



PERANCANGAN KREATIF KOLABORATIF ARSITEKTUR GAPURA BERKARAKTER LOKAL WISATA BUMI PERKEMAHAN BEDENGAN DESA WISATA SELOREJO

Ponimin^a, Mitra Istiar^b, Timbul Raharjo^c, Nurhadi^d

Poniminfs@um.ac.id, mitra.istiar.fs@um.ac.id, timbulraharjo25@gmail.com, nur.hadi.fis@um.ac.id

^aUniversitas Negeri Malang, Indonesia.

^bUniversitas Negeri Malang, Indonesia

^cInstitut Seni Indonesia Yogyakarta Indonesia

^dUniversitas Negeri Malang, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 29th October 2021

Revised: 11th December 2021

Accepted: 20th December 2021

Published: 30th December 2021

Permalink/DOI

10.17977/um021v15i22021p331-343

Copyright © 2021.
Sejarah dan Budaya
Email: jsb.journal@um.ac.id
Print ISSN: 1979-9993
Online ISSN: 2503-1147

ABSTRACT

Designing iconic gate architecture for Bumi Perkemahan Bedengan of Selorejo Village tourism area with local character plays important role for tourism area development. The design meant not only for beauty aspect, but also build local-based artistic visual image as tourists attraction. It can be reached by collaborative creative method. Done by cooperation of local tourism area administrator team with LP2M UM as implementer. This collaborative work started from user partner needs analysis. The analysis result used as reference to formulate design concept for gate architecture, realized gate design concept, analysing the result, evaluating and improving collaborative work result. The activity result comes in design and gate product set built on tourism area to strengthen tourism area image through gate design icon with local character from environment and local culture as creation idea

KEYWORDS

Gate; creative; collaborative; Selorejo

ABSTRAK

Perancangan bangunan arsitektur gapura pintu masuk kawasan wisata Bumi Peremahan Bedengan Selorejo Dau Malang dengan desain ikonik berkarakter lokal memiliki peran penting bagi pengembangan kawasan wisata tersebut. Perancangan tersebut dimaksudkan tidak hanya untuk aspek keindahan semata. Akan tetapi juga membangun citra visual artistik berbasis kelokalan, agar menjadi daya tarik bagi wisatawan. Hal ini dapat dicapai dengan metode kreatif kolaboratif. Dilakukan dengan adanya kerjasama Team pengelola kawasan wisata setempat bersama pihak LP2M UM sebagai pelaksana kegiatan. Kerja kreatif kolaboratif, dimulai dari analisis kebutuhan mitra pengguna dan mendiskusikan. Hasil analisis sebagai acuan merumuskan konsep perancangan desain arsitektur gapura, merealisasi konsep Desain gapura, menganalisis hasil, mengevaluasi dan menyempurnakan hasil kerja kreatif kolabaoratif. Luaran kegiatan berupa rancangan dan satu set produk gapura yang terpajang pada kawasan wisata tersebut untuk memperkuat citra kawasan wisata melalui tampilan ikon desain gapura berkarakter lokal dari ide alam lingkungan dan budaya setempat sebagai ide kreasi bentuk.

KATA KUNCI

Gapura; kreatif; kolaboratif; Selorejo

PENDAHULUAN

Pengembangan kawasan wisata bertujuan untuk memberikan kemanfaatan kepada masyarakat pengunjung sebagai konsumen dan masyarakat pengelola sebagai produsen wisata (Subadyo, 2018). Pengembangan kawasan wisata menjadi penting, karena diharapkan mampu memberikan daya tarik pada calon wisatawan maupun para wisatawan yang telah datang di kawasan wisata tersebut. Membangun Citra artistik yang dilakukan pengelola wisata pada kawasan tersebut untuk kepentingan konsumen harus ditumbuhkan secara menyeluruh (Fritz Akhmad Nuzir, dan Agus Sukoco, Alex Tribuana Sutanto, 2011). Ketika suatu kawasan wisata memiliki daya tarik maka kawasan tersebut akan mampu memberikan daya kompetitif bersama dengan kawasan-kawasan kompetitif yang lain. Alam dan budaya di suatu kawasan wisata adalah kekuatan yang mesti digali dan ditumbuhkan untuk memperkuat daya tarik kepada wisatawan terhadap kawasan wisata tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan mengangkat berbagai potensi lokal dalam penggarapan objek sajian dalam pengembangannya (Harrison, 2002). Misalnya dengan memanfaatkan sesuatu yang menjadi karakter di lingkungan tersebut untuk ide kreasi garapan dalam penyajian wisata, desain souvenir wisata, ide wahana permainan edukasi anak-anak, ide pengembangan kuliner dari tanaman lokal, ide penggarapan desain arsitektur pentas seni, dan sebagainya (Wahono et al., 2018).

