

PENGEMBANGAN GASTRONOMY GARDEN SEBAGAI WISATA EDUKASI DI DESA TARO KABUPATEN GIANYAR BALI

I Made Gede Darma Susila, Ida Ayu Anggreni Suryaningsih², Putu Guntur Pramana Putra³

Email: darma.susila@triatmamulya.ac.id¹, anggreni.suryaningsih@triatmamulya.ac.id²,
pramana.putra@triatmamulya.ac.id³

^{1,2,3}Fakultas Bisnis dan Pariwisata, Universitas Triatma Mulya

Abstract: With the development of new tourism will be able to increase the interest of tourists to visit Taro Village. The development of Gastronomy Garden is more to the concept of educational tourism development and tourism activities. The purpose of this study was to identify the tourism potential of tourist attractions in Gastronomy Garden and the potential development of educational tourism in Taro Tourism Village. This research is in the form of primary data in this research in the form of field observation results, while secondary data in the form of location description data and and the history of the formation of these tourist attractions. Data collection in this study using observation, interviews and literature studies with analyzed with descriptive qualitative. The results of this study indicate the potential of educational tourism that can be developed in the gastronomy garden. The potential is seen from cognitive, affective and behavioral aspects. Cognitive aspects can be seen through the procedures for planting plants used as food ingredients, caring for plants, choosing plants used and procedures for processing food ingredients. From the affective aspect, it can be seen about the attitude and way of thinking of the community, which includes the procedures for selecting and using plants. Then from the behavioral aspect regarding skills in processing food. Therefore, it is important for tourism stakeholders to develop this educational tourism. This is so that it can provide educational value to tourists who visit and can maintain this tour in a sustainable manner.

Abstrak: Peningkatkan ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi Desa Taro. Pengembangan Gastronomy Garden lebih kepada konsep pengembangan wisata edukasi dan aktivitas wisata. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi potensi wisata daya tarik wisata di Gastronomy Garden dan potensi pengembangan wisata edukasi di Desa Wisata Taro. Penelitian ini dalam bentuk data primer dalam penelitian ini berupa hasil observasi lapangan, sedangkan data sekunder dalam bentuk data deskripsi lokasi dan dan sejarah terbentuknya tempat wisata tersebut. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan studi pustaka dengan dianalisis dengan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan potensi wisata edukasi yang dapat dikembangkan di gastronomy garden. Potensi tersebut dilihat dari aspek kognitif, afektif dan perilaku. Aspek kognitif dapat dilihat melalui tata cara menanam tanaman yang digunakan sebagai bahan makanan, merawat tanaman, memilih tanaman yang digunakan dan tata cara mengolah bahan makanan. Dari aspek afektif dapat dilihat mengenai sikap dan cara berpikir masyarakat meliputi yaitu mengenai tata cara pemilihan dan penggunaan tanaman. Kemudian dari aspek perilaku mengenai keterampilan dalam mengolah makanan. Oleh karena itu, penting bagi stakeholder pariwisata untuk mengembangkannya wisata edukasi ini. Hal ini agar dapat memberikan nilai edukasi kepada wisatawan yang berkunjung serta dapat menjaga wisata ini secara berkelanjutan.

Keywords: tourist attraction, gastronomy, education tourism, tourism destination, taro village.

PENDAHULUAN

Pengembangan pariwisata di desa merupakan suatu langkah awal dalam membangun perekonomian secara merakyat. Beberapa dekade ke belakang banyak adanya pengembangan desa wisata di Bali. Meskipun

Desa Wisata Taro sudah berkembang sebagai desa wisata sejak tahun 2017 akan tetapi prestasinya mulai terlihat saat ini ini. Pengembangan desa wisata ini sangat pesat dimulai dari penataan daya tarik wisata, akses jalan, fasilitas dan sarana wisata serta

kelembagaannya yaitu kelompok sadar wisata (pokdarwis). Hal tersebut membuat desa wisata ini berhasil mendapatkan sertifikasi wisata berkelanjutan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2021 (Kompasiana.com, 2022).

Pengembangan desa wisata pada dasarnya memiliki tujuan yang mulia bagi masyarakat. Tentunya untuk memberikan manfaat ekonomi seperti lapangan kerja baru dan meningkatkan pendapatan. Selanjutnya dapat juga memberikan sosial yaitu peningkatan keterampilan dan pengetahuan masyarakat mengenai dunia pariwisata. Selain itu juga manfaat lingkungan yaitu terbangunnya beberapa infrastruktur yang tak tanya digunakan oleh wisatawan yang berkunjung, hal ini juga dapat digunakan oleh masyarakat lokal. Dalam pengembangan desa wisata terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan seperti desa memiliki daya tarik, mempunyai komunitas masyarakat yang dilibatkan, mempunyai kelembagaan pengelola, mempunyai fasilitas dan sarana penunjang pariwisata dan terdapat potensi pengembangan pariwisata.

