

PENERAPAN BAMBU PADA FURNITUR DAN AKSESORIS INTERIOR SEBAGAI NILAI TAMBAH HOMESTAY DI DESA WISATA

Titi Indahyani¹, Nabilla Retnaning
Dewanti²

^{1,2)} Interior Design Dept, School of Design,
Universitas Bina Nusantara

Article history

Received : 14 Desember 2022

Revised : 19 Desember 2022

Accepted : 31 Januari 2023

*Corresponding author

Titi Indahyani

Email : tindahyani@binus.edu

Abstrak

*Homestay berbasis masyarakat di desa wisata saat ini menjadi salah satu fasilitas penunjang pariwisata yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi fasilitas pendukung yang unik bagi wisatawan dan pemasukan tambahan bagi masyarakat untuk mendukung keberlanjutan pariwisata lokal. Fasilitas di dalam *homestay* seperti elemen interior, furnitur dan aksesoris interior menjadi sangat penting untuk mendukung peningkatan pelayanan terhadap para wisatawan. Furnitur dan aksesoris interior khususnya, juga dapat dimanfaatkan untuk lebih memperkuat identitas lokal. Material bambu yang cukup melimpah di desa wisata juga diintegrasikan pada rancangan desain pada kegiatan pemberdayaan masyarakat ini untuk mendukung nilai tambah produk dan memberikan pengalaman nuansa alam yang khas pedesaan yang tak terlupakan bagi para wisatawan. Tujuan umum dari kegiatan ini adalah memberikan wawasan tambahan terhadap fasilitas *homestay* yang dikelola masyarakat agar selain dapat memberikan nilai tambah bagi produk lokal khususnya aksesoris interior yang terdapat di dalam *homestay* juga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan perekonomian di desa wisata. Metode yang digunakan adalah mengumpulkan data, wawancara kepada mitra, melakukan proses desain dan pengembangan desain, membuat *prototype*, dan menyusun materi pelatihan bagi masyarakat desa. Selanjutnya dilakukan pelatihan untuk menambah wawasan terkait penerapan bambu dan interior *homestay*. Beberapa prototipe, foto dan paparan materi disampaikan kepada para peserta untuk mendukung pelatihan agar dapat lebih memperjelas pemahaman akan pentingnya memberikan nilai tambah bagi produk bambu. Luaran program ini merupakan pengenalan wawasan para peserta terhadap rancangan dan tata letak desain interior, furnitur dan aksesoris interior *homestay*. Peserta juga melakukan pelatihan membuat produk dari bambu dan produk yang terinspirasi dari kekhasan alam di desa. Semua peserta berhasil menyelesaikan materi pelatihan yang dapat bermanfaat untuk mendukung kebutuhan akan fasilitas *homestay* yang berdampak bagi keberlanjutan UMKM dan pariwisata di desa wisata.*

Kata Kunci: Desa Wisata; *Homestay* Berbasis Masyarakat; Desain Interior; Furnitur Bambu, Produk UMKM Desa

Abstract

Community-based homestays in tourist villages have become a unique supporting tourism facility and can become additional income for the community for the sustainability of local tourism. Homestay facilities, such as interior elements, furniture, and accessories, are essential to improve services. Interior furniture and accessories can further strengthen local identity. Bamboo is abundant in the tourist village, so it is integrated into the design of the homestays as the subject of this community empowerment activity. The integration is expected to create added value for the product and provide an unforgettable rural experience for tourists. Our general objective is to provide additional insight into homestay facilities managed by the community so that besides delivering added value to local products, especially interior accessories in homestays, it can improve the economy of the local people. Our activity included collecting data, interviewing partners, preparing the design and development process, making prototypes, and compiling training materials for village communities. The next step was training to increase knowledge of bamboo designs and homestay interiors. Output and results of this program are expected to support homestay owners and bamboo

craftsmen's understanding of the importance of providing added value to furniture and interior accessories to help homestay facilities ensure the sustainability of MSMEs and tourism in tourist villages..

Keywords: Tourist Villages; Community-Based Homestays; Homestay Interior Design; Bamboo Furniture; MSME's Village Products.

Copyright © 2023 Titi Indahyani & Nabilla Retnaning Dewanti

PENDAHULUAN

Desa wisata sebagai salah satu tujuan wisata saat ini telah menjadi perhatian Pemerintah karena dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan karena keunikan suasana, lokasi dan budaya lokalnya (Livia Kristianti, 2021). Sebagai salah satu tujuan wisata, peran desa wisata menjadi penting karena merupakan pendukung sektor pariwisata yang berpotensi meningkatkan perekonomian daerah serta mendukung keberlanjutan UMKM di daerah dengan hadirnya para wisatawan. Pariwisata adalah kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah (Republik Indonesia, 2009). Beberapa komponen yang dapat dianalisa dari daerah wisata (Buhalis, 2000), antara lain:

- Atraksi (antara lain alam, buatan manusia, buatan, tujuan dibangun, warisan, acara khusus)
- Aksesibilitas (antara lain sistem transportasi)
- Fasilitas (fakomodasi dan katering, ritel, layanan wisata lainnya)
- Paket yang telah diatur sebelumnya)
- Aktivitas (semua aktivitas yang tersedia di tempat tujuan dan apa yang akan dilakukan konsumen selama perjalanan mereka mengunjungi)
- Jasa lainnya yang digunakan wisatawan seperti bank, telekomunikasi, pos, agen koran, rumah sakit, dll).

