

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat  
26 November 2022, Hal. 1321-1327  
e-ISSN: 2686-2964

### **Penguatan Desa Wisata *Potorono Education Park (PEP)* berbasis Literasi Budaya Landmark**

Siwi Purwanti<sup>1</sup>, Fery Setyaningrum<sup>2</sup>, Novi Febrianti<sup>3</sup>, Sabri<sup>4</sup>, Destri Ratna Ma'rifah<sup>5</sup>

Universitas Ahmad Dahlan<sup>1</sup> Universitas Ahmad Dahlan<sup>2</sup> Universitas Ahmad Dahlan<sup>3</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan<sup>4</sup> Universitas Ahmad Dahlan<sup>5</sup>

Email: [siwi.purwanti@pgsd.uad.ac.id](mailto:siwi.purwanti@pgsd.uad.ac.id)<sup>1</sup>, [fery.setyaningrum@pgsd.uad.ac.id](mailto:fery.setyaningrum@pgsd.uad.ac.id)<sup>2</sup>,  
[novifebrianti@pbio.uad.ac.id](mailto:novifebrianti@pbio.uad.ac.id)<sup>3</sup>, [sabri@comm.uad.ac.id](mailto:sabri@comm.uad.ac.id)<sup>4</sup>, [destrirm@pbio.uad.ac.id](mailto:destrirm@pbio.uad.ac.id)<sup>5</sup>

#### **ABSTRAK**

Potorono Education Park (PEP) adalah salah satu objek wisata baru berbasis pendidikan yang baru mulai dikembangkan sebagai desa wisata di Salakan, Potorono, Banguntapan, Bantul. Permasalahan yang muncul adalah pengembangan PEP baru sebatas adanya animatronik dinosaurus, belum dibarengi dengan edukasi dan literasi budaya kepada pengunjung. Sumber daya manusia pemuda-pemudi disana juga belum ada aktivitas terkait budaya, sehingga perlu pendampingan untuk khusus. Tujuan pengabdian ini untuk meningkatkan pemahaman literasi budaya, serta mampu membantu untuk memiliki Landmark apa yang dapat digunakan atau yang cocok dengan Potorono Education Park. Metode yang di lakukan dalam pelaksanaan Pengabdian ini menggunakan metode yang bertahap di mana tahap pertama yakni sosialisasi dengan mitra yang memiliki tujuan untuk menyampaikan presepsi dengan program-program yang akan dilaksanakan. Tahap kedua pelatihan ini terkait dengan cara menumbuhkan literasi budaya bagi pemuda dan masyarakat yang berada di dusun Salakan dengan cara membuat desain land mark, ikon land mark yang cocok dengan desa wisata PEP. Hasil pengabdian sebelum pengabdian ini dimulai diadakan pretest terlebih dahulu dengan presentase 81% mengetahui pada materi ekonomi kreatif sedangkan pada materi Land mark tidak mengetahui dengan presentase 50%. Setelah selesai melaksanakan sosialisasi pengetahuan mengenai land mark serta ekonomi kreatif mencapai 81%. Dampak yang diberikan pada pengabdian ini adalah membantu meningkatkan jumlah pengunjung yang ada di desa wisata PEP serta menumbuhkan edukasi mengenai literasi budaya untuk masyarakat sekitar melalui land mark dan ekonomi kreatif

**Kata kunci (dicetak tebal):** Literasi Budaya, Land Mark, Ekonomi Kreatif

#### **ABSTRACT**

*Potorono Education Park (PEP) is one of the new education-based tourism objects that has just begun to be developed as a tourist village in Salakan, Potorono, Banguntapan, Bantul. The problem that arises is that the development of PEP is only limited to the existence of dinosaur animatronics, not yet accompanied by education and cultural literacy for visitors. The human resources of the young people there also do not have activities related to culture, so special assistance is needed. The purpose of this service is to increase understanding of cultural*

*literacy, as well as being able to help to have what landmarks can be used or that are suitable for Potorono Education Park. The method used in the implementation of this service uses a gradual method where the first stage is socialization with partners who have the aim of conveying perceptions of the programs to be implemented. The second stage of this training is related to how to foster cultural literacy for youth and communities in the Salakan hamlet by making land mark designs, land mark icons that match the PEP tourist village. The results of this service before the service began, a pretest was held first with a percentage of 81% knowing about the creative economy material while on the Land mark material they did not know with a percentage of 50%. After completing the socialization of knowledge about land marks and the creative economy reached 81%. The impact given to this service is to help increase the number of visitors in the PEP tourist village and to foster education about cultural literacy for the surrounding community through land marks and creative economy.*

**Keywords :** *Cultural Literacy, Landmarks, Creative Economy*

## PENDAHULUAN

*Animatronic* adalah suatu konsep rekaan makhluk hidup yang dibuat oleh robot. Karakternya apapun makhluk hidup. Mulai dari rekaan manusia, monster, tumbuhan, dan makhluk hidup lain tapi di dalamnya disematkan mesin menggunakan robot. Misalnya di karakter dinosaurus di film Jurassic Park ataupun karakter Balada Kera di Dufan. *Animatronic* melibatkan dua pihak penting. Pertama, sosok *engineer* yang mengurus bagian mekanikal untuk menggerakkan karakter yang dibuat. Kedua adalah seniman untuk membuat karakter yang diinginkan. Kedua sosok ini saling melengkapi dan tidak bisa berjalan sendirian. Sebab, gerakan yang bakal diciptakan oleh *engineer* harus disesuaikan dengan karakter yang dibuat seniman, untuk lebih 'menghidupkan' karakter dari kreasi yang dibuat, sang seniman dan *engineer* juga harus memahami perilaku dari makhluk aslinya. Misalnya ingin membuat karakter binatang, maka mereka juga harus memahami sosok asli binatang tersebut dan seperti apa kebiasannya, (DetikInet, 2021)

Salah satu Desa yang memiliki *Animatronic* adalah Potorono, salah satu Desa di Banguntapan Bantul. Potorono memiliki Wisata yang sering disebut dengan Potorono Education Park. Yang memiliki berbagai macam Wahana. Potorono Education Park. Potorono Education Park meluncurkan atau membuka Wahana Baru yaitu Taman Dinosaur, Pengenalan Dinosaur buatan ini dilakukan dengan simulasi hewan liar yang mengamuk di balai kalurahan Potorono. Beberapa pihak terlibat yaitu Lurah Potorono Bapak Prawata, S.AP., BUMKAL Mekaring Pono, FPRB Astaguna, Pengurus PEP. Wahana Baru yang berada pada Potorono Education Park dibuka pada tanggal 2 Mei 2022 pertepatan dengan Hari Raya Idul Fitri 1443 H dimana dengan hal ini akan sangat menunjang Wisatawan yang baru Mudik untuk datang ke wahana baru tersebut.

Landmark adalah salah satu elemen pembentuk citra kota yang dapat langsung terlihat, karena memiliki ciri khas tertentu (Lynch, 1960). Landmark memiliki karakteristik yang berbeda karena berperan dalam menggambarkan citra dan identitas kawasannya. Sehingga pengunjung ataupun pengamat dapat lebih cepat mengenali dan mengidentifikasi identitas

tempat tersebut. Karya desain visual memiliki tanda kombinasi antara verbal dan visual berupa tanda-tanda tertentu serta makna yang dimuat di dalamnya, maka penekatan semiotika Roland Barthes sebagai teori untuk analisis pada karya desain komunikasi visual layak untuk diterapkan secara proaktif sesuai dengan konteksnya, (Ernawati, 2019). Literasi budaya dilakukan berupa pelatihan desain komunikasi visual maupun karya kriya bahan alam dari bahan yang ada di Potorono. Inovasi karya dan peserta yang diberikan treatment pelatihan tentunya akan mempengaruhi terbentuknya desa wisata yang lebih baik tentunya, hal tersebut sejalan dengan artikel milik (Kusuma & Soelaiman, 2019) bahwa modal manusia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap inovasi secara positif, begitu juga dengan hasil yang didapat dari pengujian hipotesis modal sosial terhadap inovasi terdapat pengaruh yang signifikan dan mampu mempengaruhi secara positif. pelaku usaha industri kreatif seni kriya untuk dapat memiliki jiwa modal sosial yang tinggi dengan memperluas dan menjaga hubungan baik dengan para mitra. Hal tersebut terlihat jelas bahwa inovasi terkait budaya dan promosi juga tidak kalah penting dilakukan demi menuju desa wisata yang baik. Data hasil pengabdian di beberapa wilayah juga menunjukkan bahwa wawasan dalam desain grafis menjadikan. 1. Kemampuan dalam desain grafis dapat menunjang kreatifitas para pemuda kreatif dalam bekerja dan berkarya. 2. Karya desain grafis mitra yang dibuat dengan corel draw lebih bagus, lebih menarik dan lebih berkualitas. 3. Kegiatan pelatihan desain grafis mendapat respon positif dari mitra kegiatan dan juga pemerintah desa. (Yahya et al., 2020). Pada beberapa wilayah lainnya juga kemampuan desain grafis dapat berdampak pada bidang promosi dan pasar, keterlibatan desainer grafis untuk meningkatkan nilai jual produk hendaknya mulai dipertimbangkan oleh pelaku UMKM untuk membantu meningkatkan nilai jual produk dan meningkatkan profit perusahaan. Hal tersebut jelas menambah pentingnya kemampuan dalam desain grafis pada proses marketing di Desa wisata (Nugrahani, 2015). Ide landmark itu belum begitu menjual dan perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan dalam membuat landmark, untuk itu pengabdian masyarakat ini dilakukan.

## METODE

Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan yakni tahap pertama sosialisasi dengan mitra yang bertujuan menyamakan persepsi dengan program-program yang akan dilaksanakan. Tahap kedua yakni tahap pelatihan yang dilakukan guna menumbuhkan literasi budaya bagi pemuda dan masyarakat dusun salakan. Tahap ketiga yakni tahap pendampingan.

Tahap pendampingan disini dilakukan dengan adanya pameran seni berupa pameran marcondhise yang landmark nya telah jadi dan dibuat menjadi cinderamata, dapat untuk memperkenalkan ciri khas di desa wisata PEP. Tahap terakhir adalah evaluasi yang bertujuan mengevaluasi semua program. Kegiatan akan dilakukan dalam tiga tahun. Pada tahun pertama akan dilakukan sosialisasi program, pelatihan seni budaya. Tahun kedua latihan pementasan seni budaya. Tahun ketiga adalah pameran karya literasi dan seni budaya.

Pengabdian ini dilakukan dengan 3 tahap menggunakan metode yang berbeda diantaranya:

- a. Sosialisasi dalam tahap penyuluhan metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi di mana metode ini memberikan pemahaman konsep awal dan persiapan yang dibutuhkan dalam mengembangkan desa wisata berbasis budaya.
- b. Pelatihan, pada tahap pelatihan ini akan digunakan metode demonstrasi dari pemateri, metode ini diberikan oleh pemateri dengan memberikan contoh karya dan

- produk yang bisa dikembangkan di desa sasaran dengan memanfaatkan potensi daerah yang ada
- c. Pendampingan, tahap pendampingan sebagai tindak lanjut dari aktivitas sebelumnya yakni menggunakan metode unjuk kerja atau praktik. Metode praktik ini akan memberikan pengalaman yang konkret tentang bagaimana menggali ide, gagasan dan tema pembuatan produk yang berkaitan dengan seni rupa atau budaya. Metode ini akan diberikan selama 3 tahun dengan pendampingan yang berkelanjutan hingga evaluasi.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pengabdian yang diadakan di Desa wisata Potorono Education Park ini diawali dengan sosialisasi mengenai budaya yakni landmark yang dilakukan pada tahun pertama yang diikuti oleh pemuda-pemuda dari desa salakan yang membahas mengenai apa itu landmark, literasi budaya serta ekonomi kreatif. Pelatihan pertama ini dilakukan pada Juli 2022 setelah selesai diadakannya sosialisasi serta pelatihan yang pertama pada akhir acara dilakukan keliling *Potorono Education Park* (PEP) untuk mengetahui hal apa yang akan dikembangkan untuk meningkatkan ekonomi serta wisatawan yang datang ke *Potorono Education Park* (PEP). Sebelum dilaksanakannya pelatihan pertama yakni pada Juli 2022 Tim melakukan pertemuan sebanyak 2 kali dengan pihak Potorono untuk melakukan koordinasi Pelatihan yang akan dilakukan. Adapun Dokumentasi kegiatan terlihat pada gambar 1 dan 2.



1



2

Gambar 1 penyampaian materi atau sosialisasi pelatihan pertama, Gambar 2 peserta pelatihan dan seluruh tim berfoto Bersama setelah sesi pelatihan

Pelatihan Pertama dilakukan penyampaian Materi oleh Pemateri Pertama yakni Fery Setyaningrum mengenai pentingnya penguatan Desa Wisata berupa ekonomi kreatif. Visi misi Desa harus selaras dengan 4 pilar visi Indonesia 2045 dalam penguatan Desa Wisata PEP. Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama. Salah satu yang perlu dikuatkan adalah kreatifitas dalam membentuk icon lokasi wisata dengan Landmark. Sedangkan materi yang kedua disampaikan oleh Sabri mengenai Landmark di mana landmark merupakan salah satu elemen pembentuk citra kota yang dapat langsung terlihat sebagai ciri khas dari suatu hal. Kunci keberhasilan Landmark adalah *commercial value*, *eye catching* dan estetika. Contoh Landmark salah satunya dengan pengurus atau pemuda dapat memanfaatkan stiker yang nantinya diletakkan di motor atau kendaraan lainnya sebagai ikon dari PEP tentunya.

Pelatihan kedua dilakukan hari Sabtu, 15 Oktober 2022 bertempat di pendopo Potorono. Pelatihan kedua ini mengusung tema “Workshop Landmark Dinosaurus *Education Park* Potorono, Banguntapan, Bantul”. Landmark merupakan suatu karya ilustrasi. Karya tersebut nantinya akan menjadi ajang promosi di PEP. Dengan tujuan PEP semakin terkenal di masyarakat. Pengabdian ini diikuti oleh 6 peserta yaitu berasal dari pemuda pemudi Setia Bakti. Langkah pembuatan Landmark sendiri sebagai berikut:

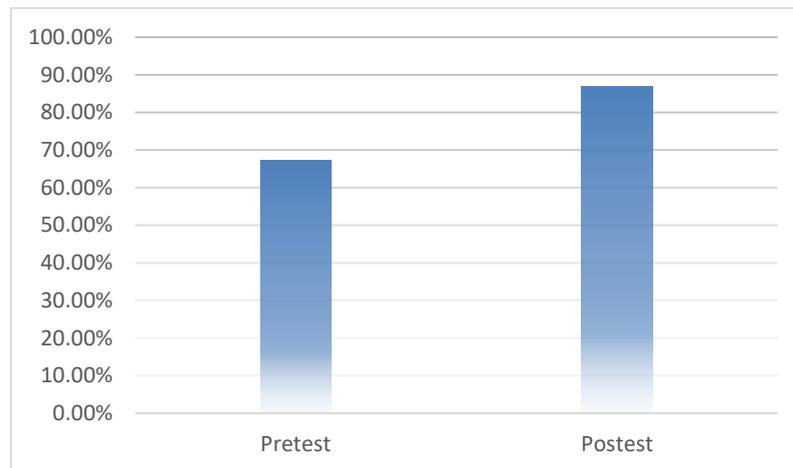
1. Melihat Desain dari Logo Taman dinosaurus Potorono dan desain-desain yang sudah ada sebelumnya
2. Melihat Lingkungan geografis dari daerah potorono
3. Menginventarisir Ciri-ciri khas dan potensi yang ada di daerah sekitar taman dinosaurus potorono
4. Menganalisa Intenris dari cirikhas dan potensi yang ada di daerah potorono untuk dijadikan data visual.
5. Melakukan Penjaringan Ide untuk desain Landmark Dinosaurus Education Park  
Langkanh sebagai berikut :
  - a. Menyerderhana data visual yang didapatkan menjadi icon visual
  - b. Mengaplikasikan menjadi desain
  - c. Mencetak dan meng HAKI kannya menjadi hak kekayaan intelektual



Gambar 3. Pendampingan pembuatan landmark dengan corel

Pada Gambar 7 terlihat pendampingan secara langsung dari TIM dosen kepada peserta. Pada Pelatihan kali ini peserta di minta untuk mencoba membuat landmark dengan aplikasi coreldraw yang akan dipandu oleh pemateri sehingga peserta akan mudah dalam mendesain landmark yang kan menjadi ciri kahs desa wisata ini nantinya. Peserta ada yang kesulitan dalam membuat desain. Dosen membimbing dengan sabar dan baik. Pelatihan dan pendampingan ini diharapkan dapat membantu peserta pengabdian atau pelatihan ini mendapatkan hasil yang baik serta menumbuhkan kreativitas mereka.

