



MENGGAGAS DISEMINASI WARISAN KREATIF MELALUI PENGEMBANGAN *EDUCATIONAL TOURISM* (STUDI KASUS: ROMO YB MANGUN WIJAYA)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/ensains>
Email: ensains@universitaskebangsaan.ac.id / ensainsjournal@gmail.com

ENSAINS: Vol. 3 Nomor. 1 Januari 2020

Fransisca Anita Herawati, FX Bambang Kusumo Prihandono

Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Sosiologi, FISIP, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
E-mail: anita.herawati@uajy.ac.id, bambang.prihandono@uajy.ac.id

Abstract. *The city of Yogyakarta has a "spirit" of hybrid culture, where creative actors are behind the dynamics of the city. Historically, Yogyakarta has legendary actors, who bequeathed their creativity to a new generation. The creative inheritance pattern works effectively by diffusing creative ideas through networking. The actor who occupies the position of the structural hole is the owner of high social capital and plays a very important role in the process of inheritance. Every network knit always flows information, ideas that collide with each other and create creativity and new spaces. The purpose of this study is to initiate the process of creative heritage dissemination through educational tourism activities. The research method used is descriptive qualitative by conducting document studies, interviews and observations in the process of data collecting. The case study strategy is used to explore the creative legacy of the figure of YB Mangunwijaya, a Catholic priest, who was also an architect, writer and also a figure who had a concern for the world of education. The dissemination process can be carried out with the use of documents / artifacts from the character, which are relived through tourism activities tailored to the era. Referring to the results of the study, tourism activities were chosen to maintain the continuity of the inheritance of creative ideas, which involved economic reinforcement for the actors. Tourism activities which are initiated lead to tourism activities that are based on principles: something to see, something to do, something to buy and something to share. Creative heritage exploration is done through visual, structure, ornament and curatorial. Targeted tourists are those who have concerns in the fields of architecture, literature, education, and the lower-class community empowerment movement.*

Keywords: *dissemination; educational tourism; creative heritage*

Abstrak: Kota Yogyakarta memiliki "roh" budaya hybrid, di mana aktor-aktor kreatif berada di balik dinamika kota. Secara historis Yogyakarta, memiliki aktor-aktor legenda, yang mewariskan kreativitas kepada generasi baru. Pola pewarisan kreatif berjalan efektif dengan cara difusi gagasan kreatif melalui jejaring. Aktor yang menduduki posisi *structural hole* adalah pemilik modal sosial tinggi dan berperan sangat penting dalam proses pewarisan. Setiap rajutan jejaring senantiasa mengalirkan informasi, gagasan yang saling bertubrukan dan menciptakan kreativitas dan ruang-ruang baru. Tujuan dari penelitian ini adalah menggagas proses diseminasi warisan kreatif melalui aktivitas pariwisata pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melakukan studi dokumen, wawancara dan observasi dalam proses pengumpulan data. Strategi studi kasus digunakan untuk mengulik warisan kreatif dari tokoh YB Mangunwijaya, seorang pastor Katolik, yang juga seorang arsitek, sastrawan dan juga tokoh yang memiliki konsern terhadap dunia pendidikan. Proses diseminasi dapat dilakukan dengan penggunaan dokumen/artefak karya dari sang tokoh, yang dihidupi melalui aktivitas wisata yang disesuaikan dengan jamanannya. Mengacu pada hasil penelitian maka aktivitas pariwisata dipilih untuk menjaga keberlanjutan pewarisan gagasan kreatif, di mana melibatkan penguatan secara ekonomi bagi para pelaku. Aktivitas pariwisata yang digagas mengarah pada aktivitas wisata yang berprinsip pada *something to see, something to do, something to buy dan something to share*. Eksplorasi warisan kreatif dilakukan secara visual, struktur, ornamen dan kuratorial. Target wisatawan yang diarah adalah orang-orang yang memiliki konsern pada bidang arsitektur, sastra, pendidikan, dan gerakan pemberdayaan masyarakat kelas bawah.

Kata kunci: edukasi; pariwisata edukasi; warisan kreatif

PENDAHULUAN

Kota-kota di berbagai belahan dunia telah terjerat dalam dinamika persoalan global, yang berupa *hypermobilities of capital* (hipermobilitas modal). Akumulasi kapital global yang dilakukan oleh aparatusnya telah menjangkau ke berbagai belahan dunia, menjangkarkan investasi kapital pada ruang-ruang kota, dan sebaliknya (perencanaan) kota pun merespon keinginan (pe)modal, sehingga terbentuk simbiosis kapitalisme (Harvey: 2010:184-186). Kota pun mengalami guncangan-guncangan ekonomi luar biasa sebagai dampak dari "ganasnya" ekonomi global. Yogyakarta, seperti kota-kota lainnya, juga menampilkan wajah homogen problema di tengah jebakan globalisasi. Data-data menunjukkan, setidaknya sepanjang 2012-2014 Yogyakarta mengalami lonjakan pembangunan hotel, mall dan apartemen. Berdasarkan data Perhimpunan Hotel Restoran Indonesia (PHRI) pada tahun 2013 terdapat 1.160 hotel di wilayah DIY, yang terdiri dari 60 hotel berbintang dengan lebih dari 6.000 kamar, dan 1.100 hotel kelas melati dengan 12.660 kamar. Sedangkan berdasarkan data Badan Pusat Statistik

DIY, jumlah hotel di Yogyakarta sampai awal 2013 mencapai 401 unit, terdiri dari 39 hotel berbintang dan 362 hotel non-bintang. Pertumbuhan hotel, mall dan perumahan-pemukiman tampaknya merupakan persoalan fisik bangunan dan lahan, namun jika ditelisik lebih jauh hal itu membuktikan bahwa tesis Harvey (2010) tak terbantahkan. Perlahan, ruang fisik dan sosial kota Yogyakarta tergerus dalam proses akumulasi kapital global. Maka, bagaimanakah kesiapan kita membangun kota berkelanjutan, berbasis identitas kota, merupakan isu penting saat ini dan masa yang akan datang. Gagasan Sasaki (2007) menemukan gaung relevansi bahwa pergeseran moda produksi berbasis pada pengetahuan dan informasi pun memunculkan peran individu dan kelas-kelas kreatif, seperti aktor-aktor pencipta, seniman, pemusik, penulis, dan pekerja kreatif lain yang memainkan peran pengaruh pada pertumbuhan dunia sosio-kultural dan ekonomi kota. Dengan kata lain, keberlanjutan kota tidak bergantung pada industri manufaktur semacam pabrik, namun justru bergantung pada aktor-aktor kreatif yang senantiasa mencipta gagasan, mewujudkan karyanya dan memainkan peran dalam jejaring sistem ekonomi. Perencanaan dan pembangunan kota berbasis pada inovasi dan kreativitas merupakan prinsip yang tak bisa dielakkan di masa depan. Mengikuti logika gagasan Sasaki (2007), regenerasi pembangunan kota berbasis seni-kultural, kiranya, bersifat sirkular, yang menempatkan seni dan kreativitas sebagai landasan, kebudayaan sebagai tampilan yang senantiasa menghidupi kota, dan pengetahuan yang berkembang membentuk inovasi-inovasi. Ketiganya bersinergi dalam proses yang terus-menerus membangun kota, menghidupkan ekonomi kota dan menjaga keberlanjutan kota. Inilah basis pembangunan ekonomi kreatif sebuah kota.

Sebagai upaya pencarian solusi, penelitian ini mengembangkan gagasan kota kreatif untuk memecahkan aneka problema sosio-ekonomi. Inovasi dan kreativitas menjadi fondasi bagi pembangunan keberlanjutan kota.

