

**Seni Tata Taman
Pendukung Perintisan
Desa Wisata
di Desa Sidoagung, Kecamatan
Godean, Sleman, DIY**

Artbanu Wishnu Aji

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta
E-mail: artbanu@isi.ac.id

Abstrak

Budi daya ikan di kawasan Godean memang bukan fenomena baru, tetapi kemampuannya untuk menarik wisatawan dan pengunjung belum pernah dieksplorasi secara menyeluruh. Beberapa generasi muda di Desa Sidoagung memiliki ide untuk mengembangkan kawasan budi daya ikan mentah menjadi restoran keluarga dengan area bermain untuk anak-anak. Ketidakmampuan mereka dalam mendesain mendorong Jurusan Desain Institut Seni Indonesia untuk membantu mereka dengan pelatihan singkat tentang bagaimana mendesain area taman berdasarkan partisipasi masyarakat. Dengan pendekatan desain berbasis komunitas, pelatihan diadakan dengan cara temu komunitas dan mengajak komunitas muda untuk secara aktif mengkomunikasikan gagasan mereka sendiri satu sama lain. Mereka mengembangkan keterampilan desain dengan mempraktikkan menggambar dan menggambar ulang beberapa objek umum dalam komposisi taman. Pelatihan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan anggota komunitas remaja untuk mengembangkan desain restoran keluarga dengan taman dan area bermain untuk anak-anak.

Kata kunci: budi daya ikan, komunitas, taman

The Art of Garden Landscaping as Tourism Village Pioneering Support in Sidoagung Village, Godean District, Sleman, DIY

Abstract

Fish culture in Godean area is not a new phenomena however its ability to attracts tourists or visitors is never thouroughly explored. Some younger generations in the Sidoagung village had an idea to develop raw areas of fish culture into family restaurant with playground area for the children. Their lack ability to design prompted design department of Indonesia Institute of The Art to help them with short training on how to design garden area based on community participation. Using community based design approach the training was held in the manner of community meeting and encourage youth community to actively communicate their own ideas with one another. They developed design skill by practicing drawing and re-draw some of the common objects in the garden composition. The training succeed in upgrading youth community member to develop family restaurant design with garden and playground area for children.

Keyword: fish culture, community, garden

1. PENDAHULUAN

Menyadari akan perubahan zaman yang semakin hari semakin pesat dalam segala bidang, baik itu kemajuan secara fisik maupun nonfisik. Hal inilah yang menggugah Karya Bakti Muda (KBM) Gentingan, sebuah organisasi kepemudaan Gentingan, Desa Sidoagung, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, untuk selalu berkarya dalam membangun desa.

Dengan menyadari prospek letak geografis Dusun Gentingan yang pada tahun 2020 akan menjadi jalur alternatif penghubung dari Bandara Baru (New Yoga International Airport) di Kulonprogo ke Kota Yogyakarta ataupun dari Bandara baru ke kawasan Candi Borobudur, pada saat jalur alternatif itu sudah beroperasi, Dusun Gentingan tidak hanya menjadi penonton akan tetapi juga menjadi pelaku yang dapat memanfaatkan peluang dari proyek tersebut. Untuk mengantisipasi hal tersebut, Dusun Gentingan berencana untuk menyiapkan pusat edukasi wisata air yang merupakan wahana keluarga untuk berwisata sambil belajar.

Pusat edukasi ini nantinya akan menawarkan alternatif kegiatan wisata alam yang memiliki beberapa wahana seperti kolam edukasi, wisata jelajah sungai, dan restoran apung. Salah satu persiapan yang dilakukan oleh Dusun Gentingan adalah melatih sumber daya manusia yang nantinya akan terlibat sebagai pengelola wisata alam tersebut. Sumber daya manusia ini terdiri dari kelompok pemuda yang memiliki potensi untuk mengembangkan wilayah yang masih

belum tertata menjadi satu objek wisata yang menarik.

