

## Pemberdayaan Masyarakat Disabilitas Sebagai Pelaku Ekonomi Kreatif Melalui Rekreasi Edukasi Sosial di Panti Asuhan Bina Siwi

<sup>1</sup>Yanuar Agung Fadlullah, <sup>2</sup>Kenanga Kusuma Mudiyani\*, <sup>3</sup>Sahid Ramandhani, <sup>4</sup>Muhammad Kholili  
Abdul Wahab

Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

e-mail: [yanuaragungf67@gmail.com](mailto:yanuaragungf67@gmail.com)<sup>1</sup> [kenangakusuma.2024@student.uny.ac.id](mailto:kenangakusuma.2024@student.uny.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sahidramandhani09@gmail.com](mailto:sahidramandhani09@gmail.com)<sup>3</sup>, [muhhammadkholili1702@gmail.com](mailto:muhhammadkholili1702@gmail.com)<sup>4</sup>

\*Corresponding Author

Submitted: January 23, 2025; Revised: April 10, 2025; Accepted: April 25, 2025; Published: April 30, 2025

### ABSTRAK

Penyandang disabilitas memiliki potensi dan keterampilan yang dapat dilatih. Salah satu tempat mengembangkan keterampilan disabilitas adalah yayasan swasta Panti Asuhan Bina Siwi yang terletak di Yogyakarta. Panti Asuhan Bina Siwi melatih berbagai keterampilan disabilitas seperti keterampilan bina diri, kesenian, pertanian, peternakan, dan membuat kerajinan. Sebagian besar penyandang disabilitas di Panti Bina Siwi memiliki keterbatasan hambatan intelektual, oleh karena itu pelatihan yang diberikan harus disertai penyaluran keterampilan secara kontinyu. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan program pengembangan wisata edukasi berbasis *experiential tourism*. Wisata menjadi daya tarik karena dapat mengakomodir keterampilan disabilitas, memiliki potensi ekonomi yang berkelanjutan, dan membangun kepedulian masyarakat terhadap disabilitas. Wisata yang dikembangkan menggunakan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) dengan tahapan observasi, perancangan wisata edukasi berdasarkan aktivitas yang dikembangkan menjadi paket wisata, pelatihan pengelolaan kegiatan wisata kepada pengurus panti disabilitas, pelatihan marketing dan promosi aktivitas wisata, pelaksanaan kegiatan wisata, dan evaluasi. Paket wisata yang dikembangkan menggunakan atribut *memorable tourism experience* untuk menarik wisatawan berkunjung kembali. Hasil dari program adalah paket aktivitas wisata rekreasi edukasi sosial. Berdasarkan uji coba yang dilakukan skema paling efektif dalam pelaksanaan wisata adalah *open trip* dengan kuota terbatas supaya wisatawan mendapatkan pengalaman terbaik ketika berwisata.

**Kata kunci:** Masyarakat Disabilitas, Ekonomi Kreatif, Rekreasi Edukasi Sosial

### ABSTRACT

People with disabilities have potential and skills that can be trained. One place to develop disability skills is the private foundation Bina Siwi Orphanage located in Yogyakarta. Bina Siwi Orphanage trains various disability skills such as self-help skills, arts, agriculture, animal husbandry, and making crafts. Most of the people with disabilities at Bina Siwi Orphanage have limited intellectual barriers, therefore the training provided must be accompanied by continuous skill distribution. Based on these problems, researchers conducted an experiential tourism-based educational tourism development programme. Tourism becomes an attraction because it can accommodate disability skills, has sustainable economic potential, and builds public awareness of disabilities. Tourism is developed using the Asset-Based Community Development (ABCD) approach with the stages of observation, designing educational tourism based on activities developed into tour packages, training in the management of tourism activities to the administrators of disability homes, training in marketing and promotion of tourism activities, implementation of tourism activities, and evaluation. The developed tour packages use memorable tourism experience attributes to attract tourists to visit again. The result of the programme is a package of social education recreational tourism activities. Based on the trials conducted, the most

*effective scheme in the implementation of the programme is the social education recreation tourism activity package.*

*Keyword: Disabled Community, Creative Economy, Social Educational Recreatio*



Copyright © 2025 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan penduduk mencapai 281.603,8 juta jiwa (Badan Pusat Statistik, 2023). Besarnya populasi ini merupakan salah satu kekuatan besar Indonesia dengan banyaknya talenta dan potensi yang ada di dalamnya, akan tetapi hal ini juga dapat menjadi bumerang apabila tidak dikelola dengan baik, dengan besarnya populasi tersebut penduduk usia produktif menempati posisi mayoritas yaitu sebesar 70.72% dari total populasi penduduk termasuk penyandang disabilitas di dalamnya (Badan Pusat Statistik, 2021). Saat ini jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 22,97 juta jiwa atau sekitar 8,5% dari jumlah penduduk Indonesia dan 50,08% pengangguran kategori terbuka belum memperoleh pekerjaan (Kemenko PMK, 2023 dan Zulfiyandi & Wirawan, et.al, 2021).

Masalah pengangguran yang merupakan kalangan penyandang disabilitas di Indonesia masih menjadi tantangan untuk meningkatkan perekonomian di Indonesia. Adanya peraturan tentang hak penyandang disabilitas tertuang dalam Undang-undang Nomor 8 Tahun 2016 termasuk hak disabilitas untuk mendapatkan pekerjaan dengan menerima minimal 2% pada Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dan 1% minimal penerimaan pada perusahaan swasta menjadi salah satu terobosan pemerintah dalam optimalisasi untuk memberikan kesempatan kerja (Estika & Rumayya, 2024). Akan tetapi dalam proses pelaksanaannya masih terdapat hambatan baik dari segi stigma masyarakat, infrastruktur, aksesibilitas, dan kompetensi kerja (Nopiah & Pangaribowo, 2023).

Salah satu solusi adalah dengan memberdayakan penyandang disabilitas untuk menciptakan suasana kesejahteraan dan ketertiban sosial dalam segala aspek kehidupan. Artinya, seluruh individu mempunyai hak dan kewajiban untuk ikut serta dalam pembangunan tanpa adanya pembatasan peran dan fungsi (Aichner, Cologna & Cvilak, et.al., 2024 dan Tridjata, Al Hazmi, & Espransa, 2024) Selain itu, perlindungan dan pemberdayaan sosial juga dapat menguatkan keberadaan penyandang disabilitas dalam bentuk penumbuhan iklim dan pengembangan potensi vokasional sehingga mampu berkembang menjadi individu atau kelompok penyandang disabilitas yang berdaya, tangguh, dan mandiri (Rochmah et al. 2024).

