Peran Experience Architecture Dalam Pengembangan Wisata Edukasi di Indonesia

Fawwas Az-Shara Syafa Eranda[1] , Vijar Galax Putra Jagat Paryoko[2]
[1,2] Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas UPN "Veteran" Jawa Timur, Indonesia
Email: [1]22051010119@student.upnjatim.ac.id, [2]vijar.galax.ar@upnjatim.ac.id
Corresponding author: 22051010119@student.upnjatim.ac.id

Abstrac: *As the country with the second-highest biodiversity in the world after Brazil, Indonesia holds significant potential for developing nature- and culture-based educational tourism. This study aims to analyze the role of Experience Architecture in supporting educational tourism in Indonesia through case studies of Agrowisata Kopi Banaran, Agrowisata Tamansuruh, and Glamping Kopi Robusta. The research employs a qualitative case study approach with thematic analysis. The findings show that the application of Experience Architecture enhances visitor engagement through the integration of sensory, emotional, cognitive, and social aspects. The main findings indicate that sensory experience is the most dominant element, while spatial narrative and educational delivery remain insufficiently structured, and social participation is still limited. From an architectural perspective, the success of educational tourism is determined by the implementation of clear journey mapping, spatial storytelling, the use of multisensory elements such as natural lighting and local materials, and interactive spaces that encourage active participation. This study highlights the importance of a holistic design approach to create immersive and sustainable learning experiences.*

Keywords: *Experience Architecture; Experience Design; Educational Tourism*

Abstrak: Sebagai negara dengan biodiversitas tertinggi kedua di dunia setelah Brasil, Indonesia memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata edukasi berbasis alam dan budaya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Experience Architecture dalam mendukung wisata edukasi di Indonesia melalui studi kasus Agrowisata Kopi Banaran, Agrowisata Tamansuruh, dan Glamping Kopi Robusta. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus dan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Experience Architecture meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui integrasi aspek sensorik, emosional, kognitif, dan sosial. Temuan utama mengindikasikan bahwa pengalaman sensorik telah dominan, namun narasi ruang dan penyampaian edukasi masih belum terstruktur secara optimal, serta partisipasi sosial belum maksimal. Secara arsitektural, keberhasilan wisata edukasi ditentukan oleh penerapan journey mapping yang jelas, spatial storytelling, penggunaan elemen multisensori seperti pencahayaan alami dan material lokal, serta ruang interaktif yang mendorong partisipasi aktif. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan desain yang holistik untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Experience Architecture;* Perancangan Pengalaman; Wisata Edukasi

1. Pendahuluan

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman hayati tertinggi kedua di dunia setelah Brasil, dan tergolong dalam 17 negara megadiverse yang memiliki dua dari 25 hotspot keanekaragaman hayati global serta 18 ekoregion Global 200 menurut World Wildlife Fund (UNEP, 2023). Indonesia dikenal memiliki kekayaan alam yang luar biasa dan menduduki peringkat kedua di dunia setelah Brasil dalam hal jumlah jenis tumbuhan dan hewan. Ini karena Indonesia memiliki banyak jenis spesies yang hidup di berbagai lingkungan alam yang unik di seluruh wilayahnya. Indonesia juga termasuk dalam kelompok negara "megadiverse", yaitu negara-negara yang memiliki keanekaragaman

hayati terbesar di dunia. Selain itu, Indonesia memiliki dua dari 25 kawasan penting yang kaya spesies tetapi sedang terancam, yang disebut hotspot keanekaragaman hayati. Negara ini juga punya 18 wilayah yang masuk dalam daftar kawasan penting dunia menurut World Wildlife Fund (WWF), yang dikenal sebagai Global 200. Dengan seluruh kekayaan yang dimiliki Indonesia mulai dari keanekaragaman hayati, lanskap geografis yang unik, hingga budaya lokal yang beragam negara ini memiliki potensi besar untuk mengembangkan wisata edukasi sebagai bentuk pariwisata yang berkelanjutan. Keanekaragaman ini mencakup berbagai ekosistem penting seperti hutan hujan tropis, pegunungan, kawasan pertanian dan perkebunan, serta kehidupan laut yang kaya. Kekayaan flora dan fauna ini dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai dasar pengembangan wisata edukasi, yang merupakan bentuk pariwisata alternatif yang memadukan unsur rekreasi dengan kegiatan pembelajaran (Fandeli & Mukhlison, 2000).

Wisata edukasi merupakan bentuk pariwisata berkelanjutan yang menggabungkan rekreasi dengan pembelajaran langsung dari alam, budaya, dan kehidupan masyarakat. Wisata ini memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk belajar langsung dari lingkungan, mengenal berbagai jenis flora dan fauna, memahami dinamika ekosistem, serta mempelajari kearifan lokal dalam menjaga kelestarian alam. Keberadaan budaya lokal yang hidup berdampingan secara harmonis dengan alam turut memperkaya makna pengalaman wisata, menjadikannya bukan sekadar kegiatan rekreatif, tetapi juga sebagai sarana peningkatan wawasan dan kepedulian terhadap lingkungan (Suryawati & Dewi, 2020). Indonesia sendiri memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata edukasi, karena termasuk salah satu dari 17 negara megadiverse di dunia, dengan dua dari 25 hotspot keanekaragaman hayati global (Mittermeier et al., 2011). Kegiatan seperti pengenalan ekosistem, praktik pertanian tradisional, hingga partisipasi dalam aktivitas budaya tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kesadaran ekologis dan pelestarian budaya lokal. Namun, di balik potensi tersebut, pengembangan wisata edukasi di Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti rendahnya kapasitas pemandu lokal, terbatasnya infrastruktur pendukung, serta kurangnya integrasi antara sektor pendidikan dan pariwisata (Putra & Husna, 2021). Selain itu, masih sedikit destinasi yang mengembangkan kurikulum edukatif secara terstruktur dan berkelanjutan (Pratiwi et al., 2022).

