

Abstrak

Kekayaan alam yang terdapat di Indonesia sudah lama menjadi potensi yang terus dimaksimalkan penggunaannya oleh negara. Dari beragam sumber daya alam yang tersedia di Indonesia, beberapa di antaranya menjadi produk unggulan negara dan komoditas tersebut tak jarang menjadi rebutan bagi negara-negara lain, salah satunya adalah rempah-rempah. Rempah-rempah merupakan salah satu dari sekian banyak kekayaan alam yang memiliki peranan cukup penting dalam sejarah dunia, baik bagi bangsa Indonesia bahkan sampai ekspedisi samudera bangsa Eropa. Kejayaan rempah-rempah ini tak berhenti di masa lalu saja, namun masih menjadi salah satu komoditas ekspor utama Indonesia di perdagangan global hingga kini. Sayangnya, identitas rempah-rempah yang bernilai tinggi di mata asing berbanding terbalik dengan pengetahuan generasi muda kita terhadap nilainya. Dorongan untuk mempelajari sesuatu yang bermula dari sejarah merupakan suatu tantangan tersendiri bagi khalayak umum di zaman modern yang serba instan ini. Karena itu, dibutuhkan wadah edukasi berbasis wisata yang memberikan pengalaman menarik bagi pengunjungnya untuk memahami kembali nilai dari rempah-rempah bagi Indonesia.

Rumah Rempah merupakan sebuah kawasan wisata edukasi yang berlokasi di dalam kawasan wisata yang dekat dengan pusat kota dan masih memiliki kondisi iklim sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan optimal tanaman rempah, yaitu di Pakem, Yogyakarta. Pendekatan *landscape as architecture* menjadi metode desain yang digunakan dengan tujuan mendapatkan konsep perancangan yang kontekstual serta menciptakan lingkungan alami dan buatan yang padu di dalam maupun sekitar tapak.

Masalah perancangan yang terdapat di Rumah Rempah adalah (1) bagaimana menciptakan alur, sirkulasi, dan organisasi ruang yang menarik bagi pengguna bangunan dan (2) bagaimana mengondisikan keperluan hidup berbagai jenis tanaman rempah dalam satu bangunan.

Dari permasalahan dan analisis dalam pendekatan konsep, didapatkan konsep perancangan Rumah Rempah sebagai media pembelajaran tanaman rempah, wadah konservasi ex-situ, generator destinasi wisata di sekitarnya, pemicu ekologi baru, dan metode pembelajaran *experiential learning*.

Kata kunci: Rempah-rempah, wisata edukasi, *landscape as architecture*, *experiential learning*

Abstract

The natural wealth of Indonesia has long been a potential that the state continues to maximize its use. From the various natural resources that available in Indonesia, some of which are superior products of the country and these commodities are often contested by other countries, one of which is spices. Spices are one of the many natural resources that have an important role in the world history, both for the Indonesian nation and even the European ocean expeditions. The glory of the spices do not stop only in the past, but until now it is still become one of Indonesia's main export commodities in global trade. Unfortunately, the identity of high value spices is inversely proportional between the eyes of foreigners and our young generation's knowledge of its value. The encouragement to learn something that starts from a history is a distinctive challenge for the general public in this modern era that is completely instant. Therefore, a vessel of tourism-based education is needed that provides an interesting experience for visitors to re-understand the value of spices for Indonesia.

"Rumah Rempah" (spice house) is an educational tourist destination located in a tourism area that is close to the city center that still has a climatic conditions in accordance with the optimal growth needs of the spice plants, namely in Pakem, Yogyakarta. The landscape as architecture approach will be a design method that is used with the aim of getting contextual design concepts and creating a unified natural and artificial environment in and around the site.

The design problems found in Rumah Rempah are (1) how to create a flow, circulation, and organization of space that is attractive to the building users and (2) how to condition the living needs of various types of spice plants in a building.

From the concept approach, problems found and analysis, it can be obtained that the design concept of Rumah Rempah are as a media for learning the importance of Indonesian spices, the vessel of ex-situ conservation, generators of nearby tourist destinations, triggers for the new ecology, and experiential learning methods.

Keywords: Spices, educational tourism, landscape as architecture, experiential learning