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mewujudkan komitmen pemberdayaan disabilitas dalam Perda Nomor 5 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Penghormatan, Pelindungan, dan Pemenuhan Hak Penyandang Disabilitas. Komunitas atau Yayasan dan juga pemerintah sebagai penyedia sarana pengembangan dan peningkatan kapasitas disabilitas memiliki peran dalam mengoptimasi penyaluran keterampilan untuk membangun modal sosial dan kemandirian finansial (Feradiah & Prianto, 2024). Pada dasarnya penghuni panti memiliki hak yang sama untuk dapat berkarya dan terjun dalam kegiatan ekonomi kreatif. Pendekatan kolaboratif dapat dilakukan karena fokus terhadap potensi dan karya mereka. Masyarakat perlu mengerti dan peduli terhadap isu-isu disabilitas, karena setiap orang termasuk disabilitas memiliki

keaktivitasnya masing masing dan sudah seharusnya memiliki kesempatan yang sama untuk mengeksposikannya. Salah satu upaya esensial yang dapat dilakukan mentransformasikan obyek pariwisata menjadi destinasi edukasi berbasis *experiential tourism* (Wisata Berbasis Pengalaman).

Konsep *Experiential Tourism* (Wisata Berbasis Pengalaman) memberikan wisatawan kesempatan untuk merasakan, terlibat, dan belajar langsung dari budaya, sejarah, serta kehidupan lokal yang autentik (Volo, 2015). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nicosia dan Pencarelli (2017), wisata berbasis pengalaman dikategorikan sebagai pendekatan yang mengutamakan keterlibatan emosional wisatawan dengan destinasi yang mereka kunjungi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan yang lebih mendalam dan berkesan dibandingkan dengan jenis wisata lainnya. Aspek penting dari *experiential tourism* adalah adanya perubahan paradigma dalam cara wisatawan melihat pengalaman mereka, yang kini lebih menekankan pada otentisitas dan keterlibatan dalam kegiatan lokal (Yuan & Jang, 2020). Wisata berbasis pengalaman dianggap dapat memberikan kontribusi terhadap keberlanjutan pariwisata, dengan menghubungkan wisatawan langsung dengan budaya lokal dan mendukung perekonomian masyarakat setempat (Richards, 2018). Lebih jauh lagi, menurut penelitian yang dilakukan oleh Zhang *et al.*, (2019), pengalaman yang menyentuh sisi emosional dapat memperkuat ikatan antara wisatawan dan destinasi, serta meningkatkan kepuasan yang berujung pada loyalitas yang lebih tinggi.

Panti Bina Siwi merupakan salah satu panti disabilitas di Yogyakarta yang memiliki potensi dikembangkannya wisata edukasi berbasis *experiential tourism*. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, Panti Asuhan Bina Siwi memiliki sumber daya manusia penyandang disabilitas yang mampu latih, pengasuh panti yang memiliki keterampilan memadai, dan fasilitas pendukung lainnya. Penyandang disabilitas dibekali dengan keterampilan untuk meningkatkan potensi dan memberikan bekal keterampilan hidup mandiri. Adapun keterampilan yang diberikan bagi penyandang disabilitas di Panti Asuhan Bina Siwi yaitu keterampilan memainkan gamelan, membuat tapestry, keterampilan pertanian dan peternakan, dan melukis. Anak-anak panti diberikan kesempatan untuk menekuni keterampilan yang sudah disediakan di panti. Keterampilan tersebut juga telah menghasilkan *output* berupa produk kerajinan sebagai wujud nyata kerajinan tangan anak-anak panti.

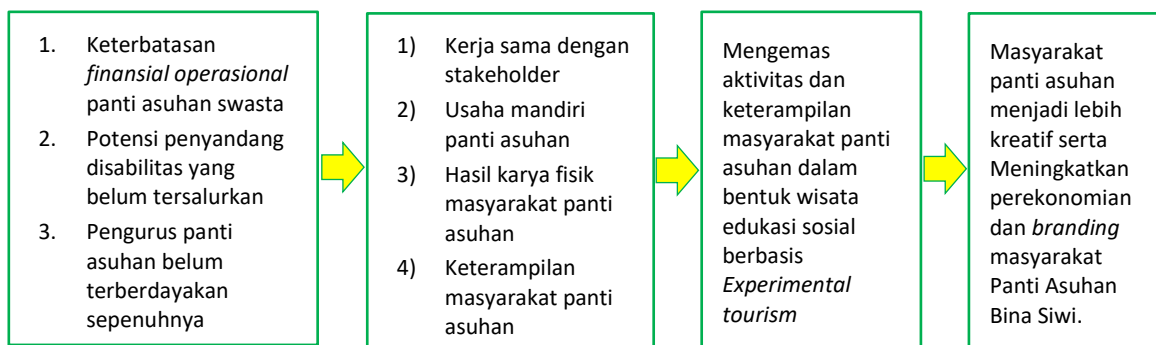
Hal tersebut juga menjadi salah satu aspek yang melatar belakangi adanya volunteer yang melakukan kegiatan social di Panti Bina Siwi untuk melakukan bakti social. Akan tetapi, potensi yang dimiliki oleh Masyarakat panti masih bisa dimaksimalkan dengan memanfaatkan keterampilan yang sudah diajarkan di panti bina siwi salah satunya melalui wisata edukasi social yang melibatkan disabilitas untuk menyalurkan keterampilan yang dimiliki dalam kegiatan social yang dilaksanakan di panti. Disabilitas yang sudah dibekali keterampilan yang mumpuni dapat dijadikan sebagai pelatih dalam pelaksanaan kegiatan yang diselenggarakan.