Wilayah yang akan diubah menjadi objek wisata saat ini masih berupa kolam-kolam pembesaran ikan yang belum memiliki nilai jual sebagai objek wisata. Kolam-kolam ini merupakan tanah kas desa yang disewakan dan dikelola oleh warga. Pengelolaan kolam tersebut saat ini memang difokuskan untuk budi daya ikan sehingga penataan lingkungannya kurang mendapat perhatian. Di sekitar kolam terdapat beberapa unsur bentang alam seperti sungai dan wilayah persawahan yang memiliki potensi estetis untuk digabungkan sebagai satu wadah objek wisata yang menarik. Penyuluhan seni ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan pelatihan dasar bagi para pemuda Dusun Gentingan untuk mengelola wilayah kolam dan bentang alam di sekitarnya menjadi objek wisata yang menarik secara estetis.

Permasalahan utama yang dihadapi untuk mengubah kolam budi daya ikan menjadi wahana objek wisata adalah belum adanya rencana dasar untuk mengembangkan area tersebut menjadi satu kesatuan yang terintegrasi. Area tersebut nantinya akan menggabungkan area kolam edukasi, restoran apung dan wisata jelajah sungai. Fokus permasalahan ditujukan pada dua hal, yaitu menggali konsep wisata edukasi yang akan ditawarkan secara komersial serta membuat rencana dasar penataan area wisata alam dan edukasi dengan memanfaatkan potensi bentang alam yang ada.

Kegiatan penyuluhan seni ini bertujuan untuk menghasilkan ide-ide dasar bagi pengembangan wahana dan kegiatan wisata alam dan edukasi, serta menghasilkan rencana dasar tata lingkungan yang mengintegrasikan sungai, kolam, dan area persawahan. Adapun manfaat kegiatan penyuluhan seni ini: (a) bagi Desa Sidoagung, mempersiapkan wilayahnya untuk mengembangkan potensi wisata dalam menghadapi perkembangan dan pembukaan bandara baru di wilayah Kulon Progo; (b) bagi Karang Taruna Dusun Gendingan, mempersiapkan sumber daya yang mampu mengelola tata lingkungan secara mandiri dengan menguasai kemampuan perancangan dasar tata lingkungan. (c) bagi dosen, menerapkan dan mengaplikasikan pengembangan ilmu yang dipelajarinya dalam konteks pengabdian kepada masyarakat; dan (d) bagi perguruan tinggi ISI Yogyakarta, mewujudkan kepedulian perguruan tinggi terhadap perkembangan yang terjadi di masyarakat dengan melibatkan dirinya pada perintisan usaha wisata berbasis komunitas.

2. METODE PENGABDIAN

Permasalahan yang ada merupakan permasalahan dasar yang harus dipecahkan dalam tahap persiapan dasar. Ada dua solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kedua permasalahan tersebut. Pertama, memberikan pelatihan berfikir desain untuk menggali konsep wisata alam bagi para pemuda karang taruna. Khudori (2002) menjelaskan bahwa konsep gerakan permukiman dalam tataran mikro adalah melibatkan peran aktif

komunitas untuk berperan dalam proses desain. Hal ini perlu dilakukan agar ide-ide desain berasal dari anggota komunitas itu sendiri dan bisa direalisasikan sesuai dengan situasi dan kondisi yang mereka hadapi. Kedua, memberikan pelatihan dasar-dasar desain taman dan pengelolaan area untuk mengubah wilayah kolam budi daya menjadi area wisata alam. Aji (2016) menjelaskan bahwa untuk memperkenalkan identitas taman, desainer perlu mengenali elemen-elemen penanda yang menjadi ciri dari taman khas tersebut. Pelatihan ini mengambil taman Jepang sebagai inspirasi desain untuk diadaptasi di wilayah budi daya ikan. Tidak semua elemen taman Jepang akan dipakai sebagai elemen pendukung, hanya elemen yang memiliki ciri kuat dan dapat diperoleh di Indonesia yang akan dipakai sebagai elemen taman. Elemen-elemen ini di antaranya adalah batu, pohon bambu, kolam berbentuk kurva, dan lentera penerangan.