Dalam hal ini, *homestay* berbasis masyarakat merupakan salah satu fasilitas utama di desa wisata yang perlu mendapat perhatian karena dapat menjadi nilai tambah layanan kepada wisatawan dalam mendapatkan pengalaman yang berkesan selama menjelajahi desa wisata.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlokasi di Desa Gedepangrango yang terletak di Kecamatan Kadudampit, Sukabumi. Desa Gedepangrango merupakan salah satu desa yang memiliki potensi menjadi salah satu desa wisata. Di desa ini sudah mulai tersedia *homestay* untuk para pendatang dan wisatawan namun fasilitas yang tersedia masih memerlukan perhatian khusus agar dapat mendukung aktifitas wisatawan selama berada di *homestay*. Fasilitas di dalam *homestay* antara lain terkait dengan elemen interior, furnitur dan aksesoris interior yang berpotensi pula dikembangkan menjadi fasilitas yang mendukung terwujudnya suasana yang khas pedesaan sehingga dapat bagian dari pengalaman yang berkesan bagi para wisatawan. Pemilihan dan penempatan aksesoris interior di *homestay* pada akhirnya juga menjadi hal yang penting karena selain memiliki fungsi tertentu, juga dapat menjadi elemen natural estetis yang dapat mendukung hadirnya suasana alami dengan kekhasan budaya lokal. Salah satu elemen material natural yang telah diterapkan di *homestay* adalah material bambu. Namun pemilihan desain, fungsi dan penataannya masih dapat dioptimalkan agar dapat mendukung suasana berkesan yang ingin ditampilkan.

Produk bambu di Desa Gedepangrango ini berpotensi untuk dikembangkan mengingat masyarakat lokal banyak yang memiliki keseharian sebagai perajin bambu. Produk bambu yang dihasilkan masyarakat umumnya masih berupa produk alat rumah tangga untuk digunakan sehari-hari. Dengan adanya keterampilan menjadi perajin bambu ini dapat menjadi dasar untuk lebih mengembangkan lagi desain dan fungsi produk bambu sehingga dapat lebih memiliki nilai tambah dan dapat lebih menembus pasar yang lebih luas. Disamping itu tersedianya material bambu yang cukup melimpah di Desa Gedepangrango dan

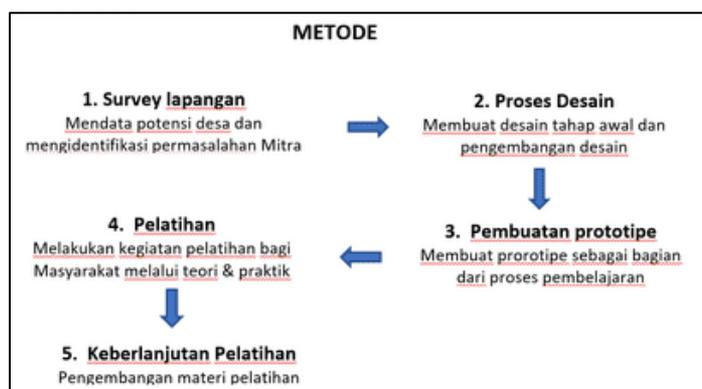
sekitarnya juga berpotensi bagi produk bambu untuk dapat diproduksi dalam jumlah yang cukup untuk menjadikan produk lokal bambu di desa ini tetap berkelanjutan di masa depan.

Penyiapan materi pelatihan yaitu berupa pembuatan *prototype* elemen interior, furnitur, dan aksesoris interior dari bambu dengan mengembangkan materi ajar untuk masyarakat desa wisata. Adapun penerapan material bambu pada elemen interior, furnitur dan aksesoris interior menjadi fokus pada kegiatan pengabdian ini untuk mendukung pengembangan produk lokal bambu yang saat ini sudah diproduksi oleh masyarakat desa. Dengan optimalisasi pemanfaatan bambu, maka kegiatan pengabdian ini juga turut peduli terhadap lingkungan karena material bambu merupakan material yang terbarukan dan salah satu tanaman yang dapat bertumbuh kembali dengan pesat (Septi Purwaningsih, 2022). Pada kegiatan ini juga dilakukan pengembangan desain pada beragam produk bambu lokal antara lain dengan modifikasi bentuk dan fungsi serta melakukan rancangan desain khususnya pada aksesoris interior dengan hanya menggunakan teknik sederhana yang biasa digunakan oleh para perajin di Desa Gedepangrango.