Menurut Pallasmaa (2012), arsitektur yang efektif tidak hanya dibangun secara visual, tetapi juga membangkitkan pengalaman sensorik mendalam untuk menciptakan ikatan emosional dengan ruang. Dalam konteks wisata edukasi, hal ini menjadi penting untuk membangun keterlibatan pengunjung secara aktif selama proses pembelajaran. Penelitian oleh Sari et al. (2022) menggarisbawahi pentingnya elemen-elemen seperti pencahayaan alami, penggunaan material lokal, dan alur perjalanan ruang (journey mapping) dalam menciptakan pengalaman yang autentik dan imersif. Sementara itu, Aguspriyanti et al. (2022) menekankan peran narasi dalam desain (storytelling architecture) sebagai cara untuk memperkuat identitas ruang sekaligus memperdalam pemahaman pengunjung terhadap konteks lokal.

Agar wisata edukasi memberikan pengalaman yang bermakna, diperlukan pendekatan yang melibatkan dimensi emosional, sensorik, kognitif, dan sosial secara terpadu. Salah satu pendekatan yang sangat relevan adalah *Experience Architecture* (XA). XA tidak hanya merujuk pada desain ruang secara fisik, tetapi lebih kepada penciptaan pengalaman yang utuh dan imersif melalui interaksi multisensori antara manusia, ruang, dan lingkungan. Pendekatan ini berakar pada pemahaman bahwa persepsi ruang tidak hanya dibentuk oleh visual, tetapi juga oleh suara, bau, suhu, tekstur, bahkan interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. *Experience Architecture* menggabungkan prinsip dari berbagai disiplin ilmu seperti arsitektur, psikologi lingkungan, desain pengalaman (*experience design*), dan kognisi manusia. Menurut Pine dan Gilmore (1999) dalam konsep *The Experience Economy*, sebuah pengalaman akan lebih membekas jika mampu melibatkan pengunjung secara emosional dan sensorik. *Experience Architecture* menekankan bahwa ruang dan aktivitas yang dirancang secara holistik dapat menciptakan nilai tambah berupa kenangan yang kuat, berbeda dari sekadar penyampaian informasi. Penjelasan ilmiah mengenai efektivitas XA juga didukung oleh teori *embodied cognition*, yang menyatakan bahwa proses kognitif manusia dipengaruhi oleh tubuh dan interaksinya dengan lingkungan fisik (Varela, Thompson, & Rosch, 1991). Artinya, pengalaman belajar menjadi lebih efektif ketika seseorang secara aktif berinteraksi secara fisik dan emosional dengan konteks pembelajaran.

Dalam konteks wisata edukasi, hal ini berarti bahwa pengunjung akan lebih memahami dan mengingat materi yang disampaikan apabila mereka dilibatkan secara menyeluruh dalam pengalaman tersebut. Selain itu, pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan yang dikembangkan oleh Piaget (1970) dan Dewey (1938) menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman langsung dan refleksi. Oleh karena itu, wisata edukasi yang menerapkan prinsip XA memungkinkan terjadinya pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan personal bagi pengunjung. Dengan mengintegrasikan prinsip XA, wisata edukasi tidak hanya menjadi tempat menyerap informasi, tetapi juga menjadi ruang interaktif yang membangkitkan rasa ingin tahu, keterlibatan emosional, dan refleksi kognitif. Hal ini membuka peluang untuk membangun kesadaran lingkungan, budaya, dan nilai-nilai lokal secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya pengalaman dalam konteks wisata edukasi, seperti studi oleh Kim, Ritchie, dan McCormick (2012) yang menyoroti peran pengalaman berkesan (*memorable tourism experiences*) dalam meningkatkan kepuasan dan pembelajaran wisatawan. Penelitian lain oleh Falk dan Dierking (2000) dalam kerangka *Contextual Model of Learning* menekankan bahwa pembelajaran di tempat wisata sangat dipengaruhi oleh interaksi antara individu, konteks sosial, dan lingkungan fisik. Di sisi lain, pendekatan multisensori dalam desain ruang telah dibahas oleh Pallasmaa (2005) dan Zumthor (2006), namun lebih difokuskan pada pengalaman spasial dalam arsitektur umum, bukan secara spesifik pada konteks wisata edukasi.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, yaitu belum mengkaji secara komprehensif bagaimana pengalaman tersebut diterjemahkan ke dalam strategi perancangan arsitektur yang terintegrasi dalam konteks wisata edukasi. Selain itu, studi mengenai wisata edukasi di Indonesia umumnya masih berfokus pada potensi, program, dan pengelolaan, tanpa secara mendalam mengaitkannya dengan pendekatan desain berbasis pengalaman. Dengan demikian, terdapat gap penelitian yang jelas, yaitu belum adanya kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan prinsip *Experience Architecture* sebagai kerangka analisis dan strategi desain dalam pengembangan wisata edukasi di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi gap tersebut dengan menganalisis bagaimana prinsip-prinsip *Experience Architecture* dapat diterapkan secara konkret dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar pada destinasi wisata edukasi. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian arsitektur pengalaman, tetapi juga menghasilkan implikasi praktis dalam perancangan ruang wisata edukatif yang lebih imersif, terstruktur, dan bermakna.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk mendalami penerapan konsep *Experience Architecture* (XA) dalam pengembangan wisata edukasi di Indonesia. Studi kasus dipilih karena memungkinkan eksplorasi secara komprehensif mengenai bagaimana prinsip-prinsip XA diterapkan dalam konteks nyata dan spesifik, yaitu pada destinasi wisata edukatif. Menurut Yin (2018), pendekatan studi kasus efektif untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "mengapa" suatu fenomena terjadi dalam situasi nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteksnya tidak tegas.

