

Perancangan Fasilitas Wisata Edukasi pada Turtle Conservation and Education Center dengan Konsep Fun Learning Berbasis Teknologi

Salza Fadya Haya dan Thomas Ari Kristianto

Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: thomasjawa@interior.its.ac.id

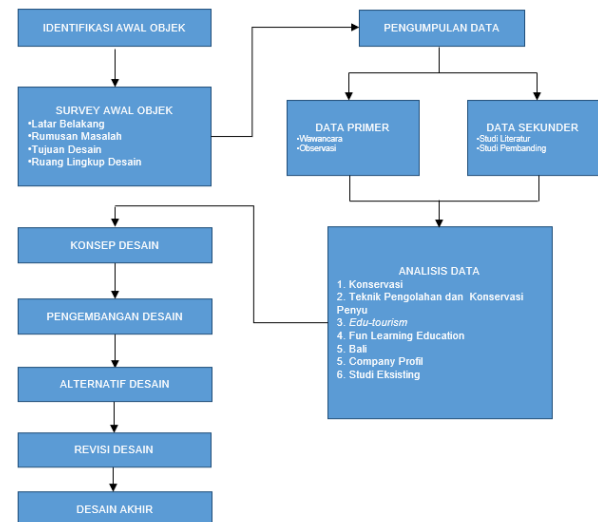
Abstrak—Turtle Conservation and Education Center (TCEC) merupakan salah satu konservasi dan edukasi tentang penyu yang ada di Pulau Serangan, Bali. Sehubungan dengan tingginya kunjungan wisatawan ke Bali, Pulau Serangan berpeluang dalam menjadi salah satu tujuan wisata. Dengan potensi yang ada serta program yang bermanfaat, TCEC berpotensi untuk menarik pengunjung untuk berkunjung. Melihat wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke Bali, seharusnya TCEC dapat menjadi salah satu destinasi wisata edukasi dengan antusiasme pengunjung yang tinggi. Selain itu, berbagai program yang ditawarkan perlu dimaksimalkan terutama dalam edukasi yang menyenangkan sehingga tujuan dan value yang didapat pengunjung dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan program yang bermanfaat, TCEC memiliki tujuan untuk melestarikan penyu yang terancam punah, mengedukasi masyarakat dan wisatawan, mengontrol jumlah penyu yang digunakan dalam upacara adat, dan meningkatkan ekonomi masyarakat setempat. Dari tujuan tersebut perancangan ini ingin menonjolkan karakteristik dari TCEC sehingga dapat dirasakan pengguna, mengupayakan program edukasi yang ramah terhadap berbagai segmen, dan membantu mengoptimalkan program edukasi untuk rekreasi yang edukatif. Mengaplikasikan konsep fun learning berbasis teknologi untuk fasilitas edukasi untuk menunjang informasi agar mudah tersampaikan sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat lokal hingga turis mancanegara. Hasil perancangan berupa konsep desain dan aplikasinya dalam bentuk render 3D dan animasi.

Kata Kunci—Konservasi Penyu, Wisata Edukasi, Fun Learning, Teknologi, Bali.

I. PENDAHULUAN

SETIAP manusia memiliki keinginan dan kebutuhan yang berbeda-beda untuk memotivasi dirinya dalam melakukan sesuatu. Salah satunya adalah kebutuhan untuk relaksasi dan bersantai sehingga mendorong individu untuk melakukan perjalanan wisata. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), total perjalanan wisatawan nusantara pada 2018 tumbuh 12,37% menjadi 303,4 juta kali dibanding tahun sebelumnya. Ada banyak macam wisata yang ditawarkan, salah satu sub-tipe wisata saat ini adalah wisata edukasi (*edu-tourism*). Wisata Edukasi atau *edu-tourism* didefinisikan sebagai program yang tujuan utamanya adalah agar peserta melakukan perjalanan sebagai kelompok ke tujuan wisata tertentu dan berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang berhubungan langsung dengan lokasi tersebut [1].

Beberapa negara telah melakukan program konservasi dan edukasi, salah satunya Indonesia. Sejak tahun 1970an, Bali adalah salah satu wilayah yang masih memanfaatkan penyu



Gambar 1. Flow Chart Bagan Metodologi.

