

## **Pengembangan Konsep Desain Citra Kawasan Eduwisata Herbal di Kota Batu**

**Choirul Mahfud<sup>1</sup>, Zainul Muhibbin<sup>2</sup>, Niken Prasetyawati<sup>3</sup>, Arman Hakim Nasution<sup>4</sup>, Gogor Arif Handiwibowo<sup>5</sup>, Hertiarid Idajati<sup>6</sup>, Ema Umilia<sup>7</sup>, Edy Subali<sup>8</sup>**

<sup>1,2,3,8</sup>Studi Pembangunan/Institut Teknologi Sepuluh Nopember

<sup>4</sup>Manajemen Bisnis/Institut Teknologi Sepuluh Nopember

<sup>5</sup>Manajemen Teknologi/Institut Teknologi Sepuluh Nopember

<sup>6,7</sup>Perencanaan Wilayah Kota/Institut Teknologi Sepuluh Nopember

E-mail: choirul.mahfud@its.ac.id

### **Article History:**

Submission 2021-03-08

Review 2021-03-27

Publication 2021-05-08

### **ABSTRACT**

The village community needs the development of alternative designs that are suitable for the Herbal Education area in Batu City for the progress of Indonesia. The activities' strategy is planning an alternative design concept for the Batu City Herbal Education Area. This community service has theoretical benefits that add insight and knowledge about determining educational tours' location with various approaches. In practical terms, several added values are useful for providing input to officials and policymakers for Batu City tourism development, specifically in developing tourism with the concept of education through city image theory. This activity's impact is a good effect of these activities, especially landmarks that function optimally in building the area's image for visitors/observers in the development of the herbal education area of Batu City. More than that, it can also provide an impression/experience to visitors/observers regarding the state of the Batu City herbal education area. Also, to support in comparing the herbal education area of Batu city.

**Keywords:** *Innovation, Design, Image, Herbal Education*

### **ABSTRAK**

Pengembangan rancangan alternatif desain landmark yang sesuai dengan kawasan Eduwisata Herbal Kota Batu sangat diperlukan masyarakat desa untuk kemajuan Indonesia. Adapun strategi kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan konsep desain alternatif citra Kawasan Eduwisata Herbal Kota Batu. Pengabdian masyarakat ini memiliki manfaat teoritis yakni menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penentuan landmark eduwisata dengan berbagai pendekatan. Secara praktis, ada beberapa nilai tambah yang berguna yaitu untuk memberikan masukan untuk pejabat dan pengambil kebijakan pengembangan wisata Kota Batu, secara khusus dalam mengembangkan pariwisata dengan konsep eduwisata melalui teori citra kota. Dampak kegiatan ini adalah ada efek baik dari kegiatan tersebut terutama landmark

yang terbentuk dapat berfungsi secara optimal dalam membangun citra kawasan kepada para pengunjung/pengamat dalam pengembangan kawasan eduwisata herbal kota batu. Lebih dari itu, juga bisa memberikan kesan/pengalaman kepada pengunjung/ pengamat terkait keadaan kawasan eduwisata herbal kota batu. Bahkan, juga untuk mendukung dalam membranding kawasan eduwisata herbal kota Batu.

**Kata Kunci:** *Inovasi, Desain, Citra, Eduwisata Herbal*

## Pendahuluan

Citra (image) terhadap suatu kota dapat muncul dengan sendirinya karena adanya aktivitas khas atau budaya khusus yang menjadi ciri unik bagi daerah sehingga menjadi identitas daerah tersebut. Dalam pengembangan suatu kota, citra kota berperan sebagai pembentuk identitas kota, dan sebagai penambah tarik kota. Kota Batu merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi pariwisata yang beragam. Kota Batu mempunyai kekayaan wisata alam yang mempunyai panorama indah dan menawan, terletak di kawasan pegunungan, suhu udara yang terasa sejuk dan tidak lembab. Kondisi tersebut menjadikan Kota Batu sangat baik untuk pertanian, dengan pengembangan pariwisata, seperti pengembangan di Kota Surabaya.<sup>1</sup>

Selain, didukung dengan kondisi eksisting tersebut, pengembangan agrowisata di Kota Batu juga tertuang pada Peraturan Daerah No. 7 2011, tentang Rencana Tata Ruang Kota Batu, yang menyebutkan bahwa tujuan pengembangan Kota Batu adalah "Mewujudkan ruang Kota Batu yang aman, nyaman, produktif dan berkelanjutan sebagai kota yang berbasis agropolitan dan kota pariwisata unggulan di Jawa Timur serta Kota Batu sebagai wilayah penopang hulu Sungai Brantas."<sup>2</sup>

AMKE di desa Oro-Oro Ombo merupakan salah satu destinasi menarik terkait konservasi dan edukasi. Seperti diketahui bahwa AMKE memiliki keunikan dan perbedaan dengan wisata lainnya. Misalnya Kusuma Agro yang menjadi salah satu Kawasan Agrowisata di Kota Batu. Kusuma agrowisata merupakan wisata yang menonjolkan kegiatan petik buah langsung dari kebun dengan didukung kegiatan edukasi yang dilakukan oleh pemandu. Selain kegiatan tersebut, pengembangan kegiatan pada agrowisata juga dapat berupa kegiatan praproduksi (pembibitan), produksi (panen), dan pascaproduksi (pengolahan dan pemasaran). Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan agrowisata di Kota Batu. Selain berupa perkebunan, pengembangan Agrowisata di Kota Batu juga dapat dikembangkan berdasarkan potensi pertanian lainnya, salah satunya adalah

---

<sup>1</sup>Choirul Mahfud et al., "Pelatihan Social Entrepreneurship Bagi Masyarakat Pinggiran Di Kota Surabaya Barat," *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2020): 21-24.

