

## **BAB II**

### **TINJAUAN OBYEK STUDI**

#### **2.1 EDUKASI**

##### **2.1.1 Definisi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edukasi merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang menuju kedewasaan melalui pelatihan dan pengajaran. Edukasi menurut Suroso dan Rendrea (2004) dalam Zakiyy Maymun, Wirania Swasty (2018) adalah upaya seseorang teradap objek untuk mengubah cara mengelola dan mengembangkan pengetahuan menuju berbagai cara yang diinginkan subjek. Menurut Edward Humrey pada Munir Yusuf (2018) “...*education mean increase of skill of development of knowledge and understanding as a result of training, study or experience...*” (Pendidikan adalah sebuah penambahan keterampilan atau pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman sebagai hasil latihan, studi atau pengalaman...). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan pengertian edukasi atau pendidikan merupakan usaha seseorang untuk menambah dan mengembangkan keterampilan dan ilmu pengetahuan melalui latihan, pengalaman, dan studi atau belajar.

##### **2.1.2 Jalur Pendidikan**

Dalam proses mengembangkan ilmu pengetahuan, dapat dilalui oleh beberapa jalur sesuai dengan tujuannya. Menurut Teguh Triwijoyo dalam Siti Bidayati (2019) terdapat tiga jalur pendidikan :

a. Pendidikan Formal

Merupakan jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, menengah, dan pendidikan tinggi.

b. Pendidikan Nonformal

Adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada

penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional, serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.

Contoh pendidikan nonformal seperti pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

c. Pendidikan Informal

Merupakan jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Kegiatan yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.

Jalur pendidikan informal diterapkan pada perancangan *EduPark* di Baturraden, Jawa Tengah. Interaksi dengan alam, satwa dan lingkungan sekitar dapat menambah pengetahuan dan pengalaman belajar. Melalui interaksi dengan lingkungan alam dan satwa dapat meningkatkan kepekaan sosial serta menumbuhkan rasa empati terhadap satwa dan lingkungan. Hal-hal di luar teori yang dipelajari di sekolah formal dapat dipelajari di *EduPark*.

## **2.2 RUANG TERBUKA HIJAU (RTH)**

### **2.2.1 Pengertian**

Dalam UU RI No.6 Tahun 2007 pasal 1 ayat 31 ruang terbuka hijau merupakan area dimana penggunaannya lebih bersifat terbuka dan sebagai tempat yang baik bagi pertumbuhan tanaman secara alami maupun yang dirancang untuk ditanam.

### **2.2.2 Jenis Ruang Terbuka Hijau**

Secara fisik, RTH dapat dibedakan menjadi RTH alami dan non alami. RTH alami berupa habitat alami seperti kawasan lindung dan taman nasional serta RTH non alami seperti taman, lapangan olahraga, pemakaman dan jalur-jalur hijau jalan. Dilihat dari

fungsinya, RTH memiliki fungsi ekologis, sosial budaya, estetika, dan ekonomi. Secara struktur ruang, RTH dapat mengikuti pola ekologis (mengelompok, memanjang, tersebar) atau pola planologis yang dapat mengikuti hirarki dan struktur ruang perkotaan. Sedangkan, secara kepemilikan RTH terbagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu RTH publik seperti taman kota, taman pemakaman umum, jalur hijau sepanjang jalan, sungai, dan atau pantai. Sedangkan RTH privat diantaranya kebun atau halaman rumah/bangunan.

### **2.2.3 Tujuan, Peran, dan Manfaat**

Menurut Departemen Dalam Negeri Republik Indonesia dalam instruksi Menteri Dalam Negeri No.14 Tahun 1988 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH), tujuan RTH yaitu meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan sehingga nyaman segar, indah, dan bersih serta sebagai sarana pengaman lingkungan perkotaan dan menciptakan keserasian lingkungan alam dan binaan untuk kepentingan masyarakat.

