



KAJIAN PENDEKATAN MULTISENSORI PADA DESAIN JAWA TIMUR PARK 1

Jihan Santya Maulida¹, Syaifuddin Zuhri²

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

E-mail: 21051010002@student.upnjatim.ac.id, syaifuddin.zuhri@upnjatim.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima: 3 Maret 2025

Direvisi: 17 Mei 2025

Disetujui terbit: 2 Juni 2025

Diterbitkan: 29 Juni 2025
Cetak:

Online: 29 Juni 2025

Abstract: Nowadays, educational tourism is gaining popularity as an alternative learning method outside traditional classrooms. Through recreational facilities with educational value, visitors are encouraged to learn while engaging in play. One notable destination is Jawa Timur Park 1, located in Batu, Malang. This park combines amusement rides with interactive science and cultural education exhibits, making it a unique educational tourism attraction. A major challenge for educational tourism is to provide a comprehensive and meaningful learning experience. The multisensory approach is considered an effective strategy to overcome this challenge. By integrating visual, auditory, kinesthetic, and other sensory elements, this approach aims to stimulate all senses of the visitors, thereby enhancing their understanding, engagement, and enjoyment of the learning process. This study uses a qualitative descriptive method to analyze how the multisensory approach is applied in Jawa Timur Park 1, based on the principles outlined in Peter Zumthor's theory. The analysis identifies that the park successfully incorporates key multisensory elements, including spatial experience (the body of architecture), material coherence, lighting, visual engagement, soundscapes, and tactile experiences. Although not all elements are applied equally across every attraction, Jawa Timur Park 1 demonstrates how multisensory architecture can enrich educational tourism and improve visitor satisfaction.

Keyword: Jawa Timur Park 1, Educational Tourism, Multisensory Approach.

Abstrak: Pariwisata edukatif kini semakin menjadi sorotan karena mampu menghadirkan proses pembelajaran di luar sekolah melalui rekreasi yang bersifat edukatif. Pengunjung diajak bermain sambil belajar, seperti yang ditawarkan Jawa Timur Park 1 Batu, Malang. Tempat ini menggabungkan taman bermain dengan wahana edukasi budaya dan sains secara interaktif. Namun, pariwisata edukatif menghadapi tantangan dalam memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan efektif. Pendekatan multisensori dinilai mampu mengatasi tantangan tersebut dengan mengintegrasikan elemen visual, auditif, kinestetik, dan sensorik lainnya. Pendekatan ini merangsang seluruh panca indra, sehingga meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan daya tarik pengalaman belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis deskriptif dengan menguraikan prinsip-prinsip pendekatan multisensori menurut teori Peter Zumthor. Tujuannya adalah memberikan landasan ilmiah tentang bagaimana pariwisata edukatif dapat dikatakan responsif dan menciptakan pengalaman wisata yang berkesan. Studi kasus dilakukan pada Jawa Timur Park 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa bangunan tersebut telah memenuhi beberapa parameter multisensori, seperti *body of architecture*, *material compatibility*, *lighting*, *visual*, *auditory*, dan *haptic experience*. Meskipun tidak semua aspek diterapkan secara menyeluruh, penerapan pendekatan ini memberikan kontribusi terhadap kualitas pengalaman pengunjung.

Kata Kunci: Jawa Timur Park 1, Wisata Edukasi, Pendekatan Multisensori.

PENDAHULUAN

Menyandang sebutan kota wisata, Kota Batu memiliki salah satu destinasi wisata yaitu Jawa Timur Park 1 yang senantiasa eksis sejak awal dibangun pada tahun 2002. Jawa Timur Park 1 adalah salah satu destinasi wisata paling sukses di Kota Batu yang terus menunjukkan konsistensinya dalam menarik ratusan ribu pengunjung setiap tahun. Jumlah pengunjung tahun 2022 hingga tahun 2023 tercatat mencapai kurang lebih 723 ribu orang (Badan Pusat Statistik Kota Batu, 2023).