<sup>2</sup>Gogor Handiwibowo et al., "Feasibility Study Pusat Herbal Dan Teknologi Park Berbasis Circular Economy Di Kota Batu," *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 3 (2020): 262-274.

biofarmaka. AMKE merupakan area model konservasi dan edukasi yang prospektif bagi pengembangan wisata herbal di kota Batu, sehingga menjadi lengkap wisatanya untuk semua masyarakat, termasuk dukungan lembaga Pendidikan masyarakat dalam tantangan modernitas.<sup>3</sup>

Berdasarkan data bahwa Kota Batu dalam angka tahun 2019, Kecamatan Bumiaji merupakan Kecamatan di Kota Batu yang memiliki potensi pertanian biofarmaka tertinggi, dengan potensi luas lahan panen mencapai 56% dari total keseluruhan luas lahan panen biofarmaka di Kota Batu pada tahun 2018. Kondisi tersebut dapat menjadi salah satu indikasi untuk pengembangan agrowisata berbasis sub sektor biofarmaka di Kota Batu. Untuk itu pada pengabdian masyarakat ini membahas terkait citra Kota Batu melalui eduwisata herbal di Kota Batu. Hal ini bertujuan untuk memperkuat citra kota yang baik di Kota Batu.

## Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang digunakan pada pengabdian masyarakat ini adalah metode pendekatan rasionalistik karena kesimpulan pengabdian masyarakat ditarik berdasarkan hasil analisis yang disesuaikan landasan teori dan studi literatur yang diharapkan dapat menjadi kebenaran umum. Sedangkan jenis pengabdian masyarakat ini menggunakan *metode analogi best practice*.<sup>4</sup> Sisi eksploratif dari pengabdian masyarakat ini adalah menganalisis karakteristik Eduwisata Herbal kota Batu untuk merencanakan citra kawasan. Pendekatan ini digunakan untuk mencapai sasaran pengabdian masyarakat yang telah dirumuskan sebelumnya. Metode *analogi best practice* dilakukan dengan cara mencari data-data dan studi literatur dalam penentuan citra kawasan dari pengabdian masyarakat terdahulu yang terbaik. Hal ini juga pernah dikembangkan oleh muslim Tionghoa di Surabaya yang memiliki banyak program pengabdian masyarakat dan berdampak dalam citra positifnya.<sup>5</sup> Juga Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia dengan berbagai programnya.<sup>6</sup> Harapannya ini bisa dijadikan evaluasi untuk melakukan inovasi dalam program pengabdian masyarakat.<sup>7</sup>

---

<sup>3</sup>Gatot Krisdiyanto et al., "Sistem Pendidikan Pesantren Dan Tantangan Modernitas," *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 01 (2019): 11–21.

<sup>4</sup>Choirul Mahfud, "Multicultural Education Based-Social Science Instructional Model in Islamic School," *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 22 (1), 14-20 22, no. 1 (2019): 14–20.

<sup>5</sup>Rahmawati et al., "Chinese Ways of Being Good Muslim: From the Cheng Hoo Mosque to Islamic Education and Media Literacy," *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies* 8, no. 2 (2018): 225–252.

<sup>6</sup>Choirul Mahfud, "Multicultural Education Based-Social Science Instructional Model in Islamic School."

<sup>7</sup>Choirul Mahfud, "Evaluation of Islamic Education Curriculum Policy in Indonesia," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9, no. 1 (2019): 34.

## Variabel Kajian Pengabdian masyarakat

Variabel kajian pengabdian masyarakat didapat dari sintesa kajian pustaka dengan memberikan ukuran yaitu definisi operasional.