Mitra pada kegiatan pengabdian ini adalah para ibu PKK, ibu petani, perajin bambu, pebisnis UMKM dan pemilik *homestay*. Sedangkan tujuan dari kegiatan pengabdian ini antara lain untuk dapat memberikan pendampingan dalam mengembangkan desain produk bermaterial bambu khususnya untuk memenuhi fasilitas di *homestay* di desa wisata, menjadi lebih kreatif, memiliki nilai tambah dan lebih berdaya jual serta berkelanjutan di masa depan. Disamping itu juga diharapkan bahwa komunitas pemilik *homestay* dapat lebih memiliki pengetahuan dasar dan pemahaman dalam menentukan pemilihan interior, furnitur dan aksesoris interior agar *homestay* memiliki keunikan sehingga dapat memenuhi kebutuhan wisatawan lokal dan global saat berkunjung ke desa wisata. Dengan ramainya *homestay* yang dikunjungi wisatawan di desa wisata, maka diharapkan dapat turut mendukung keberlanjutan bisnis UMKM dan sektor pariwisata serta mendukung meningkatnya kesejahteraan masyarakat di desa wisata.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahap. Tahap awal adalah mengumpulkan data dan melakukan wawancara kepada mitra. Pengumpulan data diperlukan untuk mengetahui potensi desa, mengidentifikasi permasalahan mitra dan obyek yang dapat menjadi inspirasi desain yang dibutuhkan pada saat tahap desain. Tahap selanjutnya adalah melakukan proses desain dan pengembangan desain serta melakukan eksplorasi desain agar dapat menghasilkan prototipe luaran hasil kegiatan. Tahap berikutnya adalah menyusun kegiatan pelatihan berdasarkan luaran tahap sebelumnya agar dapat lebih efektif dilaksanakan oleh para peserta. Selanjutnya dilakukan monitor dan evaluasi terhadap pelatihan agar pelaksanaannya dapat lebih berkontribusi optimal bagi masyarakat di Desa Gedepangrango.



Gambar 1. Alur kegiatan pelatihan di Desa Pangrango

HASIL PEMBAHASAN

Pariwisata dan Desa Pariwisata

Perkembangan pariwisata di Indonesia diharapkan dapat menjadi salah satu peluang ekonomi khususnya di desa-desa kecil yang ada di Indonesia. Upaya pengembangan pariwisata berbasis pada potensi dan kemampuan masyarakat telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Berdasarkan UU No.10/2009 tentang Kepariwisataan, pariwisata merupakan beragam kegiatan wisata yang didukung oleh layanan dan fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah, Pemerintah Daerah, pengusaha dan masyarakat (Republik Indonesia, 2009). Sehubungan dengan hal tersebut maka penerapan 7 aspek dari konsep Sapta Pesona yang dikeluarkan Pemerintah dan merupakan konsep sadar wisata, juga semakin penting untuk mendukung pemberian pelayanan yang baik dan menjaga keindahan dan kelestarian alam bagi berkembangnya industri pariwisata. 7 aspek tersebut antara lain: Aman, Tertib, Bersih, Sejuk, Indah, Ramah, dan Kenangan. Penerapan Sapta Pesona ini diharapkan dapat menumbuhkan kesan yang baik dan menciptakan kenyamanan bagi wisatawan yang berkunjung ke destinasi wisata (Kementerian Pariwisata, 1989). Agar dapat menarik wisatawan ada 3 syarat yang harus dipenuhi, yaitu *something to see* (atraksi), *something to do* (aktivitas), dan *something to buy* (souvenir khas sebagai memorabilia) (Siska Wahyu Rahmawati et al., 2017). Dengan kemajuan teknologi maka timbul adanya perubahan pola wisata dari sekedar kebutuhan untuk melihat menjadi kebutuhan untuk merasakan pengalaman baru (Gede Agung, 2016)

Potensi Desa Wisata

Salah satu destinasi wisata yang erat dengan masyarakat dan sedang mendapat perhatian dari Pemerintah adalah desa wisata. Desa wisata merupakan perpaduan antara akomodasi, atraksi dan fasilitas pendukung yang menyatu antara tata cara dan tradisi yang berlaku dan disajikan dalam suatu tatanan kehidupan masyarakat dengan beberapa persyaratan antara lain: aksesibilitas yang baik, daya tarik wisata seperti makanan lokal, seni budaya, alam dan sebagainya dan dukungan dari masyarakat sekitar desa wisata (Siska Wahyu Rahmawati et al., 2017). Dalam hal ini desa wisata menjadi penting untuk turut menerapkan pula Sapta Pesona agar Masyarakat dapat terdorong untuk menjadi tuan rumah yang baik sehingga wisatawan dapat merasa lebih nyaman dalam beraktifitas dan diharapkan dapat berkunjung kembali dan meningkatkan jumlah wisatawan ke desa wisata. Adanya desa wisata yang berbasis masyarakat dapat mendukung berkembangnya produk wisata lokal yang secara tidak langsung turut melestarikan budaya lokal pedesaan yang diminati wisatawan. Dengan meningkatnya kunjungan wisatawan diharapkan dapat berdampak positif bagi keberlanjutan UMKM, pariwisata dan kesejahteraan masyarakat.

Homestay Berbasis Masyarakat

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI Nomor 9 Tahun 2014 tentang Standar Usaha Pondok Wisata, *homestay* atau pondok wisata merupakan bangunan rumah tinggal atau fasilitas akomodasi yang dimiliki masyarakat setempat dan sebagian areanya disewakan kepada tamu (wisatawan) dengan tujuan agar dapat melakukan interaksi langsung dengan keseharian pemilik rumah serta sebagai bentuk pemberdayaan ekonomi lokal (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2014). Karena itu pemilik *homestay* memerlukan suatu panduan agar layanan yang disiapkannya sesuai dengan kriteria ramah lingkungan, sehat, bersih, aman dan nyaman bagi wisatawan sehingga pemilik *homestay* dapat pula mengoperasikan dan mengambil manfaat dari asetnya. Hal ini sejalan dengan pendekatan Pariwisata Berbasis Masyarakat (Hannif Andy, 2020). Di bawah ini adalah alur pelayanan *homestay*/pondok wisata.



