

PENGEMBANGAN TOGA SMART GARDEN SEBAGAI PENDUKUNG EKOEDUWISATA EMBUNG DI KELURAHAN PATEMON GUNUNGPATI MELALUI KKN PPM

Aditya Marianti¹, O. Paramita², M. Abdullah³

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Diterima: Oktober 2018 Disetujui: November 2018 Dipublikasikan: Desember 2018

Abstark

Kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang mengembangkan Kampung Tematik embung wisata sebagai upaya untuk meningkatkan kesejahteraan warga. Salah satu atraksi wisata yang potensial dikembangkan untuk mendukung wisata embung adalah taman koleksi tanaman obat keluarga (TOGA). TOGA yang selama ini ada belum ditata dengan baik sehingga belum memiliki nilai estetika dan manfaat edukasi yang lebih bermakna. Untuk mempercepat terwujudnya hal tersebut Dukungan dari UNNES dalam bentuk penyertaan mahasiswa dalam KKN PPM diharapkan akan memberikan akselerasi yang signifikan. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengulas pemberdayaan masyarakat khususnya anggota Pokdarwis dan karang taruna dalam pemanfaatan teknologi informasi di taman TOGA sebagai salah satu atraksi pendukung wisata embung di kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati dengan bimbingan dari mahasiswa peserta KKN PPM. Hasil kegiatan KKN PPM di Patemon antara lain telah berhasil menata taman TOGA di kelurahan Patemon sehingga menjadi salah satu atraksi wisata yang bernilai edukasi. Nilai edukasi itu menjadi semakin nyata dengan sentuhan teknologi informasi yang diaplikasikan dalam bentuk aplikasi TOMADEN (TOGA smart garden) berbasis android. Atraksi wisata ini semakin lengkap karena didukung oleh para pemandu wisata yang dapat memandu wisatawan selama berkunjung di objek-objek wisata di Patemon

Kata Kunci: Gunungpati, Patemon, TOMADEN, Wisata embung

Pendahuluan

Penataan Kawasan pemukiman beserta sarana dan prasarana pendukungnya sedang digiatkan di kota Semarang melalui program Gerbang Hebat. Salah satunya adalah melalui pembentukan kampung tematik. Kampung Tematik di kota Semarang mulai dilaksanakan pada pertengahan tahun 2016, dengan tujuan untuk mengatasi kemiskinan terutama permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar, mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dengan menggali potensi-potensi ekonomi masyarakat serta meningkatkan kualitas lingkungan rumah tinggal masyarakat (Tamara & Rahdriawan 2018)

Kampung tematik dapat adalah salah satu bentuk inovasi social yang berorientasi pada pembentukan gagasan, topik yang khas dan unik (Kloczko-Gajewska, 2014). Konsep kampung tematik menurut Idziak, Majewski, & Zmyslony (2015), mendorong masyarakat untuk terlibat proaktif, sehingga tidak hanya berbasis masyarakat tetapi juga penciptaan ruang kampung berciri khas yang berkelanjutan oleh masyarakat. Lahir dari gagasan kreatif komunitas maupun masyarakatnya,

Sebagai salah satu kelurahan di kota Semarang, kelurahan Patemon Gunungpati berpartisipasi aktif dalam program kampung tematik. Program kampung tematik yang dipilih adalah kampung wisata embung. Tema ini dipilih

berdasarkan potensi wisata yang terdapat di kelurahan Patemon seiring dengan dibangunnya embung di Kawasan tersebut. Pengembangan suatu Kawasan menjadi destinasi wisata tentunya membutuhkan dukungan dari sisi sumber daya manusianya maupun dari sisi sarana dan prasarana. Jajaran pemerintahan di kelurahan Patemon bergerak untuk mendukung program kampung tematik wisata embung dengan menginisiasi pembentukan kelompok sadar wisata (Pokdarwis) Ngudi Tirto Mulyo. Pokdarwis ini beranggota warga kelurahan Patemon yang terdiri dari berbagai latar belakang ada yang petani, guru, PNS, pegawai swasta, wirausaha termasuk pemuda karang taruna. Dari sisi sarana dan prasarana wisata, kelurahan Patemon memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai destinasi ekoeduwisata. Selain pemandangan dan kegiatan memancing di embung, diperlukan atraksi-atraksi wisata yang lain. Atraksi wisata adalah segala sesuatu yang dapat dilihat atau disaksikan melalui pertunjukkan yang khusus diselenggarakan untuk wisatawan (Utari 2017). Hal ini perlu agar wisatawan yang berkunjung dapat memperoleh paket berwisata yang lengkap.

