

Pengembangan Kawasan Eduwisata Rajendra Farm Dusun Trayu sebagai Eduwisata Internasional

Ad Zulfa Geofani Firdaus^{1*}, Reni Yendrawati²

¹Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

²Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Email: 903120103@uui.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan beberapa aspek kunci dalam pengembangan kawasan eduwisata Rajendra Farm Dusun Trayu sebagai tujuan eduwisata internasional. Rajendra Farm dirintis oleh Pak Heri Kurniawan pada 2008 yang awalnya berupa peternakan domba kecil-kecilan sederhana. Peternakan domba ini terus dikembangkan dan tentunya juga mengalami proses jatuh bangun hingga tahun 2016 baru menemukan sistem peternakan yang menampakkan hasil bagus. Mulai pada saat itu dapat bekerjasama dengan organisasi peternakan yang ada di Yogyakarta. Rajendra Farm sekarang ini telah menjalin Kerjasama dengan Karang Taruna Trayu, Desa Wisata Ngargosari, Kementerian Pertanian, dan Jalaluddin. Rajendra Farm memiliki tujuan utama yaitu untuk pelaksana ibadah qurban, seiring dengan perkembangan usaha ini, sekarang sudah membuka eduwisata peternakan domba, namun eduwisata ini belum lengkap karena minimnya tempat glamping, tempat swa foto, dan belum adanya restoran, serta belum adanya tempat oleh-oleh. Maka dari itu penulis selaku mahasiswa teknik sipil membantu Rajendra Farm dalam melakukan pengembangan pada bidang eduwisata terutama pada desain restoran, karena berdasarkan kondisi existing yang ada di Rajendra Farm telah memiliki pondasi, plat lantai, kolom, dan atap untuk pembangunan restoran. Desain restoran yang dibuat oleh penulis berupa desain 3D dan 2D, sehingga dapat memudahkan dalam memberikan pandangan mengenai gambaran restoran yang akan di bangun di Rajendra Farm.

Kata kunci: Desain 3D Restoran, Eduwisata, Rajendra Farm,

ABSTRACT

The development of the Rajendra Farm educational tourism area in Dusun Trayu as an international educational tourism destination is a strategic step in promoting sustainable tourism and education in Indonesia. Dusun Trayu, located in an underdeveloped area, has great potential to become a center for learning about nature and culture, attracting both local and international tourists. This study aims to outline some key aspects of the development of the Rajendra Farm educational tourism area in Dusun Trayu as an international educational tourism destination. Rajendra Farm was initiated by Mr. Heri Kurniawan in 2008, initially as a small-scale sheep farm. This sheep farm continued to develop and underwent its fair share of ups and downs until 2016 when it finally established a successful farming system. From that point on, it was able to collaborate with livestock organizations in Yogyakarta. Rajendra Farm has since partnered with Karang Taruna Trayu, Ngargosari Tourist Village, the Ministry of Agriculture, and Jalaluddin. Its primary goal is to facilitate qurban (sacrificial) activities. As the business evolved, Rajendra Farm expanded into educational tourism related to sheep farming. However, this educational tourism was incomplete due to a lack of glamping facilities, photography spots, restaurants, and souvenir shops. Therefore, as a

civil engineering student, the author assisted Rajendra Farm in developing its educational tourism, particularly in designing a restaurant. Based on the existing conditions at Rajendra Farm, which already had foundations, floor slabs, columns, and a roof in place, the author created a 3D restaurant design to provide a visual representation of the restaurant that will be built at Rajendra Farm.