Peran Ruang Terbuka Hijau (RTH) bagi pengembangan kota yaitu sebagai alat pengukur iklim dengan adanya penghijauan sehingga menghasilkan udara sejuk, penyaring udara kotor, sebagai tempat hidup satwa, penunjang keindahan atau estetika, dan meningkatkan kualitas lingkungan hidup.

Terdapat dua manfaat Ruang Terbuka Hijau (RTH) pada kawasan perkotaan menurut Dirjen Penataan Ruang (2008). Pertama, manfaat langsung yang berarti dalam jangka waktu cepat dan bersifat tangible, yaitu membentuk keindahan dan kenyamanan (teduh, segar, sejuk) dan mendapat bahan-bahan yang dapat dijual (kayu, bunga, buah, dan daun). Kedua, manfaat tidak langsung atau berjangka panjang dan bersifat intangible, yaitu pembersih udara, pemelihara kelangsungan persediaan air tanah, pelestarian fungsi lingkungan beserta isinya (flora dan fauna) yang ada.

## **2.3 *PARK* (TAMAN)**

### **2.3.1 Pengertian**

Menurut KBBI, taman merupakan ruang hijau yang ditanami dengan berbagai macam vegetasi seperti pohon, semak, rumput dan sebagainya yang berguna untuk bersosialisasi. Pengertian taman menurut Felldo Fitriadi.I (2018), taman merupakan area yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lain yang direncanakan dan dibuat oleh manusia sebagai tempat penyejuk dalam dan luar ruangan. Taman dapat dibagi menjadi taman alami dan buatan. Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taman merupakan area hijau yang terdiri dari komponen material keras dan lunak yang dapat terbentuk secara alami maupun buatan dengan tujuan untuk area rekreasi dan bersosialisasi.

### **2.3.2 Elemen Penyusun Taman**

Menurut Ashihara (1996) dalam Janice (2017) dalam merancang taman perlu dilakukan pemilihan dan penataan elemen secara detail agar taman dapat berfungsi maksimal dan estetis. Terdapat tiga (3) kategori pengklasifikasian taman. Kategori pertama berdasarkan jenis dasar elemen yaitu alami dan buatan. Kedua, berdasarkan kesan yang ditimbulkan seperti elemen lunak diantaranya tanaman, air, satwa dan elemen keras yaitu paving, pagar, patung, pergola, bangku taman, kolam, dan lampu taman. Kategori ketiga yaitu berdasarkan kemungkinan perubahan elemen mayor atau elemen sulit diubah seperti sungai, gunung, pantai, suhu, kelembaban, radiasi, matahari, angin, petir dan elemen minor atau elemen yang dapat diubah seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman dan buatan manusia.

Menurut Hakim (2012) dalam Janice (2017) elemen atau material lansekap digolongkan menjadi dua jenis yaitu *softscape* dan *hardscape*.

1. Elemen Lunak (*Softscape*)



Gambar 2. 1 *Softscape*

Sumber : <https://id.pinterest.com>

*Softscape* merupakan istilah yang digunakan untuk unsur-unsur material yang berasal dari alam. Terdiri dari tanaman atau pepohonan dan air.

Vegetasi atau tanaman dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk massa, tajuk, dan struktur vegetasi diantaranya vegetasi pohon yang merupakan vegetasi dengan batang berkayu dan biasanya tinggi dan rindang, perdu merupakan vegetasi berkayu yang pendek dengan batang kaku dan kuat, semak yang memiliki rata-rata tinggi yang sama dan terbagi menjadi 2 jenis yaitu vegetasi merambat (*liana*) yang penggunaannya sering digantung untuk menambah estetika dengan ciri batang lunak dan tidak berserat contohnya Alamanda dan vegetasi *Herba*, *Terna*, *Bryoids* dan *Sukulen* dimana golongan *herba* atau *terna* merupakan jenis vegetasi yang sedikit memiliki bahkan tidak memiliki jaringan sekunder namun tetap dapat berdiri tegak.