Keberlangsungan Jawa Timur Park 1 hingga saat ini tidak lepas dari inovasi berkelanjutan dalam menambah wahana permainan serta mengembangkan fasilitas yang sudah ada. Tempat ini tidak hanya menawarkan pengalaman wisata yang menghibur, tetapi juga memadukan unsur pendidikan dalam setiap atraksinya. Pengunjung tidak hanya dapat menikmati berbagai wahana yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga dapat menjadikan cara yang lebih menarik dalam belajar. Hal ini menjadikan Jawa Timur Park 1 sebagai

destinasi wisata yang merangsang eksplorasi sensorik sekaligus menghibur, sehingga terus diminati oleh berbagai kalangan (Indolora, 2019). Pengalaman multisensori, dapat menciptakan lingkungan yang lebih berkesan, mendalam, dan bermakna bagi penggunanya (Panet Barros & Medero Rocha, 2018). Dalam pendidikan arsitektur, penyertaan pengalaman sensorik dapat meningkatkan kepekaan pengguna terhadap lingkungan mereka dan memperkaya proses desain (YILMAZ, 2023). Penggunaan elemen-elemen multisensori juga dapat meningkatkan daya tarik destinasi wisata tersebut, menjadikannya tujuan yang lebih menarik bagi pengunjung yang mencari pengalaman belajar yang unik dan berkesan (Velasco & Obrist, 2021). Pendekatan multisensori mempertimbangkan integrasi elemen-elemen visual, auditif, kinestetik, dan sensorik lainnya untuk menciptakan lingkungan yang merangsang semua indera pengunjung. Arsitek dapat membuat tempat yang tidak hanya estetis tetapi juga praktis dan emosional dengan mempertimbangkan berbagai indera (Spence, 2020). Berbagai penelitian juga menyoroti pentingnya elemen sensorik dalam desain arsitektur. Dimensi multi-indra ditekankan dari pengalaman arsitektur dan pentingnya bangunan dalam merangsang penghuninya secara intelektual, fisiologis, dan emosional. Ini menunjukkan bahwa pengakuan terhadap peran sensorik dalam desain arsitektur semakin diakui dalam penelitian dan praktik profesional (Elsen & Heylighen, 2014). Perspektif tambahan diberikan dengan menekankan pentingnya desain multisensori dalam industri pariwisata, dimana pengalaman yang memikat dapat meningkatkan daya tarik destinasi wisata (Agapito, 2020). Integrasi multisensori, penciuman, auditif, dan visual sangat penting untuk menghasilkan persepsi yang kohesif dan interaksi yang lebih baik. Ini berarti destinasi wisata dapat memperkaya pengalaman wisatawan dengan menggabungkan berbagai sensasi. Misalnya, taman hiburan dapat membuat lingkungan yang lebih realistis dan memikat dengan menggunakan suara, cahaya, aroma, dan tekstur (Chen & Spence, 2017). Pengalaman multisensori sangat penting diprioritaskan dalam pendidikan dan desain arsitektur. Ini menekankan bahwa untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan ruang yang memikat, penting bagi pendidikan dan desain arsitektur untuk mempertimbangkan semua indera manusia (Panet Barros & Medero Rocha, 2018). Penelitian ini diperlukan untuk mengkaji apakah desain Jawa Timur Park 1 menerapkan pendekatan multisensori dan menggunakan elemen-elemen visual, auditif, kinestetik, dan sensorik lainnya yang dapat memaksimalkan pengalaman wisatawan dalam seluruh panca indera.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendekatan Multisensori

Pendekatan multisensori merupakan evolusi dari pendekatan arsitektur postmodern dalam cabang

Communicating Meaning. Dalam pendekatan multisensori, berbagai indera manusia seperti penglihatan, auditori, penciuman, gerakan, dan taktil diaktifkan dan dimanfaatkan untuk menghadirkan pengguna ke dalam bangunan dengan tujuan tertentu untuk menciptakan kesan-kesan tertentu pada mereka. Orang mengalami ruang dengan seluruh tubuh mereka.