Gambar 2. Alur pelayanan *homestay* (pondok wisata)
(Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022)

Potensi Desa Gedepangrango

Desa Gedepangrango di Sukabumi merupakan desa wisata yang memiliki potensi antara lain:

- Keindahan alam seperti pemandangan gunung Gedepangrango dan beberapa obyek wisata seperti jembatan gantung, danau Situgunung, camping ground dan beberapa air terjun
- Fasilitas homestay
- Material bambu sebagai bahan baku kerajinan
- SDM Perajin bambu dengan keterampilan yang khas
- UMKM yang menghasilkan beberapa produk kerajinan dari bambu
- Produk lokal unggulan (kerajinan, fashion, kuliner)

Sebagai salah satu faktor penggerak perekonomian rakyat, pengembangan desa wisata akan fokus ke 7 aspek antara lain *homestay*, toilet, souvenir, desa digital, CHSE (*Cleanliness, Health, Safety and Environmental Sustainability*), konten kreatif, dan daya tarik (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022). Dalam hal ini peranan *homestay* menjadi penting untuk mendukung pengembangan desa wisata. Perancangan *homestay* yang baik akan mendukung penerapan Sapta Pesona sehingga dapat lebih menarik wisatawan. Perancangan dapat meliputi pemilihan desain elemen interior (lantai, dinding, ceiling, pencahayaan, penghawaan, dll), furnitur dan aksesoris interior. Untuk perancangan interior *homestay* di Desa Gedepangrango, pemilihan bambu sebagai material utama akan sangat mendukung suasana khas natural pedesaan yang akan berkesan bagi wisatawan yang berkunjung ke *homestay*.

Material bambu sangat berpotensi untuk dikembangkan menjadi produk unggulan berkelanjutan mengingat selain bambu banyak tersedia di desa dan sekitarnya, bambu juga merupakan material ramah lingkungan yang pertumbuhannya cepat, mudah dibentuk, kuat dari sisi konstruksi dan dapat dijadikan produk furnitur, aksesoris interior dan kerajinan dengan beragam teknik sederhana yang umumnya dapat diterapkan di masyarakat perajin bambu. Perancangan yang baik pada *homestay* juga termasuk pemilihan furnitur dan aksesoris interior. Aksesoris interior turut memegang penting dalam memperkuat kesan natural pada *homestay* karena selain fungsional, aksesoris interior juga memiliki nilai estetika yang dapat menambah identitas nuansa lokal dan atmosfer pedesaan yang khas melalui desainnya yang unik sehingga para wisatawan dapat memiliki pengalaman akan produk lokal yang berkesan selama berada di *homestay*.

Tujuan Kegiatan Pemberdayaan

Tujuan utama dari kegiatan ini antara lain:

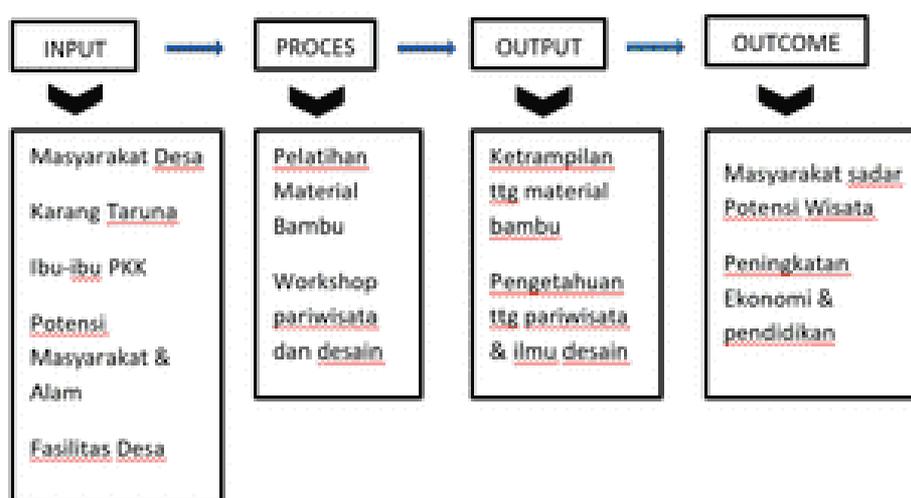
- Mengembangkan desain *homestay* agar memiliki nilai tambah dengan memberikan wawasan terkait penerapan material bambu pada interior, furnitur dan aksesoris interior pada *homestay* untuk mendukung suasana khas pedesaan yang memberikan pengalaman berkesan bagi para wisatawan saat menginap. Adanya wawasan tentang produk bambu yang fungsional dan menarik melalui penataan dan pemilihan interior *homestay* diharapkan dapat menarik wisatawan untuk terus berkunjung ke desa. Disamping itu juga untuk memperkuat identitas desa wisata yang dapat mendukung peningkatan daya saing produk lokal serta turut melestarikan budaya lokal melalui rancangan produk yang khas local
- Mendukung meningkatnya kesejahteraan masyarakat di desa wisata dengan memberikan tambahan pengetahuan kepada para pemilik *homestay* berbasis masyarakat terkait keberlanjutan UMKM dan pariwisata di desa wisata yang berdampak pada perekonomian daerah

Kegiatan pemberdayaan ini akan difokuskan pada desain furnitur dan aksesoris interior dengan menerapkan bambu sebagai bagian dari pemilihan materialnya. Harapannya program dapat langsung diterapkan oleh para mitra mengingat obyek yang dijadikan kegiatan relatif kecil dan bukan yang bersifat arsitektural yang memerlukan bidang yang besar dan luas dan membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dengan biaya pelatihan yang lebih besar.

