

IMPLEMENTASI ARSITEKTUR NARATIF PADA RUMAH ATSIRI INDONESIA SEBAGAI OBJEK WISATA EDUKASI

Berlianawati¹, Sri Suryani Yuprapti Winasih²

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur, Jalan
Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur

23051010015@student.upnjatim.ac.id ¹

ABSTRAK

Fenomena wisata edukatif menjadi tujuan wisata keluarga karena adanya integrasi antara pendidikan dan pariwisata. Namun, wisata edukasi cenderung terbatas pada pengolahan visual kawasan dan fasilitas permainan, sehingga lebih terfokuskan hanya sebagai sarana hiburan. Pendekatan arsitektur naratif dapat membentuk ruang yang tidak terbatas hanya pada olah visual saja, tetapi juga menciptakan pengalaman panca indra yang bermakna. Rumah Atsiri Indonesia membawa pengunjung mengenal bagaimana minyak atsiri dapat dihasilkan yang dikemas dalam proses yang runtut dan menarik serta perjalanan untuk mengenal sejarah minyak atsiri secara interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan arsitektur naratif untuk mendukung proses edukasi mengenai minyak atsiri bagi pengunjung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang didapat melalui observasi langsung, analisis elemen-elemen naratif pada ruang aktivitas pengunjung, dan studi literatur mengenai arsitektur naratif. Arsitektur naratif yang didukung oleh pengalaman pengguna serta proses interaksi langsung diharapkan dapat lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran pada wisata edukasi.

Kata Kunci: Arsitektur Naratif; Experiential Learning; Edukasi Interaktif; Pembelajaran Multisensori; Wisata Edukasi

ABSTRACT

The phenomenon of educational tourism has become a popular family travel destination due to the integration of education and tourism. However, educational tourism is often limited to the visual treatment of the area and play facility, making it more focused as a form of entertainment. A narrative architecture approach can shape spaces that are not limited to visual composition alone, but also create meaningful multisensory experiences. Rumah Atsiri Indonesia introduces visitors to the process of producing essential oils through a structured and engaging journey, while also providing an interactive experience in understanding the history of essential oils. This study aims to examine the implementation of narrative architecture in supporting the educational process about essential oils for visitors. The research uses a qualitative method with a descriptive approach obtained through direct observation, analysis of narrative elements within visitor activity spaces, and literature studies on narrative architecture. Narrative architecture, supported by user experience and direct interaction processes, is expected to optimize the learning process in educational tourism.

Keywords: Narrative Architecture; Experiential Learning; Interactive Education; Multisensory Learning; Educational Tourism

PENDAHULUAN

Objek wisata memiliki berbagai macam jenis mulai dari bersifat murni sebagai hiburan hingga dengan tujuan edukatif. Definisi pariwisata menurut *World Tourism Organization* adalah perjalanan yang ditempuh oleh turis di luar lingkungannya dalam kurun waktu kurang dari satu tahun berturut-turut untuk tujuan rekreasi, bisnis, ataupun tujuan lainnya. Rodger (dalam Wirya, 2024:255) mendefinisikan pariwisata sebagai kegiatan yang dapat dilakukan secara

berkelompok ke suatu lokasi tertentu dimana tujuan utamanya adalah memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui tempat yang dikunjungi. Sehingga konsep wisata edukatif merupakan penggabungan antara pariwisata dan edukasi yang dikemas menjadi satu untuk mendapatkan pengalaman rekreatif dan edukatif. Penyampaian pengalaman edukasi dikemas melalui media interaktif dengan tujuan informasi dapat disampaikan dengan lebih menarik agar pengunjung mendapatkan kesan yang

mendalam pada suatu informasi yang disampaikan. Teori *experiential learning* (Kolb, 1984) yang menekankan bahwa pembelajaran dapat terjadi bila adanya pengalaman langsung, refleksi, berpikir, dan interaksi. Salah satu cara mengemas suatu wisata edukasi adalah dengan adanya pendekatan Arsitektur Naratif. Arsitektur naratif tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu membentuk pengalaman emosional dan kognitif pengunjung.

Wisata edukasi menjadi alternatif bagi anggota keluarga untuk berwisata sekaligus belajar mengenai tema yang diusung oleh suatu tempat wisata edukasi. Ketertarikan akan wisata edukasi tersebut karena adanya keinginan untuk memperoleh pengalaman yang berisi informasi baru yang dikemas secara interaktif dan dapat menimbulkan rasa kagum terhadap hal yang dipelajari, menjadikannya sebagai suatu hiburan bagi pengunjung.

Beragamnya jenis wisata edukasi membuat penikmat pariwisata memilah destinasi yang mereka tuju dan jenis edukasi seperti apa yang mereka minati. Cara mereka menikmati wisata edukasi juga bergantung pada bagaimana alur wisata tersebut ditampilkan kepada pengunjung. Wisata edukasi yang hanya menonjolkan peran hiburan sering kali tidak berkesan secara pendidikan bagi para pengunjung.

Rumah Atsiri Indonesia mengangkat tema tanaman atsiri sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman ruang. Tanaman atsiri sendiri merupakan tanaman penghasil minyak atsiri dengan proses penyulingan ekstrak tanaman. Konsep Rumah Atsiri Indonesia dikemas sebagai *Aromatic Wellness Education* yang berisi berbagai macam ruang dan fasilitas seperti museum, tempat pengolahan minyak atsiri, *aromatic garden*, *workshop space*, hingga *glamping*. Melalui bangunan Rumah Atsiri Indonesia yang dulunya Pabrik Citronella yang merupakan fasilitas penyulingan minyak atsiri terbesar se-Asia Tenggara dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran sejarah Rumah Atsiri Indonesia serta minyak atsiri itu sendiri.

