

# Smart Homestay dengan Kearifan Lokal di Desa Wisata Karyamukti

Salsabila Azzahra Kamila<sup>1\*</sup>, Wahyu Prakosa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma  
Pondok Cina Beji, Depok, Indonesia

<sup>2</sup>Perumahan dan Pemukiman, Universitas Gunadarma  
Pondok Cina Beji, Depok, Indonesia

\*Email: [pracozo9@gmail.com](mailto:pracozo9@gmail.com)

---

## Abstrak

Permasalahan *homestay* di Desa Wisata Karyamukti saat ini berkembang dengan kondisi tanpa perencanaan, saat ini *homestay* yang sudah dilakukan ada perencanaan dengan menerapkan *smart homestay* seperti sensor lampu dan sensor di pintu toilet atau kamar mandi. Permasalahannya adalah belum adanya pendekatan yang mempertimbangkan kearifan lokal dan memenuhi tuntutan pengunjung yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi. Pengunjung berperan sebagai peneliti sehingga *homestay* dituntut menggunakan fasilitas teknologi (*smart building*) yang juga mempertimbangkan kearifan lokal yang ada di lokasi. Tujuan memperoleh pendekatan desain *smart homestay* yang mempertimbangkan lokalitas dan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna atau pengunjung. Metode dengan melakukan pendekatan deskriptif kualitatif dengan membuat gambaran *homestay* di Dusun Gunung Padang yang cenderung berkembang sebagai penyedia bagi peneliti atau pengunjung, dengan mempertimbangkan kearifan lokal dan penerapan teknologi menjadi *smart homestay*.

**Kata kunci:** Desa Wisata, *Homestay*; Karyamukti; *Smart Home*; *Smart Homestay*

---

## Abstract

*The problem of homestay in the Karyamukti Tourism Village is currently developing with conditions without planning, currently the homestay that have been carried out are planning by implementing smart homestay such as light sensors and sensors on the toilet or bathroom door. The problem is that there is no approach that considers local wisdom and meets the demands of visitors who have taken advantage of technological advances. Visitors act as researchers so that homestays are required to use technological facilities (smart building) which also considers local wisdom that exists in the location. The goal is to obtain a smart homestay design approach that considers locality and utilizes technology that suits the needs of users or visitors. The method uses a qualitative descriptive approach by making a description of homestay in Gunung Padang Village which tend to develop as providers for researchers or visitors, taking into account local wisdom and the application of technology to become smart homestay.*

**Kata kunci:** *Tourism Village*; *Homestay*; Karyamukti; *Smart Home*; *Smart Homestay*

---

## Pendahuluan

Indonesia menyumbang PDB Nasional dalam bidang pariwisata sebesar 10 persen dan juga dalam hal devisa sebesar 9,3 persen. Pariwisata budaya dan desa wisata Indonesia cukup dikenal dan masuk ke dalam tiga program Kementerian Pariwisata yaitu desa wisata, akses melalui udara, dan *digital tourism* (Wedatama & Mardiansjah, 2018). Memberikan kualitas pengalaman yang baik dapat meningkatkan daya tarik wisatawan. Pengalaman yang baik dapat diciptakan dengan

pemahaman tentang kebutuhan (*needs*), keinginan (*wants*), dan permintaan (*demand*) (Nurdin Hidayah, 2020). Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan maka disediakan fasilitas *homestay* di desa wisata.

Situs Gunung Padang terletak di wilayah Kabupaten Cianjur tepatnya di Desa Wisata Karyamukti dan memiliki luas sekitar 3132,5 m<sup>2</sup> (Adiatama, 2019). Situs Gunung Padang dibagi menjadi 5 wilayah, yaitu gerbang masuk Desa Karyamukti, jalur pendakian yang dibagi menjadi

dua (jalur primer dan jalur sekunder), teras berundak yang terdiri dari lima teras, dan puncak Gunung Padang (Wardani et al., 2019).

Dalam perkembangan setelah menjadi cagar budaya dan meningkatnya kegiatan pariwisata, Situs Gunung Padang dapat mendukung perkembangan sektor ekonomi di dalamnya, seperti UMKM, penginapan, perkemahan, transportasi, dan usaha agraris yang merupakan mata pencaharian sebagian masyarakat di Desa Wisata Karyamukti (Rusata, 2019).