Desa wisata Selorejo Dau Malang merupakan desa yang berada di lereng timur gunung Kawi. Desa yang berada pada ketinggian lebih dari 800 m di atas permukaan air laut ini memiliki keindahan panorama alam perbukitan sebagai lahan perkebunan maupun pertanian serta pemukiman penduduk. Kawasan desa wisata ini ditopeng pula adanya pengembangan agriwisata berupa tanaman perkebunan dan pertanian yang dimanfaatkan dari mata pencaharian masyarakat setempat dari kehidupan agraris bertani dan berkebun. Keindahan lingkungan yang ditunjang panorama alam perbukitan, pegunungan juga air yang mengalir dari sungai yang melintasi tepian desa tersebut. Kondisi alam perbukitan dengan kehidupan masyarakat menekuni pekerjaan bercocok tanam sayur, palawija, dan buah-buahan pada lahan lingkungan tepian hutan adalah sesuatu yang unik bagi desa tersebut. Sehingga sangat terkenal sebagai penghasil perkebunan tanaman dari lahan masyarakat tersebut berupa buah jeruk, sayur, palawija (Ponimin, 2020).

Aspek keindahan lingkungan dan kehidupan masyarakatnya ini kemungkinan tidak dapat ditemukan di kawasan lain. Hal yang demikian menjadi sangat menarik ketika dikembangkan menjadi kawasan wisata desa yang berbasis eco-cultural dan masyarakat. Kondisi alam desa yang masih terjaga kelestariannya karena didukung kesadaran masyarakat sangat penting, sebagai bentuk pola kehidupan masyarakat yang seimbang di antara alam dan lingkungannya. Masyarakat menyadari hidup dengan menjaga keseimbangan alam seperti ikut menjaga tanaman dan lingkungan hutan yang ada di dekat desanya adalah sudah berlangsung secara turun temurun. Atas kesadaran tersebut maka hutan yang ada di dekat desanya dapat dimanfaatkan masyarakat dan team pengelola desa wisata untuk pengembangan ekonomi masyarakat, diantaranya melalui pengembangan ekonomi wisata bumi perkemahan (Ponimin, Ponimin et al., 2020).

Masyarakat setempat bersama penggiat desa wisata telah mencoba untuk memanfaatkan potensi tersebut dengan mengembangkannya menjadi kawasan desa wisata berbasis eko-kultural tersebut. Potensi tersebut selanjutnya dimanfaatkan untuk pengembangan wisata desa. Dalam pengembangan desa wisata tersebut mereka dengan bermodal pengalaman dan pengetahuan yang terbatas, sehingga terdapat kendala dalam keberlanjutannya (Hariyono, 2017).

Pada saat ini mereka perlu meningkatkan secara lebih lanjut ketika mengembangkannya menjadi suatu kawasan desa wisata dengan lebih maju. Didorong oleh pemerintah desa bersama karang taruna dan beberapa kelompok masyarakat yang peduli terhadap desa wisata berbasis potensi lokal. Selanjutnya mereka membentuk kelompok pengembang desa wisata Selorejo. Kelompok desa wisata tersebut diberi nama "Wonorejo Lestari". Keberlangsungan desa wisata tersebut sudah berjalan empat tahun. Program desa wisata yang digerakan secara swadaya masyarakat ini cukup menggembirakan bagi masyarakat di lingkungan setempat. Karena secara ekonomis masyarakat di kawasan tersebut tidak hanya menggantungkan diri pada perekonomian pertanian dan perkebunan secara konvensional (Ponimin et al., 2020).

Akan tetapi juga dapat meningkatkan pola budaya masyarakat yang lebih kreatif. Masyarakat dapat aspek budaya masyarakat tepian hutan dan pertanian melalui pengelolaan wisata desa untuk peningkatan ekonomi. Yakni dengan memanfaatkan potensi lokal yang sudah hidup di masyarakat. Yakni kondisi lingkungan alam yang cukup menarik dan kondisi lingkungan kehidupan masyarakat pertanian sebagai bagian dalam penyajian wisata melalui agrowisata jeruk serta pemanfaatan lahan tepian hutan. Kawasan desa wisata dengan potensi tersebut penting untuk ditindak lanjuti dan dikembangkan secara lebih maksimal. Pola pikir dan pola budaya semacam ini tidak hanya berpengaruh pada peningkatan ekonomi tapi juga peningkatan citra desa di kawasan lereng timur gunung Kawi tersebut. Sehingga pola kehidupan ekonomi yang selama ini agar tidak hanya bergantung pada pertanian atau perkebunan saja (Nuzir, dkk., 2011).

Dalam pengembangan ini perlu pihak lain yang mampu memberikan dorongan atau penguatan melalui pemikiran maupun tindakan kreatif dalam mengembangkan kawasan. Desa wisata Selorejo yang sudah berlangsung selama kurang lebih 4 tahun tersebut Mereka memerlukan uluran tangan dan pikiran dari pihak lain untuk berbagi pengetahuan, pengalaman dalam memberikan solusi penguatan pada ide-ide kreatif mereka dalam pengembangan desa wisata. Masyarakat setempat dan team pengelola yang terdiri dari tokoh masyarakat setempat masih memerlukan tambahan pengetahuan dan kemampuannya dalam mengembangkan desa wisata yang berbasis pada lingkungan alam dan potensi lokal. Mereka memerlukan ikon-ikon visual yang menarik pada kawasan tersebut yang dapat memperkuat citra objek wisata yang disajikan sebagai bagian wahana wisata dari bagian yang disajikan di desa wisata yang dikelola (Wibowo, 2018).

