

PEMBERDAYAAN KEGIATAN WALKING TOUR DAN PENGUATAN KARAKTER GENERASI MUDA DI KOTA SEMARANG

Penulis

Iriyanto Widisuseno

Sri Sudarsih

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

E-mail: widisusenoiriyanto@yahoo.co.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini fokus pada penguatan karakter generasi muda melalui *Walking tour* di kota Semarang. Tujuannya melakukan penguatan karakter pemuda melalui kegiatan *Walking tour*. Selain itu juga memberdayakan kegiatan *Walking tour* agar dapat mendorong pertumbuhan kegiatan ekonomi kreatif masyarakat setempat. Di saat era global ini para pemuda perlu memiliki kesiapan sikap mental yang menggambarkan sebuah karakter pemuda yang kuat dan berintegritas tinggi. Metode penguatan karakter menggunakan cara berwisata edukatif yang dikemas melalui kegiatan *Walking tour* di tempat wisata warisan budaya di wilayah kota Semarang. Peserta kegiatan adalah pemuda mahasiswa pencinta wisata budaya. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan, antusiasme pemuda dalam mengikuti kegiatan *Walking tour*, memahami keefektifan *Walking tour* sebagai cara edukatif dan promotive, tumbuh sikap apresiatif di kalangan pemuda terhadap nilai-nilai keluhuran budaya pada objek-objek wisata sebagai refleksi awal pertumbuhan sikap mental positif pemuda.

Kata kunci: *walking tour*, penguatan karakter, generasi muda, era global

ABSTRACT

This community service activity focuses on strengthening the character of the younger generation through a Walking tour in the city of Semarang. The aim is to strengthen youth character through Walking tour activities. Apart from that, it also empowers Walking tour activities to encourage the growth of creative economic activities in the local community. In this global era, young people need to have a prepared mental attitude that depicts a strong youth character and high integrity. The method of strengthening character uses educational tourism which is packaged through Walking tour activities at cultural heritage tourist attractions in the Semarang city area. The activity participants are young students who love cultural tourism. The results of this community service show that the enthusiasm of young people in participating in Walking tour activities, understanding the effectiveness of Walking tours as an educational and promotive method, growing appreciative attitudes among young people towards the noble cultural values of tourist attractions as an initial reflection of the growth of positive mental attitudes among young people.

Keywords: *walking tour*, character strengthening, young generation, global era

1. PENDAHULUAN

Masalah generasi muda saat ini semakin menjadi pembicaraan banyak pihak. Setelah merebak berbagai pemberitaan di media masa tentang degradasi moral dan etika generasi muda. Banyaknya permasalahan sosial yang

muncul di masyarakat, seperti tindakan kekerasan, intoleransi, dan kejahatan lainnya yang dilakukan oleh generasi muda. Dari beberapa riset yang ditemukan, segala bentuk permasalahan sosial tersebut berakar pada lemahnya karakter yang dimiliki generasi muda (Iriyanto, Ws, 2023). Mengingat peran penting generasi

muda sebagai pengganti kepemimpinan bangsa di masa mendatang, dan persiapan untuk menghadapi Tahun Indonesia Emas 2045 maka upaya penguatan karakter generasi muda perlu perhatian serius dalam pembangunan. Pemerintah sebetulnya telah melangkahkan berbagai langkah dan cara melalui pendidikan untuk pembinaan karakter generasi muda agar memiliki komitmen terhadap nilai-nilai luhur ke-Indonesiaan, namun hingga saat ini belum berhasil sesuai harapan (Iriyanto, Ws, 2021). Pengabdian kepada masyarakat ini sebagai wujud kepedulian dan langkah antisipasi mengatasi permasalahan tersebut. Kegiatan ini bertujuan melakukan penguatan karakter dengan mengedukasi generasi muda melalui kegiatan *Walking tour* agar mencintai nilai-nilai keluhuran budaya yang terdapat di dalam objek wisata warisan budaya di daerah Semarang Jawa Tengah. Sambil menggalakkan kegiatan *Walking tour* di samping sebagai media dan solusi edukatif dalam pembentukan karakter generasi muda, juga sebagai sarana peningkatan wisata yang berdampak positif terhadap pembangunan dan perekonomian lokal. Di samping itu pariwisata saat ini menjadi salah satu sektor yang menjadi pilihan utama dalam pengembangan wilayah.

