



SPACEPRO

Product Design Journal

Vol. 4 No. 1 (2026)

ISSN Media Electronic: 3026-1260

Strategi Desain Produk Komunitas Berbasis Ekonomi Sirkular: Pengembangan Sistem Amenitas di Desa Wisata Tembi

Nasywa Bintang Azalia

Institut Seni Indonesia Yogyakarta / Fakultas Seni Rupa dan Desain / Program Studi Desain Produk
bintangazalia0802@gmail.com

Rahmawan Dwi Prasetya

Institut Seni Indonesia Yogyakarta / Fakultas Seni Rupa dan Desain / Program Studi Desain Produk
deprazz@yahoo.com

Sekar Adita

Institut Seni Indonesia Yogyakarta / Fakultas Seni Rupa dan Desain / Program Studi Desain Produk
sekaradita@isi.ac.id

Abstract

Tembi Tourism Village has skilled local artisans who work with natural fibers and other local materials. However, their products are still largely produced as white-label goods and have not been systematically integrated into the village tourism-service ecosystem. This study aims to formulate a community-based product design strategy for homestay amenities by connecting local craft production, tourism services, and circular-economy principles. The research used an exploratory qualitative approach supported by field observation, semi-structured interviews, focus group discussion, documentation, thematic analysis, and SWOT analysis. Participants included tourism managers, homestay owners, local artisans, community representatives, and design facilitators selected through purposive

sampling. The findings show that local production and tourism services in Tembi still operate separately, causing community products to remain peripheral to the tourist experience. The proposed strategy is to develop amenity products such as toiletry containers, room slippers, and coasters using local materials and collaborative production mechanisms. These products can strengthen the visual identity of homestays, create a more authentic visitor experience, and keep economic circulation within the village through local production, local use, and local reinvestment. The contribution of this study lies in positioning community products not merely as souvenirs, but as functional service components within a Community-Based Tourism ecosystem.

Keywords: *community design; circular economy; homestay amenities; Community-Based Tourism; participatory design*

Abstrak

Desa Wisata Tembi memiliki sumber daya manusia yang terampil dalam mengolah serat alam dan material lokal menjadi produk kerajinan. Namun, sebagian besar produk tersebut masih diproduksi sebagai barang white-label dan belum terintegrasi secara sistematis ke dalam ekosistem layanan wisata desa. Penelitian ini bertujuan merumuskan strategi desain produk komunitas untuk amenities *homestay* dengan menghubungkan produksi kerajinan lokal, layanan pariwisata, dan prinsip ekonomi sirkular. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif melalui observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur, Focus Group Discussion (FGD), dokumentasi, analisis tematik, dan analisis SWOT. Partisipan penelitian meliputi pengelola desa wisata, pemilik *homestay*, pengrajin, perwakilan masyarakat, serta fasilitator desain

yang dipilih secara purposive. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produksi kerajinan dan layanan wisata di Tembi masih berjalan secara terpisah, sehingga produk komunitas belum menjadi bagian utama dari pengalaman wisatawan. Strategi yang diusulkan adalah pengembangan amenities berupa wadah perlengkapan mandi, sandal kamar, dan tatakan gelas berbasis material lokal melalui mekanisme produksi kolaboratif. Produk tersebut berpotensi memperkuat identitas visual *homestay*, menciptakan pengalaman wisata yang lebih autentik, dan menjaga perputaran manfaat ekonomi di dalam desa melalui pola produksi lokal, penggunaan lokal, dan reinvestasi lokal. Kontribusi penelitian ini terletak pada pemaknaan produk komunitas bukan hanya sebagai souvenir, melainkan sebagai komponen fungsional dalam sistem layanan pariwisata berbasis masyarakat.

Kata kunci: desain komunitas; ekonomi sirkular; amenities *homestay*; pariwisata berbasis masyarakat; desain partisipatif.

Pendahuluan

Perkembangan pariwisata di Indonesia menunjukkan pergeseran dari wisata berbasis kunjungan menuju wisata berbasis pengalaman, keterlibatan masyarakat, dan pengenalan identitas budaya lokal. Wisatawan tidak hanya mencari objek rekreasi, tetapi juga pengalaman yang memungkinkan interaksi dengan tradisi, aktivitas sosial, ruang hunian, produk keseharian, dan praktik budaya masyarakat setempat. Dalam konteks ini, desa wisata menjadi ruang strategis karena mampu menghubungkan atraksi budaya, ekonomi lokal, dan pengalaman wisata autentik. Pengembangan desa wisata idealnya menempatkan masyarakat sebagai aktor utama dalam menentukan arah pengelolaan, produksi, serta distribusi manfaat ekonomi. Orientasi ini sejalan dengan kajian pemberdayaan desa wisata yang menekankan penguatan kapasitas masyarakat lokal dan partisipasi komunitas dalam pariwisata (Wahyuni, 2018; Grace Amin, 2020). Prinsip tersebut juga selaras dengan *Community-Based Tourism* (CBT), yaitu pendekatan pariwisata yang menekankan kepemilikan, partisipasi, dan manfaat langsung bagi komunitas lokal (Giampiccoli & Mtapuri, 2016; Herdiana, 2019).