Tabel. 1 Variabel Pengabdian Masyarakat

Variabel	Sub Variabel	Definisi Operasional
<b>1. Kriteria Pembentuk Landmark</b>	<b>Mudah Terlihat (Singularity)</b>	Landmark memiliki karakter yang istimewa. Secara fisik, landmark juga dapat terlihat dengan jelas pada Kawasan yang ikonik.
	<b>Memiliki Bentuk Yang Jelas (Easy identifiable)</b>	Bentuk yang jelas akan memudahkan pengamat dalam mengidentifikasi landmark ke dalam bentuk-bentuk yang sudah biasa dijumpai pengamat (familiar) atau menjadi bentuk-bentuk yang sederhana untuk kemudian diproses dalam pikirannya. Identifikasi yang dilakukan pengamat terhadap suatu objek akan berbeda-beda bergantung dari posisi pengamat memandang objek landmark dan juga dari latar belakang pengamat (pendidikan, sosial, dan lain sebagainya).
	<b>Kontras Dengan Lingkungan (Contrast)</b>	Sesuatu yang kontras dapat terwujud ketika ada satu atau beberapa perbedaan yang jelas antara objek landmark dengan setting lingkungannya. Perbedaan yang terjadi dapat berupa perbedaan skala, material, bentuk, dan lain sebagainya untuk menghasilkan sosok berbeda yang kontras dengan lingkungan namun juga selaras dengan sekitar. Kontekstualitas antara landmark dengan lingkungan juga harus tetap dipertahankan untuk menjaga kontinuitas image dan identitas dari lingkungan.
	<b>Necessary Activities</b>	Necessary activities merupakan aktivitas yang sangat berhubungan dengan keharusan seperti berjalan kaki dari satu tempat ke tempat lain karena ia merupakan aktivitas yang berhubungan dengan keharusan, harus dilakukan. Aktivitas kategori ini tidak begitu banyak dipengaruhi oleh bagaimana dan seperti apa kondisi dari lingkungan fisik. Para pelaku kegiatan tidak memiliki pilihan

		lain.
	<b>Optional Activities</b>	Optional activities adalah aktivitas yang melibatkan unsur pilihan. Manusia dapat berpartisipasi dalam aktivitas tersebut apabila ia memiliki keinginan untuk melakukannya dan bila waktu dan tempat dirasa memungkinkan, seperti contohnya berjalan kaki untuk menikmati udara segar dan duduk-duduk menikmati matahari.
	<b>Social Activities</b>	Merupakan segala macam bentuk aktivitas yang bergantung kepada kehadiran orang lain. Seperti contohnya anak-anak kecil yang sedang bermain di jalan, percakapan di dalam sekelompok orang, dan juga termasuk kegiatan kontak pasif, melihat dan mendengar kehadiran orang lain. Aktivitas ini muncul secara spontan, sebagai bentuk langsung hasil dari beberapa manusia yang bergerak dan hadir di dalam satu ruang yang sama.
	<b>Objek Fisik Yang memiliki Nilai Keindahan (estetika)</b>	Fisik adalah segalanya. Fisik harus mampu menimbulkan ungkapan ekspresi keindahan dan image yang kuat.
	<b>Objek Fisik membentuk Proses social</b>	Kehadiran landmark memiliki fungsi sebagai penunjuk keberadaan atau lokasi elemen fisik lain di sekitarnya.
	<b>Stimulation</b>	Kadar stimulasi yang tepat menjadi sangat dibutuhkan untuk mencegah rasa bosan ataupun timbulnya tekanan pikiran manusia karena terlalu banyak stimulasi yang ditawarkan lingkungan. Landmark hadir sebagai sebuah elemen fisik yang terdapat di lingkungan berperan untuk memberikan stimulasi bagi manusia melalui sistem penginderaan.
	<b>Security</b>	Seluruh orientasi ruang dalam kota yang sebelumnya homogen tidak menentu, mendapat kepastian dengan kehadiran landmark. Landmark hadir sebagai pemberi stabilitas koordinat dalam ruang tiga dimensional yang kemudian secara

		psikologis menyelamatkan manusia dari suatu chaos ketidakpastian Ketika bernavigasi dalam lingkungannya.
	<b>Identity</b>	Landmark hadir sebagai identitas suatu tempat, mendefinisikan dan memberikan penekanan akan kehadiran sebuah tempat Identitas sebagai potensi agar orang dapat memahami gambaran tentang perkotaan (identifikasi objek, perbedaan antar objek)

### Hasil dan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Berikut merupakan beberapa foto kegiatan saat pendampingan dengan mitra sasaran dalam program pengabdian kepada masyarakat.



*Sumber: Penulis, 2020*



*Sumber: Penulis, 2020*

Berikut merupakan rancangan konsep desain utama dan alternatif di Eduwisata Herbal Oro Oro Ombo Kota Batu.

**a. Segoro Lumpang**

***Gambar A.1 Alternatif Desain Landmark***



*Sumber: Penulis, 2020*

Berikut merupakan penjelasan elemen pembentuk landmark

***Tabel 3.2.1-1 Penjelasan Elemen Pembentuk Landmark***

<b>ELEMEN</b>	<b>WARNA/MATERIAL</b>	<b>MAKNA</b>
<b>Mortar</b>	Abu-abu/ beton dan batu bata	Alat tradisional yang dipakai sebagai pembuat obat herbal sejak masa lampau.