Oleh karena itu, pemanfaatan sejarah pada Rumah Atsiri Indonesia dipersembahkan kepada pengunjung sebagai suatu narasi pembelajaran pada tata ruang di Rumah Atsiri Indonesia untuk meningkatkan minat pengunjung terhadap pengetahuan mengenai tanaman minyak atsiri. Wisata Edukasi pada Rumah Atsiri Indonesia dikemas secara menarik melalui media-media interaktif digital maupun konvensional mengikuti

alur naratifnya. Pendekatan naratif membantu pengunjung untuk memiliki pengalaman yang runtut sehingga mereka dapat mencerna informasi edukatif dari berbagai pengalaman di Rumah Atsiri Indonesia melalui elemen-elemen naratif pada pengalaman ruang di sana.

(Coates, 2012) dalam bukunya yang berjudul *Narrative Architecture* menganalogikan arsitektur naratif sebagai sebuah buku. Jika buku menyampaikan cerita melalui narasi di dalamnya, maka arsitektur dapat menyampaikan suatu cerita melalui pengalaman ruang oleh penggunanya yang tidak hanya melihat bangunan tetapi juga merasakan emosi ketika bergerak di dalam suatu ruang tersebut. Nigel Coates juga menjelaskan bahwa arsitektur naratif memberikan pengalaman bagi pengguna tidak hanya sekedar melalui gaya visual bangunan itu saja. Selain melalui pengalaman ruang, Arsitektur naratif dapat dirasakan melalui pengalaman multisensori yang dihadirkan. (Zumthor, 2006) Pada buku *Atmospheres* menyatakan bahwa suasana ruang dapat terbentuk dari material ruang, suara, dan aroma. Penelitian ini akan berfokus bagaimana pengalaman pengguna merasakan suasana ruang pada arsitektur naratif untuk mendukung proses edukasi di Rumah Atsiri Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis bagaimana arsitektur naratif dapat memengaruhi pengalaman pengguna melalui suasana ruang dan pengalaman interaktif yang didapat sebagai sarana edukasi di Rumah Atsiri Indonesia. Berfokus pada tata ruang, sirkulasi, material, dan elemen-elemen multisensori untuk mendukung proses edukasi dan rekreasi bagi pengguna.

KAJIAN PUSTAKA

Rumah Atsiri Indonesia adalah kawasan wisata edukasi aromatik yang berfokus pada *aromatic wellness destination* dengan fasilitas beragam seperti kebun aromatik, hingga museum dengan konsep interaktif di Tawangmangu, Indonesia. Rumah Atsiri Indonesia merupakan wisata edukasi yang berfokus pada *aromatic wellness destination* yang mengenalkan tanaman dan olahan minyak atsiri serta wisata dengan pengalaman gaya hidup sehat dengan olahan tanaman atsiri. Rumah Atsiri Indonesia sendiri beroperasi pada tahun 2018 yang dimana sebelumnya merupakan pabrik penyulingan *citronella*

(serai wangi) pada tahun 1963 yang terbengkalai. Pabrik *citronella* ini merupakan kerjasama dari PNPR (BUMN) Kimia Yasa Indonesia dengan Techno Export Bulgaria, sehingga bangunan dari pabrik *citronella* ini juga merupakan hasil kolaborasi arsitektur dan material yang berasal dari Bulgaria. Pada tahun 1986 pabrik ini diambil alih oleh PT. Intan Purnama Sejati. Di tahun 2015 Pabrik *citronella* mulai diambil alih oleh PT Rumah Atsiri Indonesia dan dioperasikan tahun 2018 hingga sekarang.

Pengertian Wisata Edukasi

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Pengertian pendidikan (edukasi) berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sehingga wisata edukasi dapat didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan menuju suatu tempat tertentu oleh seseorang atau kelompok dalam jangka waktu sementara dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan berupa pembelajaran yang diproses secara rekreatif.

Pengertian Arsitektur Naratif

Naratif berasal dari bahasa latin yaitu *genarus* yang berarti mengetahui, yang kemudian menjadi dasar kata *naratio* yang berarti cerita. Narasi tersebut diperoleh melalui pengalaman hidup yang menyiratkan pengetahuan di dalamnya (Tissink, 2016). Arsitektur naratif merupakan suatu pendekatan yang menjadikan arsitektur sebagai media untuk bercerita dan menghadirkan pengalaman spasial yang bermakna (Lestari & Tantarto, 2025). Dalam bukunya berjudul '*Narrative Driven Design: Roles of Narratives for Designing the Built Environment*' Tissink juga menjelaskan mengenai 3 peran naratif pada arsitektur.

1. *Linking* (menghubungkan)

Hubungan antara lingkungan yang membentuk suatu identitas melalui narasi, cerita, atau pun peristiwa di sekitar kita.

2. *Structuring* (kerangka)

Naratif sebagai kerangka untuk menghubungkan bagian-bagian yang terpisah menjadi satu kesatuan narasi yang utuh. Arsitek mampu menentukan tatanan ruangan bisa menyatukan bagian-bagian yang terpisah pada narasinya.

3. *Framming* (Pembingkai)

Pembingkai melibatkan peran pengamat dalam kemampuannya mempresepsikan narasi yang ingin disampaikan arsitek.

Kebutuhan arsitektur naratif menciptakan suatu kerangka kerja yang didasari oleh pengalaman pengunjung melalui elemen-elemen simbolik, sehingga menghadirkan suatu identitas yang berasal dari karakter lokal dan menitik beratkan suatu sejarah (Maria et al., 2024). Dimulai dari suatu pengalaman runtut dari awal hingga akhir, arsitektur naratif melalui pengalaman ruang dan kebutuhan penggunaannya melalui proses interaksi antara pengguna dengan lingkungan (Sintania et al., 2022).

