

BAB II

TINJAUAN UMUM *AGRICULTURE EDUTAINMENT PARK*

2.1. Pengertian *Agriculture Edutainment Park*

2.1.1. *Agriculture*

Agriculture memiliki arti Ilmu atau kegiatan yang berhubungan dengan pembudidayaan tanah dan hewan¹¹. Kegiatan yang berhubungan dengan budidaya tanaman dipahami sebagai pertanian dan kegiatan yang berhubungan dengan budidaya hewan disebut peternakan. *Agriculture* sering diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai pertanian, untuk itu *agriculture* yang dimaksudkan disini adalah mengenai budidaya tanaman.

2.1.1.1. Kecenderungan Pertanian di Daerah Tropis

Banyak sistem pertanian tradisional yang berlangsung dan bertahan selama berabad-abad dalam hal kemampuannya untuk mempertahankan tingkat produksi stabil dan terus-menerus. Adanya pengenalan berupa pendidikan dan teknologi asing di bidang pertanian selama masa penjajahan menyebabkan sistem tersebut terpaksa berubah dengan begitu cepat. Banyak masyarakat petani yang mengalami disintegrasi karena kurangnya kemampuan lokal untuk mengendalikan perubahan tersebut menyebabkan degradasi lingkungan yang semakin parah.¹²

Respon terhadap pengaruh asing dan kebutuhan serta aspirasi yang semakin besar dari penduduk yang jumlahnya semakin meningkat, sistem pertanian di daerah tropis cenderung berubah ke salah satu dari dua keadaan ekstrem yaitu penggunaan *input* luar secara besar-besaran dan pemanfaatan sumber daya lokal yang semakin intensif dengan sedikit atau sama sekali tidak menggunakan *input* luar hingga menyebabkan degradasi sumber daya alam.

High External Input Agriculture (HEIA) sangat tergantung pada input kimia buatan (pupuk dan pestisida), benih hibrida, mekanisasi yang berbahan bakar minyak. Sistem pertanian

¹¹ Peter Salim, *The Contemporary English-Indonesian Dictionary* (Jakarta: Media Eka Pustaka, 2006), hal 51

¹² Coen Reijntjes, Bertus Havercort, dan Ann Waters-Bayer, *Pertanian Masa Depan, Pengantar untuk Pertanian Berkelanjutan dengan Input Luar Rendah* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1999), hal. 7

ini berorientasi pasar dan membutuhkan modal besar. HEIA hanya dimungkinkan di daerah yang kondisi ekologi relatif seragam dan dengan mudah dikendalikan (misalnya daerah irigasi) dan daerah yang pelayanan penyaluran, penyuluhan, dan pemasaran serta transportasinya baik. HEIA tampak menarik dengan pengembangan varietas baru, seperti padi, jagung, dan gandum serta tanaman komersil lainnya.

Pemanfaatan *input* buatan yang berlebihan dan tidak seimbang dalam sistem HEIA bisa menimbulkan dampak besar terhadap situasi ekologi, ekonomi, dan sosiopolitik. Praktek HEIA di beberapa daerah dengan bendera “revolusi hijau” menyebabkan daerah tersebut menjadi sangat tergantung pada impor peralatan, benih, serta *input* lainnya. Peningkatan harga pupuk kimia dan bahan bakar minyak dan penurunan harga produk pertanian di pasar internasional akibat produksi biji-bijian di dunia berlebihan menyebabkan harga lebih tinggi di konsumen sedangkan harga lebih rendah terjadi di tingkat produsen. Yang paling diuntungkan dalam kasus ini adalah para supplier pupuk buatan dan bakar minyak. Selain itu ketergantungan yang semakin meningkat terhadap pupuk buatan dan pestisida telah mencemari sungai dan air tanah pada tingkat yang membahayakan manusia.

Di banyak daerah yang menerapkan sistem *Low External Input Agriculture* (LEIA), pertumbuhan produksi pertaniannya tertinggal jauh disbanding dengan pertumbuhan jumlah penduduknya. Para petani yang tidak menggunakan teknologi untuk mengintensifkan penggunaan lahan dalam suatu cara yang berkelanjutan seringkali petani terpaksa mengeksploitasi lahan mereka melampaui batas kemampuannya. Penggunaan LEIA secara berlebihan pada usaha tani dengan lahan sempit serta perluasannya ke lahan pertanian baru menyebabkan penggundulan hutan, degradasi tanah, dan peningkatan kerentanan terhadap serangan hama, penyakit, hujan amat deras, serta kemarau berkepanjangan.