Desa Wisata Tembi di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, berkembang melalui budaya lokal, tradisi agraris, arsitektur rumah limasan, kegiatan seni, dan keterampilan masyarakat dalam memproduksi kerajinan berbasis material alami. Konsep *homestay* di Tembi memungkinkan wisatawan mengalami kehidupan pedesaan, mulai dari tinggal di rumah warga hingga mengikuti aktivitas budaya dan edukasi lokal. Dalam konteks hunian wisata, *homestay* dapat dipahami sebagai ruang adaptasi fungsi, bentuk, dan makna rumah lokal ke dalam kebutuhan akomodasi pariwisata (Adita, 2016). Potensi ini menjadikan Tembi bukan hanya destinasi kunjungan, tetapi juga ruang pengalaman budaya. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya terhubung dengan sistem produk dalam layanan wisata sehari-hari. Produk kerajinan masyarakat masih berperan sebagai komoditas luar, bukan sebagai bagian dari identitas layanan wisata Tembi.

Observasi awal menunjukkan adanya kesenjangan antara keterampilan produksi masyarakat dengan kebutuhan amenities *homestay* sebagai bagian dari pengalaman wisata. Di satu sisi, masyarakat memiliki kemampuan mengolah material lokal seperti serat alam, anyaman, pelepah pisang, dan material organik lain. Di sisi lain, fasilitas *homestay* masih banyak menggunakan produk generik yang tidak merepresentasikan identitas budaya Tembi. Pemanfaatan material lokal dan material sisa dalam desain produk telah ditunjukkan berpeluang meningkatkan nilai guna, nilai estetis, dan nilai ekonomi produk, baik pada limbah kayu industri mebel maupun material organik seperti kulit kacang kedelai dan kulit singkong (Prasetya, 2015; Adita & Gunawan, 2022; Adita et al., 2023). Akibatnya, pengalaman wisatawan di ruang *homestay* belum sepenuhnya memperlihatkan karakter lokal desa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan produk di desa wisata tidak cukup diarahkan pada souvenir, tetapi perlu diperluas menjadi sistem produk layanan yang digunakan langsung dalam aktivitas wisata.

Dalam perspektif desain produk, persoalan tersebut dapat dipahami sebagai masalah integrasi antara desain, komunitas, layanan wisata, dan keberlanjutan ekonomi lokal. Produk komunitas perlu dirancang bukan hanya berdasarkan bentuk dan fungsi, tetapi juga berdasarkan alur produksi, penggunaan, perawatan, distribusi manfaat, dan keberlanjutan material. Pendekatan desain partisipatif menjadi relevan karena memberi ruang bagi masyarakat, pengelola wisata, pemilik *homestay*, akademisi, dan desainer untuk merumuskan kebutuhan produk secara bersama. Pendampingan eksplorasi potensi dan masalah pada desa wisata juga menunjukkan bahwa proses partisipatif dapat membantu komunitas mengenali aset lokal sekaligus merumuskan arah pengembangan yang lebih kontekstual (Selvia et al., 2023). Pendekatan ini juga memungkinkan produk yang dihasilkan tetap sesuai dengan kemampuan produksi masyarakat dan nilai budaya lokal. Studi Jayadi dan Prasetya (2017) menunjukkan bahwa kolaborasi antara akademisi, desainer, dan pelaku usaha lokal dapat mendorong inovasi berbasis material setempat serta memperkuat kapasitas produksi komunitas.

Penelitian sebelumnya tentang produk berbasis budaya lokal umumnya menekankan penguatan identitas visual produk, peningkatan nilai ekonomi kerajinan, dan pengembangan souvenir wisata. Studyanto et al. (2020), misalnya, membahas pengembangan desain produk gerabah sebagai identitas desa wisata, sedangkan Oentoro (2019) menunjukkan bahwa eksplorasi budaya lokal dapat meningkatkan nilai komersial produk gerabah kontemporer. Pada konteks penguatan citra kawasan, inovasi desain juga dapat digunakan untuk menegaskan karakter visual wilayah dan memperkuat eksistensi kota kreatif (Jayadi & Prasetya, 2018). Fauziah (2022) menekankan pentingnya pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan Desa Wisata Tembi. Namun, kajian-kajian tersebut belum banyak menempatkan produk komunitas sebagai bagian dari sistem layanan wisata yang digunakan langsung oleh wisatawan dalam ruang *homestay*. Celah penelitian inilah yang menjadi fokus artikel ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perumusan strategi desain produk komunitas sebagai sistem amenities *homestay* berbasis ekonomi sirkular. Produk yang dikaji tidak dipahami sebagai benda jual yang terpisah dari destinasi, tetapi sebagai komponen layanan yang diproduksi oleh warga, digunakan dalam jaringan *homestay* desa, memperkuat pengalaman wisata, dan mendorong perputaran manfaat ekonomi di lingkungan lokal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan merumuskan strategi desain produk komunitas yang mengintegrasikan potensi kerajinan lokal, kebutuhan amenities *homestay*, identitas budaya Tembi, dan prinsip ekonomi sirkular. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan acuan bagi pengelola desa wisata dalam membangun sistem produk yang lebih berkelanjutan, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman wisata berbasis budaya.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif dengan strategi studi kasus pada Desa Wisata Tembi, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berupaya memahami relasi antara potensi produksi komunitas, kebutuhan layanan *homestay*, identitas budaya lokal, dan peluang penerapan ekonomi sirkular dalam konteks sosial tertentu. Fokus penelitian bukan menguji hipotesis kuantitatif, melainkan merumuskan strategi desain berdasarkan data lapangan, pengalaman pelaku lokal, dan interpretasi atas sistem wisata yang sedang berjalan. Unit analisis penelitian adalah hubungan antara aktivitas produksi kerajinan masyarakat dan sistem amenities *homestay* di Desa Wisata Tembi. Dengan demikian, penelitian ini memandang produk bukan hanya sebagai objek desain, tetapi sebagai bagian dari sistem layanan, ekonomi, dan representasi budaya.