Desa Wisata Taro ini merupakan suatu desa yang terletak di Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar. Selain itu, desa ini merupakan desa tua yang ada di Bali dengan cerita dan peninggalan budaya di masa lalu. Desa ini memiliki pemandangan alam yang indah dengan suasana yang sejuk. Dilihat dari sisi daya tarik wisata yang ditawarkan terdapat beberapa yang menjadi produk unggulan seperti wisata ke Pura Gunung Raung, Semara Ratih, Lembu Putih dan Taman Kunang-Kunang (Badan Usaha Milik Desa Taro, 2021). Selain itu, desa wisata ini juga mengembangkan beberapa wisata baru yaitu kebun organik dan kebun gastronomi. Dengan pengembangan wisata baru akan dapat meningkatkan ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi desa ini. Hal ini dilakukan juga untuk mendukung program pemerintah yakni ketahanan pangan di desa masing-masing.

Wisata gastronomi bukanlah suatu kegiatan wisata yang hanya dalam konteks menikmati suatu makanan semata. Menurut UNWTO, wisata gastronomi adalah suatu perjalanan yang berhubungan dengan makanan sebagai tujuan rekreasi. Wisata tersebut lebih menekankan pada suatu historis dari pembuatan makanan dan minuman tersebut. Menurut buku Gastronomi Indonesia sebagai Identitas Budaya

dan Daya Tarik Wisata, lingkup gastronomi mencakup soal memilih, membudidayakan, memilah, menyimpan, serta mengolah (Wachyuni, 2023). Dalam pembuatan produk tersebut, resepnya sudah diturunkan kepada generasi selanjutnya. Hal inilah yang menarik bagi wisatawan lokal untuk mencoba produk tersebut. Dikutip dari laman Association of Professional Chefs, berikut jenis-jenis gastronomi meliputi gastronomi praktis, gastronomi teoritis, gastronomi teknis, gastronomi makanan, dan gastronomi molekuler.

Pengembangan wisata gastronomi lebih kepada konsep pengembangan wisata edukasi dan aktivitas wisata. Dalam menentukan suatu produk wisata hendaknya pengelola mempertimbangkan seperti aktivitas *something to do, something to see, something to buy* dan *something to learn* (Djuwendah et al., 2023). Menurut pengelola kebun gastronomi di Desa Taro, pengembangan wisata ini tidak hanya terpaku pada kegiatan *cooking class* semata melainkan juga pada kegiatan edukasi yang dapat diberikan di taman ini. Edukasi yang dimaksud tidak hanya dari segi aktivitas *cooking class* semata melainkan juga tata cara mengenali tanaman yang digunakan untuk memasak dari segi tekstur hingga kesesuaian kematangannya. Maka chef yang memasak mengetahui betul tanaman yang akan digunakan dan diolah dalam masakannya. Hal ini dapat dilakukan karena di kebun gastronomi terhadap juga lahan yang hasil kebunnya dapat langsung dipetik oleh pengunjung dan diolah menjadi bahan olahan makanan yang siap digunakan. Selain itu, tempat ini juga sudah dikunjungi oleh asosiasi ICA (*Indonesian Chef Association*) untuk melakukan kegiatan *cooking class*.

Wisata edukasi merupakan suatu kegiatan wisata yang tidak hanya dapat menghibur pengunjung yang datang melainkan juga memberikan pengetahuan tambahan dalam pengalamannya selama berwisata. Rodger (1998), menyatakan bahwa wisata ini merupakan kegiatan wisata untuk mendapatkan pengetahuan mengenai tempat yang dikunjunginya. Pada umumnya, wisata ini menasar pelajar sekolah dan mahasiswa untuk belajar langsung dengan melihat kondisi lapangan secara nyata. Misalnya, pada saat berkunjung ke suatu kebun maka pengunjung akan disuguhkan berbagai macam informasi mengenai kebun tersebut seperti tanaman, asal tanaman, manfaat tanaman dan waktu panen.

Selain informasi, keindahan penataan lokasi tersebut juga dapat digunakan sebagai latar belakang foto yang menarik bagi pengunjung.

Selain kegiatan utama yaitu aktivitas cooking class, terdapat beberapa fasilitas lainnya yang menunjang kegiatan tersebut seperti terdapat wantilan atau tempat untuk beristirahat sambil melihat pemandangan alam yang indah, kamar mandi, tempat peristirahatan dan tempat parkir. Permasalahan yang terjadi adalah daya tarik wisata ini belum tertata dengan baik. Arah pengelolaan yang masih belum pasti menyebabkan penataan taman ini belum dilakukan secara maksimal. Dari segi akses menuju lokasi, lokasi ini mudah dijangkau karena jalan yang mulus akan tetapi terletak jauh dari pusat kota. Selain itu, produk wisata yang akan diberikan belum tertata dengan baik, yang membuat diperlukannya penataan yang baik dalam bentuk edukasi yang diberikan. Tidak hanya dalam bentuk aktivitas semata, melainkan juga kegiatan lainnya perlu dikemas menjadi satu kesatuan yang dapat menarik minat wisatawan yang berkunjung dan belajar mengenai gastronomy di desa wisata ini.

Pengembangan awal kebun gastronomy sudah dilakukan oleh pihak desa untuk kepentingan masyarakatnya. Oleh karena itu, pengelola berharap dapat melihat peluang tersebut untuk memanfaatkan potensi kebun gastronomy sebagai wisata edukasi kepada pengunjung yang berwisata ke Desa Taro. Urgensi dalam penelitian ini adalah untuk melihat potensi wisata edukasi pada daya tarik wisata baru yaitu kebun gastronomy. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi potensi wisata daya tarik wisata di *Gastronomy Garden* dan Potensi pengembangan wisata edukasi di Desa Wisata Taro.