Adanya destinasi wisata edukasi berbasis pengalaman akan merubah *mindset* masyarakat bahwa panti disabilitas bukan sebatas yayasan amal, namun sebagai tempat belajar keterampilan, bersenang-senang, dan berkegiatan bersama. Branding wisata akan meningkatkan kunjungan dan eksistensi yayasan, serta berisiran pada penyaluran keterampilan karya rupa yang dihasilkan penyandang disabilitas. Oleh karena itu, tujuan dilaksanakan penelitian dan pengabdian ini yaitu untuk merancang kegiatan masyarakat untuk membentuk wisata edukasi berbasis *experiential tourism* di Panti Bina Siwi sehingga dapat meningkatkan nilai Panti Bina Siwi. Dalam artikel ini, peneliti bertujuan untuk menyajikan

rancangan kegiatan dan proses uji coba pelaksanaan *experiential tourism* di Panti Bina Siwi yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemandirian disabilitas melalui program pemberdayaan yang tersedia.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan pada pengabdian ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD) dengan perspektif pemberdayaan untuk meningkatkan nilai aset yang dimiliki masyarakat supaya dapat memenuhi kebutuhan masyarakat tertama dalam pengembangan wisata edukasi berbasis *experiential tourism* di panti asuhan bina siwi. Pemberdayaan masyarakat menggunakan pendekatan metode ABCD dapat memfasilitasi dan meningkatkan partisipasi masyarakat untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki sehingga dapat memunculkan solusi untuk menghadapi permasalahan yang ada (Hapsari & Santoso, 2021 dan Astari, 2023). Program yang dilaksanakan pada pengabdian masyarakat ini adalah program pemberdayaan yang berfokus pada aktivitas pembuatan program dan menyalurkan keterampilan masyarakat panti asuhan dalam bentuk wisata edukasi sosial. Adapun lokasi pengabdian yaitu di Panti Asuhan Bina Siwi yang menaungi disabilitas baik usia sekolah hingga usia dewasa. Pemberdayaan ini bertujuan untuk memberikan solusi permasalahan yang terdapat pada panti asuhan bina siwi seperti keterbatasan finansial operasional panti asuhan swasta, potensi penyandang disabilitas yang belum tersalurkan, serta pengurus panti asuhan yang belum sepenuhnya terberdayakan. Selain itu tujuan lain dari pemberdayaan ini adalah untuk memaksimalkan potensi yang terdapat pada Panti Asuhan Bina Siwi seperti usaha mandiri panti asuhan, keterampilan *skill* yang dimiliki masyarakat panti asuhan, serta karya fisik yang dibuat oleh masyarakat panti asuhan. Kerangka pikir pemecahan masalah dalam pemberdayaan terdapat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Pemecahan Masalah (sumber: Desain Peneliti, 2025)

Adapun tahapan yang digunakan dalam melaksanakan proses pengabdian masyarakat yaitu sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi dilakukan sebelum melakukan perencanaan program untuk mengetahui gambaran awal rencana program pemberdayaan yang akan dilaksanakan sebagai implementasi kegiatan pengabdian. Observasi lapangan dilaksanakan dalam waktu satu minggu dengan output berupa gambaran lokasi, kondisi masyarakat, permasalahan yang dihadapi masyarakat, serta potensi yang terdapat di Panti Asuhan Bina Siwi.

### 2. Perencanaan program pengabdian

Langkah perencanaan dilakukan dengan merancang kerangka pikir dan program pemberdayaan yang akan dilaksanakan di Panti Asuhan Bina Siwi sesuai dengan potensi masyarakat panti asuhan. Selanjutnya, hasil perencanaan ditindaklanjuti dengan menyusun program pemberdayaan dan dikonsultasikan dengan pengurus Panti Asuhan Bina Siwi supaya dapat diperoleh hasil yang maksimal ketika program diimplementasikan. Hasil perencanaan yang telah disepakati dibuat rincian langkah-langkah pelaksanaan rencana kegiatan program pemberdayaan masyarakat berbasis ekonomi kreatif melalui rekreasi edukasi sosial dengan pendekatan *experimental tourism* sebagai sumber ekonomi kreatif masyarakat Panti Asuhan Bina Siwi.

### 3. Pelaksanaan program pengabdian

Pelaksanaan program dilakukan dengan melaksanakan pemberdayaan masyarakat Panti Asuhan Bina Siwi melalui program-program yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan proses uji coba pelaksanaan program yang sudah dirancang sebelumnya sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas layanan wisata edukasi sosial yang sudah dilaksanakan.

### 4. Evaluasi program pengabdian (done)

Tahap evaluasi program pengabdian dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan program pemberdayaan dan menghimpun saran yang berasal dari wisatawan yang berkunjung terkait uji coba pelaksanaan rekreasi edukasi sosial yang sudah dilaksanakan oleh panti dengan dampingan tim pengabdian masyarakat. Evaluasi dilakukan melalui monitoring dengan indikator keberhasilan program yaitu tingkat kepuasan layanan rekreasi, kepuasan fasilitas yang tersedia, dan kepuasan layanan Sumber Daya Manusia (SDM) panti dalam melayani wisatawan.

Selanjutnya, data temuan lapangan yang diperoleh dianalisis dengan pendekatan kualitatif yang disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi untuk memperjelas hasil temuan lapangan selama proses pelaksanaan pengabdian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