Salah satu atraksi wisata yang potensial dikembangkan untuk mendukung wisata embung adalah taman koleksi tanaman obat keluarga (TOGA). TOGA yang selama ini ada belum ditata dengan baik sehingga belum memiliki nilai estetika dan manfaat edukasi yang lebih bermakna. Tanaman obat yang ditanam terkesan seadanya, informasi yang ada belum memiliki nilai edukasi yang memadai karena baru berupa nama daerah dari masing-masing

^a Jurusan Biologi FMIPA UNNES, Aditya.marianti.am@mail.unnes.ac.id.

^b Jurusan PKK FT UNNES, mita.violet81@gmail.com

^c Jurusan Biologi FMIPA UNNES Abdullah, m@mail.unnes.ac.id.

tanaman, berkaitan dengan manfaat tanaman obat tersebut belum ada informasi yang diperoleh pengunjung. Informasi yang diperoleh pengunjung semakin lengkap semakin baik salah satunya dengan memanfaatkan informasi yang tersedia luas di dunia maya. Di era ketika teknologi informasi sudah menyentuh segala sisi kehidupan masyarakat, maka perlu dipikirkan memberikan sentuhan teknologi informasi dalam mengembangkan taman obat keluarga di kelurahan Patemon. Selain itu dari sisi penataan, taman belum ditata dengan lebih indah sehingga belum menjadi salah satu atraksi wisata yang menarik dalam rangka mendukung kampung tematik embung wisata.

Permasalahan yang muncul adalah modal yang sedemikian bagus ini belum dikelola dengan maksimal. Penyebab utamanya adalah belum adanya penggerak yang menginisiasi pelaksanaan program tersebut. Pengembangan atraksi wisata TOGA memerlukan dukungan sumber daya manusia. Permasalahan yang ada di taman obat di kelurahan Patemon adalah (1) bagaimana membuat tampilan taman obat keluarga tersebut menjadi lebih menarik dan bernilai edukasi (2) Teknologi informasi apakah yang sekiranya tepat untuk memberikan nilai tambah bagi TOGA. 3) bagaimana memberdayakan warga masyarakat yang tergabung dalam pokdarwis agar dapat menjadi pemandu wisata di taman TOGA.

Sebagai Perguruan Tinggi yang terdapat sekitar 1,5 km dari kelurahan Patemon, UNNES memiliki kapasitas dan kapabilitas untuk mengkatalisis percepatan program tersebut. Salah satu sumber daya manusia unggul yang dimiliki UNNES adalah mahasiswa. Mahasiswa adalah generasi muda terdidik yang memperoleh bekal ilmu dan keterampilan yang sifatnya sebagian besar masih teoritis. Mahasiswa memerlukan medium untuk mempraktekkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah, pada situasi nyata di masyarakat. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah salah satu medium yang tepat untuk melatih mahasiswa menerapkan teori-teori dan bersosialisasi dengan masyarakat. Dukungan dari perguruan tinggi dalam bentuk penyertaan mahasiswa dalam KKN PPM diharapkan akan memberikan akselerasi yang signifikan. Mahasiswa KKN PPM dapat berfungsi sebagai fasilitator kegiatan. Kemenristekdikti menyadari peran strategis ini sehingga menyediakan sejumlah anggaran yang dikemas dalam skem Hibah KKN PPM.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengulas pemberdayaan masyarakat khususnya anggota Pokdarwis dan karang taruna dalam pemanfaatan teknologi informasi di taman TOGA sebagai salah satu atraksi pendukung wisata embung di kelurahan Patemon

kecamatan Gunungpati dengan bimbingan dari mahasiswa peserta KKN PPM.