Kota Yogyakarta dikenal dan juga ingin mendefinisikan diri sebagai kota budaya, kota pelajar, dan juga *city of tolerance*, kota toleransi. Jika ditarik lebih mendasar, tampak bahwa identitas yang dibangun kota Yogyakarta adalah memiliki "roh" budaya. Epistemologi kota yang berawal dari terbentuknya sejarah Kerajaan Mataram, bersentuhan dengan modern kolonialisme, dan masa pasca-kolonialisme didefinisikan sebagai Indonesia Mini oleh Sultan Hamengkubuwono IX, menjadikan Jogja mendapatkan identitas yang khas dalam pusaran kota-kota modern Indonesia. Basis Yogyakarta, secara sosio-kultural adalah kota pelajar, karena hampir sebagian besar penduduknya adalah pelajar dan terdapat banyak perguruan tinggi. Berbagai macam perguruan tinggi terdapat di sini, mulai dari perguruan tertua di Indonesia yaitu Universitas Islam Indonesia, perguruan tinggi pemerintah seperti Universitas Gadjah Mada (UGM), Universitas Negeri Yogyakarta, Institut Seni Indonesia dan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga; perguruan tinggi swasta seperti, Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY), UPN "Veteran", AMIKOM, STIE, UKDW, UMY, dan masih banyak lagi perguruan atau sekolah tinggi lainnya. Banyaknya perguruan tinggi dan fasilitas pembelajaran yang kondusif di kota ini, menarik pelajar di daerah-daerah lain untuk menuntut ilmu di kota ini.

Data BPS Propinsi DIY tahun 2002 menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa di Perguruan Tinggi Negeri sebesar 83.006, dosen tetap sebesar 3.991 dosen dan dosen tidak tetap sebesar 1.502. Sedangkan Perguruan Tinggi Swasta (Universitas, Institut, Sekolah Tinggi, Akademi dan Politeknik) yang berjumlah 100, jumlah mahasiswanya sebesar 190.497, jumlah dosen yang terdiri dari dosen dipekerjakan DPK), dosen yayasan, dan dosen tidak tetap sebesar 10.417 orang.

Indonesia Mini tersebut membawa implikasi pada migrasi masuk dari berbagai latar etnik, agama dan golongan. Dus, Indonesia Mini adalah hibrid kultur, sebuah budaya yang terjadi karena penyerbukan silang budaya. Namun, yang juga unik, selain hibrid kultur, di Yogyakarta kita bisa melihat pula lapisan-lapisan budaya, yang bisa dibagi menjadi dua: budaya lama dan baru. Budaya lama mengacu pada struktur lama, yang dibangun oleh budaya kerajaan dan budaya baru dibentuk oleh budaya persilangan. Tentu, perbedaan dua budaya ini tidaklah rigid, seringkali terjadi dialog-dialog budaya yang membangun identitas kota. Bicara tentang budaya lama, Yogyakarta masih sangat dipengaruhi oleh kebudayaan Jawa, di mana seni dan budaya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Yogyakarta. Pusat kebudayaan Yogyakarta ada keraton Yogyakarta yang terdiri dari Kasultanan dan Pura Pakualaman yang sampai dengan sekarang ini masih memiliki pengaruh yang cukup penting dalam kehidupan masyarakat Yogyakarta. Kesenian dan tradisi Jawa dipelihara dan dilestarikan, seperti masih banyaknya penduduk yang melakukan tradisi sejak anak dalam kandungan yaitu tradisi *mitoni*, kelahiran bayi terdapat tradisi *selapanan*, *puputan*, dan *tedak siti*, sampai dengan orang dewasa dalam pernikahannya menggunakan tradisi Jawa (lamaran, pasok tukon, siraman, dan pernikahannya).

Kebudayaan khas di Yogyakarta seperti kesenian mulai dari ketoprak, wayang kulit, jathilan, campur sari, dan lain-lain. Upacara-upacara tradisional masih dilestarikan seperti upacara labuhan, upacara 1 suro, upacara menghormati Dewi Sri di sektor pertanian, dan sebagainya. Benda-benda peninggalan bersejarah juga masih terpelihara dan dilestarikan mulai dari keraton itu sendiri yang didalamnya penuh dengan peninggalan-peninggalan penting, Taman Sari, Candi-Candi, dan sebagainya. Selain itu masih banyaknya masyarakat menggunakan transportasi tradisional seperti sepeda, becak dan andhong. Hal ini mengukuhkan Yogyakarta sebagai kota budaya. Budaya baru, budaya hibrid adalah unsur-unsur kebaruan pembentuk budaya Yogyakarta kontemporer. Lahir dari rahim persilangan budaya. Malah yang terjadi, budaya kekinian, kontemporer, tidak hanya merepresentasikan budaya Indonesia Mini, namun justru menjadi kosmopolitan, di mana persilangan budaya telah meluas dalam fora internasional. Kemunculan galeri yang memajang karya-karya seniman lokal bereputasi internasional, maraknya festival-festival seni berskala nasional dan internasional, nyamannya kota menjadi penyelenggaraan konferensi nasional dan internasional adalah beberapa peristiwa budaya yang menandai identitas Yogyakarta sebagai kota budaya.

Dinamisnya hibrid kultur di Yogyakarta membawa persoalan yang lebih dalam, bahwa aktor-aktor kreatif berada di balik semuanya. Pendek kata, perkembangan dinamis kota dan identitasnya merupakan hasil kreasi dari kelas-kelas kreatif (Florida, 2005). Siapakah kelas kreatif itu? Merujuk pada Florida (2005), kelas kreatif adalah kaum bohemian, kaum yang memiliki karakter tak pernah mapan, selalu berinovasi, terus-menerus berkreasi. Merekalah kaum desainer, seniman, editor, penulis, intelektual dan orang-orang yang senantiasa “merdeka” mencari petualangan dan eksperimen baru. Pada titik inilah kita melihat perpaduan dialektis antara kelas kreatif dan pembangunan kota. Kelas-kelas kreatif akan berkembang tatkala kota menjadi ruang sosial, *sphere*, yang menumbuhkembangkan warganya menjadi kaum kreatif; sebaliknya, kota akan tumbuh ketika kaum kreatif terus-menerus membangun budaya, etos kreatif dan inovatif. Di sinilah kita menemukan dinamika relasi antara struktur kota dan aktor kreatif. Menemukan dinamika kelas kreatif sebagai aktor pembangun kota kreatif, tetap mengacu pada Florida (2005), adalah menemukan pengaruh aktor dan karya pada upaya “problem solving” sebuah kota. Kota Yogyakarta pun jika dijejek secara historis, ditemukan aktor-aktor yang melegenda, seolah tak lekang dimakan jaman, abadi mengguratkan warisan intelektual kepada dunia sosial kota. Inilah yang oleh Charles Landry (2000) disebut sebagai pertemuan antara kreativitas dan warisan (*creativity and heritage*), yang berkembang menjadi konsep warisan budaya, yakni sebagai ringkasan kreativitas masa lampau dan produk kreativitasnya yang menjaga dan mengembangkan masyarakat. Sumber daya masa lalu yang menginspirasi dan menegaskan arah untuk masa depan. Lebih jauh Landry (2000) menyebutkan bahwa warisan budaya (*cultural heritage*) ditanamkan dalam dunia keseharian sebagai modal bagi tingkah laku adaptasi untuk kekinian dan masa depan. Dus, kreativitas pun tak hanya tentang penemuan yang baru, namun juga berkaitan dan berjangkar pada yang lama dan masa lalu. Inilah warisan budaya yang menjadi modal budaya (*cultural capital*). Penelitian ini, selanjutnya, akan memfokuskan pada kajian-kajian aktor kreatif yang telah mewariskan atau menginspirasi generasi baru untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam bidang ekonomi kreatif. Dengan kata lain, penelitian ini mencoba menemukan sosok dan karya sebagai bagian dari modal budaya, yang merentang dari masa lalu dan menginspirasi masa depan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan proses diseminasi warisan kreatif dari tokoh kreatif di kota Yogyakarta melalui pengembangan pariwisata edukasi.