METODE

Penelitian ini berlokasi di *Gastronomy Garden*, Desa Taro, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Bali. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari hingga April 2024. Data primer dalam penelitian ini berupa hasil observasi lapangan, sedangkan data sekunder dalam bentuk data deskripsi lokasi dan jenis tanaman yang terdapat di lokasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara beberapa *stakeholder* pariwisata di Desa Taro dan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang kemudian akan

dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan. Konsep yang digunakan meliputi desa wisata, wisata gastronomy dan wisata edukasi dalam menjelaskan mengenai pengembangan potensi wisata edukasi di gastronomy garden. Dalam analisis data kualitatif terhadap hal penting yang perlu diperhatikan dalam menjaga kualitas data seperti pengumpulan data, reduksi data dan analisis data (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum *Gastronomy Garden*

Awal mula terciptanya taman ini, berawal dari adanya asosiasi koki internasional dari Desa Wisata Taro. Tokoh tersebut ingin membuat sesuatu yang baru dalam pengembangan industri pertanian agar dikenal luas dengan menggabungkan industri pariwisata di dalamnya. Pemangku kepentingan yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi Bapak Wayan Sarwa, Kelian Banjar Sengkaduan Bapak I Made Suwile Ambara dan Kelian Banjar Patas Bapak I Wayan Balok Suardana bersama chef asosiasi internasional. Konsep gastronomy di Desa Taro didukung oleh 4 orang tokoh koki yang berasal dari Bali ini, turut serta berpartisipasi dalam pengembangan gastronomy. Ide ini muncul karena melihat potensi yang ada di desa ini berupa potensi agro wisata.

Gastronomy adalah seni dalam mengolah makanan. Namun menurut Kelian Banjar Let Bapak I Wayan Mudita, Gastronomy di Desa Taro dimuat di dalam sebuah lontar Dharma Cecaroban yang memuat tentang apa saja yang digunakan untuk menjadi bahan olahan makanan. Gastronomy merupakan salah satu bentuk seni dalam mengolah makanan dari alam seperti: pakis. Pakis ini jika diolah dengan baik akan menjadi salah satu seni tata boga dan gastronomy. Tempat gastronomy di Banjar Pisang Kaja dikelola langsung oleh Bapak Wayan Sarwa. Bapak I Made Suwile Ambaran dan Bapak I Wayan Balok Suardana dan Bapak I Made Mudita. Pengelola mempekerjakan para petani setempat dalam penataan taman ini dengan luas sekitar 1 hektar 70 are. Penanaman bibit dilakukan pada saat bulan Oktober 2022. Untuk media penanamannya digunakan tanah yang sudah ditentukan mengandung unsur hara dan PH nya serta penambahan pupuk organik. Pupuk organik sendiri berasal dari kotoran hewan yang

diperlihara oleh masyarakat setempat seperti kambing dan sapi.

Secara geografis dan administratif, Desa Taro merupakan salah satu dari tujuh desa yang berada di Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar. Desa ini memiliki topografi yang landai dengan ketinggian antara 600 hingga 750 meter di atas permukaan laut dan curah hujan yang relatif tinggi. Adapun batas wilayah administratif Desa Taro adalah sebagai berikut: di sebelah utara berbatasan dengan Desa Abuan, Kecamatan Kintamani; di sebelah timur berbatasan dengan Desa Sebatu, Kecamatan Tegallalang; di sebelah selatan berbatasan dengan Desa Bresela, Kecamatan Payangan; dan di sebelah barat berbatasan dengan Desa Puhu, Kecamatan Payangan. Desa Taro memiliki luas wilayah sebesar 13,083 km² dan secara administratif terbagi menjadi 14 banjar dinas atau dusun. Banjar-banjar tersebut meliputi Banjar Dinas Sengkaduan, Alas Pujung, Tebuana, Let, Pisang Kaja, Pisang Kelod, Patas, Belong, Puakan, Pakuseba, Taro Kaja, Taro Kelod, Tatag, dan Ked.

Penggunaan lahan di wilayah Desa Taro, sekarang dipilah menjadi daerah pemukiman 32,25 ha, tanah sawah 248 ha, perkebunan/tegalan 869 ha, hutan 21 ha dan serta penggunaan lain-lain (fasilitas umum, pura, setra, jalan, lapangan dan sebagainya) seluas 138,06 ha. Desa Taro memiliki jalan sepanjang 59,3 km, dengan rincian: jalan kabupaten 12 km, jalan desa 16,3 km dan jalan dusun/banjar sepanjang 31 km. Dengan kondisi beraspal sepanjang 29,3 km, beton sepanjang 8 km, dan jalan tanah sepanjang 22 km.

