

PERENCANAAN PROGRAM INISIATIF WISATA EDUKATIF INKLUSIF WARUNG KEBON

Hyldan Natawiguna^{1*}, Candra Sari Triyana² dan Armandha Redo Pratama³

<http://doi.org/10.5614/wpar.2026.24.1.01>

Diserahkan : 30 Mei 2025

Diterima: 4 Juni 2025

Diterbitkan: 30 Juni 2026

*Penulis korespondensi, e-mail:
h.natawiguna@upi.edu

Warung Kebon merupakan ruang terbuka hijau (RTH) milik pribadi di Bandung yang dikelola oleh kelompok swadaya masyarakat, berfokus pada pengelolaan sampah organik menjadi produk alternatif melalui riset berbasis kearifan lokal dan pengetahuan modern. Artikel ini menguraikan perencanaan program inisiatif untuk mengembangkan Warung Kebon sebagai destinasi wisata edukatif yang inklusif dan bermanfaat bagi masyarakat. Tahapan perencanaan meliputi penilaian kebutuhan dan keterlibatan pemangku kepentingan, penyusunan program edukasi, desain lingkungan fisik dan sosial yang mendukung, serta pembentukan rencana strategis implementasi. Proses ini bertujuan menciptakan sarana kegiatan edukasi lingkungan yang menjangkau beragam kebutuhan pengunjung.

Kata Kunci: *Edumwisata, Wisata Inklusif, Perencanaan Wisata, Wisata Edukatif.*

Warung Kebon merupakan ruang terbuka hijau (RTH) di atas lahan milik pribadi yang dikelola oleh kelompok swadaya masyarakat (KSM) di Kelurahan Cipadung Kulon, Kecamatan Panyileukan, Kota Bandung. RTH merupakan tempat tumbuh tanaman yang tumbuh secara alamiah maupun sengaja ditanam dengan mempertimbangkan aspek fungsi ekologis, resapan air, ekonomi, sosial budaya, dan estetika (Peraturan Menteri Agraria dan Tata Ruang, 2022). Warung Kebon (Warbon) berfokus pada pengelolaan dan pengolahan sampah organik menjadi produk alternatif melalui uji coba dan riset berbasis pada kearifan lokal yang didukung oleh pengetahuan modern.

Hingga saat ini, Warbon telah dikunjungi pengunjung yang berasal dari pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi, peneliti dan dosen, hingga anggota Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK). Warbon dapat dijadikan sebagai sarana kegiatan yang mencakup berbagai bidang seperti pengelolaan lingkungan dan pengembangan pariwisata di Kota Bandung (Ahmad, 2019). Meskipun sudah menerima pengunjung, namun KSM Warbon belum memperhitungkan perencanaan wisata edukatif yang inklusif. Terdapat beberapa hal yang perlu dievaluasi seperti akses jalan yang belum seluruhnya dapat dilalui disabilitas dan lebar pintu toilet. Sehingga, perlu perencanaan program inisiatif wisata edukatif yang inklusif agar Warbon dapat menjangkau lebih banyak pengunjung, termasuk disabilitas.

Mengembangkan tempat wisata edukasi melalui program inisiatif membutuhkan beberapa tahap. Tahap pertama yakni penilaian kebutuhan dan keterlibatan pemangku kepentingan. Berikutnya adalah perencanaan program, desain lingkungan fisik dan sosial, implementasi dan pengembangan profesional, standar monitoring, evaluasi, dan perbaikan, serta rancangan pengembangan dan keberlanjutan (European University Association, 2020).