Tokoh yang dikaji dalam penelitian ini adalah Romo Yusuf Bilyarta Mangunwijaya, atau sering disebut Romo Mangun. Romo Mangun adalah pastor Katolik yang juga seorang arsitek, sastrawan, tokoh pendidikan yang memiliki konsern terhadap pendidikan. Selain itu, melalui karya-karyanya, Romo Mangun juga dikenal sebagai tokoh yang banyak melakukan gerakan sosial yang berpihak pada masyarakat yang tertindas. Romo Mangun menciptakan karya-karya arsitektur yang bermakna pembebasan dan pengangkatan martabat manusia (kecil). Gagasan tersebut sering disebut sebagai arsitektur nusantara. Di sinilah nilai, material dan masyarakat berpadu menjadi karya arsitektural. (Prihandono dan Herawati, 2018). Tabel 1 menunjukkan sejumlah karya dan penghargaan yang diterima oleh Romo Mangun.

Tabel 1. Karya-Karya dan Penghargaan yang Diterima Romo YB Mangunwijaya

A. KARYA ARSITEKTUR ^a					
No	Arsitektur	No	Arsitektur	No	Arsitektur
1.	Gereja St. Maria Fatima, Sragen (1967-1968)	17.	Gereja Salib Suci, Cilincing, Jakarta (1983)	32.	Gereja Salib Suci, Cilincing, Jakarta (1983)
2.	Gereja Maria Assumpta, Klaten (1968-1969)	18.	Pemukiman Tepi Kali Code, Gondolayu, Yogyakarta (1983-1987)	33.	Panti Mlati, Sleman, 1998 (desain belum selesai)
3.	Gereja St. Yusuf Jurukarya, Gondangwinangun, Klaten (1969-1970)	19.	Rumah Arief Budiman, Salatiga (1987)	34.	Jurusan Arsitektur UGM lama
4.	Gereja Santo Petrus, Borobudur, Magelang (1970)	20.	Universitas Surabaya, Surabaya	35.	Relief Eksterior Masjid Salahuddin, Bulaksumur, Yogya
5.	Gereja St. Yusuf, Desa Bogo, Kalibawang (1970-1971)	21.	21. Makolwihan II, (tdk dibangun)	36.	Rumah Tinggal, Yogya
6.	Gereja San Inigo, Dirjodipuran, Solo - sudah dibongkar	22.	Gereja Maria Diangkat ke Surga, Malang	37.	Bodi Mobil, Wonosari
7.	Wisma dan Gereja St. Theresia, Salam (1971)	23.	Wisma Kuwera, Mrican, Yogyakarta, 1986-1999	38.	Asrama Mahasiswa, Yogya
8.	Gereja St. Lukas, Desa Tambran, Bantul, Selatan Yogyakarta (1970-1971)	24.	Penataan Lingkungan di Pantai Grigak, Desa di Gunung Kidul, 40 km Selatan Yogyakarta (1987-1989)	39.	Rumah Parakitri T. Simbolon,
9.	Wisma Unio dan Gereja Jetis, Yogyakarta	25.	Pertapaan Trapistin Bunda Pemersatu, Gedono, Salatiga (Tahap I: 1984-1988 dan Tahap II: 1988-1991)	40.	Relief Interior Gereja Sangkal Putung, Klaten
10.	Rumah Tahanan Politik di Pulau Buru, (belum disurvey)	26.	Bangunan Penampungan Korban Gempa, Maumere, Flores, 1993 (belum disurvey)	41.	Katedral Dili (tdk dibangun)

A. KARYA ARSITEKTUR^a					
No	Arsitektur	No	Arsitektur	No	Arsitektur
11.	Perancangan Koridor Urban Malioboro, Yogyakarta	27.	Rumah, Perahu, & Perpustakaan Terapung, Kedungombo, Boyolali (1989-1994)	42.	Perpustakaan Pusat UGM (bentuk massa)
12.	Wisma Sang Penebus, Nandan, Yogyakarta (1978)	28.	SD Kanisius dan Wisma Arita, Desa Mangunan, Kalasan (1993)	43.	Rumah Senja Kardinal Justinus Darmoyuwono (belum sempat dibangun)
13.	Biara Redemptori's, Waikabubak, Sumba Barat (belum disurvey)	29.	Kapel Bunda Maria Sapta Duka, Desa Mendut, Mungkid, Magelang (1993-1994)	44.	Relief dinding altar, meja altar, mimbar di Panti Semedi, Sangkal Putung, Klaten
14.	Seminari Anging Mammiri, Kaliurang, Yogyakarta (1977-1978)	30.	Katedral Ambon, Ambon (tidak dibangun)	45.	Relief dinding altar dan meja altar di Gereja Muntilan
15.	Bentara Budaya, Jakarta (1984)	31.	Seminarium Fermentum, Citepus, Bandung (1996)	46.	Gereja Mandongan di Srumbung.
16.	Peziarahan Sendang Sono, Sendang Sono (1972-1991)				
B. KARYA SASTRA^b					
1.	Burung-burung Rantau, Novel, 1992	15.	Kapten Tahir, 1975		
2.	Burung-burung Manyar, Novel, 1981	16.	Pasca-Indonesia, Pasca-Einstein (1999)		
3.	Ikan-Ikan Hiu, Ido, Homa, Novel, 1983	17.	Di Bawah Bayang-Bayang Adikuasa, 1987		
4.	Puntung-Puntung Rara Mendut	18.	Politik Hati Nurani		
5.	Balada Becak, novel, 1985	19.	Esei-Esei orang Republik, 1987		
6.	Durga Umayi, novel, 1985	20.	Gerundelan Orang-Orang Republik, 1995		
7.	Balada dara-dara Mendut	21.	Humanisme		
8.	Lusi Lindri, novel sejarah	22.	Gereja Diaspora, 1999		
9.	Roro Mendut	23.	Sastra dan Religiusitas		
10.	Genduk Duku, novel sejarah	24.	Menumbuhkan Sikap Religius Anak-Anak		
11.	Pohon-pohon Sesawi, Novel	25.	Puspa Pena Anak Muda		
12.	Rumah Bambu, kumpulan cerpen	26.	Wastu Citra		
13.	Tumbal	27.	Fisika Bangunan, 1980		
14.	Romo Rahadi				
C. KARYA PENDIDIKAN DAN GERAKAN SOSIAL^c					
1.	SD Ekperimental Mangunan				
2.	Yayasan Dinamika Edukasi Dasar				
3.	Yayasan Pondok Rakyat				
4.	Pendampingan warga korban pembangunan Waduk Kedongombo, Jateng				
D. PENGHARGAAN YANG DITERIMA^d					
1.	Penghargaan Kincir Emas: Penulisan cerpen dari Radio Nederland, 1975				
2.	Hadiah Sastra dari Dewan Kesenian Jakarta untuk buku esai Sastra dan Religiusitas tahun 1982				
3.	Hadiah Sastra Asia Tenggara dari Ratu Sirikit, Thailand tahun 1983				
4.	Penghargaan Menteri Negara Pengawasan Pembangunan dan Lingkungan Hidup untuk Tata Ruang tahun 1983				
5.	Penghargaan Sekretariat Nasional untuk Perencanaan dan Perumahan tahun 1985				
6.	Anugerah Kemanusiaan dari Lembaga Bantuan Hukum Indonesia tahun 1986				
7.	The Aga Khan for Architecture, Samarkand Uzbekistan-Genève, Switzerland tahun 1992 untuk penataan pemukiman di Kali Code				
8.	The Ruth and Ralph Ersikine Fellowship Award, Stockholm, Swedia tahun 1995, untuk kategori arsitektur demi rakyat yang tak diperhatikan.				
9.	Penghargaan dari IAI (Ikatan Arsitek Indonesia): untuk tempat peziarahan Sendangsono, 1991 & 1993				
10.	Penghargaan sastra Se-Asia Tenggara Ramon Magsaysay, 1996				
11.	penghargaan The Professor Teeuw Award di Leiden, Belanda, untuk bidang susastra dan kepedulian terhadap masyarakat, 1996				
12.	Penghargaan seni dan Budaya dan Sastra, Pemerintah DIY tahun 1996				
13.	Bintang/ Emas Pusat Lembaga Kebudayaan Jawi Surakarta untuk Sastra tahun 1996				
14.	Penghargaan Medali Emas, Kalyanekretya Utama untuk Teknologi, Journalistik dan Sastra dari Menristek tahun 1998				
15.	Bintang Maha Putera Naharya tahun 2000				

