

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI WISATA EDUKASI**

#### **2.1. Tinjauan Objek Wisata Edukasi**

##### **2.1.1. Pengertian Wisata**

Berwisata dapat diartikan sebagai kegiatan bepergian bersama-sama dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan atau sekadar mencari kesenangan, berlibur, atau kegiatan serupa, sesuai dengan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online.

##### **2.1.2. Pengertian Edukasi**

Pendidikan, menurut KBBI online, diartikan sebagai edukasi. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, edukasi didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan menciptakan peserta didik yang aktif dalam pengembangan potensi diri, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, empati, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan.

##### **2.1.3. Pengertian Wisata Edukasi**

Wisata edukasi merupakan jenis perjalanan atau kegiatan wisata yang diorganisir dengan tujuan utama memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman kepada pengunjung.

Hal ini berbeda dari perjalanan rekreasi biasa yang tujuannya lebih fokus pada hiburan dan relaksasi. Wisata edukasi terdiri dari beberapa sub-jenis, termasuk diantaranya adalah ekowisata, wisata warisan budaya, wisata pedesaan, pertanian, dan pertukaran pelajar antar institusi pendidikan, dimana gagasan bepergian untuk tujuan pendidikan bukanlah hal baru (Gibson, 1998; Holdnak & Holland, 1996; Kalinowski & Weiler, 1992) .

Wisata edukasi memiliki berbagai jenis yang mencakup berbagai tema dan metode untuk menyajikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru kepada pengunjung. Berikut adalah beberapa kategori umum dari wisata edukasi:

#### **1. Wisata Alam Edukasi**

Melibatkan kunjungan ke tempat-tempat alam yang menawarkan pembelajaran tentang lingkungan,

ekosistem, dan keanekaragaman hayati.

Contoh: Taman nasional, kebun binatang, kebun raya, dan reservat alam.

## 2. Wisata Sejarah dan Budaya

Mengajak peserta untuk memahami sejarah, warisan budaya, dan tradisi melalui kunjungan ke situs bersejarah, museum, dan tempat-tempat bersejarah.

Contoh: Museum sejarah, situs arkeologi, kota tua, dan kuil bersejarah.

## 3. Wisata Sains dan Teknologi

Menyajikan kesempatan belajar mengenai konsep sains, teknologi, dan inovasi melalui interaksi langsung dan demonstrasi.

Contoh: Pusat sains, observatorium, dan pameran teknologi.

## 4. Wisata Pertanian dan Perkebunan

Menyediakan wawasan tentang proses pertanian, budidaya tanaman, dan peternakan untuk meningkatkan pemahaman mengenai sumber daya alam.

Contoh: Wisata peternakan, perkebunan, dan agrowisata.

## 5. Wisata Seni dan Kreativitas

Memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas melalui seni, kerajinan, dan pertunjukan.

Contoh: Galeri seni, studio seni, dan lokakarya kreatif.

## 6. Wisata Pendidikan Lingkungan:

Fokus pada pendidikan lingkungan dan kesadaran tentang praktik berkelanjutan dan pelestarian alam.

Contoh: Program daur ulang, kunjungan ke pusat pengolahan sampah, dan kegiatan konservasi.

## 7. Wisata Bahari dan Akuatik:

Menyajikan pengalaman belajar seputar kehidupan laut, ekologi perairan, dan keberlanjutan lingkungan

akuatik.

Contoh: Akuarium, stasiun penelitian laut, dan aktivitas menyelam.

#### 8. Wisata Komunitas Lokal

Memperkenalkan peserta kepada kehidupan masyarakat lokal, budaya, dan kegiatan tradisional untuk meningkatkan pemahaman dan menghargai keberagaman.

Contoh: Desa wisata, homestay, dan kunjungan ke komunitas adat.

Setiap jenis wisata edukasi memberikan peluang unik bagi peserta untuk belajar melalui pengalaman langsung, interaksi, dan partisipasi aktif, menciptakan pengalaman yang berkesan dan mendidik.

##### **2.1.4. Pengertian Rekreatif**

Rekreatif berasal dari kata rekreasi, yang dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai

penyegaran untuk tubuh dan pikiran; sesuatu yang dapat memberikan kegembiraan dan kesegaran seperti hiburan atau piknik. Rekreatif dapat dijelaskan sebagai kondisi yang menarik, menyenangkan, dan menantang, yang mampu mengembangkan imajinasi, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide dalam suatu karya baru yang unik. Dalam menciptakan suasana yang rekreatif, arena pemuda perlu menyelenggarakan kegiatan-kegiatan olahraga dan seni untuk merangsang kreativitas anak muda dan mendorong mereka saling berkomunikasi serta memberikan apresiasi.