Partisipan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan mereka dalam pengelolaan wisata, produksi kerajinan, penyediaan *homestay*, dan pendampingan desain. Kriteria partisipan meliputi: memiliki pengalaman langsung dalam kegiatan wisata Tembi, memahami kebutuhan layanan *homestay*, terlibat dalam produksi atau pengelolaan produk lokal, serta bersedia mengikuti proses wawancara atau FGD. Profil partisipan dirancang untuk mewakili lima kelompok utama, yaitu pengelola desa wisata atau Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata), pemilik *homestay*, pengrajin, tokoh atau perwakilan masyarakat, dan fasilitator desain. Keseluruhannya berjumlah 7 orang partisipan FGD (Tabel 1).

Pengumpulan data utama dilakukan melalui rangkaian kegiatan wawancara mendalam dan *Focus Group Discussion* (FGD). Wawancara awal dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2024 dengan pengelola desa wisata untuk memetakan kondisi awal. Selanjutnya, kegiatan FGD dilaksanakan pada Kamis, 1 Mei 2025, bertempat di Pendopo Joglo Sekretariat Desa Wisata Tembi yang melibatkan 7 orang narasumber dari berbagai latar belakang stakeholder. Sebagai penguatan kebijakan, dilakukan wawancara dengan Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul pada 2 Mei 2025.

Tabel 1. Rancangan profil partisipan penelitian

| Kelompok partisipan | Kriteria pemilihan | Peran dalam penelitian |
|---|---|--|
| Bapak Dawud Pengelola desa wisata/Pokdarwis | Memahami pengelolaan paket wisata dan layanan desa | Menjelaskan sistem wisata, kebutuhan amenities, dan peluang integrasi produk |
| Bapak Aris Pemilik <i>Homestay</i> & Sekretaris Desa Wisata | Menjelaskan kebutuhan produk harian, standar kenyamanan, dan masalah penggunaan | Memaparkan program desa dan potensi produksi serat alam warga |
| Bapak Ibnu Pengrajin & Kepala Dukuh | Menjelaskan kemampuan produksi, bahan, teknik, kapasitas, dan kendala kualitas | Memberikan perspektif keterlibatan warga dan kebutuhan produk suvenir |
| Bapak Miyadi Tokoh masyarakat | Memahami nilai budaya lokal dan dinamika komunitas | Menjelaskan nilai-nilai tradisi, mitos, dan Sejarah lokal Tembi |
| Ibu Sukinah Ketua Kesenian dan Budaya | Menjelaskan potensi bidang seni | Memberikan wawasan mengenai aset kesenian lokal (karawitan & music Bangbung) |
| Bapak X Akademisi | Menjelaskan potensi budaya dalam desain | Memberikan pandangan ahli mengenai integrasi budaya dalam desain |
| Ibu Y Fasilitator Desain | Memahami penerapan budaya dalam desain | Memberikan arahan mengenai tren desain, teknik produksi, dan nilai jual |

(Sumber: Olahan penulis)

Pengumpulan data dilakukan melalui lima teknik. Pertama, observasi lapangan digunakan untuk mengamati kondisi *homestay*, penggunaan produk amenities, aktivitas wisata, dan praktik produksi kerajinan masyarakat. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali kebutuhan produk, kendala produksi, persepsi identitas lokal, dan peluang kerja sama antara pengrajin dan pemilik *homestay*. Ketiga, FGD digunakan sebagai ruang validasi dan perumusan gagasan desain secara partisipatif. Keempat, dokumentasi visual dilakukan untuk merekam kondisi ruang *homestay*, material lokal, produk kerajinan, dan proses produksi. Kelima, studi pustaka digunakan untuk memperkuat kerangka konseptual tentang CBT, desain partisipatif, amenities wisata, dan ekonomi sirkular.