<b>Air</b>	Biru	Air perlambang rasa yang hidup.
<b>Daun</b>	Hijau/Kaca Emerald	Keteduhan, kebersamaan, dan kebaikan

*Sumber: Penulis, 2020*

Selain itu desain yang dibuat juga mempertimbangkan hal lain, antara lain:

**1) Memuat minimal 4 aspek penentu pembentuk citra kota**

***Tabel 1-1 Penerapan Aspek Penentu Citra Kota pada Landmark***

<b>Aspek</b>	<b>Penjelasan</b>
<b>Nilai arsitektur</b>	Bentuk landmark ini melengkung secara miring dengan kemiringan sekitar 30 derajat dari dasar menandakan bahwa eduwisata ini berada didataran tinggi dengan jalur trek yang menanjak naik. Bentuknya juga memiliki ketebalan yang berbeda, hal ini ditonjolkan untuk memberi kesan yang estetik dan berirama. Pada bagian mortar juga kami modifikasi sedemikian rupa untuk wadah ganda, yakni sebagai kolam dan juga tempat kosong pada bagian bawah untuk tempat pompa air ataupun selang penyiraman
<b>Nilai kekhasan dan keunikan</b>	Bagian ujungnya, penggunaan material kaca emerald sebagai perwujudan daun yang memperlihatkan arus air mengalir dari dalamnya. Bentuk dasar landmark membentuk ujung yang runcing disebelah kanan menandakan bahwa hasil herbal merupakan rahmat yang mewujudkan kebaikan.
<b>Nilai keselarasan</b>	Menengok dari bahan pembuatannya, landmark ini dibangun dari bahan yang ramah lingkungan. Sehingga adanya keseimbangan ekosistem tidak akan terganggu.
<b>Presepsi personal</b>	Dari cara pandang saya, mungkin bentuknya yang

	<p>baru membuat landmark ini memiliki daya tarik tersendiri. Ada rancangan yang terlihat bergerak Ketika kita melangkah kaki, dimana ketebalan ukuran dari landmark ini membentuk irama melengkung-lengkung. Dan juga daun sebagai tempat air yang transparan terlihat bergerak dari luar.</p>
--	--

*Sumber: Penulis, 2020*

## 2) Memuat kriteria pembentuk landmark

**Tabel 1-2 Penerapan Kriteria Pembentuk Landmark**

<b>Aspek</b>	<b>Penjelasan</b>
<b>Mudah Terlihat</b>	Iya, karena rencana ukuran mencapai 4-6meter tingginya.
<b>Bentuk Yang Jelas</b>	Bentuknya sangat jelas. Lebih mirip bentuk percikan air yang menetes dari atas. Menandakan bahwa kehidupan baru baru saja dimulai.
<b>Kontras Dengan Lingkungan</b>	Bentuknya terlihat sedikit abstrak menjulang tinggi. Bahkan modifikasi seperti ini jarang dipakai sehingga terlihat sangat kontras dengan landmark-landmark lainnya.
<b>Necessary Activities</b>	Landmark ini sangat cocok bila ditempatkan ditengah dengan membentuk bilah sehingga memudahkan pengunjung untuk berlalu lalang serta berselfi ria tanpa mengganggu aktivitas pengunjung lainnya karena terdapat space dari jalan setapak dengan landmarknya.
<b>Opsional Activities</b>	Penggunaan cekungan dalam mortal raksasa bisa dimanfaatkan sebagai kolan air mancur ataupun kola mikan. Bahkan jika disambung pipa sekaligus masih bisa untuk pengairan yang otomatis secara berkala.
<b>Social Activities</b>	Mungkin area landmark bisa dimanfaatkan sebagai spot foto ataupun pemancingan pada hari-hari tertentu.
<b>Nilai Estetika</b>	Nilai estetikanya terlihat pada bentuk landmark yang baru dan berirama. Tidak hanya itu, penggunaan kaca sebagai landmark juga sebagai symbol sekaligus identitas bahwa wisata ini

	<p>mengusung ide eduwisata dengan suasana alam yang bisa dirasakan dengan adanya gemericih air dalam selang yang telah dirancang manual sebelumnya.</p>
<b>Pembentuk Visual</b>	<p>Penggunaan warna dan bentuk sangat diperhitungkan dalam memvisualisasikan suatu produk, salah satunya landmark ini.</p> <p>Penggunaan warna putih mengkilat layaknya batu marmer memberika kesan elegan setiap kali melihatnya. Bahkan ada mortar raksasa yang juga bisa dibilang telah merepresentasikan bahwa areanya berisi herbal, alias bahan obat-obatan tradisional.</p> <p>Ditambah lagi dengan aksen berupa daun kaca raksasa yang melambangkan kesejukan alam. Hal tersebut memperlihatkan bahwa landmark ini mewakili dibangunnya tempat ini secara sederhana.</p>
<b><i>Simulation</i></b>	<p>Landmark ini akan terlihat sebagai perwujudan awal sebuah kehidupan alam yang dapat dirasakan baik melalui mata, telinga dan rasa.</p>
<b><i>Security</i></b>	<p>Tak perlu diragukan lagi, landmark ini dibangun dengan warna yang menyatu dengan alam, sehingga tidak mengganggu dan bahkan menjadi poin plus dalam menarik pengunjung.</p>
<b><i>Identity</i></b>	<p>Sesuai penjelasan yang telah disebutkan, mortar memiliki peran paling kuat sebagai symbol bahwa pengunjung sedang berada di eduwisata herbal.</p>