Mitra yang Terlibat

Adapun mitra yang terlibat pada kegiatan ini antara lain Kelompok tani, ibu PKK, pemuda Karang Taruna, pemilik *homestay*, perajin bambu dan UMKM bidang kreatif di Desa Wisata Gedepangrango. Permasalahan yang umumnya dihadapi mitra adalah para mitra diharapkan dapat mendorong keterlibatan masyarakat secara aktif untuk mengembangkan desa wisata khususnya di penyelenggaraan *homestay*.

Permasalahan utama para mitra yang berada di Desa Gedepangrango antara lain masih diperlukannya pelatihan terkait pengembangan desain *homestay* termasuk pemilihan elemen interior, furnitur, aksesoris interior, dan kerajinan dengan menerapkan unsur budaya dan material local yang lebih berdaya jual dan memiliki nilai tambah serta memenuhi kebutuhan wisatawan yang menginap di *homestay*. Hal lainnya adalah masih diperlukannya pelatihan terkait *homestay* dari sisi menata interior, furnitur dan aksesoris interior bagi *homestay* sehingga memberikan pengalaman unik yang khas lokal dan berkesan sehingga berpotensi menjadi daya tarik wisatawan untuk terus berkunjung ke Desa Gedepangrango. Di bawah ini adalah diagram *output-outcome*.



Gambar 3. Diagram *output-outcome*

Identifikasi permasalahan dari para mitra dijadikan dasar bagi pengembangan materi pelatihan. Selanjutnya, dilakukan proses pembuatan *prototype* aksesoris interior yang merupakan proses desain yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan pengabdian masyarakat. Dengan adanya desain *prototype*, masyarakat dapat lebih mengetahui dan mengembangkan penerapan aplikasi bambu dalam pelatihan. Konsep desain yang dikembangkan dalam desain aksesoris interior ini juga merupakan turunan dari konsep desain utama dari *homestay* yang mengambil inspirasi dari gunung wayang khas budaya lokal Jawa Barat. Adapun konsep desain lainnya mengambil karakteristik sumber daya alam di Desa Gedepangrango, yaitu dengan keberadaan 7 jenis capung di desa yang memberikan indikasi bahwa lokasi ini dalam kondisi lingkungan perairan yang baik. Sehingga capung yang beraneka ragam menjadi inspirasi dalam desain sebuah aksesoris interior.

Output

Kegiatan pengabdian ini memberikan pengetahuan bagi masyarakat desa terkait dalam hal penerapan bambu dalam elemen interior khususnya pada *homestay*. Dengan adanya pelatihan ini masyarakat dapat menambah keterampilan dan pengetahuan terkait proses mencari inspirasi ide desain yang berasal dari keunikan karakteristik lokal, pengembangan desain menjadi lebih memiliki nilai tambah dan pembuatan aksesoris interior *homestay* di desa wisata dengan menerapkan teknologi sederhana. Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan menerapkan aplikasi material bambu pada aksesoris interior seperti lampu dinding, lampu meja, alas makan, dan aksesoris makan sebagai bagian fasilitas *homestay*. Pada akhirnya, setelah

mendapatkan pelatihan, masyarakat diharapkan dapat lebih sadar akan potensi *homestay* sebagai pendukung berkembangnya wisata daerah dan hasil karya yang dihasilkan dapat lebih kreatif dan bervariasi serta memiliki nilai tambah sehingga dapat lebih diterima pasar secara luas dan berpotensi meningkatkan perekonomian masyarakat di desa wisata.

Analisa Aktifitas dan Fasilitas Pengguna

Analisa aktifitas dan fasilitas dilakukan untuk mendata kebutuhan para pengguna *homestay* (pemilik dan wisatawan yang menginap di *homestay*). Dari analisa ini dapat diketahui aktifitas secara rinci yang dilakukan oleh pengguna beserta fasilitas apa saja yang dibutuhkan saat melakukan aktifitas tersebut. Data ini diperlukan untuk menentukan jenis, jumlah, ukuran dan spesifikasi lain dari furniture dan aksesoris interior yang dibutuhkan oleh setiap pengguna di *homestay*. Proses ini diperlukan agar hasil rancangan dapat sesuai dengan kebutuhan mitra dan target pasar yang dituju sehingga ke depannya dapat dikembangkan materi pelatihan alih pengetahuan dan teknologi yang sesuai dan dapat dikembangkan oleh mitra secara mandiri dan berkelanjutan.