2.1.1.2. Pertanian Berkelanjutan

Kata “berkelanjutan” saat ini sering dipakai secara luas dalam lingkup pembangunan. Keberlanjutan dapat diartikan sebagai “menjaga agar suatu upaya terus berlangsung” atau “kemampuan untuk bertahan dan menjaga agar tidak merosot”. Dalam konteks pertanian memiliki arti pengelolaan sumber daya yang berhasil untuk usaha pertanian guna membantu kebutuhan manusia yang berubah sekaligus mempertahankan atau meningkatkan kualitas lingkungan dan melestarikan sumber daya alam. Sistem pertanian dapat dikatakan pertanian

berkelanjutan jika pertanian tersebut mantap secara ekologis, berlanjut secara ekonomis, adil, manusiawi, dan luwes.¹³

Pertanian yang mantap secara ekologis terjadi jika kualitas sumber daya alam dipertahankan dan kemampuan agroekosistem secara keseluruhan (manusia, tanaman, hewan hingga organisme tanah) ditingkatkan. Sumber daya lokal digunakan sedemikian rupa sehingga kehilangan unsur hara, biomassa, dan energi bisa ditekan serendah mungkin serta mampu mencegah pencemaran. Pemberdayaan ditekankan pada sumber daya alam yang dapat diperbaharui.

Selain mantap secara ekologis juga harus berlanjut secara ekonomis, adil, manusiawi dan luwes. Keberlanjutan secara ekonomis dapat dilihat bahwa petani bisa cukup menghasilkan untuk pemenuhan kebutuhan dan mendapatkan penghasilan untuk mengembalikan tenaga dan biaya yang dikeluarkan. Adil disini berarti distribusi sumber daya dan kekuasaan agar terpenuhi semua hak-hak mereka dalam penggunaan lahan, permodalan, bantuan teknis, serta pemasaran yang terjamin. Manusiawi berarti bahwa semua bentuk kehidupan (tanaman, hewan, dan manusia) dihargai. Luwes dalam konteks ini berarti masyarakat pedesaan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi usaha tani.

2.1.2. *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata education dan entertainment. Arti yang pertama merupakan kegiatan yang bersifat mendidik dan menghibur menggunakan media, sedangkan arti yang kedua merupakan suatu media yang dipakai untuk kegiatan untuk mengajar dan menghibur.¹⁴ Media yang dipakai bisa berupa *software* komputer, film, ataupun media lainya yang bisa mendukung kegiatan mendidik dan menghibur.

¹³ Coen Reijntjes , Bertus Havercort, dan Ann Waters-Bayer, *Pertanian Masa Depan, Pengantar untuk Pertanian Berkelanjutan dengan Input Luar Rendah* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1999), hal. 2

¹⁴ *Ibid*, hal 694

2.1.3. *Park*

Park memiliki arti suatu taman besar di kota untuk rekreasi.¹⁵

Agricultural Park atau sering disebut *Ag Park* adalah kombinasi antara suatu lahan pertanian dan taman kota yang terletak di pinggir kota.¹⁶ Tempat tersebut didesain untuk beberapa fungsi yang dapat menampung pertanian kecil, area public, dan habitat alami. Tempat tersebut berperan menghasilkan makanan segar, sebagai tempat edukasi, dan keindahan lingkungan sekitar.

Agriculture Edutainment Park didefinisikan sebagai suatu taman yang di dalamnya terdapat kegiatan bermain dan belajar mengenai pertanian. Pengunjung dapat menyaksikan dan ikut serta dalam proses bercocok tanam secara langsung.

2.2. **Anak-anak sebagai Pengunjung *Agriculture Edutainment Park***

Fasilitas *Agriculture Edutainment Park* ditujukan bagi anak-anak terutama usia sekolah dasar. Meskipun difokuskan kepada anak-anak SD, *Agriculture Edutainment Park* tetap melayani pengunjung yang berusia remaja dan dewasa.

Anak-anak pada masa sekolah dasar daya kemauan anak belum berkembang penuh, karena itu anak-anak mudah untuk dipengaruhi oleh ajakan-ajakan. Semua kegiatan yang dilakukan anak pada masa tersebut akan merangsang pembentukan kemauan anak.¹⁷ Kegiatan anak-anak di *Agriculture Edutainment Park* diharapkan akan menumbuhkan kemauan anak-anak untuk bertani.