(Sumber: Rony Gunawan Sunaryo, 2007. Mengikuti Langkah Pikir Romo Mangun: Sebuah Tinjauan Mengenai Metode Perancangan Arsitektur Yusuf Bilyarta Mangunwijaya, <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=ARS>

a. <https://id.images.search.yahoo.com/yhs/search: ylt=AwrX5ZakAUBdkwMAcT33RQx.: ylu=X3o>

DMTByYmJwODBkBGnVbG8Dc2czBHBvcwMxBHZ0aWQDBHNIYwNzYw--?p=buku-buku+romo+mangunwijaya%5D&fr=yhs-iry-fullyhosted_003&hspart=iry&hsimp=yhs-fullyhosted_003

b. RS Kurnia. YB. Mangunwijaya, http://biokristi.sabda.org/selayang_pandang_y_b_mangunwijaya dan <https://thebatabatastudiodesain.blogspot.com/2009/07/mengenal-arsitek-romo-mangunwijaya.html>

c. RS Kurnia. YB. Mangunwijaya, http://biokristi.sabda.org/selayang_pandang_y_b_mangunwijaya dan

<https://www.kompasiana.com/parhorasan/59beaeb6a7249b4551060462/memahami-arsitektur-hati-nurani-romo-mangun-bacalah-dulu-buku-humanisnya?page=all>, diakses 29 Juli 2019 dan Wahyu Putri Wijayani, <https://ichiryuchan.blogspot.com/2014/11/biografi-yb-mangunwijaya-pengarang.html>

Dengan karya-karya yang luar biasa dari Romo Mangun menjadi menarik untuk dapat diketahui, dipahami dan dihidupi oleh generasi penerus, terutama bagi mereka yang memiliki konsern di bidang arsitektur, sastra, pendidikan dan gerakan-gerakan pemberdayaan terhadap masyarakat yang tertindas dan terpinggirkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Proses pewarisan gagasan-gagasan kreatif Romo Mangun dapat dilakukan melalui diseminasi informasi. Salah satu teori yang dapat digunakan untuk menelaah proses diseminasi tersebut adalah teori difusi inovasi yang dikembangkan oleh Everett M. Rogers. Teori difusi inovasi memiliki tujuan praktis yang kuat dalam "menerjemahkan" temuan penelitian menjadi praktik yang dapat digunakan lembaga untuk menyebarkan inovasi secara lebih efektif.

Ada empat elemen kunci dalam teori difusi inovasi yang membantu menjelaskan cara meningkatkan laju dan efektivitas penyebaran dan adopsi inovasi: (1) waktu; (2) inovasi itu sendiri; (3) saluran komunikasi; dan (4) sistem sosial. (Littlejohn, Foss dan Oetzel, 2017).

Pertama, waktu adalah elemen kunci difusi. Roger mengakui bahwa semua inovasi membutuhkan waktu untuk difusi, dan tujuannya adalah untuk mempercepat laju adopsi, jika memungkinkan. Kedua, tingkat adopsi ditentukan oleh persepsi karakteristik inovasi, termasuk keunggulan relatifnya terhadap opsi yang ada, kompatibilitas dengan nilai dan pengalaman yang ada, kompleksitas inovasi (kompleksitas yang lebih mudah diadopsi), kemampuan uji coba (calon pengadopsi akan lebih siap menerima inovasi yang dengannya mereka dapat bereksperimen), dan dapat diamati (banyak pengadopsi potensial ingin mengamati adopsi orang lain sebelum mengambil risiko sendiri). Dimensi ketiga, saluran komunikasi. Jenis saluran yang tersedia dan digunakan dapat mempengaruhi difusi inovasi baru. Saluran meliputi komunikasi interpersonal, media massa, dan media sosial. Rogers juga membuat perbedaan antara homofili dan heterofili dalam sumber komunikasi. Homophily adalah sumber komunikasi yang mirip dengan audiens, sementara heterophily adalah sumber komunikasi yang berbeda dari audiens. Keduanya penting untuk difusi; homophily menghasilkan informasi yang dipercayai seseorang, sementara heterophily bertanggung jawab atas paparan inovasi. Keempat, sistem sosial mencakup berbagai elemen, termasuk para pemimpin opini dan organisasi. Pemimpin opini adalah orang-orang kunci dalam jaringan yang memengaruhi pendapat orang lain. Terkadang orang-orang ini adalah pemimpin formal atau pemimpin informal. Organisasi memiliki peran penting dalam adopsi inovasi karena cukup banyak waktu yang kita habiskan di dalamnya. Organisasi yang memiliki budaya kreativitas dan keterbukaan terhadap inovasi memiliki pengaruh positif dalam hal mendorong anggota individu untuk mengadopsi inovasi (Littlejohn, Foss dan Oetzel, 2017).

Proses diseminasi informasi tentang sosok Romo Mangun, karya dan pemikirannya dapat dilakukan melalui kegiatan pariwisata. Suwanto (1997) mendefinisikan pariwisata adalah suatu proses kepergian sementara dari seseorang atau lebih menuju tempat lain dari luar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kepergian yang menghasilkan uang.

Salah satu bentuk pariwisata adalah pariwisata pendidikan atau *educational tourism*. Pariwisata pendidikan didefinisikan oleh Bodger (dalam Maga & Nicolau, 2018) adalah program di mana peserta melakukan perjalanan ke suatu lokasi sebagai kelompok dengan tujuan utama untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang berhubungan langsung dengan lokasi.

Saat ini, pariwisata pendidikan menjadi arah independen yang berkembang secara dinamis, baik dalam pendidikan dan industri pariwisata, dalam kerangka di mana prinsip-prinsip keberlanjutan dan aksesibilitas pendidikan diwujudkan. Secara strategis, pariwisata pendidikan menjadi elemen pembangunan berkelanjutan negara dan wilayah yang memberikan alasan untuk menyatakan bahwa ada ketergantungan langsung pada kemakmuran ekonomi wilayah pada kemampuan mereka untuk mengembangkan secara efektif dua bidang prioritas: pendidikan dan pariwisata, sehingga menciptakan kebutuhan ruang sosial dan pedagogis untuk mengajar berbagai kelompok populasi. Menurut konten objektifnya, konsep "pariwisata" didistribusikan dalam diferensiasi subjek dan makna yang berbeda: pariwisata warisan/tourism of heritage (atau budaya dan sejarah), budaya etno/*ethno cultural*, tematik, kreatif, pariwisata seni, pariwisata kesan/*tourism of impressions*, *event tourism*, profesional, lingkungan dan beberapa lainnya. Wisata pendidikan, tidak seperti jenis wisata lainnya, menganggap keberadaan hasil pendidikan sebagai syarat wajib untuk *trip* atau *travel* (Komandysenko & Semenova, 2017).

