

## Blue Print Desa Wisata Edukasi Sompok

ada di wilayah pedesaan ber-  
ngkan sebagai desa wisata edu-  
Sompok mempunyai alam yang  
sa di kelilingi pegunungan. Ada  
desa. Sawah dan ladang meng-  
perbagai komoditas bahan po-  
ayuran.

sial. Atmosfer psikologis, sosial,  
sah melekat khas pedesaan ber-  
aya. Berada di Sompok seakan  
tempo dulu. Meski begitu war-  
mengikuti perkembangan za-  
teknologi informasi. Terbukti  
membebaskan diri dari *blank*  
esa yang *full* internet.

sial Sompok juga memiliki nama  
daya manusia generasi milenial  
membangankan. Dari mereka  
di aktivis organisasi remaja dari  
dan tekat untuk maju.

sumber daya berupa alam yang  
as pedesaan yang masih lestari,  
lennialnya berpengalaman men-

jadi aktivis organisasi menjadi pertimbangan  
Tim pengusul (Muhammad Nur Syuhada, S.Psi.,  
M.Psi., Psikolog, Sumaryanto, SE., M.Si., dan  
Dr. Hadi Suyono, S.Psi, M.Si). Lembaga Pene-  
litian dan Pengabdian Masyarakat UAD, Karang  
Taruna Sedyo Bhakti serta memperoleh duku-  
ngan hibah dari Direktorat Jenderal Pendidik-  
an Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Ke-  
budayaan menyelenggarakan Program Ke-  
mitraan Masyarakat untuk mengembangkan  
desa wisata edukasi.

Program Kemitraan Masyarakat mengusung  
kegiatan "Pemberdayaan Karang Taruna  
Sebagai Upaya Pengembangan Desa Wisata  
Edukasi" dengan salah satu agenda membuat  
*Blue Print*. Pembuat: *blue print* ini bertujuan  
agar alam, kekuatan kultur, dan sumber daya  
manusia yang unggul dapat dikelola dengan  
baik untuk mewujudkan desa wisata edukasi.  
Hal lain yang ingin dicapai dalam pembikin-  
an *blue print* supaya ada perencanaan yang  
matang dalam mengembangkan desa wisata  
edukasi.

Kemampuan generasi milenial Sompok da-

aset, peluang, tempat penting, masalah ma-  
syarakat, daerah aman dan tidak aman, sumber  
daya tersedia, dan sumber daya yang perlu di-  
kembangkan di Sompok.

Setelah semua unsur itu terpenuhi proses  
selanjutnya adalah mendiskusikan faktor pe-  
lindung dan faktor risiko. Agenda tersebut ber-  
manfaat pada bagian mana yang perlu dikelola  
untuk mengembangkan des. wisata edukasi  
Sompok. Dan pada bagian mana yang tidak di-  
ikutkan untuk mendukung program desa wi-  
sata edukasi.

Tahap lanjutan sesudah ditemukan faktor  
pelindung dan faktor risiko bahwa kegiatan  
yang dilaksanakan adalah membangun *stake-  
holder* yang memungkinkan bertindak men-  
jadi jejaring merealisasikan desa wisata edu-  
kasi Sompok. Mendiskusikan pihak lain untuk  
membantu pengembangan desa wisata men-  
jadi penting. Karena butuh pihak luar ikut  
membesarkan Sompok sebagai desa wisata  
edukasi.

Tahap akhir dari metode *asset mapping* yaitu  
membuat *action plan*. Dalam *action plan* ini

produk yang dihasilkan adalah per-  
yang profesional sehingga penge-  
desa wisata edukasi Sompok dapat  
secara efektif dan efisien. Perencanaan  
tentang visi dan misi desa wisata edu-  
pok. Visi dan misi sebagai dasar meren-  
cana strategis jangka pendek dan ja-  
jang. Dari renstra diturunkan men-  
gram kerja. Program kerja yang disu-  
kan dalam rangka pengembangan  
edukasi Sompok adalah peningkatan  
sumber daya manusia, memaksimal-  
*branding*, meracik layanan produk, dan  
jejaring *stakeholder*.

Dengan acuan *blue print*, genera-  
Sompok ada arah untuk membangun  
sata edukasi. Semoga mimpi besa-  
jud. Sompok menjadi desa wisata Edu-  
terkenal secara nasional dan intern-  
hingga kunjungan wisatawan akan  
dak di Sompok. Aamiin.

Penulis Adalah Dosen Fakultas  
Universitas Ahm



Resensi Kehidupan

O l e h

Dr. HADI SUYONO, S.Psi., M.Si<sup>1)</sup>

lam membuat *blue print* menggunakan metode  
*asset mapping*. Dengan dibantu oleh Satria  
Efandi, S.Psi., pelatihan *asset mapping* diawali  
dengan pemetaan wilayah. Dalam kegiatan  
pemetaan wilayah generasi milenial Sompok  
diminta untuk menggambar peta desanya. Se-  
telah menggambar peta, mereka diminta un-  
tuk menyertakan berbagai kekhasan yang ada,