Penilaian Kebutuhan Pemangku Kepentingan

Perencanaan program inisiatif wisata edukatif dimulai dengan melakukan pemetaan terhadap kebutuhan masyarakat, peserta pelatihan atau pengunjung, pengajar, peserta didik, keluarga, dan mitra masyarakat melalui pengumpulan data dan diskusi. Pelibatan berbagai pemangku tersebut bertujuan agar program selaras dengan nilai dan norma yang berlaku (European University Association, 2020; Community for Advancing Discovery Research in Education, 2021; Office of the Victorian Government Architect, 2015). Instrumen yang digunakan adalah survei, wawancara, dan diskusi kelompok untuk mengumpulkan wawasan dan menetapkan tujuan bersama yang jelas (European University Association, 2020). Berdasarkan proses tersebut, diperoleh data kebutuhan setiap pemangku kepentingan yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan Kebutuhan *Stakeholder*

<i>Stakeholder</i>	<i>Kebutuhan Terhadap Warbon</i>
Pemerintah Desa	Menjadi ruang terbuka hijau bagi masyarakat sekaligus lokasi pengelolaan sampah organik.
Kelompok Swadaya Masyarakat	Menjadi lokasi yang mampu memberikan dampak ekonomi kepada masyarakat.
Komunitas Sosial dan Disabilitas	Menjadi tempat edukasi lingkungan yang inklusif.
Komunitas Lingkungan	Menjadi tempat pengelolaan sampah berwawasan lingkungan yang mengedepankan aksi, edukasi, dan literasi.
Masyarakat	Menjadi atraksi wisata sekaligus tempat edukasi lingkungan.
Akademisi	Menjadi tempat penelitian dan implementasi hasil penelitian berkaitan pengelolaan lingkungan

Sumber: Data diolah (2024)

Hasil pemetaan kebutuhan *stakeholder* tersebut menjadi pertimbangan untuk menjadikan Warbon sebagai tempat kunjungan atau wisata edukasi lingkungan inklusif yang bermanfaat bagi masyarakat umum.

Sejalan dengan konsep *community-based tourism* yang mengedepankan partisipasi masyarakat lokal (KSM). Partisipasi akan bermakna dengan melibatkan lebih dari sekadar konsultasi. KSM perlu terlibat dalam: (1) *co-design* dari program, (2) proses pengambilan keputusan, (3) monitoring & evaluasi, serta (4) mendapat bagian keuntungan. Penelitian terbaru (Sumandi et al., 2024) menunjukkan bahwa partisipasi atau kolaborasi penanganan destinasi yang setara antar stakeholder dengan modal sosial dapat menghasilkan manajemen destinasi yang lebih baik.

Lebih dari itu, untuk mendukung pariwisata inklusif, maka Warbon membutuhkan transformasi relasi kekuatan sehingga komunitas disabilitas bukan hanya sebagai 'konsumen' tetapi juga sebagai 'produsen' keputusan (Scheyvens & Biddulph, 2018; Gillovic et al., 2020).

Perencanaan Program Edukasi

Kebutuhan selanjutnya yakni perencanaan program edukasi. Warbon telah menerima kunjungan dan memberikan pelatihan terkait pengelolaan lingkungan dari berbagai kalangan, latar belakang, dan tingkat pendidikan. Pengunjung dan peserta pelatihan dimulai dari siswa SD, mahasiswa Perguruan Tinggi, peneliti dan dosen, hingga Kelompok Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK). Tujuan kunjungan relatif sama, yaitu mempelajari cara pengelolaan lingkungan yang diimplementasikan Warbon.

Dengan melihat tren tersebut maka perencanaan program edukasi yang mendukung wisata edukatif inklusif perlu mempertimbangkan pembelajaran aktif, penilaian formatif, dan instruksi yang adaptif sehingga materi edukasi dapat menjangkau beragam kebutuhan dan latar belakang dari pengunjung atau peserta pelatihan. Program edukasi juga perlu mengimplementasikan *Universal Design for Learning* (UDL) yang menyediakan penyediaan berbagai sarana yang representatif (informasi visual, auditori, kinestetik, dan digital), berbagai model *engagement* (observasi pasif hingga partisipasi aktif dengan pilihan fleksibel), dan *expression* (diskusi, refleksi tertulis, fotografi, atau demonstrasi praktik sehingga pendekatan adaptif ini memastikan semua pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (CAST, 2018; Florian dan Beaton, 2018; Gillovic & McIntosh, 2020). Selain itu, evaluasi fasilitas dan rencana pengembangan lokasi perlu senantiasa dilakukan untuk meningkatkan keamanan, kenyamanan, kelayakan, dan keberlanjutan kegiatan di Warbon.