Keywords: 3D Restaurant Design, Educational Tourism, Rajendra Farm

PENDAHULUAN

Yogyakarta merupakan salah satu tujuan utama wisatawan domestik maupun mancanegara. Selain sebagai Kota Pelajar. Jogja juga dikenal sebagai kota budaya sehingga tidak hanya keindahan alam yang menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung dan berwisata ke Yogyakarta. Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan (Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009). Pariwisata mulai dilirik sebagai salah satu sector yang sangat menjanjikan bagi perkembangan wilayah di skala global. Seiring wilayah yang masih alami, yang tidak hanya mengembangkan aspek lingkungan dalam hal konservasi saja, namun juga memberikan keuntungan bagi masyarakat sekitar sebagai salah satu upaya pengembangan pedesaan untuk meningkatkan perekonomian local, dimana masyarakat di Kawasan tersebut merupakan pemegang kendali utama (IDhayita, R., & Iwan, E, 2014). Salah satu alasan wisatawan memilih suatu destinasi wisata adalah restoran yang memperhatikan kualitas, kreativitas, dan pelayanan. Restoran yang menyajikan makanan khas menjadi magnet bagi wisatawan yang ingin merasakan cita rasa makanan. Kuliner sering dianggap sebagai bagian penting dari pengalaman wisata. Restoran dengan konsep unik, pemandangan indah atau suasana autentik dapat menciptakan pengalaman yang tidak terlupakan bagi wisatawan. Hal ini mendorong wisatawan untuk kembali atau merekomendasikan destinasi tersebut kepada orang lain. Restoran yang estetik, baik dari makanan maupun dekorasi, sering menarik wisatawan untuk membagikan pengalaman mereka di media social. Hal ini secara tidak langsung mempromosikan destinasi wisata. Restoran dapat meningkatkan ekonomi daerah dengan menyerap tenaga kerja local dan membeli bahan baku dari petani atau produsen setempat. Hal ini membuat wisatawan merasa terhubung dengan masyarakat setempat.

Restoran adalah bisnis atau tempat yang menyajikan makanan dan minuman kepada pelanggan dengan imbalan uang. Restoran adalah tempat di mana orang dapat duduk untuk makan di tempat atau memesan makanan untuk dibawa pulang. Restoran dapat memiliki berbagai macam gaya, tema, dan jenis masakan, mulai dari masakan lokal hingga internasional. Restoran umumnya memiliki dapur untuk persiapan makanan dan area tempat duduk untuk pelanggan. Makanan disajikan oleh pelayan atau staf restoran kepada pelanggan yang memesan menu dari daftar yang disediakan. Beberapa restoran mungkin memiliki menu khusus, seperti makanan vegetarian, makanan laut, atau makanan penutup. Selain makanan dan minuman, restoran juga menciptakan suasana dan pengalaman untuk pelanggan. Ini melibatkan desain interior, tata letak, pencahayaan, dan dekorasi yang disesuaikan dengan gaya restoran dan tujuan yang ingin dicapai, baik itu suasana santai, mewah, formal, atau santai. Kurniati (2016) mengatakan bahwa penting untuk diingat bahwa konsep dan definisi restoran dapat bervariasi dari satu tempat ke tempat lainnya, tetapi secara umum, restoran adalah tempat di mana orang dapat menikmati hidangan yang disiapkan oleh para koki dan dihidangkan dengan layanan pelayan.

Pembuatan restoran memanfaatkan desain ilustrasi yang berbentuk 3D modelling. Desain 3D digunakan untuk membuat sebuah gambaran atau ilustrasi untuk menuangkan ide atau gagasan yang ingin dicapai sebelum masuk kedalam tahap pengembangan. Dengan menggunakan desain 3D, maka konsep desain akan lebih mudah dimengerti dan dipahami sesuai kebutuhan dan keinginan (Muhammad, F dkk, 2022). Noorwatha dan Wasista (2019) mengatakan bahwa Desain 3D adalah proses menciptakan representasi visual tiga dimensi dari objek, bangunan, atau ruangan menggunakan perangkat lunak komputer. Ini melibatkan penggunaan teknologi komputer untuk