##### **2.1.5. Pengertian Edukatif**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, edukatif merupakan kegiatan yang bersifat mendidik dan merupakan suatu bidang yang berkenaan dengan pendidikan.

##### **2.1.6. Kriteria Edukatif**

Karakter tata ruang edukatif memiliki beberapa sifat yaitu diantaranya sebagai berikut :

- a. Memberikan pemahaman tentang suatu topik.

- b. Memiliki sifat efisien, efektif, unik, dan jelas sehingga dapat mempermudah dicapainya pemahaman dengan maksimal.
- c. Menawarkan harmoni dan kenyamanan psikologis untuk memastikan karakter edukatif yang terbentuk menjadi nyaman dan saling terkait.

Menurut Widianoro (2015), kriteria Edukatif perlu mempertimbangkan empat faktor utama:

- a. Memberikan kesempatan belajar yang luas untuk mendapatkan wawasan pengetahuan yang tidak hanya terbatas pada kegiatan yang ditawarkan, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam bentuk, unsur, pola, dan sebagainya.
- b. Bersifat fleksibel, baik dalam alur sirkulasi yang memudahkan pengguna menuju ruangan yang diinginkan, bentuk ruangan yang dapat berubah-ubah sesuai dengan kegiatan di dalamnya, maupun bentuk bangunan yang merepresentasikan fleksibilitas.
- c. Menyediakan variasi, baik dari segi skala bangunan di dalam ruangan yang dapat menciptakan suasana atau mood yang berbeda dalam suatu kegiatan.
- d. Memberikan kejelasan orientasi di dalam dan di luar bangunan dengan tujuan membuat pengguna lebih cepat memahami area sekitarnya dan menghindari kebingungan. Prinsip ini dapat diaplikasikan melalui pola-pola ruangan yang sederhana dan teratur untuk memudahkan pengguna.

## **2.2. Tujuan Wisata Edukasi**

Wisata edukasi atau wisata edukasi adalah suatu program dimana wisatawan mengunjungi objek wisata dengan tujuan utama memperoleh pengalaman belajar langsung di objek wisata (Sifa, 2011) (Rodger, 1998). Selain untuk menarik wisatawan, objek wisata edukasi juga dapat digunakan sebagai pengganti , menjadi sarana pembelajaran bagi masyarakat dan pelajar.

Dalam bidang pendidikan wisata edukasi digunakan sebagai media pembelajaran secara optimal yang sejalan dengan

pembelajaran berbasis lingkungan, karena berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan kondisi alam, sosial masyarakat, dan kekayaan lokal atau sering disebut sebagai pembelajaran di luar kelas. Wisata edukasi merupakan suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengetahuan mengenai bidang kerja yang dikunjunginya. Wisata jenis ini juga sebagai *study tour* atau perjalanan kunjungan- kunjungan pengetahuan (Suwanto, 1997).

### **2.3. Manfaat Wisata Edukasi**

Manfaat wisata edukasi bagi siswa :

- a. Belajar sekaligus merasakan pengalaman secara langsung .
- b. Pengalaman belajar di luar kelas yang lebih seru dan menyenangkan.
- c. Memperbanyak pengalaman edukatif di berbagai tempat.
- d. Meningkatkan minat terhadap kelestarian lingkungan
- e. Mengenal lebih dekat mengenai lingkungan dan sekitarnya.
- f. Meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan dan kreatifitas siswa.

Manfaat wisata edukasi terhadap destinasi wisata :

- a. Menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata edukasi.
- b. Meningkatnya perekonomian masyarakat di sekitar tempat wisata edukasi.
- c. Mendorong potensi pariwisata di berbagai daerah dengan pengembangan wisata edukasi.
- d. Sebagai pilihan wisata dengan pengalaman rekreatif sekaligus edukatif.