Pendekatan *Experience Architecture* dipilih dalam penelitian ini karena memiliki cakupan yang lebih holistik dibandingkan pendekatan lain seperti arsitektur multisensori atau *experiential design*. Arsitektur multisensori umumnya berfokus pada stimulasi indera, sementara *experiential design* lebih banyak diterapkan dalam konteks produk atau layanan. Sebaliknya, XA mengintegrasikan dimensi ruang, pengalaman, emosi, kognisi, dan interaksi sosial dalam satu kesatuan sistem desain. Hal ini menjadikannya lebih relevan untuk konteks wisata edukasi yang tidak hanya membutuhkan pengalaman sensorik, tetapi juga pembentukan makna, pembelajaran, dan keterlibatan aktif pengunjung secara menyeluruh.

Penelitian ini mengambil tiga lokasi sebagai objek studi, yaitu Agrowisata Kopi Banaran (Jawa Tengah), Agrowisata Tamansuruh (Banyuwangi), dan Glamping Kopi Robusta (Lampung Barat). Ketiga lokasi ini dipilih karena menunjukkan potensi penerapan prinsip XA, seperti penyusunan ruang

yang mendukung interaksi multisensori, penciptaan suasana yang imersif, serta integrasi narasi lokal yang memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif pengunjung. Karakteristik berbasis alam dan budaya di setiap lokasi memungkinkan eksplorasi pengalaman yang holistik dan kontekstual, sesuai dengan tujuan XA dalam menciptakan hubungan bermakna antara ruang, pengguna, dan pesan edukatif.

Data dikumpulkan melalui studi literatur dengan menganalisis berbagai sumber seperti jurnal, buku, artikel, dan laporan terkait wisata edukasi dan *Experience Architecture*. Analisis dilakukan menggunakan teknik analisis tematik (Braun & Clarke, 2006) untuk mengidentifikasi pola dan tema utama dalam penerapan XA. Untuk memastikan validitas data, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai referensi yang relevan.

Dalam penelitian ini, analisis *Experience Architecture* dilakukan menggunakan beberapa indikator utama yang disusun berdasarkan kajian teori, yaitu:

1. Pengalaman sensorik, meliputi stimulasi visual, auditori, olfaktori, dan taktil dalam ruang;
2. Narasi ruang (*spatial storytelling*), yaitu kemampuan ruang dalam menyampaikan alur informasi dan pembelajaran secara tematik;
3. Keterlibatan emosional, yaitu sejauh mana ruang mampu membangun koneksi emosional dan pengalaman bermakna bagi pengunjung;
4. Partisipasi sosial, yaitu tingkat interaksi antara pengunjung dengan komunitas lokal maupun pengguna lain;
5. Keterpaduan alur pengalaman (*journey mapping*), yaitu kesinambungan pengalaman ruang dari awal hingga akhir kunjungan.

Kelima indikator ini digunakan sebagai parameter analisis untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan *Experience Architecture* dalam masing-masing studi kasus. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran desain berbasis pengalaman dalam menciptakan wisata edukasi yang menarik, imersif, dan berkelanjutan.