Pengertian Multisensori

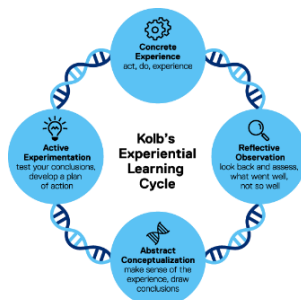
Sensorik berproses secara neurologis pada otak manusia yang menerima, menafsirkan, dan merespon informasi sehingga dapat diproses oleh indera manusia (Yi & Matin, 2025). Multisensori merupakan keterlibatan lebih dari satu indera manusia yang memproses suatu tujuan menerima informasi dari lingkungan sekitar (Wartini & Sutisna, 2018).

Arsitektur multisensori dapat membentuk lingkungan yang tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman yang interaktif dan memberikan pemahaman bagi pengguna. Perancangan ruang yang melibatkan berbagai aspek indrawi manusia dapat meningkatkan partisipasi pengguna, menciptakan rasa nyaman, serta memperkuat proses pemaknaan terhadap lingkungan yang mereka alami (Maulida, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metodologi ini digunakan untuk memahami pengalaman dan persepsi

pengunjung terhadap pendekatan arsitektur naratif pada Rumah Atsiri Indonesia dalam mendukung proses wisata edukatif. Pelaksanaan penelitian melalui kegiatan observasi langsung untuk menganalisis tata ruang, sirkulasi, serta elemen-elemen multisensori dan naratif di Rumah Atsiri Indonesia. Selanjutnya dilakukan studi literatur mengenai arsitektur naratif dan penerapan teori *experiential learning* oleh David Kolb yang mendukung proses penelitian. Metode *experiential learning* adalah suatu proses dimana seseorang mempelajari suatu hal melalui pengalaman secara langsung sehingga memengaruhi pengetahuan dan keterampilan (Winja, 2024). Untuk hasil penelitian yang lebih mendalam, informasi juga didapatkan melalui kanal resmi Rumah Atsiri Indonesia, seperti *website* resmi dan media sosial untuk mengetahui informasi lebih lanjut dan bagaimana perkembangan wisata Rumah Atsiri Indonesia serta ulasan para pengunjung mengenai Rumah Atsiri Indonesia dalam satu tahun terakhir.



Gambar 1. Teori Experiential Learning David Kolb
(Sumber: Toronto Metropolitan University)

HASIL DAN ANALISIS



Gambar 2. Rumah Atsiri Indonesia
(Sumber: Facebook @rumahatsiri, 2021)

Lokasi Rumah Atsiri berada di Jalan Raya Solo-Tawangmangu KM 38,5, Desa Plumbon, Kecamatan Tawangmangu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Rumah Atsiri Indonesia memiliki 3 gedung yaitu gedung A (gedung utama), gedung B (gedung R&D), serta gedung C (Museum Rumah Atsiri Indonesia). Fasilitas wisata yang ditawarkan oleh Rumah

Atsiri Indonesia memiliki jenis yang beragam. Terdapat *The Gardens (Aromatic Garden, green house, dan marigold plaza)*, museum, Rumah Atsiri *Workshop*, restoran, *merchandise shop*, *well-club*, hingga *glamping* dengan berbagai macam aktivitas yang ditawarkan. Pada penelitian ini akan berfokus pada area gedung utama, *marigold plaza*, dan museum sebagai objek penelitian.



Gambar 3. Site Rumah Atsiri Indonesia
(Sumber: Facebook @rumahatsiri, 2026)

Melalui area parkir, pengunjung telah disambut oleh tanaman atsiri seperti lavender dan fasad dari bangunan Rumah Atsiri Indonesia. Hal ini menandakan bahwa identitas dan nilai sejarah pada Rumah Atsiri Indonesia sudah diperlihatkan ketika pengunjung pertama kali menapakkan kaki di kawasan Rumah Atsiri Indonesia. Untuk memperkuat narasi sejarah pada kawasan Rumah Atsiri Indonesia, terdapat detail-detail berupa pola berulang di area parkir yaitu pola pada paving blok. Melalui luar bangunan juga terlihat roster asli dari bangunan lama tahun 1963 yang memiliki pola cekung bersudut lancip yang senada dengan paving bloknya.



Gambar 4. Paving block Rumah Atsiri Indonesia
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)



Gambar 5. Roster Rumah Atsiri Indonesia
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Antara bangunan baru dengan bangunan lama memiliki perbedaan material yang kontras untuk menonjolkan kehadiran dari material lama sehingga tidak menutupi memori sejarahnya. Akan tetapi keduanya tetap bersanding secara harmonis menjadi satu kesatuan. Keharmonisan juga tercipta melalui pemilihan warna material bangunan yang didominasi oleh warna putih yang juga dekat kaitannya dengan elemen cahaya. Elemen cahaya sendiri ditonjolkan bersamaan dengan material roster pada fasad bangunan di Rumah Atsiri Indonesia. Cahaya alami matahari menjadi salah satu sumber pencahayaan utama pada Rumah Atsiri Indonesia. Permainan cahaya pada celah-celah roster Rumah Atsiri Indonesia memberikan pengalaman menyenangkan bagi para pengunjung untuk meromantisasi perjalanan mereka dalam mencari tahu mengenai tanaman atsiri dan melakukan refleksi diri pada wisata *aromatic wellness*.



Gambar 6. Pencahayaan pada roster Rumah Atsiri Indonesia
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

PT Rumah Atsiri Indonesia bersama dengan TimTiga yang merupakan studio arsitektur yang didirikan oleh Arsitek Paulus Mintarga melakukan transformasi pada bangunan bekas pabrik *citronella* yang sudah berusia 50 tahun menjadi bangunan dengan identitas baru tanpa menghilangkan esensi dari keaslian arsitekturnya. TimTiga mempertahankan struktur asli bangunan dan detail-detail arsitektural seperti roster yang memiliki bentuk khas yang akhirnya menjadi dasar dari pola berulang pada detail-detail arsitektur dan desain lain di Rumah Atsiri Indonesia seperti pola perkerasan, pola pada

marigold plaza, elemen perkuatan baja, rambu petunjuk arah, hingga desain meja dan kursi restoran. Pola ini juga menjadi sumber inspirasi pada desain logo Rumah Atsiri Indonesia. Adanya repetisi pola pada elemen-elemen arsitektur di Rumah Atsiri Indonesia membuat pengunjung bergerak bersama dengan pola-pola tersebut, memandu pengunjung untuk mengikuti alur yang ingin dinarasikan oleh Rumah Atsiri Indonesia.