Saat ini terdapat enam kegiatan sebagai materi edukasi, diantaranya pengelolaan sampah bekas dapur dengan memanfaatkan angsa, bebek, dan ikan, pengolahan sampah organik menggunakan larva *black soldier fly* (*maggot*), substitusi pakan ayam petelur dengan memanfaatkan sampah organik, penggunaan bata terawang dan

pengomposan untuk sampah serasah dan kebun, pembuatan media tanam dari sampah organik, dan budidaya strawberry dan tanaman hias.

Program edukasi di Warbon mengadopsi pendekatan *place-based learning* dan *experiential learning*, yaitu dengan mengintegrasikan pengalaman berwisata dan pendidikan melalui pembelajaran aktif, *engagement* multisensori, serta pengalaman autentik berbasis tempat (Kolb, 1984; Lloyd et al., 2014). Kegiatan manajemen sampah organik hingga budidaya strawberry dirancang sebagai '*living laboratory*' yang memungkinkan pengunjung untuk: (1) *concrete experience*, dimana pengunjung terlibat langsung dengan sampah organik dan mengobservasi proses *composting*, (2) *reflective observation*, pengunjung berdiskusi tentang implikasi lingkungan, (3) *abstract conceptualization*, yakni menghubungkan dengan teori sistem ekologi, dan (4) *active experimentation*, pengunjung akan mencoba sendiri teknik komposting. Berbeda dengan wisata konvensional yang menekankan konsumsi, *engagement* multisensori yang dirasakan dengan melihat, menyentuh, mencium, mendengarkan tersebut dapat memperkuat pembelajaran jangka panjang dan memfasilitasi edukasi nilai-nilai keberlanjutan lingkungan. Penelitian Lloyd et al. (2014) juga menunjukkan bahwa pembelajaran *outdoor* dengan *intimate relationship* terhadap suatu tempat akan menghasilkan *eco-literacy* dan kesadaran tanggung jawab terhadap lingkungan lebih mendalam. Saat dikombinasikan dengan prinsip-prinsip desain universal dan inklusi, wisata edukasi inklusif dapat menciptakan peluang pembelajaran yang setara bagi beragam pengunjung termasuk penyandang disabilitas (Scheyvens & Biddulph, 2018; Gillovic & McIntosh, 2020).