Metode Penelitian

Mahasiswa KKN PPM berfungsi sebagai fasilitator kegiatan. Sesuai program kegiatan yang dikembangkan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah mahasiswa dari prodi arsitektur, Teknik Sipil, Ilmu Komputer, Biologi, Manajemen dan Akuntansi. Adapun metode yang digunakan adalah (1) berbasis kelompok artinya kelompok akan digunakan sebagai media belajar dan pendampingan bersama, perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, serta monitoring kegiatan. (2) berbasis pelatihan keterampilan artinya para anggota kelompok akan dilatih untuk dapat menguasai keterampilan yang dilatihkan. Keterampilan yang dilatihkan adalah keterampilan yang menunjang pelaksanaan kegiatan antara lain mengoperasikan teknologi informasi di TOGA, (3) berbasis potensi lokal artinya. Peningkatan keterampilan teknik yang dilatihkan berbasis pada nilai-nilai dan budaya lokal.

Adapun tahap-tahap pelaksanaan kegiatan adalah

- Sosialisasi kegiatan KKN-PPM yang akan dilakukan. Dalam kegiatan sosialisasi ini akan dijelaskan tujuan program KKN-PPM, teknis pelaksanaan kegiatan. Pada saat yang sama juga meminta kesediaan kelompok sasaran untuk aktif berpartisipasi.
- Peningkatan kompetensi khalayak sasaran melalui berbagai kegiatan baik pelatihan maupun praktek langsung
- Pelaksanaan kegiatan, Setelah pelatihan keterampilan peserta pelatihan diarahkan untuk mempraktekkan
- Pendampingan
- Monitoring dan Evaluasi.

Hasil dan pembahasan

Kondisi taman obat keluarga di kelurahan Patemon tidak ditata dengan baik, untuk itu agar memiliki daya Tarik dan nilai estetika maka mahasiswa setelah berdiskusi dengan pihak kelurahan dan mendengar masukan dari masyarakat khususnya Pokdarwis, mahasiswa membuat rancangan taman obat keluarga, Rancangan yang dibuat juga sekaligus mencakup fasilitas pendukung di taman tersebut antara lain gazebo, TOGA hasil renovasi tercantum dalam gambar 1.



Gambar 1. Kondisi taman TOGA setelah renovasi

TOGA di kelurahan Patemon mengkoleksi kurang lebih 30 spesies tanaman berkhasiat obat. Setiap tanaman diberi label nama daerahnya yang akrab dan dikenal masyarakat secara luas. Namun hanya tahu nama saja tidak memberikan efek edukasi yang signifikan karena masyarakat minimal harus mengetahui apa manfaatnya. Meskipun pengetahuan masyarakat tentang pemanfaatan tanaman sebagai obat sebagian besar hanya sebatas pengetahuan turun temurun sebagai bentuk interaksi antara masyarakat dengan lingkungannya khususnya tumbuhan (etnobotani) (Atmojo, 2015).

Untuk mencantumkan manfaat suatu spesies tanaman obat dalam satu papan nama tentunya terlalu sulit karena membutuhkan ruang yang longgar. Setelah melalui diskusi dan pemikiran yang mendalam antara dosen pembimbing lapangan dan mahasiswa, maka dipilihlah untuk memberikan sentuhan teknologi informasi yang mudah diakses oleh masyarakat luas. Teknologi yang dipilih adalah QR code yang dapat dipindai dengan telepon pintar (smartphone). Seperti diketahui hampir setiap orang pada dewasa ini dalam kesehariannya tidak bisa lepas dari menggunakan telepon pintar. Hal inilah yang ditangkap sebagai peluang untuk dapat memberikan nilai lebih berupa informasi tentang manfaat tanaman obat lebih lengkap karena tidak dibatasi oleh luasan seperti halnya jika mencantulkannya di papan nama. Oleh karena itu taman TOGA ini diberi nama TOMADEN (TOGA smart Garden).

Sebelum memindai, pengunjung diharapkan mengunduh aplikasinya terlebih dahulu. Adapun aplikasinya harus diunduh sebelum bisa memindai barkot bernama TOMADEN. Aplikasi dapat diunduh melalui <http://bit.ly/tomaden> kemudian di instal di telepon pintar.

UNNES prodi Ilmu Komputer. Aplikasi berbasis *mobile* ini diciptakan dengan menerapkan QR Code dalam mengidentifikasi informasi tanaman. Aplikasi TOMADEN ini merupakan inovasi baru sebagai pendukung desa wisata embung patemon. Aplikasi ini, dapat digunakan oleh wisatawan untuk memperoleh informasi lebih jauh tentang tanaman obat. Adapun tampilan aplikasi TOMADEN ini di layer telepon pintar seperti yang tersaji pada gambar 2.

Gambar 2. Tampilan aplikasi TOMADEN di layar telepon pintar, contoh QR Code, dan aplikasinya

Untuk memandu wisatawan selama berkunjung di lokasi wisata Patemon khususnya di TOMADEN maka pelatihan pemandu wisata bagi Pokdarwis Ngudi Tirta Mulyo dan para pemuda Karang taruna telah dilakukan. Pelatihan ini membekali mereka dengan pengetahuan tentang kepariwisataan, menginvetrisasi potensi wisata di kelurahan Patemon bagaimana mengelola suatu objek wisata, menyusun paket wisata dan menjadi pemandu wisata. Pelatihan diberikan dalam 3 sesi. Untuk sesi 1 pembekalan teoritis, materi kedua adalah pembekalan teknik memandu wisata, dan sesi ketiga adalah praktek memandu wisata dengan menghadirkan pengunjung yaitu siswa-siswa SD Patemon 2. Pelatihan ini dikoordinir oleh mahasiswa KKN PPM dari prodi Biologi. Kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pelatihan Pemandu wisata pembekalan dan praktek memandu wisata

Hasil dari rangkaian kegiatan ini telah memunculkan kesadaran baru pada khalayak sasaran tentang pentingnya menguasai ilmu dan keterampilan tentang kepariwisataan bagi para pengembang objek wisata dalam hal ini adalah Pokdarwis. Meskipun baru tahap awal namun rangkaian kegiatan ini paling tidak berkontribusi terhadap pengembangan potensi wisata di Patemon, karena seiring dengan berjalannya waktu dan semakin banyaknya pengalaman yang mereka peroleh diharapkan dapat lebih membekali mereka untuk menjadi penyelenggara kegiatan wisata yang lebih profesional. Target jangka panjangnya adalah kegiatan wisata embung ini dapat berkembang menjadi salah satu destinasi wisata unggulan di kota Semarang dan dapat meningkatkan kesejahteraan warga.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam program KKN PPM telah berhasil menghadirkan objek wisata TOMADEN yang bernuansa eduwisata dengan menghadirkan Teknologi informasi di dalamnya, sekaligus membekali pengetahuan dan keterampilan kepariwisataan bagi khalayak sasaran.

Daftar Pustaka

- Atmojo, E.S. (2015). Pengenalan Etnobotani Pemanfaatan Tanaman Sebagai Obat Kepada Masyarakat Desa Cabak Jiken Kabupaten Bora. Yogyakarta : FKIP-Universitas PGRI Yogyakarta: 237-270
- Kloczko-Gajewska, A. (2014). Can we treat thematic villages as social innovations? *Journal of Central European Green Innovation*, 2(3), 49–59. Retrieved from <https://ideas.repec.org/a/ags/hukrgr/188135.html>.
- Tamara, A.P & Rahdriawan, M. 2018. Kajian Pelaksanaan Konsep Kampung Tematik di Kampung Hidroponik Kelurahan Tanjung Mas Kota Semarang . *Jurnal Wilayah Dan Lingkungan* P-ISSN: 2338-1604 dan E-ISSN: 2407-8751 Volume 6 Nomor 1, April 2018, 40-57 <http://dx.doi.org/10.14710/jwl.6.1.40-57>
- Utari, D.R. 2017. Pengembangan Atraksi Wisata Berdasarkan Penilaian Dan Preferensi Wisatawan Di Kawasan Mangrove Karangsong, Kabupaten Indramayu .*Jurnal Manajemen Resort dan Leisure* .Vol. 14, No. 2,: 83-99
- Idziak, W., Majewski, J., & Zmys lony, P. (2015). Community participation in sustainable rural tourism experience creation: A long-term appraisal and lessons from a thematic villages project in Poland. *Journal of Sustainable Tourism*, 23(8–9), 1341–1362. doi:10.1080/09669582.2015.1019513.