Melalui ulasan pengunjung Rumah Atsiri Indonesia satu tahun terakhir pada *Google Review*, pengunjung ditakjubkan oleh metamorfosis bangunan Rumah Atsiri Indonesia. Kesan heritage tetap dipertahankan. Meski memiliki bangunan baru dengan gaya yang lebih modern, tidak menutup detail khas pada arsitekturnya. Desain lanskapnya juga berperan untuk menyatukan 2 gaya bangunan dengan era yang berbeda.



Gambar 7. Arsip bangunan Rumah Atsiri Indonesia 2016

(Sumber: Facebook @rumahatsiri, 2026)

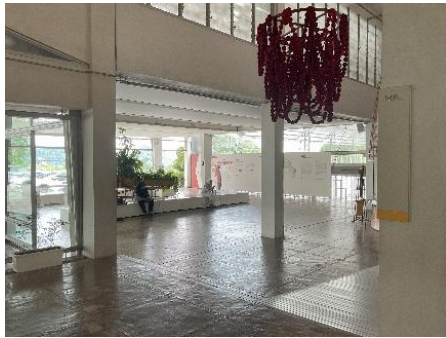
Setelah area parkir, pengunjung diarahkan menuju lobi Rumah Atsiri Indonesia. Dari arah area parkir timur maupun selatan, akses menuju lobi dilalui dengan ramp yang ramah difabel. Desain sudut lancip khas Rumah Atsiri Indonesia tetap ditampilkan pada pagar besi pada ramp dari arah area parkir timur.



Gambar 8. Ramp menuju lobi dari arah timur
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Di depan area tunggu terdapat meja resepsionis dan seni instalasi yang digantung

sebelum pintu masuk destinasi utama. Pengunjung diarahkan untuk menuju ke lorong kanan dari arah kedatangan.



Gambar 9. Area lobi Rumah Atsiri Indonesia
(Sumber: Dokumen pribadi, 2026)

Pengunjung dapat menuju destinasi utama yaitu *marigold plaza*. Sebelum itu, pengunjung akan melewati anak tangga yang membawa pengunjung turun dua level ke bawah untuk menuju *marigold plaza*. Pengunjung akan menemukan lagi detail pola berulang pada tangga yang selaras dengan detail pada elemen arsitektural lain. Pencahayaan pada tangga sedikit lebih remang-remang karena lorong tangga tidak banyak menerima cahaya matahari dari luar. Akan tetapi, adanya detail pada tangga yang seolah-olah seperti lorong yang memperjelas kemana pengunjung akan pergi.

Ketika pengunjung selesai menuruni tangga hingga ujung, pengunjung akan ditampilkan hamparan luas dari *marigold plaza* yang dimana memiliki pencahayaan yang kontras dengan lorong tangga sebelumnya. Pengaturan alur pengunjung tersebut akan menyambut pengunjung dengan hamparan luas dari bunga *marigold*.



Gambar 10. Tangga menuju plaza marigold
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Marigold plaza merupakan hamparan luas dari taman bunga marigold yang disusun melalui petak-petak perkerasan. Bila diperhatikan dari atas, perkerasan pada plaza ini memiliki pola yang

serupa dari pola pengulangan khas Rumah Atsiri Indonesia yang membentuk sudut antara bagian perkerasan dan *softscape* berupa rumput. Plaza ini menghubungkan tiap area di sisi luarnya karena posisinya sebagai *center area*. Sisi timur plaza berbatasan langsung dengan bangunan utama yaitu lokasi dimana pengunjung menuruni tangga setelah berada di lobi, sisi selatan berbatasan langsung dengan restoran, sisi barat berbatasan langsung dengan museum dan area glamping, serta sisi utara berbatasan langsung dengan kolam.

Adanya posisi *marigold plaza* sebagai *center area* mempermudah pengunjung menentukan titik temu dari tiap area di sekelilingnya. Pengunjung memanfaatkan *marigold plaza* sebagai lokasi berswafoto karena layout penanaman bunga marigold memiliki irama antara marigold kuning dan oranye, ditambah terdapat instalasi cermin yang mengelilingi beberapa pohon pinus membuat plaza ini terasa penuh bunga tanpa *zonk spot*. Peran pohon pinus sangat penting pada plaza ini. *Marigold plaza* dikelilingi oleh bangunan-bangunan lama yang berkonsep industrial sehingga ada bagian pada bangunan yang kurang terselesaikan. Oleh karena itu, fungsi pohon pinus selain sebagai peneduh area plaza, juga membaurkan antara elemen alam yaitu bunga marigold dengan elemen buatan yaitu bangunan pada Rumah Atsiri Indonesia yang tetap memperlihatkan detail bangunannya tanpa menutupnya secara masif.



Gambar 11. Marigold plaza
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Marigold plaza memiliki peran untuk menarik minat pengunjung untuk mengetahui

lebih lanjut mengenai tanaman atsiri. Antusiasme pengunjung terhadap kehadiran hamparan bunga marigold memancing rasa ingin tahu pengunjung mengenai keindahan tanaman atsiri selain bunga marigold.

Tidak hanya menghadirkan hamparan bunga marigold, di tiap sudut area akan diberi papan informasi mengenai apa saja yang sedang dihadirkan, mulai informasi mengenai tanaman atsiri yang dipertunjukkan secara umum, hingga sejarah suatu bangunan yang berdiri di dalam area Rumah Atsiri Indonesia. Detail kecil seperti itu sangat bermanfaat mengingat peran plaza di sini sebagai area berkumpul dan menikmati tiap sisi plaza. Pengunjung yang berkeliling di area plaza mendapatkan *insight* mengenai titik yang dihampiri melalui papan informasi. Papan informasi berwarna biru agar kontras dan mudah ditemukan di sekeliling area yang didominasi warna alam seperti hijau, kuning, coklat, dan putih. Ukuran kecil pada papan informasi didesain supaya tidak mengganggu ruang *marigold plaza* yang fokus utamanya sebagai tempat berswafoto.