Ini merupakan bentuk komunikasi antara seseorang dan arsitektur (Osei, 2014). Pendekatan yang kasat mata selalu dititikberatkan oleh Peter Zumthor melalui pengalaman sensori terhadap setiap objek arsitektural rancangannya (Langi et al., 2015). Pendekatan ini tidak hanya fokus pada penampilan visual, tetapi juga melibatkan indera lain seperti sentuhan, pendengaran, dan penciuman, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang holistik dan mendalam (Słuchocka, 2020). Zumthor menerjemahkan pendekatan ini ke dalam atmosfer desainnya yang unik dan berkesan, yang dijabarkan dalam sembilan aspek desain yaitu :

1. *The Body of Architecture*

Analogi anatomi tubuh dalam arsitektur menggambarkan struktur bangunan dengan membandingkannya dengan struktur tubuh manusia. Kulit dan juga organ tubuh merujuk pada bagian luar yang terlihat secara langsung dari bangunan, seperti fasad dan penampilan visual, sementara sistem anatomi sel tubuh menggambarkan elemen-elemen internal yang mendasari bangunan, seperti struktur, sistem mekanis, dan infrastruktur yang tidak terlihat secara langsung tetapi penting untuk kestabilan dan fungsionalitasnya. Ini menyoroti pentingnya baik aspek visual yang terlihat maupun elemen-elemen yang tersembunyi dalam membentuk identitas dan kinerja bangunan secara keseluruhan.

2. *Material Compatibility*

Pentingnya memperhatikan material dalam arsitektur menyoroti perlunya pendekatan yang terus-menerus terhadap pemilihan dan penggunaan material, serta fleksibilitas dalam mengelola dan menerapkan material tersebut. Kolaborasi antara dua jenis material yang berbeda mungkin pada awalnya tampak bertentangan, tetapi pada titik tertentu mereka memiliki kemampuan untuk saling melengkapi dan menyempurnakan.

3. *The Sound of the Space*

Setiap ruangan memiliki karakteristik akustik yang unik. Desain interior ruangan memainkan peran penting sebagai alat atau instrumen untuk membentuk dan mengatur akustik di dalamnya. Hal ini terjadi melalui pengaturan bentuk dan permukaan ruangan, yang mencakup pemilihan material yang digunakan dalam konstruksi ruangan. Misalnya, bahan seperti kayu atau kain memiliki kemampuan untuk menyerap atau memantulkan suara dengan cara yang berbeda, yang mempengaruhi bagaimana nada dan irama dihasilkan dan didistribusikan dalam ruangan.

4. *The Temperature of the space*

Suhu fisik dipengaruhi oleh material yang digunakan dalam konstruksi bangunan, sedangkan

suhu psikologis berkaitan dengan suasana dan kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi mood dan perasaan individu di dalamnya.

5. Surrounding Objects

Terhubung dengan elemen-elemen di sekitar lingkungan, ruang, dan bangunan (yang terkait dengan manusia), seperti objek atau benda yang mampu menciptakan atmosfer, estetika, atau daya imajinasi.

6. Between composure and seduction

Pergerakan, aliran, dan urutan yang alamiah dihasilkan oleh kehadiran bentuk, ruang, atau komponen lain dalam sebuah bangunan yang secara intrinsik membimbing, merangsang, dan menciptakan rasa relaksasi. Hal ini memungkinkan pengguna yang berada di dalam bangunan tersebut untuk merasa tenang. Ini menunjukkan bahwa ruang dan bangunan memiliki pengaruh dalam mengarahkan perilaku individu.

7. Tension between interior and exterior

Meskipun ruang dalam dan luar memiliki perbedaan dalam bentuk, sifat, dan fungsi, keduanya tetap terhubung secara erat. Perlakuan terhadap kedua ruang tersebut memiliki potensi untuk membentuk karakteristik bangunan secara keseluruhan.

8. Level of intimacy

Ini terkait dengan ukuran, skala, dan juga dimensi yang terlihat dari bentuk dan ruang. Faktor-faktor ini menunjang kesan sebuah narasi bagi pengguna dan juga interaksinya dengan bangunan tersebut.

9. The light on things

Cahaya yang dimaksud mencakup pencahayaan alami dan buatan. Dalam melakukan pemilihan material yang merefleksikan cahaya alami serta dalam perancangan pencahayaan buatan, perhatian utama diberikan pada arah pencahayaan, posisi, dan bentuk bayangan yang dihasilkan, karena hal ini memiliki efek yang signifikan pada kualitas spiritual bangunan.