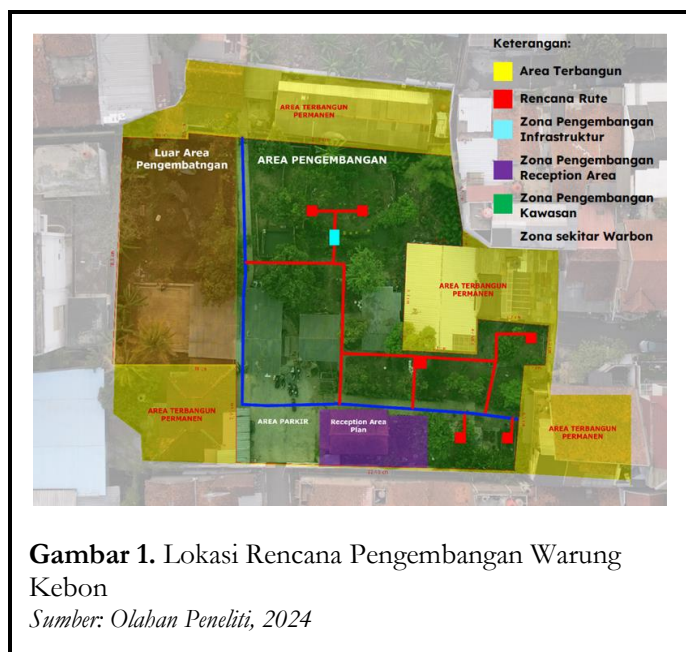
Desain Lingkungan Fisik dan Sosial

Perencanaan desain lingkungan fisik dan sosial perlu mempertimbangkan kebutuhan ruang yang fleksibel, inklusif, dan menarik sehingga mendukung kegiatan pembelajaran yang bersanding dengan kegiatan lapangan sehari-hari di Warbon. Desain yang baik mempertimbangkan tata letak arsitektur, lansekap, dan pembelajaran yang mendorong kolaborasi dan kesejahteraan (*well-being*) (Lippman, 2016).

Pendidikan berbasis tempat perlu mengedepankan keamanan dan kesan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan perkembangan sosial (Imms & Byers, 2017; Purnomo, 2018). Tempat tersebut juga perlu memastikan kemudahan akses, keberlanjutan, dan menggambarkan identitas atau warisan budaya (Lippman, 2016).

Setelah melakukan pengambilan gambar udara lokasi Warbon dilakukan diskusi lanjutan dengan pengelola untuk mengetahui secara rinci tata guna lahan yang ada di lokasi. Terdapat empat jenis tata guna lahan, diantaranya area pengembangan yaitu area yang hak pengelolaannya dimiliki secara penuh oleh pengelola KSM Warbon dan dapat dimanfaatkan untuk aktivitas edukasi; area terbangun

permanen yaitu yang di atasnya telah terbangun infrastruktur permanen dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan edukasi; luar area pengembangan yang berada di Warbon namun tidak dapat dimasukkan kedalam rencana pengembangan karena pengelola tidak memiliki hak penuh atas area tersebut; serta area sekitar (gambar 1).



Gambar 1. Lokasi Rencana Pengembangan Warung Kebon

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Setelah mengetahui area yang dapat dikembangkan maka dilakukan pembuatan rencana rute dan titik-titik edukasi berdasarkan pertimbangan area terbangun permanen dan aktivitas yang menjadi daya tarik wisata edukasi.

Perencanaan fisik dan pengembangan wisata edukatif yang inklusif perlu mempertimbangkan aturan-aturan teknis pengembangan fasilitas dan infrastruktur yang tidak hanya nyaman bagi pengunjung disabilitas namun juga untuk pengunjung lain secara keseluruhan. Desain Warbon diharapkan mampu melampaui aturan minimal dengan regulasi disabilitas menuju implementasi *comprehensive Universal Design principles* (UNWTO, 2013). Pendekatan UD memastikan bahwa fasilitas dapat digunakan oleh semua orang termasuk penyandang disabilitas, lansia, anak-anak, dan pengunjung dengan berbagai kebutuhan aksesibilitas.

Warbon perlu menerapkan aksesibilitas yang mengintegrasikan aspek fisik, informasi, dan layanan secara terpadu, dimulai dari aksesibilitas fisik melalui jalur pedestrian selebar 150 cm dengan kemiringan maksimal 2 derajat yang sudah sesuai standar penggunaan kursi roda; penyediaan toilet dengan mempertimbangkan lebar dan panjang minimum 152,5 x 227,5 cm dengan bukaan pintu 90 cm, dilengkapi area parkir khusus yang ditandai jelas dekat pintu masuk, bangku pada rute yang panjang, serta *ramp* untuk setiap perubahan ketinggian dan *handrail* pada titik yang membutuhkan dukungan keseimbangan. Selain itu dibutuhkan kemudahan akses informasi berupa *signage* dengan informasi visual dengan menggunakan braille, diagram taktil; kemudian petunjuk arah yang jelas dan