3. Hasil & Diskusi

Pengembangan wisata edukasi di Indonesia tidak hanya memerlukan penyediaan fasilitas dan program pembelajaran, tetapi juga membutuhkan pendekatan desain yang mampu menciptakan pengalaman yang bermakna dan berkesan bagi pengunjung. Dalam konteks ini, Experience Architecture (XA) menjadi pendekatan strategis yang dapat memperkaya kualitas wisata edukasi melalui perancangan ruang dan pengalaman yang mempertimbangkan dimensi emosional, sensorik, kognitif, dan sosial. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada bentuk fisik bangunan atau lanskap, tetapi lebih pada bagaimana ruang tersebut digunakan, dirasakan, dan dimaknai oleh pengguna. Elemen-elemen seperti alur perjalanan ruang (journey mapping), pencahayaan alami, material lokal, keterlibatan partisipatif, dan narasi budaya menjadi landasan penting dalam menciptakan pengalaman imersif yang berdaya guna secara edukatif. Alur perjalanan ruang (journey mapping) dirancang agar pengunjung melewati tahapan interaktif dan reflektif secara runtut—mulai dari pengenalan budaya lokal, kegiatan praktik langsung seperti menanam atau mengolah kopi, hingga area untuk refleksi atau kontemplasi, selaras dengan prinsip “design with nature” yang menjembatani antara pengalaman spasial dan proses belajar. Pencahayaan alami dimanfaatkan untuk mendukung kenyamanan visual dan atmosfer ruang, sekaligus mengurangi konsumsi energi, dengan strategi seperti skylight, orientasi bukaan, dan penggunaan shading alami yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas ruang edukatif. Penggunaan material lokal, seperti kayu, batu alam, atau bambu, tidak hanya memperkuat keterhubungan dengan alam dan identitas lokal, tetapi juga menciptakan kenyamanan termal serta kesan estetis yang autentik. Keterlibatan partisipatif diwujudkan melalui aktivitas hands-on dan interaktif, yang memungkinkan pengunjung berperan aktif dalam kegiatan edukatif, menumbuhkan keterikatan emosional dan memori jangka panjang. Sementara itu, narasi budaya diwujudkan dalam bentuk storytelling ruang, arsitektur lokal, simbol-simbol budaya, serta pertunjukan atau workshop yang menggugah kesadaran akan nilai-nilai tradisional. Untuk memahami sejauh mana prinsip-prinsip XA diterapkan dalam wisata edukasi di Indonesia, penelitian ini mengkaji tiga objek studi kasus, yakni Agrowisata Kopi Banaran, Agrowisata Tamansuruh, dan Glamping Kopi Robusta. Masing-masing destinasi ini dipilih karena mewakili

keragaman pendekatan dalam mengelola pengalaman belajar berbasis alam dan budaya yang dirancang secara strategis untuk menciptakan ruang belajar yang tak hanya informatif, tetapi juga imersif dan transformatif.



Gambar 1. Agrowisata Kampung Kopi Banaran

Agrowisata Kopi Banaran, atau dikenal juga sebagai Kampoeng Kopi Banaran, merupakan destinasi wisata agro yang terletak di Jalan Raya Semarang–Solo Km 35, Desa Asinan, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Kawasan ini berada pada ketinggian 480–600 mdpl. agrowisata ini berdiri di atas lahan Perkebunan Getas yang sudah ada sejak 1911. Dari total luas sekitar 400 hektare, 10 hektare difungsikan sebagai area wisata, sementara sisanya merupakan kebun kopi dan buah, dengan tanaman kopi robusta berusia hingga 60 tahun. Agrowisata ini menawarkan beragam fasilitas seperti tur edukatif ke kebun dan pabrik kopi, museum kopi, Coffee Walk, ATV, sepeda, berkuda, kereta wisata, wahana bermain, kolam renang, outbond, camping ground seluas 1 hektare, resort, vila, spa kopi, restoran, hingga Sky Lounge dan BBQ camp. Lanskap alamnya menampilkan panorama Rawa Pening dan pegunungan seperti Telomoyo, Sindoro, dan Sumbing.



Gambar 2. Area Roasting Kopi Banaran

Agrowisata Kopi Banaran di Jawa Tengah merupakan salah satu destinasi wisata edukatif yang memiliki potensi kuat dalam mengintegrasikan prinsip *Experience Architecture* (XA), terutama pada aspek pengalaman sensorik. Aroma khas kopi yang menyebar dari area roasting dan coffee house menjadi elemen dominan yang langsung menangkap perhatian indera penciuman pengunjung. Hal ini memberikan efek memorabel yang khas karena aroma kopi terbukti secara psikologis mampu membangkitkan ingatan dan emosi. Udara pegunungan yang sejuk, khas dataran tinggi, turut memperkaya pengalaman sensorik dengan memberi kenyamanan fisik serta kesegaran lingkungan. Selain itu, pemandangan kebun kopi yang luas dan hijau menciptakan suasana visual yang menenangkan dan estetis, mendukung terbentuknya keterhubungan visual dengan alam sekitar.



Gambar 3. Coffee Shop Banaran Sky View

Namun demikian, dari segi narasi ruang, Agrowisata Kopi Banaran masih belum optimal dalam menyampaikan pesan edukatif yang terstruktur. Informasi yang diperoleh pengunjung cenderung bergantung pada tur terpandu, tanpa didukung oleh media interpretatif visual seperti infografis, denah perjalanan edukatif, atau papan informasi yang menjelaskan tahapan budidaya dan proses kopi secara sistematis. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara pasif dan bergantung pada pemandu, sehingga narasi ruang belum menjadi bagian integral dari perjalanan wisata yang membangun makna belajar secara mandiri.



Gambar 4. Kereta wisata Kampung Kopi Banaran

Dari aspek keterlibatan emosional, destinasi ini mampu membangkitkan rasa kagum dan ketenangan melalui lanskap alam dan atmosfer khas perkebunan. Namun, emosi yang muncul masih bersifat estetis dan tidak sepenuhnya berasal dari interaksi personal. Interaksi langsung dengan petani kopi, sebagai pihak yang memiliki pengetahuan lokal dan pengalaman autentik, sangat terbatas. Kurangnya koneksi antarpersonal ini menyebabkan pengalaman emosional tidak berkembang menjadi ikatan yang lebih dalam antara pengunjung dan konteks sosial-budaya dari proses produksi kopi.



