

Pembuatan Gapura "*Welcome Agropark Karangsono*" Sebagai Upaya Peningkatan Daya Tarik Wisata Desa Karangsono

¹⁾Ani Dwi Yanti*, ²⁾Brilliant Rosy

¹⁾²⁾ Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email Corresponding: anidwi.20043@mhs.unesa.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Daya Tarik Wisata
Gapura
Desa Karangsono
KKN-T

Desa Karangsono merupakan salah satu desa di Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur yang memiliki potensi Pertanian, Perkebunan, dan Pariwisata. Potensi pariwisata di Desa Karangsono dapat dikembangkan karena memiliki potensi sumber daya alam (SDA) yang melimpah. Kegiatan pembuatan Gapura bertujuan untuk mengembangkan usaha pariwisata lokal yang ada di Desa Karangsono serta meningkatkan daya tarik wisatawan dengan citra positif yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data yang digunakan terdiri dari data primer yang diperoleh dari wawancara, serta data sekunder yang diperoleh dari buku, artikel, jurnal, dan dokumentasi terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Desa Karangsono memiliki potensi wisata yang memerlukan pembangunan lebih lanjut. Permasalahan yang ada pada wisata Agropark Karangsono yaitu belum terdapat penanda lokasi atau nama tempat. Hal ini menyebabkan pengunjung kesulitan menemukan lokasi dan kurangnya daya tarik visual. Selain itu, tempat ini belum terlihat di Google Maps karena masih dalam tahap pembangunan. Pembuatan Gapura "*Welcome Agropark Karangsono*" oleh mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 bertujuan untuk mendukung perkembangan pariwisata di Desa Karangsono. Dengan adanya Gapura "*Welcome Agropark Karangsono*," diharapkan pariwisata di Desa Karangsono dapat berkembang lebih baik, meningkatkan daya tarik wisata, dan memberikan dampak positif pada pengembangan pariwisata dan ekonomi lokal di wilayah tersebut.

ABSTRACT

Keywords:

Tourist Attractions
Archway
Karangsono Village
KKN-T

Karangsono Village is one of the villages in Loceret District, Nganjuk Regency, East Java Province, which has potential in Agriculture, Plantation, and Tourism. The tourism potential in Karangsono Village can be developed due to its abundant natural resources. The construction of a gate aims to develop the local tourism industry in Karangsono Village and enhance tourist attraction with a positive image. This research utilizes a qualitative descriptive method, with data sources consisting of primary data obtained through interviews, as well as secondary data from books, articles, journals, and relevant documentation. The research findings indicate that Karangsono Village has tourism potential that requires further development. The issues with Agropark Karangsono tourism include the lack of location markers or place names, making it difficult for visitors to find the location and resulting in a lack of visual appeal. Additionally, the place is not yet visible on Google Maps as it is still under construction. The construction of the "*Welcome Agropark Karangsono*" gate by the KKN-T Nganjuk 46 students aims to support the tourism development in Karangsono Village. With the presence of the "*Welcome Agropark Karangsono*" gate, it is hoped that tourism in Karangsono Village can improve, enhance tourist attraction, and have a positive impact on the development of tourism and the local economy in the area.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan berbagai fenomena, gejala, dan keterkaitan yang muncul akibat dari perjalanan atau kunjungan yang dilakukan oleh individu dengan berbagai niat atau tujuan (Suryani, 2017). Indonesia merupakan Negara yang luas dengan beraneka ragam dan bervariasi sumber daya alam (SDA) yang saat ini masih belum dikembangkan secara maksimal terlebih lagi pada sektor pariwisatanya. Industri Pariwisata saat ini dapat memberikan berbagai bentuk keuntungan salah satunya dari segi perekonomian. Pariwisata

merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan ekonomi lokal suatu daerah (Nisa & Hanif, 2022). Menurut Aryani et al., (2017) Pembangunan pariwisata memiliki dampak signifikan terhadap aspek ekonomi, termasuk (1) Adanya peluang kerja baru yang tercipta, (2) Menurunnya tingkat pengangguran, (3) Meningkatnya pendapatan dan daya beli masyarakat, (4) Memberikan kontribusi dalam pembiayaan pembangunan infrastruktur dan fasilitas lokal, (5) Terjadi peningkatan pendapatan yang bersifat musiman namun signifikan.