Analisis data dilakukan secara bertahap (Tabel 2). Pada tahap pertama, seluruh catatan observasi, ringkasan wawancara, hasil FGD, dan dokumentasi lapangan dikompilasi ke dalam matriks data. Pada tahap kedua, data dikodekan secara tematik dengan kategori awal berupa potensi material, kemampuan produksi, kebutuhan *homestay*, identitas budaya, kendala distribusi, dan peluang ekonomi sirkular. Pada tahap ketiga, tema-tema tersebut ditafsirkan untuk menemukan hubungan antara sistem produksi komunitas dan sistem layanan wisata. Pada tahap keempat, hasil analisis tematik diperkuat menggunakan SWOT untuk memetakan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman pengembangan produk amenities berbasis komunitas. Hasil SWOT kemudian digunakan sebagai dasar perumusan strategi desain dan rekomendasi implementasi.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan validasi partisipatif. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari pengelola wisata, pemilik *homestay*, pengrajin, dan perwakilan masyarakat. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, FGD, dan dokumentasi visual. Validasi partisipatif dilakukan dengan mendiskusikan kembali temuan awal dan rekomendasi produk kepada pihak terkait agar rancangan strategi tidak hanya berasal dari interpretasi peneliti. Penelitian ini juga memperhatikan etika penelitian melalui penyampaian tujuan penelitian kepada partisipan, permintaan persetujuan partisipasi, penggunaan data untuk kepentingan akademik, serta anonimisasi kutipan informan apabila diperlukan.

Tabel 2. Teknik pengumpulan data dan keluaran analisis.

| Teknik | Tahapan Analisis | Validasi Data |
|---|--|---|
| Tahap 1 Kompilasi Wawancara, FGD | Seluruh hasil transkrip dan catatan lapangan dikumpulkan ke dalam matriks data utama | Triangulasi Sumber: Membandingkan informasi antara pengelola, warga, dan pemerintah untuk melihat konsistensi temuan |
| Tahap 2 Coding Observasi Lapangan | Data dikategorikan berdasarkan tema potensi material, kebutuhan <i>homestay</i> , identitas budaya, dan kendala distribusi | Triangulasi Metode: Mengecek keabsahan informasi lisan (wawancara) dengan bukti fisik di lapangan melalui observasi langsung |
| Tahap 3 Interpretasi Dokumentasi Visual | Menghubungkan kategori data untuk merumuskan sistem ekonomi sirkular antara produksi warga dan layanan wisata | Validasi Partisipan: Mendiskusikan kembali temuan awal dan rekomendasi produk kepada informan kunci agar strategi yang dihasilkan relevan |
| Tahap 4 (Sintesis SWOT) Studi Pustaka | Memetakan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sebagai dasar strategi desain amenities | Kredibilitas ilmiah: Mengacu pada literatur CBT dan ekonomi sirkular untuk memperkuat argumentasi |

(Sumber: Olahan penulis)

Hasil

Relasi antara aktivitas wisata dan produksi komunitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas wisata di Desa Wisata Tembi telah berkembang melalui layanan *homestay*, wisata budaya, kegiatan edukatif, dan interaksi langsung antara wisatawan dan masyarakat. Akan tetapi, aktivitas wisata tersebut belum sepenuhnya terhubung dengan sistem produksi kerajinan komunitas. Produk kerajinan masyarakat masih banyak diproduksi berdasarkan pesanan dari pihak luar desa, sehingga masyarakat lebih sering berperan sebagai tenaga produksi daripada sebagai pemilik identitas produk. Kondisi ini menyebabkan nilai budaya dan keterampilan lokal belum hadir secara kuat dalam pengalaman wisata sehari-hari. Produk lokal yang semestinya dapat memperkaya pengalaman menginap di *homestay* belum menjadi elemen utama dalam layanan wisata.

Pemisahan antara sistem wisata dan sistem produksi komunitas tampak pada penggunaan produk generik dalam fasilitas *homestay*. Produk seperti wadah perlengkapan mandi, sandal kamar, dan tatakan gelas umumnya belum dirancang secara khusus dengan mengangkat karakter Tembi. Padahal, amenitas tersebut digunakan langsung oleh wisatawan dan memiliki potensi menjadi media komunikasi identitas desa. Meski demikian, terdapat praktik awal yang mengindikasikan kesadaran akan potensi tersebut. Salah satu pengelola *homestay* mengungkapkan bahwa pemberian souvenir belum menjadi kebijakan umum karena pertimbangan biaya, namun pada tamu yang menginap lebih lama kadang diberikan produk anyaman pandan sebagai bentuk apresiasi. *“Kalau souvenir belum ya, karena takut mahal. Tapi kadang kalau nginepnya lama ya dikasih itu kayak tempat tisu dari pandan. Jadi biar ada rantai ekonomi yang jalan. Desainnya kami bikin sendiri, beda dengan yang diekspor.”* Pernyataan ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya rantai ekonomi lokal sekaligus kekhasan desain yang tidak sekadar meniru produk ekspor, meskipun praktiknya masih bersifat incidental dan belum terstruktur. Dalam kerangka CBT, hubungan antara aktivitas wisata dan ekonomi lokal seharusnya berlangsung secara saling mendukung. Jika produk yang digunakan dalam layanan wisata diproduksi oleh warga, maka nilai ekonomi, narasi budaya, dan identitas visual desa dapat berputar di dalam komunitas. Oleh karena itu, peluang strategis Tembi terletak pada integrasi produk komunitas ke dalam sistem amenitas *homestay*.