Gambar 5. Kereta Wisata di Kebun Kopi Banaran

Sedangkan pada aspek partisipasi sosial, kegiatan wisata masih didominasi oleh tur pasif yang diarahkan oleh operator atau pemandu. Masyarakat lokal yang terlibat langsung dalam proses produksi kopi belum banyak dilibatkan dalam aktivitas wisata, baik sebagai narasumber, fasilitator workshop, maupun pelaku kegiatan budaya. Minimnya pelibatan komunitas ini menunjukkan belum terwujudnya integrasi sosial sebagai bagian dari desain pengalaman secara menyeluruh. Padahal, dalam kerangka XA, interaksi sosial menjadi kunci untuk membangun koneksi yang bermakna dan memperkaya pengalaman pengunjung secara holistik.

Dengan demikian, meskipun Agrowisata Kopi Banaran telah menunjukkan potensi tinggi dalam menciptakan pengalaman sensorik yang kuat, masih diperlukan peningkatan signifikan dalam penguatan narasi ruang, keterlibatan emosional yang lebih personal, serta integrasi partisipasi sosial sebagai bagian dari strategi desain pengalaman edukatif yang utuh. Secara kritis, kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan Experience Architecture masih bersifat parsial. Hal ini belum sepenuhnya sejalan dengan konsep *embodied cognition* (Varela et al., 1991), di mana pembelajaran efektif terjadi melalui integrasi pengalaman fisik dan kognitif. Minimnya narasi ruang dan interaksi sosial menyebabkan pengalaman yang terbentuk cenderung fragmentaris, sehingga belum mampu mendukung pembelajaran reflektif sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruktivisme (Piaget, 1970; Dewey, 1938).



Gambar 6. Agrowisata Tamansuruh Banyuwangi

Agrowisata berikutnya adalah Agrowisata Tamansuruh, terletak di Dusun Wonosari, Desa Tamansuruh, Kecamatan Glagah, Banyuwangi, Jawa Timur, kini menjadi salah satu ikon wisata edukasi dengan konsep pertanian dan kebudayaan. Berdiri dan mengalami revitalisasi sejak September 2021 hingga akhir 2022. Menghuni lahan seluas ±10,5 hektare di lereng Gunung Ijen pada ketinggian sekitar 450 mdpl, kawasan ini menyuguhkan panorama menawan pegunungan Ijen dan Selat Bali . Dengan konsep "Desa Osing", Agrowisata Tamansuruh menampilkan bangunan tradisional Suku Osing termasuk rumah adat berjajar di antara taman bunga plus fasilitas modern seperti perpustakaan digital, ruang Smart Kampung, parking area, pedestrian, view deck, musala, sanggar tari, toilet, serta kios UMKM.

Berbeda dengan Banaran, Agrowisata Tamansuruh di Banyuwangi memperlihatkan pendekatan *Experience Architecture* (XA) yang lebih terstruktur dibandingkan destinasi serupa. Pada aspek pengalaman sensorik, kawasan ini memanfaatkan keindahan alam secara maksimal, terutama melalui pemandangan Gunung Ijen yang megah dan menjadi latar visual utama. Selain itu, keberadaan taman bunga tematik yang ditata estetis memberikan stimulasi visual yang kuat, sedangkan suasana alam terbuka dengan udara segar khas kaki gunung menciptakan kenyamanan fisik dan suasana relaksasi yang mendukung pengalaman inderawi secara menyeluruh. Elemen-elemen ini secara langsung mengaktifkan respons multisensorik pengunjung, yang menjadi prinsip penting dalam XA.



Gambar 7. Taman Bungan Tamansuruh dan Pemandangan Gunung Ijen

Dari sisi narasi ruang, Tamansuruh memanfaatkan arsitektur rumah adat Osing, taman edukatif, dan elemen lanskap budaya lainnya sebagai media penyampai cerita lokal. Kehadiran simbol-simbol budaya, tata ruang tradisional, serta elemen edukatif yang terintegrasi, seperti perpustakaan digital dan ruang pamer budaya, membentuk alur cerita visual dan kognitif yang memperkenalkan nilai-nilai kultural kepada pengunjung. Narasi ini tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi sebagai jalur pembelajaran tematik yang membangun pemahaman kontekstual terhadap budaya Osing.



Gambar 8. Rumah Adat Suku Osing

Pada aspek keterlibatan emosional, pengunjung tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi diajak merasakan keterhubungan emosional melalui suasana spiritual lanskap dan kekayaan budaya yang ditampilkan. Pertunjukan budaya yang sesekali diselenggarakan di aula budaya atau area terbuka menambahkan dimensi afektif yang menguatkan identitas lokal. Ruang-ruang yang dirancang untuk mendukung perenungan, seperti taman terbuka dan instalasi budaya, memperkuat rasa keterlibatan emosional terhadap lingkungan dan tradisi yang dihadirkan.