Fasilitas Sarana dan Prasarana yang disediakan oleh tempat wisata sangat berpengaruh terhadap daya tarik pengunjung dikarenakan fasilitas yang lengkap dan layak dapat berpengaruh terhadap kenyamanan yang akan diberikan oleh pengunjung. Putri & Syamsiyah, (2021) berpendapat bahwa fasilitas pariwisata yang berkualitas akan meningkatkan minat pengunjung untuk mengunjungi suatu tempat wisata. Kenaikan jumlah pengunjung atau wisatawan pada suatu lokasi dikarenakan kesadaran akan daya tarik fasilitas yang dimiliki oleh objek wisata tersebut (Achmad Room Fitrianto et al., 2020). Keberadaan fasilitas yang baik dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan wisatawan, sehingga meningkatkan daya tarik destinasi tersebut. Selain itu Menurut Sasongko, (2010) Daya tarik pariwisata mencakup segala hal yang memiliki karakteristik unik, keindahan, serta nilai-nilai berupa kekayaan alam, budaya, dan karya manusia yang menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya.

Desa Karangsono salah satu daerah yang terletak di Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk, yang menjadi lokasi KKN-T (Kuliah Kerja Nyata Tematik) yang dijalankan oleh Kelompok Nganjuk 46 mahasiswa angkatan tahun 2020 dari Universitas Negeri Surabaya. Salah satu potensi wisata yang terdapat di Desa Karangsono adalah Agrowisata yang diberikan nama Agropark Karangsono. Meskipun Desa Karangsono memiliki potensi pariwisata yang menarik, potensi tersebut belum dikembangkan secara maksimal oleh pemerintah desa.

Agropark Karangsono merupakan salah satu destinasi wisata di Desa Karangsono yang menawarkan pengalaman alam yang unik. Di sini, pengunjung nantinya dapat menikmati keindahan perkebunan blimbing, jambu air, dan sirsak yang nantinya menyediakan fasilitas petik sendiri. Agropark Karangsono juga menyediakan fasilitas kolam renang yang cocok untuk anak-anak bermain dan berenang. Kolam renang tersebut dirancang dengan standar keamanan yang tinggi untuk memberikan pengalaman berenang yang menyenangkan dan aman bagi seluruh keluarga. Meskipun banyak fasilitas yang telah disediakan di dalam tempat tersebut, masih terdapat kekurangan dari tempat wisata Agropark Karangsono sendiri yakni belum adanya penanda tempat yang mengakibatkan pengunjung sulit untuk mengidentifikasi atau menemukan lokasi dengan mudah. Selain itu tidak adanya penanda nama tempat mengakibatkan kurangnya daya tarik visual sebagai penarik perhatian dan kesan dari pengunjung. Terlebih lagi Agropark Karangsono ini masih belum dapat dilihat pada *google maps* karena tempat ini masih dalam tahap pembangunan.

Dari Permasalahan yang dinyatakan Agropark Karangsono tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukannya pembangunan gapura pada pintu masuk tempat wisata sebagai pendukung utama untuk menambah daya tarik dan dapat mempermudah wisatawan yang berkunjung ke wisata Agropark Karangsono. Oleh karena itu, kegiatan dalam Program Kuliah Kerja Nyata (KKN-T) yang dilaksanakan oleh kelompok Nganjuk 46 ini menetapkan pembangunan Gapura Agropark Karangsono sebagai salah satu program utama yang dirancang selain program kerja utama dan tambahan lainnya. Adanya Program kerja Pembuatan Gapura "Welcome Agropark Karangsono" bertujuan untuk bentuk penanda agar nantinya pengunjung dapat mengetahui bahwa terdapat tempat wisata di tempat ini, sebagai rasa hormat dan ucapan selamat datang kepada pengunjung, untuk meningkatkan identitas, profil dan popularitas Agropark Karangsono, meningkatkan kunjungan wisata dengan daya tarik visual gapura, serta menciptakan pengalaman yang unik. Dengan demikian, program kerja untuk Pembuatan Gapura "Welcome Agropark Karangsono" dapat menjadi bagian dari strategi pengembangan dan pemasaran yang lebih luas untuk memperkuat pariwisata Agropark Karangsono.

