

IDENTIFIKASI ELEMEN EDUKATIF PADA TEBET ECO PARK DI TEBET, JAKARTA SELATAN, JAKARTA

Rosalina Enggar Pawening Galih, Mohammad Muqoffa

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
rosalinaenggar@student.uns.ac.id

Abstrak

Taman kota, sebagai fasilitas multifungsi dalam perkembangan masyarakat perkotaan, telah melampaui sekadar ruang hijau untuk rekreasi. Keberadaannya kini menjadi krusial dalam menggerakkan pembangunan masyarakat dan lingkungan. Dalam dinamika perkembangan kota, pengintegrasian unsur pendidikan dalam perancangan taman kota menjadi semakin penting untuk menciptakan ruang publik yang tidak hanya memenuhi aspek rekreasi, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa pembelajaran dan pengetahuan. Dalam konteks ini, penelitian ini mengeksplorasi peran dan integrasi kelima indra dalam merancang fasilitas edukatif, mengacu pada konsep edukasi dan penelitian tentang indra pada tumbuh kembang anak sehingga sejalan dengan konsep ruang publik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi unsur pendidikan dalam Tebet Eco Park di Tebet. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka (desk research) dengan melakukan identifikasi pada data yang bersumber dari internet. Tebet Eco Park merupakan ruang terbuka aktif dengan area yang cukup luas, menawarkan berbagai fasilitas penunjang yang terbagi menjadi 8 zona: Infinity Link Bridge, Community Garden, Children Playground, Community Lawn, Forest Buffer, Plaza, Thematic Garden, dan Wetland Boardwalk yang memiliki elemen edukatif di setiap zonanya.

Kata kunci: taman kota, ruang publik, edukasi.

1. PENDAHULUAN

Taman kota bukan lagi sekedar ruang hijau melainkan fasilitas multifungsi yang dapat memberikan kontribusi nyata bagi pembangunan masyarakat dan lingkungan. Dalam konteks perkembangan perkotaan yang dinamis, pengintegrasian unsur pendidikan ke dalam perancangan taman kota menjadi semakin penting untuk menciptakan ruang publik yang tidak hanya mengakomodasi aspek rekreasi namun juga memberikan nilai tambah berupa pembelajaran dan pengetahuan.

Sebagai ruang publik yang edukatif, rekreatif, dan terjangkau, taman kota dapat menciptakan ruang terbuka hijau yang memungkinkan masyarakat untuk berkumpul, beraktivitas, dan menikmati lingkungan alami di tengah kota yang padat. Dengan adanya ruang publik di sebuah kota dapat memberikan edukasi kepada masyarakat termasuk anak jalanan. Melalui pengelolaan yang baik dan terpadu, taman kota dapat menjadi ruang kreatif yang tidak hanya memiliki fungsi edukasi dan rekreasi, tetapi juga memiliki potensi komersial. Menurut (Heri Gunawan, 2021) edukasi memiliki tujuan untuk memberikan banyak manfaat kepada manusia sebagai penerima edukasi, seperti memperluas pengetahuan, memperbaiki kepribadian, menanamkan nilai-nilai positif, dan melatih diri dalam mengembangkan bakat atau talenta yang ada.

Dalam merancang fasilitas edukasi, elemen edukatif yang akan diterapkan harus diperhatikan. Peran dan integrasi kelima indra penting dalam meneruskan informasi yang dipelajarinya ke otak, sehingga memicu penelitian lebih lanjut tentang indra mana saja yang paling berpengaruh pada proses tumbuh kembang anak (Koestantijo, 2020).

Melibatkan masyarakat dalam pengalaman pembelajaran langsung melalui desain taman kota dapat menjadi kunci penting untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai lingkungan, keberlanjutan, dan kearifan lokal. Ruang publik salah satunya taman kota dalam suatu perkotaan yang berkualitas harus mencakup tiga hal yaitu: aspek kebutuhan (*needs*), aspek hak (*right*), dan aspek makna (Carr dalam Pratomo, Soedwihajono, dan Miladan, 2019). Kebutuhan artinya ruang publik harus dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan yang luas. Hak artinya ruang publik harus dapat digunakan oleh berbagai elemen masyarakat dari berbagai latar belakang, baik sosial, ekonomi dan budaya serta bagi penyandang cacat. Makna berarti ruang publik harus memiliki tautan dengan manusia, dunia luas dan konteks sosial. Sebagai taman kota yang inklusif, harus mengakomodasi berbagai aktivitas.