Gambar 9. Pertunjukan Budaya

Sedangkan dalam aspek partisipasi sosial, Tamansuruh melibatkan masyarakat lokal secara aktif, baik sebagai pemandu wisata, pelaku UMKM, maupun penjaga elemen budaya yang ada di kawasan. Keterlibatan ini menciptakan pengalaman interaktif yang otentik, di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan warga, membeli produk lokal, dan memahami aktivitas keseharian

masyarakat Osing. Partisipasi ini memperkaya dimensi sosial dari pengalaman wisata, menjadikan interaksi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, Agrowisata Tamansuruh menunjukkan penerapan elemen-elemen *Experience Architecture* secara cukup seimbang antara fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Meskipun demikian, peningkatan frekuensi kegiatan budaya dan pendampingan edukatif yang lebih intensif masih diperlukan agar pengalaman pengunjung dapat berkembang menjadi pemahaman yang lebih mendalam, bukan sekadar apresiasi estetis atau rekreatif semata. Jika dikaitkan dengan *Contextual Model of Learning* (Falk & Dierking, 2000), integrasi antara konteks fisik, sosial, dan budaya pada kawasan ini telah membentuk pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Namun, keterbatasan aktivitas edukatif menunjukkan bahwa pengalaman tersebut belum sepenuhnya berkembang menjadi proses pembelajaran yang berkelanjutan dan reflektif.



Gambar 10. Glamping Kopi Robusta di Bondowoso

Agrowisata yang terakhir adalah Glamping Kopi Robusta Bondowoso, dikenal juga sebagai Teduh Glamping, terletak di Desa Sumberwringin, Kecamatan Sumber Wringin, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur, di jalur menuju TWA Kawah Ijen, pada ketinggian sekitar 450–600 mdpl. Resmi dibuka pada 24 Desember 2022 dan dikelola oleh BUMDes setempat, glamping ini berdiri di atas bekas area mandian masyarakat (sendang) yang kini menjadi destinasi wisata konservasi alam. Luas area camping ground-nya sekitar 1 hektare, lengkap dengan tenda-tenda nyaman menghadap aliran sungai jernih, fasilitas kamar mandi pribadi, mushola, aula makan, dan kafe-barista yang menyediakan kopi lokal Bondowoso (Arabika & Robusta) serta kuliner desa. Glamping ini memiliki ciri khas sendang alami yang dipercaya dapat membuat awet muda mitos yang menarik banyak pengunjung untuk mandi di mata air pegunungan tersebut.



Gambar 11. Area Glamping

Glamping Kopi Robusta di Bondowoso merupakan destinasi wisata edukasi yang menekankan pendekatan *Experience Architecture* melalui pengalaman sensorik dan emosional yang mendalam. Pada aspek pengalaman sensorik, lokasi glamping yang berada di tengah kebun kopi robusta memungkinkan pengunjung terpapar langsung dengan berbagai rangsangan inderawi. Aroma khas biji kopi yang sedang diproses di area sekitar memberikan stimulus olfaktori yang kuat, sementara suara alam seperti gemerisik dedaunan, kicauan burung, dan suara serangga menciptakan suasana auditori yang menenangkan. Selain itu, penggunaan material alami pada tenda seperti kayu, bambu, dan kain kanvas memberi pengalaman taktil yang selaras dengan lingkungan sekitar. Suasana glamping yang nyaman namun tetap menyatu dengan alam menambah dimensi afektif yang memperkuat pengalaman multisensori secara utuh.

Pada aspek narasi ruang, Glamping Kopi Robusta menghadirkan storytelling yang kuat melalui pengalaman hidup sehari-hari petani kopi yang menjadi bagian dari agenda kegiatan wisata. Meskipun tidak tersusun secara formal dalam bentuk papan informasi atau jalur interpretatif, narasi dibangun melalui aktivitas harian seperti mengikuti proses panen, penyortiran, hingga pengolahan biji kopi bersama petani. Proses ini memungkinkan pengunjung memahami perjalanan kopi dari kebun hingga menjadi produk siap konsumsi, dan narasi ini secara tidak langsung disampaikan melalui pengalaman langsung, bukan sekadar observasi.

Aspek keterlibatan emosional dalam destinasi ini terbilang tinggi. Pengunjung tidak hanya menikmati pemandangan, tetapi ikut merasakan dinamika kehidupan perkebunan. Tidur di tenda yang terbuka terhadap elemen alam, berinteraksi dengan petani, dan mengikuti aktivitas harian menciptakan keterhubungan emosional yang kuat terhadap tempat, manusia, dan cerita di balik produksi kopi. Interaksi ini memperkuat koneksi personal dan rasa penghargaan terhadap proses agrikultural yang sebelumnya mungkin dianggap sederhana atau remeh.



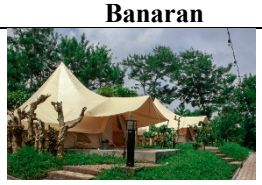
Gambar 12. Sendang pada area Glamping Kopi Robusta Bondowoso

Sementara itu, dalam aspek partisipasi sosial, Glamping Kopi Robusta menunjukkan potensi kuat. Pengunjung terlibat langsung dalam kegiatan pertanian dan pengelolaan tempat, mulai dari membantu proses produksi kopi hingga berdiskusi dengan petani mengenai praktik pertanian berkelanjutan. Kegiatan ini mendorong partisipasi aktif yang tidak hanya memperkaya wawasan, tetapi juga mendukung pemberdayaan komunitas lokal sebagai pelaku utama. Masyarakat setempat tidak hanya menjadi penyedia jasa, tetapi juga narator budaya dan penjaga nilai edukatif destinasi.