[2]. Pulau Serangan juga disebut sebagai 'pulau kura-kura', karena pernah menjadi tempat bersarang penyu hijau. Sehubungan dengan tingginya kunjungan wisatawan ke Bali, Pulau Serangan berpeluang dalam menjadi salah satu tujuan wisata. Dengan adanya konservasi dan pusat pendidikan di Pulau Serangan, diperlukan ruang yang mampu mewadahi fasilitas dan kegiatan wisata edukasi dengan memperhatikan media penyampaian informasi yang menyenangkan dengan menambahkan ciri khas Bali dalam satu kesatuan objek wisata *edu-tourism*. Sebagai destinasi wisata di Bali penting untuk memadukan ciri khas setempat untuk menambah nilai jual terutama untuk wisatawan mancanegara.

Turtle Conservation and Education Center (TCEC) yang telah berdiri sejak 20 Januari 2006 di Pulau Serangan merupakan salah satu konservasi penyu yang berada di Bali. Selain kegiatan konservasi, TCEC juga memiliki program edukasi untuk masyarakat dan wisatawan, mengontrol jumlah penyu yang digunakan dalam upacara adat, dan meningkatkan ekonomi masyarakat setempat dengan memberikan alternatif usaha selain memanfaatkan penyu yang ada di Bali. Melihat potensi wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke Bali, TCEC berpeluang untuk menjadi salah satu destinasi wisata edukasi dengan antusiasme pengunjung yang tinggi dengan motivasi belajar langsung dengan alam sekitar. Selain itu, berbagai program yang ditawarkan masih dapat dimaksimalkan terutama dalam edukasi yang menyenangkan sehingga tujuan dan value yang didapat pengunjung dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena penerapannya, wisata edukasi harus



Gambar 2. Konsep Makro.



Gambar 3. Konten Grafis (Rencana Desain).

menawarkan program spesifik dengan menggabungkan *tutorial learning*, lalu wisatawan dapat memahami dan mengalami langsung saat di lokasi wisata [3]. Dalam memaksimalkan tujuan TCEC dalam edukasi, pengunjung sebaiknya tidak hanya terlibat dalam aktivitas umum yang dilakukan, namun juga dibekali perspektif pentingnya penyu dalam ekosistem dengan media yang menyenangkan sehingga saat berinteraksi langsung dengan penyu pengunjung juga mendapatkan motivasi untuk turut serta dalam menjaga keseimbangan alam.

Dalam mewujudkan wisata edukasi yang menyenangkan maka penerapan *fun learning* berbasis teknologi dinilai dapat meningkatkan minat masyarakat lokal hingga turis mancanegara untuk berkunjung dengan program - program edukatif.

II. METODELOGI PENELITIAN

A. Tahap Identifikasi Objek

Proses perancangan dimulai dengan proses identifikasi objek apa yang akan didesain sesuai dengan kriteria yang diberikan. Langkah selanjutnya adalah survey awal objek untuk mengetahui secara langsung objek sehingga didapat gambaran umum yang kemudian dituangkan dalam latar belakang, rumusan masalah, tujuan, hingga lingkup desain dapat dilihat pada Gambar 1.

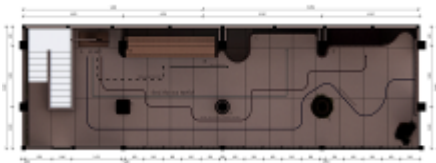
B. Tahap Pengumpulan Data

Setelah melakukan observasi terhadap objek, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data diantaranya meliputi Studi Literatur, Interview, Studi Aktivitas Fasilitas dan Studi Perbandingan.