Tebet *Eco Park* (TEP) adalah taman kota yang dipersembahkan khusus untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan mendukung keberlanjutan lingkungan. Terletak strategis di Jakarta Selatan dengan luas area mencapai 7,3 hektare, TEP kini merupakan oasis hijau hasil revitalisasi yang menyatukan dua wilayah taman yang sebelumnya terpisah, yaitu Taman Tebet Utara dan Taman Tebet Selatan yang disatukan dengan *infinity bridge*. Melalui harmonisasi konsep antara fungsi ekologi, sosial, edukatif, dan rekreasi, TEP menjadi taman terpadu yang menghadirkan manfaat multidimensi bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 1
Rencana Tapak Tebet *Eco Park* dan Zonasinya
Sumber: SIURA Studio, 2023

Proses pembangunan Tebet *Eco Park* didukung oleh pedoman teknis yang komprehensif untuk menjaga keseimbangan antara konstruksi dan ekologi taman. Prinsip-prinsip desain ekologis tidak hanya menjadi bagian dari tahap perencanaan, melainkan juga diterapkan secara langsung dalam tahap pelaksanaan fisik. Pada tahap awal pekerjaan, seperti perataan tanah, pembongkaran turap PHB, dan pemangkasan serta pemilihan pohon yang berisiko roboh, kehadiran tenaga ahli turut membantu dalam mengevaluasi dan memberikan rekomendasi khusus. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh proses konstruksi tetap mematuhi standar dan mengurangi potensi kerusakan.

Tebet *Eco Park* menerapkan prinsip untuk meminimalkan pembongkaran area taman yang sebelumnya penuh dengan pepohonan dan vegetasi. Dalam aspek perancangan, ekosistem hutan kota dijaga agar tidak terganggu, malah dimaksimalkan sebagai daya tarik utama taman. Garis organik yang meliuk-liuk, terintegrasi di antara pohon-pohon, menjaga agar sebanyak mungkin pohon dapat tetap terjaga tanpa perlu ditebang atau dipindahkan. Desain paviliun utara dan selatan mempertimbangkan keberadaan pohon-pohon besar dengan menyediakan ruang void di atap, memungkinkan batang pohon berada di dalam bangunan dan memastikan kanopi pohon tetap menerima sinar matahari secara maksimal. Ini merupakan langkah-langkah strategis dalam menjaga keberlanjutan alam sambil menciptakan lingkungan yang bersahabat dan menarik bagi pengunjung.

Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi unsur pendidikan dalam Tebet *Eco Park* di Tebet. Penelitian ini melibatkan aktivitas masyarakat terkait efektivitas elemen edukatif dan pengaruh elemen edukatif pada perilaku masyarakat. Penelitian ini terbatas pada penerapan elemen edukatif yang diintegrasikan pada Tebet *Eco Park* sebagai ruang publik. Elemen edukatif sendiri terbagi menjadi beberapa metode indera penerimaan yang didominasi metode visual. Selain itu juga ada metode pemanfaatan indera pendengaran (audio), penciuman dan peraba sebagai metode penerima pembelajaran. Dengan metode tersebut, elemen-elemen edukatif akan lebih mudah diterima oleh pengguna fasilitas.

Taman kota dapat dirancang dengan menerapkan beberapa elemen edukatif sehingga setiap sudutnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan metode pemanfaatan indera seperti visual, audio, penciuman dan peraba sebagai metode penerima pembelajaran. Indera manusia yang paling berperan dalam menerima informasi adalah indera penglihatan. Indera penglihatan memiliki peran sebesar 75% dalam menerima informasi.

Dilansir dari *Kementerian Kesehatan* ada 5 (lima) macam indera yang digunakan manusia untuk menerima informasi dari luar dengan angka kontribusi yang berbeda beda.