Merujuk pada Pitman, dkk., pariwisata pendidikan digambarkan sebagai "melibatkan pengalaman belajar yang disengaja dan eksplisit". Paige dan Vande Berg menambahkan, agar efektif, diperlukan partisipasi aktif dari para wisatawan pendidikan. Sikap wisatawan, dalam hal kemauan untuk belajar, ditemukan lebih penting untuk keberhasilan pembelajaran daripada kualifikasi apa pun yang mungkin mereka miliki. Praktik reflektif yang terjadi di lokasi atau selama pengalaman pariwisata penting untuk dipelajari. Menyimpang dari definisi normal pariwisata, Pitman, dkk menyatakan bahwa proses pariwisata pendidikan "melampaui pengalaman wisata yang sebenarnya dan mencakup pertimbangan perjalanan sebelum dan sesudah perjalanan". Untuk itu, berdasarkan riset dari Anrason dan Richards, pengalaman pariwisata perlu disusun pada tingkat yang sesuai secara pendidikan untuk pendidik wisata. (dalam McGladdery & Lubbe, 2017).

Pendidikan telah menggunakan pariwisata sebagai alat untuk melengkapi pembelajaran, mengumpulkan pengalaman dari praktik. Tren yang berkembang dengan baik dan dikombinasikan dengan teknologi baru ini merupakan peluang yang baik untuk menerapkan bentuk pengayaan budaya ini di sekolah dasar, wajib dan pendidikan tinggi. Bentuknya dapat berupa: (<https://curacaochronicle.com>, 21 Maret 2018)

- a. Perjalanan sekolah (school trips): siswa yang terlibat hanya tinggal dalam waktu yang pendek atau sedang, karena siswa berusia muda. Mereka biasanya diprogram oleh guru atau orang tua mereka melalui lembaga swasta atau melalui beasiswa yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan. Mereka bisa menjadikan perjalanan tersebut untuk mengembangkan kemampuan berbahasa asing atau pengetahuan budaya. Modalitas untuk belajar bahasa asing semakin umum karena nilai pengayaannya, karena pada usia muda anak-anak memiliki pikiran yang lebih fleksibel daripada orang dewasa dan oleh karena itu kemampuan yang lebih besar untuk belajar bahasa lain.
- b. Pengalaman studi universitas: ada berbagai program yang memfasilitasi pengalaman siswa di suatu negara dalam kerangka kerja bersama.

Sebagai kunci bisnis pariwisata pendidikan, hal pertama yang harus diketahui adalah target yang harus ditangani. Terlepas dari perjalanan sekolah, sebagai aturan umum, profil wisata yang dituntut oleh pariwisata pendidikan adalah profil anak muda, biasanya dari generasi milenial. Dengan kata lain, konsumen yang dituju adalah penduduk asli digital yang masih tidak memiliki beban keuangan dan memanfaatkan liburan untuk memperkaya kurikulumnya dan kehidupan pribadinya sendiri. (<https://curacaochronicle.com>, 21 Maret 2018)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan studi dokumen terhadap sejumlah karya dari Romo Mangun, seperti foto-foto, dokumen, buku, novel, dan bentuk publikasi lain dari pemikiran Romo Mangun. Selain itu dilakukan pula observasi untuk mengetahui secara langsung bentuk-bentuk karya arsitektural dari Romo Mangun. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber terkait pemikiran-pemikiran Romo Mangun seperti Direktur Yayasan Dinamika Edukasi Dasar; murid Romo Mangun; dan juga pihak dari Dinas Pariwisata Propinsi DIY.

Strategi studi kasus digunakan dalam riset ini. Sebagaimana dinyatakan oleh Cresswell (2009), studi kasus merupakan strategi penelitian di mana peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu. Dalam hal ini, peneliti memilih tokoh kreatif yaitu Romo Mangun dengan mempertimbangkan karya-karya Romo Mangun yang menjadi salah satu penanda identitas kota Yogyakarta yang fenomenal. Di bidang arsitektural yaitu pemukiman di pinggir Kali Code dan tempat peziarahan Sendangsono. Sedangkan di bidang sastra, Romo Mangun banyak menggunakan konteks Yogyakarta sebagai latar dari karyanya, antara lain dalam novel Balada Becak. Sedangkan untuk kegiatan di bidang pendidikan yaitu SD Eksperimental Mangunan, Yayasan Dinamika Edukasi Dasar dan Yayasan Pondok Rakyat juga berada di lingkup Yogyakarta.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Romo Mangun adalah pribadi yang memiliki multitalenta yang kuat. Tidak hanya sebagai pribadi yang multitalenta yang diakui di level nasional maupun internasional, tetapi Romo Mangun juga bisa mengekspresikannya melalui karya-karya yang masih terdokumentasikan. Sebagaimana diakui oleh Romo Edi, Ketua Yayasan Dinamika Edukasi Dasar, minimal ada tiga talenta yang menonjol dari Romo Mangun yaitu bidang arsitektur, sastra dan pendidikan. Kepedulian sosial menjadi daya dorong utama dari Romo Mangun yang diekspresikan melalui ketiga talenta tersebut. Melalui karya-karyanya, ide-ide kreatif dari Romo Mangun masih dapat dinikmati sampai saat ini sebagai warisan kreatif.

Untuk dapat mengetahui, memahami dan juga mengembangkan warisan kreatif dari Romo Mangun, maka perlu ada diseminasi kepada khalayak luas. Diseminasi sebagai proses komunikasi melibatkan komponen komunikasi yaitu sumber, pesan, media, khalayak dan efek. (Ruslan, 2007).

Hasil penelitian ini menghasilkan gagasan tentang *educational tourism*/pariwisata pendidikan sebagai media untuk dapat melakukan diseminasi warisan kreatif Romo Mangun, terutama kepada generasi muda. Sebagai *source* atau sumber pesan adalah pengelola pariwisata pendidikan, dengan *message* utama adalah tentang warisan kreatif Romo Mangun. Target khalayak utama dari pariwisata pendidikan ini adalah para mahasiswa perguruan tinggi yang berasal dari program studi arsitektur, sastra dan juga pendidikan. Efek yang diharapkan dari pariwisata pendidikan ini adalah khalayak sasaran dapat mengetahui, memahami, dan kemudian mengembangkan gagasan kreatif dari Romo Mangun untuk kondisi saat ini.

Pariwisata pendidikan yang digagas adalah dalam bentuk perjalanan studi (study tour) dengan mengunjungi lokasi-lokasi di mana karya-karya Romo Mangun itu berada. Sebagai contoh, mahasiswa-mahasiswa dari program studi Arsitektur dapat lebih memahami tentang karya-karya arsitektural dari Romo Mangun sebagai salah satu tokoh arsitek Indonesia. Perjalanan studi ini dapat dijadikan bagian dari kegiatan belajar mengajar dari satu atau beberapa mata kuliah.