Tabel 1.
Daftar Konten Edukasi

No	Konten	Keterangan	Bentuk
1	Persebaran penyu di Indonesia	Menampilkan peta yang menunjukkan lokasi penyu, lokasi penangkaran dan jalur yang dilalui penyu di perairan Indonesia.	DID (Digital Information Display)
2	Identifikasi Umum Mengenai Penyu	Menjelaskan bagaimana cara mengidentifikasi penyu dengan cara membedakan penyu, kura – kura dan bulus.	Games interaktif
3	“What Do Sea Turtle See?”	Memperlihatkan bagaimana penyu melihat saat berada di laut.	Games interaktif
4	Anatomi	Menjelaskan anatomi pada penyu secara umum.	Papan konvensional
5	Penyu, tukik, dan telur	Menjelaskan apa saja faktor yang mempengaruhi telur penyu, selain itu pengunjung dapat bermain mini games mencari tukik.	Papan konvensional dan papan interaktif
6	Cycle life of sea turtle	Menceritakan siklus hidup penyu.	Vitrin dan DID
7	Penyu/Penyu Evolusi	Menceritakan lingkungan penyu pada awal mula dan evolusi yang terjadi.	Ruang Diorama dan LCD display
8	Identifikasi Jenis Penyu	Penyu Belimbing (Dermochelys coriacea) Penyu Tempayan (Caretta caretta) Penyu Abu-abu (Lepidochelys olivacea) Penyu Sisik (Eretmochelys imbricata) Penyu Pipih (Natator depressus) Penyu Hijau (Chelonia mydas) Penyu Hitam (Chelonia agasizii)	Vitrin
9	Tales	Penyu sebagai binatang suci menurut mitologi Bali.	Mural AR
10	The survival of the sea turtle	Menceritakan apa saja yang menjadi ancaman penyu, seperti sampah, penyakit yang disebabkan pencemaran lingkungan dan lain – lain.	Vitrin
11	Fakta penyu dan publikasi kegiatan TCEC	Menampilkan fakta – fakta unik lainnya mengenai penyu dan publikasi kegiatan TCEC.	Papan konvensional dan LCD touch screen

Pada Studi Literatur diperoleh melalui pengelola, artikel, jurnal atau berita terkait objek penelitian dan memerlukan teori yang mendukung. Selanjutnya adalah interview atau wawancara pada pengelola. Lalu Studi aktivitas dan fasilitas untuk pengunjung dan pengelola, dan Studi perbandingan sebagai referensi dalam mendesain dengan menciptakan



Gambar 4. Denah Ruang Edukasi 1.



Gambar 5. Ruang Edukasi 1



Gambar 6. Ruang Edukasi 1



Gambar 7. Ruang Edukasi 1

inovasi berdasar objek pembeding.

C. Tahap Analisis Data

Metode analisis yang digunakan pada perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan ini, keinginan dan kebutuhan pengguna dapat diidentifikasi dengan lebih jelas sehingga dapat dihasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Data yang dianalisa terbagi menjadi beberapa poin yang berhubungan dengan pengguna dan rancangan interior. Beberapa analisis yang dilakukan meliputi, analisis elemen interior, analisis pengguna, analisis pencahayaan, dan analisis penghawaan.

D. Tahap Desain

Pada tahap desain diawali dengan usulan desain yang diperoleh dari hasil *brainstorming* dengan memperhatikan data – data yang telah diperoleh. Selanjutnya konsep desain dikembangkan dengan lebih sistematis dan komunikatif melalui metode konsep makro. Pada konsep makro, penerapan konsep akan dijelaskan alasan dan hubungannya dengan permasalahan yang ingin diselesaikan.

Selanjutnya konsep desain akan dikembangkan menjadi beberapa alternatif sebagai eksplorasi dan impementasi konsep pada objek. Pembuatan alternatif dilakukan agar bisa melihat adanya kemungkinan yang bisa terjadi pada penerapan desain.

Terakhir alternatif desain akan dievaluasi secara kuantitatif untuk dikembangkan Kembali dari waktu ke waktu untuk menemukan implementasi yang lebih rinci dari desain optimal hingga desain tercapai.

III. KONSEP DESAIN

A. Objek

Turtle Conservation and Education Center di buka oleh Gubernur Bali Bapak Dewa Barata pada 20 januari 2006 di pulau Serangan, TCEC yang divangun di area 2.4 hektar ini dikembangkan sebagai bagian salah satu straregi untuk mengatasi eksploitasi penyu. TCEC saat ini berlokasi di jalan Tukad Punggawa, Serangan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Dengan jumlah staff sebanyak 15 orang,



Gambar 8. Denah Ruang Edukasi 2

TCEC memulai jam oprasional setiap hari mulai pukul 09.00 sampai 17.00 WITA.

TCEC turut membantu masyarakat sekitar untuk membuat alternatif bisnis selain pergagangan penyu sehingga pusat penangkaran bermanfaat dalam pendidikan, kawasan wisata, konservasi dan pusat penelitian ini dapat mengembangkan bisnis lainnya. TCEC di pulau serangan ini juga mendapat dukungan oleh WWF, Gubernur Bali, BKSDA, dan komunitas masyarakat lokal.