Akibat dari pengembangan Desa Karyamukti menjadi desa wisata, salah satu yang mengalami perubahan adalah penyediaan jasa penginapan di kawasan tersebut. Penginapan ini memanfaatkan beberapa rumah warga yang difungsikan menjadi *homestay*. *Homestay* di Desa Wisata Karyamukti saat ini di antaranya masih ada yang belum memenuhi standarisasi untuk sebuah rumah yang difungsikan menjadi *homestay*. Sehingga *homestay* di Desa Wisata Karyamukti perlu dilakukan penataan kembali.

Berdasarkan *handbook homestay* di mana di dalamnya terdapat panduan pelaksanaan untuk *homestay* di antaranya memiliki dan mengkomunikasikan tata tertib bagi pengguna *homestay*, menyediakan peralatan dan perlengkapan kesehatan, menerima reservasi *homestay* melalui telepon atau media daring lainnya, menyediakan formulir dan pendataan tamu, bangunan rumah tinggal dan sekitarnya harus selalu bersih dan tidak bau, air bersih tercukupi, penggunaan bahan ramah lingkungan, pemanfaatan air dan sumber energi secara efisien, pengolahan sampah dan air limbah yang sehat, serta memastikan kondisi asri dan nyaman pada lingkungan sekitar.

Sedangkan pengertian *Homestay* adalah fasilitas penginapan yang disediakan untuk tempat istirahat wisatawan di daerah wisata dengan memanfaatkan potensi alami untuk kegiatan rekreasi (Nurdin Hidayah, 2020). *Homestay* memberikan *experience* terhadap wisatawan dengan memberikan suasana pendekatan dengan pemilik rumah (Aryasih & Aryanata, 2018). Wisatawan dan pemilik rumah dapat berinteraksi lebih dekat serta wisatawan juga dapat melakukan kegiatan bersama dengan pemilik rumah.

Perubahan gaya hidup dan perkembangan era milenial saat ini memberikan kemudahan dalam mengakses segala sesuatu sangat dibutuhkan

(Mushlihudin, 2021). Salah satunya dengan pemanfaatan perkembangan teknologi saat ini. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi dapat diterapkan dalam fasilitas *smart home*, bagaimana rumah pintar (*smart home*) ini dapat memberikan kemudahan bagi para wisatawan untuk dapat mengakses dengan mudah informasi terkait dengan keberadaan dari rumah pintar tersebut (Ahmadi Julaihi, 2021).

*Smart home* atau rumah pintar merupakan tempat tinggal atau kediaman yang memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu dengan menghubungkan jaringan komunikasi pada fasilitas di dalam rumah seperti peralatan listrik sehingga dapat diakses maupun dikontrol dari jarak jauh (Muslihudin et al., 2018).

Berdasarkan informasi di atas maka tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai *homestay* yang ada di Desa Wisata Karyamukti dan penerapan *smart homestay* pada bangunan *homestay* yang ada.

## Metode Penelitian

Desa Wisata Karyamukti terletak di Kecamatan Campaka, Kabupaten Cianjur. Di dalam Desa Karyamukti terdapat Situs Megalitikum Gunung Padang, sehingga terdapat beberapa rumah di Wisata pemukiman Desa Karyamukti yang dimanfaatkan sebagai fasilitas wisata *homestay*.