Desa Taro menyajikan keasrian desa yang mempesona yang dipadukan dengan berbagai keunikan budaya setempat dan ditambah dengan keramahan penduduknya, dipastikan merupakan modal utama untuk pengembangan Desa Wisata berbasis alam dan budaya. Berbagai prasana pendukung untuk memanjakan wisatawan ke Desa Taro sudah mulai dibangun dan dikembangkan. Misalnya untuk sarana Akomodasi seperti Jero Mangku Gede House, Komang Petak House, Made Bidel House. Sarana adventure seperti Yeh Pikat River Trekking, Cycling, dan ATV Ride. Sehingga pengalaman pengunjung saat datang di Desa Taro akan memperoleh pengalaman desa yang sangat menyenangkan. Begitu pula dengan spot berfoto yang menyuguhkan keagungan alam

sangat mudah sekali dijumpai untuk ditampilkan di media sosial.

Potensi Wisata di Gastronomy Garden

Middleton (2009) menyatakan bahwa terdapat tiga komponen utama dari produk wisata, diuraikan sebagai berikut:

Atraksi Elemen-elemen di dalam suatu atraksi wisata yang secara luas menentukan pilihan konsumen dan mempengaruhi motivasi calon-calon pembeli diantaranya:

1. Atraksi wisata Alam, meliputi bentang alam, pantai, iklim dan bentukan geografis lain dari suatu destinasi dan sumber daya alam lainnya.
2. Atraksi wisata buatan / Binaan Manusia, meliputi bangunan dan infrastruktur pariwisata termasuk arsitektur bersejarah dan modern, monument, trotoar jalan, taman dan kebun, pusat konvensi, marina, ski, tempat keurbakalaan, lapangan golf, toko-toko khusus dan daerah yang bertema.
3. Atraksi Wisata Budaya, meliputi sejarah dan cerita rakyat (legenda), agama dan seni ,teater music, tari dan pertunjukkan lain, dan museum. Beberapa dari hal tersebut dapat dikembangkan menjadi event khusus, festival, dan karnaval.
4. Atraksi Wisata Sosial, meliputi pandangan hidup suatu daerah, bahasa, dan kegiatan-kegiatan pertemuan sosial.

Menurut Rusvitasari dan Solihin (2014) Amenitas adalah segala bentuk fasilitas pendukung yang dapat digunakan oleh wisatawan untuk memenuhi kebutuhannya. Amenitas berkaitan dengan sarana akomodasi, restoran, toilet umum, rest area, souvenir shop, tempat parkir, tempat ibadah dan lain-lain yang sebaiknya harus ada di suatu destinasi wisata.

Aksesibilitas merupakan salah satu unsur utama dalam produk karena mendorong pasar potensial menjadi pasar nyata, aksesibilitas mencakup transportasi masuk ke negara, inter dan intra region (daerah) serta di dalam kawasan, dan kemudahan memperoleh informasi tentang destinasi (Suryadana & Octavia 2015:56). Berikut merupakan penjabaran komponen produk pariwisata 3A yang terdapat di *gastronomy garden*.

Atraksi Wisata

Berdasarkan hasil observasi lapangan, terdapat beberapa lokasi yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata alam, budaya dan

buatan yang ada di *gastronomi garden*. Wisata alam yang terdapat di lokasi penelitian meliputi pemandangan hamparan kebun yang indah, lanskap yang luas sejauh mata memandang. Kemudian dari segi wisata budaya yaitu terdapat arsitektur bangunan tempat untuk melakukan *cooking class*. Kemudian untuk atraksi buaatannya yaitu terdapat wisata seperti kegiatan *cooking class*, kegiatan memilih bahan sayuran, dan belajar edukasi mengenai tanaman yang dapat digunakan untuk memasak.



Gambar 1. Pemandangan Alam di *Gastronomy Garden*

Sumber: Hasil Penelitian, 2023.

Akses Jalan

Gastronomy Garden terletak di Desa Taro, Kecamatan Tegallang, Kabupaten Gianyar, Bali. Untuk menempuh lokasi ini, terlebih dahulu wisatawan menuju check point yang terdapat di Desa Wisata Taro. Berdasarkan jarak dan waktu tempuh, dari Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai ke Desa Wisata Taro menempuh jarak kurang lebih 55 km dengan waktu tempuh 1 jam 25 menit. Selanjutnya diakses dari Pelabuhan Benoa berjarak kurang lebih 48 km dengan waktu tempuh 1 jam 12 menit, sedangkan diakses dari pusat Kota Denpasar berjarak tempuh 40 km dengan waktu tempuh 1 jam. Untuk kondisi jalan menuju lokasi dari Kota Kabupaten Gianyar beraspal dan dalam kondisi yang baik. Akan tetapi jalan menuju desa wisata, terdapat beberapa jalan yang cukup baik dan beberapa terdapat yang berlubang dan perlu wisatawan berhati-hati dalam menempuh perjalanannya. Di lokasi yaitu pada *gastronomy garden*, jalan menuju lokasi yaitu jalan desa, yang menyebabkan badan ruas jalan tidak terlalu

besar, sehingga mobil dengan muatan besar seperti bus cukup kesulitan untuk menjangkau lokasi ini. Untuk kendaraan seperti sepeda motor, mobil maupun mini bus dapat menjangkau lokasi tersebut. Terdapat juga jalan akses setapak yang masih alami di lokasi yang perlu penataan kembali oleh pengelola setempat.

