yang tampak pada denah juga memberikan dampak yang cukup signifikan pada desain sehingga terasa ruangan-ruangan harmonis yang menyatu dengan lingkungan.

### 6. Gambar Perspektif (3D Images)

Ruang pajang difungsikan sebagai ruangan pameran untuk memperlihatkan berbagai koleksi perabot yang digunakan dalam memproduksi dan mengonsumsi minuman fermentasi dan destilasi khas Bali seperti kendi, cawan dan juga perabotan alami seperti perabot minum dari bambu. Selain itu, ruangan ini juga dilengkapi dengan area baca yang didukung dengan pencahayaan alami untuk memberi kesan hangat.

Penerapan konsep pada ruang ini menggunakan pendekatan terhadap lingkungan yaitu dengan mengaplikasikan plafon tinggi dan partisi transparan. Penerapan konsep tersebut menyebabkan pandangan luas, terbuka, dan terang pada ruang agar pengguna dapat merasakan keberagaman dalam interior (Kalonica dkk., 2006). Pencahayaan alami didapatkan melalui penggunaan material kaca pada dinding sebagai partisi pada sisi yang berhadapan dengan *view* di luar objek wisata dan juga *skylight* berbentuk lingkaran sehingga membawa unsur alam ke dalam ruangan. Pergerakan cahaya alami karena adanya perbedaan waktu bersifat dinamis dan menyebar dalam ruang. Selain itu penggunaan karakter garis yang mengalir

pada fasilitas pajangan dan rak buku serta plafon memberikan kesan yang fleksibel dan santai (Permatasari & Nugraha, 2020).



Gambar 9. Perspektif ruang pajang.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Ruang pajang juga memiliki objek pajangan dengan tujuan edukasi berdasarkan kajian *Serat Tata Cara Padmasusatra* oleh (Sumarno & Mumfingati, 2016), objek pajang tersebut terdiri dari berbagai gambaran suasana yang ditimbulkan untuk menyampaikan sepuluh tingkatan atau tahapan orang mabuk minuman keras berdasarkan takaran minumannya, dimulai dari dosis yang paling rendah dapat menyebabkan perasaan yang menyenangkan hingga dosis tertinggi yang dapat menyebabkan kehilangan kesadaran. Pengaplikasian ini dilakukan untuk mengingatkan pengunjung agar tetap menjaga batas ketahanan diri dalam menenggak minuman keras.



Gambar 10. Perspektif ruang produksi minuman khas Bali.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Ruang produksi minuman khas Bali berdiri sendiri sebagai sebuah bangunan dan terpisah dengan ruangan lainnya. Desain ini mempertimbangkan segi keamanan dan kenyamanan ruangan karena aktivitas yang terjadi di dalam ruangan ini adalah kegiatan fermentasi dan destilasi dari bahan baku nira hingga menjadi *arak* dan *tuak* dengan cara tradisional yaitu melalui proses pendiaman dan pembakaran (Yusarini & Puspawati, 2013). Kegiatan produksi tersebut menjadikan ruangan ini cukup beresiko dengan proses pembakaran menggunakan tungku api.

Ruangan ini memiliki bukaan berukuran besar pada dinding yang langsung berhadapan dengan potensi lingkungan berupa *view* alam sawah dan kebun yang asri. Bukaan ruang tersebut memiliki nilai praktis, terletak tepat di belakang fasilitas pembakaran pada proses destilasi minuman khas Bali, sehingga dapat memungkinkan sirkulasi maksimal untuk mengeluarkan asap pada ruangan. Plafon ruangan ini menggunakan material kayu *lambersering* untuk meningkatkan suasana hangat alami serta menyatukan interior dengan *view* (Chressetianto, 2013) dan. Ruangan ini juga memiliki fasilitas kursi dengan bentuk yang abstrak, yaitu bentuk alami yang dapat diubah, disederhanakan, distorsi, ditambahkan, dikurangi, atau apapun yang mengubah bentuk, akan tetapi bentuk utamanya masih dapat dikenali. Abstrak memiliki karakter yang dinamis sehingga lebih bebas dan luwes terlihat santai secara visual (Chressetianto, 2013).