B. Konsep Makro

Dalam perancangan TCEC Bali ini menggunakan konsep *fun learning* dengan penerapan teknologi serta turut langsung melakukan kegiatan bersama penyu dan tukik. Selaras dengan salah satu tujuan TCEC dalam memberikan edukasi pada masyarakat dan wisatawan dapat dilihat pada Gambar 2, *Fun Learning* merupakan cara untuk menciptakan suasana hangat dan nyaman proses pembelajaran. Suasana yang hangat dan akrab memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan partisipatif. Menyenangkan yang dimaksud adalah apapun yang diajarkan mudah bagi peserta/individu untuk diterima dengan senang hati [4]. Penerapan *fun learning* dimana belajar dengan menyenangkan dan berkesan misalnya dengan warna-warni menyenangkan sehingga apa yang ingin disampaikan oleh



Gambar 9. Ruang Edukasi 2.



Gambar 10. Ruang Edukasi 2.



Gambar 11. Ruang Edukasi 2.

TCEC dapat tersampaikan. Dalam penerapannya, ada berbagai program pembaharuan guna menjadi fokus *fun learning* dengan bantuan teknologi dalam penerapannya.

Selain itu, penyusunan konten edukasi juga perlu diperhatikan. Hal ini dikarenakan desain interior sangat memperhatikan sirkulasi pengunjung. Termasuk alur cerita yang akan diimplementasikan [5].

Penambahan karakteristik TCEC sebagai konservasi penyu dan Tema Modern Bali yang ditampilkan merupakan pendukung konsep untuk beberapa area. Tema disesuaikan dengan lingkungan lokasi TCEC dan menarik pasar tertentu terutama turis domestik dan mancanegara.

C. Konsep Mikro

1) Pengembangan program rekreasi edukasi

Terdapat penambahan area wisata edukasi yang sebelumnya hanya disampaikan lisan oleh pengelola, berikut daftar konten edukasi yang akan di terapkan:

2) Lantai

Konsep desain lantai pada TCEC Sebagian besar memakai material yang sama untuk mendukung suasana habitat penyu dan Bali dengan kesan yang menyenangkan. Material lantai yang digunakan diantara lain adalah marmer, keramik motif batu dan polos hingga lantai HPL.

3) Dinding

Dalam perancangan TCEC beberapa dinding banyak



Gambar 12. Ruang Edukasi 2.



Gambar 13. Ruang Edukasi 2.

tertutupi dinding tambahan dengan bentuk melengkung. Sementara ada beberapa dinding yang terekspos karena tidak ditutupi oleh vitrin akan dimural. Bentuk melengkung yang diterapkan pada TCEC merupakan gypsum yang dilengkung sesuai dengan desain dapat dilihat pada Tabel 1.

Setelah pemasangan dinding tambahan, dinding akan dicat sebagai finishing atau ditambahkan konten infografis. Selain itu terdapat juga dinding dengan oekaian LED screen sebagai sarana informasi.

4) Plafon

Desain plafon yang akan diterapkan akan lebih banyak menggunakan PVC/gypsum dan dikombinasikan up ceiling.

5) Elemen estetis

Elemen estetis yang digunakan pada TCEC adalah menambahkan berbagai aksesoris ragam hias budaya Bali dan bentuk penyu. Selain itu bentuk melengkung dan material seperti bambu juga banyak digunakan sebagai elemen estetis. Serta konten – konten berupa grafis yang berisi edukasi dan informasi terkait penyu dapat dilihat pada Gambar 3.

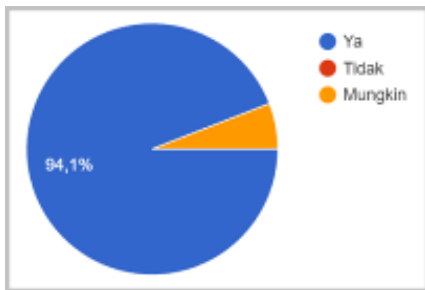
6) Lighting

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah *downlight* dan lampu sorot. Lampu sorot digunakan untuk menyorot objek edukasi. Jenis lampu sorot yang digunakan dalam perancangan adalah Philips *EcoStyle track mounting* dengan *color temperature* 4000 K.