TABEL 1
TABEL KONTRIBUSI INDERA MANUSIA DALAM MENERIMA INFORMASI

Jenis Indera	Kontribusi Dalam Menerima Informasi
penglihatan	75%
pendengaran	13%
peraba	6%
penciuman	3%
pengecap	3%

Visual atau tampilan taman kota harus menarik. Artinya taman kota dan bangunan-bangunan di dalamnya. Desain taman kota yang visual menarik mengutamakan estetika yang memukau melalui palet warna yang seimbang, penggunaan landscaping yang kreatif, dan arsitektur ramah lingkungan. Pilihan warna yang bijak, pengaturan taman bunga yang indah, dan elemen arsitektur yang mendukung ekologi setempat menciptakan atmosfer yang memikat mata pengunjung. Dilansir dari *morinaga.id*, penggunaan warna yang beragam dalam pendidikan TK atau PAUD memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, itu dapat merangsang perkembangan penglihatan pada anak usia dini. Selain itu, pengenalan warna juga dapat memperkaya keterampilan bahasa anak. Selanjutnya, warna dapat meningkatkan kreativitas anak dan membantu mereka memahami dan mengartikan perasaan hati seperti senang, sedih, dan marah. Terakhir, melalui pengenalan warna, anak dapat mengembangkan kepekaan yang lebih baik terhadap penglihatan.

Indera pendengaran juga memiliki peran dalam menerima informasi yakni sebesar 13%. Hal ini dapat dimanfaatkan dengan menerapkan metode pembelajaran dengan audio agar ilmu pengetahuan dapat dengan mudah diterima. Diantaranya adalah dengan memutar musik atau suara

yang dapat menstimulasi kerja otak. Salah satunya adalah *binaural beats*. Dilansir dari *generali*, *binaural beats* adalah metode terapi musik terbaru yang menggunakan selisih perbedaan frekuensi telinga kiri dan kanan. Selisih perbedaan frekuensi ini berfungsi untuk memaksimalkan gelombang otak - di metode ini, otak difungsikan sebagai media untuk mengatasi berbagai permasalahan. Selain itu terdapat teori yang menyatakan bahwa terapi musik termasuk dalam *binaural beat* yang akan merangsang pusat saraf (otak) tepatnya pada belahan otak kanan, dimana musik ini memiliki nuansa yang sejuk dan lembut. Frekuensi ini berisi pesan-pesan subliminal (pesan yang hanya bisa didengar oleh otak bawah sadar), dimana saat sel otak berdengung dalam frekuensi gelombang theta. Gelombang *theta* juga bisa menyebabkan munculnya daya imajinasi sehingga dapat menciptakan sesuatu hal yang seru dan mengasyikkan. Fase gelombang theta juga dapat muncul ketika seseorang memiliki perasaan dekat dengan Tuhan, sehingga dengan menstimulasi otak agar berada pada fase gelombang *theta* bisa menciptakan ketenangan jiwa (Marzuki & Lestari dalam Pambudi, Dewi, dan Anggraeni, 2020).

Kriteria material akustik juga memainkan peran penting dalam desain ruang untuk mencapai lingkungan yang nyaman secara akustik. Pertama, bahan akustik harus memiliki kemampuan menyerap suara dengan efektif untuk mengurangi pantulan dan menghindari akumulasi kebisingan yang tidak diinginkan. Material dengan koefisien absorpsi tinggi, seperti busa akustik, kain berlapis, atau panel akustik khusus, dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini. Selain itu, material tersebut sebaiknya tahan terhadap keausan dan mudah untuk dibersihkan, menjaga kualitas akustik seiring waktu dan memastikan pemeliharaan yang mudah. Faktor estetika juga perlu dipertimbangkan, dengan memilih material yang sesuai dengan desain keseluruhan ruang tanpa mengorbankan kinerja akustik. Kehadiran pilihan warna, tekstur, dan bentuk dalam material akustik dapat memperkaya estetika ruang tanpa mengorbankan fungsionalitasnya. Dengan memenuhi kriteria-kriteria ini, pemilihan material akustik yang bijak dapat meningkatkan kualitas akustik ruang, menciptakan lingkungan yang nyaman, dan mendukung pengalaman pengguna secara menyeluruh. Suara alam adalah sebuah harmoni alamiah yang bisa menstimulasi gelombang otak menjadi gelombang theta. Namun, dalam menerapkan suara alam pada taman kota, peneliti juga harus mengatasi masalah kebisingan.