*Sumber: Penulis, 2020*

**b. Undakan Unir**

***Gambar 1-3 Alternatif Desain Landmark***



Sumber: Penulis, 2020

Berikut merupakan penjelasan elemen pembentuk landmark

**Tabel 3.2.1-4 Penjelasan Elemen Pembentuk Landmark**

ELEMEN	WARNA/MATERIAL	MAKNA
LUMPANG	Abu-abu/ beton dan batu bata	Alat tradisional yang dipakai sebagai pembuat obat herbal sejak masa lampau.
AIR	Biru	Air perlambang rasa yang hidup.
Daun	Hijau/Kaca Emerald	Keteduhan, kebersamaan, dan kebaikan

Sumber: Penulis, 2020

Selain itu desain yang dibuat juga mempertimbangkan hal lain, antara lain:

**1) Memuat minimal 4 aspek penentu pembentuk Citra Kota**

**Tabel 3.2.1-5 Penerapan Aspek Penentu Citra Kota pada Landmark**

Aspek	Penjelasan
<b>Nilai arsitektur</b>	Bentuk landmark ini terlihat daun sejajar yang melengkung setengah penuh melambangkan bahwa dedaunan herbal yang mayoritas sejajar seperti halnya kunyit, jahe dll. Ada juga seperti balok tebal yang meruncing seperti

	<p>kunyit yang mewakili adanya herbal. Terlihat pula undakan sebagai penopang dengan empat sisi yang sama yang menandakan keseimbangan.</p>
<b>Nilai kekhasan dan keunikan</b>	<p>Keunikan terletak pada perwakilan tanaman kunyit (kunir) yang direpetisi sedemikian rupa sehingga terlihat seolah olah membentuk keseimbangan yang berestetika.</p>
<b>Nilai keselarasan</b>	<p>Menengok dari bahan pembuatannya, landmark ini dibangun dari bahan yang ramah lingkungan. Sehingga adanya keseimbangan ekosistem tidak akan terganggu.</p>
<b>Presepsi personal</b>	<p>Dari cara pandang saya, mungkin bentuknya yang baru membuat landmark ini memiliki daya tarik tersendiri. Rancangan ini dibuat sebagai penggabungan elemen tradisional berupa penyangga dari semacam gapura yang berisi ukiran dan informasi yang menjelaskan populasi tanaman herbal yang hadir dalam area tersebut. Sedangkan untuk rancangan atas merupakan repetisi total dari tanaman herbal kunyit untuk mewakili adanya lahan untuk eduwisata herbal.</p>

*Sumber: Penulis, 2020*

## 2) Memuat kriteria pembentuk landmark

**Tabel 3.2.1-6 Penerapan Kriteria Pembentuk Landmark**

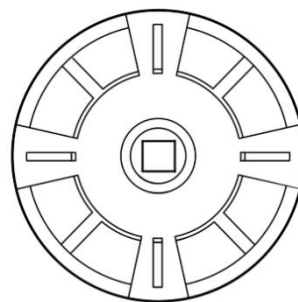
<b>Aspek</b>	<b>Penjelasan</b>
<b>Mudah terlihat</b>	Iya, karena rencana ukuran mencapai 4-6meter tingginya.
<b>Bentuk yang jelas</b>	Bentuknya sangat jelas. Lebih mirip dengan daun sejajar yang melengkung sempurna ditambah aksentu tebal meruncing.
<b>Kontras dengan lingkungan</b>	Bentuknya terlihat seperti rangkaian lettering yang membentuk huruf A (AMKE).
<b>Necessary activities</b>	Landmark ini sangat cocok bila ditempatkan ditengah dengan membentuk bilah sehingga memudahkan pengunjung untuk berlalu lalang serta berselfi ria tanpa mengganggu aktivitas pengunjung

	lainnya karena terdapat space dari jalan setapak dengan landmarknya.
<b><i>Opsional activities</i></b>	Bentuknya seperti bentuk jam pasir dengan bentuk yang tidak simetris lagi memuat informasi rinci mengenai herbal pada setiap sisinya
<b><i>Social activities</i></b>	Mungkin area landmark bisa dimanfaatkan sebagai spot foto ataupun diletakkan kursi sebagai tempat bersantai.
<b>Nilai estetika</b>	Nilai estetikanya terlihat pada bentuk landmark yang baru dan unik.
<b>Pembentuk visual</b>	Penggunaan warna dan bentuk sangat diperhitungkan dalam memvisualisasikan suatu produk, salah satunya landmark ini. Penggunaan warna putih mengkilat layaknya batu marmer memberika kesan elegan setiap kali melihatnya. Bahkan ada kunyit yang dimodifikasi beserta daunnya untuk memvisualisasikan bahwa tempat tersebut merepresentasikan tempat herbal. Ditambah lagi dengan aksan berupa gapura mirip candi sebagai penyangga justru memberikan kesan tradisional edukatif.
<b><i>Simulation</i></b>	Landmark ini akan terlihat sebagai perwujudan awal sebuah kehidupan alam yang dapat dirasakan baik melalui mata, telinga dan rasa.
<b><i>Security</i></b>	Tak perlu diragukan lagi, landmark ini dibangun dengan warna yang menyatu dengan alam, sehingga tidak mengganggu dan bahkan menjadi poin plus dalam menarik pengunjung.
<b><i>Identity</i></b>	Sesuai penjelasan yang telah disebutkan, lingkaran yang merepresentasikan kunyit memiliki peran paling kuat yang mewakili eduwisata herbal.