### **2.4. Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan**

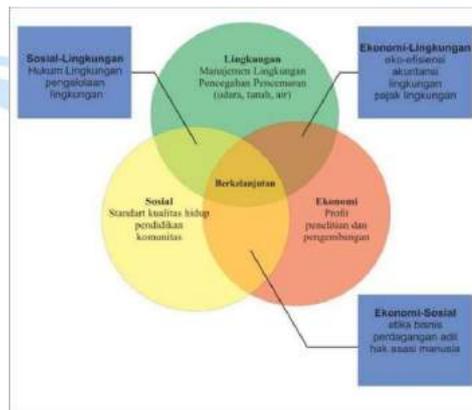
#### **2.4.1. Pengertian Arsitektur Berkelanjutan**

Arsitektur berkelanjutan adalah salah satu dari strategi

pembangunan ramah lingkungan untuk ekosistem yang direncanakan dan dibangun menggunakan inovasi struktural yang hemat biaya, ujian kerangka energi yang layak, material struktural dapat dikelola dan dipraktikkan tanpa membebani generasi mendatang dengan sumber daya alam dan kewajiban moneter (Mangunwijaya, 1980).

Arsitektur berkelanjutan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan dan optimalisasi pemanfaatan sumber daya alam yang berkelanjutan, dengan fokus pada kualitas dan daya dukungnya. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk memastikan kelangsungan proses pembangunan serta menciptakan arsitektur yang selaras dengan lingkungan. Prinsip utama yang ditekankan adalah mengurangi kerusakan dan memaksimalkan pemanfaatan lingkungan alami.

Arsitektur berkelanjutan dapat digambarkan sebagai desain arsitektur yang bertujuan untuk memecahkan masalah saat ini tanpa mengorbankan kemampuannya untuk memenuhi kebutuhannya di masa depan. Kebutuhan bervariasi dari generasi masa kini ke generasi yang akan datang, dari satu daerah ke daerah lain, dan paling baik ditentukan oleh masyarakat yang terlibat (Steele, 1997).



Gambar 1. 12 Konsep Arsitektur Berkelanjutan

Arsitektur berkelanjutan memiliki 3 komponen utama yaitu keberlanjutan lingkungan, keberlanjutan sosial dan keberlanjutan ekonomi. Keberlanjutan lingkungan merujuk pada upaya menjaga keseimbangan ekosistem dan sumber daya alam agar dapat dipertahankan untuk generasi-generasi mendatang. Ini mencakup

pengelolaan sumber daya alam secara bijaksana, pengurangan limbah, pelestarian keanekaragaman hayati, dan pengurangan dampak negatif terhadap lingkungan.

Konsep keberlanjutan mengakui bahwa manusia sebagai bagian dari ekosistem memiliki tanggung jawab untuk menjaga kelestarian alam, memastikan kelangsungan hidup spesies lain, dan mempertahankan kualitas lingkungan untuk kesejahteraan bersama. Keberlanjutan sosial masyarakat merujuk pada upaya untuk menjaga dan mempertahankan keberlanjutan serta kesinambungan unsur-unsur budaya dan nilai-nilai sosial dalam suatu masyarakat. Konsep ini menekankan pentingnya melibatkan elemen-elemen budaya dan sosial dalam proses pembangunan untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi tidak mengorbankan warisan budaya dan nilai-nilai tradisional yang dimiliki oleh suatu komunitas.

Keberlanjutan sosial budaya dengan menekankan bahwa pembangunan yang berkelanjutan harus memperhitungkan kompleksitas identitas dan makna yang terkandung dalam tradisi masyarakat (Appadurai, A. 1990).

Keberlanjutan ekonomi merujuk pada kemampuan suatu sistem ekonomi untuk terus berkembang dan bertahan dalam jangka panjang tanpa merusak lingkungan atau mengorbankan kesejahteraan generasi mendatang. Konsep ini mendorong integrasi antara pertumbuhan ekonomi, keberlanjutan lingkungan, dan keadilan sosial. Keberlanjutan ekonomi memerlukan pengakuan terhadap keterbatasan sumber daya alam dan upaya untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan (Daly, H. E. 2007).

#### **2.4.2. Prinsip-prinsip arsitektur berkelanjutan**

Beberapa penerapan konsep arsitektur berkelanjutan dapat diterapkan pada bangunan :

1. Pemberdayaan Komunitas lingkungan dan peningkatan sumber daya manusia

Dalam hal ini para komunitas lingkungan diajak untuk peduli terhadap upaya pelestarian lingkungan dan peningkatan kualitas kehidupan manusia melalui

proses perancangan ini.

## 2. Pemanfaatan Energi

Memanfaatkan pengaruh yang diperoleh dari keberadaan sinar matahari untuk penerangan.