Walking tour bukanlah sekedar perjalanan wisata biasa, melainkan sebuah pengalaman yang dikemas secara interaktif untuk memperkuat sisi-sisi kritis dari diri generasi muda melalui pembelajaran sejarah, budaya dan lokalitas serta mengembangkan rasa dan keterikatan mereka pada Kota Semarang secara 'bersukaria'. Peserta akan diajak berjalan kaki ke situs-situs untuk mengenal dan memahami keunikan serta kekayaan budaya kota tersebut, sehingga membantu peserta untuk meningkatkan rasa nasionalisme, kebanggaan terhadap budaya lokal, serta menghargai keragaman budaya yang ada di Indonesia secara bijak. Generasi muda yang dilibatkan dalam

kegiatan ini terdiri dari para mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi.

Pengabdian kepada masyarakat mengenai pengembangan karakter generasi muda melalui kegiatan *Walking tour* di Kota Semarang memiliki relevansi yang tinggi dalam konteks pendidikan dan pariwisata di era digital dan globalisasi. Di mana pada era yang serba cepat dan kompleks ini, seringkali para generasi muda mengalami kesulitan untuk memperkuat karakter mereka dalam berempati, memiliki keberanian, dan kemandirian. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan solusi edukatif yang efektif dan inovatif dalam memperkuat karakter generasi muda melalui kegiatan wisata edukatif, sehingga dapat membantu mereka menghadapi perubahan sosial dan lingkungan yang cepat. Selain relevansi, pengabdian masyarakat ini juga memiliki signifikansi yang tinggi berupa adanya kontribusi dalam pengembangan pendidikan dan program kepariwisataan dengan pendekatan secara edukatif, inovatif dan interaktif.

Walking tour mengusung kolaborasi antara kegiatan berwisata dan pembelajaran non-formal yang menarik dan menyenangkan, sehingga generasi muda dapat belajar tentang budaya lokal dan lingkungan sekitar, serta meningkatkan pemahaman dan penghargaan mereka terhadap keunikan dan keberagaman daerah. Selain itu, pengabdian ini juga menunjukkan bahwa pembangunan pariwisata berbasis budaya lokal melalui media *Walking tour* di Kota Semarang dapat memberikan dampak sosial dan peningkatan ekonomi yang positif bagi masyarakat lokal, sehingga dapat membuka peluang kesejahteraan yang semakin optimal bagi pihak-pihak yang terlibat (Iriyanto, Ws., Devita Savitri, 2023).

Kegiatan ini dapat menjadi model pengembangan pariwisata di daerah lain yang lebih memperhatikan pentingnya keberimbangan antara kapitalisasi nilai

budaya dan penguatan karakter generasi muda dengan kolaborasi sector formal dan non-formal. Di samping itu hasil pengabdian ini sangat mungkin menjadi model bagi pembuat kebijakan dan pengambil keputusan dalam pembangunan karakter generasi muda dan kepariwisataan di daerah.

1.1. Tipologi Destinasi Wisata di Kota Semarang

Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah yang berada pada titik persilangan jalan antara Surabaya dan Jakarta, sekaligus sebagai kota perdagangan dan jasa. Kondisi tipologis kota semacam ini membuka ruang yang luas untuk mobilitas masyarakat dalam segala sektor kegiatan. Memperluas kesempatan langkah pengembangan pariwisata untuk memajukan perekonomian masyarakat local.

Di wilayah Jawa Tengah, Solo dan Yogyakarta merupakan kota tujuan utama yang populer dengan sektor pariwisatanya. Di sisi lain, banyak tempat wisata Semarang yang menarik untuk dikunjungi seperti wisata alam, wisata Sejarah berupa sisa bangunan kuno, dan lain-lain.

Beberapa tempat wisata di kota Semarang yang masuk kategori warisan budaya dapat disebutkan seperti berikut ini.

1.1.1. Lawang Sewu



Sumber:
KOMPAS.com/RISKAFARASONALIA)

Lawang Sewu salah satu destinasi wisata favorit di Semarang, terletak di Jalan Pemuda, Sekayu, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang. Berdiri sejak 27 Februari 1904. Lawang

Sewu awalnya dikenal sebagai *Het Hoofdkantoor van de Nederlandsch-Indische Spoorweg Maatschappij*. Terjemahan dari Lawang Sewu merupakan seribu pintu, meskipun jumlah pintun sebenarnya hanya 928 pintu dengan 425 frame dan 114 ruang kerja, tanpa memperhitungkan ruang meeting. Sebagai salah satu destinasi wisata, lawung Sewu juga memiliki fungsi sebagai museum yang menyimpan berbagai koleksi perkeretaapian di Indonesia dari masa ke masa (Kompas, 2020).