Fasilitas

Untuk fasilitas yang terdapat di *gastronomy garden*, sudah terdapat fasilitas umum yang dapat digunakan oleh wisatawan yang berkunjung. Fasilitas tersebut seperti tempat untuk melakukan *cooking class*, tempat untuk bersantai menikmati pemandangan alam tersedia kursi beserta meja, lokasi yang bagus juga untuk dilakukan kegiatan *camping*, toilet. Selain itu terdapat juga beberapa fasilitas lainnya seperti tempat parkir, dan plang penunjuk lokasi wisata.

Potensi Pengembangan Wisata Edukasi di *Gastronomy Garden*

Berdasarkan uraian sebelumnya, sudah membahas mengenai potensi wisata yang terdapat di *gastronomy garden*. Hal ini meliputi atraksi wisata, akses jalan menuju lokasi dan fasilitas yang tersedia. Dalam pengembangan wisata terdapat beberapa hal yang menjadi poin yang perlu diperhatikan meliputi *something to do* (hal yang dilakukan), *something to see* (hal yang dilihat), *something to buy* (hal yang dibeli), *something to share* (hal yang dibagikan kepada orang lain), *something to learn* (hal yang dipelajari). Sesuatu yang dapat dipelajari pada tempat wisata tertentu akan menambah edukasi wisatawan yang berkunjung. Wisatawan akan disuguhkan pengalaman edukasi ketika melakukan perjalanan berlibur ke suatu daya tarik wisata. Adanya integrasi antara wisata edukasi dan pembelajaran berdasarkan pengalaman di sekolah membuat wisatawan dapat mengkonfirmasi mengenai pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapatkan selama berwisata.

Perjalanan yang dilakukan merupakan salah satu bentuk wisata pendidikan yang dilakukan. Hal ini karena suatu perjalanan memainkan peranan penting dan menjadi bagian dari keseluruhan pengalaman yang didapat seperti keinginan belajar mengenai suatu budaya setempat (Tomasi *et al*, 2020). Pada saat berpergian wisatawan cenderung aktif terlibat secara kognitif dan emosional (Crouch, 2000).

Pada saat suatu perjalanan berlangsung, pembelajaran yang didapatkan akan secara langsung dirasakan oleh wisatawan yang berkunjung. Pengalaman tersebut langsung dapat melihat, mendengarkan dan merasakan hal yang terjadi di lingkungan nyata. Kegiatan karyawisata merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di bangku pendidikan untuk belajar secara langsung. Hal yang dilihatnya seperti fenomena mengenai kondisi nyata lingkungan yang ada, maka pembelajaran tidak hanya berfokus pada ruang kelas semata.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman merupakan bagian penting dari pengalaman selama berwisata (Tomasi *et al*, 2020). Hal ini dikarenakan peserta didik dapat mempelajari suatu fenomena yang terjadi berdasarkan pengalaman yang dirasakan secara langsung. Dalam konteks ini, terdapat suatu pembelajaran yang disebut dengan *experiential learning*. Jika mengaitkan ini dalam konteks pariwisata, seharusnya hal ini sudah dipelajari pada tingkat sarjana (Stone & Petrick, 2013; Pitman *et al*, 2011). Perjalanan harus melibatkan pengalaman belajar agar terdapat kesesuaian dengan hal yang dipelajari dengan kondisi pada lingkungan nyata. Pine dan Gilmore (2013) mendefinisikan empat pengalaman yaitu pendidikan, estetika, hiburan, dan pelarian. Hal ini dapat dianggap sebagai bagian dari keempatnya dimensi aktif berbanding dengan pasif.

Dalam survei terhadap wisatawan dan penyedia pelayanan mengenai wisata edukasi orang dewasa (Pitman *et al*, 2010). Penelitian tersebut menemukan bahwa menghubungkan pengalaman perjalanan dengan belajar tentang suatu negara melalui sejarah, seni, makanan, dan budayanya. Pembelajaran yang disengaja untuk membuka pikiran seseorang dan memperkuat pengetahuan, keterlibatan pengalaman terkait konteks, dan kombinasi perjalanan dan program pendidikan terencana adalah tiga elemen kunci dalam wisata edukasi.

Pengalaman belajar dalam wisata edukasi melibatkan beberapa *stakeholder* pariwisata meliputi penyedia, praktisi dan peserta didik, dan itu menjadi pengalaman selama berwisata. Hal ini termasuk pertimbangan pra-perjalanan (pengembangan produk, perekrutan dan persiapan peserta didik) dan saat-saat setelah perjalanan yang terkait dengan komunitas belajar dan pemeliharaan tautan sosial pelajar. Selanjutnya, menghabiskan waktu selama

pengalaman dan membaginya dengan orang lain, meningkatkan refleksi pembelajaran diri.

Wisata edukasi termasuk kedalam wisata minat khusus yang masih minim perkembangannya di beberapa tempat wisata. Sugiarti *et al*. (2022) berpendapat bahwa pariwisata minat khusus merupakan suatu bentuk kegiatan pariwisata yang ditawarkan kepada wisatawan dalam bentuk kegiatan yang tidak biasa dilakukan oleh wisatawan dan cenderung berfokus pada ketertarikan khusus terhadap hal tertentu. Beberapa kriteria yang digunakan sebagai standar bentuk wisata minat khusus meliputi unsur (Fandeli, 2002):

1. *Learning* merupakan suatu bentuk pariwisata yang berfokus pada unsur belajar.
2. *Rewarding* merupakan bentuk pariwisata yang terdapat unsur pengakuan mengenai sesuatu hal sehingga mendapatkan penghargaan.
3. *Enriching* merupakan bentuk pariwisata yang memasukan peluang terjadinya pengayaan pengetahuan antara wisatawan dengan lingkungan sekitarnya dan masyarakat.
4. *Adventuring* merupakan bentuk pariwisata yang dibuat dan dikemas untuk memberikan pengalaman yang mengesankan dalam sajian petualangan yang memacu adrenalin wisatawan.