Oleh karena itu kampus Universitas Negeri Malang melalui program LP2M dengan menggandeng para dosen yang memiliki kemampuan pada bidang branding visual kawasan wisata dalam mengembangkan kawasan tersebut. Yakni untuk mengeluarkan pikiran dan tenaganya dalam merancang penguatan Citra visual kawasan wisata melalui

perancangan desain dan pembuatan arsitektur gapura pintu masuk kawasan objek wisata bumi perkemahan Bedengan Selorejo tersebut. Desain gapura sebagai pintu masuk kawasan tersebut memiliki peran penting di dalam pengembangan kawasan wisata selain memperkuat aspek Citra kawasan wisata (Arida, 2017). Selain itu juga dapat memperkuat aspek artistik dari kawasan tersebut, sehingga mampu memberikan daya tarik kepada calon wisatawan maupun para wisatawan yang sudah hadir di kawasan tersebut. Melalui kegiatan pengembangan desa mitra para dosen bersama mahasiswa telah menghasilkan rancangan karya desain Gapura Pintu Masuk kawasan wisata bumi Perkemahan Bedengan yang diterapkan melalui bentuk gapura ikonik berkarakter lokal desa wisata Selorejo.

METODE

Metode memiliki peran penting di dalam kegiatan pelaksanaan kerja kreatif ini karena metode tersebut sebagai rambu-rambu dalam melakukan langkah-langkah kegiatan kreatif kolaboratif bersama masyarakat mitra. Metode dalam hal ini merupakan cara dalam memecahkan masalah gua mencapai terwujudnya produk arsitektur bangunan gapura pintu masuk kawasan wisata Bumi Perkemahan Bedengan Selorejo Dau Malang. Langkah-langkah tahapan kreatif kolaboratif mulai kerja (1) analisis situasi, (2) koordinasi dengan Mitra, (3) perancangan konsep dan desain arsitektur gapura, (4) pembuatan produk gapura, (5) proses perakitan gapura hingga pemajangan di lokasi, (6) analisis dan evaluasi hasil kerja kreatif tim LP2M jurusan melalui jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang dengan bersama mitra sasaran program kegiatan. Kegiatan kreatif kolaboratif ini menghasilkan satu set perancangan gapura yang terpanjang di kawasan wisata Selorejo, utamanya di kawasan wisata bumi perkemahan Bedengan desa Selorejo Dau Malang (Ponimin Ponimin, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Kerja Kreatif Kolaboratif Mewujudkan Arsitektur Gapura objek Wisata Desa

Pengembangan suatu kawasan wisata, termasuk desa wisata memerlukan peran serta masyarakat desa sebagai penyangga utama dari suatu kawasan wisata tersebut. Peran masyarakat dapat berupa semangat dan kemampuan dalam pengelolaan desanya ketika sudah dicanangkan sebagai desa wisata (Gao dan Wu, 2017). Didukung oleh potensi budaya, lingkungan alam yang dimiliki akan dapat memenuhi target yang diharapkan, ketika SDM memiliki semangat dan kompetensi dalam menghadapi tuntutan konsumen wisata (Ismiyatin dan Sabardila, 2021). Namun demikian ketergantungan dalam realisasinya tidak hanya bergantung pada potensi SDM saja. Akan tetapi juga juga alam, budaya sebagai objek yang akan dikelola sebagai sajian.

Dalam pelaksanaannya diperlukan pihak lain untuk membantu dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Pihak lain dapat berasal lembaga perguruan tinggi, lembaga pemerintah lain yang terkait. Baik dari kalangan dari bidang usaha, sosial, budaya, pendidikan (Chen dan Rahman, 2018). Hal ini guna menguatkan dalam pengembangan tersebut. Seperti halnya yang dihadapi kelompok masyarakat yang tergabung dalam tim

pengelola desa wisata Selorejo. Yakni dalam pengelolaan objek wisata bumi perkemahan Bedengan Selorejo Dau Malang. Mereka membutuhkan pihak lain untuk menciptakan rancangan konsep dan desain, serta produk arsitektur pintu gerbang (gapura) masuk kawasan wisata tersebut. Pintu gerbang yang dapat berfungsi sebagai penanda penguatan citra kawasan wisata.

Melalui program kemitraan desa wilayah binaan kampus Universitas Negeri Malang (UM), tim pelaksana program yang tergabung dalam LP2M UM telah berhasil merealisasikan produk rancangan dan mewujudkan tersebut dengan metode pelaksanaan kegiatan kerja kreatif kolaboratif. Dalam merealisasi tersebut peran masyarakat dan pengelola wisata setempat sangat penting dalam pelaksanaan di lapangan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan objek wisata desa Selorejo Dau Malang dalam menghasilkan produk arsitektur gapura sebagai penguat ikon wisata desa tersebut. Pada sisi lain juga untuk menumbuhkan rasa memiliki dari masyarakat terhadap objek wisata tersebut. Ditinjau dari aspek sosial juga untuk mendidik masyarakat setempat tentang pentingnya kreatifitas dalam mengembangkan kawasan wisata melalui penciptaan ikon-ikon visual pada objek wisata. Pelibatan tersebut juga untuk mendorong kepedulian mereka, serta peningkatan skill masyarakat pengelola dalam bentuk kegiatan kreatif kolaboratif. Yakni dalam merancang dan mewujudkan produk arsitektur gapura sebagai pintu gerbang masuk objek wisata setempat (Glăveanu, 2018).