membuat gambar atau model digital yang memiliki kedalaman, lebar, dan tinggi, sehingga menciptakan ilusi dimensi ketiga. Desain 3D sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk arsitektur, desain interior, permainan komputer, produksi film, desain produk, ilustrasi, dan lainnya. Marzoan & Hamidi (2017) mengatakan bahwa dalam desain 3D, objek-objek dan lingkungan dibangun dalam ruang tiga dimensi, yang memungkinkan pandangan dari berbagai sudut dan sudut pandang. Proses ini melibatkan pembuatan model digital yang akurat dari objek atau lingkungan, pengaturan pencahayaan, tekstur, warna, dan elemen-elemen visual lainnya untuk menciptakan hasil akhir yang realistis atau sesuai dengan tujuan artistik yang diinginkan. Desain 3D dapat digunakan untuk visualisasi, perencanaan, konsep, pembelajaran, dan komunikasi. Dalam konteks bisnis, ini dapat membantu dalam pembuatan prototipe produk, perencanaan arsitektur, presentasi ide, dan banyak lagi. Untuk membuat desain 3D, berbagai perangkat lunak desain 3D tersedia, seperti Blender, Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max, SketchUp, dan perangkat lunak lainnya. Dengan perangkat lunak ini, desainer dapat memodelkan, mengatur, dan mengedit objek tiga dimensi, serta menghasilkan gambar-gambar realistis atau gaya-gaya artistik yang berbeda.

Nurfadilah and Rachmaniyah (2017) mengatakan bahwa Desain 3D restoran adalah proses menciptakan representasi visual tiga dimensi dari tata letak, interior, dan eksterior restoran. Tujuannya adalah untuk memvisualisasikan dengan lebih akurat bagaimana restoran akan terlihat setelah direnovasi atau dibangun, serta untuk membantu mengambil keputusan desain sebelum tahap implementasi. Desain 3D restoran sangat penting untuk membantu pemilik restoran, arsitek, dan desainer interior memahami bagaimana rencana desain akan terlihat dalam praktiknya. Ini juga membantu menghindari potensi masalah dan perubahan besar pada tahap konstruksi atau renovasi yang lebih mahal.

Lokasi Rajendra Farm tidak jauh dari obyek wisata unggulan di Kabupaten Kulonprogo, yaitu Tumpeng Menoreh yang merupakan salah satu destinasi wisata utama yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu pengembangan Eduwisata Rajendra Farm sangat tepat untuk menarik wisatawan dalam skala nasional maupun internasional. Saat ini fasilitas yang tersedia di Rajendra Farm antara lain kandang kambing, gazebo joglo, glamping, dan lapangan terbuka yang luas.

Walaupun dengan wilayah yang kecil dan jumlah penduduk sedikit, namun Dusun Trayu masih mempunyai berbagi potensi yang dapat di kembangkan menjadi daya tarik bagi wisatawan. Selain potensi alam seperti Puncak Suroloyo, Puncak Songgo, hutan dan bukit juga terdapat potensi perkebunan dan peternakan, dimana hasil utama perkebunan di Dusun Trayu yaitu cengkeh, aren, bambu, kopi, pisang, dan palawija.

Potensi lokal lain yang juga dimiliki oleh Dusun Trayu adalah kesenian dan budaya. Kesenian religi antara lain Rebana Khoirun Nada, Sholawat Jawa Thibbil Qulub, dan Bangilun Sabdo Utomo. Kesenian nasional antara lain Topeng Ireng, Wayang Kulit, dan Jathilan. Budaya religi antara lain pengajian, peringatan hari besar islam, mujahadah, genduren, dan yasinan. Budaya nasional antara lain Kenduri, Miwiti, Mitoni, Ngupati, Gotong Royong, dan Merti Dusun. Kearifan lokal juga merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan sebagai daya tarik dan atraksi wisata adalah permainan anak tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai – nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Mulyani, 2016). Permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun – temurun (Marzoan & Hamidi, 2017).