konsisten; QR code yang terhubung ke konten digital aksesibel (*audio description*, teks besar, bahasa sederhana), serta staf yang terlatih memberi panduan verbal. Aksesibilitas selanjutnya yakni untuk pelayanan melalui staf yang memahami etiket dan fitur aksesibilitas, pengaturan jadwal kunjungan yang fleksibel untuk mengakomodasi ritme dan kebutuhan beragam pengunjung, ketersediaan bantuan pemandu, interpreter, reader, serta kanal komunikasi inklusif seperti email, maupun saluran whatsapp, sehingga implementasi holistik ini menjadikan Warbon benar-benar inklusif (Dinas Cipta Karya, Tata Ruang, dan Pertanahan, 2023; UNWTO, 2013)

Pembentukan Rencana Strategis

Pembentukan rencana strategis sangat penting karena memiliki fungsi sebagai kerangka kerja untuk mengalokasikan sumber daya finansial, manusia, dan operasional secara efektif. Rencana strategis membantu menjaga penyebaran atau penggunaan sumberdaya secara efisien terutama pada program-program inisiatif yang kurang berdampak (Luther, 2024).

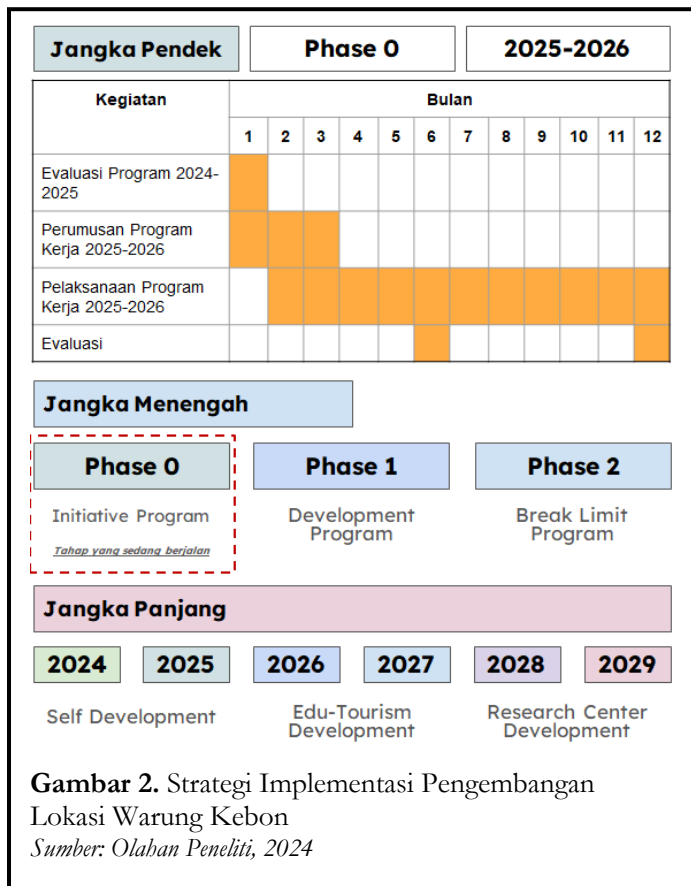
Poin-poin yang perlu diperhatikan dalam pembentukan rencana strategis terkait pengembangan wisata edukatif meliputi beberapa aspek, diantaranya: (1) Strategi implementasi dan pengembangan profesional meliputi program pelatihan yang terstruktur, kaderisasi dan pengembangan *educator*, dan pemanfaatan teknologi ajar yang mampu menyesuaikan dengan zaman (Wheeldon, 2025), (2) Pembentukan standar pengawasan, evaluasi, dan perbaikan, serta (3) Pembentukan rencana pengembangan dan keberlanjutan (European University Association, 2020).