Objek penyuluhan pada kegiatan penyuluhan seni ini adalah anggota Karang Taruna “Agung” yang terdiri atas beberapa perwakilan RW. Penyuluhan sendiri bertempat di rumah ketua karang taruna di Dusun Gendingan.

Kegiatan penyuluhan seni ini dilakukan seminggu sekali. Materi disajikan dalam 12 kali pertemuan yang terbagi atas 3 kelompok materi, yakni kelompok materi dasar-dasar desain, kelompok materi dasar-dasar perencanaan taman, dan kelompok materi latihan penerapan prinsip-prinsip desain. Berikut daftar materi yang disampaikan dalam pelatihan seni in

Tabel 1 Daftar materi penyuluhan seni

No	Materi
1	Pengenalan komposisi simetris dan asimetris
2	Pengenalan harmoni dalam desain
3	Pengenalan prinsip keseimbangan dalam desain
4	Pengenalan prinsip kontras dalam desain
5	Dasar-dasar menggambar taman
6	Dasar-dasar perancangan taman
7	Pengumpulan data perancangan
8	Pengembangan ide desain taman
9	Sketsa awal desain taman
10	Pengembangan desain taman
11	Finalisasi desain taman
12	Presentasi akhir

Metode yang digunakan selama penyuluhan lebih ditekankan pada metode interaktif dua arah antara peserta penyuluhan dan pemateri. Pada tahap awal pemateri memberikan dasar-dasar pengetahuan desain dalam bentuk ceramah untuk memberikan landasan bagi peserta penyuluhan. Tahap selanjutnya dilakukan dengan metode interaktif yang menekankan proses diskusi antara pemateri dan peserta penyuluhan. Pemateri bertindak sebagai mentor dalam mengawasi proses kegiatan peserta.

Kendala utama yang dihadapi selama proses penyuluhan adalah penanaman dasar-dasar keterampilan menggambar bagi para peserta penyuluhan. Keterampilan dasar ini membutuhkan waktu yang cukup lama agar para peserta mampu menguasai *skill* dasar sebelum melangkah ke tahap perancangan desain kawasan.

Sesuai dengan dua tujuan utama penyuluhan seni, kegiatan ini menghasilkan dua luaran utama, yaitu ide-ide

pengembangan wisata air berbasis masyarakat. Ide-ide tersebut berupa penyediaan wahana wisata air, seperti jelajah atau susur sungai bagi anak-anak yang dipandu oleh pemandu profesional, serta perahu hias yang beroperasi terbatas di area kolam ikan.

Penekanan luaran ide adalah pada komunikasi gambar seperti yang diungkapkan oleh Djelantik (1999) bahwa dalam karya seni komunikasi media seni memberikan kendaraan bagi ide-ide untuk disampaikan kepada khalayak yang luas. Kemampuan komunikasi ide yang dimiliki oleh para pemuda daerah tersebut masih sebatas verbal dan harus dikonversi menjadi komunikasi visual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pelatihan dan semua peserta latihan mendapat materi lengkap, mereka diminta untuk mempraktikkan hasil yang sudah mereka pelajari. Contohnya pada

gambar 1 yang menunjukkan logo edu wisata yang menjadi gagasan pemuda-pemuda desa di Dukuh Gentingan. Logo ini diawal dengan proses curah gagasan untuk menjaring insiprasi setiap peserta latih. Meraka masih terpaku pada bentuk ikan sebagai inspirasi logo. Hal ini kemungkinan disebabkan nama dari tempat edu wisata ini adalah “mina” yang dalam bahasa Jawa berarti ikan.