Indera peraba, indra pencium, dan indera pengecap juga memiliki peran dalam menerima informasi meski kontribusinya tak sebanyak indera visual dan audio. Indera peraba, atau sentuhan, memainkan peran utama dalam menggambarkan dunia fisik melalui respons terhadap tekstur, suhu, tekanan, dan getaran. Kemampuannya dalam mendeteksi kehalusan atau kasaran suatu benda, merespons suhu lingkungan, menggenggam dengan presisi, dan merespons getaran, menjadikannya kunci dalam adaptasi dan interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, indera peraba juga memberikan dimensi emosional pada hubungan sosial melalui sentuhan yang mengungkapkan kasih sayang dan kenyamanan, memperkaya pengalaman sensori manusia secara keseluruhan. Indera peraba memungkinkan manusia untuk merasakan keindahan dan kompleksitas dunia secara fisik. Kemampuannya untuk memberikan informasi tentang dunia yang tidak dapat diakses oleh indera lain, menjadikannya unsur penting dalam pengalaman sensori manusia yang lengkap. Dengan melibatkan indera peraba, manusia dapat lebih memahami dan mengapresiasi keberagaman serta dinamika lingkungan sekitar.

2. METODE PENELITIAN

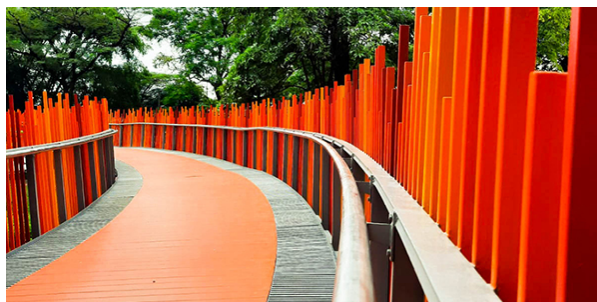
Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian pustaka (*desk research*). Tahap pertama penelitian diawali dengan kajian studi literatur. Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan mengenai elemen edukatif. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data lapangan terhadap objek penelitian Tebet *Eco Park*. Metode pengumpulan data lapangan dilakukan dengan metode literasi di internet.

Tahap berikutnya adalah analisis terhadap zona-zona yang ada di Tebet *Eco Park*. Tahap analisis ini juga akan memaparkan deskripsi dan fungsi dari masing-masing zona untuk diidentifikasi lebih lanjut. Tahap selanjutnya adalah tahap identifikasi elemen edukatif. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi elemen edukatif apa saja yang ada pada setiap zona di Tebet *Eco Park*. Dari hasil identifikasi elemen edukatif, peneliti dapat menyimpulkan dan memberi rekomendasi desain berupa saran pengembangan elemen edukatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan elemen edukatif dalam taman kota menghadirkan pengalaman pembelajaran yang unik dan holistik melalui visualisasi, audio, sentuhan, dan penciuman. Visualisasi diwujudkan dalam desain taman yang merangsang penglihatan dengan pemandangan hijau, instalasi seni, dan informasi edukatif yang disajikan dalam bentuk papan informasi atau display visual. Sementara itu, elemen audio dapat dihadirkan melalui audio yang harmonis serta aspek ekologi taman. Indra peraba atau sentuhan diterapkan melalui material taman yang beragam, seperti tanaman dengan tekstur berbeda, jalur pejalan kaki yang ramah sentuhan, atau area interaktif yang dapat disentuh. Penciuman diaktifkan melalui penanaman berbagai tanaman yang mengeluarkan aroma khas atau penggunaan elemen aroma tertentu yang dapat memperkaya pengalaman pengunjung. Dengan merancang taman kota dengan memperhatikan keempat elemen ini, pembelajaran tidak hanya menjadi informatif tetapi juga menghadirkan pengalaman multisensori yang memikat, mendorong pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan alam dan meningkatkan apresiasi terhadap keberlanjutan dan keindahan lingkungan kota.