Dari penelusuran kurikulum di beberapa perguruan tinggi yaitu Universitas Gadjah Mada (UGM), Institut Teknologi Bandung (ITB), Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dan Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW), mata kuliah yang dapat dikaitkan dengan perjalanan studi ini antara lain "Sejarah dan Teori Arsitektur Nusantara" (UAJY); "Sejarah dan Tradisi Arsitektur Indonesia" (ITB); "Sejarah Arsitektur" (UKDW); "Sejarah dan

Teori Perencanaan Kota” (UAJY); “Pengantar Arsitektur Kota” (ITB), “Arsitektur Perkotaan dan Permukiman” (UKDW); “Dokumentasi Arsitektur” (UAJY); “Apresiasi Arsitektur”(UAJY, ITB), “Arsitektur Religius”, “*Advanced Environmental System*”, “Kajian Teknologi Lokal”, “Teknologi Material Bangunan”, dan Pendidikan HAM dan Demokrasi (UKDW).

Pada tahap awal, yang digagas adalah kunjungan ke lima lokasi yaitu Kawasan Pemukiman di tepi Kali Code, Gondolayu, Yogyakarta; Wisma Kuwera, Jl. Kuwera, Mrican, Yogyakarta; Gereja Maria Assumpta, Klaten; Kawasan Peziarahan Sendangsono, Kab. Kulon Progo; dan Wisma Retret dan Gereja St. Theresia, Salam, Kab. Magelang (Gambar 1-5). Untuk pilihan lokasi dapat dibuat paket-paket perjalanan yang disesuaikan dengan rute yang diinginkan dan juga ketersediaan waktu. (Wawancara dengan Rm. Edy, DED).



Gambar 1. Kawasan Pemukiman di tepi Kali Code, Gondolayu, Yogyakarta

Sumber: <https://nicojaya.blogspot.com/2012/02/perkembangan-rancangan-romo-mangun-1984.html>



Gambar 2. Kawasan Peziarahan Sendangsono, Kab. Kulon Progo

Sumber: <https://anisluthfiyanto.blogspot.com/2015/04/romo-mangun-dan-sebagian-karyanya.html>



Gambar 3. Gereja Maria Assumpta, Kab. Klaten

Sumber: <https://anisluthfiyanto.blogspot.com/2015/04/romo-mangun-dan-sebagian-karyanya.html>



Gambar 4. Wisma Kuwera, Jl. Kuwera, Mrican, Yogyakarta

Sumber: <https://anisluthfiyanto.blogspot.com/2015/04/romo-mangun-dan-sebagian-karyanya.html>



Gambar 5. Gereja St. Theresia, di kawasan Wisma Retret, Salam, Kab. Magelang

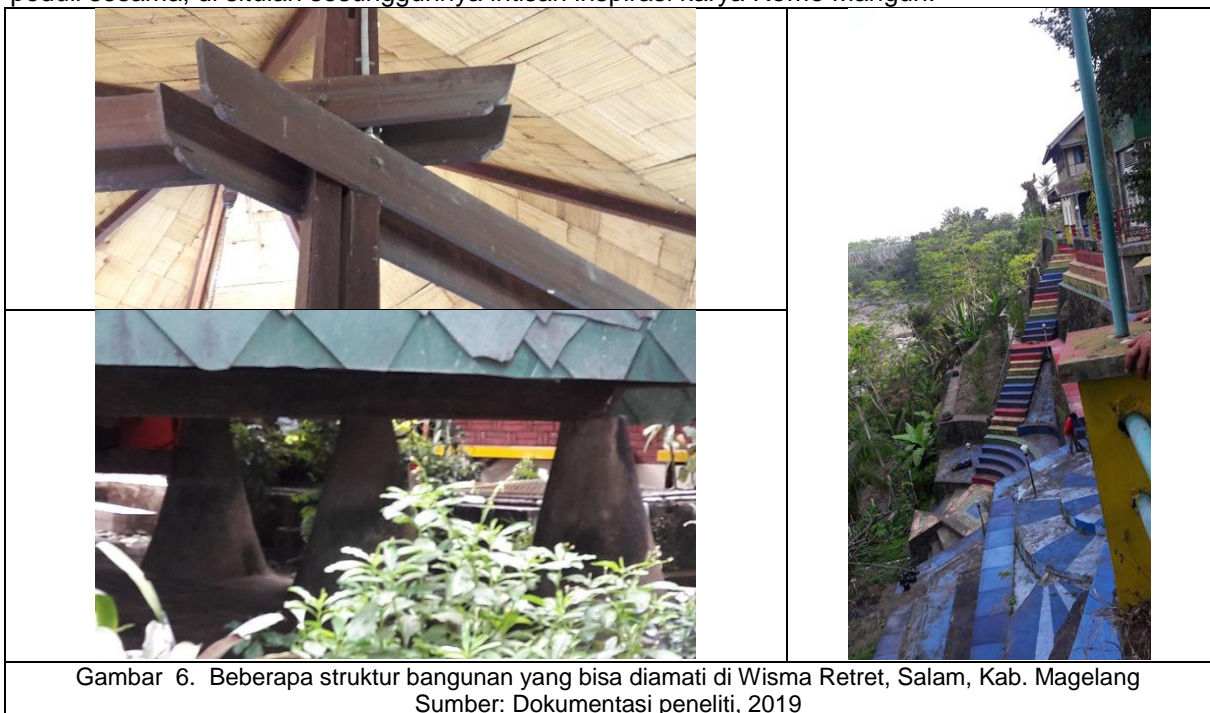
Sumber: <https://wismasalam.blogspot.com/2018/02/wisma-salam-muntilan.html>

Pada setiap kunjungan ke lokasi karya Romo Mangun, mahasiswa akan mendapatkan penjelasan tentang sejarah, detail-detail tentang arsitektur bangunan, dan juga filosofi yang berada dibalik pembuatan karya-karya tersebut. Sebagai narasumber adalah ahli di bidang arsitektur bangunan Romo Mangun, yang berasal atau ditentukan oleh pengelola wisata, dalam hal ini Yayasan Dinamika Edukasi Dasar bersama dengan Yayasan Pondok Rakyat. Kedua yayasan tersebut adalah bagian dari juga dari karya Romo Mangun.

Dalam aktivitas berwisata akan menarik jikalau wisatawan dapat melakukan aktivitas untuk dapat melihat sesuatu (*something to see*), melakukan suatu aktivitas (*something to do*), dapat membeli sesuatu di lokasi wisata (*something to buy*) dan dapat berbagi dengan orang lain tentang aktivitas wisata yang sudah dilakukannya (*something to share*). (Wawancara dengan Dinas Pariwisata, Prop. DIY). Sementara itu Muksin (2016) menambah dua aktivitas lainnya yaitu aktivitas untuk menginap (*to stay*) dan kegiatan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain (*to arrived*).

Menggunakan pemikiran dari pihak Dinas Pariwisata dan juga Muksin (2016), maka dapat diimplementasikan dengan beberapa aktivitas.