Walker (1989) menjelaskan bahwa hasil-hasil desain komunitas ini dapat dikategorikan sebagai desain anonim yang tidak diidentikan dengan salah satu karya individu. Ide-ide yang bersumber dari anggota kelompok dijaring melalui diskusi kemudian diolah secara visual untuk menghasilkan keputusan desain bersama. Hasilnya adalah penggambaran ikan dalam bentuk simbolik yang didominasi oleh garis *outline* hitam tebal serta warna biru berbentuk kurva yang melambangkan simbol air.

Bagian teks merupakan simbol tulisan yang menirukan gerakan air meskipun tidak terlihat sebagai percikan atau gelombang. Identitas wilayah juga dicantumkan pada logo agar pengunjung dapat mengingat wilayah tempat edu wisata ini berada. Hal ini sekaligus menjadi upaya *branding* dukuh Gentingan untuk menjadi wilayah yang inovatif dalam merespons potensi ekonomi yang dimilikinya. Wilayah Godean diprediksi akan mengalami peningkatan arus lalu lintas dengan adanya pembangunan bandara internasional di Kulon Progo sehingga pedukuhan ini tidak ingin kehilangan kesempatan untuk menangkap potensi ekonomi yang ada.

Pemilihan istilah “edu wisata” juga merupakan kesepakatan komunitas yang

memiliki tujuan untuk memperkenalkan cara atau budi daya ikan kepada anak-anak melalui demonstrasi pembibitan, pembesaran, dan pengolahan. Konsep ini tidak sekadar bertujuan menarik wisatawan atau pengunjung restoran untuk mengonsumsi ikan sebagai bagian dari kegiatan konsumtif mereka, tetapi juga mengajak generasi muda untuk ikut mengenali dan melihat bagaimana ikan dibudidayakan dan disajikan hingga ke meja makan. Harapan dari memperkenalkan proses ini adalah untuk merangsang anak-anak turut serta dalam kegiatan budi daya ikan jika mereka dewasa kelak. Budi daya ikan dapat menjadi alternatif penyediaan protein bagi keluarga secara mandiri dengan modal yang terjangkau dan bisa dilakukan dengan sumber daya manusia yang tidak banyak.

Bentuk tulisan ini yang memiliki kemiripan karakter dengan *art nouveau* yang menurut Widagdo (2005) memiliki karakter melanjutkan tradisi historisisme. Hal ini untuk menegaskan bahwa edu wisata ini dibangun untuk melanjutkan dan membuat tradisi baru dalam hal budi daya ikan. Meskipun kawasan ini tidak dikenal secara khusus sebagai penghasil ikan yang dominan, tetapi kedekatan masyarakat dengan ikan dan belut sudah mengakar sejak lama, dan belut itu pun sudah dikenal sebagai makanan khas daerah Godean.