Anak-anak usia 8-12 tahun mulai melakukan kegiatan mengumpulkan benda-benda yang didapatkan oleh mereka, hal itu menunjukkan rasa keinginan untuk mengenal tentang alam yang nyata.¹⁸ Tahap awal anak-anak mulai mengumpulkan benda-benda apapun tanpa klasifikasi yang

¹⁵ *Ibid*, hal 1621

¹⁶ "What is an Agricultural Park?," <http://www.sacog.org/rucs/newsletters/2009/04/text/What-is-an-Agricultural-Park.html>

¹⁷ Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung: Penerbit Mandar Maju, 1995), hal. 144-145

¹⁸ J. Wullur, *Ilmu Djiwa Anak* (Bandung: Penerbit „Ganaco” N.V.,1971), hal 140

jelas. Namun pada tahap selanjutnya mereka mulai terfokus pada suatu hal. Anak-anak yang sudah mulai fokus terhadap suatu hal jika dia diberi kesempatan untuk mengetahui lebih hal yang ia sukai, maka ia memanfaatkannya untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak-anak yang demikian telah meningkat tarafnya memiliki kegemaran.

Agriculture Edutainment Park di Bantul diharapkan menjadi tempat untuk memuaskan hasrat ingin tahu anak-anak yang mulai gemar terhadap hal-hal berkaitan dengan pertanian. Selain itu juga *Agriculture Edutainment Park* mampu menumbuhkan minat untuk bertani pada anak-anak yang sebelumnya tidak tertarik.

2.3. Kegiatan di *Agriculture Edutainment Park* untuk Anak-anak

Kegiatan yang ada di *Agriculture Edutainment Park* bertujuan untuk memperkenalkan pertanian kepada anak-anak. Pengenalan tersebut meliputi pengetahuan jenis tanaman, metode bercocok tanam, proses pengolahan jenis tanaman. Anak-anak dikenalkan dengan hal-hal seputar pertanian melalui permainan-permainan yang membuat anak tidak merasa jenuh. Dengan permainan-permainan tersebut, mereka mendapatkan informasi-informasi saat bermain tanpa sadar bahwa mereka juga sedang belajar mengenai pertanian.

Terdapat beberapa program yang ditawarkan *Agriculture Edutainment Park* untuk memperkenalkan seputar pertanian kepada anak-anak, yaitu jelajah museum, jelajah lahan pertanian, workshop pertanian, dan permainan-permainan yang sederhana.

Dalam program jelajah museum anak-anak dikenalkan mengenai aneka tumbuhan serta hasil pertanian di Indonesia khususnya Yogyakarta, alat-alat pertanian, dan hewan-hewan yang habitatnya di lahan pertanian. Aneka tumbuhan dan hasil pertanian diperkenalkan selain melalui contoh yang dapat disentuh juga dengan melalui *video game*. Alat-alat pertanian yang dipamerkan berupa alat-alat tradisional dan modern yang dipakai petani-petani di Indonesia, selain itu alat-alat pertanian canggih yang jarang dipakai petani-petani Indonesia juga diperkenalkan dengan video interaktif. Hewan-hewan di lahan pertanian diperkenalkan menggunakan hewan diawetkan atau patung yang dipasang di museum. Selain itu dilengkapi dengan media yang dapat menjelaskan peran hewan-hewan tersebut di dalam lahan pertanian.

Jelajah lahan pertanian dapat dilakukan di lahan pertanian milik *Agriculture Edutainment Park* ataupun area lahan pertanian milik para petani yang telah bersedia

bekerjasama dengan pengelola *Agriculture Edutainment Park*. Dalam program ini, pengunjung dapat berinteraksi dengan para petani yang sedang berada di sana. Terdapat sebuah media untuk menjelaskan tanaman-tanaman yang dibudidayakan.

Workshop yang ditawarkan di *Agriculture Edutainment Park* meliputi workshop pertanian masa pra tanam, masa tanam, dan masa pasca tanam. Materi workshop masa pra tanam meliputi pembibitan, pengolahan tanah, dan pembuatan pupuk. Materi workshop masa tanam meliputi penanaman, pengairan, pemupukan, dan penyiangan. Sedangkan materi workshop masa pasca tanam meliputi pemanenan dan pengolahannya. Workshop-workshop tersebut sebagian besar diterapkan di lahan pertanian konvensional, namun tetap ada workshop mengenai *urban farming* yang dapat diterapkan langsung oleh pengunjung di rumah maupun di sekolah.