Gambar 12. Papan informasi
(Sumber: dokumen pribadi)

Pengunjung yang telah menikmati keindahan bunga marigold dapat mengikuti tour museum Rumah Atsiri Indonesia. *Tour* museum dilakukan secara bergantian sesuai kloter yang telah dijadwalkan berdasarkan waktu tour untuk membatasi jumlah pengunjung tiap kloter karena dalam *tour* museum ini akan didampingi oleh *tourguide*. Sebelum memasuki museum, pengunjung akan menemukan seni instalasi *aromatic botanical* di depan bangunan museum. Adanya seni instalasi tersebut untuk menarik minat pengunjung pada program *tour* museum dan menjadi pengingat bagi pengunjung bahwa aroma dari tanaman atsiri bisa ditemui dari berbagai sudut, dengan begitu pengunjung akan ditarik masuk ke dalam museum untuk menemukan

sudut-sudut lain dari aroma yang akan mereka pelajari selanjutnya.



Gambar 13. Aromatic botanical installation
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Instalasi tersebut memiliki permainan cahaya dengan menggunakan lapisan holografik yang menciptakan refleksi warna-warni, disertai pula benang-benang dengan warna serupa yang ditarik secara horizontal mempertegas warna yang ditampilkan.

Ketika pengunjung memulai *tour* museum Rumah Atsiri pada tahap pertama, *tourguide* akan berhenti untuk menjelaskan area awal bangunan museum dan aturan yang berlaku selama *tour*. Area pertama yang dihadirkan dalam museum yaitu area *Kokedama* yang berupa seni menanam berasal dari Jepang. Strategi Rumah Atsiri untuk menumbuhkan minat dan rasa penasaran pengunjung diawali dengan seni instalasi yang dihadirkan pada luar dan dalam bangunan museum. Pengunjung tidak disuguhkan langsung oleh informasi yang lebih berbobot, tetapi diberi kesempatan untuk berkenalan dengan tanaman atsiri melalui interaksi ringan dan sederhana seperti melihat suatu karya seni. Di tiap sesi ruangan yang berbeda terdapat informasi mengenai hal yang dihadirkan pada suatu ruang berupa stiker di dinding atau kaca dengan narasi berbahasa Indonesia dan Inggris.



Gambar 14. Seni Instalasi Kokedama
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Selesai berkenalan dengan seni instalasi *Kokedama*, pengunjung dibawa ke area selanjutnya yaitu bola aroma. Pada ruangan ini pengunjung disuguhi oleh bola-bola kaca yang menyimpan dan melepaskan aroma khas pada minyak atsiri yang beragam.

Pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan mengandalkan indra penciuman dengan mendekat ke bola-bola aroma. Meski ada beragam aroma minyak atsiri dalam satu ruangan, aroma antar minyak atsiri tidak mengganggu fokus pengunjung yang ingin mengetahui satu persatu aroma yang berbeda. Penyimpanan aroma minyak atsiri menggunakan media *water beads* untuk mempertahankan aroma saat minyak atsiri di simpan dalam wadah kaca. Ada 2 tipe bola aroma, yaitu bola aroma yang digantung dan bola aroma yang diposisikan lebih rendah. Adanya posisi bola aroma setinggi pelukan anak-anak tersebut mempermudah jangkauan anak-anak yang ingin berinteraksi langsung dengan aroma minyak atsiri tanpa merubah posisi mereka ataupun bola aroma. Hal tersebut menandakan bahwa museum Rumah Atsiri Indonesia dapat dinikmati oleh semua khalayak umur yang ingin mempelajari hal baru mulai dari anak-anak hingga dewasa.

Peletakan bola aroma juga mempermudah sirkulasi pengunjung karena memungkinkan pengunjung untuk memutar bola aroma tanpa menghalangi yang lain. Pencahayaan pada ruangan ini memanfaatkan cahaya alami pada roster. Efek *backlight* yang dihasilkan roster tidak mengganggu fokus pengunjung karena persebaran cahaya yang merata.



Gambar 15. Bola aroma
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Puas dengan membangun minat pengunjung melalui seni instalasi dan pengenalan dengan beragam aroma minyak atsiri, pengunjung mulai dibawa ke alur yang lebih runtut.

Bangunan Museum Rumah Atsiri merupakan gedung C yaitu bangunan lama yang dulunya difungsikan sebagai tempat penyulingan minyak atsiri saat pabrik citronella masih beroperasi. Pengunjung diajak untuk masuk lebih dalam lagi melewati ramp lantai kayu. Pengunjung dihadapkan langsung oleh boiler room asli dari pabrik citronella tahun 1963. Material asli susunan bata dari tungku pembakaran dipertahankan yang merupakan batu bata yang dibawa dari Belgia. Sebelum menampakkan bagian depan boiler room, ada media interaktif berupa papan putar yang berisi infografis mengenai fakta unik tanaman atsiri.



Gambar 16. Boiler room pabrik citronella
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Suasana saat pabrik citronella dulunya beroperasi ditampilkan pada *boiler room* yang masih dipertahankan. Pengunjung dapat merasakan perjalanan waktu ketika menjelajahi area *boiler room*. Sorot cahaya dari *sky light* menambah suasana hidup dan memperkuat narasi bahwa pernah ada aktivitas

di ruang tersebut. Terdapat pintasan lantai kayu yang memperbolehkan pengunjung untuk memasuki ruangan dan merasakan langsung bagaimana suasana bila seseorang bekerja di area ruang *boiller room*. Di dalamnya juga dipamerkan potongan batu bata asli dari belgia yang masih memiliki nomor bata yang jelas serta informasi lain yang menjelaskan peran boiler room kala itu.