Kebutuhan amenitas *homestay* dan peluang desain produk komunitas

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa *homestay* merupakan ruang strategis untuk menerapkan produk komunitas karena menjadi titik interaksi paling dekat antara wisatawan dan kehidupan lokal. Amenitas *homestay* tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas pendukung kenyamanan, tetapi juga dapat menjadi medium pengalaman budaya. Produk yang digunakan di kamar, kamar mandi, meja makan, ruang pertemuan, atau area penyambutan wisatawan dapat memberikan kesan tentang karakter desa. Karena itu, desain amenitas tidak seharusnya dipandang sebagai pelengkap kecil, tetapi sebagai bagian dari strategi pencitraan destinasi dan peningkatan kualitas pengalaman wisata.

Tiga jenis produk yang direkomendasikan dalam penelitian ini adalah wadah perlengkapan mandi, sandal kamar, dan tatakan gelas. Wadah perlengkapan mandi dipilih karena memiliki fungsi langsung dalam layanan kamar dan dapat dibuat dengan teknik anyaman serat alam. Sandal kamar dipilih karena berkaitan dengan kenyamanan wisatawan selama berada di *homestay* dan memungkinkan eksplorasi material lokal yang ringan serta mudah diproduksi. Tatakan gelas dipilih karena sering digunakan dalam layanan kuliner, penyambutan tamu, dan ruang pertemuan wisata. Ketiga produk tersebut memiliki skala kecil, mudah diuji, relatif sesuai dengan kapasitas produksi komunitas, dan dapat distandardisasi tanpa menghilangkan karakter buatan tangan. Pertimbangan material dan teknik pengolahan juga perlu memperhatikan karakter permukaan, ketahanan, dan fungsi produk, sebagaimana

ditunjukkan dalam penerapan teknik shou sugi ban serta eksplorasi limbah filter rokok sebagai komponen produk fungsional (Prasetya et al., 2023; Adita & Tembriano, 2024).

Tabel 3. Rekomendasi awal produk amenities berbasis komunitas dan aspek pengujiannya.

| Produk | Fungsi layanan | Material/teknik potensial | Justifikasi desain | Aspek yang perlu diuji |
|--------------------------|---|--|--|---|
| Wadah perlengkapan mandi | Menata sabun, sampo, sikat gigi, dan perlengkapan kamar mandi | Anyaman pandan/mendong dengan pelapis tahan lembap | Memperkuat kesan natural dan keterampilan lokal pada ruang <i>homestay</i> | Ketahanan lembap, kemudahan dibersihkan, dimensi, dan keamanan tepi |
| Sandal kamar | Memberi kenyamanan penggunaan di area kamar dan teras <i>homestay</i> | Serat alam, pelepah pisang, kain lokal, sol sederhana | Menciptakan pengalaman menginap yang berbeda dari produk hotel generik | Ergonomi tapak, kekuatan sambungan, kebersihan, dan durabilitas |
| Tatakan gelas | Mendukung layanan minuman dan kuliner <i>homestay</i> | Anyaman serat alam, kayu sisa, atau komposit organik lokal | Menjadi media visual kecil yang sering disentuh dan dilihat wisatawan | Ketahanan panas, stabilitas, noda, dan konsistensi produksi |

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 1. Rekomendasi produk amenities untuk *homestay*: wadah perlengkapan mandi, sandal kamar, dan tatakan gelas berbahan serat alam lokal

Matriks SWOT pengembangan amenities berbasis komunitas

Analisis SWOT digunakan untuk menjelaskan posisi strategis Desa Wisata Tembi dalam pengembangan amenities *homestay* berbasis komunitas (Tabel 4). Kekuatan utama terletak pada budaya lokal, keterampilan kerajinan, dan keberadaan jaringan *homestay*. Kelemahan utama berada pada belum adanya standarisasi desain, sistem produksi bersama, dan identitas produk yang terintegrasi dengan layanan wisata. Peluang pengembangan muncul dari meningkatnya minat wisatawan terhadap pengalaman autentik, produk ramah lingkungan, dan pariwisata berbasis komunitas. Ancaman yang perlu diperhatikan adalah persaingan produk massal, keterbatasan regenerasi pengrajin, fluktuasi kunjungan wisata, dan potensi inkonsistensi kualitas produk.