II. MASALAH

Permasalahan yang ada pada pariwisata Agropark Karangsono ialah tempat tersebut belum memiliki penanda bahwa tempat tersebut adalah tempat wisata, kurangnya daya tarik dan visibilitas Agropark Karangsono, minimnya identitas visual yang membedakan Agropark dari tempat wisata lainnya, serta ketidakjelasan dalam menunjukkan bahwa Agropark adalah tujuan wisata yang menarik. Dari permasalahan-

permasalahan yang telah diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya Pembuatan Gapura “Welcome Agropark Karangsono” ini sangat diperlukan untuk menunjang pengembangan pariwisata melalui daya tarik yang diberikan dari Gapura tersebut.



Gambar 1. Agropark Karangsono sebelum pembangunan gapura

III. METODE

Penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini yaitu menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Pedapat Sukmadinata (2011: 73) pada (Hikma Dani Syamsuddin et al., 2021) penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Penelitian ini dititik beratkan pada pendeskripsian sekaligus penginterpretasian data kualitatif yang meliputi pendapat, persepsi, sikap, nilai-nilai, pengalaman, dan keyakinan dari subjek penelitian yang tidak dapat diukur secara kuantitatif.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan informan di lapangan yakni kepala desa Karangsono, Perangkat desa serta Warga desa, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh melalui buku, artikel, jurnal dan dokumentasi lainnya yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, data ini kami dapatkan saat melakukan Program kerja yang telah dirancang.

Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi observasi/survey, wawancara, implementasi, dan Dokumentasi. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing metode:

1. Observasi/Survey merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung fenomena yang sedang diteliti. Observasi/survei membantu dalam mengumpulkan data tentang perilaku, interaksi, atau karakteristik subjek penelitian dengan cara yang sistematis. Dalam pengamatan ini Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Terlibat secara langsung melakukan survey. Observasi atau Survey dilaksanakan di Desa Karangsono guna melihat potensi yang ada di desa tersebut dan untuk menganalisis informasi yang ada di daerah tersebut. Hasil potesni desa yang didapatkan selama survey yakni terdapat UMKM opak gambir dan juga adanya tempat wisata Agropark Karangsono
2. Wawancara ialah metode interaksi langsung antara peneliti dan subjek penelitian, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara mendalam. Wawancara memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang pandangan, sikap, persepsi, dan pengalaman subjek penelitian. Dalam tahap ini mahasiswa melakukan wawancara kepada Kepala desa, perangkat desa dan juga Warga desa guna mengumpulkan dan mengkonfirmasi informasi-informasi yang telah didapatkan melalui survey atau observasi yang telah dilakukan. Sehingga didapatkan bahwa UMKM Opak gambir merupakan salah satu UMKM unggulan yang ada di Desa Karangsono, selain itu Pariwisata Agropark Karangsono merupakan tempat wisata yang saat ini ingin dikembangkan oleh Desa.
3. Perancangan Program ialah suatu proses yang sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi tujuan, merancang suatu strategi, melakukan penentuan suatu kegiatan dan suatu tujuan tertentu. Sebelum melakukan implementasi Mahasiswa melaksanakan perencanaan Program Kerja, Perencanaan dilakukan dengan melakukan rapat bersama kelompok yang menghasilkan beberapa Program kerja yang salah satunya adalah Program Pembuatan Gapura “Welcome Agropark Karangsono”
4. Implementasi ditujukan pada tahap pelaksanaan atau penerapan suatu program, kebijakan, atau tindakan yang direncanakan dalam proyek atau penelitian. Metode implementasi melibatkan langkah-langkah untuk menerapkan rencana kerja yang telah dirancang. Setelah tahap perencanaan dilakukan implementasi atau tindakan terkait dengan perancangan yang telah dilakukan yakni mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 mulai melaksanakan rancangan desain sampai melakukan pembuatan Gapura.