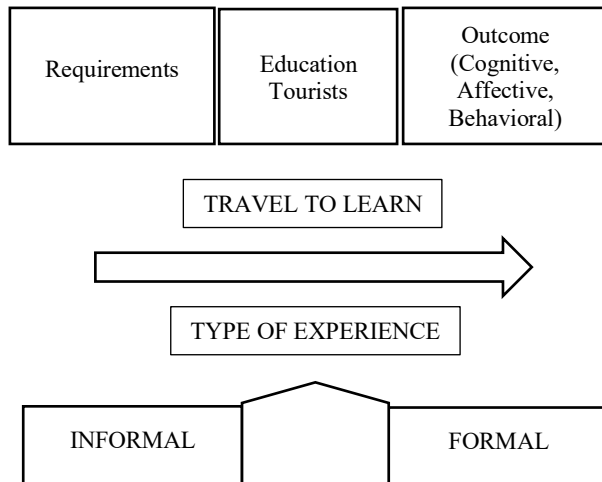


Gambar 2. Pemandangan Tanaman di Gastronomi Garden

Sumber: Hasil Penelitian, 2023.

Berdasarkan secara keseluruhan yang sudah disebutkan bahwa wisata edukasi termasuk kedalam wisata yang terdapat unsur learning atau pembelajaran di dalamnya. Wisatawan diberikan

pengalaman yang berkesan melalui tempat wisata yang dikunjunginya. Selain kegiatan berwisata, wisatawan diajak untuk menambah ataupun mengkonfirmasi pengetahuannya mengenai hal yang diketahuinya.



Gambar 3. Model Wisata Edukasi

Sumber: McGladdery & Lubbe, 2017.

Menurut model pada Gambar 3, agar pembelajaran yang efektif dapat terjadi selama wisata pendidikan, hasil yang jelas dan sesuai dengan tahap pembelajaran dari proses perlu dikembangkan. Hasil pembelajaran secara tradisional ditulis dalam tiga kategori (McGladdery & Lubbe, 2017):

1. Hasil kognitif
Untuk mengukur mengenai hal yang harus dipelajari pada suatu daya tarik wisata (pengetahuan yang diperoleh).
2. Hasil afektif
Untuk mengukur mengenai sikap, atau cara berpikir, yang mungkin berubah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh seseorang.
3. Hasil perilaku
Untuk mengukur keterampilan yang akan dikembangkan terlebih dahulu harus mengetahui mengenai hal yang dipelajari pada daya tarik wisata yang dikemas.

Berdasarkan hasil kognitif, hal yang dipelajari oleh wisatawan yang berkunjung ke *Gastronomy Garden* meliputi: tata cara menanam tanaman yang digunakan sebagai bahan makanan, merawat tanaman, memilih tanaman yang digunakan dan tata cara mengolah bahan makanan. Pada tata cara menanam

tanaman yang digunakan sebagai bahan memasak terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti waktu tanam serta kondisi tanah yang digunakan. Wisatawan yang berkunjung diberikan edukasi mengenai hal tersebut bertujuan agar mengetahui bahwa terdapat waktu dan kondisi tertentu yang perlu diperhatikans sebelum melakukan kegiatan menanam. Selanjutnya adalah merawat tanaman yang perlu dilakukan secara berkala. Pengelola menjelaskan mengenai perawatan yang dilakukan dari saat penyiraman tanaman, pemupukan hingga pencegahan agar terhindar dari hama tanaman.

Kemudian tata cara memilih tanaman, wisatawan yang berkunjung diberikan edukasi mengenai bagaimana cara memilih tanaman sebagai bahan masakan yang tepat. Hal ini dapat dilihat melalui jenis tanaman, warna tanaman, tekstur tanaman dan bau. Seperti misalnya pemilihan sayuran, wisatawan yang berkunjung diajarkan pemilihan tanaman yang tepat digunakan terhadap masakan tertentu agar meraih hasil yang maksimal. Dalam mengolah makanan tingkat kematangan tanaman sangat penting diperhatikan oleh seorang juru masak. Wisatawan yang berkunjung diajarkan mengenai tata cara pemilihan bahan masakan hingga cara memeting tanaman yang ada pada *gastronomi garden*.