Hingga saat ini kunjungan wisatawan ke Rajendra Farm belum maksimal hal tersebut disebabkan antara lain: eduwisata ini belum lengkap karena minimnya tempat glamping, tempat sewa foto, dan belum adanya restoran, serta belum adanya tempat oleh-oleh, minimnya kapasitas sumber daya manusia untuk mendesain dan merencanakan konsep Eduwisata Rajendra Farm, belum adanya pengembangan atraksi wisata maupun paket wisata yang berbasis edukasi khususnya bagi anak-anak, pengembangan potensi kearifan lokal seperti budaya daerah dan permainan tradisional belum

dimasukkan ke dalam paket wisata, pemanfaatan kandang kambing dan alam sekitar untuk swafoto bagi pengunjung belum tersedia, belum adanya restoran untuk pengunjung beristirahat dan makan dan empat oleh-oleh yang masih kecil dan belum tertata rapi untuk pengunjung berbelanja. Permasalahan-permasalahan tersebut perlu segera diselesaikan untuk lebih mempercepat pengembangan Eduwisata Rajendra Farm. Pengembangan yang dilakukan dengan mengedepankan unsur edukasi dan kearifan lokal yang dimiliki oleh Dusun Trayu sehingga akan lebih banyak lagi wisatawan yang datang dan berkunjung serta berwisata ke Dusun Trayu dan Rajendra Farm.

METODE PENGABDIAN

Berdasarkan persoalan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra tersebut, pihak pengabdian dan mitra melakukan analisa – analisa untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan melakukan observasi dan perencanaan, *Focus Grup Discussion*, rencana pembangunan restoran. Model/ metode pemberdayaan masyarakat yang dipilih untuk mengatasi persoalan tersebut yaitu dengan menggunakan metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chasanah, B.U. (2020). Metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) merupakan pendekatan yang melibatkan masyarakat setempat secara aktif dalam proses perencanaan, pengambilan keputusan dan implementasi kegiatan. Dalam konteks pengembangan wisata, metode ini sangat berguna untuk memastikan bahwa pengembangan wisata dilakukan secara inklusif, berbasis kebutuhan local dan berkelanjutan. Tahap-tahap metode PRA dalam pengembangan wisata adalah sebagai berikut: (1) Identifikasi awal dan penjajakan. Tujuan tahap ini untuk memahami karakteristik, kebutuhan dan potensi masyarakat local. Kegiatan yang dilakukan adalah pengumpulan data sekunder tentang lokasi, seperti data geografis, budaya, dan potensi wisata. Penjajakan social dengan mengunjungi masyarakat untuk membangun hubungan awal dan memperoleh pemahaman tentang isu-isu local. (2) Membangun kepercayaan (*rapport building*). Tujuannya untuk membangun hubungan yang baik antara fasilitator dan masyarakat. Kegiatan yang dilakukan berkomunikasi secara santai dengan masyarakat, menunjukkan niat untuk mendengarkan dan memahami tanpa menghakimi dan mengadakan pertemuan informalk untuk mengenalkan tujuan PRA. (3) Penggggalian informasi dan analisis partisipatif. Tujuannya adalah mengidentifikasi potensi wisata, kendala dan kebutuhan local. Kegiatan yang dilakukan adalah menggambar potensi desa (alam, budaya dan infrastruktur wisata), mengamati secara langsung potensi wisata di lokasi, menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam pengembangan wisata. Kemudian melibatkan masyarakat dalam diskusi mendalam mengenai ide dan prioritas. (4) Perencanaan Bersama. Tujuannya untuk merumuskan rencana pengembangan wisata yang inklusif dan berkelanjutan. Keegiatannya adalah menyusun prioritas kegiatan wisata berdasarkan hasil analisis, merumuskan rencana aksi (pelatihan masyarakat, pembangunan infrastruktur atau promosi wisata). Membagi peran dan tanggungjawab antara masyarakat, pemerintah dan pihak terkait lainnya. (5) Implementasi program. Tujuannya untuk melaksanakan program pengembangan wisata yang telah direncanakan. Kegiatan ini adalah memberdayakan masyarakat dalam pembangunan fasilitas wisata, melibatkan masyarakat sebagai pelaku utama dalam aktivitas wisata seperti oemandu wisata atau pengelola *homestay*. Mengintegrasikan tradisi local kedalam paket wisata. (6) Monitoring dan evaluasi partisipatif. Tujuannya untuk mengevaluasi keberhasilan program dan memperbaiki rencana berdasarkan umpan balik. Keegiatannya menggunakan indicator sederhana yang mudah difahami oleh masyarakat (misalnya: jumlah pengunjung atau pendapatan yang dihasilkan), melakukan evaluasi secara berkala melalui diskusi kelompok dan Menyusun strategi perbaikan berdasarkan masukan dari masyarakat. (7) Penguatan kapasitas dan berkelanjutan. Tujuannya untuk memastikan keberlanjutan program pengembangan wisata. Keegiatannya adalah pelatihan untuk meningkatkan ketrampilan masyarakat dalam mengelola wisata, menciptakan jaringan dengan pihak luar (operator swasta dan pemerintah) dan mendorong inisiatif local untuk menjaga kelestarian lingkungan dan budaya. Dengan menerapkan *Participatory Rural Appraisal* (PRA) pengembangan wisata dapat dilakukan secara inklusif, memberdayakan masyarakat dan menjaga kelestarian sumber daya local.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Observasi dan Perencanaan