Beralih ke sisi kanan atau tepat di depan ruang *boiler*, ditampilkan sejarah asal-muasal minyak atsiri dari seluruh dunia. Penyajian sejarah akan ditampilkan melalui sekat-sekat yang terbagi dari berbagai negara. Ditampilkan sejarah peradaban minyak atsiri mulai dari era Mesopotamia, Mesir, Cina, India, hingga Arab.

Tiap biliknya didesain dengan desain visual khas dari berbagai negara. Terdapat plat besi pada bilik yang memiliki motif di tiap negaranya, seperti bilik Mesir yang didesain dengan pola-pola relief kuno khas Mesir. Bilik ini didesain mengikuti suasana negara asal untuk membangun suasana yang menjelaskan latar belakang minyak atsiri dari negara asalnya.

Di tiap biliknya pula dihadirkan minyak atsiri berupa balsem yang dapat dihirup atau disentuh *sample*-nya oleh pengunjung untuk mengetahui aroma minyak atsiri apa yang berkembang pada zaman tersebut. Tidak hanya *sample*, tetapi juga ditampilkan replika alat-alat untuk memproses minyak atsiri di zaman dahulu. Untuk memperdalam pengetahuan, juga terdapat infografis berupa animasi dan audio serta papan informasi.



Gambar 17. Bilik sejarah minyak atsiri dunia
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

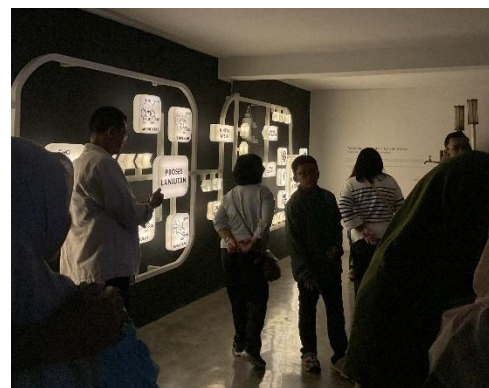
Di sisi samping dari boiler room, terdapat satu ruang yang memperkenalkan minyak lavender. Terdapat *sample* minyak atsiri dengan media *bulb perfume atomizer*. Pada dinding ruang

ditampilkan buku cerita animasi dengan proyektor yang dapat dioperasikan pengunjung dengan sensor gerakan tangan. Sensor tersebut guna membalikkan halaman pada buku cerita digital.



Gambar 18. Ruang proyektor interaktif
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Selesai pada pengenalan asal mula terciptanya minyak atsiri, pengunjung dibawa ke bagian lebih dalam lagi dari bangunan museum Rumah Atsiri Indonesia. Ramp dengan letter S membawa pengunjung menuju ruang dengan suhu yang lebih dingin karena ada di bawah tanah. Ruangan tersebut memiliki suasana lebih intens yang didominasi oleh permainan kontras cahaya dari *led display*. Kunjungan pertama berhenti pada ruangan yang menjelaskan perkembangan teknologi pembuatan minyak atsiri. Ditampilkan juga alat-alat penyulingan lama yang dulu digunakan oleh pabrik citronella. Di sini, pengunjung mempelajari proses produksinya minyak atsiri.



Gambar 19. Ruang bawah tanah museum Rumah Atsiri Indonesia

Sumber: (dokumen pribadi, 2026)

Bila pengunjung terus berjalan, akan melewati lorong yang berisi *Oshibana*.

Instalasi ini berupa seni merangkai bunga kering dari Jepang. Cerita yang divisualisasikan pada seni instalasi ini yaitu bagaimana minyak atsiri Palmarosa berkembang di Indonesia.



Gambar 20. Lorong seni instalasi Oshibanai
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Sebelum *tour* dilanjut, pengunjung diperkenalkan oleh suatu ruang yaitu ruangan interaktif. Pengunjung akan dimanjakan oleh instalasi *visual mapping* dari berbagai jenis tanaman atsiri. Desain visual ini didesain oleh Isha Hening dan diiringi lagu oleh Iga Massardi.

Ruangan ini tidak memecah fokus pengunjung dari informasi-informasi yang disampaikan pada *tour* sebelumnya. Adanya ruang interaktif ini membuat pengunjung *refresh* diri sebelum *tour* dilanjut. Musik yang menenangkan melepas penat pengunjung. Suara dari kerikil yang merupakan alas ruangan juga mengisi ruang. Pengunjung dapat aktif mengabadikan momen pada keindahan desain visual dari tanaman-tanaman atsiri. Fitur interaktif juga tersedia melalui sensor gerak yang mengoperasikan pola pada proyektor sesuai gerak pengunjung.



Gambar 21. Ruang interaktif
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Tour dilanjut dengan menaiki ramp melingkari dalam bangunan menuju level lebih tinggi. Begitu melewati lorong ini, pengunjung

mulai memasuki lorong minyak atsiri dan sejarahnya di Indonesia. Pada awal lorong akan dipertemukan dengan replika Relief Karmawibhanga Candi Borobudur. Relief ini menceritakan bahwa minyak atsiri di Indonesia telah digunakan sejak ribuan tahun lalu melalui bukti peradaban pada relief Candi Borobudur ini. Replika relief Candi Borobudur disorot lampu *spot light* sehingga memperlihatkan tekstur dan kontur dari ukiran relief. Pengunjung dapat membayangkan bagaimana gambaran penggunaan minyak atsiri di Indonesia pada peradaban ribuan tahun lalu melalui visual yang bercerita.