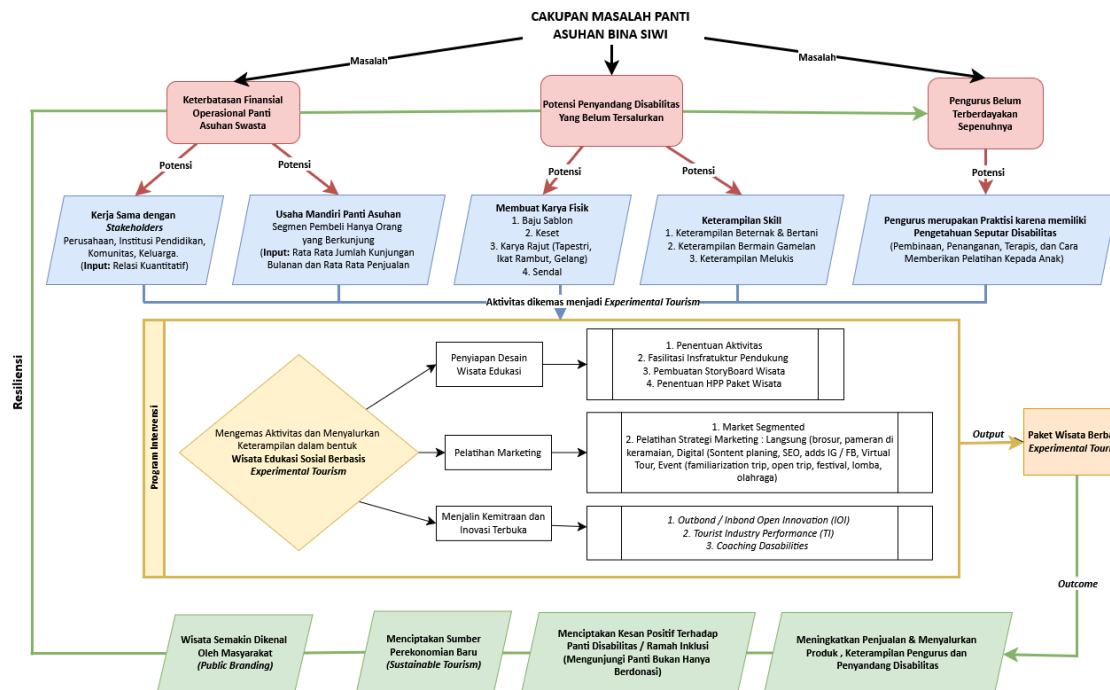
Berdasarkan hasil pengabdian yang dilaksanakan pada tanggal 24 dan 29 September 2023, 19 Oktober 2024, dan 14 Desember 2024 di Panti Asuhan Bina Siwi dengan hasil sebagai berikut:

### 1) Observasi

Perumusan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan menggunakan observasi partisipasi untuk memberikan gambaran awal subjek pengabdian masyarakat dan mengidentifikasi masalah dan potensi yang dapat dikembangkan. Observasi lapangan dilakukan selama 3 kali melalui wawancara kepada pengurus panti asuhan bina siwi, kepada masyarakat, dan perangkat desa terdekat.

Gambaran lokasi Panti Asuhan Bina Siwi berdiri di kompleks Balai Desa Sendangsari yang terletak di Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul, Provinsi D.I. Yogyakarta. Menawarkan lingkungan tenang dan damai, kompleks ini hanya berjarak 10 km dari pusat Kecamatan Jetis, 19 km dari pusat Kabupaten Bantul, dan terletak sejauh 32 km dari pusat Provinsi Yogyakarta. Panti Asuhan

Bina Siwi terdiri dari 9 pengurus panti dan 42 peserta panti, 40 diantaranya memiliki keterbatasan hambatan intelektual (tunagrahita) mampu latih dan 2 orang tuna daksa. Adapun hasil koding tahap observasi di nyatakan pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Masalah dan Potensi Panti Asuhan Bina Siwi  
 (Sumber: Analisis Peneliti)

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui bahwa Panti Asuhan Bina Siwi memiliki tiga permasalahan pokok yaitu permasalahan sumber dana operasional karena merupakan yayasan swasta, belum tersalurkannya keterampilan yang dimiliki peserta panti asuhan, dan pengurus yang belum diberdayakan secara maksimal. Padahal Panti Asuhan Bina Siwi memiliki potensi aset fasilitas, keterampilan, dan relasi yang dapat dikembangkan untuk mendorong kemajuan panti asuhan.

Peneliti melihat potensi dikembangkannya paket wisata berbasis pengalaman yang dikembangkan berdasarkan aktivitas keseharian peserta panti asuhan. Pendekatan kolaboratif dapat dilakukan karena fokus terhadap potensi dan karya disabilitas. *Branding* wisata berbasis pengalaman memberikan manfaat positif bagi wisatawan untuk berinteraksi, mengeksplorasi rasa ingin tahu terhadap keseharian, dan merasakan langsung potensi yang dimiliki disabilitas. Wisata menjadi strategi yang menarik untuk mengedukasi masyarakat agar memahami dan peduli terhadap isu-isu disabilitas karena setiap orang termasuk disabilitas memiliki kreativitasnya masing-masing dan sudah seharusnya juga memiliki



kesempatan yang sama untuk mengeksposkannya. Kegiatan yang melibatkan masyarakat akan merebranding kesan panti asuhan lebih terbuka dan bisa mewujudkan kesetaraan.

## 2) Perencanaan

Proses perencanaan dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya:

### a. Penyiapan Desain Wisata Edukasi

Proses perencanaan Paket Wisata Edukasi Sosial Panti Asuhan Bina Siwi dilakukan secara serius sehingga konsumen puas (*value for money*) dan mempromosikan wisata dengan sendirinya. Unsur determinasi dalam paket wisata dikembangkan berdasarkan aktivitas, durasi, dan fasilitas yang didapatkan. Unsur aktivitas ditentukan berdasarkan potensi Panti Asuhan Bina Siwi dan dan sesuai dengan preferensi wisatawan. Aktivitas juga di sesuaikan dengan waktu istirahat, alur perjalanan supaya efisien, dan tema.

Berdasarkan potensi yang dimiliki Panti Asuhan Bina Siwi dideterminasikan aktivitas yang dapat dikembangkan menjadi wisata ditunjukkan Tabel 1.

Tabel 1. Aktivitas dan Minat yang di tawarkan

Uraian Aktivitas	Deskripsi Fasilitas	Durasi	HPP
Paket Wisata Melukis Pengunjung dan anak difabel melukis bersama.	1.Fasilitas lukis 2.Karya seni yang dapat dibawa pulang oleh pengunjung.	30 Menit	Rp.24.000
Paket Wisata Belajar Gamelan Jawa Pengunjung belajar memainkan kesenian gamelan dan menyanyikan tembang jawa.	Perangkat Gamelan Lengkap Pelatih	30 Menit	Rp.10.000
Paket Wisata Kerajinan Tangan Belajar membuat kerajinan tapestri dan keset yang kemudian dapat dibawa pulang oleh pengunjung.	1.Fasilitas Merajut dan Membuat Keset 2.Hasil Karya dapat dibawa pulang pengunjung	60 Menit	Rp.15.000
Paket Wisata Peternakan Peternakan dimulai dari kegiatan mempersiapkan pakan kambing beserta pengunjung dengan cara mencacah rumput, memberi makan kambing, dan makan ikan.	1.Fasilitas memberi pakan hewan (mesin chopper), rumput 2.Pengalaman membuat pakan	15 Menit	Rp.10.000
Paket Wisata Pertanian Sederhana Kegiatan pertanian meliputi aktivitas edukasi tentang pembuatan pupuk kompos, penanaman bibit pada pot yang bisa dibawa pulang pengunjung, memanen hasil tanaman, ditutup oleh minum wedang tradisonal yang dibuat oleh Panti Asuhan Bina Siwi.	1. Fasilitas membuat kompos 2. Fasilitas bertani 3. Hasil pertanian pengunjung dapat di bawa pulang	30 Menit	Rp.10.000
<b>Total Harga Paket Wisata</b>			<b>Rp.69.000</b>