Strategi Implementasi

Setelah melakukan tahap-tahap perencanaan maka dilakukan diskusi kembali dengan pemangku kepentingan untuk melakukan implementasi. Berdasarkan hasil diskusi maka rencana strategis ditargetkan selesai dalam kurun waktu enam tahun dengan dilakukan tiga fase implemementasi (Gambar 2).

Fase pertama adalah fase *self development* selama dua tahun pertama meliputi pelaksanaan program inisiatif untuk mengetahui tren kepuasan pengunjung terhadap fasilitas-fasilitas yang sedang dikembangkan dan diuji coba kepada pengunjung. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui skala prioritas perbaikan dan pengembangan sesuai dengan asas *market based driven* yang mana semua keputusan bisnis mulai dari pengembangan produk, penetapan harga, distribusi, hingga promosi diarahkan untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengunjung atau pelanggan.

Fase kedua adalah fase *development program* meliputi finalisasi hasil riset yang dilakukan pada fase satu untuk selanjutnya meresmikan wisata edukasi Warung Kebon yang telah matang dari segi pengelolaan SDM, materi dan media pembelajaran, fasilitas, dan promosi.



Gambar 2. Strategi Implementasi Pengembangan Lokasi Warung Kebon
Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Fase ketiga adalah fase *break limit program* yang menargetkan Warbon tidak hanya sebagai tempat wisata edukasi namun juga menjadi pusat studi pengelolaan lingkungan yang

mampu memberikan kontribusi berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh para *stakeholder* yang terafiliasi.

Agar Warbon tetap bertahan dalam jangka panjang, maka diperlukan prinsip-prinsip *community-based tourism* diantaranya: (1) *social capital* (modal sosial seperti hubungan, kepercayaan, norma, dan kerja sama antar anggota masyarakat lokal sebagai aset utama untuk mengembangkan pariwisata) (2) *community ownership* (masyarakat lokal memegang kendali utama), dan (3) *inclusive governance* (keterlibatan aktif yang setara bagi seluruh lapisan masyarakat) (Musavengane & Kloppers, 2020; Sumandi et al., 2025).

Kesimpulan

Warung Kebon yang dikelola oleh Kelompok Swadaya Masyarakat dapat dijadikan lokasi wisata edukatif inklusif yang berkelanjutan dengan melakukan implementasi terhadap rencana strategis yang telah dibuat dengan melibatkan *stakeholder*. Berdasarkan hasil riset dan diskusi setidaknya dibutuhkan waktu tiga tahun untuk menjadikan RTH Warung Kebon sebagai tempat wisata edukasi inklusif yang mampu memenuhi keinginan pengunjung dan enam tahun untuk Warung Kebon menjadi pusat studi pengelolaan lingkungan. Keseluruhan perencanaan bertujuan agar Warung Kebon dapat menjadi lokasi wisata edukatif inklusif berkelanjutan dengan mengimplementasikan rencana strategis yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan.

Daftar Pustaka

Ahmad, D.N. (2019). *Membangun Kesadaran Masyarakat Melalui Program Kebersihan dan Penanaman Tumbuhan Pada Lingkungan Masyarakat di Sekitar Sungai Cilinung, Kelurahan Tanjung Barat*, *Adi Widya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), pp. 30–37. Diakses dari <https://doi.org/10.33061/awpm.v3i1.2846>. pada 20 Mei 2025.

Bang, Megan, & Tzou, Carrie. (2021). *Storyline Frameworks for Educators*. *Learning in Places: Field Based Science in Early Childhood Education*. Community for Advancing Discovery Research in Education. Diakses dari <https://learninginplaces.org/storyline-frameworks/> pada 20 Mei 2025

Dinas Cipta Karya, Tata Ruang, dan Pertanahan. (2023). *Ketentuan Teknis Prasarana dan Sarana Disabilitas pada Bangunan Gedung*. Dinas Cipta Karya, Tata Ruang, dan Pertanahan. Jakarta.