Observasi yang dilakukan oleh penulis meliputi wawancara dan diskusi sekaligus survei lokasi. Observasi dilakukan kepada Pak B, Pak Hselaku pemilik Rajendra Farm, dan Pak P selaku bidang sarana dan prasarana Rajendra Farm. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Rajendra Farm, Padukuhan Trayu. Rajendra Farm dirintis oleh Pak H pada 2008 yang awalnya berupa peternakan domba kecil-kecilan sederhana. Peternakan domba ini terus dikembangkan dan tentunya juga mengalami proses jatuh bangun hingga tahun 2016 baru menemukan sistem peternakan yang menampakkan hasil bagus. Mulai pada saat itu dapat bekerjasama dengan organisasi peternakan yang ada di Yogyakarta. Rajendra Farm sekarang ini telah menjalin Kerjasama dengan Karang Taruna Trayu, Desa Wisata Ngargosari, Kementerian Pertanian, dan Jalaluddin.

Rajendra Farm memiliki tujuan utama yaitu untuk pelaksana ibadah qurban, seiring dengan perkembangan usaha ini, sekarang sudah membuka eduwisata peternakan domba, namun eduwisata ini belum lengkap karena minimnya tempat glamping, tempat swa foto, dan belum adanya restoran, serta belum adanya tempat oleh-oleh. Maka dari itu penulis selaku mahasiswa teknik sipil membantu Rajendra Farm dalam melakukan pengembangan pada bidang eduwisata terutama pada desain restoran, karena berdasarkan kondisi existing yang ada di Rajendra Farm telah memiliki pondasi, plat lantai, kolom, dan atap untuk pembangunan restoran. Desain restoran yang dibuat oleh penulis berupa desain 3D, sehingga dapat memudahkan dalam memberikan pandangan mengenai gambaran restoran yang akan di bangun di Rajendra Farm.

Berikut ini merupakan dokumentasi kegiatan observasi yang dilakukan di Rajendra Farm.



Gambar 1. Observasi dan Perencanaan



Gambar 2. Kondisi existing restoran Rajendra Farm

2. Rencana Pembangunan Resto

Rencana desain adalah rencana rinci yang menguraikan langkah-langkah dan elemen-elemen yang diperlukan untuk menciptakan suatu produk, proyek, atau sistem. Marjan, S.M. (2014) mengatakan bahwa rencana desain adalah panduan yang mengarahkan proses kreatif dan teknis dalam mengembangkan solusi yang efektif dan fungsional. Rencana desain sering digunakan dalam

berbagai bidang, termasuk desain grafis, arsitektur, desain produk, rekayasa perangkat lunak, dan banyak lagi.

Rencana desain yang dilakukan oleh penulis lebih ke desain dengan gaya seperti apa yang diinginkan oleh Rajendra Farm. Desain restoran yang dipilih merupakan restoran dengan gaya minimalis modern yang terbuka. Maka dari itu untuk mencegah terjadinya kesalahan desain, penulis mencari referensi gambar untuk restoran yang akan didesain. Berikut ini merupakan referensi desain yang dipilih oleh penulis.