*Sumber: Penulis, 2020*

**c. Kompas Herbal**

***Gambar 1-4 Alternatif Desain Landmark***



Sumber: Penulis, 2020

Berikut merupakan penjelasan elemen pembentuk landmark:

**Tabel 3.2.1-7 Penjelasan Elemen Pembentuk Landmark**

ELEMEN	WARNA/MATERIAL	MAKNA
<b>Mortar</b>	Abu-abu/ beton dan batu bata	Peralatan tradisional untuk meramu obat herbal (biofarmaka). Sebagai ciri khas area yang menandakan tempat pembudidayaan tanaman herbal.
<b>Pondasi Kubus Dengan Ujung Mencuat Keatas</b>	Hitam	Pondasi kubus melambangkan suatu dasar yang stabil untuk menopang. Yang ditopang adalah mortar yang mana menggambarkan tanaman obat herbal perlu untuk dijaga kelestariannya demi mensejahterakan masyarakat.

<p><b>Kolam Air</b></p>	<p>Pale atau Warna Kulit/Batu Gamping atau Marmer.</p>	<p>Sumber dari kelangsungan hidup tanaman adalah air. Nyatanya keberadaan air selalu menyelimuti setiap aktifitas manusia hal ini disimbolkan dalam bentuk kolam melingkar.</p>
-------------------------	--	---

*Sumber: Penulis, 2020*

Selain itu desain yang dibuat juga mempertimbangkan hal lain, antara lain:

**1) Memuat minimal 4 aspek penentu pembentuk Citra Kota**

**Tabel 3.2.1-8 Penerapan Aspek Penentu Citra Kota pada Landmark**

Aspek	Penjelasan
<p><b>Nilai arsitektur</b></p>	<p>Bentuk landmark ini memiliki area taman kecil yang mengelilingi dan dibuat memiliki kemiringan mencapai 30° kecuali area pondasi dasar tugu yang stabil dan rata. Hal ini menunjukkan bahwa area wisata berada pada dataran tinggi dengan jalur yang menanjak naik.</p> <p>Bentuk pondasi yang lingkaran memberikan gambaran perlindungan alam yang hijau atau disini difokuskan pada tanaman herbal. Selain itu pondasi lingkaran juga menyerupai sebuah kompas dengan 9 arah “penunjuk” yakni 4 tangga kecil yang menghadap ke Barat, Utara, Timur dan Selatan serta 4 pembatas yang menghadap ke 4 arah mata angin lainnya. Hal ini melambangkan landmark sebagai pusat dimana ke arah manapun yang anda tuju merupakan tempat yang berorientasi pada herbal dan alam. Selain itu mortar di atasnya menunjuk ke arah Utara.</p> <p>Kemudian terdapat kolam yang melingkar yang menandakan sumber kehidupan tanaman adalah air yang eksistensinya menyelemuti dunia.</p> <p>Pada bagian mortar secara gambalng tidak</p>

	mengalami modifikasi dan masih menunjukkan bentuk primitif dari alat tradisional yang digunakan masyarakat untuk meramu obat herbal.
<b>Nilai kekhasan dan keunikan</b>	Bentuk dasar landmark membentuk ujung yang runcing disebelah kanan menandakan bahwa hasil herbal merupakan rahmat yang mewujudkan kebaikan.
<b>Nilai keselarasan</b>	Menengok dari bahan pembuatannya, landmark ini dibangun dari bahan yang ramah lingkungan. Sehingga adanya keseimbangan ekosistem tidak akan terganggu.
<b>Presepsi personal</b>	Disini saya mencoba untuk menghasilkan sebuah tetenger sebagai checkpoint ketika lalu lalang di area wisata. Saya membuat bentuk tetenger tanpa memodifikasi bentuk primitifnya sehingga siapapun pasti langsung mengetahui bentuknya.

*Sumber: Penulis, 2020*

## 2) Memuat kriteria pembentuk landmark

**Tabel 3.2.1-9 Penerapan Kriteria Pembentuk Landmark**

<b>Aspek</b>	<b>Penjelasan</b>
<b>Mudah terlihat</b>	Iya, karena rencana ukuran mencapai 4-6 meter tingginya.
<b>Bentuk yang jelas</b>	Bentuk secara gamblang dan jelas menggambarkan sebuah Alu dan Lumpang (Mortar and Pestle).
<b>Kontras dengan lingkungan</b>	Bentuknya sangat kontras menyerupai tugu sehingga membedakannya dengan lingkungan di sekitarnya.
<b>Necessary activities</b>	Landmark ini sangat cocok bila ditempatkan ditengah dengan membentuk bilah sehingga memudahkan pengunjung untuk berlalu lalang serta berselfi ria tanpa mengganggu aktivitas pengunjung lainnya karena terdapat space dari jalan setapak dengan landmarknya.
<b>Opsional activities</b>	Alu (mortar) memiliki penyemprot air mancur yang membuat landmark menjadi semakin