Selain program jelajah dan workshop terdapat permainan-permainan sederhana untuk memperkenalkan hal-hal mengenai pertanian. Permainan-permainan sederhana yang dimaksudkan adalah menyanyi, menari, menggambar atau mewarnai, dan merangkai *puzzle*. Aktifitas-aktifitas sederhana tersebut diharapkan tetap dapat dilanjutkan di rumah maupun disekolah.

2.4. Preseden

2.4.1. Kampung Wisata Candran, Desa Kebonagung, Imogiri, Bantul

Kampung Candran merupakan kampung yang masih mempertahankan keaslian tradisi budaya tani Jawa yang terletak di desa Kebonagung, Imogiri, Bantul. Kampung wisata bernuansa alam pedesaan dan budaya tani dengan jumlah penduduk 315 kepala keluarga atau 1539 jiwa sekitar 35 % diantaranya adalah petani dan peternak. Sedangkan luas lahan sawah yang diolah adalah sekitar 20 Ha.

Paket utama desa wisata candran berorientasi pada tata kehidupan masyarakat agraris yakni membajak dengan kerbau, *garu*, *gosrok* dan *tandur* (menanam padi). Paket yang lain yang mendukung yakni paket pembelajaran seperti membuat batik, membuat apem, cemplon dan berbagai makanan tradisional lainnya. Pengunjung juga dapat belajar tatah sungging kulit di tempat tersebut. Paket lain yang dapat dinikmati oleh pengunjung adalah paket keliling dusun dengan bersepeda dan juga mengarungi kali opak di Bendung tegal dengan perahu naga atau sekedar memancing. Untuk seni tradisional pengunjung dapat menyaksikan gejog lesung, jathilan, nini

thowong dan karawitan. Sedangkan dari sisi budaya diberikan tatacara kenduri dan wiwitan. Selain itu para pengunjung diberikan permainan yang dapat membuat kesan dalam kunjungannya yakni lomba menangkap belut, itik ikan dan ayam.



Gambar 2.1. Membajak Sawah

Sumber: <http://yogyakarta.panduanwisata.com>

Selain aktivitas yang ditawarkan tersebut terdapat Museum Tani Jawa yang dibangun di Kampung Wisata Candran. Museum tersebut mengoleksi beberapa alat pertanian tradisional antara lain luku, garu, blak semacam mal untuk membuat tanaman padi lurus saat menanam. Gosrok, cangkul, sabit, gathol atau alat mirip sabit untuk membuat galian, singkal, kejen, sambilan, lading dan caping. Selain benda benda pertanian juga dikoleksi beberapa alat masak tradisional antara lain : anglo, pipisan, talenan, ungal, telenan potong, gancu, munthu, ceting, kukusan, wajan, parangon dan kendhil.



Gambar 2.2. Museum Tani Jawa

Sumber: <http://yogyakarta.panduanwisata.com>

Usia barang-barang dalam museum rata-rata sekitar 50 tahun yang didapat dari warga sendiri yang merupakan warisan leluhurnya atau dari masyarakat sekitar dusun Candran dan bahkan ada yang dari luar kabupaten Bantul. Di museum ini juga terdapat barang berupa beberapa alat kesenian yang masih berhubungan dengan tani yakni lesung sebagai alat penumbuk padi, egrang dan nini thowong, secara keseluruhan koleksi museum ini sudah mencapai 260 buah.