Gambar 3. Rencana Desain Tampak Depan

3. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan evaluasi agar semua yang di hasilkan dapat ditindak lanjuti oleh Rajendra Farm dan juga Pemerintah Dusun Trayu untuk segera melakukan pembangunan restoran di Rajendra Farm. Berikut ini merupakan rencana desain Restoran Rajendra Farm.



Gambar 4. Desain Final

Pembangunan restoran untuk wisata di masyarakat dapat memiliki dampak ekonomi, social dan keberlanjutan. Dampak ekonominya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat local. Eduwisata restoran sering kali melibatkan bahan baku lokal yang mendukung petani, peternak dan pemasok local. Dapat membuka peluang kerja baru, baik di bidang operasional restoran maupun sector pendukung seperti transportasi dan pariwisata. Pendirian eduwisata restoran dapat mendorong tumbuhnya UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) di sekitarmlokasi, seperti took souvenir, pedagang makanan ringan dan jasa pemandu wisata. Eduwisata restoran dapat menarik wisatawan domestic dan mancanegara, meningkatkan penerimaan pajak dan retribusi daerah. Selain itu juga dapat muncuklnya diversifikasi ekonomi yang menjadikan sector pariwisata lebih beragam, tidak hanya bergantung pada alam atau budaya, tetapi juga pengalaman edukatif.

Dampak sosial yang ditimbulkan masyarakat dapat dilibatkan dalam berbagai aspek seperti pelatihan kuliner, penyajian budaya lokal atau pemandu wisata, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan

ketrampilan mereka. Eduwisata restoran sering kali mempromosikan makanan tradisional dan cerita di baliknya, membantu melestarikan tradisi kuliner yang mungkin mulai terlupakan. Menjadi tempat interaksi antara masyarakat local dan pengunjung dari berbagai latar belakang yang dapat memperkuat toleransi dan pemahaman budaya.

Eduwisata restoran dapat menyertakan program edukasi tentang pentingnya keberlanjutan, seperti pengolahan limbah, daur ulang dan konservasi sumber daya alam. Restoran yang berfokus pada keberlanjutan dapat mengadopsi pendekatan ‘zero waste’ dengan mendaur ulang, composting atau mengolah kembali bahan makanan yang berlebih. Merancang restoran dengan prinsip arsitektur ramah lingkungan, seperti menggunakan bahan bangunan local dan hemat energi.

Berikut adalah table yang menggambarkan perbedaan kondisi sebelum dan setelah adanya eduwisata restoran:

Tabel 1. Perbedaan Kondisi Sebelum dan Setelah Adanya Eduwisata Restoran

Kondisi	Sebelum	Sesudah
Ekonomi	Terbatasnya lapangan kerja	Peningkatan lapangan kerja, seperti pekerja restoran, pemasok bahan makanan, pengrajin dll
	Penghasilan penduduk biasanya hanya dari sektor pertanian, perkebunan dan perdagangan kecil	Pendapatan masyarakat meningkat melalui penjualan produk local, seperti kerajinan tangan atau makanan khas
	Kurangnya aktivitas ekonomi yang memanfaatkan potensi lokal	Daerah menjadi destinasi wisata yang menarik, sehingga menarik investor atau usaha lainnya
Sosial	Aktivitas masyarakat lebih bersifat rutin dan kurang interaksi dengan pengunjung luar daerah	Masyarakat lebih terbuka terhadap wisatawan luar, yang memunculkan interaksi budaya
	Minimnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya keberlanjutan lingkungan dan budaya lokal	Dapat meningkatkan edukasi masyarakat setempat mengenai tata Kelola lingkungan, budaya dan kuliner lokal
Infrastruktur	Fasilitas umum seperti jalan, tempat parkir dan penerangan jalan kurang memadai	Pengembangan fasilitas pendukung seperti akses jalan, tempat parkir, jaringan internet dll
	Akses ke lokasi masih terbatas atau belum terkelola dengan baik	Adanya fasilitas tambahan untuk mendukung kenyamanan wisatawan
Lingkungan	Lingkungan kurang terawat karena tidak banyak wisatawan yang datang	Daerah lebih terawat karena adanya pengelolaan yang baik untuk menarik wisatawan
	Potensi sumber daya alam belum dimanfaatkan secara optimal	Pemanfaatan sumber daya local dilakukan dengan pendekatan berkelanjutan