1.1.2. Klenteng Sam Poo Kong



Sumber: Barry Kusuma

Kelenteng Sam Poo Kong, situs sejarah yang memaparkan tentang perkembangan Islam di Semarang, diperkenalkan oleh seorang penjelajah dari China yang bernama Laksamana Cheng Ho. Terletak di Jalan Simongan Raya nomor 129, Bongsari, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, klenteng ini tidak hanya bernuansa Tionghoa, namun juga memiliki nuansa Islam dengan corak pada langit-langit berwarna hijau dan terdapat bedug.

Kelenteng ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, dan tempat wisata religi namun, tak jarang pengunjung datang untuk berburu foto. Selain itu, Kelenteng Sam Poo Kong biasanya menjadi tempat digelarnya berbagai festival, seperti peringatan HUT Sam Poo Kong dan perayaan Tahun Baru Imlek (Kompas, 2020).

1.1.3. Kota Lama Semarang



Sumber: Shutterstock

Kota Lama Semarang ([Jawa](#): ꦏꦶꦛꦲ ꦭꦩꦲꦱꦼꦩꦫꦁ, translit. *Kitha Lama Semarang*, [Belanda](#): *Semarang Oude Stad*) merupakan suatu kawasan di [Semarang](#) yang menjadi pusat perdagangan pada abad 19–20 . Pada masa itu, untuk mengamankan warga dan wilayahnya, kawasan itu dibangun benteng, yang dinamai benteng *Vijfhoek*. Untuk mempercepat jalur perhubungan antar ketiga pintu gerbang di benteng itu maka dibuat jalan-jalan perhubungan, dengan jalan utamanya dinamai *Heerenstraat* yang saat ini Jl. Letjen Soeprapto.

Salah satu lokasi pintu benteng yang ada sampai saat ini adalah Jembatan Berok, yang disebut *De Zuider Por*. Kata 'Berok' sendiri berasal hasil pelafalan masyarakat Pribumi yang kesulitan melafalkan kata 'Burg' dalam bahasa Belanda (Wikipedia, 2023).

1.1.4. Kampung Batik Semarang



Sumber: Danyal Kautsar

Kampung Batik Semarang terkenal sebagai salah satu kampung yang dihuni oleh banyak pengrajin batik . Tidak hanya pengrajin batik, kampung ini juga menawarkan berbagai elemen menarik lainnya. Saat memasuki ke kampung ini pengunjung akan disambut oleh hiasan batik di dinding dan di jalan yang sangat

kreatif. Mereka menghias dinding rumah warga, jalan yang berbahan paving dan gapura dengan gambar atau hiasan yang bertema batik.

Kampung yang sarat dengan nuansa warisan Budaya ini sering memiliki tujuan sebagai salah satu kunjungan wisatawan yang menikmati keramahan penduduk setempat yang menjadi nilai tambah daya tarik Kampung Batik Semarang (Mari Berkarya).

1.1.5. Kampung Semawis



Sumber: *SOLOPOS.COM* - (*Instagram—semaranginfo*)

Kampoeng Semawis menjadi surga kuliner bagi para pecinta makanan, terletak di kawasan Pecinan Semarang, tepatnya di Kranggan, Jalan Gang Warung no. 50. Kampung Semawis memiliki daya tarik kuliner Kota Semarang sehingga banyak orang dari luar Semarang setidaknya pernah mengunjungi kampung ini sekali. Konsep yang disajikan oleh Semawis adalah area street food, dengan aneka ragam menu yang disajikan oleh para penjual makanan dan minuman khas Semarang. Lokasi Semawis berada di daerah Pecinan, sehingga pengunjung akan dimanjakan dengan suasana yang oriental dalam bentuk makanan, interaksi Masyarakat serta tata ruang.

1.1.6. Masjid Agung Jawa Tengah



Sumber: H. Susilo

Masjid yang dibangun dalam gaya arsitektural campuran Jawa, Islam dan Romawi ini dirancang Ir. H. Ahmad Fanani dari PT. Atelier Enam Jakarta yang memenangkan sayembara desain MAJT tahun 2001. Ciri khas masjid ini terletak dari bangunan utama masjid beratap limas yang merupakan ciri khas bangunan Jawa. Pada bagian ujungnya dilengkapi dengan kubah besar berdiameter 20 meter dengan 4 menara masing masing setinggi 62 meter di setiap penjuru atapnya sebagai bentuk bangunan masjid universal Islam lengkap dengan satu menara terpisah dari bangunan masjid setinggi 99 meter.