Proses Penerapan Rancangan Desain Interior Homestay

Setelah melakukan pengumpulan data, mengetahui potensi desa wisata dan *homestay*, mengidentifikasi permasalahan mitra, dan menganalisa aktifitas dan fasilitas pengguna *homestay*, maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu proses merancang desain interior *homestay*. Adapun proses desain tahap awal antara lain melakukan beberapa studi untuk menentukan desain yang sesuai, antara lain studi gaya desain (*design style*), studi bentuk, material, warna, ergonomi dan lainnya. Setelah dilakukan studi-studi maka ditetapkan konsep desain sesuai data di bawah ini.

Konsep Desain

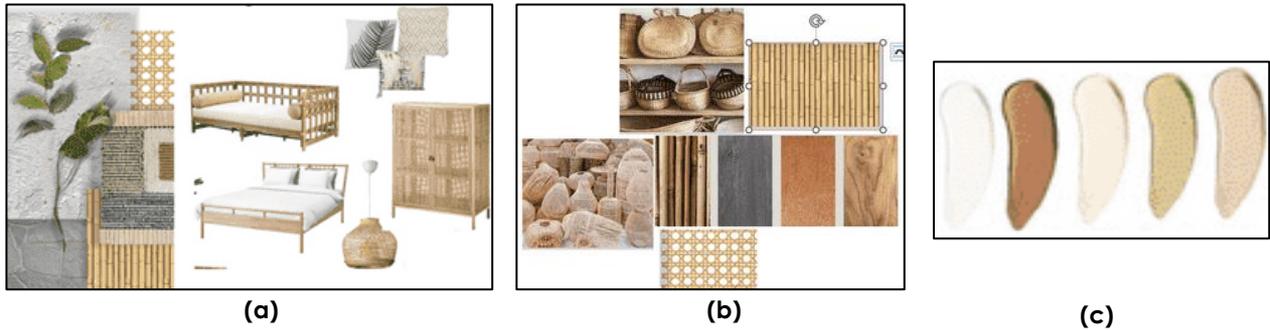
Membuat *moodboard* (Gambar 4a) atau susunan gambar, bahan, potongan teks, dan gambar visual lainnya untuk membangkitkan atau memproyeksikan gaya atau konsep tertentu dari desain yang akan dirancang. *Moodboard* ini akan menjadi arahan gaya desain yang akan dirancang pada tahap selanjutnya. Di bawah ini adalah *moodboard* yang disusun sebagai visualisasi arah gaya desain rancangan *homestay* yang terkesan natural, alami dan ringan.

Konsep Pemilihan Material

Material yang dominan digunakan akan digunakan adalah material alami yang ada di sekitar desa dan terinspirasi pula dari hasil kerajinan dari masyarakat sekitar. Penggunaan material dasar bambu dan kayu, dapat dikembangkan menjadi material dinding, partisi, penutup lantai, furnitur dan aksesoris interior. Alternatif lainnya adalah memanfaatkan kerajinan yang dibuat oleh masyarakat sekitar pada interior misalnya vas bunga, bantal, gelas, teko, dll dengan tujuan mengembangkan kesejahteraan penduduk Desa Gedepangrango. Dengan disusunnya material *board* (Gambar 4b), dapat dijadikan panduan dalam menentukan kombinasi material yang akan digunakan dalam rancangan desain

Konsep Pemilihan Skema Warna

Pemilihan warna pada interior *homestay* ini banyak menggunakan warna dengan kesan natural dan menyatu dengan alam. Kombinasi warna coklat-hijau-krem dinilai mampu merepresentasikan kesan natural. Secara psikologi, warna coklat dapat menimbulkan kesan hangat ditengah sejuknya udara di pegunungan dan warna ini akan banyak digunakan pada elemen kayu dalam dinding, lantai, maupun furnitur. Warna krem yang sederhana dapat membuat penghuni ruangan menjadi lebih rileks dan netral. Sedangkan warna hijau digunakan sebagai aksen melalui penempatan tanaman untuk memberi efek relaksasi dan kedamaian bagi penghuni *homestay*. Skema warna pada (Gambar 4c) merupakan warna yang diambil dari kombinasi warna pada pemilihan visualisasi di *moodboard*. Melalui pemilihan warna ini, diharapkan *homestay* dapat menjadi tempat beristirahat yang berkualitas dengan atmosfir yang menyatu dengan alam.



Gambar 4. (a) Moodboard (b) material board (c) skema warna

Konsep Elemen Interior

Penerapan material bambu pada dinding dapat berupa kombinasi anyaman bambu dengan bambu utuh. Saat ini sudah banyak jenis anyaman bambu yang dapat dijadikan inspirasi desain untuk dapat dikembangkan menjadi jenis anyaman baru yang kreatif (Gambar 5). Pada rancangan *homestay* ini, material bambu berupa anyaman bambu dapat diterapkan pada dinding. Bambu dengan ukuran berbeda juga dapat dijadikan bukaan jendela dengan desain unik namun tetap fungsional dan fleksibel.

Konsep Desain Furnitur

Furnitur yang digunakan pada *homestay* adalah furnitur yang disesuaikan untuk berbagai macam pengguna yaitu pemilik dan pengunjung *homestay* (pebisnis, peneliti, dan wisatawan lokal). Untuk pemilik dan pengunjung memerlukan lemari untuk menyimpan pakaian serta ranjang dan meja nakas. Meja kerja pribadi juga disediakan bagi pengunjung pebisnis maupun peneliti dengan fasilitas yang lengkap agar memadai agar memenuhi segala kebutuhan. Furnitur yang digunakan adalah *loose furniture*, dengan bentuk yang sederhana dengan material yang diambil dari material bekas dan hasil bumi Desa Gedepangrango, dan dibuat langsung oleh pengrajin lokal. Di bawah ini adalah desain *stool* yang merupakan salah satu desain furnitur untuk di dalam *homestay*.