Terdapat lima prinsip utama dalam Arsitektur Multisensori yang merangkum pengalaman sensori yang dipersepsikan oleh berbagai indera manusia. Prinsip-prinsip tersebut mencakup peran penting penglihatan dalam menciptakan atmosfer dan estetika ruang, pengalaman auditori yang memperhatikan akustik ruang untuk menciptakan lingkungan yang nyaman. Auditori dari ruang arsitektur tidak hanya bersandingan dengan penglihatan, tetapi juga secara penting menentukan kualitas pengalaman estetika yang ada (Kłopotowska, 2019). Imajinasi penciuman juga dapat dihasilkan oleh aroma dan bau-bauan dalam ruang. Selain itu, prinsip juga mencakup pengalaman orientasi dasar, yang mencakup bagaimana manusia memandang dan berinteraksi dengan ruang, serta pengalaman taktil atau perabaan, yang mencakup penggunaan tekstur dan material untuk memberikan pengalaman sensori yang kaya dan menyeluruh (Ranne, 2019). Penggunaan pendekatan multisensori dapat menghasilkan pemahaman ruang yang holistik, serta arsitektur yang responsif terhadap berbagai kualitas alami dan kebutuhan tubuh (Paramita, 2022). Dengan keterlibatan semua indera

yang ada, akan memungkinkan terciptanya koneksi dengan ruang dan orientasi dalam arsitektur (Shepherd, 2017).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada jurnal ini adalah metode kualitatif yang berfokus pada eksplorasi terhadap fenomena sosial dan kontekstual. Ini melibatkan pengumpulan data dan deskriptif melalui observasi, dan analisis dokumen (Wakarmamu & Si, 2022). Metode analisis yang digunakan dalam jurnal ini adalah analisis deskriptif. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan studi literatur untuk menganalisis informasi atau data yang relevan dengan judul penelitian serta menjelaskan, menguraikan, serta menilai hubungan antara arsitektur multisensori dan bangunan di Jawa Timur Park 1. Tahapan pada metode ini terbagi menjadi:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data melibatkan observasi lapangan sebagai data primer, dan studi literatur tentang pendekatan multisensori dan elemennya menurut teori ahli. Materi yang akan dianalisis termasuk fasad, tampilan luar, ornamen, warna, pencahayaan, material, tekstur, bentuk, dan akustik ruang.

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan pada data hasil observasi untuk mengetahui hubungan antara pendekatan multisensori menurut parameter Peter Zumthor dan objek kajian yaitu Jawa Timur Park 1. Analisis dilakukan dengan menguraikan secara deskriptif data untuk menjabarkan hasil penelitian.

3. Sintesis

Pada tahap sintesis nantinya akan muncul kesimpulan. Pada tahap ini terdapat beberapa tahapan kunci yang saling terkait untuk mengintegrasikan temuan dari literatur yang ditinjau dan data yang dikumpulkan. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan wawasan yang mendalam dan menyeluruh tentang bagaimana elemen multisensori dapat meningkatkan pengalaman pengunjung di taman hiburan tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Penerapan Parameter Peter Zumthor pada Jatim Park 1

Teori	Museum Tubuh	Galeri Etnik	Science Center	Heritage Museum	Cinema 3D	Fish Park
<i>The body of architecture</i>	✓	-	✓	-	✓	✓
<i>Material compatibility</i>	✓	✓	✓	-	✓	✓
<i>The sound of space</i>	✓	-	✓	-	✓	-
<i>The temperature of space</i>	✓	-	✓	✓	-	-
<i>Surrounding objects</i>	✓	✓	-	-	-	✓
<i>Between composure & seduction</i>	✓	✓	-	-	-	✓
<i>Tension between interior & exterior</i>	✓	-	✓	-	-	✓
<i>Level of intimacy</i>	✓	-	-	-	-	✓
<i>The light on things</i>	✓	✓	-	✓	-	✓

Sumber: (Penulis, 2024)

Tabel 2. Penerapan Arsitektur Multisensori pada Jatim Park 1

Objek	Visual	Auditori	Penciuman	Taktil	Gerakan
Museum Tubuh	✓	✓	✓	✓	✓
Galeri Etnik	✓	-	-	✓	✓
Taman Fisika	✓	-	-	✓	✓
Heritage Museum	✓	-	-	-	-
Cinema 3D	✓	✓	-	-	-
Fish Park	✓	-	-	-	-

Sumber: (Penulis, 2024)

Semua parameter menurut Peter Zumthor dan aspek multisensori sudah diterapkan pada beberapa bangunan Jawa Timur Park 1. Adapun bangunan-bangunan yang belum menerapkan prinsip secara lengkap karena menyesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi bangunan tersebut.