Proses perencanaan paket wisata edukasi menggunakan skema *experiential tourism* yang merupakan konsep wisata berbasis pengalaman unik yang dipandu secara *storytelling* (Yiannakou, 2022). *Experiential tourism* mempunyai pengaruh positif terhadap revisit intention yang diharapkan mampu mewujudkan keberlanjutan wisata (Burhanudin, M.F., & Yusuf, A., 2023). Oleh karena itu pelaksanaan paket wisata dilakukan dengan cara

familiarization trip dengan kuota terbatas pada tiap minggunya. Paket wisata edukasi sosial yang dikembangkan memiliki tema “Kisah Negeri Pewayangan” untuk menarik perhatian dan memberikan pesan moral kepada wisatawan sebagaimana di tunjukkan pada tabel 2.

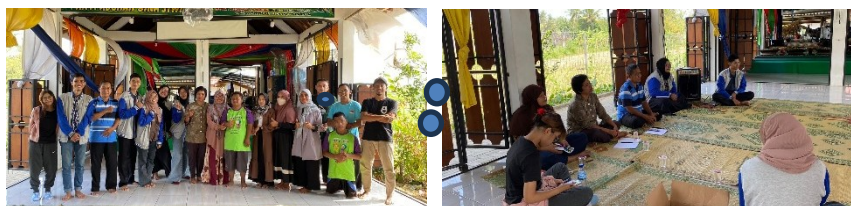
Tabel 2. *Storyboard* Aktivitas Wisata

Paket Wisata	Tokoh Pewayangan	Nilai	Deskripsi Cerita
Paket Wisata Melukis	Semar	Kebebasan Ekspresi dan Empati	Semar, meski berwujud sederhana, memiliki kebijaksanaan mendalam. Melalui lukisan, peserta diajak untuk mengekspresikan diri dengan bebas dan memahami emosi satu sama lain, mirip dengan kebijaksanaan Semar.
Paket Wisata Belajar Gamelan Jawa	Arjuna	Ketekunan dan Kehalusan	Arjuna, dalam pencariannya akan ilmu, mempelajari kesenian gamelan yang menuntut ketekunan dan kehalusan. Sama seperti Arjuna, peserta diajak untuk merasakan proses belajar gamelan dengan penuh kesabaran dan ketekunan.
Paket Wisata Kerajinan Tangan	Dewi Shinta	Kesabaran dan Ketelitian	Di dalam penculikan Rahwana, Dewi Shinta menenangkan dirinya dengan merajut. Ini melambangkan kesabaran dan ketelitian. Peserta diajak untuk meniru ketelitian Dewi Shinta saat merajut keset.
Paket Wisata Peternakan	Bima	Kekuatan dan Perlindungan	Bima, dikenal dengan kekuatan fisiknya, namun ia juga memiliki hati yang lembut dan selalu melindungi yang lemah. Peserta diajak untuk merawat dan memberi makan hewan dengan kasih sayang, mengingat kekuatan sejati ada dalam perlindungan.
Paket Wisata Pertanian Sederhana	Kresna	Kecerdasan dan Harmoni dengan Alam	Kresna, dengan kecerdasannya, mengajarkan pentingnya harmoni dengan alam. Peserta diajak untuk memahami siklus alam melalui kegiatan pertanian, mengingat kehidupan tumbuhan juga memiliki peran penting dalam kehidupan kita.

b. Pelatihan Penyiapan Desain Wisata Edukasi

- Pelatihan Sumber Daya Manusia Wisata Sosial

Pelatihan sumber daya manusia diikuti oleh 9 pengurus panti asuhan bina siwi. Kegiatan dilaksanakan pada 3 September 2023 yang meliputi penyampaian materi pengorganisasian, manajemen acara, komunikasi, peningkatan keterampilan dalam melibatkan dan berinteraksi dengan wisatawan, serta memastikan pengalaman wisata sosial yang berkesan. Pengurus panti asuhan diberikan keterampilan untuk menjadi pemandu wisata.



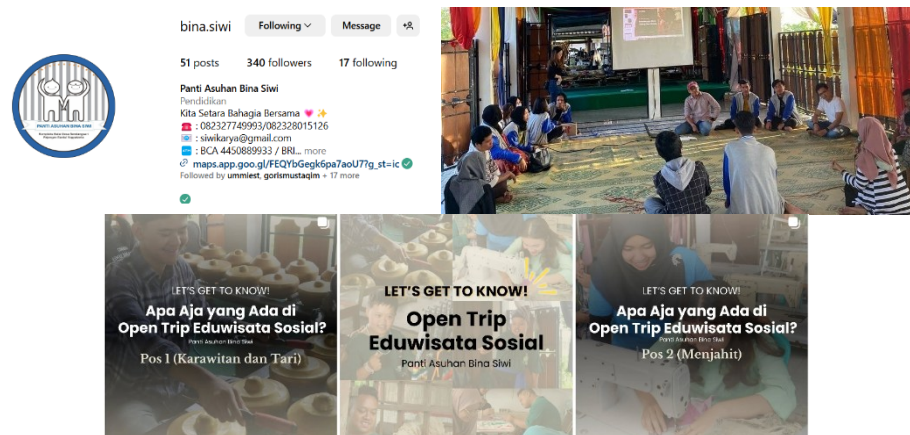
Gambar 3. Pelatihan Sumber Daya Manusia



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Pelatihan Digital Marketing

Memberikan pelatihan kepada pengurus panti mengenai strategi pemasaran digital, termasuk penggunaan media sosial dan teknik promosi *online*. Proses pelatihan digital marketing ini sangat penting untuk meningkatkan nilai jual suatu usaha micro di era digital seperti saat ini (Retnoningsih & Anastasya, et.all, 2024). Hasil kegiatan pelatihan adalah dibuatnya akun sosial media instagram beserta konten promosi yang dibuat pengurus panti asuhan bina siwi yang telah mencapai 51 postingan dengan 340 jangkauan.