Gambar 11. Perspektif ruang kelas *bartending*.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Orientasi pada ruang kelas *bartending* langsung tertuju pada meja bar utama, yaitu area *bartender* untuk memperagakan dan mengajarkan cara menyajikan minuman fermentasi dan destilasi khas Bali yang dipadukan dengan teknik *bartending*. Secara praktis orientasi ini menyebabkan pengunjung agar terfokus dan terpusat pada proses pembelajaran, namun desain interior ini juga memanfaatkan utilitas alami dengan maksimal melalui penggunaan dinding kaca dengan sifatnya yang transparan untuk meminimalisir batasan ruang, sehingga menimbulkan rasa nyaman dalam proses belajar.

Bagian belakang dari meja bar ini terdapat rak botol, rak botol ini memiliki aksesoris biru untuk memberikan citra yang segar pada produk minuman yang diletakkan. Elemen estetis pada ruangan ini juga terdapat pada pilar bangunan yang dihiasi dengan batu alam. Batu alam tersebut memiliki karakter yang sejuk (Chressetianto, 2013). Aksesoris pada tiang bangunan didesain agar tiang dapat mendukung suasana di dalam ruang, tidak terlihat ganjil dan kaku.



Gambar 12. Perspektif ruang restoran dan bar.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Area restoran dan bar ditujukan bagi pengunjung untuk bersantai dan berkumpul sehingga ruangan ini didesain memiliki bukaan yang besar untuk menimbulkan rasa sejuk dan nyaman. Ruangan ini juga memiliki ruang terbuka yang menghadap pada *view* alam sawah. Ruangan restoran dengan ruang terbuka dihubungkan dengan jembatan pendek yang dikelilingi kolam dan tanaman menggantung. Pengaplikasian jalan tersebut ditujukan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dalam menjelajahi ruang dengan suasana yang santai. Aksesoris dinding pada ruang ini berupa batu alam Palimanan, batu ini berwarna kekuningan dengan serat-serat yang khas. Batuan ini tersusun abstrak agar tidak *monoton* dan membosankan juga memberi kesan yang cerah dan hangat.



Gambar 13. Perspektif ruang *retail*.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Desain interior *retail* sebagai ruang dengan tujuan komersil didesain agar terfokus pada objek pajang sehingga menimbulkan perasaan tertarik pada pengunjung. Ruangan ini memanfaatkan pencahayaan dekoratif (*accent lighting*) berupa lampu gantung untuk menimbulkan suasana hangat dan kesan pada *display* utama. Dinding pada bagian belakang kasar mengaplikasikan ukiran kayu solid dengan motif Patra Kuta Mesir untuk meningkatkan kesan budaya dengan ornamen yang sederhana dan dapat dipadukan dengan gaya interior yang mengikuti tren, warna finishing biru membangun suasana yang menyejukkan dalam interior.



Gambar 14. Kanan perspektif *lounge area*, kiri perspektif *outdoor*.  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2021)

Area yang menjadi pusat dari sirkulasi pola *radial* (*lounge area* dan *outdoor area*) adalah area terbuka. Area terbuka ini didesain sebagai penunjang utilitas dalam ruangan, selain itu memberikan citra yang leluasa dan rasa nyaman melalui keselarasan antara unsur air pada kolam dan tumbuhan. Elemen pada area terbuka tersebut dapat menciptakan suasana yang segar, menarik, dan semangat. Gerakan tanaman yang tertiuip angin, gerakan awan membentuk bayangan dan air dapat menstimulasi ingatan pengunjung terhadap lingkungan alam (Kalonica dkk., 2006). Suara lembut dari unsur air juga dapat membawa pengunjung pada ketenangan fikiran. Kedua area dilengkapi dengan fasilitas tempat duduk pengunjung, sehingga cocok sebagai tempat untuk bersantai.

## SIMPULAN

Desain interior objek wisata *edutourism* minuman fermentasi dan destilasi khas Bali memfasilitasi kegiatan edukasi dengan adanya ruang pajang dan area baca, ruang produksi minuman fermentasi dan destilasi khas Bali, dan kelas *bartending*. Selain itu desain interior ini juga menunjang kegiatan pemasaran produk minuman fermentasi dan destilasi khas Bali yang dapat diakses oleh publik seperti restoran dan bar serta *retail* oleh-oleh.