2.4.2. Pinsi Edutainment Park

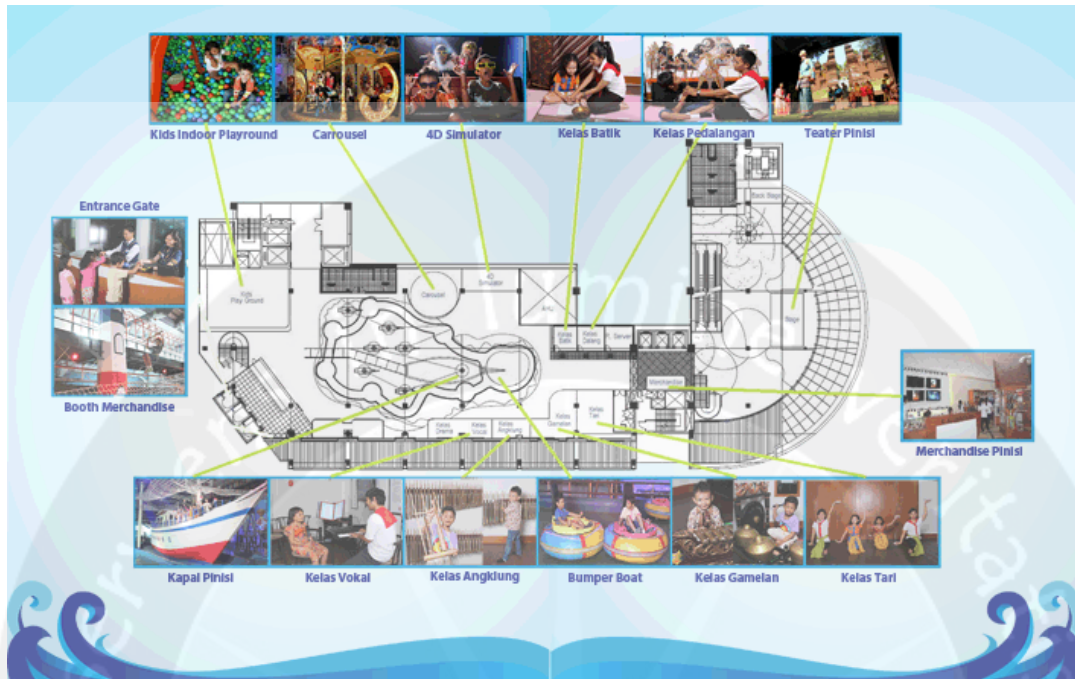
Pinsi Edutainment Park adalah taman bermain yang diperuntukan bagi anak-anak usia 2-16 tahun yang menghubungkan seni, budaya, inovasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan lingkungan, dengan memberikan peluang bagi anak-anak untuk melakukan eksplorasi dan pembelajaran melalui berbagai pameran interaktif, yang sekaligus memberikan pengalaman pada anak-anak mengenai berbagai hal, melalui konsep bermain sambil belajar.



Gambar 2.3. Pinisi Edutainment Park

Sumber: <http://www.pinisi.co.id>

Pinisi Edutainment Park dibangun menyerupai area pelabuhan tradisional (*harbour city*) dengan latar belakang kota pelabuhan, dengan luas area 6.000 meter persegi. Pinisi Edutainment Park menawarkan berbagai permainan yang mengkombinasikan permainan *riding games* klasik, beragam galeri yang memberikan peluang bagi anak-anak belajar tentang *art & culture*, dan *science center*. Anak-anak diajak menikmati berbagai permainan *riding games* klasik yang diminati segala usia dari masa ke masa, di antaranya *Kids Indoor Playground*, *Carousel*, *4D Simulator*, *Bumper Boat*, *Wall Climbing*, *Cyber Games*, *Choo-Choo Train*, dan *Pinisi Boat*.



Gambar 2.4. Denah Lantai 9 Pinisi Edutainment Park

Sumber: <http://www.pinisi.co.id>



Gambar 2.3. Denah Lantai 10 Pinisi Edutainment Park

Sumber: <http://www.pinisi.co.id>

Di Pinisi Edutainment Park anak-anak memperoleh peluang untuk mengeksplorasi beragam kesenian dan kebudayaan Indonesia. Ada galeri yang mengajarkan seni drama, olah vokal, membatik, *traditional puppet* atau wayang, musik angklung, menari, hingga bermain gamelan. Anak-anak bukan sekedar memperoleh informasi, namun dapat mencoba berbagai kesenian dan budaya Indonesia tersebut dengan cara yang menyenangkan dan menghibur.

Terdapat *Science Center* yang berlokasi di lantai delapan yang dapat menggali rasa keingintahuan anak. Berbagai penemuan dan teknologi manusia yang berkembang dari waktu ke waktu dapat disaksikan melalui konsep pameran interaktif, yang akan melibatkan anak-anak untuk melakukan interaksi; menggali keingintahuan mereka melalui berbagai alat peraga yang dibuat untuk eksperimen, terkait dengan subyek ilmu pengetahuan yang ingin anak-anak cermati.