Gambar 4. Pelatihan Digital Marketing  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3) Pelaksanaan

Setelah melaksanakan perancangan dan pelatihan selanjutnya dilakukan proses uji coba yang dilaksanakan oleh wisatawan yang berkunjung. Dalam hal ini, disabilitas dalam binaan Panti Asuhan Bina Siwi menjadi tim edukasi (pelatih) dan juga pengurus wisata. Penyaluran informasi tentang wisata panti dilakukan melalui media digital dari hasil kelas digital marketing yang telah dilaksanakan. Adapun marketing sekmen pasar dilakukan melalui gambar berikut :



Gambar 5. Brosur kegiatan open trip wisata edukasi sosial di Panti Asuhan Bina Siwi  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rangkaian kegiatan wisata edukasi sosial memenuhi aspek *hedonism* dan *refreshment* yang mengedepankan pemenuhan kepuasan pribadi dan kebutuhan menghilangkan kejenuhan

bagi wisatawan. Selain itu kegiatan wisata juga memperhatikan aspek *involvement* dimana wisatawan memiliki keterlibatan dalam penciptaan *experience* selama berwisata.

Setibanya wisatawan di Panti Asuhan Bina Siwi, wisatawan disambut oleh pentas tari, pentas bernyanyi diiringi dengan instrumen gamelan yang dimainkan oleh disabilitas. Pada acara penyambutan, wisatawan diberikan selendang untuk menari bersama. Setelah itu pengurus Panti Asuhan Bina Siwi mengucapkan sambutan hangat kepada wisatawan dan memutar video *public narrative* yang berisi latar belakang dan dedikasi panti asuhan kepada wisatawan. Pada kegiatan penyambutan wisatawan juga mendapatkan "*welcome drink*" berupa wedang cincau yang buat khusus oleh pengurus Panti Asuhan Bina Siwi. Selama kegiatan penyambutan, pengunjung diberikan keleluasaan dan fasilitas untuk melakukan aktifitas fotografi maupun videografi.

Setelah selesai aktivitas penyambutan, pemandu akan memulai kegiatan wisata dengan memulai *story telling* kisah negeri pewayangan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berbeda kepada wisatawan. Kisah negeri pewayangan mengedepankan aspek pengetahuan serta wawasan pengunjung selama melakukan aktivitas wisata. Perjalanan pertama yang ditempuh oleh wisatawan adalah belajar gamelan jawa. Permainan gamelan mengajarkan kepada wisatawan tentang nilai ketekunan, kehalusan, dan keselarasan. Kemudian aktivitas kedua yang dilakukan oleh wisatawan adalah belajar membuat tapestri dan keset yang dipandu oleh peserta Panti Asuhan Bina Siwi. Aktivitas membuat keset mengajarkan wisatawan nilai dari kesabaran untuk menciptakan karya yang indah seperti halnya kisah Dewi Shinta yang dijelaskan oleh pemandu wisata. Hasil karya yang dibuat oleh wisatawan dapat dibawa pulang agar mendapat kepuasan atas karya yang dibuat.

Aktivitas ketiga yang dilakukan oleh wisatawan adalah aktivitas Melukis. Sebelum memulai kegiatan melukis wisatawan akan melihat galeri lukisan karya peserta disabilitas. Pemandu akan memandu wisata berdasarkan kisah pewayangan semar dan memberikan gambaran, makna, dan proses terwujudnya sebuah karya lukisan yang dipamerkan. Setelah aktivitas digaleri pengunjung akan diberikan alat lukis, media lukis berupa topi putih, canvas, atau *pouch*. Wisatawan diajak untuk mengungkapkan perasaan dengan bebas dan memahami emosi satu sama lain seperti halnya kebijaksanaan semar. Selain itu peserta Panti Asuhan Bina Siwi juga diberikan kebebasan untuk menyalurkan minat melukis dan karyanya akan dipasang di galeri lukisan. Setelah kegiatan melukis selesai wisatawan diberikan waktu untuk menceritakan makna dibalik lukisan yang dibuat.

Setelah pengunjung melakukan aktivitas melukis dilanjutkan dengan paket wisata pertanian dan peternakan. Aktivitas peternakan menciptakan momen kehangatan, kelembutan, dan mengajarkan makna kasih sayang terhadap satwa seperti halnya perlindungan yang diberikan tokoh Bima dalam kisah pewayangan. Pemandu wisata juga memberikan penjelasan secara sistematis tentang jenis ternak, penjelasan perawatan, dan rutinitas yang dilakukan disabilitas untuk menjalankan kegiatan peternakan di Panti Asuhan Bina Siwi. Pada paket wisata peternakan pengunjung dapat mempraktikkan pembuatan pakan ternak yang digiling menggunakan mesin *chopper* dibantu oleh peserta disabilitas. Setelah membuat pakan pengunjung mendapatkan pengalaman memberi makan ternak kambing dan ikan yang dimiliki Panti Asuhan Bina Siwi. Aktivitas terakhir yang dilakukan pengunjung adalah melakukan pertanian sederhana. Pengunjung bersama difabel melakukan aktivitas edukasi pembuatan pupuk kompos, melakukan kegiatan panen bersama, penanaman sayuran, dan dapat membawa

pulang bibit yang ditanam untuk dirawat. Kegiatan pertanian mengajarkan tentang pemahaman siklus alam, menumbuhkan kecintaan terhadap bumi.