Proses analisis akan dilakukan pada setiap zona yang ada di Tebet *Eco Park*. Ada 8 zona berbeda yang ada di Tebet *Eco Park*. Salah satunya *Infinity Link Bridge*. *Infinity Link Bridge* dibuat untuk menghubungkan antara taman utara dan selatan yang sebelumnya terpisah oleh Jalan Tebet Timur. Dengan ketinggian enam meter, jembatan ini berdiri kokoh di tengah-tengah pepohonan yang tinggi, menciptakan kesan bahwa jembatan ini diselimuti oleh kanopi hijau yang lebat. Penataan vegetasi di sekitar *Infinity Link Bridge* didesain dengan beragam warna yang terinspirasi dari pohon Leda (*Eucalyptus deglupta blume*).



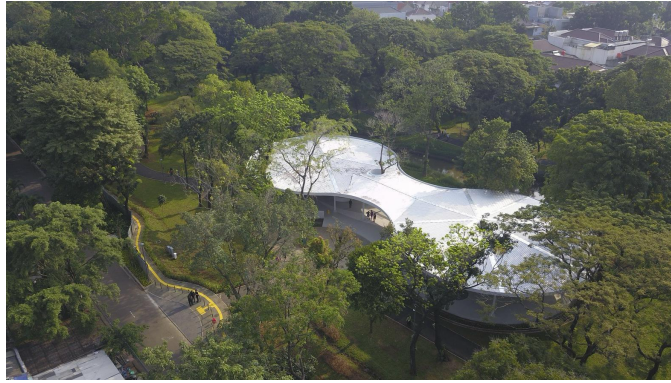
Gambar 2

Foto Infinity Link Bridge

Sumber: tebetecopark.id, 2023

Pada zona ini terdapat elemen edukatif visual yang diwujudkan dari warna-warna yang digunakan pada jembatan. Terinspirasi dari pohon leda, karena kecantikan warna dari batangnya dengan warna orange, merah, bahkan ungu. Pohon Leda merupakan pohon yang memiliki batang pohon berwarna warni seperti pelangi, sehingga sering disebut sebagai *Rainbow Eucalyptus* atau *Rainbow Gum*. Pohon Leda merupakan jenis pohon kayu putih sama seperti pohon Eucalyptus lainnya, hanya saja, pohon ini tidak menghasilkan minyak atsiri (minyak kayu putih). Informasi ini dapat diakses dari web resmi Tebet *Eco Park*. Dari sini, pengunjung dapat melihat pepohonan yang ada di sekitar jembatan dengan spesies yang berbeda beda. Dalam web Tebet *Eco Park* juga tersedia informasi mengenai spesies-spesies tanaman yang ada di sana.

Zona selanjutnya adalah *community garden* atau taman komunitas. *Community Garden* dirancang sebagai area yang diperuntukkan bagi warga sekitar dan sebagai platform untuk kegiatan komunitas lokal, terutama dalam berkebun dan memberikan edukasi tentang berkebun kepada anak-anak sekolah dan masyarakat umum. Dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan, *Community Garden* selalu responsif terhadap kondisi tapak yang sebelumnya merupakan Taman Bibit. Penggunaan kembali lahan ini sebagai zona berkebun komunitas bertujuan untuk meningkatkan nilai dan manfaat lahan bagi penduduk sekitar.



Gambar 3
Foto Bangunan *Community Garden*
Sumber: *SIURA Studio, 2023*

Pada zona ini, pengunjung dapat teredukasi dengan melihat proses berkebun bahkan ikut dalam proses penanamannya. Selain itu zona taman komunitas juga dekat dengan sungai yang telah dinaturalisasi, yang mana hal tersebut dapat menjadi elemen edukasi tentang sungai dan pengendalian banjir.

Salah satu zona yang paling menarik di Tebet *Eco Park* adalah *Children Playground*. Zona *Children Playground* terdiri dari beberapa zona permainan yang didesain dengan memanfaatkan kondisi tapak. Penempatan zona bermain memanfaatkan variasi kontur yang mencolok dan dinding yang sudah ada di tapak tersebut. Perbedaan kontur digunakan sebagai fitur permainan seperti perosotan yang terhubung dengan tapak. Sementara area yang terbentuk di tingkat atas dan bawah secara alami akan menjadi pembatas alami untuk zona-zona di dalam wilayah bermain.