5. Evaluasi adalah proses penilaian atau peninjauan terhadap program, kebijakan, atau tindakan yang telah diimplementasikan. Evaluasi dalam pembuatan Gapura sendiri dilakukan dengan melihat proses dan juga hasil yang didapatkan. Mahasiswa melakukan evaluasi dengan rapat yang dilakukan setiap minggunya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Karangsono merupakan salah satu desa di kecamatan Loceret yang memiliki potensi wisata yang memerlukan pembangunan lebih lanjut. Guna peningkatan daya tarik wisata di Desa Karangsono diperlukan peningkatan infrastruktur dan fasilitas yang ada didalam maupun sekitar wilayah tersebut. Perlunya peningkatan fasilitas menjadikan mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 merancang program yakni Pembuatan Gapura "*Welcome Agropark Karangsono*" sebagai bentuk upaya dalam mendukung perkembangan pariwisata di desa Karangsono. Berikut merupakan analisis yang didapatkan selama melakukan pengerjaan Gapura:

1. Potensi Desa Karangsono

Desa Karangsono memiliki keindahan alam yang menakjubkan seperti adanya hamparan sawah, sungai dan juga terdapat pemandangan gunung wilis. Selain itu dari Desa Karangsono memiliki potensi pertanian yang kaya akan berbagai jenis tanaman seperti padi dan jagung. Selain itu terdapat potensi Agrowisata yang memberikan berbagai jenis fasilitas seperti adanya spot foto, Kolam renang, kebun Blimbing, Kebun Sirsak dan Jambu Air. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman yang unik dan edukatif tentang tanaman dan juga menyediakan spot-spot menarik

2. Kebutuhan akan identitas pariwisata

Pembuatan gapura merupakan salah satu langkah strategis dan penting untuk memenuhi kebutuhan akan identitas pariwisata serta berguna dalam pengembangan destinasi wisata. Identitas Visual yang diberikan dari gapura memberikan kesan alami karena terbuat dari bambu. Gapura di desain yang khas dan menarik, gapura menciptakan identitas visual yang unik dan membedakan destinasi wisata dari yang lain. Identitas yang kuat ini dapat membantu Agropark Karangsono membangun citra yang positif dan meningkatkan daya tarik wisata. Gapura "*Welcome Agropark Karangsono*" sebagai pintu gerbang atau tanda selamat datang memberikan pengenalan yang jelas bagi pengunjung bahwa mereka memasuki area destinasi wisata Agropark Karangsono. Adanya Identitas yang jelas mengakibatkan pengunjung dapat dengan mudah mengidentifikasi dan mengingat destinasi dengan melihat atau melewati gapura tersebut. Ini membantu membangun kesan pertama yang kuat dan meningkatkan kesadaran pengunjung tentang Agropark Karangsono.

3. Pentingnya Gapura "*Welcome Agropark Karangsono*"

Pembuatan gapura oleh mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 sangat berguna bagi destinasi wisata Agropark Karangsono karena dengan pembuatan gapura dapat memberikan banyak manfaat bagi tempat wisata diantaranya yaitu Dengan adanya Gapura dapat menimbulkan kesan positif kepada wisatawan yang berkunjung ke Agropark Karangsono. Selain itu wisatawan dapat dengan mudah dalam mencari lokasi wisata di Desa Karangsono. Menarik minat wisatawan dengan desain yang menarik dan menggambarkan kealamian temat. Mendorong partisipasi masyarakat lokal dalam pengembangan pariwisata, seperti melalui usaha kuliner dan kerajinan tangan. Sejalan dengan pendapat Rahmi Karolina, dkk, (2020) yakni dengan adanya gapura atau bangunan selamat datang di suatu desa atau daerah atau tempat dapat menjadi salah satu faktor menarik yang dapat memikat minat masyarakat umum untuk mengunjunginya. Dalam pembuatan gapura ini, perlu melibatkan partisipasi aktif dari pemerintah daerah, masyarakat lokal, dan pihak terkait lainnya.

4. Mekanisme Pembuatan Gapura

1. Survey dan Observasi tempat

Langkah pertama adalah melakukan survei dan observasi di lokasi pembangunan gapura. Tujuannya adalah untuk memahami secara lebih baik kondisi topografi, tata ruang, serta karakteristik lingkungan sekitar. Pada saat survey didapati Agropark Karangsono masih belum memiliki penanda tempat seperti gapura.