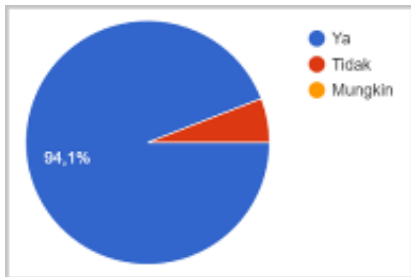
IV. DESAIN AKHIR

A. Ruang Edukasi 1

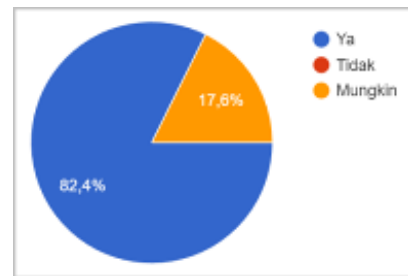
Ruang edukasi 1 merupakan ruang pertama yang akan pengunjungalui saat melakukan rekreasi dapat dilihat pada Gambar 4. Pada ruang ini terdapat empat konten utama, yaitu *roadmaps display*, *welcome area*, informasi umum tentang penyu, pulau serangan, dan TCEC, peta persebaran penyu di Indonesia, dan *interactive display* mengenai identifikasi umum untuk penyu, kura – kura, dan bulus. Pada lantai



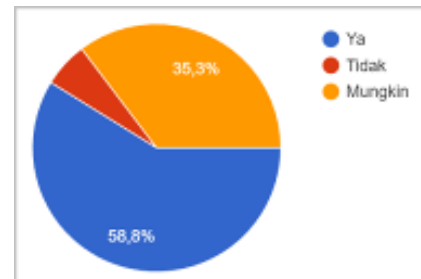
Gambar 14. Validasi Desain.



Gambar 15. Validasi Desain.



Gambar 16. Validasi Desain.



Gambar 17. Validasi Desain.

terdapat *way point signage* untuk menjadi alternatif pemandu saat berwisata. Terdapat perbedaan bentuk pada *way point signage* sebagai antisipasi pengguna buta warna jika kesulitan dalam mengikuti arahan. Garis dibedakan dengan sudut runcing, sudut lengkung, dan warna putus – putus. Namun pengguna tidak harus mengikuti garis tersebut karena peletakan konten telah dijelaskan pada *roadmaps* yang telah disajikan

Gambar 5 merupakan detail dari *roadmaps* dan elemen estetis untuk menandai *welcoming area*. Pada elemen estetis *welcoming area* memiliki konsep *kirigami* untuk menambah *experience* pengunjung sehingga dapat memotivasi pengunjung untuk berfoto dan mempublikasikan jika sedang melakukan wisata edukasi di TCEC. Bentuk ruang didominasi dengan bentuk lengkung, karena salah satu cara membuat rangan terasa "hidup" dan menyengkan pengunjung adalah tujuan perencanaan konfigurasi dari pembentuk ruang. Konfigurasi pembentuk ruang berupa dinding, lantai, plafon, vitrin, media simpan, bahkan bingkai koleksi sebaiknya mengadopsi bentuk yang dinamis daripada bentuk kaku yang memiliki banyak sudut tajam [6]. Pada pilar terdapat lapisan lain untuk memaksimalkan estetika pada ruangan. Pilar dilapisi dengan elemen estetis dengan dominan anyaman bambu serta ragam hias Bali pada kedua ujung pilar yang dilihat, pilar pada ruang 1 tidak hanya memiliki 1 bentuk, namun berbeda – beda pada setiap pilarnya. Walau berbeda pilar memiliki ciri khas yang sama yaitu aksesoris anyaman bambu dan tambahan ragam hias pada setiap ujungnya dapat dilihat pada Gambar 6.

Setelah *welcoming area*, pengunjung dapat menemukan penjelasan singkat terkait penyu dan sejarahnya yang ada di pulau serangan. Informasi yang diberikan mencakup penjelasan umum mengenai penyu, mengapa pulau serangan disebut "pulau penyu", informasi umum terkait TCEC dan penyu apa saja yang ada di TCEC. Setelah itu pengunjung akan menemukan *digital information display* yang menyajikan persebaran penyu di Indonesia, mulai dari jenis, konservasi lainnya, dan tempat bertelur yang telah ditandai. Pada bagian atas setiap konten yang disajikan, terdapat aksesoris anyaman bambu dapat dilihat pada Gambar 7.

Konten selanjutnya adalah *interactive display* yang menyajikan perbedaan penyus, kura – kura dan burung yang dengan mudah dimainkan anak – anak. Perbedaan yang akan disajikan adalah bentuk wajah, habitat, bentuk tempurung, dan bentuk kaki dari ketiga hewan tersebut.