SIMPULAN

Pengabdian Unggulan di Kalurahan Ngargosari, Dusun Trayu ini dapat terlaksana dengan baik atas dukungan dari seluruh stakeholder yang ada yaitu Tim Rajendra Farm dan tentu saja dukungan sepenuhnya dari Pemerintah Dusun Trayu serta warga masyarakat Trayu. Dari rangkaian kegiatan Pengabdian Masyarakat ini berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan menghasilkan Desain 3D Restoran Rajendra Farm. Berdasarkan hasil evaluasi diharapkan Pak Heri Kurniawan selaku pemilik Rajendra Farm perlu meningkatkan kerjasama dengan stakeholder yang ada di Kalurahan Ngargosari untuk dapat mendukung pengembangan obyek wisata dengan mengedepankan potensi kearifan lokal dan mengelola wisata edukatif sebagai ciri khas pariwisata Kalurahan Ngargosari sehingga akan dapat meningkatkan kunjungan wisatawan ke Eduwisata Rajendra Farm dan Kalurahan Ngargosari secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama kami sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Indonesia (DPPM UII) dengan adanya Dana Hibah Pengabdian Masyarakat ini. Kami juga menyampaikan terima kasih pada Pemerintah Kalurahan Ngargosari, Forum Anak Ngargosari, Rajendra Farm, dan seluruh masyarakat Dusun Trayu, Kalurahan Ngargosari, Kapanewon Samigaluh, Kabupaten Kulonprogo yang telah mendukung seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chasanah, B. U. (2020). *Perancangan Interior Lind's Ice Cream & Resto Jalan Papandayan No. 99 Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Dhayati, R., & Iwan, R. (2014). Potensi pengembangan ekowisata berbasis masyarakat di kawasan Rawa Pening, Kabupaten Semarang. *Jurnal Teknik PWK*, 3(1), 71–81.
- Kandouw, F. C., Kaparang, D. R., & Mewengkang, A. (2022). Implementasi aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D di SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), 77–89.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam keterampilan sosial anak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Marjan, S. M. (2014). *Perancangan Interior Restoran dan Bar Black Canyon Coffee di Bali* (Doctoral dissertation, Desain Interior ISI Yogyakarta).
- Marzoan, & Hamidi. (2017). Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-Nafs*, 2(1), 68.
- Muhammad, F., Wiranti, S., & Ruli, S. (2022). Perancangan desain 3D modelling sebagai media ilustrasi pada CV. Pacific Aluminium. *MAVIB Journal*, 3(1), 53–62.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Muslim, I. P. M., Rozandi, A., Budiman, D., Ramdani, I., & Vladimirovna, K. E. (2022). Implementasi building information modeling (BIM) pada proyek perumahan. *Jurnal TESLINK: Teknik Sipil dan Lingkungan*, 4(1), 1–15.
- Noorwatha, I. K. D., & Wasista, I. P. U. (2019). Rasayatra: Eksplorasi estetika Hindu ‘Nawarasa’ dalam desain interior museum 3D interactive trick art. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 34(2), 147–156.
- Nurfadilah, C., & Rachmaniyah, N. (2017). Redesain interior hotel bisnis dengan konsep minimalis Montana. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2), 3.
- Puspitasari, E., Wirawan, W., Rizza, M. A., Dani, A., & Suyanta, S. (2021). Pelatihan desain 2D dan 3D menggunakan AutoCAD bagi Karang Taruna Desa Merjosari, Kota Malang. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 264–268.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata.