

Development of Edu Agrotourism Park in Sumilir Valley to Optimize Local Potential of Kemuning Village

¹Rina Kurniati*, ¹Grandy Loranessa Wungo, ²Shoimatul Fitria, ¹Dilhya Alfadhil Umar Al Haddad

¹Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

²Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

Email : rina.kurniati@pwk.undip.ac.id

Article Info

Received: 02/12/2024

Revised: 17/03/2025

Accepted: 02/07/2025

Published: 13/07/2025

Keywords: agricultural tourism;
local potential; master plan;
participatory; tourism village



Copyrights © Author(s).
This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License (CC BY-NC
4.0). All writings published in
this journal are personal views
of the author and do not
represent the views of this
journal and the author's
affiliated institutions.

Abstract

Kemuning Village holds significant tourism potential with various attractions capable of drawing visitors. Agricultural tourism has emerged as a key development area, with Lembah Sumilir standing out for its breathtaking natural beauty, including views from the foothills of Mount Lawu and the scenic tea plantations. However, limited infrastructure and undeveloped attractions hinder its optimization. The need to optimize attractions, amenities, and accessibility at Lembah Sumilir prompted the P3M Community Service Team of Diponegoro University to assist in the preparation of a master plan for Lembah Sumilir Tourism, aimed at providing insights into tourism and its management. Methods include socialization, FGDs, and design finalization. This study formulates a master plan adopting the Edu Agrotourism Park concept, an approach that integrates tourism and agricultural education by leveraging the natural and agricultural wealth of Kemuning Village. The development will focus on seven zones: Tea Education, View Tracking, Glamping & Camping, Mini River Tubing, Slides, Selfie Spots, and Amenities. The P3M community service program is expected to develop Kemuning Village into a self-reliant community by enhancing the welfare of its residents in environmental, social, cultural, and economic aspects, while also fulfilling the hopes and aspirations of the Kemuning Village community, who are actively involved in every stage of the program's implementation.

Pengembangan Edu Agrotourism Park di Lembah Sumilir Untuk Optimalisasi Potensi Lokal Desa Kemuning

Kata kunci: desa wisata;
master plan; partisipatif;
potensi lokal; wisata
agrikultur

Abstrak

Desa Kemuning memiliki potensi pariwisata yang sangat menjanjikan dengan beragam daya tarik yang dapat mendatangkan wisatawan. Pariwisata agrikultur menjadi salah satu jenis pariwisata yang sedang berkembang di Desa Kemuning, salah satunya Lembah Sumilir yang menawarkan keindahan alam yang memukau meliputi pemandangan dari kaki Gunung Lawu serta lanskap perkebunan teh. Namun, potensi Lembah Sumilir belum dimaksimalkan karena kurangnya pengembangan atraksi wisata dan minimnya infrastruktur pendukung. Perlunya optimalisasi atraksi, amenitas, dan aksesibilitas di Lembah Sumilir, menjadi dasar bagi Tim Pengabdian P3M Universitas Diponegoro untuk membantu penyusunan master plan Wisata Lembah Sumilir memberikan

pemahaman terkait pariwisata dan pengelolaannya. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini meliputi sosialisasi untuk memberikan informasi dan pengetahuan, bimbingan dan praktik melalui pelaksanaan FGD, dan finalisasi desain master Plan. Hasil dari pengabdian ini merupakan Master Plan Wisata Lembah Sumilir dengan konsep Edu Agroutourism Park, yaitu sebuah konsep yang mengintegrasikan kegiatan wisata dan edukasi pertanian dengan memanfaatkan kekayaan alam dan potensi pertanian yang ada di Desa Kemuning. Terdapat 7 zona yang akan dikembangkan, yang meliputi Zona Edukasi Teh, View Tracking, Glamping & Camping, Mini River Tubing, Perosotan, Spot Selfie, dan Amenitas. Adanya program pengabdian P3M diharapkan dapat Mengembangkan desa Kemuning yang mandiri dengan meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi, sekaligus mewujudkan harapan dan cita-cita masyarakat Desa Kemuning yang selalu dilibatkan dalam setiap tahap pelaksanaan program.

1. PENDAHULUAN

Desa Kemuning merupakan desa yang terletak di Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar. Desa Kemuning berperan penting dalam pengembangan ekonomi Kecamatan Ngargoyoso melalui sektor pariwisata, pertanian, dan pengolahan. Ketiga sektor tersebut bertumpu pada perkebunan teh yang dimiliki Desa Kemuning yang mampu menjadi atraksi wisata sekaligus menjadi komoditas yang dijual secara mentah maupun olahan. Sebagian besar masyarakat Indonesia bertempat tinggal di desa, sehingga tonggak perekonomian yang kuat hendaknya dibangun dari tingkat desa untuk mewujudkan kemandirian desa dan pemberdayaan ekonomi masyarakat (Suranny, 2020). Salah satu pemberdayaan ekonomi masyarakat dapat dilakukan dengan pengembangan pariwisata (Iskandar dkk., 2024). Dalam dua dekade terakhir, pariwisata telah menjadi sektor penting dalam perekonomian Indonesia di luar minyak dan gas, yang meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD), menciptakan lapangan kerja, serta mendukung perlindungan lingkungan, sosial, dan budaya (Andilas dalam Sari dkk., 2024). Desa Kemuning memiliki potensi lokal dalam sektor pariwisata yang sangat menjanjikan dengan beragam daya tarik yang dapat mendatangkan wisatawan. Potensi lokal merupakan daya, kekuatan, kesanggupan dan kemampuan yang dimiliki oleh desa untuk dapat dikembangkan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Endah, 2020).

Pariwisata agrikultur menjadi salah satu jenis pariwisata yang sedang berkembang di Desa Kemuning. Wisata agrikultur atau agrowisata merupakan aktivitas wisata yang berlokasi pada lahan pertanian dan melibatkan berbagai aktivitas pertanian yang bertujuan untuk memberikan edukasi dan pengalaman sekaligus berperan sebagai rekreasi (Nurisjah dalam Palit dkk., 2017). Saat ini, Desa Kemuning memiliki beberapa destinasi wisata agrikultur, salah satunya adalah Lembah Sumilir yang menawarkan keindahan alam yang memukau meliputi pemandangan dari kaki Gunung Lawu serta lanskap perkebunan teh. Selain itu, Lembah Sumilir menawarkan berbagai wahana rekreasi dan berbagai spot foto untuk para wisatawan. Potensi yang besar yang dimiliki Lembah Sumilir, masih belum dikembangkan secara maksimal. Kurangnya pengembangan atraksi wisata dan minimnya infrastruktur pendukung menjadi kendala utama dalam pengembangan kawasan ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya optimalisasi untuk meningkatkan kualitas atraksi, amenitas, dan aksesibilitas di Lembah Sumilir, sehingga kawasan ini dapat lebih menarik dan nyaman bagi pengunjung.

Pendekatan 3A dalam pariwisata yang meliputi atraksi, amenitas, dan aksesibilitas menjadi syarat bagi pengembangan sebuah destinasi wisata (Sukmawati dkk., 2023). Atraksi wisata merupakan alasan dan motivasi kunjungan wisatawan yang dapat berupa atraksi alami, budaya, dan buatan manusia (Permadi dkk., 2021). Atraksi menjadi modal penting untuk menarik wisatawan dan mengembangkan potensi wisata yang dimiliki. Amenitas merupakan berbagai fasilitas pendukung yang disediakan pada tempat wisata untuk memenuhi kebutuhan wisatawan, amenitas dapat berupa tempat makan, toilet, tempat parkir, dan lain sebagainya (Rossadi & Widayati, 2018). Lengkapannya amenitas yang disediakan akan meningkatkan kenyamanan para wisatawan dalam beraktivitas pada kawasan wisata, sehingga meningkatkan durasi kunjungan dari wisatawan. Aksesibilitas merupakan suatu ukuran kemudahan untuk mencapai tujuan dalam suatu perjalanan, aksesibilitas dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur dan moda transportasi (Susantono dalam Muslim, 2022). Aksesibilitas bagi destinasi wisata mempengaruhi kemudahan wisatawan untuk mendatangi destinasi wisata. Adanya 3A yang baik bagi destinasi wisata, berpengaruh besar pada jumlah kunjungan wisatawan dan mendorong perkembangan destinasi wisata.

Perlunya optimalisasi atraksi, amenitas, dan aksesibilitas di Lembah Sumilir, menjadi dasar bagi Tim Pengabdian P3M Universitas Diponegoro untuk membantu penyusunan master plan Wisata Lembah Sumilir

memberikan pemahaman terkait pariwisata dan pengelolaannya. Pengabdian yang dilakukan mendorong adanya perencanaan partisipatif, yaitu keterlibatan masyarakat secara sadar dan sukarela, bukan keterlibatan yang dipaksakan atau di mobilisasi oleh pihak lain dalam proses perencanaan, sehingga seluruh kesepakatan yang dihasilkan dapat diterima oleh pihak yang berpartisipasi (Aguswan dkk., 2020). Master plan wisata diperlukan sebagai pedoman pengembangan untuk mewujudkan desa mandiri yang meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi (Mentayani dalam Latifa dkk., 2024). Strategi yang diusulkan dalam optimalisasi potensi Lembah Sumilir adalah dengan menerapkan konsep Edu Agroutourism Park. Konsep ini menggabungkan kegiatan wisata dengan edukasi pertanian, memanfaatkan kekayaan alam dan potensi pertanian yang ada di Desa Kemuning, khususnya kebun teh. Selain meningkatkan kualitas atraksi wisata, konsep Edu Agroutourism Park juga diharapkan dapat memperluas kesempatan ekonomi bagi masyarakat lokal melalui peningkatan kunjungan wisatawan. Pengembangan kawasan wisata yang terintegrasi dengan edukasi pertanian ini juga dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya pelestarian lingkungan dan pertanian berkelanjutan.

2. METODE

Tim pengabdian dari Universitas Diponegoro bekerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan terkait di Desa Kemuning yang terdiri dari perangkat Desa Kemuning, pengelola BUMDes (Badan Usaha Milik Desa), Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Kemuning, dan pengelola Wisata Lembah Sumilir dalam pelaksanaan Program Pengembangan dan Pemberdayaan Masyarakat (P3M). Program ini dilaksanakan dalam tiga tahapan metode yaitu:

a) Sosialisasi

Sosialisasi merupakan kegiatan pemberian informasi dan pengetahuan mengenai suatu hal kepada sekelompok ataupun masyarakat secara luas untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka (Lestari dkk., 2022). Pada proses penyusunan master plan Wisata Lembah Sumilir, tim pengabdian memberikan sosialisasi kepada masyarakat dan pemangku kepentingan di Desa Kemuning berupa pengenalan dan gambaran bagaimana rancangan desain awal. Tahap ini juga mendorong terjalannya kerja sama antara tim pengabdian dengan masyarakat dan pemangku kepentingan. Sosialisasi penting untuk mendorong partisipasi sosial yang efektif melalui proses pembelajaran dalam berinteraksi dengan orang lain (Sekarningrum dkk., 2020). Pada tahap sosialisasi, tim pengabdian menyampaikan 3 materi yang terdiri dari:

- 1) Penentuan kawasan pengembangan
- 2) perumusan potensi, masalah, serta isu dari kawasan pengembangan
- 3) penyusunan konsep desain, tahapan penyusunan master plan, dan desain awal kawasan pengembangan Wisata Lembah Sumilir secara 2 dimensi maupun perspektif 3 dimensi. Kegiatan sosialisasi tersebut ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi pada mitra

b) Bimbingan dan Praktik

Pada tahap ini, tim pengabdian bersama mitra melakukan Focus Group Discussion (FGD) dengan tujuan mengumpulkan saran, masukan, dan permintaan untuk desain yang telah dibuat. FGD merupakan kegiatan pengumpulan data melalui diskusi atau wawancara kelompok (Indrizal, 2014). Selama prosesnya, Masyarakat dan pemangku kepentingan terkait mendapatkan bimbingan dari tim pengabdian dengan memfasilitasi untuk menyampaikan pendapatnya. Dengan begitu, masyarakat dapat berpartisipasi secara aktif untuk mewujudkan tujuan bersama. Kegiatan FGD terbagi menjadi dua tahap yang meliputi:

- 1) Diskusi untuk merumuskan isu kawasan melalui pemetaan potensi dan masalah kawasan
- 2) Diskusi untuk menentukan konsep pengembangan berdasarkan potensi, masalah, isu kawasan, serta detail awal kawasan.

Kegiatan Focus Group Discussion (FGD) ini dilaksanakan bersama mitra untuk merumuskan isu kawasan, potensi, serta desain awal pengembangan. Proses bimbingan dan praktik tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tim Pengabdian Melakukan Bimbingan dan Praktik Kepada Mitra

c) Finalisasi Desain Master Plan

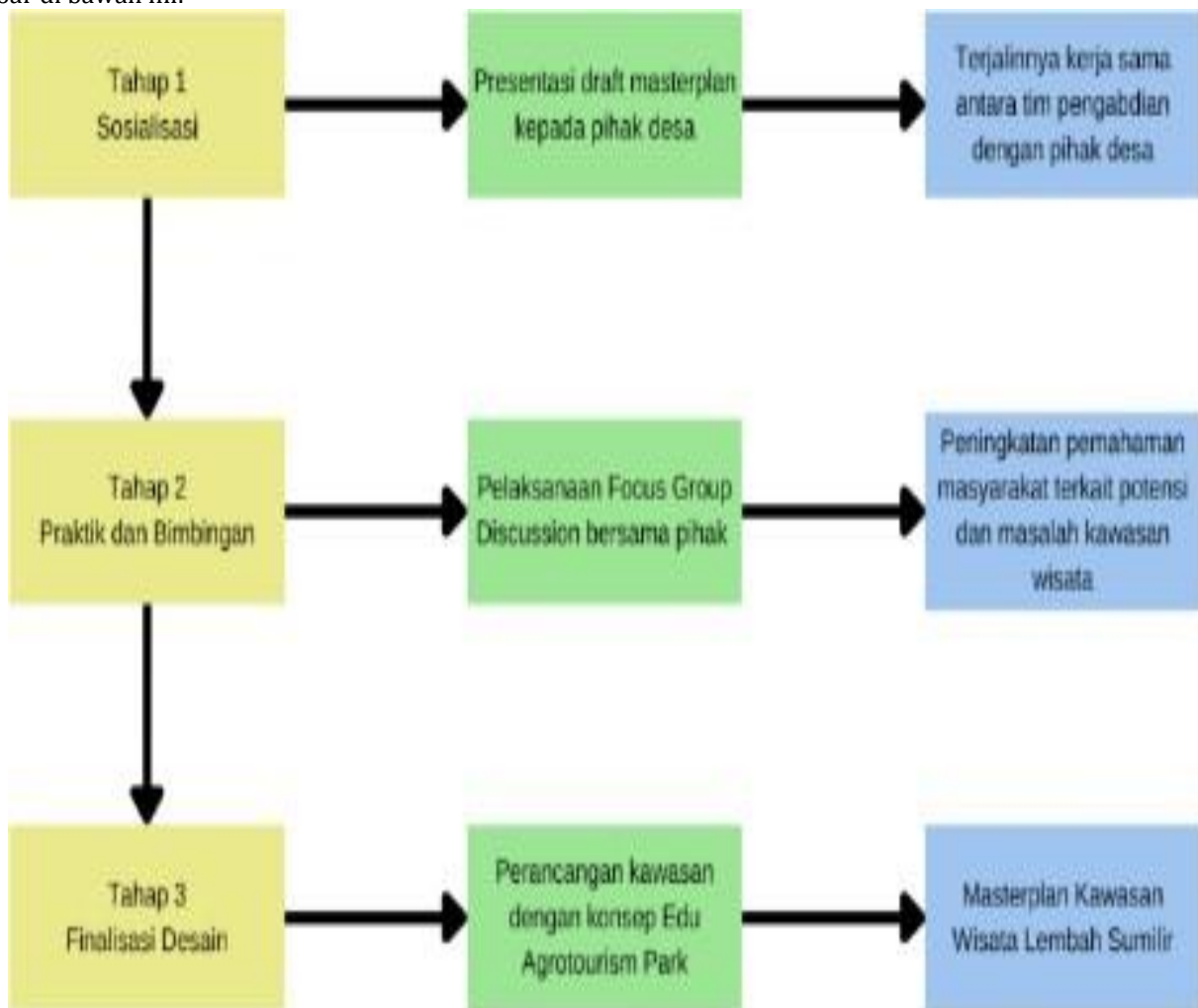
Desain master plan dilakukan finalisasi sesuai dengan saran dan masukan dari hasil FGD. Produk yang dihasilkan terdiri dari panel board master plan dan buku desain kawasan Wisata Lembah Sumilir. Produk tersebut kemudian diserahkan kepada masyarakat dan pemangku kepentingan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemberian Produk Oleh Tim Pengabdian

Partisipasi masyarakat dalam kegiatan pembangunan masyarakat sangat penting dalam meningkatkan rasa kepemilikan, memastikan alokasi dana tepat sasaran dan juga dapat mempercepat proyek pembangunan yang dilaksanakan (Mwiru dalam Sreirejeki dkk., 2020). Partisipasi mitra dan stakeholder terkait dalam pelaksanaan

program ditunjukkan dengan adanya kesanggupan kerja sama dengan tim pengabdian dari Universitas Diponegoro dengan persetujuan penerapan master plan wisata desa. Diagram alir pelaksanaan kegiatan dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Alir Metode Pelaksanaan Kegiatan

Gambar 4 diagram alir di atas menunjukkan alur dan tahapan pelaksanaan dari awal kegiatan hingga akhir tercapainya target. Dapat dilihat bahwa pada tahap pertama, luaran yang didapatkan adalah terjalannya kerja sama antara tim pengabdian dengan pihak Desa Kemuning yang diwujudkan melalui presentasi draft master plan kepada pihak desa. Pada tahap kedua, luaran yang didapatkan adalah peningkatan pemahaman masyarakat terkait potensi dan masalah kawasan wisata yang diwujudkan melalui pelaksanaan FGD Bersama pihak desa. Pada tahap ketiga, luaran yang didapatkan adalah dihasilkannya Master Plan Kawasan Wisata Lembah Sumilir yang diwujudkan melalui perancangan kawasan dengan konsep Edu Agrotourism Park.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program penyusunan terdiri dari beberapa kegiatan yang dilaksanakan bersama antara tim pengabdian Undip dengan beberapa pemangku kepentingan terkait yang ada di Desa Kemuning. Berikut merupakan hasil dan pembahasan kegiatannya.

a) Penentuan Kawasan Pengembangan

Kegiatan ini terdiri dari dua tahapan pelaksanaan yang meliputi:

1) Tahap Sosialisasi

Dilakukan sosialisasi kepada masyarakat dan pemangku kepentingan mengenai penentuan kawasan pengembangan dengan menyampaikan kawasan yang potensial untuk dikembangkan beserta justifikasinya. Justifikasi yang diberikan memiliki indikator yang menjadi dasar penentuan kawasan meliputi aksesibilitas, sumber daya manusia, resiko terhadap bencana, persampahan, kelembagaan, sumber daya alam, atraksi pariwisata, sarana prasarana pendukung. Hasil analisis penilaian kawasan pengembangan wisata ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1. Skoring Kawasan Pengembangan

Lokasi	Kondisi Eksisting	Indikator						Skor Total
		Aksesibilitas	Resiko Bencana	Kelembagaan	Sumber Daya Alam	Atraksi Pariwisata	Sarana Prasarana Pendukung	
Kali Pucung	Wisata unggulan Desa Kemuning dengan berbagai atraksi dan selalu ramai pengunjung.	4	3	3	4	5	4	23
Lembah Sumilir	Wisata kebun teh dengan pemandangan yang indah dengan beberapa spot foto dan atraksi wisata	2	3	3	4	2	2	16
Kalimas Kemuning	Wisata yang ramai pengunjung dengan menawarkan keindahan alam	3	3	3	4	4	4	21
Gunung Cilik Tea Garden	Wisata kebun teh dengan pemandangan yang indah dengan berbagai spot foto	3	3	3	4	3	2	18

Hasil skoring menunjukkan bahwa Wisata Lembah Sumilir memiliki nilai terendah (16) dibandingkan kawasan lain seperti Kali Pucung (23) dan Kalimas Kemuning (21). Faktor rendahnya skor disebabkan oleh keterbatasan aksesibilitas, minimnya atraksi wisata yang terkelola dengan baik, dan fasilitas pendukung yang kurang memadai. Namun, potensi lanskap kebun teh serta daya tarik alam yang unik menjadi dasar kuat untuk mengembangkan kawasan ini. Dengan pengembangan terencana, Lembah Sumilir dapat mengejar ketertinggalan, sekaligus meningkatkan daya tariknya sebagai destinasi unggulan.

2) Tahap Bimbingan dan Praktik

Tim pengabdian bekerja sama dengan mitra menentukan delineasi Kawasan Wisata Lembah Sumilir dengan digambarkan pada peta administrasi Desa Kemuning. Selanjutnya hasil penggambaran dijadikan acuan dalam mendigitasi menggunakan software Google Earth Pro pada laptop.

b) Perumusan Isu Kawasan berdasarkan Analisis Potensi dan Masalah

Kegiatan ini terdiri dari dua tahapan pelaksanaan yang meliputi:

1) Tahap Sosialisasi

Dilakukan sosialisasi kepada masyarakat dan pemangku kepentingan mengenai potensi dan masalah yang didapatkan dari Wisata Lembah Sumilir. Hasil dari pemaparan tersebut, menjadi dasar penentuan isu kawasan.