Selain peran tanaman sebagai nilai estetika, taman juga berfungsi sebagai elemen yang dapat meningkatkan kualitas lingkungan (Hakim,2012). Berikut merupakan kategori fungsi tanaman :

1. Kontrol Pandangan

Mengurangi cahaya berlebihan dari matahari, lampu, dan perkerasan, sebagai pembatas ruang, memberi kesan privasi, dan sebagai penghalang pandangan dari hal-hal yang tidak menyenangkan.

2. Pembatas Fisik

Sebagai pengendali, penghalang, dan pengarah pergerakan manusia dan hewan.

3. Pengendali Iklim

Tanaman dapat menciptakan kenyamanan dimana dapat mengurangi radiasi matahari, penyaring kebisingan, mengatur suhu lingkungan, mengeluarkan aroma.

4. Pencegah Erosi

Air hujan yang berlebih akan ditahan oleh akar yang mengikat tanah.

5. Habitat Hewan

Secara alami hewan menjadikan tanaman sebagai area berlindung, sumber makanan, dan berkembang biak.

6. Nilai Estetis

Tanaman yang memiliki warna, corak, dan bentuk yang indah dapat menciptakan kesan visual yang indah.

2. Elemen Keras (*Hardscape*)

*Hardscape* merupakan unsur material buatan. Elemen keras yang ada di taman seperti gazebo, lampu taman, kursi taman, fasilitas bangunan, dan sebagainya. Elemen keras berfungsi memfasilitasi pengunjung dan menambah kenyamanan penggunaannya selain dari aspek estetika.



**Gambar 2. 2 Hardscape**

Sumber : <https://id.pinterest.com>

Material keras dibagi dalam lima kelompok besar, yaitu material keras alami seperti kayu, material keras alami dari potensi geologi yaitu bebatuan, pasir, dan batu bata, material keras buatan bahan metal yaitu alumunium, besi, perunggu, tembaga, dan baja, material keras buatan sintetis atau tiruan yaitu bahan plastik atau fiberglas, dan material keras buatan kombinasi seperti beton dan *plywood*.

### 2.3.3 Tipe Taman

Semakin berkembangnya zaman, fungsi taman juga semakin berkembang menjadi hal yang lebih kompleks. Berbagai macam tipe taman memberikan pola-pola aktivitas individu yang berbeda. Tipe-tipe taman tersebut diantaranya :

1. Tipe A, taman berfungsi sebagai gabungan dari fasilitas olahraga, baik berupa lapangan terbuka dan olah raga lainnya. Taman pada jenis ini disebut taman rekreasi aktif.
2. Tipe B, merupakan taman yang berfungsi sebagai taman rekreasi dengan fasilitas dan obyek yang lengkap dan membayar untuk menikmatinya. Penikmat rekreasi secara visual melibatkan pada tiap obyek yang diamatinya. Pengunjung berjalan pada setiap obyeknya dan berhenti untuk melihat apa yang disediakan, sehingga taman tipe ini dapat dikategorikan sebagai taman pasif.

### 2.3.4 Fungsi Taman

#### 1. Fungsi Hidrologi

Fungsi hidrologi yaitu fungsi dalam penyerapan air dan mereduksi potensi banjir. Pepohonan melalui akarnya dapat membantu peresapan air ke dalam tanah, sehingga pasokan air ke tanah meningkat dan jumlah aliran limpasan air berkurang dan mengurangi terjadinya banjir.

#### 2. Fungsi Kesehatan

Pepohonan dan tanaman pada taman selain berfungsi sebagai estetika juga berfungsi sebagai produsen oksigen yang dapat bermanfaat bagi makhluk hidup lain untuk bernafas dan mendapatkan kualitas udara yang lebih baik. Kualitas udara yang baik tentu baik juga bagi kesehatan pernapasan dan juga metabolisme dalam tubuh manusia dan hewan.

#### 3. Fungsi Estetis

Dengan adanya tanaman yang secara alami juga memiliki nilai keindahan. Dengan tetap menjaga kelestarian tanaman dapat memberi estetika taman.