Konsep yang diaplikasikan pada desain interior ini adalah *Saraka Mukti* yang dapat diartikan sebagai kebangkitan bagi kegiatan pemasaran dan budaya konsumsi minuman keras. Konsep ini diwujudkan ke dalam interior dalam wujud sirkulasi dengan dua pola *radial* untuk memberikan kebebasan pada pengunjung, karakteristik garis yang mengalir pada dinding dan pola lantai. Bentuk yang abstrak dan membulat, pengaplikasian aksent warna biru pada berbagai fasilitas dan dinding untuk merangsang ketenangan, material kayu dan *concrete* untuk menonjolkan kesan alami, interior dengan sirkulasi utilitas yang maksimal dengan penggunaan dinding kaca dan bukaan ruang yang besar untuk mengurangi batasan pada ruang sehingga memberikan keleluasaan dan kebebasan. Selain itu unsur interior dan eksterior pada desain ini sangat erat kaitannya, sehingga konsep juga diaplikasikan pada eksterior berupa area hijau dan unsur kolam yang berperan penting dalam meningkatkan citra dan suasana yang jernih, segar dan rileks. Objek wisata ini memanfaatkan potensi lingkungan berupa alam sawah yang berada di sekitarnya, dengan membuat ruang terbuka yang memadukan lingkungan sekitar dengan interior. Upaya ini dilakukan untuk mendukung karakteristik ruangan dengan kesan relaksasi dan kerianan sehingga dapat menambah daya tarik objek wisata dan pengunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmadi, T. (2016). *Kajian Metode Pendekatan Desain Interior*. 3(2), 6.
- Chressetianto, A. (2013). Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya. *Jurnal Intra Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra*, 1(1), 4.
- Glashoff, L. K. (2016). *Sanskrit Dictionary for Spoken Sanskrit*. <https://www.learnsanskrit.cc/>
- Gubernur Bali. (2020). *Peraturan Gubernur Bali No 1 Tahun 2020 tentang Tata Kelola Minuman Fermentasi dan/atau Destilasi Khas Bali*.
- Hidayat, A., Anggraini, A., Hardiyanti, P., & Dewi, Y. (2013). Kajian Penerapan Material Ekspos pada Rumah Tinggal Ditinjau dari Segi Estetika. *Jurnal Reka Karsa Institut Teknologi Nasional*, 3(1), 8.
- Higgins, I. (2015). *Spatial Strategies for Interior Design*. Laurence King Publishing.
- Jones, J. C. (1971). The State of the Art in Design Methods. *DMG-DRS Journal*, 7(2).
- Kalonica, K., Kusumarini, Y., & Rakhmawati, A. (2006). Identifikasi Penerapan Biophilic Design pada Interior Fasilitas Pendidikan Tinggi. *Dimensi Interior Universitas Kristen Petra*, 17(1), 3–5.
- Nugroho, A., Suryono, A. N., Ahmad, A. P. S., Djajasasmita, A., Sarumpaed, D. C., Rizal, E. S., Wibowo, H. B., Ariesta, I., Ardian, N. F., Djojowijoto, Q. D., Kuntjoro, R. A. D. R., Hariadi, R. M. R., Idrastudianto, R., Wulandari, S., & Pasaribu, Y. M. (2019). *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Badan Ekonomi Kreatif.
- Permatasari, R. C., & Nugraha, N. E. (2020). Permatasari, Rr. Chandrarezky., Nugraha, Nuarista Edi. . Peranan Elemen Desain Interior dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara. Dewa Ruci: *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Surakarta*, 15(2), 63.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Sumarno, & Mumfangati, T. (2016). *Kajian Serat Tata Cara*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wardah, F. R. (2013). Pengaruh Ekspektansi pada Minuman Beralkohol terhadap Konsumsi Minuman Beralkohol. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental Universitas Airlangga*, 2(2).
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi dan Tesis*. Andi.
- Wirastini, K. A. (2015). Pengolahan Buah Aren dan Dampak Terhadap Sosial Ekonomi Petani Aren. *Jurnal Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 3–8.
- Yusarini, N. L. A., & Puspawati, N. N. (2013). *Kajian Nilai Gizi Minuman Tradisional Bali [Laporan Akhir Penelitian Donsen Muda]*. Universitas Udayana.