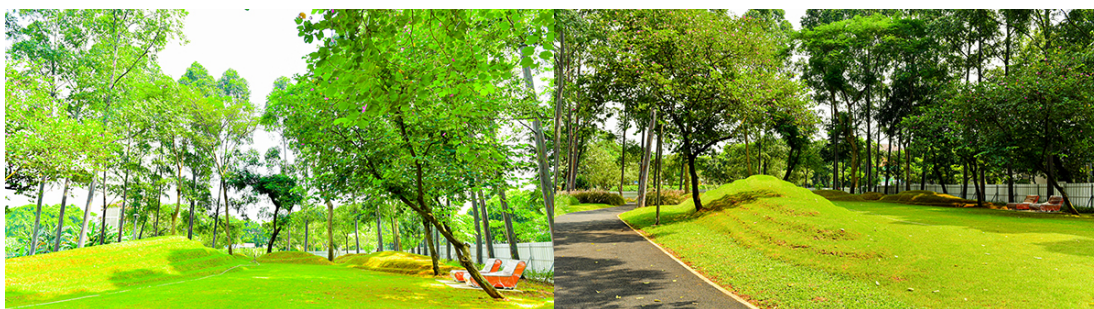


Gambar 4
Foto Area Bermain Anak dari Atas
Sumber: *SIURA Studio, 2023*

Zona ini dilengkapi dengan beberapa elemen permainan yang dapat diakses anak-anak. Terdapat visualisasi buaya raksasa sebagai salah satu spot bermainnya. Selain itu juga terdapat bukit-bukit yang menyatu dengan tapak, disebut rumah semut. Pada zona ini, warna yang digunakan juga lebih beragam sehingga dapat mendukung pengenalan warna dapat merangsang perkembangan

penglihatan pada anak usia dini. Selain visualisasi yang menarik, pada zona ini juga lengkap dengan spot-spot yang akan melatih fungsi motorik anak. Terdapat mini outbond seperti perosotan, panjat tebing, ayunan, trampolin, dan permainan dengan jaring-jaring. Pada zona bermain, elemen-elemennya terinspirasi dari gerakan hewan seperti meluncur, memanjat, melompat, dan bergelantungan. Permainan yang ada di zona ini dapat melatih menstimulasi anak untuk lebih banyak bergerak dan mengenal berbagai macam tekstur.

Zona selanjutnya adalah *Community Lawn*. *Community Lawn* menggunakan area terbuka yang sudah ada dan dikelilingi oleh pohon bunga kupu-kupu (*Bauhinia purpurea*) untuk menciptakan ruang eksterior yang terisolasi dari area jalan. Ruang ini dirancang sebagai area yang lebih intim dan cocok untuk kegiatan publik berkelompok. Pendekatan ini direalisasikan melalui desain gundukan-gundukan tanah berumput yang membagi area yang luas menjadi ruang-ruang yang lebih kecil dan pribadi, tetapi tetap terintegrasi dalam lanskap keseluruhan. Zona ini tidak memiliki banyak elemen buatan.



Gambar 5

Foto *Community Lawn*

Sumber: *tebetecopark.id*, 2023

Zona berikutnya adalah *Forest Buffer* yaitu zona yang lebih tenang dimana pengunjung dapat berjalan di bawah rindangnya pohon dan menikmati alam sekitar. Informasi tentang pohon dan fakta menarik disediakan melalui *signage-signage*, bertujuan untuk memberikan edukasi kepada pengunjung. *Forest Buffer* dirancang berdekatan dengan *Community Garden* untuk mendukung kegiatan sosial yang santai dan edukatif. Hal ini dapat mengedukasi pengunjung dengan metode visual karena terdapat banyak spesies flora di sepanjang lintasan *jogging*. Selain itu, penempatannya di dekat jalan raya yang sibuk berfungsi sebagai pelindung dari suara bising kendaraan yang masuk ke dalam taman sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan audio yang mendukung proses edukasi.



Gambar 6

Foto Zona *Forrest Buffer* sebagai Lintasan *Jogging*

Sumber: *tebetecopark.id*, 2023

Selanjutnya, zona yang merupakan zona utama dari *Tebet Eco Park* adalah *TEP Plaza*. *TEP Plaza* merupakan fasilitas publik yang juga berperan sebagai landmark area utara Taman Tebet. *TEP Plaza* juga dapat digunakan sebagai titik pertemuan (*meeting point*).