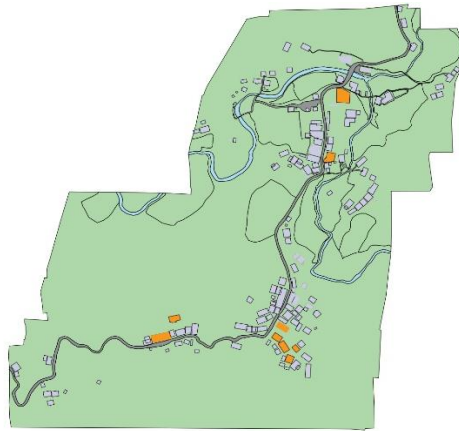


Gambar 1. Lokasi Desa Wisata Karyamukti Gunung Padang

Sumber: Google Earth Pro, 2022

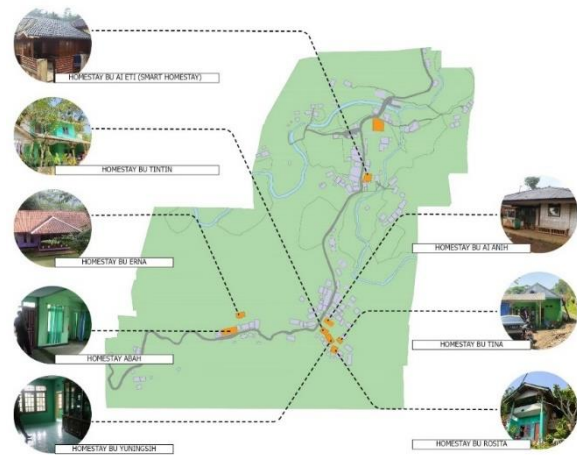
Tahap awal pendataan *homestay* di Desa Wisata Karyamukti dengan melakukan pemetaan terhadap lokasi beradanya bangunan *homestay* di lokasi studi. Pemetaan dilakukan dengan mengambil foto udara menggunakan *drone* yang kemudian hasil dari foto udara tersebut diolah menjadi peta menggunakan aplikasi *drone* deploy. Dari hasil foto udara yang diolah menjadi peta kemudian diolah kembali untuk menjadi peta berbasis geografis dengan menggunakan

software ARCGis dan diolah menjadi gambar dengan format dwg (Autocad). Untuk lebih jelasnya peta lokasi studi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Layout Lokasi *Homestay* ArcGIS  
Tahap kedua dilakukan pemetaan terhadap potensi dan permasalahan yang ada di *homestay* dengan melakukan identifikasi pada setiap rumah yang menjadi *homestay*. Adapun hasil survey yang diperoleh dari identifikasi *homestay* di Desa Wisata Karyamukti menghasilkan data informasi seperti penataan *homestay*, pengelolaan

*homestay*, fasilitas *homestay*, dan kesesuaian *homestay* terhadap standar CHSE (*Cleanliness, Health, Safety, Environment Sustainability*). Terdapat beberapa rumah warga yang dimanfaatkan sebagai *homestay* dan diantaranya terdapat *homestay* yang menerapkan teknologi *smart home*. Kondisi eksisting dari bangunan *homestay* yang ada di desa karyamukti dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Lokasi dan Eksisting *Homestay*

Tabel 1. Data *Homestay* di Desa Wisata Karyamukti

No	Pemilik	Luas (m <sup>2</sup> )	Fasilitas	Jml. Kamar	Kategori
1	Ibu Ai Eti	100	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	1 kamar pengunjung, 1 kamar pemilik <i>homestay</i>	<i>Smart Homestay</i>
2	Ibu Ai Anih	73,5	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	1 kamar pengunjung, 2 kamar pemilik <i>homestay</i>	<i>Homestay</i>
3	Ibu Yuningsih	87,5	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	3 kamar pengunjung, 1 kamar pemilik <i>homestay</i>	<i>Homestay</i>
4	Ibu Ayu Rosita	50	Ruang tamu, ruang sholat, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	1 kamar pengunjung, 1 kamar pemilik <i>homestay</i>	<i>Homestay</i>
5	Ibu Tintin	-	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	2 kamar pengunjung	<i>Homestay</i>
6	Ibu Erna	103,36	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	2 kamar pengunjung, 1 kamar pemilik <i>homestay</i>	<i>Homestay</i>
7	Abah	95	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama	2 kamar pengunjung, 1 kamar pemilik <i>homestay</i>	<i>Homestay</i>

8	Ibu Tina	112,05	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	1 kamar pengunjung, 1 kamar pemilik <i>homestay</i>	<i>Homestay</i>
---	----------	--------	---	---	-----------------

Berdasarkan data tabel di atas, pengelolaan terhadap *homestay* yang ada di Desa Wisata Karyamukti masih dikelola secara individual dalam hal ini berarti bahwa pengelolaan *homestay* bersifat pribadi dari pelaku *homestay*. Belum adanya pengelolaan yang terorganisir dari masyarakat pada *homestay* yang ada di Desa Wisata Karyamukti menyebabkan pengembangan *homestay* menjadi terkendala.

Fasilitas dari *homestay* yang ada di Desa Wisata Karyamukti sendiri masih sangat jauh dari standar *homestay* yang ditetapkan oleh Kemenparekraf. Dimana fasilitas yang seharusnya sudah memadai seperti kemudahan akses pemesanan, pendataan, dan yang paling utama aspek kebersihan sedangkan fasilitas yang terdapat di dalam *homestay* Desa Wisata Karyamukti masih kurang seperti kurangnya kemudahan akses pemesanan, pendataan, dan masih kurang dari standar CHSE.