	estetik. Ditambah dengan nilai praktis untuk menyirami rerumputan ataupun tanaman sekitarnya membuat tetenger ini menarik.
<b><i>Social activities</i></b>	Kegiatan sosial yang bisa dilakukan seperti berswafoto atau mempertimbangkan kemungkinan untuk meletakkan bangku di sekitar area landmark. Membuat para pengunjung bisa bersitirahat sejenak sembari menyantap camilan atau menikmati pemandangan sekitar.
<b>Nilai estetika</b>	Nilai estetik terlihat dari penyusunan yang simetris dan mengarah ke berbagai penjuru. Dengan bentuk alu sebagai <i>main identity</i> membuat landmark ini berbeda dengan landmark kebanyakan.
<b>Pembentuk visual</b>	Penggunaan warna dan bentuk sangat diperhitungkan dalam memvisualisasikan suatu produk, salah satunya landmark ini. Penggunaan warna putih mengkilat layaknya batu marmer memberika kesan elegan setiap kali melihatnya. Bahkan ada mortar raksasa yang juga bisa dibilang telah merepresentasikan bahwa areanya berisi herbal, alias bahan obat-obatan tradisional. Ditambah lagi dengan aksent berupa daun kaca raksasa yang melambangkan kesejukan alam. Hal tersebut memperlihatkan bahwa landmark ini mewakili dibangunnya tempat ini secara sederhana.
<b><i>Simulation</i></b>	Landmark ini akan terlihat sebagai perwujudan sebuah proses mulai dari penanaman tanaman yang diwujudkan dengan adanya kolam kemudian naik ke pondasi yang mendukung kegiatan pembudidayaan tanaman hingga sampai ke proses pengolahan tanaman yang dilambangkan dengan alu.
<b><i>Security</i></b>	Tak perlu diragukan lagi, landmark ini dibangun dengan warna yang menyatu dengan alam, sehingga tidak mengganggu dan bahkan menjadi poin plus dalam menarik pengunjung.

<b>Identity</b>	Identitas digambarkan dengan jelas dan gamblang pada bentuk Alu dan Lumpang.
-----------------	--

*Sumber: Penulis, 2020*

**d. Papan Nama Lokasi**

**Gambar 1-5 Alternatif Desain Landmark**



*Sumber: Penulis, 2020*

Berikut merupakan penjelasan elemen pembentuk landmark:

**Tabel 3.2.1-10 Penjelasan Elemen Pembentuk Landmark**

ELEMEN	WARNA/MATERIAL	MAKNA
<b>Tiang</b>	Beton dan Batu Bata dengan diwarnai menyerupai batang kayu atau batang kayu asli.	Area disokong oleh lingkungan hijau dan perhutanan. Tiang yang lebih tinggi daripada plat menandakan Area tersebut berada di dataran tinggi.
<b>Plat Bambu</b>	Bambu Kuning atau Tua	Bambu merupakan tanaman yang tumbuh lambat di awal, hal ini dilakukan untuk memperkuat pondasi agar bisa mencapai ketinggian

		<p>yang maksimal.</p> <p>Hal ini melambangkan bahwa dalam mencari ilmu kita memerlukan pondasi atau dasar yang kuat untuk bisa memahami hal yang lebih tinggi. Perlambang edukasi dan motivasi belajar.</p>
<b>Pondasi</b>	Batu Bata dengan tambahan permukaan Pebble Stone atau batuan kecil berwarna cerah. Bagian laur bisa juga dihiasi dengan keramik batu gamping.	Keakraban, kemudahan akses, sesuatu yang sering kita jumpai.

*Sumber: Penulis, 2020*

Selain itu desain yang dibuat juga mempertimbangkan hal lain, antara lain:

**Memuat minimal 4 aspek penentu pembentuk Citra Kota**

**Tabel 3.2.1-11 Penerapan Aspek Penentu Citra Kota pada Landmark**

<b>Aspek</b>	<b>Penjelasan</b>
<b>Nilai arsitektur</b>	<p>Bentuk landmark ini memiliki area taman kecil yang mengelilingi dan dibuat memiliki kemiringan mencapai 30° kecuali area pondasi dasar tugu yang stabil dan rata. Hal ini menunjukkan bahwa area wisata berada pada dataran tinggi dengan jalur yang menanjak naik.</p> <p>Bentuk pondasi yang lingkaran memberikan gambaran perlindungan alam yang hijau atau disini difokuskan pada tanaman herbal. Selain itu pondasi lingkaran juga menyerupai sebuah kompas dengan 9 arah “penunjuk” yakni 4 tangga kecil yang menghadap ke Barat, Utara, Timur dan Selatan serta 4 pembatas yang menghadap ke 4 arah mata angin lainnya. Hal ini melambangkan landmark sebagai pusat dimana ke arah manapun yang anda tuju merupakan tempat yang berorientasi pada herbal dan alam. Selain itu mortar di atasnya menunjuk ke arah Utara.</p>

	<p>Kemudian terdapat kolam yang melingkar yang menandakan sumber kehidupan tanaman adalah air yang eksistensinya menyelemuti dunia.</p> <p>Pada bagian mortar secara gambalng tidak mengalami modifikasi dan masih menunjukkan bentuk primitif dari alat tradisional yang digunakan masyarakat untuk meramu obat herbal.</p>
<b>Nilai kekhasan dan keunikan</b>	Bentuk dasar landmark membentuk ujung yang runcing disebelah kanan menandakan bahwa hasil herbal merupakan rahmat yang mewujudkan kebaikan.
<b>Nilai keselarasan</b>	Menengok dari bahan pembuatannya, landmark ini dibangun dari bahan yang ramah lingkungan. Sehingga adanya keseimbangan ekosistem tidak akan terganggu.
<b>Presepsi personal</b>	Disini saya mencoba untuk menghasilkan sebuah tetenger sebagai checkpoint ketika lalu lalang di area wisata. Saya membuat bentuk tetenger tanpa memodifikasi bentuk primitifnya sehingga siapapun pasti langsung mengetahui bentuknya.