Meskipun Glamping Kopi Robusta menonjolkan kekuatan dalam menciptakan keterlibatan emosional dan sensorik, namun masih terdapat kekurangan dalam strukturisasi materi edukatif. Minimnya media informasi visual dan kurangnya fasilitator atau pemandu yang mampu menjelaskan proses secara naratif menjadikan potensi edukatif belum sepenuhnya tergali. Untuk memperkuat pendekatan *Experience Architecture*, diperlukan pengembangan jalur interpretatif dan desain ruang yang mampu menyampaikan narasi pendidikan secara lebih sistematik tanpa menghilangkan keaslian dan kesederhanaan suasana glamping. Kondisi ini mencerminkan penerapan prinsip *embodied cognition*, di mana pembelajaran terjadi melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas fisik. Namun, jika dikaitkan dengan konsep *Experience Economy* (Pine & Gilmore, 1999), pengalaman yang kuat secara emosional ini masih memerlukan penguatan pada aspek penyusunan pengalaman (*staging experience*) agar mampu mentransformasikan pengalaman menjadi pengetahuan yang lebih terstruktur.

Secara keseluruhan, analisis menunjukkan bahwa penerapan Experience Architecture pada ketiga studi kasus masih belum terintegrasi secara menyeluruh. Meskipun elemen sensorik telah dominan, integrasi antara dimensi sensorik, kognitif, emosional, dan sosial belum sepenuhnya tercapai dalam satu sistem desain yang utuh. Jika dikaitkan dengan teori Pallasmaa (2012), pengalaman arsitektur yang ideal seharusnya melibatkan seluruh indera secara simultan. Sementara itu, dalam perspektif konstruktivisme (Piaget, 1970; Dewey, 1938), kurangnya struktur narasi dan interaksi sosial menghambat terbentuknya pembelajaran yang reflektif dan bermakna. Dengan demikian, keberhasilan Experience Architecture tidak hanya ditentukan oleh keberadaan elemen pengalaman, tetapi oleh integrasi antar elemen tersebut dalam membentuk pengalaman yang koheren dan transformatif.

Tabel 1. Analisis Penerapan Experience Architecture pada Objek Agrowisata

Aspek XA	Agrowisata Kopi Banaran	Agrowisata Tamansuruh	Glamping Kopi Robusta
Gambar			
Pengalaman Sensorik	-Aroma kopi -Udara pegunungan yang sejuk -Pemandangan kebun	-Pemandangan Gunung Ijen -Taman bunga -Suasana alam dan udara segar	-Aroma kopi -Suara alam -Tekstur material alami -Suasana glamping.
Narasi Ruang	-Informasi edukatif melalui tur terpandu dan papan informasi	-Narasi budaya Osing melalui rumah adat dan taman edukatif	-Storytelling kuat melalui pengalaman harian hidup petani kopi dan glamping.
Keterlibatan Emosional	-Interaksi terbatas dengan petani -Emosi muncul lebih karena pemandangan alam.	-Ruang menciptakan ikatan emosional melalui budaya dan suasana spiritual lanskap -Pertunjukan budaya	-Tingkat keterlibatan tinggi dari tempat dan cerita melalui interaksi intensif.
Partisipasi Sosial	-Tur pasif -Minim pelibatan masyarakat lokal.	-Masyarakat lokal aktif sebagai pemandu dan pelaku UMKM.	-Partisipasi aktif dalam kegiatan petani dan pengelolaan glamping.

Dari ketiga studi kasus tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap destinasi telah menerapkan elemen-elemen dasar dari *Experience Architecture* seperti pencahayaan alami, penggunaan material lokal, dan penciptaan atmosfer yang mendukung keterlibatan emosional. Namun, implementasi yang menyeluruh dan terintegrasi antara dimensi sensorik, kognitif, dan naratif masih menjadi tantangan utama. Untuk memperkuat peran wisata edukasi dalam mendukung pembelajaran dan pelestarian budaya, maka dibutuhkan pengembangan desain berbasis pengalaman yang lebih matang, termasuk penggunaan *storytelling architectural*, penanda edukatif, serta penguatan interaksi antara pengunjung dan komunitas lokal. Pendekatan ini akan menjadikan wisata edukasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membekas secara emosional dan memberi kontribusi pada kesadaran ekologis serta keberlanjutan budaya lokal.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan Experience Architecture (XA) dapat menjadi strategi yang sangat efektif dalam mengembangkan wisata edukasi di Indonesia. Dalam konteks negara yang memiliki kekayaan alam dan budaya yang sangat melimpah seperti Indonesia, wisata edukasi berpotensi besar untuk tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga wahana pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan. Pendekatan XA menawarkan panduan dalam merancang ruang dan pengalaman wisata yang tidak hanya mengandalkan bentuk fisik semata, tetapi juga memperhatikan dimensi emosional, sensorik, kognitif, dan sosial dari setiap interaksi pengunjung.