Tabel 4. Matriks SWOT pengembangan produk amenities *homestay* berbasis komunitas di Desa Wisata Tembi.

| Strengths | Weaknesses | Opportunities | Threats |
|--|---|---|---|
| Budaya lokal kuat; keterampilan kerajinan serat alam; jaringan <i>homestay</i> ; citra desa wisata budaya; potensi kolaborasi komunitas. | Produk lokal belum terintegrasi dengan <i>homestay</i> ; belum ada standar desain dan kualitas; kapasitas produksi belum terdata; dokumentasi produk terbatas; pemasaran masih bergantung pada perantara. | Meningkatnya minat pada wisata autentik; tren produk ramah lingkungan; peluang paket pengalaman kerajinan; dukungan program desa budaya; potensi diferensiasi <i>homestay</i> . | Persaingan produk pabrikan murah; menurunnya minat generasi muda pada kerajinan; fluktuasi kunjungan wisata; risiko produk cepat rusak; inkonsistensi kualitas antarprodusen. |

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 2. Diagram alur ekonomi sirkular lokal untuk sistem amenities *homestay* Desa Wisata Tembi. (Sumber: Olahan penulis)

Alur ekonomi sirkular dalam sistem amenities *homestay*

Hubungan antara ekonomi sirkular dan amenities *homestay* perlu dipahami secara konkret melalui alur material, produksi, penggunaan, perawatan, dan distribusi manfaat ekonomi. Dalam strategi yang diusulkan, material lokal atau material sisa yang masih layak diolah dikumpulkan oleh kelompok pengrajin, kemudian diproduksi menjadi amenities berdasarkan standar desain yang disepakati bersama. Produk tersebut dibeli atau dipesan oleh jaringan *homestay* desa untuk digunakan dalam layanan wisata. Ketika wisatawan menggunakan produk tersebut, identitas lokal Tembi hadir sebagai bagian dari pengalaman menginap. Pendapatan yang diperoleh dari produksi dan pemesanan ulang kembali kepada warga, kelompok produksi, atau unit ekonomi desa, sehingga manfaat ekonomi tidak keluar dari komunitas secara dominan.

Pola tersebut berbeda dari sistem linear yang bergantung pada pembelian produk generik dari luar desa. Dalam sistem linear, uang keluar dari desa untuk membeli produk amenities dan produk tersebut tidak membawa narasi budaya lokal. Dalam sistem sirkular lokal, produk diproduksi di desa, digunakan dalam layanan desa, dirawat atau diperbaiki oleh pelaku lokal, dan dikembangkan kembali berdasarkan umpan balik pengguna. Dengan demikian, ekonomi sirkular dalam konteks penelitian ini bukan hanya tentang daur ulang material, tetapi juga tentang sirkulasi nilai, pengetahuan, keterampilan, dan manfaat ekonomi di dalam komunitas. Prinsip ini menjadikan produk amenities sebagai penghubung antara keberlanjutan material dan keberlanjutan sosial ekonomi (Gambar 2).

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa persoalan utama di Desa Wisata Tembi bukan ketiadaan potensi produksi, melainkan lemahnya integrasi antara potensi produksi komunitas dan sistem layanan wisata. Kondisi ini penting karena desa wisata berbasis komunitas tidak hanya dinilai dari atraksi budaya, tetapi juga dari kemampuan masyarakat mengelola rantai nilai yang menyertai aktivitas wisata. Jika produk lokal hanya diproduksi untuk pihak luar atau dijual sebagai souvenir terbatas, maka posisinya tetap berada di pinggir sistem wisata. Sebaliknya, ketika produk lokal menjadi amenities *homestay*, produk tersebut masuk ke ruang inti pengalaman wisatawan. Dengan demikian, produk komunitas memperoleh fungsi baru sebagai fasilitas, media identitas, dan instrumen distribusi manfaat ekonomi.

Dari perspektif desain partisipatif, pengembangan produk amenities perlu dilakukan melalui proses bersama, bukan hanya melalui intervensi desainer dari luar komunitas. Masyarakat memahami karakter material, teknik produksi, nilai budaya, dan keterbatasan sumber daya lokal, sedangkan akademisi atau desainer dapat membantu menerjemahkan potensi tersebut ke dalam spesifikasi produk yang lebih fungsional dan konsisten. Kolaborasi semacam ini memungkinkan produk tetap memiliki nilai lokal, tetapi memenuhi standar penggunaan dalam layanan *homestay*. Oleh karena itu, rekomendasi produk tidak cukup disampaikan sebagai daftar benda, tetapi harus dilengkapi dengan mekanisme produksi, standar kualitas, sistem pemesanan, dan pola evaluasi pengguna.

Kontribusi artikel ini adalah menawarkan pergeseran cara pandang terhadap produk komunitas dalam desa wisata. Produk tidak lagi dipahami semata-mata sebagai souvenir yang dibeli wisatawan setelah berkunjung, tetapi sebagai bagian dari sistem layanan yang digunakan wisatawan selama berada di destinasi. Pergeseran ini membuat desain produk memiliki peran lebih strategis dalam membangun pengalaman wisata, identitas visual desa, dan keberlanjutan ekonomi lokal. Dengan menempatkan amenities *homestay* sebagai titik temu antara produksi komunitas dan layanan wisata, penelitian ini memperluas pembahasan tentang CBT dari aspek kelembagaan dan partisipasi menuju aspek desain produk yang bersifat operasional. Hal ini menjadi pembeda dibandingkan penelitian terdahulu yang lebih banyak membahas produk budaya sebagai komoditas ekonomi atau penguat identitas visual semata.