Tim Pengembang kegiatan yang tergabung dalam program pengabdian masyarakat LP2M UM, merupakan tim pelaksana utama yang merencanakan program kemitraan desa wilayah binaan kampus UM. Perencanaan tersebut meliputi perumusan konsep desain pintu gerbang, perancangan gambar desain, pembuatan produk arsitektur pintu gerbang, pembagian pelaksanaan kerja kreatif kolaboratif, hingga evaluasi hasil kegiatan. Masyarakat sasaran program yang tergabung dalam tim mitra pengelola kawasan wisata merupakan tim sasaran yang terlibat secara aktif dalam merealisasi akan memperoleh materi program kegiatan dan juga penentu ketercapaian hasil kegiatan. Mereka dibutuhkan peran aktifnya baik dalam bentuk semangat dan dorongan materil lainnya yang dapat memperlancar pelaksanaan. Dalam pelaksanaan kegiatan tim pengelola menunjukkan antusiasnya dalam meluangkan waktu dan tenaga mengikuti tahapan hingga terealisasinya produk (Corazza dan Glăveanu, 2020). Selain itu mereka juga antusias dalam membantu menyediakan material dan peralatan serta tempat yang dibutuhkan agar terealisasinya program tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan dalam pembuatan rancangan konstruksi gapura, pembuatan pondasi pemasangan gapura, hingga finishing dan evaluasinya.

Realisasi Kreatif Kolaboratif Pembuatan Arsitektur Gapura Objek Wisata Desa Selorejo Dau Malang

Pelaksanaan kegiatan merupakan bentuk realisasi kerja kreatif yang dilakukan secara kolaboratif. Ini dilakukan bersama dengan mitra sebagai pengguna kerja kreatif bersama ini.

A. Perencanaan

Perancangan desain gapura ikonik visual pintu masuk suatu kawasan wisata bumi perkemahan Bedengan sebagai salah satu bagian dari objek desa wisata merupakan kegiatan pengembangan kawasan wisata desa yang dipelopori oleh masyarakat setempat bersama pemerintahan desa. Potensi desa Selorejo yang berbasis pada ekokultural yaitu lingkungan alam dan budaya adalah pertimbangan yang dipakai untuk merancang gapura. Oleh karena itu dalam perancangan ini persiapan awal yang dilakukan adalah melakukan diskusi bersama masyarakat untuk memperoleh masukan kepada pihak Universitas Negeri Malang atau melalui LP2M UM. Ide rancangan konsep desain didasarkan atas hasil observasi di lapangan bersama team pengelola desa wisata setempat. Hasil observasi dan diskusi selanjutnya diolah menjadi ide konsep rancangan desain gapura pintu masuk kawasan Wisata Bumi Perkemahan Bedengan yang ikonik. Rancangan tersebut berbasis pada alam dan budaya lokal sebagai ide desain. Perancangan arsitektur gapura pintu masuk kawasan wisata dimaksudkan untuk memperkuat aspek artistik melalui Citra visual kepada wisatawan ketika hadir di kawasan tersebut. Aspek visual ikonik akan menjadi sesuatu yang menarik bagi calon maupun wisatawan yang hadir pada kawasan tersebut. Sehingga wisatawan yang sudah hadir akan menceritakan kepada calon wisatawan (kawan maupun keluarga mereka) yang lain atau teman kerabat mereka di rumah sehingga mereka akan hadir kawasan ini pula (Banks, 2010).

Rancangan visual yang berupa gapura ikonik dimulai dengan pematangan rancangan konsep terlebih dahulu, dilanjutkan menjadikan ke dalam bentuk gambar sketsa. Pembuatan gambar sketsa bertujuan untuk mengeksplorasi secara visual, dengan mencari kemungkinan-kemungkinan rencana bentuk visual yang paling artistik dan aspek kepraktisan teknis. Suatu produk artistik arsitektur gapura merupakan rancangan visual untuk kepentingan publik. Oleh karena itu hendaknya pertimbangan aspek fungsi dan estetika tetap menjadi pertimbangan utama dalam perencanaannya. Dari hasil gambar sketsa didiskusikan bersama team pengelola guna mendapatkan masukan dari pihak pengelola desa wisata bersama masyarakat serta pemerintahan desa. Pada tahapan ini telah mendapatkan masukan bahwa rancangan gapura akan dipajang di pintu masuk objek wisata bumi Perkemahan Bedengan Selorejo. Rancang visual bentuk gapura dengan menyelaraskan secara visual kondisi lingkungan alam yang ada di kawasan objek wisata. Kondisi lingkungan alam hutan pinus yang masih hijau dengan bentuk-bentuk perbukitan yang indah adalah gambaran alamiah dalam memperimbangkan rencana bentuk gapura. Oleh karena itu rancangan ini diharmoniskan lingkungan tersebut. Yakni bentuk rancangan Gapura dengan inspirasi dari bentuk visual pohon yang banyak tumbuh di kawasan tersebut. Pada aspek lain ditunjang tampilnya kreasi visual ornamen berbasis lingkungan alam setempat pula. Hal ini merupakan pilihan utama dari rancangan tersebut, karena pohon yang tumbuh di kawasan tersebut, maka diangkat sebagai ide utama bentuk pilar dari gapura pintu masuk kawasan (Firth et al., 2011).