*Sumber: Penulis, 2020*

## Diskusi dan Analisis

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk merencanakan Landmark eduwisata herbal di Desa Oro-Oro Ombo, Kota Batu dengan kondisi eksisting yang sangat mendukung dalam pembuatan pengembangan pariwisata edukatif di daerah tersebut. Dengan menggunakan tahap pengabdian masyarakat analisa best practice untuk mengidentifikasi variable penentuan landmark dan analisa deskriptif untuk menentukan konsep perancangan Landmark Eduwisata Herbal Kota Batu. Lalu menggunakan teknik sketchup untuk merancang desain utama dan desain alternatif landmark kawasan eduwisata herbal kota batu. Untuk desain utama ada rancangan konsep desain Segoro Lumpang yang bermakna alat tradisional yang dipakai sebagai pembuat obat herbal sejak masa lampau, serta air yang merupakan perlambang rasa yang hidup. Sedangkan untuk desain alternatif ada Undakan Unir dan Kompas Herbal. Juga papan nama eduwisata kota herbal Kota Batu dengan maksud memberi suatu batasan dengan alam.

Markus dalam bukunya berjudul *Perancangan Kota secara Terpadu* (1999) variabel yang berpengaruh adalah Nilai Arsitektur, Nilai Keunikan, Nilai kekhasan. Untuk kriteria penentuan landmark variabel yang berpengaruh adalah Mudah Terlihat (*Singularity*), Memiliki Bentuk Yang Jelas (*Easy identifiable*), Kontras Dengan Lingkungan (*Contrast*), *Necessary Activities*, *Optional Activities*, *Social Activities*, Nilai Keindahan (estetika), Proses social, *Stimulation*, *Security*, dan *Identity*. Dengan adanya perencanaan landmark ini dapat mengoptimalkan kawasan studi pada perencanaan ini yaitu berada di Desa Oro-Oro Ombo, Kota Batu dengan kondisi eksisting yang sangat mendukung dalam pembuatan pengembangan pariwisata di daerah tersebut.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengabdian masyarakat yang telah dilakukan. Telah terbentuk beberapa konsep desain utama landmark untuk citra kawasan eduwisata herbal kota batu, yakni Segoro Lumpang, Undakan Unir, Kompas Herbal, dan Papan nama lokasi serta telah dibuat dua desain alternatif pintu masuk atau *gate*. Dari beberapa alternatif yang telah terbentuk, dapat memudahkan stakeholder terkait dalam mengembangkan dan merealisasikan desain tersebut.

## Pengakuan/Acknowledgements

Kami turut memberikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak perseorangan atau institusi yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat ini. Secara khusus, terimakasih kepada Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya yang memberikan bantuan dana Abmas di tahun 2020. Juga PKKPB dan Tim DRPM ITS. Beserta semua mahasiswa KKN pengabdian masyarakat.

## Daftar Referensi

- Choirul Mahfud. "Multicultural Education Based-Social Science Instructional Model in Islamic School." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 22 (1), 14-20 22, no. 1 (2019): 14-20.
- Handiwibowo, Gogor, Lissa Rosdiana Noer, Reny Nadlifatin, Gita Widi Bhawika, Choirul Mahfud, and Arman Hakim Nasution. "Feasibility Study Pusat Herbal Dan Teknologi Park Berbasis Circular Economy Di Kota Batu." *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 3 (2020): 262-274.
- Krisdiyanto, Gatot, Muflikha Muflikha, Elly Elvina Sahara, and Choirul Mahfud. "Sistem Pendidikan Pesantren Dan Tantangan Modernitas." *Tarbawi: Jurnal Ilmu*

*Pendidikan* 15, no. 01 (2019): 11–21.

Mahfud, Choirul. "Evaluation of Islamic Education Curriculum Policy in Indonesia." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9, no. 1 (2019): 34.

Mahfud, Choirul, Arman Hakim Nasution, Dyah Satya Yoga Agustin, Ratna Rintaningrum, and Niken Prasetyawati. "Pelatihan Social Entrepreneurship Bagi Masyarakat Pinggiran Di Kota Surabaya Barat." *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2020): 21–24.

Rahmawati, Kasim Yahiji, Choirul Mahfud, Jauharoti Alfin, and Much Koiri. "Chinese Ways of Being Good Muslim: From the Cheng Hoo Mosque to Islamic Education and Media Literacy." *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies* 8, no. 2 (2018): 225–252.