Gambar 22. Relief Karmawibhanga Candi Borobudur
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Perjalanan dilanjut melewati sudut lengkung ramp. Terdapat Instalasi kapal yang menceritakan perjalanan sebaran tanaman atsiri di Seluruh Indonesia. Peta pulau tiga dimensi menunjukkan persebaran komoditas tanaman atsiri di Indonesia dengan indeks berupa benang yang ditarik menuju plafon hingga dinding. Pemanfaatan volume ruang sebagai media edukasi membuat pengunjung memandang ruang dengan jangkauan yang lebih luas, tidak terbatas pada dinding saja. Narasi yang disampaikan menjadi lebih baik karena peletakan objek di bidang terluas dari ruangan, dengan begitu ruangan dikuasai oleh cerita yang disampaikan.



Gambar 23. Peta persebaran komoditas minyak atsiri di Indonesia
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Tetap melalui ramp yang menerus ke atas, pengunjung akan dibawa ke lorong berikutnya. Lorong ini memiliki zona interaktif dengan media led proyektor dan permainan sensor. Dinding menampilkan visual interaktif mengenai proses tanaman menjadi minyak atsiri. Visual yang terefleksikan pada dinding dapat disentuh langsung oleh pengunjung untuk mengoperasikannya, sehingga memerlukan peran indra peraba. Fitur interaktif ini sangat efektif karena tidak memakan ruang dan memanfaatkan kehadiran dinding itu sendiri.



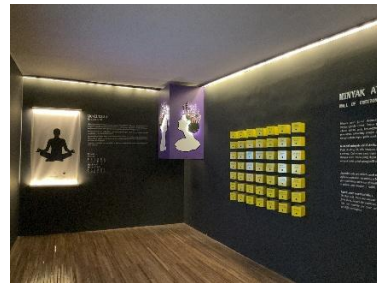
Gambar 24. Dinding interaktif
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Sejarah perjalanan dari Rumah Atsiri Indonesia memiliki sesi tersendiri. Ruangan ini menampilkan monitor-monitor yang berisi dokumen lama dari bangunan pabrik citronela yang dapat dioperasikan langsung oleh pengunjung. Dinding biliknya diberi informasi mengenai *timeline* transformasi pabrik citronela hingga menjadi Rumah Atsiri Indonesia. Alur ruang didesain dengan sirkulasi *loop* sehingga tidak mengganggu sirkulasi antar pengunjung. Sisi dinding yang lain menampilkan dokumen fisik dari *blue print* desain arsitektur bangunan pabrik citronella yang berhasil dikumpulkan, dengan begitu pengunjung memiliki gambaran dari keadaan Rumah Atsiri Indonesia di masa lalu.



Gambar 25. Ruang sejarah Rumah Atsiri Indonesia
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Bagian terakhir dari museum Rumah Atsiri Indonesia akan membahas mengenai manfaat dan pengaplikasian minyak atsiri dalam kehidupan.



Gambar 26. Ruang minyak atsiri dan emosi
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Sesi ini memiliki informasi mengenai minyak atsiri yang ditampilkan pada bagan-bagan tiga dimensi dan instalasi aromatik. Pengunjung dapat berinteraksi dengan mengandalkan indra penciuman. *Wall of meditation* memperkenalkan kepada pengunjung mengenai aroma yang dibutuhkan tubuh berdasarkan emosi manusia. Ada pula quiz aroma dimana pengunjung dapat mencari tahu aroma yang dibutuhkan berdasarkan karakteristik pengguna.

Pada ruang selanjutnya, pengunjung diarahkan menuju sebuah lorong. Lorong tersebut dibuat gelap dengan pencahayaan hanya ada pada bagian lantai dengan *LED Strip* dan lampu berbentuk box. Di sampingnya terdapat tanaman atsiri kering yang dapat diraba oleh pengunjung. Aroma minyak atsiri tersebar di seluruh ruangan melalui *diffuser* pengharum ruangan. (Sprabary & Rivera, 2025) pada laman *website* 'All About Vision' menjelaskan bahwa adaptasi yang berlangsung dalam jangka

panjang memungkinkan otak memperkuat fungsi indra lain untuk mengimbangi kekurangan yang ada. Perjalanan di dalam Rumah Atsiri Indonesia melewati ruangan dengan cahaya remang-remang hingga gelap. Hal ini bertujuan agar indra lain dari pengunjung seperti penciuman lebih fokus untuk digunakan.



Gambar 27. Lorong aromatik
(Sumber: dokumen pribadi, 2026)

Keluar dari lorong sebelumnya, pengunjung dibawa pada ruangan terakhir yaitu ruangan yang menjelaskan pemanfaatan minyak atsiri pada kehidupan sehari-hari. Informasi divisualisasikan melalui gambar-gambar timbul dan teks informatif di dinding. Pojok bermain anak yang mengakhiri sesi tour museum dapat dimainkan ketika penjelasan akhir tour museum. Ambang pintu keluar museum terdapat pojok *stamp hunting* bagi pengunjung yang ingin mengoleksi cap setempel di Rumah Atsiri Indonesia.

Berdasarkan ulasan dari pengunjung Rumah Atsiri Indonesia pada satu tahun terakhir, pengunjung masih meninggalkan kesan pada sejarah minyak atsiri khususnya sejarah minyak atsiri dunia meski tour museum telah berakhir. Hal ini didapat melalui tour museum yang interaktif. Pengunjung tidak merasa bosan karena selama tour terasa sangat menyenangkan. Tiap sesi di museum tidak dijelaskan dalam urutan yang acak, sehingga narasi yang dibangun runtut membuat pengunjung mudah memahami apa yang disampaikan. Alur kunjungan yang jelas juga membantu pengunjung menentukan destinasi mana yang akan dituju.

Selesai melakukan *tour* museum, pengunjung diarahkan melalui jembatan yang merupakan struktur asli dari tahun 1963 yang

menghubungkan gedung museum dengan gedung selanjutnya yang berisi ruang laboratorium atsiri. Melalui jembatan tersebut, pengunjung dapat melihat *marigold plaza* dari atas serta menikmati keindahan arsitektural Rumah Atsiri Indonesia.