Gambar 1. Gambar desain alternatif arsitektur gapura kawasan desa wisata Selorejo Dau Malang hasil eksplorasi Team pelaksana desa wilayah binaan, Program Pengabdian Masyarakat LP2M

(sumber: Dokumentasi team pelaksana)

Perancangan gapura yang mengangkat bentuk pohon sebagai visual bentuk pilar gapura adalah untuk mengharmoniskan antara rancangan gapura dan lingkungan alam ketika gapura ini terpajang di kawasan tersebut selain mencapai aspek artistik visual juga memperkuat aspek ikonik kawasan wisata tersebut. Rancangan gapura yang berbentuk pohon pada konstruksi pilar kanan dan pilar kiri berbentuk ornament ini adalah menyesuaikan dengan karakter visual yang ada di lingkungan tersebut yaitu kondisi alam pegunungan dan alam bebatuan serta pohon-pohon yang masih tumbuh asri (Botella dan Lubart, 2016). Sehingga ketika rancangan ini terpanjang dapat memperkuat aspek artistik secara visual di kawasan tersebut. Bentuk rancangan berupa gapura yang dirancang sedemikian rupa. Hasil rancangan menampilkan aspek visual berupa 2 pilar gapura dengan bentuk pohon, yakni berupa deformasi pohon pinus dengan kulit pohon yang masih nampak beberapa bagian mengelupas. Sedangkan pada bagian kiri berupa ornamen stilasi daun daun dengan tampilan geometrik. Tampilan tersebut tersebut menjadi nampak ornamentik. Yakni ornamen pada panil-panil tersusun ke atas hingga penyangga balok horisontal bertuliskan selamat datang di kawasan bumi perkemahan wisata Bedengan desa Selorejo (AI-Rifaei, 2015).

Bentuk ini dipilih selain memperkuat aspek ikonik juga memperkuat Citra wisata kawasan tersebut sebagai penanda pintu masuk di kawasan bumi perkemahan Bedengan. Setal eksplorasi bentuk gapura terpilih, selanjutnya dibuat rancangan gambar desain. Pada bagian atas gapura bertuliskan Selamat Datang di kawasan bumi perkemahan Bedengan dan dihiasi stilasi tumbuhan suluran pada bagian penyangga dari balok tersebut. Tampilnya visual penyangga ornamentik tersebut memperkuat tampilan penyatuan visual antara bentuk pilar dan balok lebih harmonis (Jacobs, 2018). Pada proses ini banyak masukan dari mitra. Oleh karena mereka yang menggunakan kawasan ini dan memahami lingkungan alam setempat. Sehingga perancangan gapura ini ditetapkan konstruksi gabungan cor semen dan besi serta konstruksi besi siku. Perakitan besi siku menggunakan teknik las Pada proses perancangan ini ditetapkan bahwa tinggi

gapura itu sekitar 5 meter dan lebar sekitar 4 meter. Hasil diskusi untuk rencana pembuatan maka selanjutnya dilakukan proses pembuatan

B. Proses Pembuatan arsitektur Gapura Pintu Masuk kawasan Wisata

Proses realisasi rancangan arsitektur gapura pintu masuk kawasan bumi perkemahan Bedengan dilakukan dengan beberapa tahap yang pertama dalam proses penyiapan konstruksi. Yakni meliputi penyiapan konstruksi penyangga ornament dan penyangga bentuk pilar berbentuk pohon dengan teknik rakitan las. Konstruksi tersebut menggunakan bahan besi siku dengan ukuran tebal 0,4 mm. Adapun ukuran lebar besi siku 6 cm. Hasil pemotongan besi sesuai ukuran dirakit dengan teknik las secara zig-zag. Teknik perakitan ini menghasilkan rangkaian konstruksi cukup kuat untuk menyangga beban yang ada di bagian pilar dan balok penyangga beban bagian depan pilar. Pada aspek teknik perakitan dilakukan di lokasi kawasan sehingga permasalahan teknik yang mengalami kendala dapat dipecahkan secara langsung bersama-sama dengan mitra masyarakat setempat atau pengelola desa wisata. Pada proses konstruksi diperlukan beberapa alat yaitu ada teknik las, perakitan dengan baut dan cor.

Pada tahap berikutnya yaitu ada teknik pembuatan bentuk elemen dekorasi dan pemanjangannya. Proses pembuatan elemen dekorasi yang berupa ornamen pilar dan ornamen balak dilakukan di lokasi kegiatan yakni dengan melibatkan masyarakat setempat sebagai pengelola wisata. Teknik ini dilakukan dengan membuat teknik anyaman besi untuk rakitan - rakitan dari penyangga beton adukan semen dan pasir tersebut. Proses pembuatannya dilakukan secara horizontal di lantai tanah kemudian dirakit di anyam dengan menggunakan besi kemudian ditimpa dengan kawat kasa sebagai penyangga adonan semen. Selanjutnya setelah selesai dilakukan proses perancangan desain dengan menggunakan kertas berukuran 1 banding 1 sesuai dengan ukuran yang sebenarnya pada permukaan rancangan hiasan pilar yang berupa pohon dan berupa ornamen tersebut (An dan Youn, 2018).