1. *Something to see*. Sepanjang waktu kunjungan ke lokasi karya-karya Romo Mangun, wisatawan dapat melihat-lihat secara langsung, bahkan dapat langsung menyentuh dan merasakan suasana lingkungan sekitar di mana karya Romo Mangun berada. Ada empat hal yang dapat dilihat yaitu aspek visual, struktur, ornamen dan juga kuratorial (Wawancara dengan Rm. Eddy). Pertama, aspek visual terkait dengan desain arsitektural dari karya-karya Romo Mangun, termasuk *landscape* di mana bangunan tersebut berada, *facade*, warna, bahan bangunan, penataan, pencahayaan dan lain-lain. Kedua, aspek struktur, terkait bagaimana Romo Mangun mendesain struktur bangunan agar kuat dan sesuai dengan kontur tanah di mana bangunan didirikan (Gambar 6). Ketiga, aspek ornamen. Seperti dapat dilihat pada gambar 7-10, Romo Mangun memiliki keunikan dalam menciptakan ornamen-ornamen yang menjadi daya tarik dari karya-karyanya. Bahkan komponen ornamen ini telah menginspirasi Erwinthon Napitupulu untuk menjadikannya desain kartu pos dan poster yang ditampilkan di akun facebook sebagai produk yang dijualnya. Hasil dari penjualan produk tersebut dinyatakan akan digunakan untuk penyelesaian pendokumentasian karya-karya arsitektur Y. B. Mangunwijaya (Romo Mangun). Keempat, kuratorial. Aspek ini memang tidak bisa secara langsung dilihat tetapi membutuhkan narasi dari *tour guide* atau narasumber yang ditugaskan untuk menjelaskan cerita atau kisah dibalik sebuah karya dari Romo Mangun. Hal ini untuk dapat memahami filosofi dan ideologi, ataupun visi dan misi dari Romo yang diekspresikan melalui bangunan. Sebagai contoh, adalah kisah dibalik penggunaan bambu sebagai sebagai bahan untuk pintu, jendela, lemari baju, dinding dan langit-langit di Wisma Kuwera. Seperti dituturkan oleh Situmorang (2017), ternyata Romo Mangun memilihnya tanpa terencana. Hanya karena ada seorang kakek, pedagang tirai bambu (dalam bahasa Jawa disebut *kerei*) yang melintas dan meneriakkan dagangannya dengan suara khas, membuat Romo Mangun membeli *kerei* tersebut. Romo Mangun membeli dengan harga yang lebih tinggi dari harga yang ditawarkan setelah mengetahui alasan sang kakek tersebut berdagang, yaitu untuk bisa memberi uang saku untuk cucunya. Romo Mangun kemudian memesan *galar*. *Galar* adalah sebutan untuk bambu yang sudah dibelah dalam ukuran kecil dan halus. Setiap minggu sang kakek tersebut mengantarkan *galar* pesanan Romo Mangun, sehingga jumlahnya menjadi banyak, dan membuat Romo Mangun mulai memikirkan *galar* tersebut untuk bahan pembuat pintu, dan ornamen lainnya. Situmorang ingin menyampaikan moral cerita dari kisah tersebut adalah untuk dapat menangkap pesan humanis dari bangunan karya Romo Mangun. Humanis, empati, peduli sesama, di situlah sesungguhnya intisari inspirasi karya Romo Mangun.



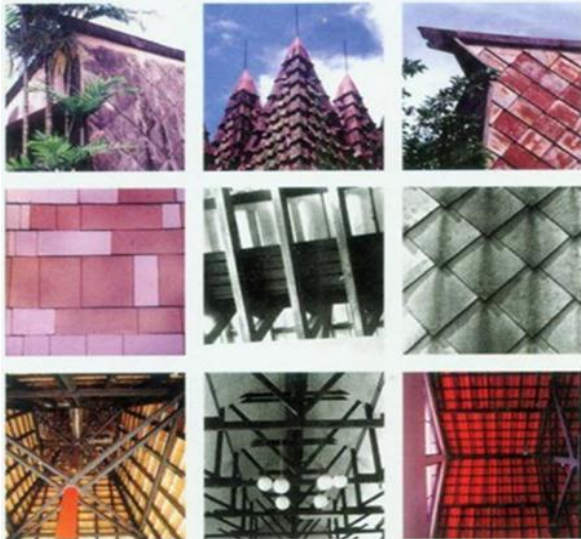
Gambar 6. Beberapa struktur bangunan yang bisa diamati di Wisma Retret, Salam, Kab. Magelang
Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019



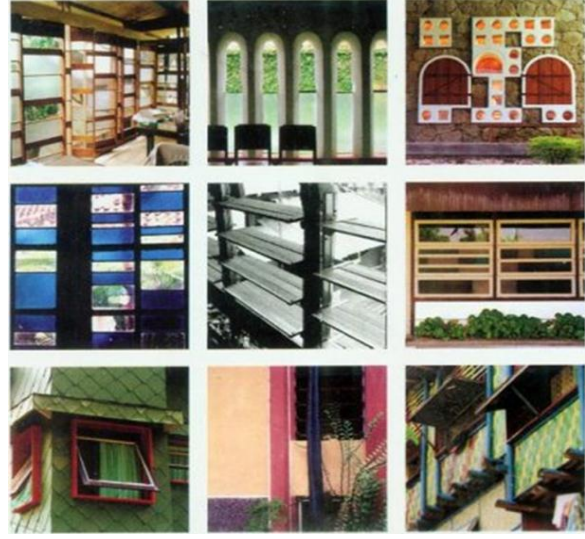
Gambar 7. Roster di dinding bangunan Wisma retreat Salam, Kab. Magelang
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2019



Gambar 8. Lukisan Romo Mangun pada kaca jendela di Gereja Theresia, Salam, Kab. Magelang
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2019



Gambar 9. Detail atap di Wisma Kuwera • peziarahan Sendangsono • rumah di Gang Kuwera • Wisma Kuwera • rumah Arief Budiman • Wisma Salam • Peziarahan Sendangsono • Gereja St. Albertus • Gereja Bunda Maria Sapta Duka
Sumber: <https://web.facebook.com/Kartupos-Poster-Karya-karya-Arsitektur-Romo-Mangun-98366319908/>



Gambar 10. Detail jendela di Wisma Kuwera • Gereja Bunda Maria Sapta Duka • Pertapaan Trapistin Bunda Pemersatu • Gereja St. Albertus • Wisma Kuwera • Gereja St. Albertus • Wisma Salam • Wisma Sang Penebus • Pemukiman tepi Kali Code
Sumber: <https://web.facebook.com/Kartupos-Poster-Karya-karya-Arsitektur-Romo-Mangun-98366319908/>

2. *Something to do.* Agar tidak membosankan, para wisatawan diajak untuk tidak hanya melihat, tetapi juga melakukan aktivitas. Sebagai contoh, wisatawan yang juga merupakan mahasiswa diajak *workshop*, untuk membuat sebuah desain yang terinspirasi dari kisah maupun karya-karya dari Romo Mangun. Desain tersebut kemudian dapat dipresentasikan untuk dapat mengetahui inspirasi apa dibalik karya yang dibuat.
3. *Something to buy.* Selain makanan ataupun minuman, pengelola wisata dapat menyediakan *souvenir* terkait dengan Romo Mangun yang dapat dibeli. Sebagai contoh, miniatur karya Romo Mangun; kaos dengan gambar ornamen atau karya-karya Romo Mangun, atau desain sendiri dari hasil *workshop*.
4. *Something to share.* Mahasiswa yang menjadi target merupakan generasi digital, dapat dipenuhi kebutuhannya untuk melakukan *sharing* atas aktivitas wisata yang diikutinya. Untuk itu dapat disediakan fasilitas internet yang memadai, atau lokasi berfoto yang unik, agar mereka dapat berfoto atau membuat *content* untuk di-*upload* di akun di media sosial mereka.
5. *Something to stay.* Jika rute wisata yang dirancang membutuhkan waktu lebih dari satu hari, maka dapat disediakan fasilitas untuk menginap. Yogyakarta sebagai tujuan wisata kedua setelah Bali, memiliki banyak fasilitas penginapan yang memadai yang dapat disesuaikan dengan *budget* yang dimiliki. Selain itu, Wisma Retreat di Salam, juga dapat menjadi lokasi alternatif untuk menginap.
6. *Something to arrived.* Untuk dapat melakukan perpindahan dari satu lokasi ke lokasi yang lain, maka dibutuhkan fasilitas transportasi. Selain dengan menggunakan kendaraan bermotor, untuk lokasi yang relatif dekat digagas untuk menggunakan fasilitas sepeda. Misalnya untuk berpindah dari pemukiman di Kali Code ke Wisma Kuwera dengan jarak sekitar 4 Km, dengan bersepeda, akan memberi sensasi yang berbeda untuk para wisatawan.