Gambar 2 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Melakukan Observasi Di Wilayah Desa Karaangsono

2. Wawancara dengan kepala desa

Wawancara dengan kepala desa atau pihak berwenang setempat penting untuk mendapatkan persetujuan dan dukungan terkait pembangunan gapura. Dalam hal ini kelompok KKN-T Nganjuk 46 mencari tahu lebih dalam terkait dengan pariwisata Agropark Karangsono sehingga dapat lebih dalam mengetahui terkait Informasi dan permasalahan yang ada di tempat wisata tersebut



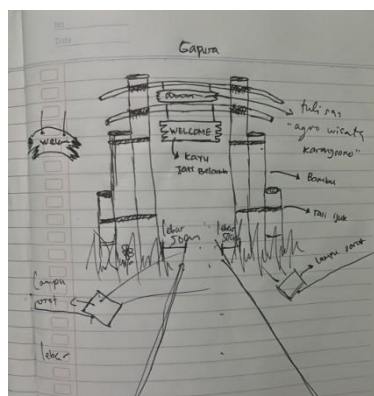
Gambar 3 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Melakukan Wawancara dengan Kepala desa

3. Mengajukan permohonan Proposal

Setelah melakukan wawancara mengajukan proposal pembangunan gapura secara resmi. Dalam hal ini kami juga menjelaskan perencanaan yang kami buat tidak hanya secara lisan tetapi diikuti rincian secara tertulis dengan mengajukan proposal yang telah dibuat.

4. Pembuatan desain Gapura

Setelah mendapatkan persetujuan dan dukungan, langkah berikutnya adalah membuat desain gapura. Desain dibuat dengan mempertimbangkan biaya dan kekokohan. Pembuatan desain dilakukan secara manual dengan mensketsanya di kertas bukan desain digital.



Gambar 4 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Membuat Desain Gapura

5. Mempersiapkan bahan dan peralatan pembuatan gapura

Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 mempersiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan dalam pembuatan gapura yakni sebagai berikut:

- a. Bahan yang diperlukan dalam pembuatan gapura ini meliputi bambu, kayu pinus, semen, pasir, batu koral, tali ijuk, cat, cat minyak dan kuas, kawat, melamin.
- b. Alat yang digunakan dalam pembuatan gapura meliputi paku, gergaji, tang catut, skrup, golok, arko, skop, tangga.

Beberapa peralatan dan bahan kami dapatkan dari membeli dan juga meminjam serta mencarinya secara langsung disekitar tempat Wisata.



Gambar 5 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 mulai mengumpulkan bahan dan peralatan

6. Membersihkan bambu, Mengeringkan bambu dan memberikan melamin pada bambu
Langkah ini melibatkan pembersihan bambu dari duri dan kulit yang tidak diinginkan. Sebelum penggunaan, bambu perlu dikeringkan dengan baik agar tidak mudah lapuk atau mengalami kerusakan. Pengeringan dapat dilakukan dengan meletakkan bambu di tempat yang terlindung dari air dan sinar matahari langsung selama beberapa hari hingga bambu benar-benar kering. Setelah dikeringkan, bambu diberikan lapisan melamin untuk memberikan perlindungan dan meningkatkan keawetan bambu.



Gambar 6 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Membersihkan, Mengeringkan dan Memberikan Melamin pada Bambu

7. Membuat pondasi bagian bawah
Pembangunan gapura dimulai dengan membuat pondasi bagian bawah sebagai dasar yang kuat. Pondasi ini biasanya terbuat dari semen, pasir, dan krikil agar nantinya bambu dapat berdiri dengan kokoh dan tidak bergeser-geser.



Gambar 7 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Membuat Pondasi Bagian Bawah Gapura

8. Menata dan memotong bambu sesuai dengan desain yang sudah dibuat
Setelah pondasi selesai, langkah selanjutnya adalah menata bambu sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Bambu dipotong dan diatur agar sesuai dengan ukuran dan bentuk gapura yang diinginkan.



Gambar 8 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Melakukan Penataan dan Pemotongan Bambu

9. Mengikat bambu agar dapat rapat satu dengan lainnya dengan menaikan tali ijuk
Bambu-bambu yang sudah dipotong kemudian diikat dengan menggunakan tali ijuk agar dapat dipasang dengan rapat satu sama lain. Sebelum diikat dengan tali ijuk bambu dililit dengan kawat lalu dilapisi dengan tali ijuk guna meningkatkan estetika gapura



Gambar 9 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Mengikat Bambu Agar Jarak Antar Bambu Tidak terlalu Renggang

10. Membuat tulisan *Welcome Agropark* Karangsono dan dilanjutkan memberikan melamin

Pembuatan tulisan "*Welcome Agropark Karangsono*" yang sesuai dengan desain yang telah ditentukan dengan menggunakan Cat. Setelah itu, tulisan diberikan lapisan melamin untuk melindungi dan memperindah tampilan tulisan.