Proses pembuatan selanjutnya yaitu membuat adonan cor dari adonan bahan semen dan pasir untuk ditimpakan pada permukaan kasa yang sudah terkait dengan besi tersebut. Perbandingan campuran adonan pasir dan semen berbanding 1:1. Yakni bahan semen satu dan pasir halus satu pula. Dari pencampuran keduanya kemudian diaduk dituang air secukupnya hingga kental secara merata. Hasil adonan kemudian ditempelkan pada permukaan kasa yang sudah terkait dengan rangkaian besi beton tersebut. Penempatan adonan pasir-semen dilakukan hingga melekat dan mengeras pada permukaan kawat kasa. Sebelum adonan pasir-semen mengeras, dilakukan proses pembuatan ukiran atau pembuatan bentuk detail ornamen sesuai dengan rancangan desain sesuai karakter visual yang ditetapkan. Proses ini dilakukan secara perlahan sedikit, dan disesuaikan dengan kebutuhan ketebalan dimensi permukaan ornamen maupun bentuk visual pohon. Yakni meliputi pertimbangan tebal tipisnya ukiran ornamen, volume bentuk tersebut, karakter bentuk visual pohon, serta visual bentuk ornamen pilar tersebut. Proses pembuatan ornamen dengan alat pengukir dari butsir basah, butsir palet, dan butsir kawat. Butsir palet untuk menimpa menyimpan

adonan semen kemudian butsir kawat untuk proses pembentukan detail ornamen dan detail karakter bentuk pohon (Fürst et al., 2012).



Gambar 2. Proses pembuatan sebagian dari elemen visual rancangan gapura oleh salah satu team pelaksana program desa wilaya binaan UM.
(sumber: Dokumentasi team pelaksana)

Ketika karakter bagian bentuk visual pilar sudah terselesaikan maka dilanjutkan pembuatan pada bagian visual balok atas. Pada proses pembuatan visual bagian balok atas yaitu berupa tulisan “Selamat Datang di Buper Perkemahan Bedengan Selorejo Dau Malang” Pada perancangan visual tersebut ditetapkan jenis huruf yang tepat dan artistik untuk memperkuat kesan ikonik tersebut. Pada proses ini juga menggunakan bahan utama adonan semen dan pasir yang halus. Selanjutnya ditimpakan pada permukaan kawat kasa yang terkait dengan besi beton yang sudah dilas.

C. Pemanjangan, Finishing, dan Evaluasi Hasil Kreatif Kolaboratif Arsitektur Gapura

Ketika seluruh elemen visual dan elemen konstruksi sudah terselesaikan, maka selanjutnya melakukan proses perakitan dan proses pemanjangan. Proses perakitan dan proses pemanjangan dilakukan secara kolaboratif bersama team LP2M UM dan team mitra binaan di lokasi kegiatan. Proses perakitan konstruksi dengan melibatkan mitra karena mereka juga memiliki kemampuan secara teknis tentang konstruksi yang ditetapkan dari rancangan konstruksi gapura tersebut.



Gambar 3. Proses kerja kreatif team pelaksana dan mitra binaan desa wisata Selorejo dalam mewujudkan arsitektur gapura pintu masuk kawasan wisata bumi perkemahan Bedengan pada program wilayah binaan UM.
(sumber: Dokumentasi team pelaksana)

Tahapan pertama yaitu menetapkan dan membuat model konstruksi besi siku, dilanjutkan pembuatan pondasi cor smen hingga mengeras. Ketika adonan cor pondasi mengeras maka selanjutnya dilakukan proses pengelasan pada konstruksi vertikal dan balok horizontal. Proses ini membutuhkan kerja kolaboratif yang sangat kuat, dengan melibatkan masyarakat setempat. Hasil pembuatan konstruksi tersebut dipastikan benar-benar kuat. Yakni hasil pengecoran adonan semen dan pasir harus benar-benar kuat. Pada proses ini masyarakat setempat sangat antusias untuk membantu dan memecahkan persoalan-persoalan hingga benar-benar sesuai yang diharapkan (Kosonen dan Mäkelä, 2012).

Pada tahap akhir yaitu proses finishing; proses finishing menggunakan teknik pewarnaan cat tembok eksterior. Pewarnaan cat dilakukan dengan teknik sapuan kuas kering kombinasi sapuan basah. Proses ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh efek artistik dari tekstur permukaan bentuk visual gapura yang berbentuk pohon ornamen tersebut. Kekuatan menyapukan kuas menggunakan cat tembok eksterior ini sangat penting. Oleh karena dapat berimplikasi pada aspek visual tekstur dari kesan karakter permukaan bentuk tampilan visual gapura tersebut. Proses tersebut juga dilakukan bersama-sama masyarakat setempat dengan dibantu oleh mahasiswa jurusan Seni dan Desain UM. Masyarakat sangat antusias untuk melakukan kegiatan ini, karena ada alih pengalaman apabila mereka ingin mengembangkan secara lebih lanjut. Dengan demikian proses kreatif ini menjadi penting bagi masyarakat untuk mengedukasi bagaimana mengembangkan satu ikon visual yang berupa gapura ini apabila nantinya perlu revisi maupun perlu perbaikan-perbaikan yang mungkin pada waktu tertentu akan mengalami kerusakan pada bagian permukaan catnya.