Gambar 5. Paket Wisata Melukis

Sumber: Desain Pribadi



Gambar 6. Paket Wisata Pertanian dan Peternakan

Sumber: Desain Pribadi



Gambar 7. Paket Wisata Bermain Gamelan

Sumber: Desain Pribadi



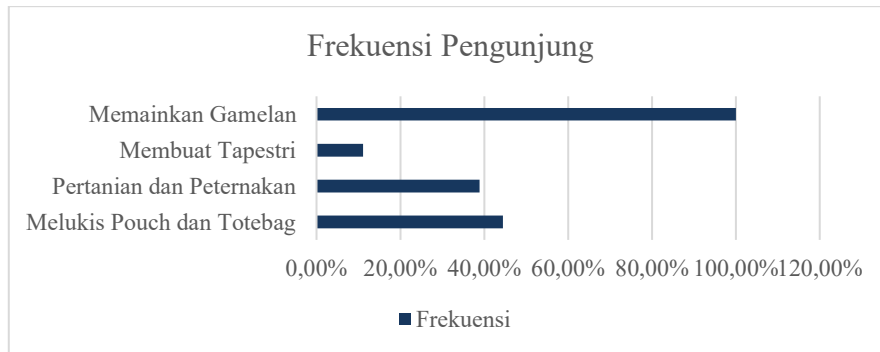
Gambar 8. Paket Wisata Merajut

Sumber: Desain Pribadi

### **Ketercapaian Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan wisata berlangsung empat kali pada tanggal 24 dan 29 September 2023, 19 Oktober 2024, dan 14 Desember 2024. *Open trip* dihadiri oleh berbagai kalangan, mulai dari Komunitas Generasi Pariwisata Indonesia (GENPI), Institusi Pemerintahan seperti Dinas

Pariwisata, segmen keluarga, dan pelajar/mahasiswa pada rentang usia 14-23 tahun. Rata rata kunjungan wisata setiap kali membuka *open trip* dihadiri oleh 15-40 orang. Berdasarkan penilaian pengunjung yang didistribusikan melalui google formulir didapati hasil bahwa wisatawan memiliki ketertarikan yang besar terhadap paket wisata edukasi yang disediakan. Adapun hasil frekuensi pilihan pengunjung dalam kegiatan wisata yaitu sebagai berikut:

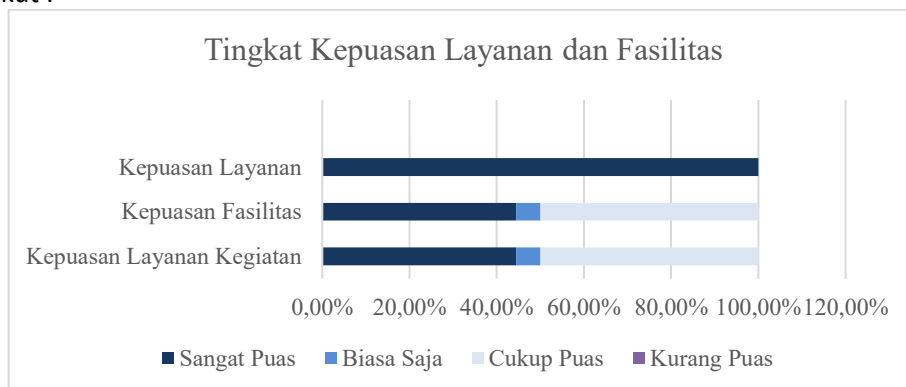


**Gambar 9.** Frekuensi pengunjung dan ketertarikan pengunjung panti

Paket pertama yang menjadi favorit wisatawan adalah memainkan gamelan yang dilaksanakan di awal proses kehadiran wisatawan. Faktor yang membuat paket gamelan menarik adalah rasa kagum wisatawan kepada peserta panti, meskipun dengan segala keterbatasannya peserta panti mahir dalam memainkan berbagai alat musik seperti kenong, balungan, saron dan lainnya sesuai dengan laras pelog dan slendro. Oleh karena itu para wisatawan memiliki keinginan yang besar untuk mahir memainkan gamelan.

Selanjutnya, kegiatan melukis bersama peserta Panti Asuhan Bina Siwi menjadi kegiatan kedua yang diminati wisatawan. Melalui kegiatan melukis wisatawan mendapatkan kepuasan karena bisa mengekspresikan kreativitas dan membawa pulang hasil lukisannya yang dilukis pada topi, totebag, canvas, atau pouch sebagai bentuk kenang kenangan. Selain itu melalui kegiatan melukis wisatawan lebih leluasa berkomunikasi, berinteraksi secara langsung dan bertukar pendapat tentang karya lukisan yang dibuat oleh disabilitas.

Adapun penilaian wisatawan terhadap kepuasan fasilitas dan layanan terdapat pada gambar berikut :



**Gambar 10.** Tingkat Kepuasan Layanan dan Fasilitas Wisata Panri

Berdasarkan Gambar 10 tentang tingkat kepuasan layanan fasilitas wisata panti dapat diketahui bahwa pengunjung merasa sangat puas dalam menerima layanan wisata panti dengan



jumlah frekuensi 100%. Sedangkan pada aspek kepuasan fasilitas dan layanan kegiatan terdapat 44,44% pengunjung merasa sangat puas, 5,56% biasa saja, dan 50% cukup puas.

### **Evaluasi dan Rekomendasi**

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan wisata, terdapat sejumlah rekomendasi strategis untuk meningkatkan kualitas layanan dan daya tarik program wisata. Pertama, pengembangan paket wisata edukasi kreatif perlu dilakukan dengan memperluas ragam media yang digunakan, seperti keramik atau kain tradisional, serta menambahkan tema melukis yang memiliki relevansi budaya lokal untuk memperkaya pengalaman wisatawan.

Pada kegiatan gamelan, direkomendasikan penyelenggaraan pelatihan singkat yang terstruktur, disertai sertifikasi partisipasi guna meningkatkan antusiasme wisatawan. Kedua, peningkatan fasilitas wisata menjadi prioritas, mencakup penyediaan ruang kegiatan yang lebih nyaman dengan pencahayaan dan peralatan berkualitas, serta penambahan fasilitas pendukung seperti area istirahat yang dilengkapi informasi edukatif.

Ketiga, kualitas layanan pengunjung dapat ditingkatkan melalui pelatihan intensif kepada pemandu wisata agar mampu memberikan penjelasan interaktif yang informatif, serta evaluasi berkala terhadap standar pelayanan. Selain itu pada aspek marketing, perluasan promosi melalui media sosial, situs pariwisata, dan kerja sama dengan agen perjalanan ditujukan untuk menjangkau segmen wisatawan yang lebih luas, termasuk komunitas seni dan budaya.

Interaksi sosial antara wisatawan dan peserta panti asuhan juga dapat dimaksimalkan melalui kegiatan kolaboratif, seperti proyek seni bersama atau kompetisi gamelan, yang dapat diperkaya dengan sesi diskusi atau narasi inspiratif dari peserta panti. Terakhir, diperlukan mekanisme survei dan pengumpulan umpan balik secara berkelanjutan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, disertai pemberian insentif bagi partisipan survei guna meningkatkan keterlibatan. Rekomendasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kepuasan wisatawan, tetapi juga memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peserta panti asuhan dan komunitas lokal.