Gambar 5. (a) Penerapan bambu pada dinding dan bukaan jendela (b) Furnitur: Stool

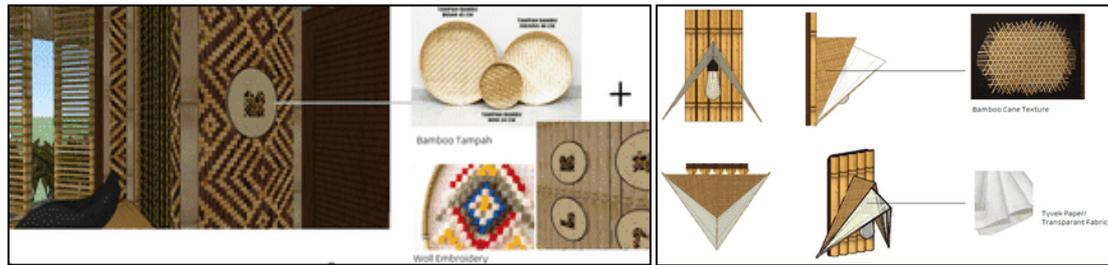
Konstruksi *stool* terdiri dari beberapa jenis ukuran bambu. Bambu ada yang dibelah sedemikian rupa sehingga memberikan tampilan bentuk *stool* dengan tampilan walau sederhana namun unik. Dari bentuk dasar *stool* yang sederhana ini diharapkan dapat terus dikembangkan oleh para perajin bambu menjadi beberapa produk pendukung fasilitas *homestay* lainnya (Gambar 5).

Konsep Aksesoris Interior (Decorative Wall)

Dalam merancang aksesoris interior, produk lokal yang ada di pasaran tetap menjadi inspirasi desain. Produk lokal dapat dimodifikasi dengan menambahkan teknik sulam pada tampah seperti pada Gambar 6a. Untuk pengembangan desain selanjutnya, modifikasi tampah ini dapat dijadikan jam dinding dengan teknik yang sederhana (Gambar 6).

Konsep Aksesoris Interior (Lampu Dinding)

Sebagai bentuk integrasi desain antara arsitektur dengan interior, furnitur dan aksesoris interior, desain lampu dinding ini terinspirasi dari bangunan arsitektur dengan konsep desain atap *homestay* yang tinggi yang mengandung makna spiritual. Diharapkan konsep desain arsitektur dengan interior tetap menyatu dan memperkuat pengalaman berkesan yang dialami wisatawan saat bermalam di *homestay*. Di bawah ini adalah desain lampu dinding *homestay* (Gambar 6).



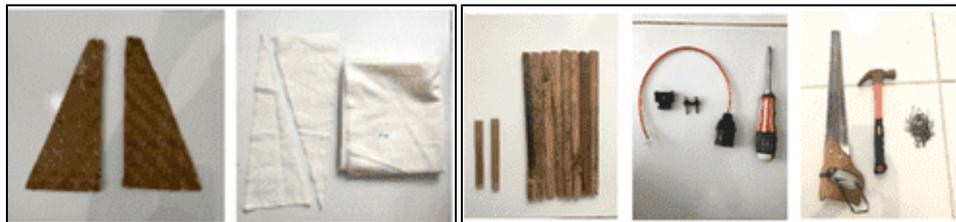
Gambar 6. Desain lampu dinding (a) (b)

Desain lampu dinding ini menggunakan beberapa kombinasi material seperti bambu, anyaman bambu dan kain penutup lampu. Teknik konstruksi dibuat sederhana agar perajin bambu di desa dapat mengerjakan pula dan mengembangkan desain lebih kreatif dan berdaya jual.

Proses Pembuatan Prototype Lampu Dinding dari Bambu

Di bawah ini adalah tahapan proses pembuatan *prototype* lampu dinding.

a. Alat dan bahan



Gambar 7. Proses persiapan pembuatan lampu dinding

b. Proses pembuatan



Gambar 8. Proses pembuatan lampu dinding

Pada proses pembuatan, material dan alat lainnya menggunakan material dan alat yang mudah didapatkan dan tersedia di desa dan sekitarnya agar produksi dapat berkelanjutan di masa depan.

Proses Penerapan Program Pelatihan

Pelatihan diterapkan kepada para mitra dengan membagi dua materi pelatihan dengan obyek pelatihan berupa materi pelatihan membuat aksesoris interior untuk homestay antara lain:

1. Pelatihan membuat lampu meja dan lampu dinding dengan menerapkan material bambu sebagai material utama. Tujuan pelatihan ini agar masyarakat dapat melihat potensi pengembangan desain dengan menggunakan material bambu dan anyaman bambu dengan desain yang lebih kreatif dan berdaya jual. Sistem bongkar pasang (*knockdown*) sederhana dari produk juga diperkenalkan ke para mitra peserta agar pasar produk ini lebih luas karena dapat dibawa oleh pembeli maupun dikirim ke berbagai area dengan lebih ringkas.
2. Pelatihan membuat 1 set perlengkapan makan berupa alas makan, tempat sendok garpu dan penutup kain penahan panas untuk gelas bambu. Pelatihan ini diawali dengan melaksanakan pelatihan dasar teknik menjahit dengan tangan menggunakan teknik tusuk feston, tusuk balik, tusuk rantai dan jeluju. Setelah itu peserta menerapkan motif pola capung dengan cara menjahit potongan kain dengan teknik tusuk feston serta menerapkan beberapa teknik jahit tusuk lainnya dengan pola capung pada alas makan, tempat sendok garpu dan penutup kain penahan panas.