**Gambar 2. 3 Philadelphia Navy Yards**

Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com)

#### 4. Fungsi Sosial

Taman sebagai wadah aktivitas dan terjadinya interaksi manusia di area terbuka. Kegiatan yang dapat dilakukan seperti berolahraga, rekreasi, dan sebagainya.



**Gambar 2. 4 Interaksi dan Aktivitas di Taman**

Sumber : <http://bit.ly/3vxTCnA>

#### 5. Fungsi Ekologi

Terdapat banyak jenis pepohonan maupun tanaman yang ada di taman. Tanaman tersebut dapat menyerap polutan dan menghasilkan oksigen sebagai salah satu unsur yang diperlukan makhluk hidup lainnya seperti manusia dan hewan. Dengan adanya tumbuhan sebagai produsen oksigen dan pengikat polutan, maka dapat memberikan kualitas udara yang lebih baik.

Taman juga dapat berfungsi sebagai area untuk melestarikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan. Taman dapat menjadi habitat sebagai kelangsungan hidup beraneka tumbuhan dan hewan. Karena itu, taman dapat menjaga keberlangsungan ekosistem lingkungan.

#### 6. Fungsi rekreasi

Taman juga dapat berfungsi sebagai tempat berolahraga, rekreasi yang memiliki nilai sosial, ekonomi, dan edukasi. Kepenatan terhadap kehidupan kota, membuat taman atau ruang terbuka dipilih untuk menenangkan pikiran. Dengan udara yang sejuk dan lingkungan yang asri dapat menyegarkan pikiran.

## 2.4 EDUPARK

### 2.4.1 Pengertian

Pengertian *Edupark* merupakan area terbuka hijau yang menyediakan fasilitas pengembangan keterampilan dan ilmu pengetahuan secara informal. Di dalam *Edupark*, pengunjung dapat belajar melalui interaksi langsung dengan alam dan makhluk hidup lainnya dengan pendampingan orang tua dan petugas. Dapat diartikan bahwa *Edupark* sebagai kegiatan wisata sambil belajar atau wisata edukasi.

Terdapat empat jenis wisata edukasi di Indonesia :

1. Wisata ilmu pengetahuan. Contohnya seperti Taman Pintar di Yogyakarta.
2. Wisata Edukasi Olahraga. Misalnya seperti olahraga selancar di Kepulauan Mentawai, Lombok atau bersepeda pada area gunung di Sentul, Bogor dan Galunggung *Bike Park*, Tasikmalaya.
3. Wisata kebudayaan yang terdiri dari pembelajaran di bidang seni, pengenalan adat istiadat, dan lainnya. Contohnya yaitu Taman Mini Indonesia Indah (TMII) di DKI Jakarta.
4. Wisata pendidikan pertanian dan peternakan yaitu Wisata Edukasi Argobisnis Berbasis. Contohnya yaitu Agrowisata Kebun Teh Rancabali, Bandung, Jawa Barat.

### 2.4.2 Tujuan *Edupark*

Tujuan dari *Edupark* untuk memberi pengalaman belajar interaktif yaitu belajar melalui interaksi langsung dengan obyek edukasi dengan cara yang lebih atraktif. *Edupark* selain bertujuan sebagai sarana edukasi juga bertujuan sebagai konservasi lingkungan alam di wilayah tersebut. Namun, tujuan utama dari *Edupark* yaitu menggabungkan kegiatan pendidikan di setiap kegiatan di dalamnya untuk mengembangkan karakter anak sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan rasa kepekaan terhadap alam dan sosial.

Belajar dengan suasana baru dan atraktif dapat menghilangkan kebosanan dari pembelajaran formal di sekolah.

Obyek pada *Edupark* disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan pengunjung terutama anak-anak pada bidang yang diinginkan sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Adanya *Edupark* dapat mengembangkan wisata edukasi di Indonesia sebagai pengembangan pola pikir dan imajinasi pengunjung terutama anak-anak dalam belajar secara langsung. *Edupark* dapat menjadi fasilitas yang dapat membantu keluarga dalam mengembangkan karakter anak dengan belajar di lingkungan sekitarnya.