Meskipun demikian, strategi ini membutuhkan pengujian lebih lanjut agar dapat diterapkan secara berkelanjutan. Produk yang direkomendasikan perlu melalui uji material, uji fungsi, uji kenyamanan, uji perawatan, dan uji penerimaan pengguna. Selain itu, diperlukan pendataan kapasitas produksi pengrajin, kebutuhan riil *homestay*, frekuensi penggantian produk, dan estimasi nilai ekonomi yang dapat berputar di desa. Tanpa data tersebut, strategi ekonomi sirkular berisiko berhenti pada tataran konseptual. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu diarahkan pada pembuatan prototipe, uji coba produk di *homestay*, perhitungan biaya produksi, dan evaluasi pengalaman wisatawan.

Tabel 5. Model strategi implementasi amenitas *homestay* berbasis komunitas.

| Tahap | Kegiatan utama | Aktor terlibat | Keluaran |
|--------------------------|---|--|-------------------------------------|
| 1. Pemetaan | Inventarisasi kebutuhan <i>homestay</i> , material lokal, kapasitas pengrajin | Pokdarwis, pemilik <i>homestay</i> , pengrajin, peneliti | Peta kebutuhan dan potensi produksi |
| 2. Standarisasi desain | Menentukan fungsi, ukuran, material, kebersihan, keamanan, dan identitas visual | Desainer, pengrajin, pengelola wisata | Spesifikasi desain awal |
| 3. <i>Prototyping</i> | Membuat sampel produk dan memperbaiki detail desain | Pengrajin, desainer, pemilik <i>homestay</i> | Prototipe amenitas |
| 4. Uji coba | Menggunakan produk pada <i>homestay</i> terbatas dan mengumpulkan umpan balik | Pemilik <i>homestay</i> , wisatawan, pengelola | Evaluasi fungsi dan pengalaman |
| 5. Produksi dan evaluasi | Menyusun sistem pesanan, kontrol kualitas, perawatan, dan pembagian manfaat | BUMDes/Pokdarwis, kelompok pengrajin | Model produksi berkelanjutan |

Sumber: Dokumentasi Penulis

Model strategi implementasi

Berdasarkan hasil penelitian, strategi implementasi dapat dirumuskan dalam lima tahap. Tahap pertama adalah pemetaan kebutuhan *homestay* dan kemampuan produksi pengrajin. Tahap kedua adalah perumusan standar desain awal yang mencakup fungsi, ukuran, material, keamanan, kebersihan, dan identitas visual. Tahap ketiga adalah pengembangan prototipe melalui proses partisipatif antara pengrajin, pemilik *homestay*, pengelola wisata, dan fasilitator desain. Tahap keempat adalah uji coba terbatas pada beberapa *homestay* untuk memperoleh masukan dari pengguna dan pengelola. Tahap kelima adalah penyusunan sistem produksi, pemesanan, perawatan, dan evaluasi berkala agar produk dapat digunakan secara berkelanjutan dalam jaringan *homestay* desa.

Model tersebut menempatkan desain sebagai proses sosial dan ekonomi, bukan hanya proses penciptaan bentuk. Produk amenitas tidak hanya perlu menarik secara visual, tetapi juga harus mudah diproduksi, mudah dirawat, aman digunakan, konsisten kualitasnya, dan sesuai dengan narasi budaya Tembi. Jika tahap ini berjalan baik, produk komunitas dapat menjadi ciri khas layanan *homestay* sekaligus membuka ruang ekonomi bagi pengrajin lokal. Dalam jangka panjang, model ini juga dapat dikembangkan menjadi paket pengalaman wisata, misalnya wisatawan tidak hanya menggunakan produk amenitas, tetapi juga dapat mengunjungi ruang produksi, mengikuti workshop singkat, atau membeli produk sejenis sebagai souvenir yang memiliki narasi penggunaan langsung selama menginap.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Desa Wisata Tembi memiliki potensi kuat untuk mengembangkan produk komunitas sebagai bagian dari sistem amenitas *homestay*. Potensi tersebut berasal dari keterampilan pengrajin, kekayaan budaya lokal, keberadaan jaringan *homestay*, dan karakter desa wisata yang berbasis pengalaman. Namun, potensi produksi masyarakat belum terintegrasi secara optimal dengan layanan wisata, sehingga produk lokal belum hadir sebagai bagian langsung dari pengalaman wisatawan. Kondisi tersebut menyebabkan manfaat ekonomi dan identitas budaya yang terkandung dalam produk komunitas belum sepenuhnya berputar di dalam ekosistem desa wisata.