2) Tahap Bimbingan dan Praktik

Pemaparan potensi dan masalah dilanjutkan dengan pemetaan potensi dan masalah bersama mitra yang berperan dalam merumuskan potensi dan masalah. Praktik ini dilakukan dengan menandai titik yang memiliki potensi dan masalah dengan sticky notes. Praktik pemetaan potensi dan masalah yang dilakukan bersama mitra ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Bimbingan dan Praktik dalam Perumusan Isu Kawasan

c) Penyusunan Konsep Desain Kawasan

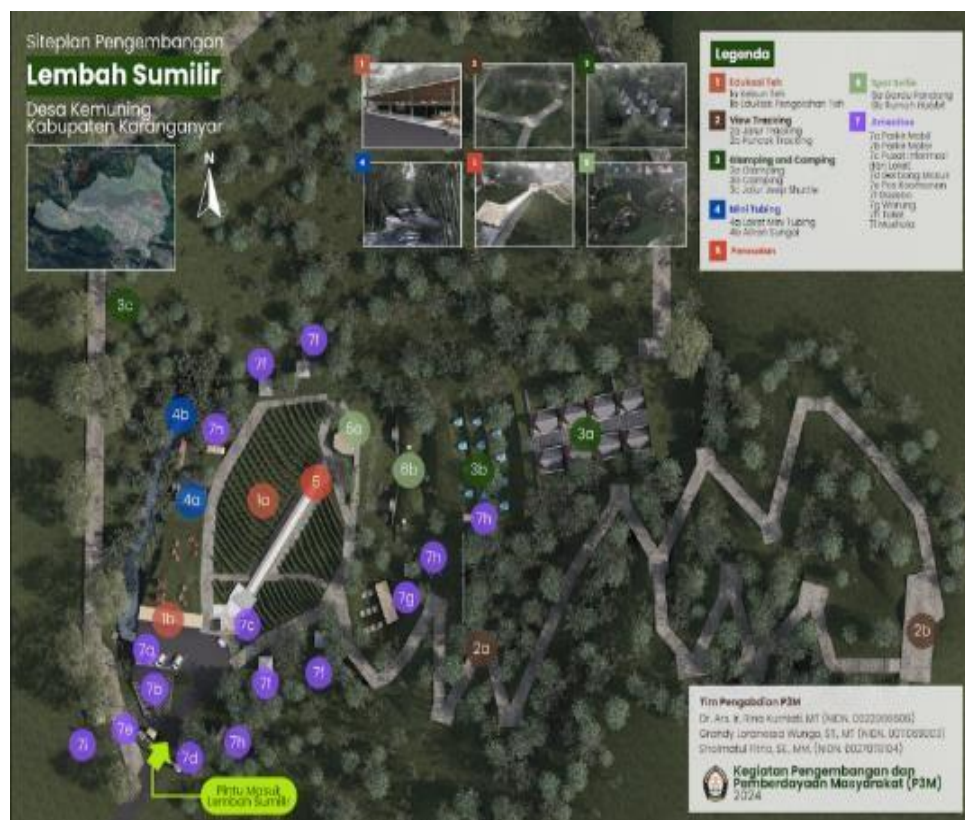
Kegiatan ini terdiri dari dua tahapan pelaksanaan yang meliputi:

- 1) Tahap Sosialisasi
Dilakukan sosialisasi kepada masyarakat dan pemangku kepentingan mengenai rumusan konsep desain yaitu Edu Agroutourism Park, yaitu sebuah konsep yang mengintegrasikan kegiatan wisata dan edukasi pertanian dengan memanfaatkan kekayaan alam dan potensi pertanian yang ada di Desa Kemuning. Tim Pengabdian menjelaskan 7 zona yang diusulkan melalui diskusi interaktif. Dalam diskusi ini, mitra menyarankan pengembangan glamping, edukasi teh, mini river tubing, jalur trekking, dan revitalisasi rumah hobbit. Masukan ini kemudian diintegrasikan dengan desain akhir untuk menunjukkan keberhasilan pendekatan partisipatif dalam perencanaan dan perancangan.
- 2) Tahap Bimbingan dan Praktik
Tim pengabdian bekerja sama dengan mitra mendiskusikan konsep yang akan dikembangkan berdasarkan potensi dan masalah yang dimiliki. Dengan begitu, konsep dapat disepakati bersama dan menjadi dasar konsep pengembangan

d) Penyusunan Master Plan 2 Dimensi

Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan pelaksanaan yang meliputi:

- 1) Tahap Sosialisasi
Dilakukan sosialisasi kepada masyarakat dan pemangku kepentingan mengenai perumusan master plan 2 Dimensi yang telah dilakukan analisis dari kebutuhan ruang, analisis tapak, analisis infrastruktur, dan zoning.
- 2) Tahap Bimbingan dan Praktik
Tim pengabdian bekerja sama dengan mitra mendiskusikan atraksi, amenitas, dan aksesibilitas wisata yang dapat dikembangkan. Usulan dari mitra meliputi pengembangan glamping, edukasi teh, mini river tubing, jalur trekking, dan revitalisasi rumah hobbit, telah dimasukkan dalam desain sebagai optimalisasi atraksi, amenitas, dan aksesibilitas.
- 3) Tahap Finalisasi Desain
Tim Pengabdian melakukan penyusunan master plan 2 dimensi berdasarkan saran dan masukan dari mitra mengenai hal-hal yang dibutuhkan oleh Wisata Lembah Sumilir. Berikut merupakan hasil desain master plan 2 dimensi.