B. Ruang Edukasi 2

Ruang edukasi 2 yang dapat dilihat pada Gambar 8 merupakan ruang kedua yang akan dikunjungi setelah dari ruang edukasi 1. Berbeda dengan ruang sebelumnya, ruang ini akan menampilkan lebih banyak informasi tentang penyu secara mendalam. Konten utama yang akan ditemui di ruang ini diantaranya adalah *interactive display* "What Do Sea Turtle See?", Anatomi penyu, penjelasan bagaimana penyu dan apa saja yang mempengaruhi kondisi telur, *interactive display* "temukan tukik", siklus hidup penyu, diorama asal mulai dan evolusi penyu, 7 jenis penyu, mitologi penyu di Bali, vitrin yang menjelaskan kondisi terkini ekologi penyu, serta fakta – fakta lainnya yang ditampilkan khusus.

Pada gambar selanjutnya pengunjung akan menemukan infografis mengenai anatomi penyu dan penjelasannya tepat di depan *gate* yang menghubungkan ruang edukasi 1 dan edukasi 2. Setelah itu terdapat juga *game* interaktif mengenai bagaimana penyu melihat saat di laut. Dengan menyesuaikan ukuran tinggi anak sehingga penggunaan *game* bisa dengan mudah anak jangkau.

Gambar 9 akan menampilkan penjelasan bagaimana penyu bertelur dan apa saja yang mempengaruhi kondisi telur penyu, selanjutnya pengunjung dapat bermain pada *interactive display* untuk menemukan tukik (sisi warna hitam) yang ada pada telur (sisi warna putih).

Selanjutnya adalah vitrin yang menampilkan siklus hidup penyu, pada vitrin dilengkapi dengan *digital display* yang menjelaskan siklus yang dilalui penyu dari awal sampai akhir dapat dilihat pada Gambar 10.

Konten selanjutnya yang akan dikunjungi merupakan vitrin yang memberikan informasi tujuh penyu yang ada di dunia. Pada kaca terdapat tulisan yang menunjukkan jenis dari penyu tersebut, selain itu terdapat penjelasan singkat dan *barcode* yang dapat diakses

pengunjung. Lalu terdapat infografis mengenai mitologi penyu di Bali dapat dilihat pada Gambar 11.

Tepat berhadapan dengan vitrin yang menampilkan ketujuh jenis penyu, pengunjung akan menemukan ruang diorama yang menceritakan tentang asal mula dan bagaimana evolusi dari penyu. Pada ruang diorama tersebut terdapat *LCD display* besar yang memberikan narasi langsung mengenai ruang diorama tersebut dapat dilihat pada Gambar 12.

Sisi lain terdapat area khusus mengenai fakta – fakta unik dari penyu yang belum ditampilkan pada konten edukasi sebelumnya, terdapat pula *LCD touch screen* yang digunakan bagi pengguna yang sebelumnya tidak dapat mengakses bar-code. Sedangkan gambar lainnya merupakan tampilan vitrin yang menunjukkan kondisi penyu sekarang dan apa saja yang menjadi ancaman dari penyu sekarang dapat dilihat pada Gambar 13.

C. Validasi Desain

Validasi desain merupakan salah satu media evaluasi desain dengan parameter yang telah di tentukan sehingga responden dapat memilih sesuai dengan pendapat mereka. Pada validasi desain ini terdapat pilihan ya, tidak dan mungkin.