Gambar 7
Foto Area Plaza dan Amphitheater
Sumber: SIURA Studio, 2023

Selain sebagai titik pertemuan, area ini juga kerap digunakan untuk acara-acara tertentu, contohnya kegiatan melukis area sekitar yang juga merupakan kegiatan edukasi.

Bagian di bawah *Infinity Link Bridge* terdapat zona taman tematik (*Thematic Garden*) yang bertujuan sebagai jalur masuk dan keluar untuk pengunjung yang menggunakan jembatan tersebut. Ditempatkan bersebelahan dengan aliran sungai, zona taman ini dirancang khusus untuk menjadi tempat instalasi seni yang dibuat oleh seniman lokal dan menjadi lokasi yang ideal untuk pengambilan foto. Pada lantai, pola lingkaran digunakan sebagai tempat untuk menampilkan tanaman beraroma dan sebagai ruang untuk instalasi seni yang kreatif.



Gambar 8
Foto Zona Thematic Garden
Kiri ke Kanan: Instalasi Seni, Patung Tupai
Sumber: tebetecopark.id, 2023

Zona ini didominasi oleh pohon leda yang digunakan sebagai inspirasi pada *Infinity Link Bridge*. Pohon lain juga ada sebagai pohon eksisting di Tebet *Eco Park*. Beberapa pohon lain dikelilingi patung-patung hewan seperti tupai dan semut. Hal ini dapat menjadi bagian dari edukasi dengan metode visual dan sentuhan. Pengunjung dapat menyentuh patung-patung tersebut. Selain itu, tanaman beraroma yang ditanam pada beberapa titik di zona ini dapat menjadi sistem edukasi dengan indera penciuman.

Zona terakhir adalah *Wetland Boardwalk*. *Wetland* atau lahan basah adalah bagian dari Tebet *Eco Park* (TEP) yang memiliki peran ekologis signifikan. Wilayah ini merupakan area bergenang air yang berfungsi sebagai elemen alami untuk mengatur genangan air dan meningkatkan kualitas air. Desainnya melibatkan penggunaan tanaman khusus yang berperan dalam membersihkan air,

menjadikannya sistem alami untuk mengendalikan banjir dan memperbaiki kualitas air. Oleh karena itu, air yang mengalir keluar dari Taman Tebet bagian utara dijamin bersih melalui proses alami ini.



Gambar 9

Foto Zona *Wetland Boardwalk*

Kiri ke Kanan: Jembatan dan Boardwalk, Signage Edukasi Banjir

Sumber: *tebetecopark.id*, 2023

Zona ini secara visual merupakan zona edukasi penanganan banjir. Terdapat beberapa edukasi mengenai kondisi air sungai di sepanjang sungainya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Tebet *Eco Park*, yang mencakup delapan zona berbeda, berhasil mengintegrasikan elemen edukatif dengan aspek visual, audio, sentuhan, dan penciuman pada setiap zonanya. Taman kota ini secara holistik dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang unik kepada pengunjung. Dalam penelitian ini, terungkap bahwa elemen edukatif yang paling dominan di Tebet *Eco Park* adalah visual. Setiap zona, seperti *Infinity Link Bridge*, *Community Garden*, *Children Playground*, hingga *Wetland Boardwalk*, menghadirkan pendekatan visual yang menarik melalui instalasi seni, papan informasi, dan desain taman yang estetik.

Elemen edukatif visual yang diterapkan pada Tebet *Eco Park* meliputi penggunaan warna yang menarik, ragam vegetasi, dan visualisasi hewan berupa objek permainan anak dan patung. Keberhasilan Tebet *Eco Park* dalam menerapkan elemen visual ini menunjukkan komitmen dalam menciptakan ruang publik yang tidak hanya memenuhi kebutuhan rekreasi, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa edukasi melalui aspek penglihatan. Sebagai hasilnya, Tebet *Eco Park* menjadi contoh taman kota yang sukses menghadirkan pengalaman multisensori dengan fokus pada elemen visual sebagai sarana utama pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas edukatif di Tebet *Eco Park*, sejumlah saran dapat diusulkan. Pertama, pentingnya memperkenalkan sarana informasi digital yang dapat diakses langsung di taman selama kunjungan. Penggunaan teknologi ini dapat memberikan informasi interaktif kepada pengunjung, mendukung pendekatan visual yang sudah diterapkan, dan meningkatkan pemahaman tentang lingkungan sekitar. Kedua, perlu pemanfaatan teknologi lebih lanjut dalam upaya edukasi. Penggunaan aplikasi atau platform digital untuk menyediakan materi edukatif, kuis, atau tur virtual dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan modern.