### **2.4.3 Persyaratan Perencanaan dan Perancangan *Edupark***

*Edupark* sebagai penyedia fasilitas wisata dan edukasi yang terdiri dari taman sebagai area terbuka dan bangunan tentu memiliki persyaratan dan kebutuhan elemen-elemen dalam perancangannya untuk memberi kenyamanan pada pengunjung.

#### **a. Persyaratan Taman (Area Terbuka)**

Taman sebagai area terbuka dimanfaatkan sebagai area interaksi dan beraktifitas pada *Edupark*. Selain sebagai area interaksi, taman juga dijadikan sebagai area sirkulasi, jalan setapak dan peletakan tanaman. Oleh sebab itu, taman sebagai area terbuka memiliki persyaratan dan ketentuan dalam perancangannya.

Elemen-elemen yang terdapat pada yaitu tanaman berkayu keras dan besar, perdu yang lebih pendek dari pohon, semak yang biasanya tumbuh dengan melebar atau merambat, tanaman penutup tanah yaitu vegetasi yang memiliki ukuran lebih tinggi dari rumput dan memiliki daun serta bunga yang indah, dan rumput seperti rumput jepang dan rumput gajah.

*Edupark* dirancang untuk lebih berfokus kepada pemberian pendidikan informal untuk anak. Sehingga, perlu adanya kriteria dalam perancangannya seperti ruang

yang bersifat mendidik dan rekreasi bagi penggunanya, kedinamisan sirkulasi maupun bentuk, aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan untuk anak.

b. Kebutuhan Bangunan *Edupark*

Kebutuhan bangunan pada *Edupark* dalam perancangannya tentu berkaitan dengan jenis kegiatan/ aktivitas di dalamnya, seperti :

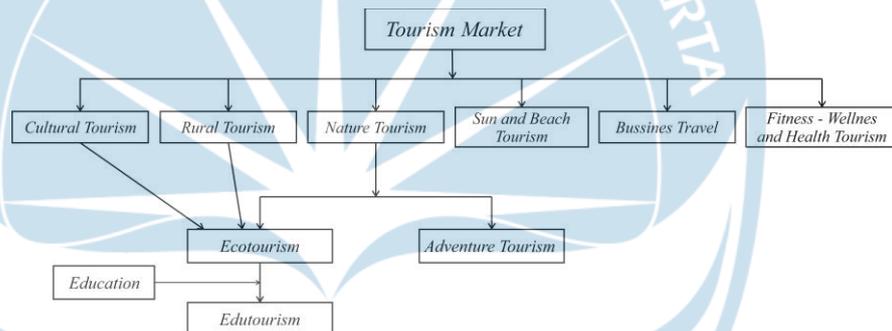
- *Exhibition Hall*, dapat digunakan sebagai wadah pameran dari hasil kegiatan-kegiatan yang diadakan di *Edupark*.
- Ruang Audiovisual, dapat digunakan sebagai ruang pertemuan seperti kegiatan sosialisasi atau untuk kegiatan yang lebih formal.
- *Activity Room*, merupakan area untuk bermain, berinteraksi, dan eksplorasi atau area untuk kegiatan non formal.
- *Educational Recreation Space*, dapat digunakan sebagai area belajar dan bermain sebagai area untuk pengembangan karakter anak.
- Ruang Pendukung, yaitu ruang-ruang yang mendukung kegiatan di *Edupark* terdiri dari ruang kantor, toilet, mushola, lobby, ruang pengawas, dan ruang karyawan.

Selain kebutuhan taman dan kebutuhan ruang pada *Edupark*, pembagian zona bangunan-bangunan perlu diperhatikan sehingga dapat mempermudah dan memberi kenyamanan pada pengunjung atau pengguna.