Penerapan aspek desain Arsitektur Multisensori menurut Peter Zumthor

1. The Body of Architecture



Gambar 1. Fasad Museum Tubuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

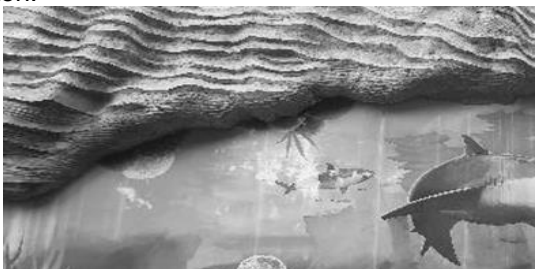
Fasad The Bagong Adventure Museum Tubuh seperti yang terlihat pada Gambar 1 memiliki bentuk Bagong, salah satu tokoh pewayangan Jawa. Bentuk bangunan ini menyerupai bentuk tubuh manusia pada bagian selubung atau 'kulit' bangunan sedangkan ruangan-ruangan di dalam bangunan ini menyerupai 'organ-organ' sedangkan susunan ruangnya menggambarkan 'sistem organ'

2. Material Compatibility



Gambar 2. Perpaduan Material di Galeri Etnik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

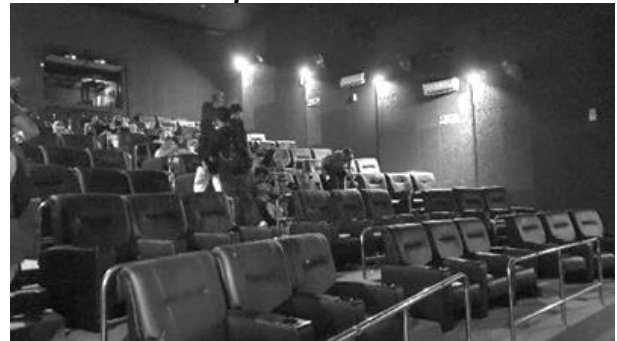
Penggunaan paduan dari elemen berbeda dilakukan dengan menggabungkan material kayu dan logam di ruang-ruang tertentu. Seperti yang terlihat pada Gambar 2, elemen kayu memberikan kesan alami sedangkan logam memberikan kesan kuat dan kokoh.



Gambar 3. Perpaduan Tekstur Kasar dan Halus (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada beberapa bagian bangunan terdapat penggunaan material bertekstur yang dipadukan dengan material yang halus seperti pada Gambar 3. Perpaduan material dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pengalaman visual dan sensorik pengunjung di Jawa Timur Park 1.

3. The Sound of Space



Gambar 4. Cinema 3D

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan material pada Cinema 3D meliputi karpet tebal, panel akustik di langit-langit, dinding bertekstur dan peredam suara di pintu dapat meningkatkan kualitas akustik ruangan. Material-material ini membantu menyerap suara, mengurangi kebisingan, dan mencegah gema, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan mendalam secara auditori.

4. The Temperature of Space



Gambar 5. Science Center
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Warna-warna cerah seperti kuning, merah, dan biru digunakan di Science Center. Ini dapat meningkatkan pikiran orang atau meningkatkan mood pengunjung. Penggunaan warna cerah menghasilkan kesan ceria sehingga seakan-akan mengajak wisatawan untuk berinteraksi dengan objek yang ada.

5. Surrounding Objects



Gambar 6. Zona Jantung Museum Tubuh (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

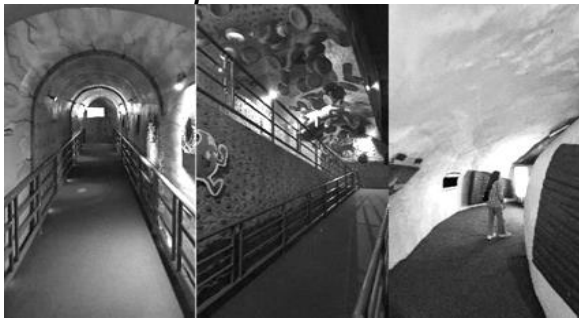
Museum tubuh memiliki bentuk ruangan menyerupai bagian dalam tubuh manusia. Pada zona jantung terdapat instalasi organ jantung dan objek interaktif lainnya yang memudahkan wisatawan untuk memvisualisasikan organ jantung manusia. Selain itu terdapat juga penggunaan tekstur dinding yang beragam menyesuaikan dengan zona bagian tubuh manusia sehingga membantu meningkatkan imajinasi wisatawan.