Gaya Romawi dapat terlihat pada bangunan 25 pilar di pelataran masjid. Pilar-pilar bergaya koloseum Roma kuno, yang diberikan hiasan yang indah, menyimbolkan 25 Nabi dan Rosul. Pada gerbang masjid tertulis dua kalimat syahadat, sedangkan pada bidang datar tertulis sebuah kalimat dalam huruf Arab Melayu, yakni "Sucining Guno Gapuraning Gusti".

2. METODE

Landasan filosofi dalam pengabdian kepada masyarakat ini bertumpu pada pandangan bahwa karakter generasi muda adalah konstruksi sosial yang dapat diperkuat melalui pendekatan edukatif yang tepat yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial, ekonomi, politik, dan budaya yang ada di sekitar mereka (Iriyanto, Ws., Devita, 2023). *Walking tour* dipilih sebagai metode pendekatan edukatif yang tepat karena dapat mengkonstruksikan karakter generasi muda secara efektif

melalui kegiatan wisata edukatif, sekaligus merangsang dan mengubah persepsi bahwa wisata dapat menjadi sarana positif bagi pembangunan khususnya pembangunan karakter dan pariwisata. Secara epistemologis pengabdian ini dapat digambarkan sebagai langkah untuk mencari jawaban atas masalah yang diajukan mengenai karakter generasi muda dan seperti apa efektivitas solusi edukatif yang ditawarkan yang juga berkaitan dengan penguatan pariwisata. Untuk menjawab permasalahan tersebut pengabdian akan menggunakan *Walking tour* sebagai kegiatan wisata edukatif melalui proses pembelajaran yang akan memberikan gambaran yang lebih luas dan mendalam tentang *Walking tour*.

Walking tour muncul sebagai satu metode untuk menikmati keindahan dan budaya suatu kota atau tempat wisata melalui berjalan kaki. Umumnya kegiatan ini dilakukan dengan bantuan pemandu wisata yang berpengalaman dan mengenal daerah dan sejarah kota tersebut dengan baik. Pemandu wisata akan memberikan informasi tentang sejarah, arsitektur, tradisi, dan cerita-cerita menarik di sepanjang rute *walking tour* (Medcom.id, 2023).

Walking tour sebagai metode pendekatan wisata edukatif dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan terhadap sejumlah generasi muda pelaku *Walking tour* di kota Semarang. Langkah observasi dilakukan agar pengabdian ini dapat mengidentifikasi bagaimana generasi muda terlibat dan berinteraksi secara inten dalam kegiatan, serta sejauh mana nilai-nilai Pancasila diintegrasikan ke dalam kegiatan wisata tersebut. Sedangkan langkah edukasi untuk meningkatkan kesadaran, memberikan pengetahuan, memperluas pandangan mengenai efektivitas kegiatan wisata edukatif dalam memperkuat karakter generasi muda.

Materi penguatan proses pembelajaran memuat beberapa pokok pembahasan: (a) pemahaman arti, hakikat *Walking tour*; (b) bagaimana bentuk kegiatan *Walking tour* yang efektif bagi pembinaan karakter generasi muda; (c) implementasi *Walking tour* sebagai wisata edukatif yang berbasis nilai-nilai budaya lokal; (d) indikator keberhasilan kegiatan wisata *Walking tour* tersebut efektif dalam memperkuat karakter generasi muda, dan (e) faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas kegiatan *Walking tour* sebagai wisata edukatif yang memperkuat karakter generasi muda. Setelah selesai proses penguatan, selanjutnya merancang praktik kegiatan wisata *Walking tour* di tempat-tempat destinasi wisata kota Semarang. Selanjutnya mengidentifikasi, mengklasifikasi objek wisata yang akan dikunjungi, agar bagaimana kegiatan wisata edukatif melalui *Walking tour* dapat memperkuat karakter generasi muda. Tempat objek wisata yang dipilih menyesuaikan topik pengabdian ini yaitu Kota Lama Semarang, Lawang Sewu, Sam Poo Kong, Kampung Batik Semarang, dan Kampung Semawis. Untuk mengetahui hasil selanjutnya dilakukan monitoring dan evaluasi hasil pembelajaran *Walking tour*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Nilai Edukatif dan Ekonomis dalam Kegiatan *Walking tour*

Perkembangan pariwisata terus mengalami diversifikasi, menghadirkan inovasi, kreativitas yang beragam. Saat ini, konsep pariwisata dirancang dengan berbagai macam cara untuk mampu menarik minat berbagai kelompok. Salah satu konsep wisata yang sedang populer dan diminati oleh banyak orang adalah *Walking tour*. *Walking tour* merupakan kegiatan di mana peserta akan diajak untuk mengunjungi tempat-tempat wisata yang memiliki daya tarik dalam satu kawasan dengan berjalan kaki. Kegiatan ini mengajak peserta untuk menelusuri jalanan dari satu titik ke titik lainnya, dengan jarak antar tujuan yang tidak terlalu jauh karena

memang hanya mengandalkan perjalanan kaki.