Strategi yang diusulkan adalah pengembangan amenities *homestay* berbasis komunitas melalui produk seperti wadah perlengkapan mandi, sandal kamar, dan tatakan gelas. Produk-produk tersebut dipilih karena memiliki fungsi praktis, dekat dengan pengalaman menginap, dapat diproduksi dalam skala komunitas, dan berpotensi menampilkan karakter material serta budaya lokal Tembi. Melalui pendekatan ekonomi sirkular, produk diproduksi oleh masyarakat, digunakan dalam jaringan *homestay* desa, dirawat atau dikembangkan kembali oleh pelaku lokal, dan menghasilkan manfaat ekonomi yang kembali kepada komunitas. Dengan demikian, produk komunitas tidak hanya berfungsi sebagai benda pakai, tetapi juga sebagai media identitas, instrumen pengalaman wisata, dan penguat ekonomi lokal.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas pembahasan tentang *Community-Based Tourism* dengan menempatkan desain produk sebagai komponen operasional dalam sistem layanan wisata. Secara praktis, penelitian ini memberikan model awal bagi pengelola desa wisata untuk menghubungkan produksi kerajinan lokal dengan kebutuhan amenities *homestay*. Keterbatasan penelitian ini terletak pada belum dilakukannya uji prototipe secara mendalam, uji penerimaan wisatawan, dan perhitungan dampak ekonomi secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu mengembangkan prototipe, menguji material dan fungsi, melibatkan wisatawan sebagai pengguna, serta menghitung potensi perputaran ekonomi yang dapat dihasilkan dari penerapan sistem amenities berbasis komunitas.

Pernyataan Penulis

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini difokuskan untuk menjawab permasalahan integrasi antara produksi kerajinan masyarakat dan layanan wisata di Desa Wisata Tembi. Strategi desain produk komunitas yang diusulkan melalui pengembangan sistem amenities *homestay* bertujuan memperkuat identitas budaya lokal, meningkatkan pengalaman wisatawan, dan mendorong perputaran manfaat ekonomi di lingkungan desa. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul, pengelola Desa Wisata Tembi, serta masyarakat yang terlibat dalam proses eksplorasi lapangan dan diskusi pengembangan produk.

Referensi

- Adita, B. S. (2016). *Transformasi spasial rumah tinggal lokal menjadi homestay di Surakarta (Studi kasus: Homestay di Kecamatan Pasar Kliwon dan Kecamatan Serengan)* [Tesis magister, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Repository ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/1267/>
- Adita, S., & Gunawan, A. C. (2022). Pemanfaatan limbah kulit kacang kedelai sebagai material konduktor dengan teknik komposit dalam produk pencahayaan. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(3), 159-164. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i3.4736>
- Adita, S., Saputra, F. R., & Purwanto, P. (2023). Pemanfaatan limbah kulit singkong sebagai material produk kap lampu. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 26(3), 143-156. <https://doi.org/10.24821/ars.v26i3.12368>
- Adita, S., & Tembriano, D. (2024). Optimalisasi pemanfaatan limbah filter rokok sebagai outsole sandal melalui teknik vulkanisasi: Studi eksplorasi material. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 7(2), 129-138. <https://doi.org/10.24821/productum.v7i2.13532>
- Fauziah, S. (2022). *Strategi pengembangan Desa Wisata Tembi dan Desa Wisata Nglanggeran dalam upaya pemberdayaan masyarakat*. Universitas Islam Indonesia.

- Giampiccoli, A., & Mtapuri, O. (2016). Towards a comprehensive model of *Community-Based Tourism* development. *South African Geographical Journal*, 98(1), 154-168.
- Grace Amin, F. R. (2020). Community participation in tourism development. *The 4th International Conference on Family Business and Entrepreneurship*, 479-485.
- Herdiana, D. (2019). Peran masyarakat dalam pengembangan desa wisata berbasis masyarakat. *JUMPA*, 6(1), 63-86.
- Jayadi, N., & Prasetya, R. D. (2017). Pengembangan desain produk berbahan baku limbah kerang di Bantul. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(1), 35-41. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i1.1736>
- Jayadi, N., & Prasetya, R. D. (2018). Penguatan eksistensi kota kreatif melalui inovasi desain kamufase menara BTS berbasis zonasi wilayah. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(3), 101-106. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i3.1923>
- Oentoro, K. (2019). Pengembangan desain teko set gerabah kontemporer berbasis budaya lokal di Kabupaten Bojonegoro. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(6), 189-196. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i6.2431>
- Prasetya, R. D. (2015). Potensi limbah kayu industri mebel untuk produk home accessories. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 1(1), 39-51. <https://doi.org/10.24821/productum.v1i1.1652>
- Prasetya, R. D., Gucci, R., & Jayadi, N. (2023). Penerapan teknik shou sugi ban pada desain meja kerja untuk masyarakat urban. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 20(1), 1-12. <https://doi.org/10.25105/dim.v20i1.17741>
- Selvia, S. I., Danasari, I. F., Wirastika Sari, N. M., Ayu Febrilia, B. R., & Mulyawati, S. (2023). Pengabdian masyarakat melalui pendampingan eksplorasi potensi dan masalah di Desa Wisata Tetebatu Kecamatan Sikur Lombok Timur. *Jurnal Mandara Pengabdian Masyarakat*, 48-55.
- Studyanto, A. B., Amboro, J. L., Setyawan, Widayat, R., Suherlan, Y., Dartono, F. A., & Mulyono, A. (2020). Pengembangan desain produk kreatif berbasis gerabah sebagai identitas Desa Wisata Sidowayah Klaten. *Webinar Nasional Pengabdian Masyarakat*.
- Wahyuni, D. (2018). Strategi pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan Desa Wisata Nglanggeran, Kabupaten Gunung Kidul. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 9(1), 83-100.