Dilihat dari aspek hasil afektif, hal yang dapat dilihat pada sikap dan cara berpikir masyarakat meliputi yaitu mengenai tata cara pemilihan dan penggunaan tanaman. Hal ini karena masyarakat perkotaan secara umum hanya menggunakan bahan makanan secara instan langsung tersedia. Di *gastronomy garden*, wisatawan diajak untuk secara langsung memilih tanaman yang segar untuk dipetik, belum layak hingga tidak layak untuk digunakan. Wisatawan yang berkunjung diajarkan mengenai pemilihan tanaman yang dikonfirmasi juga dengan pengetahuannya secara umum yang diperoleh pada bangku pendidikan. Hanya saja, perbedaannya wisatawan dapat melihat secara langsung bukan melalui buku semata yang hanya menyajikan teori. Selain itu, wisatawan juga berkesempatan memeting tanaman yang akan digunakan sebagai bahan memasak. Dengan pengetahuan yang diperoleh di lapangan diharapkan pengunjung dapat menerapkan hal ini langsung di halaman rumahnya masing-masing.

Pada hasil perilaku wisatawan, keterampilan tambahan yang dapat dipelajari saat

berwisata ke *gastronomy garden* meliputi yaitu adalah keterampilan mengolah bahan makanan. Dalam kegiatan *cooking class* terdapat beberapa wisatawan yang sudah mahir maupun yang sudah punya keterampilan dasar memasak sejak awal. Wisatawan yang berkunjung dominan adalah wisatawan yang memiliki aktivitas wisata memasak. Masakan yang dibuat tentu saja ada yang dapat bentuk masakan lokal (*balinese cuisine*) ada juga yang dapat bentuk perpaduan antara masakan Bali dan barat. Selain itu, wisatawan disuguhkan dengan edukasi dari pemilihan sayuran yang digunakan sebagai bahan memasak, hingga cara memasak yang tepat pada masing-masing tanaman yang ada pada *gastronomi garden*.

Manfaat wisata pendidikan bagi penyedia wisata memiliki hubungannya antara ekonomi dan sosial-budaya (Tomasi *et al.*, 2020). Kehadiran studi banding antar suatu negara ataupun kegiatan karyawisata dapat menambah perekonomian masyarakat lokal dalam hal peluang usaha UMKM dan kesempatan kerja. Hal ini karena sektor pariwisata dapat memberikan manfaat secara ekonomi, sosial-budaya dan lingkungan bagi masyarakat, begitupula sebaliknya (Susila *et al.*, 2023). Tingkat interaksi dengan mahasiswa internasional dapat mempengaruhi persepsi penduduk setempat. Sebuah studi tentang Malaysia menunjukkan bahwa kehadiran mahasiswa internasional di pusat wisata pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup penduduk melalui penyediaan peluang yang lebih besar bagi lokal, manfaat ekonomi bagi usaha kecil dan kesempatan kerja bagi masyarakat lokal (Samah *et al.*, 2012).

Sejalan dengan itu, O'Brien & Jamnia (2013) berpendapat bahwa mahasiswa internasional internasional dapat berkontribusi pada ekonomi lokal melalui:

1. Pengeluaran di dalam kampus yang terkait langsung dengan studi mereka;
2. Pengeluaran di luar kampus untuk perumahan, makanan, buku, transportasi, pakaian dan hiburan;
3. kontribusi terhadap industri pariwisata lokal melalui perjalanan domestik dan kegiatan wisata lainnya;
4. Pengeluaran pariwisata non-edukasi oleh mahasiswa, kunjungan teman dan kerabat (VFR) dan kunjungan alumni.

Sebagai konsekuensinya, pariwisata pendidikan internasional dapat meningkatkan penjualan barang dan jasa dan jasa, dan pendapatan pajak terkait, serta penciptaan lapangan kerja (O'Brien & Jamnia, 2013). Dalam pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa peluang wisata edukasi tidak hanya pada jenjang sekolah dasar semata, melainkan juga pada ruang lingkup perguruan tinggi. Selain itu, wisata itu juga memberikan suatu edukasi tidak hanya kepada peserta yang masih muda saja, melainkan juga kepada orang dewasa. Hal ini karena pembelajaran tidak hanya pada saat masih di bangku pendidikan saja, melainkan sepanjang masa. Wisata edukasi merupakan suatu model pembelajaran secara langsung di lingkungan nyata mengenai objek yang ingin dipelajari oleh wisatawan yang berkunjung. Mengedukasi pengunjung yang datang dan dapat memberikan pengalaman yang menarik dan berkesan merupakan tujuan utama diadakannya wisata edukasi ini (Suryaningsih, *et al.*, 2024).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka simpulan penelitian yaitu terdapat potensi wisata 3A yang terdapat di *Gastronomy Garden* meliputi atraksi wisata alam seperti pemandangan alam yang indah dengan suasana desa, atraksi budaya dari segi arsitektur bangunan pada taman ini, dan atraksi buatan seperti kegiatan edukasi dan *cooking class*. Dari segi akses jalan dan sarana penunjang sangat mendukung keberlangsungan wisata yang terdapat di taman ini. Selain itu aktivitas wisata edukasi yang dapat dilakukan dapat dilihat pada luaran hasil kegiatan. Kegiatan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan perilaku wisatawan. Dari sisi aspek kognitif yang sudah dilakukan yaitu seperti tata cara menanam tanaman yang digunakan sebagai bahan makanan, merawat tanaman, memilih tanaman yang digunakan dan tata cara mengolah bahan makanan. Kemudian dari sisi afektif, kegiatan yang sudah dilakukan adalah pada sikap dan cara berpikir masyarakat meliputi yaitu mengenai tata cara pemilihan dan penggunaan tanaman. Selanjutnya dari sisi perilaku, kegiatan yang sudah dilakukan yaitu keterampilan tambahan yang dapat dipelajari saat berwisata ke *gastronomy garden* meliputi yaitu adalah keterampilan mengolah bahan makanan.

Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu 1) Kepada pengelola *Gastronomi Garden* yaitu penataan lebih lanjut pada taman ini, agar terlihat lebih tertata dan rapi. Hal tersebut dapat membuat wisatawan yang berkunjung lebih merasakan pengalaman berwisata belajar sampai menikmati pemandangan yang indah, 2) Diperlukannya kolaborasi dengan ketua kelompok sadar wisata untuk memperkenalkan dan memasarkan daya tarik wisata ini kepada wisatawan yang berkunjung, 3) Perlunya kerjasama dengan pihak swasta yaitu dalam hal komunitas *cooking class*, dan wisata tur dari bangku sekolah maupun tingkat universitas dalam kunjungan wisatanya, 4) Lebih banyak membuat papan petunjuk di taman ini karena untuk menjaga dan mengedukasi wisatawan yang berkunjung, dan 5) saran penelitian selanjutnya lebih menekankan pada strategi pengembangan dan pemasaran secara khusus di *Gastronomi Garden*. Hal ini karena wisata ini masih terbilang baru. Diharapkan dengan adanya strategi yang tepat maka wisata ini kedepannya dapat berjalan secara berkelanjutan.

Kepustakaan

- Badan Usaha Milik Desa Taro. (2021). *Desa Wisata Taro. Obyek Wisata*
<https://www.kompasiana.com/yustisia.kristiana/624fb47f3794d15d2d0662e2/desa-wisata-taro-desa-tertua-di-pulau-dewata-yang-mengusung-konsep-eco-spiritual-destination> diakses pada 1 Mei 2023 (online)
- <https://jadesta.kememparekraf.go.id/desa/taro> diakses pada 30 April 2023 (online)
- Crouch, D. (2000). Places around us: Embodied lay geographies in leisure and tourism. *Leisure studies*, 19(2), 63-76
- Djuwendah, E., Karyani, T., Saidah, Z., & Hasbiansyah, O. (2023). Pendampingan Pembuatan Paket Wisata Guna Mendukung Agroeduwisata Kampung Pasir Angling. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 436. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i2.45617>
- Fandeli, C. (2002). *Perencanaan Kepariwisata Alam*. PT. (persero) Perhutani dan Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta
- McGladdery, C. A., & Lubbe, B. A. (2017). Rethinking educational tourism: proposing a new model and future directions. *Tourism Review*, 72(3), 319–329. <https://doi.org/10.1108/TR-03-2017-0055>
- Middleton, V. T. C., Fyall, A., Morgan, M., & Ranchhod A. (2009). *Marketing in travel and tourism*. British: Routledge
- O'Brien, P. W., & Jamnia, M. (2013). International educational tourism and regional development in Taiwan: a discussion paper. *Pan-Pacific Management Review*, 16(2), 163-189
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2013). The experience economy: past, present and future. In *Handbook on the experience economy* (pp. 21-44). Edward Elgar Publishing
- Pitman, T., Broomhall, S., & Majocha, E. (2011). Teaching ethics beyond the Academy: educational tourism, lifelong learning and phronesis. *Studies in the Education of Adults*, 43(1), 4-17
- Pitman, T., Broomhall, S., McEwan, J., & Majocha, E. (2010). Adult learning in educational tourism. *Australian Journal of Adult Learning*, 50(2), 219-238
- Rodger. (1998). Leisure, Learning and Travel, *Journal of Physical Education*, 69 (4): hal 28
- Rusvitasari, E., & Solikhin, A. (2014). Strategi Pengembangan Wisata Alam Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Obyek Wisata Umbul Sidomukti Bandungan Semarang
- Samah, A. A., Ahmadian, M., Gill, S. S., Hendijani, R. B., & Babolian, R. (2012). Factors affecting educational tourism development among local communities in the Klang Valley, Malaysia. *Life Science Journal*, 9(4), 3298-3303
- Stone, M. J., & Petrick, J. F. (2013). The educational benefits of travel experiences: A literature review. *Journal of Travel Research*, 52(6), 731-744
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Alfabeta
- Suryadana, M. L. & Octavia, V. (2015). *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Bandung : Alfabeta
- Suryaningsih, I. A. A., Putri, K. S. N. K., & Karina Putri, I. A. (2024). Perancangan Model Wisata Edukasi Di Subak Teba Majalangu, Desa Kesiman Kertalangu Kota Denpasar. *Jurnal IPTA (Industri Perjalanan Wisata)*, 11(2), 25-32
- Susila, I. M. G. D., Wirya, I. M. S., & Dewi, D. M. P. (2023). Application of The Sustainable Tourism Concept in Aan Tourism Village Klungkung Regency Bali. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 7(1), 172-191
- Tomasi, S., Paviotti, G., & Cavicchi, A. (2020). Educational tourism and local development: The role of universities. *Sustainability*, 12(17), 6766
- Wachyuni, S. S. (2023). *Gastronomi Indonesia Sebagai Identitas Budaya Dan Daya Tarik Wisata*. MATA KATA INSPIRASI.