## 2.5 WISATA EDUKASI

### 2.5.1 Pengertian

Menurut Rodger,1998:28 pada Hartono Kurniawan (2018), wisata edukasi atau edutourism merupakan kegiatan berwisata oleh wisatawan yang bertujuan memperoleh pengalaman belajar secara langsung dari obyek wisata tersebut. Wisata pendidikan merupakan juga merupakan gabungan dari beberapa sub-tipe wisata seperti ekowisata, wisata sejarah dan budaya, wisata pedesaan, dan juga pertukaran pelajar antar institusi pendidikan (Gibson,1998). Menurut Dirjen Perlindungan Hutan dan Konservasi Alam (PHKA), edutourism merupakan jenis daya tarik wisata dari wisata alam (ekowisata) yang bertujuan untuk memperluas dan memperbanyak produk wisata alam.



**Bagan 2. 1 Posisi *Edutourism* dalam *Tourism Market***

Sumber : Analisis Penulis, 2021

*Edutourism* berada pada sub tipe obyek wisata alam atau ekowisata. Maka dasar pengembangannya tidak jauh berbeda dan tetap menerapkan kaidah-kaidah ekowisata. Hal tersebut ditujukan agar tidak terjadi penyimpangan konsep dasar ekowisata. Sehingga, konsep *edutourism* merupakan pengembangan dari konsep ekowisata dengan menambahkan unsur pendidikan didalamnya.

### 2.5.2 Kriteria Wisata Edukasi

*Edutourism* memiliki 8 (delapan) prinsip dasar yang harus dipenuhi dengan berfokus pada pelayanan pendidikan . Pertama, berfokus pada wilayah alami yang menjamin pengunjung memiliki kesempatan menikmati alam secara langsung. Kedua,

menyediakan layanan pendidikan kepada pengunjung melalui interaksi dengan alam sehingga memiliki apresiasi dan kepuasan lebih besar dalam berwisata. Ketiga, melakukan kegiatan wisata yang berkaitan dengan pemeliharaan kelestarian ekologi. Keempat, memberikan kontribusi terhadap konservasi alam dan budaya setempat. Kelima, memberikan kontribusi bagi kehidupan ekonomi dan sosial masyarakat lokal. Keenam, menghormati kebudayaan lokal serta memiliki kepekaan terhadap keberadaan dan pengembangan budaya tersebut. Ketujuh, menjadikan aspirasi pengunjung sebagai masukan dan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan wisata. Terakhir, dipasarkan dan dipromosikan secara jujur sehingga kondisi tempat wisata sesuai dengan harapan wisatawan secara nyata.

### **2.5.3 Ciri-Ciri Sarana dan Jasa *Edutourism***

Menurut Wood (2008;28) dalam Hartono Kurniawan (2018) ciri-ciri sarana dan jasa *edutourism* menilik pada jenis sarana dan jasa ekowisata yaitu melindungi lingkungan sekitar baik alam maupun kebudayaan lokal, memiliki dampak yang kecil terhadap alam selama proses konstruksi dan operasionalnya, kontekstual dengan kondisi lingkungan setempat, memiliki alternatif cara untuk mengurangi konsumsi air, pengolahan limbah yang tepat, desain tidak banyak merubah alam, melibatkan komunitas lokal dalam pembangunan dan pengelolaannya, terdapat kegiatan berkualitas yang dapat memberikan pendidikan melalui alam dan kebudayaan setempat, dan mengakomodir berbagai program penelitian dalam berkontribusi pada pengembangan berkelanjutan *edutourism* di wilayah setempat.