Penerangan alami dalam ruangan bangunan berada pada tingkat maksimum selama hari, dengan bertujuan untuk meminimalkan penggunaan energi listrik. Serta pemanfaatan sistem ventilasi silang sebagai sirkulasi alami dan panel surya.

## 3. Material

Penggunaan material yang mempertimbangkan keberlangsungan lingkungan, ramah lingkungan, tidak mencemari lingkungan, mudah didapat dan tahan lama.

## 4. Pengelolaan Limbah

Yaitu dengan penerapan meminimalisir penggunaan bahan yang sulit diurai oleh mikroorganisme, melakukan pemilahan sampah dan daur ulang sampah yang dapat diolah kembali menjadi sumber pendapatan dan sekaligus sebagai upaya menjaga kelestarian lingkungan.

## 5. Strategi ekonomi

Yaitu dengan penerapan kegiatan penyuluhan serta kegiatan yang dapat mengedukasi masyarakat dan petani. Sehingga dapat mengurangi angka kemiskinan, kesenjangan sosial, dan terbukanya lapangan pekerjaan yang lebih luas.

## 6. Sumber Daya Manusia

Yaitu perancangan tetap mempertimbangkan aspek sosial masyarakat daerah setempat dengan mengadaptasikan prinsip hidup gotong royong masyarakat dalam perancangan wisata edukasi.

## 7. Sistem Operasional

Yaitu dengan memperhatikan sumber energi yang tersedia, sistem pemeliharaan, manajemen

kebutuhan, manajemen limbah, dan sumber daya manusia sebagai pengelola dan pemelihara lingkungan.

## **2.5. Elemen Arsitektur**

### **2.5.1. Pengertian Tata Ruang Luar**

Ruang luar merupakan suatu area yang dibentuk oleh batas vertikal seperti bangunan atau vegetasi, serta batas horizontal bawah yang dapat berupa bentang alam atau elemen lingkungan lainnya, sesuai dengan penjelasan dalam buku "Perancangan Eksterior dalam Arsitektur" karya Yoshinobu Ashihara pada tahun 1986 di Bandung.

Beberapa elemen yang terdapat dalam tata ruang luar antara lain:

1. Bentang alam merupakan elemen yang membentuk batas horizontal bawah dari tata ruang luar, seperti pemandangan alam, sungai, danau, atau laut.
2. Massa bangunan merupakan elemen yang membentuk batas vertikal atau bidang tegak dari tata ruang luar, seperti bangunan, tembok, atau pagar.
3. Vegetasi merupakan elemen yang dapat digunakan sebagai batas vertikal atau bidang tegak dari tata ruang luar, seperti tanaman, pohon, atau semak.
4. Jalur pejalan kaki merupakan elemen yang dapat digunakan untuk menghubungkan berbagai area dalam tata ruang luar, seperti jalan setapak, trotoar, atau jembatan.
5. Fasilitas merupakan elemen yang dapat menambah nilai tambah pada tata ruang luar, seperti area rekreasi, taman, atau tempat duduk.

### **2.5.2. Pengertian Tata Ruang Dalam**

Tata ruang dalam arsitektur merujuk pada pengorganisasian ruang untuk memenuhi kebutuhan fungsional, estetika, dan kelayakan pengguna. Beberapa unsur kunci dalam tata ruang dalam mencakup:

1. Elemen Pembatas yang berfungsi untuk memisahkan

- ruang dengan menggunakan lantai, dinding, pintu, jendela, dan partisi sebagai contohnya.
2. Elemen Pengisi yang digunakan untuk mengisi ruang dan meningkatkan estetika, seperti meja, kursi, dan rak.
  3. Elemen Pelengkap mencakup aspek ukuran, bentuk, dan kualitas lingkungan ruang, dengan contoh seperti dinding, plafon, dan lantai.
  4. Kualitas Ruang dipengaruhi oleh faktor seperti kegiatan, proporsi, skala, tekstur, dan pencahayaan, dengan pemilihan warna, material, dan elemen yang sesuai sesuai dengan keinginan ruang.
  5. Keselarasan, sebagai hasil kombinasi elemen- elemen di atas, penting untuk menciptakan tata ruang yang memungkinkan pengguna mengikuti dan menghargai ruang tersebut.