Mengacu pada teori Difusi Inovasi dari Rogers (Littlejohn, Foss dan Oetzel, 2017), maka gagasan pariwisata pendidikan ini dapat digunakan untuk mendiseminasikan warisan kreatif Romo Mangun kepada generasi muda, khususnya para mahasiswa arsitektur. Pertama, dari sisi waktu, pelaksanaan pariwisata pendidikan ini dapat dialokasikan sebagai bagian dari proses perkuliahan para mahasiswa. Kedua, inovasi yang dilakukan pun dapat mendukung pemahaman para mahasiswa tentang arsitektur Romo Mangun dengan aktivitas di luar kelas. Perjalanan wisata lebih banyak dipersepsikan dengan sesuatu yang menyenangkan, sehingga dapat mendukung persepsi karakteristik inovasi, bahwa pariwisata pendidikan adalah kegiatan yang menyenangkan. Paket-paket

perjalanan wisata yang disusun dapat disesuaikan dengan biaya, waktu dan juga target dari mata kuliah yang dilibatkan, sehingga dapat memiliki keunggulan relatif dibanding jika pembelajaran hanya disampaikan di kelas. Ketiga, saluran komunikasi yang digunakan dalam pariwisata pendidikan ini, dapat menggunakan komunikasi tatap muka secara langsung, antara *tour guide* dengan para wisatawan (mahasiswa) secara berkelompok. Dimungkinkan juga untuk komunikasi antar mahasiswa dalam kelompok ketika mengikuti *workshop* dan sepanjang perjalanan wisata tersebut. Sebagai media pendukung dalam berkomunikasi, pengelola wisata dapat menggunakan film sebagai pengantar untuk mengenalkan sosok Romo Mangun di awal perjalanan wisata. Sementara untuk mempersiapkan calon wisatawan, maka pengelola wisata dapat memanfaatkan website untuk menyebarluaskan informasi tentang Romo Mangun dan karya-karyanya. Selain itu juga meng-*upload* testimoni dari para wisatawan atas pengalaman mengikuti perjalanan pariwisata pendidikan. Keempat, sistem sosial, untuk dapat terlaksana kegiatan pariwisata pendidikan ini dibutuhkan dukungan dari pengelola universitas yang memungkinkan adanya kegiatan belajar-mengajar di luar kelas. Di samping itu, diperlukan juga dukungan dari pengelola program studi dalam menyediakan fasilitas untuk kegiatan pariwisata pendidikan ini.

KESIMPULAN

Gagasan untuk memanfaatkan aktivitas pariwisata, yang dalam hal ini adalah pariwisata pendidikan dapat menjadi alternatif kegiatan proses belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan bagi mahasiswa yang juga sekaligus sebagai wisatawan. Melalui aktivitas wisata pendidikan ini, warisan kreatif dari Romo Mangun dapat diketahui dan dipahami dengan baik oleh para mahasiswa, dan menjadi inspirasi bagi mereka untuk nantinya mengembangkan dalam karya-karya mereka sendiri.

Untuk mendapatkan 'roh' tentang sosok Romo Mangun, maka pengelola wisata sebaiknya dilakukan oleh pihak Yayasan Dinamika Edukasi Dasar dan Yayasan Pondok Rakyat, sebagai salah satu dari unit bisnis mereka. Selain untuk menjaga keberlanjutan gagasan-gagasan Romo Mangun, kegiatan wisata tersebut dapat memberikan pemasukan secara ekonomi bagi pihak yayasan dalam menjaga warisan kreatif Romo Mangun.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah membiayai riset dengan judul "Peran Tokoh dan Warisan Karya Kreatif sebagai Pembentuk Identitas Kota Yogyakarta", dan artikel ini merupakan bagian dari publikasi hasil riset kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Third Edition. Thousand Oaks California: Sage Publication.
- Educational Tourism, A New Opportunity For The Industry*, <https://curacaochronicle.com/tourism/educational-tourism-a-new-opportunity-for-the-industry/>, 21 March 2018
- Florida, Richard. 2005. *Cities and the Creative Class*. New York: Routledge.
- Harvey, David. (2010). *The Enigma of Capital and the Crises of Capitalism*. The University of New York: Oxford University Press.
- Komandyshko, E.F., Semenova, E.A. (2017). Educational Tourism: Adoption of Art Management Technologies in the Activity of Universities. *Journal of Environmental Management and Tourism*, (Volume VIII, Fall), 6(22): 1183-1188.
- Kurnia, RS YB. Mangunwijaya, http://biokristi.sabda.org/selayang_pandang_y_b_mangunwijaya
- Landry, C. (2000), *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, London: Comedia
- Littlejohn, Stephen W, Karen A Foss dan, John G. Oetzel, 2017. *Theories of Human Communication*. 11th Edition. Long Grove: Waveland
- Maga, Anastasia A. and Peter E. Nicolau. 2018. *Conceptualizing Educational Tourism and the Educational Tourism Potential (evidence from ASEAN countries)*. *Advances in Economics, Business and Management Research (AEBMR)*, volume 39, Competitive, Sustainable and Secure Development of the Regional Economy: "Response to Global Challenges" (CSSDRE 2018): conference paper
- McGladdery, Christine A. and Berendien A. Lubbe. 2017. "Rethinking Educational Tourism: Proposing a New Model and Future Directions". *Tourism Review* Vol. 72 No. 3:319-329,
- Muksin, I Ketut. 2016. *Modul Daya Tarik Wisata (Mata Kuliah: Pemanduan Wisata Alam Dan Ekowisata)*. Jurusan Biologi, Fakultas MIPA dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana.
- Page, Stephen J. dan Connel, Joanne. 2006. *Tourism: a Modern Synthesis*. 2nd edition. London: Thomson)
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025
- Prihandono, Bambang Kusumo, dan Fransisca Anita Herawati, 2017. *Peran Tokoh Dan Warisan Karya Kreatif sebagai Pembentuk Identitas Kota Yogyakarta*. Laporan Penelitian (tidak dipublikasikan). Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Ruslan, Rosady. (2007). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sasaki, Masayuki. 2007. *Urban Regeneration through Cultural Diversity and Social Inclusion*. Artikel. www.cujucr.com/downloads/Individual%20Articles/.../vol2%20Masayuki%20Sasaki.
- Situmorang, Parhorasan. <https://www.kompasiana.com/parhorasan/58c6a5bfcd9273522bb19ae8/arsitektur-bambu-rumah-romo-mangun-di-kuwera-14-adalah-kebetulan?page=all>
- Sunaryo, Rony Gunawan, 2007. *Mengikuti Langkah Pikir Romo Mangun: Sebuah Tinjauan Mengenai Metode Perancangan Arsitektur Yusuf Bilyarta Mangunwijaya*, <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=AR>
- Suwantoro, Gamal. 1997. *Dasar-Dasar Pariwisata*. Andi. Yogyakarta
- Wijayani, Wahyu Putri, <https://ichiryuchan.blogspot.com/2014/11/biografi-yb-mangunwijaya-pengarang.html>