Gambar 10 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Melakukan Pelukisan Pada Kayu Pinus

11. Memasang Tulisan pada Bambu bagian atas

Setelah tulisan selesai, tahap ini melibatkan pemasangan tulisan pada bagian atas gapura sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Tulisan tersebut diikat atau dipasang dengan menggunakan kawat agar tetap terpasang dengan baik dan aman pada bambu. Kawat pengikat tersebut selanjutnya di lilit dengan tali ijuk agar terlihat rapi.



Gambar 11 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Melakukan Pemasangan Kayu Pinus Pada Bambu Bagian Atas

12. Gapura selesai dibuat

Setelah semua tahapan di atas selesai, gapura bambu "*Welcome Agropark Karangsono*" telah selesai dibangun.



Gambar 12 Mahasiswa KKN-T Nganjuk 46 Telah Menyelesaikan Gapura

5. Peningkatan Daya Tarik Wisata

Menurut Witt (1994) dalam (Basiya R & Rozak, 2012), daya tarik dari sebuah tujuan wisata merupakan faktor utama yang menjadi motivasi bagi wisatawan untuk mengunjungi tempat tersebut. Menurut teori Komponen Daya Tarik Wisata Cooper (dalam Safitri & Kurniansyah, 2021) terdapat

empat komponen utama sebagai pendukung utama pariwisata yakni Atraksi (*Attraction*), Akseibilitas (*Accessibilities*), Amenitas (*Amenities*) atau *Ancillary Services*

- a. Atraksi (*Attraction*) merujuk pada daya tarik utama atau elemen-elemen yang menarik minat wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi wisata seperti adanya keindahan alam, situs sejarah, warisan budaya, taman hiburan, acara khusus, atau tempat-tempat unik lainnya. Pada wisata Agropark Karangsono terdapat keindahan alam dan juga berbagai bentuk spot-spot foto yang dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi pariwisata tersebut. Selain itu dibuatnya gapura juga sebagai bentuk peningkatan atraksi pada tempat wisata Agropark Karangsono
- b. Akseibilitas (*Accessibilities*) merujuk pada ketersediaan dan akses yang mudah ke suatu destinasi pariwisata seperti transportasi, infrastruktur jalan, jalur penerbangan, dan sistem transportasi lokal menjadi bagian dari akseibilitas. Dalam hal ini akses jalan pada Desa Karangsono untuk saat ini terdapat jalan yang sedikit rusak dikarenakan banyaknya truck pengangkut galian yang melewati jalan Desa Karangsono sehingga menimbulkan lobang pada jalan. Sehingga untuk permasalahan ini pemerintah desa perlu peningkatan infrastruktur pada jalan yang mengalami kerusakan.
- c. Amenitas (*Amenities*) Amenitas merujuk pada fasilitas dan pelayanan yang tersedia di destinasi wisata. Ini meliputi akomodasi, restoran, tempat perbelanjaan, fasilitas rekreasi, fasilitas kesehatan, dan infrastruktur pendukung lainnya. Pada hal ini Di Agropark Karangsono menyediakan banyak fasilitas seperti adanya seperti spot foto, Kolam renang, Kebun Petik, Kamar Mandi, Kantin, dan juga Gapura sebagai Penanda Arah. Tersedianya amenitas yang memadai dapat memberikan kenyamanan dan kepada para wisatawan yang berkunjung ke Agropark Karangsono.
- d. *Ancillary Services* merujuk pada layanan pendukung yang berkaitan dengan pariwisata, tetapi bukan merupakan bagian langsung dari atraksi utama. Dalam hal ini pada wisata Agropark Karangsono memberikan layanan Ban gratis untuk anak-anak yang ingin berenang di tempat wisata, selain itu disediakan Gazebo dan Pendopo untuk tempat istirahat wisatawan.