Ruang-ruang di dalam suatu struktur memiliki sebuah elemen yang menghubungkan antar ruang yang dikenal sebagai sirkulasi. Sirkulasi juga berperan sebagai koridor pergerakan yang bisa diibaratkan sebagai simpul atau tali dengan tujuan menghubungkan ruang di dalam bangunan serta mengaitkan ruang dalam dengan ruang luar (Ching, 2007). Selain itu, sirkulasi berfungsi sebagai media untuk memungkinkan seseorang mengalami suatu ruang dengan mempertimbangkan awal dan tujuan perjalanan mereka. Dalam konteks arsitektur, sirkulasi menjadi elemen yang memiliki dampak positif, mempengaruhi persepsi individu terhadap bentuk dan ruang di dalam bangunan tersebut.

### **2.5.3. Studi Preseden**

Berikut ini merupakan studi preseden terkait objek wisata edukasi dengan aspek rekreatif dan edukatif, diantaranya sebagai berikut:

#### **a. Cepogo Cheese Park**

Lokasi Cepogo Cheese Park terletak di Dusun II, Genting, Cepogo, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah, di bawah pengelolaan PT

Cisarua Mountain Dairy (Cimory). Tempat rekreasi ini resmi dibuka oleh Bupati Boyolali, M. Said Hidayat, pada tanggal 12 Desember 2022, dan terletak di lereng Gunung Merbabu dengan ketinggian 1.100 mdpl. Fokus wisata ini adalah edukasi seputar peternakan sapi dan hasil olahannya dengan konsep Edurekreatif.

Cepogo Cheese Park beroperasi dari pukul 08.00 hingga 17.30 dan terbagi menjadi zona-zona seperti zona wisata, restoran, dan toko yang menyediakan berbagai souvenir dan produk olahan susu. Berbeda dengan beberapa tempat wisata yang dikelola oleh Cimory, Cepogo Cheese Park tidak memiliki fasilitas produksi susu di lokasi. Produk susu yang ditawarkan berasal langsung dari gerai yang terletak di Bawen, Semarang. Awalnya, rencana pengembangan Cepogo Cheese Park mencakup sekitar 7 hektar, tetapi saat ini hanya sekitar 4,5 hektar dari lahan tersebut yang telah dimanfaatkan.

Dengan menerapkan prinsip keberlanjutan lingkungan seperti: pengembangan energi, air, dan pengelolaan limbah secara berkelanjutan dapat dilakukan dengan berbagai metode. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan pencahayaan alami melalui atap, jendela, dan pintu transparan. Untuk ruangan yang tidak dapat dijangkau oleh cahaya alami, dapat digunakan lampu LED sebagai solusi untuk mengurangi konsumsi energi. Di sektor pengembangan ekonomi lokal, langkah-langkah seperti memberikan pelatihan dan sosialisasi kepada petani bertujuan meningkatkan produktivitas dan kualitas susu yang dihasilkan. Selain itu, terdapat upaya pengembangan sumber daya masyarakat melalui pembinaan kemandirian ibu rumah tangga Indonesia, sebagai langkah konkret untuk memutus rantai kemiskinan.

#### **b. Kusuma Agrowisata**

Kusuma Agrowisata, terletak di Jl. Abdul Ghani, Kota Batu Malang, Jawa Timur, menawarkan pengalaman wisata yang unik. Area ini terletak di ketinggian sekitar  $\pm$  1000 meter di atas permukaan laut, menawarkan udara sejuk. Berdiri sejak tahun 1991, Kusuma Agrowisata menjadi salah satu pelopor Wisata Agro di Indonesia, mencakup kawasan wisata dan pertanian seluas kurang lebih 70 Ha.

Tempat ini memungkinkan pengunjung untuk menikmati pengalaman memetik buah-buahan seperti apel, jeruk, jambu merah, buah naga, dan sayur hidroponik tanpa pestisida.

Dengan jam operasional dari pukul 08.00 hingga pukul 16.00, Kusuma Agrowisata menyediakan berbagai fasilitas di dalam perkebunan, termasuk fasilitas wisata dan agroindustri. Selain sebagai destinasi agrowisata, tempat ini juga dilengkapi dengan fasilitas hotel untuk penginapan, menambah kenyamanan pengunjung yang ingin menikmati secara menyeluruh pengalaman di Kusuma Agrowisata.