### **2.5.4 Kriteria Daerah Tujuan Wisata Edukasi**

Menurut Yoeti (1996) dalam Hartono Kurniawan (2018) daerah-daerah yang biasa dijadikan kawasan *edutourism* merupakan daerah yang juga sesuai untuk pengembangan ekowisata dengan

basis pendidikan. Berikut merupakan kriteria daerah tujuan *edutourism* baik di dalam maupun luar negeri :

1. Daerah yang diperuntukkan sebagai kawasan pemanfaatan berdasar rencana pengelolaan seperti pada kawasan Taman Wisata Pegunungan, Taman Wisata Danau, Taman Wisata Pantai atau Taman Wisata Laut.
2. Daerah atau zona pemanfaatan Kawasan Taman Nasional seperti Kebun Raya, Hutan Lindung, Cagar Alam atau Hutan Raya.
3. Daerah pemanfaatan untuk Wisata Berburu berdasar rencana pengelolaan Kawasan Taman Perburuan.

## 2.6 TINJAUAN OBYEK SEJENIS *FARMHOUSE* SUSU LEMBANG

*Farmhouse* Susu Lembang merupakan tempat wisata yang berada di Lembang, Bandung, Jawa Barat. Tempat wisata tersebut menyajikan pengalaman berwisata dengan nuansa Eropa. *Farmhouse* Susu Lembang berupa area wisata alam dengan menyajikan berbagai fasilitas yang atraktif dan edukatif. Selain itu terdapat area wisata belanja dengan menyediakan oleh-oleh khas Bandung, area wisata kuliner yang menyajikan berbagai macam makanan mulai dari makanan khas Bandung hingga *western food*.

Selain itu, terdapat berbagai titik yang dapat menjadi area foto sebagai kenang-kenangan. Tidak hanya itu, di *Farmhouse* Susu Lembang juga menyediakan area edukasi satwa dan tanaman. Terdapat berbagai jenis tanaman dan satwa sehingga pengunjung dapat berinteraksi secara langsung.



Gambar 2. 5 *Farmhouse* Susu Lembang

Sumber : <https://bit.ly/3xOSIJ4>

Memiliki luas 2 hektar, *Farmhouse* Susu Lembang dapat menyediakan berbagai fasilitas dan kegiatan yang atraktif dan selalu menarik perhatian pengunjung. Pengunjung dapat menikmati keindahan alam dan juga berwisata sebagai hiburan dan edukasi.

### ***DALLAS ARBORETUM CHILDERN'S ADVENTURE GARDEN & EDUCATION CENTER***

Dallas Arboretum dan Taman Botani seluas 48.100 kaki persegi atau 4.468,6362 m<sup>2</sup>, menyediakan fasilitas edukasi dan budaya untuk berbagai kalangan usia. Terdapat Taman Petualangan Anak (*Children's Adventure Garden*) dengan luas 8 hektar. Area Pusat Eksplorasi (*The Exploration Center*) adalah fokus utama pada taman. Pusat ini menampung area pembelajaran dalam dan luar ruangan, pameran inovatif, dan teknologi interaktif yang dikembangkan untuk memenuhi standar pendidikan sains nasional. *Texas Skywalk*, jalan setapak setinggi 200 kaki atau 60,96 meter menyediakan aksesibilitas ke seluruh situs dan memiliki alur berkelok-kelok melalui kanopi pohon, menjulang di atas tumbuhan yang rimbun.



**Gambar 2. 6 Dallas Arboretum Children's Adventure Garden & Education Center**

Sumber : <https://bit.ly/3x3WMjN>

*Skywalk* dan pameran lainnya difasilitasi oleh pemandangan unik tentang keterkaitan antara organisme hidup dan habitatnya, dari puncak pohon hingga lanskap dibawahnya. Taman menyampaikan konsep sains dengan cara yang tidak dapat dilakukan di sekolah formal dengan menyajikan metode pembelajaran yang menarik.



**Gambar 2. 7 Dallas Arboretum Children's Adventure Garden & Education Center**

Sumber : <https://bit.ly/3x3WMjN>

Salah satu fasilitas pada tempat tersebut yaitu *Shared/Multi-Use Program Spaces* dimana menampilkan 17 galeri pembelajaran dalam dan luar ruang dengan 150 pameran interaktif. Terdapat fasilitas laboratorium di dalam *Discovery Center* sebagai pembelajaran dengan eksperimen langsung menggunakan komputer inovatif dan video interaktif.