Di akhir pelatihan para mitra peserta mampu memahami materi dengan berhasilnya para peserta membuat dan mempraktikkan sendiri materi pelatihan 1 dan 2 sesuai waktu yang telah ditentukan. Pelatihan ini juga telah memberikan wawasan baru kepada para peserta terkait proses desain dan menerapkan tahapannya dalam suatu produk yang memiliki daya jual.

KESIMPULAN

Dalam upaya pengembangan pariwisata berbasis pada potensi dan kemampuan masyarakat di desa wisata, optimalisasi interior *homestay* melalui pemanfaatan material bambu menjadi penting untuk lebih mendukung daya tarik *homestay* yang diperlukan bagi keberlanjutan pariwisata di desa wisata. Dengan mengetahui potensi desa wisata, pentingnya interior *homestay* yang baik, permasalahan mitra serta melakukan Analisa aktifitas dan fasilitas pengguna *homestay*, maka proses perancangan desain dapat dilakukan dengan hasil yang lebih sesuai bagi kebutuhan mitra dan wisatawan/pasar lokal maupun global. Dengan menerapkan bambu sebagai bagian dari interior, diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi *homestay* dan produk lokal. Adanya pelatihan ini peserta dapat memahami dan menerapkan tahapan dalam menghasilkan suatu produk yang berdaya jual dan memiliki nilai tambah sehingga berpotensi diminati pasar yang lebih luas. Dengan berhasilnya peserta menerapkan dan mempraktikkan materi pelatihan maka peserta diharapkan dapat pula menerapkan wawasan terkait proses eksplorasi inspirasi desain, pengembangan desain dan menerapkannya pada produk baru yang bernilai tambah bagi interior *homestay*. Interior *homestay* juga diharapkan menjadi lebih ramah lingkungan dan berpotensi memberikan pengalaman yang berkesan bagi wisatawan saat menginap serta turut mendukung keberlanjutan pariwisata daerah dan meningkatkan perekonomian daerah.

PUSTAKA

Buhalis, D. (2000). Marketing the Competitive Destination of the Future. *Tourism Management*, 21(1), 97–116.
[https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0261-5177\(99\)00095-3](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0261-5177(99)00095-3)

Gede Agung, A. A. (2016). Pengembangan Model Wisata Edukasi-Ekonomi Berbasis Industri Kreatif Berwawasan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v4i2.6380>

Hannif Andy. (2020, October 7). *Panduan Pengembangan Homestay Berbasis Masyarakat di Desa Wisata*. ETICON. <https://eticon.co.id/pengembangan-homestay-desa-wisata/>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2014). *Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 9 Tahun 2014 tentang Standar Usaha Pondok Wisata*. <https://jdih.kemendparekraf.go.id/katalog-92-Peraturan%20Menteri>

Kemntrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2022). *Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan di Homestay/Pondok Wisata*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. <https://jdih.kemendparekraf.go.id/book-83-monografi>

Kemntrian Pariwisata, P. dan T. (1989). *Keputusan Menteri Nomor KM.5/UM.209/MPPT-89 tentang Pedoman Penyelenggaraan Sapta Pesona*. <https://jdih.kemendparekraf.go.id/katalog-593-Keputusan%20Menteri>

Livia Kristianti. (2021, March 22). *Menparekraf Sebut Desa Wisata Daya Tarik di Lima Bali Baru*. Antara Kantor Berita Indonesia. <https://www.antaranews.com/berita/2056814/menparekraf-sebut-desa-wisata-daya-tarik-di-lima-bali-baru>

Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan*. <https://www.dpr.go.id/jdih/index/id/527>

Septi Purwaningsih. (2022, July 19). *Bambu: Jenis, Ciri-ciri dan Manfaatnya (Update 2022)*. Blog Lindungi Hutan. <https://lindungihutan.com/blog/bambu/>

Siska Wahyu Rahmawati, Sunarti, & Hakim, L. (2017). Penerapan SAPTA PESONA Pada Desa Wisata (Analisis Persepsi Wisatawan atas Layanan Penyedia Jasa di Kampung Wisata Kungkuk, Desa Punten, Kota Batu). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) | Vol, 50(2)*. <https://media.neliti.com/media/publications/187115-ID-penerapan-sapta-pesona-pada-desa-wisata.pdf>

Format Sitasi: Indahyani, T. & Dewanti, N.R. (2023). Penerapan Bambu Pada Furnitur dan Aksesoris Interior Sebagai Nilai Tambah Homestay Di Desa Wisata. *Reswara. J. Pengabd. Kpd. Masy.* 4(1): 821-831. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i1.2673>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))