Sudah menjadi suatu kewajiban di desa wisata untuk menerapkan konsep CHSE (*Cleanliness, Health, Safety, Environment Sustainability*), terutama pada bangunan *homestay* yang ada di desa wisata tersebut. Hal ini tentu saja masih menjadi kewajiban yang harus dapat diterapkan oleh para pelaku *homestay* di desa wisata karyamukti, dikarenakan kondisi *homestay* di Desa Wisata Karyamukti masih sangat jauh dari

konsep CHSE tersebut. Dari permasalahan yang ada, *homestay* yang ada di Desa Wisata Karyamukti masih dapat dikembangkan baik dari segi fisik bangunannya maupun dari segi pengelolaannya.


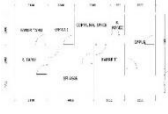


Berkaitan dengan pengembangan *homestay* di Desa Karyamukti, maka dilakukan identifikasi terhadap bangunan yang menjadi *homestay*. Identifikasi tersebut dilakukan dengan membuat gambar denah dari masing-masing bangunan *homestay*. Hasil akhir yang diharapkan adalah penataan terhadap bangunan *homestay* yang mengikuti kaidah-kaidah peraturan tentang Kemenparkraf.

Menurut Gatot Soetrisno (Dewi et al., 2017), *Homestay* merupakan Rumah tinggal keluarga yang sebagian kamar dan fasilitas pendukungnya disewakan kepada tamu untuk suatu kepentingan yang ada hubungannya dengan integrasi kedua belah pihak, dan bertujuan mencari keuntungan. Pemukiman warga yang dimanfaatkan sebagai *homestay* merupakan salah satu penerapan unsur 3A (Atraksi, Aksesibilitas, dan Amenitas) dalam konsep perkembangan pariwisata yaitu unsur amenitas. Peneliti mendapatkan beberapa data *homestay* yang terdapat di Desa Wisata Karyamukti.

Tabel 2. Data Layout dan Pemilik *Homestay* di Desa Karyamukti

No	Pemilik	Layout	Pengguna	Luas	Renc. Pengembangan
1	Ibu Ai Eti		3 orang menetap (ayah, ibu, anak bungsu) dan 2 orang tidak menetap (anak sulung, anak kedua)	100	Penataan ulang teras, penambahan kamar dan kamar mandi dalam, penambahan ruang santai
2	Ibu Ai Anih		1 orang menetap, 5 orang tidak menetap (ayah bekerja, 4 anak merantau)	73,5	Zona pemilik dan pengunjung dibuat terpisah, penambahan ruang bersama, penambahan kamar dan kamar mandi
3	Ibu Yuningsih		Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	87,5	Gudang dijadikan kamar mandi tambahan



4	Ibu Ayu Rosita		Ruang tamu, ruang sholat, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	50	Kamar tidur 1 dimajukan, penambahan kamar mandi
5	Ibu Tintin	-	Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	-	Tidak ada permintaan untuk penambahan ruang
6	Ibu Erna		Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	103,36	Tidak ada permintaan untuk penambahan ruang
7	Abah		Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama	95	Tidak ada permintaan untuk penambahan ruang
8	Ibu Tina		Ruang tamu, kamar mandi pengunjung, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang bersama, teras	112,05	Pada bagian lemari luar dijadikan kamat tidur atau <i>walk in closet</i>

*Smart homestay* adalah konsep *homestay* yang digabung dengan *smart home*. Di Desa Wisata Karyamukti terhadap satu *smart homestay* yaitu *homestay* yang dimiliki oleh Ibu Ai Eti. *Smart homestay* yang ada di Desa Wisata Karyamukti ini, menerapkan sistem *smart home* berupa *smart lock* pada pintu kamar yang disewakan, penggunaan *sensor lamp* pada kamar mandi, dan terdapat penggunaan *scan QR code* untuk mendapatkan data fasilitas dari *smart homestay* ini. Hanya saja penerapan dari *smart homestay* ini belum terfungsikan secara maksimal dikarenakan terkendalanya sistem telekomunikasi yang masih sulit untuk mengakses sinyal di lokasi studi. Gambaran mengenai *smart homestay* yang diterapkan di desa karyamukti dapat dilihat pada Gambar 4.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada *smart homestay* di Desa Wisata Karyamukti, terlihat jelas bahwa banyak terdapat faktor-faktor penghambat untuk merealisasikan konsep *smart homestay* ini. Belum adanya standarisasi dari