Gambar 6. Siteplan Kawasan Wisata Lembah Sumilir

Gambar 6 di atas merupakan hasil desain master plan 2 dimensi dari Kawasan Wisata Lembah Sumilir yang terdiri dari 7 zona yaitu Zona Edukasi Teh, View Tracking, Glamping & Camping, Mini River Tubing, Perosotan, Spot Selfie, dan Amenitas. Master plan disusun dengan konsep Edu Agroutourism Park. Konsep ini memanfaatkan pertanian sebagai daya tarik utama, dengan menawarkan pengalaman rekreasi dan edukasi bagi wisatawan untuk mendukung sektor pariwisata melalui keterlibatan mereka dalam aktivitas pertanian di pedesaan (Parlindungan dkk., 2024). Konsep Edu Agroutourism Park memiliki 3 komponen konsep, yaitu:

- 1) Edukasi
Diwujudkan dengan adanya edukasi teh yang akan mengajak wisatawan untuk belajar mengenai tumbuhan teh mulai dari penanaman, perawatan, pemanenan, dan juga pengolahan.
- 2) Pariwisata
Diwujudkan dengan penyediaan berbagai atraksi baru, perlengkapan amenitas, dan pengaturan aksesibilitas agar meningkatkan daya tarik dan lama kunjungan bagi wisatawan.
- 3) Agrikultur
Diwujudkan dengan penyediaan kebun teh produktif sebagai komoditas unggulan berkualitas yang juga meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pertanian dan keberlanjutan lingkungan.

e) Penyusunan Desain Kawasan 3 Dimensi

Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan pelaksanaan yang meliputi:

- 1) Tahap Sosialisasi
Pemaparan desain 3 dimensi kawasan pada setiap zona pengembangan yang ada pada master plan 2 dimensi. Penyusunan desain 3d kawasan berdasarkan analisis rancang kota, estetika kota, citra kota, kriteria terukur, dan kriteria tak terukur yang menjadi dasar pembuatan desain 3 dimensi.
- 2) Tahap Bimbingan dan Praktik
Tim pengabdian bekerja sama dengan mitra mendiskusikan desain 3 dimensi yang sudah dibuat sebelumnya. Mitra diberi kesempatan untuk memberi masukan dan sudut pandang terhadap desain yang sudah disusun.
- 3) Tahap Finalisasi Desain
Pada tahap ini Tim Pengabdian menyelesaikan desain 3d dengan beberapa penambahan berdasarkan saran dan masukan dari mitra. Berikut merupakan hasil desain master plan 3 dimensi.



Gambar 7. Master Plan dalam Perspektif 3 Dimensi

Gambar 7 menunjukkan hasil desain master plan 3 dimensi dari Kawasan Wisata Lembah Sumilir yang menunjukkan fasad dan detail bangunan serta berbagai visualisasi atraksi. Adanya desain 3d kawasan akan memudahkan mitra dalam melakukan merealisasikan perencanaan yang telah dibuat. Berikut merupakan perbandingan kondisi eksisting dengan yang direncanakan.



Gambar 8. Perbandingan sebelum dan rencana master plan kawasan Wisata Lembah Sumilir

Gambar 8 menunjukkan perbandingan dari Kawasan Wisata Lembah Sumilir yang menunjukan adanya beberapa perubahan di dalamnya. Berikut merupakan penjelasan secara rinci pada setiap zona.

Tabel 2. Penjelasan Beserta Gambar Pada Zona Edukasi Teh



Gambar 9. Rencana Edukasi Pengolahan Teh. Gambar di atas merupakan lokasi edukasi pengolahan teh yang dilengkapi dengan kursi, meja, serta berbagai peralatan untuk pengolahan the.



Gambar 10. Rencana Kebun Teh. Gambar di atas merupakan kebun teh yang berfokus pada produksi teh berkualitas untuk dijual.

Tabel 2 merupakan hasil desain 3 dimensi dari zona Edukasi Teh yang terdiri dari bangunan untuk edukasi pengolahan teh dan kebun teh. Nantinya wisatawan akan mengikuti serangkaian aktivitas edukasi teh, mulai dari penanaman, perawatan, pemanenan, dan juga pengolahan yang dipandu oleh masyarakat lokal.

Tabel 3. Penjelasan Beserta Gambar Pada Zona View Trekking



Gambar 11. Rencana Jalur Trekking. Gambar di atas merupakan jalur trekking dengan panjang lebih dari 2000 m yang menyusuri bukit dan kebun.



Gambar 12. Rencana Puncak Jalur Trekking. Gambar di atas merupakan puncak dari jalur trekking yang menawarkan pemandangan alam yang indah.

Tabel 3 merupakan hasil desain 3 dimensi dari zona Jalur Trekking yang berupa tangga panjang untuk wisatawan mendaki sampai ke puncak. Pada puncak jalur trekking wisatawan dan berfoto dan menikmati pemandangan.

Tabel 4. Penjelasan Beserta Gambar Pada Zona Glamping & Camping



Gambar 13. Rencana Kawasan Glamping. Gambar di atas merupakan kawasan glamping sebagai tempat wisatawan menginap. Terdapat 8 glamping beserta jalan untuk sirkulasi yang dilengkapi dengan lampu bertenaga surya.



Gambar 14. Rencana Camping Ground. Gambar di atas merupakan camping ground untuk wisatawan yang ingin berkemah.

Tabel 4 merupakan hasil desain 3 dimensi dari zona Glamping dan Camping yang terdiri dari bangunan semi permanen glamping yang terbuat dari kayu dan lahan camping ground yang lapang untuk memasang tenda. Terdapat juga parkir di atas area Glamping untuk memudahkan wisatawan yang akan menginap.

