



**PERENCANAAN INTERPRETASI MELALUI PERMAINAN
BAGI PENGUNJUNG ANAK-ANAK
DI PT. WANA WISATA INDAH GUNUNG PANCAR**

M. FALIHIN SATJADIBRATA



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;
a. Pengulipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengulipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

IPB University

@Hak cipta milik IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek dengan judul “Perencanaan Interpretasi melalui Permainan bagi Pengunjung Anak-anak di PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar” adalah hasil karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum pernah digunakan sebagai karya ilmiah ke perguruan tinggi atau lembaga manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan proyek akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2025

M. Falihin Satjadibrata
J0302211002

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulang sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;
a. Penggunaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengulangan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

IPB University

@Hak cipta milik IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



RINGKASAN

M. FALIHIN SATJADIBRATA. Perencanaan Interpretasi melalui Permainan bagi Pengunjung Anak-anak di PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar. *Interpretation Planning through Games for Children Visitors at PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar*. Dibimbing oleh HELIANTHI DEWI

PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar merupakan salah satu destinasi wisata alam yang popular di kawasan Sentul, Bogor. Namun, potensi wisata ini belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pengunjung, terutama anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang Perencanaan Interpretasi melalui Permainan bagi Pengunjung Anak-anak di PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik analisis data yang bertujuan untuk menggambarkan, mendemonstrasikan, atau meringkas data historis untuk menemukan pola, tren, dan hubungan data yang telah diambil. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengunjung anak-anak memiliki minat yang besar untuk belajar tentang alam dan lingkungan melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan.

Perencanaan interpretasi melalui permainan yang dirancang dalam penelitian ini meliputi beberapa komponen, yaitu (1) Identifikasi Potensi yang terdapat di lokasi untuk pengembangan metode interpretasi, (2) Identifikasi karakteristik pengunjung anak yang berkunjung di taman wisata ini, (3) Analisis metode permainan yang sesuai bagi anak, dan (4) Merancang permainan interpretatif yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pengunjung anak-anak tentang alam dan lingkungan.

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi potensi kawasan Taman Wisata Alam Gunung Pancar sebagai lokasi pengembangan metode interpretasi permainan bagi anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kawasan ini memiliki berbagai fasilitas yang dapat digunakan untuk permainan anak-anak, seperti lapangan rumput, hutan pinus, *picnic area*, dan aula. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan, anak-anak senang bermain diluar ruangan karena memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan fisik, sosial, dan kognitif mereka secara lebih optimal. Permainan interpretatif yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak dibagi menjadi permainan individual seperti: Menggambar Bunga, Menghias dan Menerbangkan Layang-layang, serta Olahraga Panjat Pohon Pinus. Permainan berkelompok meliputi: Ayo Berjoget, Membuat Menara dari Batu Alam, Berburu Harta Karun di Hutan, Mengumpulkan dan Menghitung Buah Pinus, *Puzzle Huruf*, Membuat Kerajinan Tangan, serta Taman Ceria.

Kata Kunci : Gunung Pancar, Interpretasi, Permainan, Wisata Alam

IPB University

@Hak cipta milik IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



ABSTRAK

M. FALIHIN SATJADIBRATA. Perencanaan Interpretasi melalui Permainan bagi Pengunjung Anak-anak di PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar. Dibimbing oleh HELIANTHI DEWI

Permainan dan Interpretasi memiliki peran penting dalam pengembangan anak-anak, tidak hanya meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang lingkungan dan konservasi, tetapi juga membangun keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang perencanaan interpretasi melalui permainan bagi pengunjung anak-anak di PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis deskriptif dengan teknik analisis data yang bertujuan untuk menggambarkan, mendemonstrasikan, atau meringkas data historis untuk menemukan pola, tren, dan hubungan data yang telah diambil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak memilih bermain secara berkelompok, anak-anak suka permainan kognitif, anak-anak ingin merasakan kebahagiaan saat bermain di taman wisata alam, anak-anak mengatakan dampak negatif lupa waktu untuk belajar ketika bermain di taman wisata alam, anak-anak ingin mendapatkan tubuh yang lebih sehat melalui aktivitas fisik, anak-anak paling suka udara segar/angin, warna cerah, suara musik, bermain dengan komponen biotik, dan mencium harum bunga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan program edukasi lingkungan yang inovatif dan interaktif, sehingga pengunjung anak-anak dapat menjadi agen perubahan yang peduli dengan lingkungan dan alam sekitar.