Gambar 7. Interior Fish Park
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Fish Park dibuat dengan ornamen-ornamen pendukung seperti ikan, penyelam dan karang sehingga membantu wisatawan mengimajinasikan seperti seakan-akan berada di bawah laut melalui indera penglihatan.

6. *Between Composure and Seduction*



Gambar 8. Sirkulasi Museum Tubuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada Museum Tubuh terdapat transisi antar ruangan yang dibuat menarik, seperti lorong pada zona mata dan zona pencernaan dimana pengunjung akan merasa penasaran untuk menuju ke ruangan berikutnya

7. *Tension Between Interior and Exterior*



Gambar 9. Eksterior dan Interior
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada Jawa Timur Park 1 terdapat penggunaan elemen arsitektur pada bagian eksterior dan interior yang berbeda sehingga menandakan perbedaan sifat dan fungsi ruang. Eksterior memiliki elemen-elemen arsitektur seperti bentuk yang beragam dan warna cerah yang membuat suasana lebih aktif dan ceria. Ini menandakan bahwa ruang luar Jawa Timur Park 1 berfungsi sebagai area wahana bermain baik yang ekstrem maupun tidak. Sedangkan area ruang dalam lebih berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan edukasi.

8. *Level of Intimacy*



Gambar 10. Pintu Masuk Museum Tubuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk menciptakan suasana yang lebih intim dan ramah, museum tubuh memiliki dimensi dan ukuran yang tidak terlalu kecil atau terlalu besar. Perbandingan skala ukuran lebar pintu masuk dan langit-langit yang tinggi memberikan perbedaan yang signifikan dalam pengalaman pengunjung. Ukuran pintu masuk yang lebar memberikan kesan terbuka dan mengundang, sementara langit-langit yang tinggi menciptakan rasa kebesaran dan kelapangan, meningkatkan perasaan kekaguman dan keagungan dalam ruang tersebut.

9. *The Light on Things*



Gambar 11. Skylight Galeri Etnik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di Jawa Timur Park 1, pencahayaan alami dan buatan digunakan. Penggunaan material tembus cahaya untuk menerangi ruangan dengan sinar matahari dikenal sebagai pencahayaan alami. Penggunaan *skylight* seperti pada Gambar 11, digunakan untuk memaksimalkan pencahayaan alami. Selain itu, pencahayaan alami dapat meningkatkan mood dan produktivitas, serta menciptakan koneksi visual dengan lingkungan luar.



Gambar 12. Pencahayaan Buatan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan pencahayaan buatan yang menyorot benda pajangan seperti pada Gambar 12 membantu pengunjung fokus pada objek tersebut. Pencahayaan aksen ini menarik perhatian dan menonjolkan fitur spesifik, sehingga detail dan keindahan objek terlihat lebih jelas. Integrasi pencahayaan ini memenuhi berbagai kebutuhan, baik untuk fungsi sehari-hari

maupun untuk menciptakan efek visual yang menarik.

Pembahasan tentang aspek-aspek utama dalam arsitektur multisensori, seperti kelima panca indera dan aspek menurut teori Peter Zumthor menekankan pentingnya perancangan yang holistik dan terintegrasi untuk memberikan pengalaman yang mendalam bagi pengguna. Arsitektur multisensori mampu menciptakan lingkungan yang tidak hanya estetik tetapi juga interaktif dan edukatif. Tempat yang dirancang dengan mempertimbangkan semua indera manusia dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, kenyamanan, dan kemampuan untuk memahami apa yang mereka lihat. Pendekatan ini tidak hanya sesuai untuk tempat pariwisata edukatif seperti Jawa Timur Park 1, tetapi juga dapat diterapkan untuk berbagai jenis lingkungan, mulai dari komersial hingga hunian. Arsitektur multisensori menawarkan peluang baru untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih kaya melalui desain yang mengakomodasi dan merangsang semua indera.