### **c. Rumah Atsiri Indonesia**

Rumah Atsiri terletak di Desa Plumbon, Tawangmangu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah, berjarak sekitar 40 kilometer dari kota Solo. Tempat ini dibangun di atas lahan seluas 2,3 hektar, terletak pada ketinggian 750 meter di atas permukaan laut. Menyajikan konsep edu-recreation terpadu, Rumah Atsiri mengeksplorasi tema seputar minyak atsiri, bahan dasar wewangian, dan minyak gosok yang umumnya kurang dikenal oleh masyarakat. Awalnya, bangunan ini merupakan pabrik minyak atsiri bernama Citronella yang didirikan pada tahun 1963 pada masa pemerintahan Presiden Soekarno. Pada waktu itu, rencananya Rumah Atsiri akan menjadi pabrik minyak atsiri terbesar di Asia.

**Perbandingan Cepogo Cheese Park, Kusuma Agrowisata, dan Rumah Atsiri**

Aspek	Preseden			Penerapan pada perancangan
	Cepogo Cheese Park	Kusuma Agrowisata	Rumah Atsiri	
Zonasi	Zona wisata, resto, peternakan dan perbelanjaan	Zona rekreasi, zona edukasi, dan zona perkebunan	Zona pengunjung umum dan zona pengelola	Pengelompokan zonasi pengelola, pengunjung umum, dan pengunjung khusus
Fasilitas	Pabrik keju, mini zoo, <i>play ground</i> , dan resto	Wahana petik buah apel, <i>resort</i> , <i>camping ground</i> , dan <i>outbound</i> .	<i>Green House</i> , <i>Essensial oils distillation room</i> , <i>parking area</i> , <i>lobby</i> , <i>museum gallery</i> , <i>café and restaurant</i>	Penjabaran ruang untuk pengelola seperti kantor pengelola, toilet, ruang diskusi dll. Fasilitas pengunjung umum, dan pengunjung khusus seperti workshop, resto, petik salak dan galeri UMKM.
Fasilitas Penunjang	Area parkir, toilet, mushola, tempat sampah, tempat istirahat, toko, restoran, pusat informasi, P3K, dan <i>security area</i> .	<i>Offroad</i> , spot foto, taman bunga, dan <i>waterpark</i>	<i>Amphitheater</i> , <i>perfumery class</i> , <i>marigold plaza</i>	Melengkapi dengan fasilitas penunjang seperti keamanan, P3K atau unit gawat darurat, dan melengkapi dengan fasilitas keamanan seperti pemadam kebakaran dan pengelolaan limbah.
Aspek Edukasi	Mengetahui dan belajar secara langsung mengenai proses pengolahan keju dan susu	Mengetahui dan belajar secara langsung mengenai budidaya apel dan proses pengolahan hasil panen apel	Mengetahui berbagai ramuan minyak dan aromaterapi serta sejarahnya.	Melatih kognitif dan psikomotorik

Aspek Rekreatif	Mengekplorasi secara langsung dengan berbagai area edukasi peternakan dan mini zoo yang telah tersedia di sana.	Merasakan proses pemanenan apel secara langsung dengan para petani	Mengekplorasi secara langsung dengan berbagai koleksi tanaman yang telah tersedia di sana.	Menghadirkan suasana senang dan rileks dengan pemanfaatan energi dan pengolahan material desain, hubungan ruang dan akses sirkulasi ruang
Fungsi	Wisata peternakan dan pengolahan susu sapi di Boyolali	Kawasan agrowisata dan budidaya buah apel kota Malang	kawasan <i>edu-recreation</i> terpadu dengan tema minyak atsiri	Fungsi utama rekreatif dan edukatif

Gambar 1. 13 Perbandingan Preseden Sumber : Analisis Penulis,2023

Dari perbandingan preseden di atas dapat disimpulkan bahwa :

Perancangan wisata edukasi budidaya salak pondoh di Desa Sangurejo akan menerapkan zonasi dengan dibedakan berdasarkan fungsi ruang yaitu terdiri dari zonasi pengelola, zonasi pengunjung umum, dan zonasi pengunjung khusus dan menyediakan fasilitas utama berupa mini farm salak pondoh , workshop, lobby, galeri UMKM, kantor, area parkir dll. Serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya seperti mushola, toilet, resto, area keamanan, ATM, dll. Penerapan hubungan antar ruang dan sirkulasi ruang yang tepat dapat mempermudah pengunjung dalam mengakses area wisata edukasi budidaya salak pondoh ini. Dengan penerapan fasilitas tersebut diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran serta sebagai sarana rekreatif pengunjung, dan tetap mempertimbangkan kelestarian lingkungan, hubungan sosial masyarakat dan keberlanjutan ekonomi.