Pada tahap akhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan hasil kreatif yang telah dilakukan oleh tim mitra bersama dosen Seni dan Desain sebagai pelaksana kegiatan kreatif kolaboratif tersebut. Pada evaluasi ini menunjukkan bahwa banyak hal yang positif yang diperoleh dari kegiatan kreatif kolaboratif. Oleh karena selama proses evaluasi mitra program banyak menyampaikan ucapan terima kasih kepada team UM. Karena dengan adanya kegiatan ini mereka memperoleh pengalaman dalam melakukan kegiatan kreatif dalam pengembangan kawasan wisata. Pada masa mendatang mereka berharap tidak hanya kegiatan kreatif perancangan gapura saja. Akan tetapi pada hal-hal

yang lain untuk memperkuat aspek artistik di kawasan tersebut. Pada kegiatan evaluasi ini mereka juga berharap agar kegiatan ini tidak terbatas sampai di sini. Mereka berharap perguruan tinggi Universitas Negeri Malang untuk ke depannya juga terus melakukan kegiatan memajukan desa wisata di desanya. Baik dalam membantu memecahkan persoalan pengembangan desa wisata dari aspek teknis maupun aspek manajerial. Yakni dalam perancangan estetik visual di kawasan desa wisata dan lainnya. Oleh karena itu kegiatan ini bagi mereka sangat penting karena tidak hanya untuk kepentingan desa wisata Selorejo tetapi juga berimplikasi pada Citra kawasan Malang sebagai sebagai kawasan wisata berbasis lingkungan alam. Selain juga ditopang hadirnya ikon-ikon artistik visual yang dirancang oleh perguruan tinggi atau kelompok-kelompok sosial lainnya (Koenderink dan van Doorn, 2013)



Gambar 4. Hasil kerja kreatif kolaboratif berupa arsitektur gapura dari program desa mitra wilayah binaan kampus UM melalui LP2M UM.
(sumber: Dokumentasi team pelaksana)

KESIMPULAN

Kegiatan kolaborasi yang berbasis kreatif dalam bentuk perancangan dan pembuatan gapura wisata kawasan desa wisata Selorejo Dau Malang merupakan kegiatan yang positif. Kegiatan ini telah menghasilkan satu perangkat visual berupa rancangan gapura terpanjang di kawasan desa Selorejo, utamanya pada objek wisata bumi perkemahan Bedengan desa setempat. Kerja kreatif kolaboratif ini sangat penting dalam menghasilkan suatu produk arsitektur yang dapat memperkuat karakter desa wisata setempat melalui tampilan ikon visual melalui arsitektur tersebut. Dalam menghasilkan produk kreatif telah melibatkan masyarakat sebagai pengguna suatu kawasan yang diprakarsai oleh team LP2M UM . Pelibatan Masyarakat bertujuan mendapatkan masukan pemikiran sebelum direalisasikan. Masukan tersebut berupa tentang saran rancangan dikehendaki oleh masyarakat sebagai pengguna. Dalam perancangan tersebut bagaimana lingkungan alam setempat sebagai pertimbangan ide

desain visual agar serasi dengan rancangan yang dihasilkan. Kemudian bagaimana kerja kreatif secara kolaboratif ini dapat dilakukan secara harmonis dan ke depan dapat dilakukan lebih banyak lagi menghasilkan hal-hal yang lebih positif lagi.

Hasil kegiatan ini memiliki dampak yang terbangunnya kerja nyata perguruan tinggi untuk masyarakat bagi pengembangan suatu kawasan desa wisata di desa Selorejo. Desa Selorejo yang memiliki potensi lingkungan alam dan pertanian lingkungan ekokultural dan agribisnis pertanian merupakan kekuatan dari pengembangan wisata. Hadirnya ikon visual berupa arsitektur gapura diharapkan mampu memperkuat eksistensi desa tersebut sebagai desa wisata berbasis ekokultural. Arsitektur gapura pintu masuk kawasan wisata setempat dirancang dengan desain yang berbasis ekokultural. Diharapkan memberikan manfaat bagi desa wisata Selorejo juga bagi Universitas Negeri Malang sebagai bentuk kegiatan akademik dosen dan mahasiswa ke masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