KESIMPULAN

Dengan memperhatikan elemen-elemen visual, auditif, kinestetik, serta sensorik lainnya, pendekatan multisensori menciptakan lingkungan yang merangsang semua indera pengunjung, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan daya tarik pengalaman belajar. Dalam penerapan pendekatan multisensori dan teori Peter Zumthor pada Jawa Timur Park 1, terlihat bahwa semua aspek panca indera telah terpenuhi. Namun ada bangunan yang menerapkan semua aspek dan ada pula yang hanya menerapkan beberapa aspek saja. Dengan demikian, penelitian ini akan berpengaruh memberikan wawasan yang berharga terhadap pengembangan lebih lanjut dalam bidang pariwisata edukatif dan desain arsitektur multisensori. Diharapkan kedepannya akan diadakan penelitian komparatif yang membandingkan antara destinasi pariwisata dengan dan tanpa pendekatan multisensori untuk membandingkan pengalaman pengunjung di destinasi pariwisata yang menerapkan pendekatan multisensori dengan yang tidak. Ini dapat membantu dalam mengidentifikasi manfaat konkret dari pendekatan multisensori dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang nilai tambahnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Tuhan YME yang telah memberkati penulis. Serta seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran proses pengerjaan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Agapito, D. (2020). The senses in tourism design: A bibliometric review. *Annals of Tourism Research*, 83. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102934>

Badan Pusat Statistik Kota Batu. (2023). Jumlah Pengunjung Objek Wisata dan Wisata Oleh-oleh Menurut Tempat Wisata di Kota Batu, 2022.

<https://batukota.bps.go.id/statistable/2023/08/28/1493/jumlah-pengunjung-objek-wisata-dan-wisata-oleh-oleh-menurut-tempat-wisata-di-kota-batu-2022.html>

- Chen, Y. C., & Spence, C. (2017). Assessing the role of the "unity assumption" on multisensory integration: A review. *Frontiers in Psychology*, 8(MAR). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00445>
- Elsen, C., & Heylighen, A. (2014). Representations of sensory experiences in the early phases of architectural design: there is more than meets the eye. *J. Design Research*, 12(4), 239–259. <https://doi.org/https://doi.org/10.1504/JDR.2014.065846>
- Indolora. (2019, May 7). *Jatim Park 1, Pelopor Tempat Wisata di Batu*. CV. Indolora. <https://indolora.co.id/artikel/jatim-park-1/>
- Kłopotowska, A. (2019). Architecture and sounds the interdisciplinary research on the use of audio signals in the cognition and design of architectural space. *Budownictwo i Architektura*, 18(2), 111–119. <https://doi.org/10.35784/bud-arch.566>
- Langi, J., Tinangon, A. J., & Malik, A. A. (2015). Plaza Bacaan di Manado (Atmospheres: Parameter Desain Peter Zumthor dalam Arsitektur). 4(1), 131–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/daseng.v4i1.8120>
- Osei, Y. (2014). *Exploring Sensory Design*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22215/etd/2014-10227>
- Panet Barros, A., & Medero Rocha, I. (2018). Multi-sensory Experience in the Creative Design of the Project: How to Materialize Them in Spatial Language. *Architectural Draughtsmanship*, 173–185. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58856-8_14
- Paramita, K. D. (2022). A sensorial foray into architecture. *Arsnet*, 2(1). <https://doi.org/10.7454/arsnet.v2i1.52>
- Ranne, J. (2019). *Designing for Multi-sensory Experiences in the Built Environment*. <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/fb253b29-d4bd-4e7e-9e8b-bbbd7cb89397/content>
- Shepherd, K. (2017). Sight of Sound Designing for the Senses. <https://doi.org/10.26686/wgtn.17067767>
- Słuchocka, K. (2020). Senses In Architecture. *Space & Form*, 2020(44), 163–176. <https://doi.org/10.21005/pif.2020.44.B-10>
- Spence, C. (2020). Senses of place: architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>
- Velasco, C., & Obrist, M. (2021). Multisensory Experiences: A Primer. *Frontiers in Computer Science*, 3. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.614524>
- Wakarmamu, T., & Si, S. M. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Penerbit CV. Eureka Media Aksara*. <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/408805-metode-penelitian-kualitatif-3b5a7fba.pdf>
- Yilmaz, N. (2023). Sensory Experience In Architectural Design Education: An Experimental Visual Perception Study With Serial Vision Method. *Social Science Development Journal*, 8(38), 229–239. <https://doi.org/10.31567/ssd.939>