Tabel 5. Penjelasan Beserta Gambar Pada Zona Mini River Tubing



Gambar 15. Rencana Area Mini River Tubing. Gambar di atas merupakan area atraksi Mini River Tubing yang mencakup loket, jalan, dan sungai.



Gambar 16. Rencana Loket Mini River Tubing. Gambar di atas merupakan loket untuk membeli tiket atraksi Mini River Tubing.



Gambar 17. Rencana Tangga Mini River Tubing. Gambar di atas merupakan jalan yang menghubungkan loket dengan titik mulai Mini River Tubing.



Gambar 18. Rencana Sungai Mini River Tubing. Gambar di atas merupakan sungai yang akan disusuri dalam atraksi Mini River Tubing dengan pepohonan hijau disepanjang sungai.

Tabel 5 merupakan hasil desain 3 dimensi dari zona Mini River Tubing yang terdiri dari loket tiket, tangga kayu, dan sungai. Nantinya wisatawan akan menyusuri sungai menggunakan ban apung sepanjang 100 m.

Tabel 6. Penjelasan Beserta Gambar Pada Zona Spot Selfie



Gambar 19. Rencana Rumah Hobbit. Gambar di atas merupakan rumah hobbit yang menjadi spot berfoto untuk para wisatawan.



Gambar 20. Rencana Gardu Pandang. Gambar di atas merupakan gardu pandang yang menjadi spot berfoto untuk para wisatawan dengan pemandangan alam dan Wisata Lembah Sumilir.

Tabel 6 merupakan hasil desain 3 dimensi dari zona Spot Selfie yang terdiri dari rumah hobbit dan gardu pandang. Rumah hobbit menawarkan pengalaman berfoto dengan rumah yang menyatu dengan tanah. Gardu Pandang menawarkan pengalaman berfoto dengan pemandangan alam dan Wisata Lembah Sumilir.

Tabel 7. Penjelasan Beserta Gambar Pada Zona Amenitas



Gambar 21. Rencana Parkir Kendaraan. Gambar di atas merupakan parkir untuk mobil dan motor pengunjung.



Gambar 22. Rencana Gazebo. Gambar di atas merupakan gazebo untuk wisatawan beristirahat sejenak.



Gambar 23. Rencana Locket dan Pusat Informasi. Gambar di atas merupakan locket untuk membeli tiket masuk Wisata Lembah Sumilir, sekaligus sebagai pusat informasi pariwisata.



Gambar 24. Rencana Pos Keamanan. Gambar di atas merupakan kebun teh yang berfokus pada produksi teh berkualitas untuk dijual.



Gambar 25. Rencana Kamar Mandi. Gambar di atas merupakan kamar mandi pada Wisata Lembah Sumilir.



Gambar 26. Rencana Gerbang Masuk. Gambar di atas merupakan gerbang masuk Wisata Lembah Sumilir.



Gambar 27. Rencana Mushola. Gambar di atas merupakan mushola untuk sholat wisatawan pada Wisata Lembah Sumilir.



Gambar 28. Rencana Warung. Gambar di atas merupakan warung yang menjual makanan dan minuman untuk para wisatawan.

Tabel 7 merupakan hasil desain 3 dimensi dari zona Amenitas yang terdiri dari lahan parkir, gazebo, locket dan pusat informasi, pos keamanan, kamar mandi, gerbang masuk, mushola, dan warung. Seluruh fasilitas tersebut diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dari wisatawan yang mengunjungi Wisata Lembah Sumilir.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini meliputi kegiatan sosialisasi, pendampingan, dan penyusunan dokumen terkait pengembangan masterplan berbasis potensi lokal. Kegiatan ini menghasilkan beberapa output esensial, antara lain adanya dokumen perencanaan pengembangan potensi wisata Lembah Sumilir atas hasil perencanaan partisipatif. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kapasitas peserta dalam perencanaan kawasan pariwisata. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh diharapkan menjadi modal berharga bagi pengembangan potensi wisata lokal peserta ke depan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis potensi lokal dan pendampingan langsung dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung pertumbuhan potensi lokal di tingkat komunitas.

4. SIMPULAN

Master plan Wisata Lembah Sumilir disusun sebagai pengembangan desa yang mandiri dengan meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi. Edu Agroutourism Park merupakan konsep yang dipilih untuk pengembangan Wisata Lembah Sumilir, konsep ini mengintegrasikan kegiatan wisata dan edukasi pertanian dengan memanfaatkan kekayaan alam dan potensi lokal yaitu pertanian yang ada di Desa Kemuning. Perumusan master plan Wisata Lembah Sumilir dilakukan dengan memaksimalkan partisipasi masyarakat melalui pelaksanaan FGD secara berkala untuk mengumpulkan masukan dan mendiskusikan perencanaan yang terbaik. Saran dan masukan dari masyarakat telah diakomodasi oleh Tim Pengabdian dan dimasukkan ke dalam master plan. Hasil dari adanya master plan Wisata Lembah Sumilir diharapkan tidak hanya mengembangkan Wisata Lembah Sumilir, tetapi juga mengembangkan sektor pariwisata dan sektor pertanian di Desa Kemuning agar menjadikan Desa Kemuning yang mandiri, maju, dan berdaya saing. Selain itu, melalui program P3M diharapkan dapat mewujudkan harapan dan cita-cita masyarakat Desa Kemuning yang selalu dilibatkan dalam setiap tahap pelaksanaan program.