### **SIMPULAN**

Pelaksanaan program wisata pada tahun 2023 dan 2024 menunjukkan hasil yang cukup memuaskan berdasarkan indikator partisipasi, kepuasan wisatawan, dan dampak sosial yang dihasilkan, meskipun masih terdapat aspek yang memerlukan perbaikan. Kehadiran wisatawan yang mencapai rata-rata 15-40 orang per kegiatan mencerminkan daya tarik program terhadap berbagai segmen masyarakat, seperti komunitas, institusi pemerintah, keluarga, pelajar, dan mahasiswa. Tingkat kepuasan wisatawan terhadap layanan menunjukkan hasil positif, dengan 44,44% merasa sangat puas, 50% cukup puas, dan 5,56% merasa biasa saja, meskipun evaluasi lebih lanjut diperlukan pada aspek fasilitas untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung. Ketertarikan wisatawan terhadap paket melukis bersama anak-anak panti asuhan dan bermain gamelan mencerminkan keberhasilan program dalam menyediakan pengalaman yang bermakna

dan edukatif, namun pengembangan lebih lanjut diperlukan melalui variasi kegiatan dan peningkatan durasi yang fleksibel.

Selain itu, program ini berhasil memberikan dampak sosial positif dengan memperkuat inklusi sosial melalui interaksi langsung antara wisatawan dan peserta panti, meskipun upaya perluasan promosi melalui media sosial dan kerja sama dengan agen perjalanan masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, meskipun program ini telah memenuhi sebagian besar tujuan yang ditetapkan, penguatan pada aspek pemasaran, fasilitas, dan strategi operasional menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program di masa depan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak PT Djarum Foundation dan Djarum Beasiswa Plus yang telah memberi dukungan dana dan pendampingan intensif program Community Empowerment di Panti Asuhan Bina Siwi.

#### DAFTAR REFERENSI

- Aichner, T., Cologna, A., Cvilak, L., & Zacca, R. (2024). Exploring the Challenges and Opportunities of Employing Persons with Disabilities. *F1000Research*, 13, 1460.
- Astari, T. (2023). Pendampingan Penyandang Disabilitas Angkatan Kerja dalam Mengenal Microsoft Office. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 229-235.
- Badan Pusat Statistik. (2021, Januari 21). Hasil Sensus Penduduk 2020. BPS Kabupaten Demak. [LINK : https://demakkab.bps.go.id/id/news/2021/01/21/67/hasil-sensus-penduduk-2020.html](https://demakkab.bps.go.id/id/news/2021/01/21/67/hasil-sensus-penduduk-2020.html)
- Badan Pusat Statistik. (2023). Jumlah penduduk menurut provinsi di Indonesia. BPS Provinsi Sulawesi Utara. LINK: <https://sulut.bps.go.id/id/statistics-table/2/OTU4zl=/jumlah-penduduk-menurut-provinsi-di-indonesia.html>
- Estika, S. P., & Rumayya, R. (2024). Partisipasi penyandang disabilitas dalam pasar kerja di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 8(3), 501-510. DOI: <https://doi.org/10.31955/mea.v8i3.4476>
- Feradiyah, D., & Prianto, A. (2024). Penguatan Peran Pemerintahan Melalui Collaborative Governance dalam Menyediakan Lapangan Kerja Inklusi di Kabupaten Pasuruan. *Journal Publicuho*, 7(3), 1077-1093.
- Hapsari, M. T. (2021). Pengolahan Makanan Berbasis Potensi Desa sebagai Sumber Ekonomi Kreatif Masyarakat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1).
- Kemenko PMK. (2023). Pemerintah Penuhi Hak Penyandang Disabilitas di Indonesia. *Kemenkopmk.Go.Id*. LINK: <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-penuhi-hak-penyandang-disabilitas-di-indonesia>
- Nicosia, A., & Pencarelli, T. (2017). Experiential marketing and experiential tourism: A literature review. *International Journal of Tourism Research*, 19(2), 204-213. DOI: <https://doi.org/10.1002/jtr.2122>
- Nopiah, R., & Pangaribowo, E. H. (2023). Determinants of labor participation and wages toward People with Disabilities in Indonesia. *Indonesian Journal of Disability Studies*, 10(2), 287-303.



- Retnoningsih, D., Anastasya, R., Andani, L., & et.al. (2024). Workshop Digital Branding UMKM Desa Gajahan, Colomadu, Karanganyar. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*. (5)2. 165-174.
- Richards, G. (2018). The role of cultural tourism in sustainable development. *International Journal of Tourism Research*, 20(5), 563-574. DOI: <https://doi.org/10.1002/jtr.2182>
- Rochmah, A. N., Zulfa, F., Adi, P., Mulyani, R., Abdi, Y. F. R., Suleman, D. P., ... & Nadhilah, D. (2024). Pelatihan Pembuatan Keripik Pisang Cokelat dalam Upaya Kemandirian Siswa Sekolah Luar Biasa (SLB) Paedagogia Maospati. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 5(2), 97-106.
- Tridjata, C., Al Hazmi, F., & Espransa, V. B. (2024). Pelatihan Vokasional Bagi Penyandang Disabilitas Mental: Evaluasi Reaksi dan Pembelajaran. *Riau Journal of Empowerment*, 7(2), 138-154. DOI: <https://doi.org/10.31258/raje.7.2.138-154>
- Volo, S. (2015). The role of tourism experiences in developing destination brand. *Journal of Destination Marketing & Management*, 4(4), 240-246. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2015.03.003>
- Yuan, Y., & Jang, S. (2020). The influence of emotional experience on the formation of tourist satisfaction. *Tourism Management Perspectives*, 34, 100655. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2020.100655>
- Zhang, Y., Li, X., & Zhang, L. (2019). Exploring the impact of emotional experience on tourists' loyalty. *Tourism Management*, 73, 63-73. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2019.01.001>
- Zulfiyandi, Wirawan., F.A., & Tanjung., N.P.S..et.al. (2021). *Ketenagakerjaan dalam data*. Pusat Data dan Teknologi Informasi Ketenagakerjaan: Jakarta Selatan