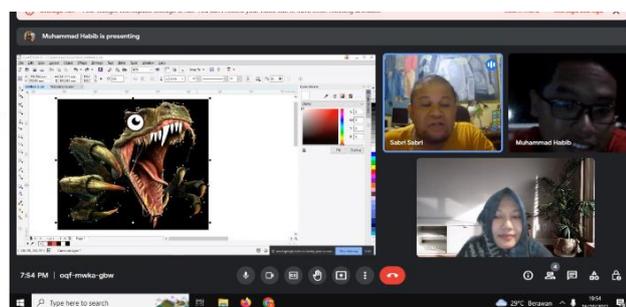
Kondisi Sebelum dan setelah pelatihan dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Pretest dan Posttest

Pada grafik terlihat peningkatan pemahaman peserta pelatihan. Sebelum pelatihan pemahaman tentang landmark sebesar 50% setelah pelatihan meningkat menjadi 81%. Adanya peningkatan menjadi indikasi bahwa adanya pengaruh yang positif yang diberikan TIM pelaksana kepada peserta. Mitra juga berperan sangat positif. Selain menyediakan tempat dan perlengkapan seperti tikar, mik, dan meja, mereka juga menjadi bagian dari peserta pelatihan. Faktor penghambat dalam pelatihan kedua ini adalah waktu pelaksanaan yang sempat tertunda. Karena kesibukan antar TIM dosen dan pihak mitra. Faktor yang mendukung adalah kerjasama TIM yang sangat baik. Baik dalam koordinasi maupun saat pelaksanaan.

Tahap ketiga dari pengabdian adalah pendampingan. Pendampingan dilakukan pada hari Minggu malam, Oktober 2022. TIM dan peserta kembali melakukan Google Meet untuk melihat progress dari peserta. Dosen memberikan masukan lagi terkait hasil desain dari peserta masukan di berikan oleh pemateri untuk memperbaiki atau memperindah desain landmark yang peserta buat yang nantinya akan disajikan sebagai ikon desa wisata. Pelatihan yang dilakukan oleh tim pelaksana yang dilakukan sebanyak 3 kali pelatihan di harapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi desa wisata *Potorono Education Park*, dapat meningkatkan ekonomi warga sekitar dengan bertambahnya wisatawan yang datang untuk berwisata di desa wisata *Potorono Education Park*. Dosen memberikan masukan mengenai hasil desain dari peserta dapat dilihat pada dokumentasi yakni terdapat di gambar 5.



Gambar 5. Pendampingan terhadap peserta pelatihan

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan telah memperoleh peningkatan dalam pemahaman literasi budaya, landmark serta ekonomi kreatif sebesar 81%. Landmark yang dihasilkan dalam pelatihan ini dapat dijadikan ikon baru bagi desa wisata *Potorono Education Park* (PEP) bukan hanya menjadi ikon namun dapat menyebarluaskan mengenai desa wisata sehingga dapat menubuhkan ekonomi warga sekitar.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada: 1) Lembaga Penelitian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Ahmad Dahlan, yang telah mendanai program pengabdian ini dan seluruh tim pengabdian serta peserta Pelatihan Penguatan Desa Wisata *Potorono Education Park* (PEP) berbasis Literasi Budaya Landmark. 2) Serta pihak pengelola Desa Wisata *Potorono Education Park* yang membantu pelaksanaan kegiatan ini sehingga mampu berjalan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- DetikInet. (2021). *Animatronic, “Makhluk Hidup” yang Dibenamkan Mesin*. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-1882176/animatronic-makhluk-hidup-yang-dibenamkan-mesin>
- Ernawati, E. (2019). Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i1.381>
- Kusuma, K. A. J., & Soelaiman, L. (2019). Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Usaha Industri Kreatif Seni Kriya Di Bali. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 1(2), 242. <https://doi.org/10.24912/jmk.v1i2.5084>
- Nugrahani, R. (2015). Peran Desain Grafis pada Label dan Kemasan Produk Makanan UMKM. *Jurnal Imajinasi*, 9(2), 127–136. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8846>
- Yahya, F., Hermansyah, Syafruddin, Fitriyanto, S., & Musahrain. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 114–118. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/1858/1254>