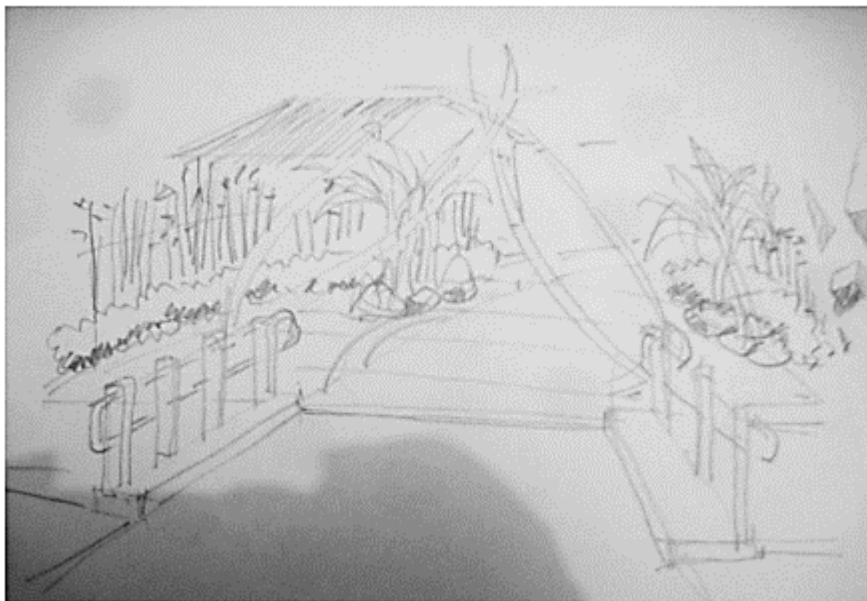


Gambar 1 Logo eduwisata dan gerbang utama sebagai area penerima wisatawan

Selain menghasilkan logo, kegiatan ini juga menghasilkan rancangan gerbang pintu masuk area wilayah edu wisata. Proses perancangan gerbang ini dimulai dari survei lapangan bersama para pemuda peserta pelatihan. Survei ini dimaksudkan untuk melihat lokasi yang tepat dan menggali potensi dimiliki wilayah tersebut.

view untuk menyediakan pengalaman memasuki area secara mengesankan bagi para pengunjung. Hasil survei menghasilkan keputusan bahwa gerbang akan ditempatkan di area setelah jembatan agar terlihat lebih dramatis dengan adanya *reiling* yang mengarahkan visual pengunjung pada gerbang utama.

Gambar 2 menunjukkan sketsa gerbang yang dibuat dari material bambu dan diletakkan di area taman berbentuk “U” atau setengah lingkaran. Bentuk U ini menjadi simbol selamat datang untuk menyambut tamu yang datang. Vegetasi yang digunakan dalam komposisi taman ini adalah tanaman yang banyak dijumpai di area tersebut, di antaranya adalah talas, pohon pisang, dan bambu. Penggunaan vegetasi lokal ini dimaksudkan untuk menekan biaya dan merepresentasikan potensi yang telah



Gambar 2 Sketsa area pintu masuk



Gambar 3 Area gazebo

Konsep restoran keluarga yang ingin diterapkan dalam perencanaan ini diterjemahkan dengan menerapkan gazebo sebagai ruang untuk berkumpul dan membentuk kluster. Gambar 3 menunjukkan area di sekitar gazebo yang didominasi oleh komposisi kolam dan komposisi batu. Komposisi gazebo ini berada dalam area taman dan menempati konfigurasi berbentuk U (Gambar 4). Area taman terbelah oleh saluran irigasi sehingga harus diadaptasi dan disesuaikan dengan konfigurasi gazebo. Keberadaan saluran ini digunakan sebagai aksesoris atau pemecah kemonotonan dalam area yang didominasi bidang-bidang amubolik atau kurva. Saluran yang berbentuk linear ini dihubungkan dengan jembatan kecil untuk menambah dinamika dan pemutus kemenerusan. Jalan setapak menuntun pengunjung mengikuti jalur linear dan selama perjalanan yang panjang, pengunjung akan menjumpai beberapa jembatan untuk memutus kemonotonan.

Ide-ide yang dihasilkan kaum muda di antaranya adalah menciptakan “kolam cinta”, yaitu kolam yang berbentuk seperti hati. Kolam ini akan menjadi wahana untuk mempersatukan dua area yang terpisah dan dihubungkan dengan jembatan kayu sebagai simbol cinta dan menyatunya dua *zoning* yang berbeda. Realisasi ini menjadi sulit karena bentuk kolam yang biasanya kotak dan oval telah dibangun di wilayah tersebut. Mengubah kolam yang sudah ada menjadi kolam berbentuk cinta akan memakan biaya besar sehingga diputuskan hanya akan memakai ide jembatan untuk menyatukan dua wilayah yang berbeda, yaitu area *trekking* dan area makan. (Gambar 4).

Vegetasi atau tanaman yang ditanam di area taman dan kolam adalah tanaman yang bisa dimanfaatkan untuk memberi makan ikan gurameh. Tanaman seperti talas dan daun turi banyak terdapat di sekitar lokasi sehingga dapat dimanfaatkan sebagai taman

pengisi di antara kolam dan jalan setapak. Selain sebagai penghias, tanaman tinggi seperti ketapang juga dibutuhkan sebagai peneduh mengingat lokasi tersebut cukup terik pada siang hari.