Selanjutnya, perlunya fokus pada edukasi tentang pencegahan banjir. Mengingat *Wetland Boardwalk* merupakan zona yang memiliki peran ekologis signifikan dalam mengatur genangan air dan meningkatkan kualitas air, edukasi yang lebih mendalam tentang betapa pentingnya pencegahan banjir dan peran ekosistem tersebut dapat diperkuat.

Pemanfaatan area dengan sedikit sarana edukasi, seperti Community Lawn, Forest Buffer, dan Wetland Boardwalk, dapat ditingkatkan dengan menambahkan elemen edukatif yang sesuai dengan karakteristik masing-masing zona. Pengenalan spesies tanaman di Forest Buffer, aktivitas berkebun di Community Lawn, dan penjelasan lebih mendalam tentang ekosistem di Wetland Boardwalk dapat menjadi langkah positif untuk memperkaya pengalaman edukatif pengunjung.

Terakhir, di zona Plaza, perlu dipertimbangkan untuk menyelenggarakan kegiatan yang menarik dan berkaitan dengan edukasi. Misalnya, pameran seni edukatif, lokakarya lingkungan, atau pertunjukan pendidikan dapat menjadi opsi untuk menarik minat pengunjung di area ini. Dengan demikian, Tebet Eco Park dapat lebih optimal sebagai pusat pembelajaran yang interaktif dan informatif bagi masyarakat.

REFERENSI

- Archdaily (2023). "Tebet Eco Park / SIURA Studio". Accessed 4 Dec 2023, dari <https://www.archdaily.com/1005641/tebet-eco-park-siura-studio>.
- Kantara, Alice, Laksmi Kusuma Wardani, Lucky Basuki. (2019). Implementasi Konsep Edu-Fun Pada Pusat Edukasi dan Keterampilan Bagi Komunitas Save Street Child Surabaya. Jurnal Intra 7(2), 1011-1021.
- Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan. (2022). Apakah Gangguan Pendengaran Berpengaruh pada Prestasi Siswa?. yankes.kemkes.go.id diakses 16 Desember 2023, dari https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/482/apakah-gangguan-pendengaran-berpengaruh-pada-prestasi-siswa.
- Koestantijo, Hera Octavia, Roni Sugiarto. (2020). Relation Between Children Sensory With Architectural Elements Of Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution. Jurnal RISA (Riset Arsitektur) 4(2), 173-189.
- Mirah, Gladies Elisabeth, Frits O. P. Siregar, Cynthia E. V. Wuisang. (2022). Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak di kabupaten Minahasa. Jurnal Arsitektur DASENG Vol. 11(1), 203-214.
- Morinaga Patinum. (2023). Pentingnya Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini dan Caranya. morinaga.id. Diakses pada 31 Desember 2023, dari <https://morinaga.id/id/milestone/catat-tips-pentingnya-mengenal-warna-pada-anak-usia-dini>.
- Pambudi, H. A., Christina Chintia Dewi, dan Hesti Anggraeni. (2020). Pengaruh Terapi Musik Suara Air Mengalir Dengan Brainwave Terhadap Penurunan Tingkat Depresi Pada Lansia Di Rumah Pelayanan Sosial Lanjut Usia Wening Wardoyo Ungaran. Bali Medika Jurnal Vol. 7(1): 123-137.
- Pratomo, Anggit, Soedwiwahjono, Nur Miladan. (2019). Kualitas Taman Kota Sebagai Ruang Publik di Kota Surakarta Berdasarkan Persepsi dan Preferensi Pengguna. Desa Kota Vol. 1(1), 84-95.
- Tebetecopark.id. (2022). Tentang Tebet Eco Park. Diakses pada 31 Desember 2023, dari <https://tebetecopark.id/>.