Gambar 28. Jembatan penghubung museum dan laboratorium
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2026)

Pintu keluar dari tour museum ini dihubungkan langsung oleh *merchandise shop*. Bagi pengunjung yang tertarik dengan minyak atsiri melalui *tour* museum sebelumnya, dapat membeli oleh-oleh di sini. Pengunjung juga dapat mengikuti kelas Rumah Atsiri Indonesia untuk belajar pembuatan produk atsiri.

Temuan Berdasarkan 3 Peran Naratif Dalam Arsitektur

Tabel 1. Peran arsitektur naratif pada Rumah Atsiri Indonesia

Peran Naratif	Temuan	Analisis
<i>Linking</i> (menghubungkan)	Rumah Atsiri Indonesia mempertahankan bangunan bekas pabrik citronella tahun 1963 dan menambahkan lanskap dengan tanaman atsiri.	Narasi yang dibangun berhasil menghubungkan sejarah bangunan, sejarah minyak atsiri, dan pengalaman pengunjung dalam satu identitas kawasan.
<i>Structuring</i> (Kerangka)	Alur kunjungan museum disusun secara berurutan dimulai dari seni instalasi pengenalan, eksplorasi aroma minyak atsiri, sejarah minyak	Susunan ruang membentuk alur pembelajaran yang sistematis. Informasi tidak diberikan secara acak, melainkan melalui tahapan yang saling berhubungan.

	atsiri, hingga pengaplikasiannya	
<i>Framming</i> (Pembingkai)	Panca indra pengunjung berperan dalam tiap interaksi yang terjadi di dalam Rumah Atsiri Indonesia.	Pengunjung menangkap cerita yang disampaikan mulai dari bangunan lama hingga penggambaran di tiap konsep ruangnya.

(Sumber: Analisa penulis)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dijelaskan dalam bab pembahasan, Pendekatan Arsitektur Naratif mampu membantu pengunjung dalam menikmati wisata edukasi, karena segi edukasi ditampilkan dengan mengikuti alur wisata tanpa terdistraksi oleh aspek-aspek rekreatif lainnya. Hal tersebut membuktikan bahwa antara edukasi dan hiburan memiliki peran yang seimbang dalam sebuah wisata edukasi. Rumah Atsiri Indonesia telah menerapkan konsep pendekatan arsitektur naratif dengan bagaimana mereka menyampaikan sejarah minyak atsiri dan sejarah dari bangunan revitalisasi pabrik citronela. Elemen naratif yang didapat melalui tindakan mempertahankan desain dan material asli dari bangunan lama dan memanfaatkan pengalaman multisensori pengunjung khususnya indra penglihatan, penciuman, dan peraba.

Adanya pengalaman multisensori, pengunjung dapat merasakan suasana yang dihadirkan pada Rumah Atsiri Indonesia. Perasaan yang timbul dalam diri pengunjung di tiap sudut Rumah Atsiri Indonesia, seperti perasaan kagum dan emosi lainnya secara alami datang pada diri mereka.

Rumah Atsiri Indonesia menyampaikan edukasi secara naratif dengan runtut dimana pengunjung tidak langsung dipaparkan oleh informasi-informasi berbobot, akan tetapi diperkenalkan dahulu dengan tanaman atsiri dan sejarah arsitektur pabrik citronela untuk membangkitkan minat dan antusias. Hal tersebut telah ditunjukkan sejak awal mulai dari alur masuk pengunjung di dalam kawasan Rumah

Atsiri Indonesia yang menampilkan tanaman atsiri dan detail arsitekturalnya.

Berdasarkan metode observasi berdasarkan teori David Kolb yaitu *Experiential Learning*, pengunjung mulai mengenal tanaman atsiri dan menarik minat mereka pada sejarah arsitektural bangunan. Ketika minat telah terbentuk, pengunjung mulai merefleksi informasi-informasi yang didapat. Melalui informasi tersebut, pengunjung dapat merangkai informasi menjadi satu kesatuan yang runtut dari pengenalan minyak atsiri pada tahap awal, sejarah minyak atsiri, proses pembuatan minyak atsiri, hingga pemanfaatannya. Adanya ketiga tahap tersebut pengunjung dapat mengeksekusi informasi edukatif yang didapat dengan menerapkannya secara nyata dengan menggunakan olahan atsiri secara langsung ataupun mengikuti kelas pengolahan minyak atsiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Coates, N.(2012). *Narrative Architecture*.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*.
- Lestari, G. I., & Dhini, D. T. (2025). Arsitektur Naratif Ruang Baca Anak: Desain Tematik dan Interatif, 13(C), 19-30.
- Maulidia, J. S., & Syaifuddin, Z. (2025). Kajian Pendekatan Multisensori pada Desain Jawa Timur Park 1, 9(2), 170-175.
- Ningtyas, S. E., & Ami, A. (2022). Kajian Konsep Interior Arsitektur Naratif pada Berlin Jewish Museum, 3(1), 27-36.
- Rowa, M. A., Imaniar, S. A., & Abdullah, H. P. W. (2024). Arsitektur Naratif Bajawa Flores Berbasis Sajak Su'I Uwi, 4(2), 142-159.
- Sprabary, A., & Rivera, M. (2025). *Will Losing One Sense Make The Others Stronger?* <https://www.allaboutvision.com/resources/human-interest/losing-vision-stronger-senses/>

- Tissink, F. (2016). *Narrative Driven Design: Roles of Narratives for Designing the Built*.
- Wartini, E., & Sutisna, N. (2018). Metode Multisensori Untuk Mengembangkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Tunarungu, 19(1), 61-67.
- Wirya, I. M. S., I Made, B. W., & I Gusti, A. B. W. (2024). *Management Of Teba Majelangu As Educational Tourism in Denpasar City*, 8(1), 242-269.
- Yi, J. Y., & Negar, H. M. (2025). *Perception and experience of multisensory environments among neurodivergent people: systematic review*,
<https://doi.org/10.1080/00038628.2025.2462569>
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments Surrounding Objects*.