Gambar 4. Fasilitas *Smart Homestay*

*homestay* yang sudah ada di desa karyamukti, menyebabkan proses untuk menjadikan bangunan *homestay* dapat memenuhi standar seperti yang ditetapkan Kemenparkraf masih membutuhkan tahapan yang panjang. Adanya keterbatasan dari kondisi sosial budaya masyarakat untuk dapat tanggap terhadap teknologi juga masih membutuhkan suatu proses panjang, dan belum adanya fasilitas telekomunikasi yang baik untuk bisa menghadirkan sinyal yang kuat agar aplikasi yang digunakan pada *smart homestay* dapat digunakan dengan baik.

## Kesimpulan

Perkembangan Desa Wisata Karyamukti menjadi destinasi wisata yang akan dikembangkan bukan hanya berupa wisata megalitik Gunung Padang saja, maka akan berdampak pada meningkatnya kebutuhan *homestay* sebagai amenitas dari pariwisata yang ada. Pengembangan *homestay* di Desa Wisata Karyamukti masih memungkinkan untuk direncanakan, dengan keberadaan rumah warga desa yang siap menyambut para wisatawan datang ke lokasi wisata ini, hanya saja keberadaan dari *homestay* ini masih sangat jauh dari *smart homestay*. Untuk menjadikan *homestay* di Desa Wisata Karyamukti menjadi *smart homestay* masih membutuhkan proses yang Panjang dengan melakukan terlebih dahulu pengembangan infrastruktur telekomunikasi dan SDM yang ada di sini.

## Daftar Pustaka

- Adiatama, D. (2019). PENGEMBANGAN PRODUK WISATA HERITAGE SITUS MEGALITIK GUNUNG PADANG. *Tourism Scientific Journal*, 4(1).  
<https://doi.org/10.32659/tsj.v4i1.47>
- Ahmadi Julaihi, A. (2021). IoT-based Framework for Coordinating Smart Home. *Journal of IT in Asia*, 9(1), 65–70.  
<https://doi.org/10.33736/jita.2803.2021>
- Aryasih, P. A., & Aryanata, N. T. (2018). Homestay Dan Budaya: Idealisme Keberadaan Homestay. *Homestay, Mozaik Pariwisata Berbasis Kerakyatan, February 2018*, 93–102.
- Dewi, N. P. A. P., Paramadhyaksa, I. N. W., & Prajnawrdhi, T. A. (2017). Konsep Tata Kelola Homestay di Desa Wisata Pinge Kabupaten Tabanan. *Mercubuana*, 337, 101–108.
- Mushlihudin. (2021). Smart Home menggunakan Internet of Thing untuk Pengawasan Kesehatan Lansia. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 314–317.
- Muslihudin, M., Renvillia, W., Taufiq, Andoyo, A., & Susanto, F. (2018). IMPLEMENTASI APLIKASI RUMAH PINTAR BERBASIS ANDROID DENGAN ARDUINO ROCONTROLLER. 1(2), 22–27.
- Nurdin Hidayah, H. S. (2020). SMARTTOURISM: AKSENTUASI KESIAPAN HOMESTAYDI KAWASAN SMARTTOURISM:

AKSENTUASI KESIAPAN HOMESTAYDI KAWASAN EKONOMI KHUSUS TANJUNG LESUNG, PANDEGLANG - BANTEN. *Media Wisata*, 18(2).

- Rusata, T. (2019). Partisipasi Masyarakat Lokal dalam Pengembangan Destinasi Wisata Berkelanjutan: Studi Kasus Situs Gunung Padang Cianjur. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 13(2), 79–96.  
<https://doi.org/10.47608/jki.v13i22019.79-96>
- Wardani, W. G. W., Wulandari, W., Destiadi, R., & Syahid, S. (2019). REPRESENTASI INTERAKSI MANUSIA DALAM GENRE FOTOGRAFI “STORY” SITUS MEGALITIKUM GUNUNG PADANG. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 3(1), 148–158.  
<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v3i1.3451>
- Wedatama, A. A., & Mardiansjah, F. H. (2018). Pengembangan Homestay Berbasis Masyarakat Pada Kampung Homestay Borobudur. *Jurnal Pengembangan Kota*, 6(2), 135.  
<https://doi.org/10.14710/jpk.6.2.135-143>