- Menurut anda apakah desain di atas telah menerapkan konsep *fun learning* sehingga proses rekreasi menyenangkan dan tidak membosankan?
Pada pertanyaan ini, 94,1% reponden menjawab ya/setuju dan 5,9% menjawab mungkin. Hal ini menunjukkan mayoritas responden merasa konsep *fun learning* telah diterapkan pada desain TCEC, dapat dilihat pada Gambar 14.
- Menurut anda apakah desain di atas telah menerapkan teknologi dalam menunjang wisata edukasi?
Pada pertanyaan ini, 94,1% reponden menjawab ya/setuju dan 5,9% menjawab tidak. Hal ini menunjukkan mayoritas responden merasa teknologi telah di terapkan pada desain TCEC, dapat dilihat pada Gambar 15.
- Menurut anda apakah program edukasi yang diterapkan pada perancangan TCEC telah runtun dan nyaman untuk diikuti?
Pada pertanyaan ini, 82,4% responden menjawab ya/setuju dan 17,6% menjawab mungkin. Hal ini menunjukkan mayoritas responden merasa program edukasi yang diterapkan pada perancangan TCEC telah runtun dan nyaman untuk diikuti, dapat dilihat pada Gambar 16.
- Apakah anda merasakan adanya penerapan budaya bali dalam perancangan TCEC?
Pada pertanyaan ini, 58,8% menjawab ya/setuju, 35,3% menjawab mungkin dan 5,1% menjawab tidak. Hal ini menunjukkan mayoritas responden merasa penerapan budaya bali dalam perancangan TCEC telah diterapkan, dapat dilihat pada Gambar 17.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Dari hasil yang didapat, perancangan ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Dalam merancang konservasi dan pusat pendidikan tentang penyu tidak hanya memperhatikan kebutuhan dan kenyamanan tapi juga perlu diperhatikan bagaimana ruang dapat membangun karakteristik objek dengan menerapkan karakteristik TCEC

dalam ruangan sehingga pengunjung dapat merasakan identitas dari dalam ruangan. Karakteristik disini diwujudkan dengan menguatkan keberadaan penyu yang sebagai objek wisata, menghadirkan ragam hias lokal yang tetap disajikan dengan menyenangkan, serta tidak melupakan sisi edukasi yang nantinya akan disajikan untuk pengunjung; (2) Dalam merancang wisata edukasi perlu menerapkan program wisata edukasi yang dapat dinikmati pengunjung sehingga nilai dan tujuan dari TCEC sebagai tempat wisata edukasi maupun konservasi dapat dilaksanakan dengan optimal. Penerapan program ini juga memperhatikan bagaimana penyajian informasi dan tempat yang akan pengunjung lalui, sehingga pengunjung tidak melupakan pengalaman dari wisata edukasi yang telah dilakukan; (3) Seiring dengan perkembangan media penyampaian informasi diperlukan inovasi dalam sistem edukasi yang fun pada TECE sehingga meningkatkan minat pengunjung dalam melaksanakan rekreasi edukatif. Sehingga prnyajian informasi yang banyak tidak perlu memakan banyak tempat dan sesuai dengan kebiasaan masyarakat yang kini lebih awam dengan perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pihak *Turtle Conservation and Education Center* yang telah memberikan izin dan akses untuk melakukan penelitian, responden yang telah memberikan jawaban untuk validasi desain, dan semua pihak yang ikut serta membantu dalam penyusunan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodger, D. (1998). Leisure, learning, and travel. *Journal of Physical Education Recreation & Dance*, Vol. 69 No. 4, pp. 28-31.
- Firliansyah, E., Kusriani, M. D., & Sunkar, A. (2017). Pemanfaatan dan efekti-vitas kegiatan penangkaran penyu di bali bagi konservasi penyu. *Journal of Tropical Biodiversity and Biotechnology*, 2:21-27.
- A. Sharma. (2015). Educational Tourism: Strategy for Sustainable Tourism Development with Reference of Hadauti dan Shekhawati Regions of Rajasthan, India. *J. Bus. Econ. Inf. Technol.*, vol. 5. no. 4, pp. 1–17.
- Student, I. (2017, September 18). Pengertian Fun Learning dan Contohnya Lengkap. Diambil kembali dari [Indonesiastudents.com](https://www.indonesiastudents.com/pengertian-fun-learning-dan-contohnya-lengkap): <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-fun-learning-dan-contohnya-lengkap>E. H. Miller, "A note on reflector arrays (Periodical style—Accepted for publication)," *IEEE Trans. Antennas Propagat.*, akan dipublikasikan.
- Kristianto, T. A., Budianto, C. A., & Wahyudie, P. (2016). Representasi Desain Indisch Trophic dalam Desain Interior Museum Pendidikan Dokter Indonesia di Surabaya. *Jurnal Desain Interior*, 1(2), 123-132.
- Ardianto, O. P. S., Kristianto, T. A., Budianto, C. A., Rucitra, A. A., & Wardoyo, A. (2019). Evaluasi Media Presentasi Perancangan Interior Rumah Air Surabaya Berbasis Virtual Tour sebagai Usaha Penerapan Building Information Modelling pada Perancangan Interior. *Jurnal Desain Interior*, 4(1), 11-36.