ABSTRACT

M. FALIHIN SATJADIBRATA. *Interpretation Planning through Games for Children Visitors at PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar. Supervised by HELIANTHI DEWI*

Play and Interpretation have an important role in children's development, not only increasing awareness and knowledge about the environment and conservation, but also building social, emotional and cognitive skills. This study aims to design an interpretation plan through games for child visitors at PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar. This research uses a descriptive analysis research method with data analysis techniques that aim to describe, demonstrate, or summarize historical data to find patterns, trends, and relationships in the data that has been taken. The results of the study showed that children chose to play in groups, children liked cognitive games, children wanted to feel happy when playing in nature tourism parks, children said the negative impact was forgetting time to study when playing in nature tourism parks, children wanted to get a healthier body through physical activity, children liked fresh air/wind, bright colors, the sound of music, playing with biotic components, and smelling the fragrance of flowers. The results of this study are expected to contribute to the development of innovative and interactive environmental education programs, so that child visitors can become agents of change who care about the environment and nature.

Kata Kunci : Gunung Pancar, Interpretasi, Permainan, Wisata Alam
Keywords : Games, Interpretation, Mount Pancar, Nature Tourism

IPB University

@Hak cipta milik IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



**PERENCANAAN INTERPRETASI MELALUI PERMAINAN
BAGI PENGUNJUNG ANAK-ANAK
DI PT. WANA WISATA INDAH GUNUNG PANCAR**

M. FALIHIN SATJADIBRATA

Laporan Proyek Akhir
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Ekowisata

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;

,

a. Penggunaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

,

b. Pengulipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;

,

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Dosen Penguji pada ujian Laporan Akhir: Dyah Prabandari, SP., M.Si.

IPB University

@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.





Judul Laporan : Perencanaan Interpretasi melalui Permainan bagi Pengunjung
Anak-anak di PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar
: M. Falihin Satjadibrata
: J0302211002

@Hak cipta milik IPB University

Tembibing:

Dr. Helianthi Dewi, S.Hut., M.Si.

Disetujui oleh

Ketua Program Studi:

Kania Sofiantina Rahayu, S.Ikom., M.Par., MTHM.
NPI. 201807198501202001

Diketahui oleh



Dekan Sekolah Vokasi:

Dr. Ir. Aceng Hidayat, M. T.
NIP. 1966071771992031003

IPB University

Tanggal Ujian: 15 Agustus 2025

Tanggal Lulus:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilakukan mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilakukan mengumumkan dan memperbarui sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

IPB University

@Hak cipta milik IPB University



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber ;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanaahu Wa Ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini dengan judul “Perencanaan Interpretasi melalui Permainan bagi Pengunjung Anak-anak di PT. Wana Wisata Indah Gunung Pancar”. Laporan proyek akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Ekowisata diploma 4 di IPB University

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para pembimbing terutama kepada Dr. Helianthi Dewi, S.Hut., M.Si (201807197509112001) yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan laporan proyek akhir ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pembimbing akademik, moderator seminar, dan pengujian luar komisi pembimbing. Tak lupa terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada Papa Suriaprana Ismail Satjadibrata, Mama Ria Vakhriyat Rafie, Abang M. Falahuddin Satjadibrata, seluruh keluarga, serta teman-teman yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi, dan kasih sayang.

Taman Wisata Alam Gunung Pancar memiliki potensi besar untuk menjadi destinasi wisata yang edukatif dan menyenangkan bagi anak-anak. Oleh karena itu, penulis berharap bahwa laporan proyek akhir ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan wisata alam yang lebih baik dan lebih menyenangkan bagi pengunjung anak-anak. Harapan lainnya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi interpretasi yang efektif melalui permainan, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi pengunjung anak-anak dalam pelestarian alam dan lingkungan hidup. Semoga laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi pengembangan wisata alam dan pendidikan di Indonesia.