Melalui studi kasus di tiga destinasi, yakni Agrowisata Kopi Banaran, Agrowisata Tamansuruh, dan Glamping Kopi Robusta, terlihat bahwa masing-masing tempat telah mengaplikasikan elemen-elemen XA dalam tingkat yang berbeda. Kopi Banaran unggul dalam menghadirkan pengalaman sensorik langsung melalui aktivitas petik kopi dan lanskap pegunungan yang asri, namun masih minim dalam penyajian informasi edukatif secara sistematis. Tamansuruh menampilkan pendekatan yang lebih komprehensif dengan integrasi antara lanskap budaya dan teknologi edukatif, meskipun belum optimal dalam pelaksanaan kegiatan partisipatif yang melibatkan masyarakat secara langsung. Sementara itu, Glamping Kopi Robusta berhasil menyentuh aspek emosional dan ketenangan alami, tetapi masih lemah dalam struktur edukasi dan narasi. Secara keseluruhan, semua destinasi menunjukkan potensi besar dalam pengembangan wisata edukasi berbasis pengalaman. Namun, penerapan Experience Architecture yang lebih utuh—dengan menggabungkan desain naratif (storytelling), alur ruang edukatif (journey

mapping), serta interaksi sosial dan budaya lokal—masih perlu ditingkatkan. Hal ini penting agar wisatawan tidak hanya mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga mampu memahami dan menghargai nilai-nilai ekologis, budaya, serta keberlanjutan yang terkandung dalam destinasi tersebut.

Untuk itu, pengembangan wisata edukasi di masa depan perlu memperhatikan tiga hal utama: (1) penyusunan konten edukatif yang terstruktur dan terintegrasi dengan ruang, (2) pemberdayaan komunitas lokal sebagai bagian dari narasi dan fasilitator pembelajaran, serta (3) penggunaan pendekatan desain multisensori yang mampu menyentuh sisi emosional pengunjung. Dengan pendekatan tersebut, wisata edukasi tidak hanya akan menjadi sarana hiburan yang menarik, tetapi juga alat transformasi sosial yang mendorong kesadaran lingkungan, pelestarian budaya, dan pendidikan karakter.

Dengan demikian, Experience Architecture tidak hanya relevan, tetapi juga krusial dalam menciptakan destinasi wisata edukasi yang imersif, inklusif, dan berkelanjutan. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi desainer, pengelola wisata, dan pemerintah dalam mewujudkan pariwisata edukatif yang berdampak positif bagi masyarakat dan lingkungan di Indonesia.

Referensi

Aguspriyanti, I., Kartikasari, D., & Ramadani, D. (2022). Storytelling architecture dalam destinasi wisata berbasis budaya. Jurnal Arsitektur Nusantara, 10(2), 145–158. https://doi.org/10.25077/jan.v10i2.1234

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Dewey, J. (1938). Experience and education. Macmillan.

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning. AltaMira Press.

Fandeli, C., & Mukhlison. (2000). Pengembangan ekowisata. Pustaka Pelajar.

Kim, J.-H., Ritchie, J. R. B., & McCormick, B. (2012). Development of a scale to measure memorable tourism experiences. Journal of Travel Research, 51(1), 12–25. https://doi.org/10.1177/0047287510385467

Mittermeier, R. A., Turner, W. R., Larsen, F. W., Brooks, T. M., & Gascon, C. (2011). Biodiversity hotspots. In F. E. Zachos & J. C. Habel (Eds.), Biodiversity hotspots: Distribution and protection of conservation priority areas (pp. 3–22). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-20992-5_1

Pallasmaa, J. (2012). The eyes of the skin: Architecture and the senses (3rd ed.). Wiley.

Piaget, J. (1970). Science of education and the psychology of the child. Orion Press.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). The experience economy: Work is theatre & every business a stage. Harvard Business Review Press.

Pratiwi, D., Rizqiya, M., & Wahyuni, L. (2022). Strategi penyusunan kurikulum wisata edukasi di kawasan rural. Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota, 33(1), 43–56. https://doi.org/10.1016/j.jpwk.2022.01.004

Putra, I. N. A. J., & Husna, L. (2021). Integrasi edukasi lingkungan dalam pengelolaan wisata edukasi: Studi di kawasan ekowisata alam. Jurnal Kepariwisataan Indonesia, 15(2), 85–98. https://doi.org/10.24843/JKI.2021.v15.i02.p03

Sari, F. D., Latifah, M. I., & Wahyuni, I. (2022). Arsitektur pengalaman dalam perancangan wisata edukasi berbasis alam. Jurnal Arsitektur dan Lingkungan, 19(1), 42–53. https://doi.org/10.5614/jal.2022.19.1.5

Suryawati, E., & Dewi, R. P. (2020). The role of environmental education through ecotourism in increasing conservation awareness. Jurnal Ilmu Lingkungan, 18(1), 1–9. https://doi.org/10.14710/jil.18.1.1-9

United Nations Environment Programme. (2023). Biodiversity profile: Indonesia. UNEP-WCMC. https://dicf.unepgrid.ch

Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (1991). The embodied mind: Cognitive science and human experience. MIT Press.

Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods (6th ed.). SAGE Publications.

Zumthor, P. (2006). Atmospheres: Architectural environments, surrounding objects. Birkhäuser.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)