5. PERSANTUNAN

Ucapan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga dalam pengabdian ini bisa berjalan lancar. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengembangan Masyarakat Universitas Diponegoro yang telah memberikan dukungan baik material maupun moril. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mitra yaitu pihak Desa Kemuning yang telah bersedia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan pengabdian, sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

KONTRIBUSI PENULIS

Pelaksanaan kegiatan: RK, GLW, SF, DAU; Penyusunan artikel: GLW, DAU; Analisis pengembangan dan penyusunan konsep wisata: RK, SF; Desain Masterplan: RK, GLW, DAU; Perbaikan Artikel: GLW, DAU.

Conflict of Interest

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dalam publikasi artikel ini.

PENDANAAN

Penulis menjelaskan sumber pendanaan untuk program dan publikasi. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan bagian dari Program Pengembangan dan Pemberdayaan Masyarakat (P3M) yang didukung oleh Dana Non-APBN Universitas Diponegoro tahun 2023.

REFERENSI

- Aguswan, A., Saputra, T., Astuti, W., Eka, E., & Syofian, S. (2020). Bimbingan Teknis Perencanaan Partisipatif Pembangunan Desa di Kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar. *Warta LPM*, 23(1), 63–72. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9680>
- Endah, K. (2020). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT : MENGGALI POTENSI LOKAL DESA. *Jurnal MODERAT*, 6(1), 135–143.
- Indrizal, E. (2014). DISKUSI KELOMPOK TERARAH. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 16(1), 75. <https://doi.org/10.25077/jantro.v16.n1.p75-82.2014>
- Iskandar, E., Triyanto, H. A., Waluyo, J., Endi, F., & Prayitno, E. (2024). Pemberdayaan Ekonomi Lokal melalui Pengembangan Wisata dan UMKM. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.37287/jpm.v6i3.4424>
- Latifa, U., Handayani, F., Masrura, S. I., Sukma, S., Yazid, Y., Sahbana, M. A., & Dakwah, M. M. (2024). Pendampingan Pembuatan Masterplan Desa Wisata Mekarsari Narmada. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 112–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/nusantara.v3i4.3096>
- Lestari, T. Y., Khasanah, U., & Kuntadi, C. (2022). LITERATURE REVIEW PENGARUH PENGETAHUAN, MODERNISASI SISTEM ADMINISTRASI DAN SOSIALISASI PERPAJAKAN TERHADAP KEPATUHAN WAJIB PAJAK ORANG PRIBADI. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 3(2), 670–681.
- Muslim, M. B. C. (2022). PENGARUH ATRAKSI, AKTIVITAS, AMENITAS DAN AKSESIBILITAS TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN DI TAMAN NUSA BALI. *Jurnal Visi Manajemen*, 8(1), 74–87. <https://doi.org/10.56910/jvm.v8i1.200>

- Palit, I. G., Talumingan, C. . , & Rumagit, G. A. J. (2017). STRATEGI PENGEMBANGAN KAWASAN AGROWISATA RURUKAN. *AGRI-SOSIOEKONOMI*, 13(2A), 21. <https://doi.org/10.35791/agrsosek.13.2A.2017.16558>
- Parlindungan, S. D. S., Riana, F. D., & Andriani, D. R. (2024). Analysis of Agrotourism Livelihood Assets in Batu City. *Jurnal Social Economic of Agriculture*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jsea.v13i1.75635>
- Permadi, L. A., Retnowati, W., Akhyar, M., & Oktaryani, G. A. S. (2021). IDENTIFIKASI ATRAKSI, AKSESIBILITAS, AMENITAS DAN ANCILLIARY TWAGUNUNG TUNAK DESA MERTAK KECAMATAN PUJUT LOMBOK TENGAH. *Prosiding SAINTEK*, 3(1), 12–20.
- Rossadi, L. N., & Widayati, E. (2018). PENGARUH AKSESIBILITAS, AMENITAS, DAN ATRAKSI WISATA TERHADAP MINAT KUNJUNGAN WISATAWAN KE WAHANA AIR BALONG WATERPARK BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. *Journal of Tourism and Economic*, 1(2). <https://doi.org/10.36594/jtec.v1i2.27>
- Sari, P. A., Hidayat, V. F. T., & Yupa, A. F. (2024). Identifikasi Potensi dalam Upaya Perencanaan Masterplan Desa Wisata Summersawit, Magetan, Jawa Timur. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(8), 3016–3023. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i8.1430>
- Sekarningrum, B., Sugandi, Y. S., & Yunita, D. (2020). Sosialisasi dan Edukasi Kangpisman (Kurangi, Pisahkan dan Manfaatkan Sampah). *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 73. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v3i1.25244>
- Srirejeki, K., Faturahman, A., Warsidi, W., Ulfah, P., & Herwiyanti, E. (2020). Pemetaan Potensi Desa untuk Penguatan Badan Usaha Milik Desa dengan Pendekatan Asset Based Community-Driven Development. *Warta LPM*, 23(1), 24–34. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.8974>
- Sukmawati, E., Nakhwatunnisa, H., & Wibicakso, N. (2023). Analisis Pengembangan Wisata Baru Sideland melalui 3A (Atraksi, Amenitas, dan Aksesibilitas) . *JETOUR: Journal of Sharia Tourism and Hospitality*, 1(1), 92–99.
- Suranny, L. E. (2020). PENGEMBANGAN POTENSI DESA WISATA DALAM RANGKA PENINGKATAN EKONOMI PERDESAAN DI KABUPATEN WONOGIRI. *Jurnal Litbang Sukowati: Media Penelitian dan Pengembangan*, 5(1), 49–62. <https://doi.org/10.32630/sukowati.v5i1.212>