Buku dan Jurnal

- Al-Rifaei, N. H. 2015. *The Principle of Movement in Moroccan Design; as a source of inspiration for contemporary artistic applications*. By Routledge 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN, vol 1, 284.
- An, D., dan Youn, N. 2018. "The Inspirational Power of Arts on Creativity", dalam *Journal of Business Research*, Vol. 85, 467–475.
- Arida, S. 2017. *Ekowisata: Pengembangan, partisipasi lokal, dan tantangan ekowisata* (1st ed.). Penerbit: Cakra Press.
- Subadyo. A. T. 2018. "Pengembangan Dusun Baran, Tlogowaru, Kedungkandang Sebagai Kampung Wisata Topeng di Kota Malang", dalam *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNMER Malang*, Vol. 3, No. 1.
- Banks, M. 2010. "Craft labour and creative industries" dalam *International Journal of Cultural Policy*, Vol. 16, No.3, 305–321.
- Botella, M., dan Lubart, T. 2016. *Creative Processes: Art, Design and Science*. In G. E. Corazza dan S. Agnoli (Eds.), *Multidisciplinary Contributions to the Science of Creative Thinking* (pp. 53–65). Springer Singapore.
- Chen, H., dan Rahman, I. 2018. "Cultural tourism: An analysis of engagement, cultural contact, memorable tourism experience and destination loyalty", dalam *Tourism Management Perspectives*, Vol. 26, 153–163.
- Corazza, G. E., dan Glăveanu, V. P. 2020. "Potential in Creativity: Individual, Social, Material Perspectives, and a Dynamic Integrative Framework", dalam *Creativity Research Journal*, Vol. 32, No. 1, 81–91.
- Firth, C., Maye, D., dan Pearson, D. 2011. "Developing "community" in community gardens", dalam *Local Environment*, Vol. 16, No. 6, 555–568.
- Fürst, G., Ghisletta, P., dan Lubart, T. 2012. "The Creative Process in Visual Art: A Longitudinal Multivariate Study", dalam *Creativity Research Journal*, Vol. 24, No.4, 283–295.
- Gao, J., dan Wu, B. 2017. "Revitalizing traditional villages through rural tourism: A case study of Yuanjia Village, Shaanxi Province, China", dalam *Tourism Management*, Vol. 63, 223–233.

- Glăveanu, V. P. 2018. Creativity in and for Society. *Creativity. Theories – Research - Applications*, Vol. 5, No2, 155–158.
- Hariyono, H. 2017. “Sejarah Lokal: Mengenal yang Dekat, Memperluas Wawasan”, dalam *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, Vol.11 No.2, 160–166.
- Harrison, S. 2002. “Culture, tourism and local community—The heritage identity of the Isle of Man” dalam *Journal of Brand Management*, Vol. 9, No.4, 355–371.
- Ismiyatin, L dan Sabardila, A. 2021. “Upaya Mengoptimalkan Potensi Wisata Kawasan Eks_Stasiun Puri Sebagai Benda Cagar Budaya Di Kabupaten Pati” dalam *Sejarah Dan Budaya, dan Pengajarannya*, Vol. 15, No. 1, 52–61. <https://doi.org/10.17977/um020v15i12021p52>.
- Jacobs, J. 2018. “Intersections in Design Thinking and Art Thinking: Towards Interdisciplinary Innovation”, *Creativity. Theories – Research - Applications*, Vol. 5, No. 1, 4–25.
- Koenderink, J., dan van Doorn, A. 2013. “Assemblage and Icon in Perception and Art” dalam *International Journal of Art dan Perception*, Vol. 1, No. 1-2, 5–18.
- Kosonen, K., dan Mäkelä, M. 2012. “Designing Platform for Exploring and Reflecting on Creative Process” dalam *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Vol. 45, 227–238.
- Nuzir, F. A., Sukoco, A. dan Sutanto, A. T. 2011. “Desain Dan Perencanaan Taman Wisata Yang Berwawasan Mutu Dan Lingkungan Serta Berbasis Teknologi Informasi (Studi Kasus: TWA DAM Raman)”, dalam *Jurnal ARSITEKTUR*, Vol. 2, No. 1.
- Ponimin, Wardhana, M. I., Taufik, A., Hadi, N., dan Pramono, A. 2020. “Kreasi Seni Patung Bertema Figur Wayang “Punokawan” Sebagai Penguat Karakter Pada Desa Wisata Selorejo, Dau Malang” dalam *Jurnal Karinov*, Vol. 3 No. 3, 164–173.
- Ponimin. 2020. “Kreasi Patung Keramik Landscape Sebagai Pendukung Artistik Pada Objek Wisata Melalui Program Kemitraan Desa Wisata Selorejo” dalam *Jurnal Studi Budaya Nusantara - SBN*, Vol. 4 No. 2, 144–158.
- Ponimin, Wardhana, M. I., dan Taufiq, A. 2020. “Perancangan Seni Patung Landscape Eco-Culture Desa Wisata Selorejo Dau Malang Melalui Program Kemitraan Desa.” *JPDS: Jurnal Praksis Sosial Dan Dedikasi Sosial*, Vol. 3, No. 2, 78–88.
- Wahono, P., Kusumah, M. S., dan Poernomo, D. 2018. “Sentuhan Kreativitas dan Inovasi Wisata Kuliner Bahari Berkelanjutan”, dalam *Jurnal Pariwisata*. Vol. 5, No. 3, 13.
- Wibowo, T. O. 2018. “Strategi Pengembangan Daya Tarik Kota Lasem Sebagai Kota Batik-Kopi,” dalam *Jurnal Pariwisata Terapan*, Vol. 2, No. 1, 1.