European University Association. (2020). *Learning & Teaching Paper #11 Evidence-based approaches to learning and teaching*. Thematic Peer Group Report. Universite de Bruxelles. Belgium. Diakses dari https://www.eua.eu/downloads/publications/eua%20report%20evidence-based%20approaches_web.pdf pada 20 Mei 2025.

Gilovic, B., & McIntosh, A. (2020). Accessibility and Inclusive Tourism Development: Current State and Future Agenda. *Sustainability*, 12(22), 9722. <https://doi.org/10.3390/su12229722>

Imms, W., & Byers, T. (2017). Impact of learning spaces on student engagement. *Dalam Encyclopedia of Educational Innovation*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-2262-4_56-1

Kolb, David A. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*

Lippman, P. C. (2016). *Designing for the everyday: Activity settings and the learning process*. Peter Lippman.

Luther, David. (2024). *Strategic Planning: What is it & Why is it Important*. Oracle Netsuite. Diakses dari <https://www.netsuite.com/portal/resource/articles/f-inancial-management/strategic-planning.shtml> pada 20 Mei 2025

Lloyd, Amanda; Sucato, Grace; Mott, Chelsea; Woysner, Christine. (2014). Place-based outdoor learning and environmental sustainability within Australian primary

school settings. *Australian Journal of Environmental Education*, 30(2), 167-188.

Musavengane, Regis; Kloppers, Roelie. (2020). Social capital: An investment towards community resilience in the collaborative natural resources management of community-based tourism schemes. *Tourism Management Perspectives* 34(3):100654. DOI: 10.1016/j.tmp.2020.100654

Peraturan Menteri Agraria dan Tata Ruang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022. (2022). *Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau*. Indonesia.

Purnomo, A. B. (2018). Integrasi ruang luar dan ruang dalam pada desain fasilitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 4(1), 88–95.

Sumandi, S., & Rizkikadduhani, A. (2025). Empowering Communities through Sustainable Tourism: A Systematic Review of Participation, Governance, and Resilience. *Advances in Tourism Studies*, 2(1), 38–50.

<https://doi.org/10.53893/ats.v2i1.50> Scheyvens, R.; Biddulph, R. (2018). Introducing inclusive tourism. *Tourism Geographies*, 20(4), 583–588. <https://doi.org/10.1080/14616688.2018.1486880>

The Office of the Victorian Government Architect. (2015). *Good Design + Education*. Victoria State Government. Diakses dari <https://www.ovga.vic.gov.au/sites/default/files/2019-12/Good-design-education-issue-6.pdf> pada 20 Mei 2025.

Wheeldon, Makayla. (2025). *How evidence-based Curriculum Transforms Young Lives*. The Spark Initiative. Diakses dari <https://sparkcurriculum.org/why-evidence-based-practice-is-important/> pada 20 Mei 2025

World Tourism Organization (2016), *Manual on Accessible Tourism for All: Principles, Tools and Best Practices – Module I: Accessible Tourism – Definition and Context*, UNWTO, Madrid.



Hyldan Natawiguna, S.T.P., M.Sc., adalah dosen pada program studi S-1 Manajemen Resort dan Leisure, Universitas Pendidikan Indonesia. Mengampu mata kuliah Manajemen Atraksi Alam dan Manajemen Destinasi.



Armandha Redo Pratama, S.Pd., M.Sc. adalah dosen program studi S-1 Manajemen Resort dan Leisure, Universitas Pendidikan Indonesia. Mengampu mata kuliah Geografi Pariwisata, Pariwisata Digital, dan Pemetaan Pariwisata.



Candra Sari Triyana, SST. Par., M.M. merupakan dosen pada program studi S-1 Manajemen Industri Katering, Universitas Pendidikan Indonesia. Mengampu mata kuliah Manajemen MICE dan Event serta Manajemen Hotel, Restoran, dan Katering.