Keberadaan sumber air dari sungai kecil yang melewati samping area taman memberikan sumber kesejukan dan pemandangan yang asri. Sungai tersebut tidak begitu dalam, tetapi memiliki arus yang cukup deras sehingga menghasilkan bunyi gemericik air yang menghibur. Selain itu, sungai ini akan

menjadi wahana kegiatan susur sungai bagi anak-anak dan remaja. Perubahan fisik yang dilakukan terhadap bantaran sungai tidak banyak. Masalah utama yang muncul di sungai ini adalah banyaknya sampah yang ikut terbawa arus air sehingga perlu dibuat instalasi penahan sampah di bagian ujung untuk menyaring sampah yang masuk. Instalasi ini akan mempermudah pengelola untuk menahan sampah dan membersihkannya secara berkala dengan lebih mudah karena telah terkonsentrasi di area pengumpul sampah.



Gambar 4 Rencana dasar pengembangan area wisata air

Kolam-kolam yang ada di area tersebut terbagi menjadi dua, yaitu kolam pembibitan dan kolam pembesaran. Fokus utama dari komposisi taman ini adalah jembatan yang membelah satu kolam besar utama. Kapasitas tamu dibatasi dengan ketersediaan gazebo. Jika terdapat banyak pengunjung yang akan menikmati masakan ikan, mereka akan dialihkan untuk menunggu dengan menikmati arena susur sungai atau berperahu bersama keluarga.

4. SIMPULAN

Wilayah Gentingan memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai area wisata air. Penanganan dan pembenahan lingkungan perlu dilakukan untuk mengubah area kolam budi daya ikan menjadi area kolam wisata. Penyuluhan seni terhadap anggota karang taruna ini merupakan salah satu upaya untuk melakukan perubahan mendasar bagi pengembangan lingkungan wisata air. Perubahan ini akan dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan kesiapan sumber daya yang dimiliki oleh wilayah tersebut. Perencanaan awal menghasilkan beberapa zona yang terdiri atas zona edukasi, zona jelajah alam, dan zona restoran. Ketiga zona tersebut merupakan zona awal yang bisa dikembangkan dan ditingkatkan secara swadaya oleh masyarakat sekitar.

5. SARAN

Prinsip utama untuk mengembangkan wilayah wisata air di Gentingan adalah kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan sungai dan penguatan potensi yang ada. Masyarakat sekitar sebaiknya mulai menyiapkan dan melakukan pembenahan lingkungan dengan mengidentifikasi daya tarik alami yang terdapat di wilayah tersebut. Beberapa tanaman hias yang cukup melimpah di sekitar area kolam dapat dimanfaatkan untuk menekan biaya pembangunan wisata air. Selain itu, perlu diadakan upaya pembangunan infrastruktur utama seperti gerbang pintu masuk, penerangan jalan, dan jalur untuk para pengunjung area wisata.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada anggota Karang Taruna “Agung” dan Kepala Desa Sidoagung, Godean, Sleman yang telah memberikan kesempatan untuk berbagi pengetahuan dan mengaplikasikan ilmu di dunia akademis ke dunia nyata.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Artbanu Wishnu. (2016). *Taman Tradisional Jepang*. Yogyakarta: Cahya Pustaka.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika, Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Masyarakat Seni
- Pertunjukan Indonesia.

Khudori, Darwis. (2002). *Menuju Kampung
Pemerdekaan*. Yogyakarta: Yayasan
Pondok Rakyat.

Walker, John A. (2010). *Desain, Sejarah,
dan Budaya*. Terj. Laily R.
Yogyakarta: Jalasutra.

Widagdo. (2005). *Desain dan Kebudayaan*.
Bandung: Penerbit ITB.