Bogor, Agustus 2025

M. Falihin Satjadibrata



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengulip sebagian seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;
 - a. Penggunaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengulipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Alur Pikir	3
II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perencanaan	5
2.2 Interpretasi	6
2.3 Permainan	6
2.4 Pengunjung	7
2.5 Anak-anak	8
III KONDISI UMUM	11
3.1 Letak dan Luas	11
3.2 Kondisi Fisik dan Biotik	12
3.3 Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat Sekitar	13
3.4 Kondisi Kepariwisataan	13
3.5 Aksesibilitas	15
IV METODE PENELITIAN	17
4.1 Lokasi dan Waktu	17
4.2 Alat dan Bahan	17
4.3 Jenis Data	17
4.4 Metode Pengumpulan Data	17
4.5 Analisis Data	18
V HASIL DAN PEMBAHASAN	19
5.1 Potensi Kawasan untuk Pengembangan Permainan	19
5.2 Karakteristik Anak	26
5.3 Merancang Permainan Interpretatif bagi Anak	38
5.4 Metode Penyusunan Luaran	58
VI SIMPULAN DAN SARAN	59
6.1 Simpulan	59
6.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63
RIWAYAT HIDUP	65



DAFTAR TABEL

1	Jumlah Penduduk Kecamatan Babakan Madang Tahun 2023	13
2	Aksesibilitas TWAGP	16
3	Jenis Data	17
4	Observasi	18
5	Karakteristik Anak	26
6	Susunan Kegiatan Permainan Menggambar Bunga	40
7	Susunan Kegiatan Permainan Menghias dan Menerbangkan Layang-layang	42
8	Susunan Kegiatan Permainan Olahraga Panjat Pohon Pinus	44
9	Susunan Kegiatan Permainan Ayo Berjoget	45
10	Susunan Kegiatan Permainan Membuat Menara dari Batu Alam	47
11	Susunan Kegiatan Permainan Berburu Harta Karun di Hutan	49
12	Susunan Kegiatan Permainan Mengumpulkan dan Menghitung Buah Pinus	51
13	Susunan Kegiatan Permainan Puzzle Huruf	53
14	Susunan Kegiatan Permainan Membuat Kerajinan Tangan	54
15	Susunan Kegiatan Permainan Taman Ceria	56

DAFTAR GAMBAR

1	Kerangka Berfikir Penelitian	3
2	Peta PT. Wana Wisata Indah di TWAGP	11
3	<i>Camping Ground A – Bukit Batu Hijau dan (b) Picnic area</i>	15
4	Lapangan Rumput <i>Camping Ground C – Lembah Hijau</i>	19
5	Lapangan Rumput <i>Camping Ground C – Lembah Hijau</i> yang sedang rawan longsor	19
6	Batu-batu besar <i>Camping Ground A – Bukit Batu Hijau</i>	20
7	(a) Tenda dome <i>Camping Ground D – Lembah Pakis</i> dan (b) Tenda dome <i>Camping Ground G – Bukit Batu Gajah</i>	21
8	Tenda Pleton <i>Camping Ground A – Bukit Batu Hijau</i>	21
9	Pendopo <i>Camping Ground A – Bukit Batu Hijau</i>	21
10	Aula <i>Camping Ground D – Lembah Pakis</i>	22
11	Hutan Pinus	22
12	(a) Warung di <i>Picnic Area</i> , (b) <i>Picnic Area</i> , dan (c) <i>Picnic Area</i> yang sedang direnovasi	23
13	<i>Hammock Picnic area</i>	24
14	<i>Ayunan Picnic area</i>	24
15	Spot Selfie tempat duduk	25
16	Sangkar	25
17	Rumah Wahana	26
18	Motorik Berpindah	28
19	Motorik Tidak Berpindah	28
20	Dampak Positif	29



21	Dampak Negatif	30
22	Psikologi	31
23	Unsur-unsur Alam	34
24	Apa Warna Favorit Anak	35
25	Preferensi Anak terhadap Warna	36
26	Pemanfaatan Suara untuk Permainan	36
27	Pemanfaatan Tekstur untuk Permainan	37
28	Aroma	38
29	Barcode	58

DAFTAR LAMPIRAN

1	Dokumentasi Wawancara Pengunjung Anak TK	63
2	Dokumentasi Wawancara Pengunjung Anak SD	63
3	Dokumentasi Wawancara Pengunjung Anak SMP	63

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengulip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;
a. Penggunaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengulipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University;

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.