Gapura “*Welcome Agropark Karangsono*.” Dibuat dengan menarik dan dirawat dengan baik sehingga hal tersebut menjadikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang hendak berkunjung atau hanya melewati pariwisata tersebut. Penambahan gapura juga dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan ikonik bagi para pengunjung. Dengan adanya gapura, Wisata Agropark Desa Karangsono dapat lebih dikenal secara luas sebagai tujuan wisata yang menarik, sehingga meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Selain itu peningkatan kunjungan wisatawan dapat membawa dampak positif bagi perekonomian lokal dengan mendorong pertumbuhan bisnis seperti penginapan, restoran, dan usaha kerajinan tangan. Selain itu, pengembangan pariwisata juga dapat menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat setempat dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan dan budaya desa.

V. KESIMPULAN

Pembuatan gapura “*Welcome Agro Park Karangsono*” dapat menjadi langkah yang penting dalam upaya peningkatan daya tarik wisata Desa Karangsono, Kecamatan Loceret. Gapura ini akan menjadi identitas pariwisata desa ini dan memberikan kesan pertama yang positif kepada wisatawan. Diharapkan dengan adanya gapura ini, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Desa Karangsono akan meningkat, serta masyarakat lokal dapat memperoleh manfaat ekonomi yang lebih besar dari sektor pariwisata. Selain itu, perlu dukungan dan kolaborasi antara pemerintah daerah, masyarakat lokal, dan pihak terkait lainnya dalam meningkatkan fasilitas dan infrastruktur guna menunjang keberlanjutan perkembangan Agropark Karangsono.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Karangsono, Warga Desa Karangsono, dan Universitas Negeri Surabaya yang sudah membantu dan mendukung sampai terlaksananya kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Room Fitrianto, Oslam Ahmadia, Siti Hasna Madinah, Churin Iin, Muhammad Fauzin Nur, & Zahrotun Nadhifa. (2020). Optimalisasi Potensi Desa Wisata Edukasi di Ledug Prigen. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(2), 276–284. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i2.2152>
- Aryani, S. W., Sunarti, & Darmawan, A. (2017). DAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT (Studi Kasus pada Desa Wisata Bejiharjo , Kecamatan Karangmojo , KabupatenGunungkidul, D.I.Yogyakarta). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 49(2), 142–146.
- Basiya R, & Rozak, H. A. (2012). Kualitas Daya tarik Wisata, Kepuasan dan Niat Kunjungan Kembali Wisatawan Mancanegara di Jawa Tengah. *Dinamika Kepariwisataaan*, 11(2), 1–12.
- Hikma Dani Syamsuddin, W. O., Niampe, L., & Syahrin, S. (2021). Analisis Potensi Daya Tarik Wisata Benteng Tiworo Di Kecamatan Tiworo Kepulauan Kabupaten Muna Barat. *Jurnal Penelitian Budaya*, 6(2), 141. <https://doi.org/10.33772/jpeb.v6i2.19852>
- Nisa, F. L., & Hanif, N. (2022). *Peningkatan Perekonomian Masyarakat Melalui Pengembangan Wilayah Wisata (Studi Kasus Kelurahan Alun-Alun Contong Kota Surabaya)*. 2(3), 322–330.
- Putri, D., & Syamsiyah, N. R. (2021). Identifikasi Ketersediaan Fasilitas Sarana dan Prasarana di Kawasan Wisata Kuliner Pati. *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur*, 216–225. <https://proceedings.ums.ac.id/index.php/siar/article/view/994>
- Rahmi Karolinaa, Gea Gaby Aurora Syafridona, R.I.Siregara, Z.A.Muisa, S.Maulinab, Syfa Salsabilaa, M. T. A. P. (2020). *Disain dan Pembangunan Gapura di Kampung Nelayan Seberang TALENTA Conference Series*. 5(3). <https://doi.org/10.32734/lwsa.v5i4.1434>
- Safitri, H., & Kurniansyah, D. (2021). Analisis Komponen Daya Tarik Wisata di Desa Wisata Pentingsari. *Kinerja*, 18(4), 497–501.
- Sasongko, R. W. D. (2010). Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Bahari Di Pulau Bawean. *Cakrawala*, 4(2), 175–189. <https://doi.org/10.32781/cakrawala.v4i2.130>
- Suryani, A. I. (2017). Strategi Pengembangan Pariwisata Lokal. *Jurnal Spasial*, 3(1). <https://doi.org/10.22202/js.v3i1.1595>