Pada umumnya, *walking tour* tidak hanya mengunjungi tempat wisata terkenal tetapi juga mengajak peserta untuk berkunjung ke tempat yang jarang dikunjungi tetapi tetap memiliki nilai sejarah dan budaya yang kuat. Rute yang diambil seringkali menarik karena melewati gang kecil ataupun jalanan yang tidak banyak diketahui orang. Selain itu, peserta juga dapat bertemu langsung dengan warga lokal sepanjang *rute* sekaligus memberikan wawasan tentang kehidupan Masyarakat sekitar.

Terdapat berbagai tema *Walking tour* yang ditawarkan oleh penyedia jasa wisata, mencakup *walking tour* sejarah, *walking tour* seni, *walking tour* kuliner dan sebagainya. Setiap tema akan memberikan pengalaman unik dan menyeluruh sesuai dengan minat dan preferensi peserta.

Menariknya *walking tour* dapat dikembangkan secara lebih unik lagi karena rute yang dipilih dapat disesuaikan dan dapat memberikan hiburan yang berarti bagi masyarakat yang tidak bisa berwisata atau yang sehari-harinya berada di rumah/di dalam ruangan. Virtual tour dalam *walking tourism* masih memberikan ruang berkreasi yang sangat banyak, masih sangat baru dan dapat menjadi model untuk pengembangan atraksi dan destinasi dimasa yang akan datang. Kehadiran Covid-19 sesungguhnya telah menghadirkan banyak ruang adaptasi, kreasi dan inovasi bagi pelaku industri pariwisata termasuk menumbuhkan sisi-sisi kewirausahaan di dalamnya seperti kemunculan aplikasi digital, start-up dan lain sebagainya (Antono, 2022).

3.2. Relevansi Kegiatan *Walking tour* di Kota Semarang dengan pendidikan dan pariwisata.

Kegiatan *Walking tour* memiliki potensi mengubah persepsi bahwa *walking tour* juga dapat menjadi sarana alternatif dari program pariwisata untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat.

Memberikan jalan untuk pembangunan pariwisata berbasis budaya lokal secara berkelanjutan dan bermanfaat bagi masyarakat lokal untuk kesejahteraan mereka. Seperti yang telah dilakukan dalam kegiatan ini yaitu di tempat objek wisata Klenteng Sam Poo Kong, Semarang Kota Lama, Lawang Sewu, dan Kampung Semawis. Di tempat objek wisata ini terdapat nilai-nilai warisan budaya. Peserta sambil melihat langsung objek wisata dapat memperoleh pengalaman nilai-nilai keindahan, social, kultural, nilai religi. Selama proses pembelajaran pemberian materi pemahaman arti dan hakikat *Walking tour* berlangsung secara dialogis, menggunakan media komunikasi dan informasi yang menarik dalam penyampaian materi, terjadi diskusi kritis di antara peserta. Muncul ide-ide kreatif, saling sharing hasil pemahaman dan persepsi objek tentang pengalaman dan nilai. *Walking tour* menjadi sebuah gaya baru dalam berwisata, di mana peserta diajak untuk menjelajahi tempat dengan berjalan kaki. Kegiatan ini dipandu oleh pemandu yang akan menjelaskan tentang sejarah, dan kisah di balik tempat tujuan kegiatan ini (Medcom).



Sumber: medcom.id

3.3. Bagaimana bentuk kegiatan *Walking tour* yang efektif sebagai media pembinaan karakter generasi muda

Walking tour dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan autentik, karena dapat melihat dan merasakan suasana kota atau tempat wisata dari dekat, berinteraksi dengan penduduk lokal, dan menemukan tempat-tempat tersembunyi yang mungkin tidak tercantum di peta atau brosur. *Walking tour* dapat lebih fleksibel dan sesuai dengan minat dan kecepatan masing-masing peserta, karena

dapat menyesuaikan rute, durasi, dan topik yang ingin dibahas. Keefektifan pendidikan karakter terukur dari kemampuannya dalam memfasilitasi proses pembentukan karakter (Iriyanto Widisuseno, 2021).

Untuk itu pendidikan karakter harus memiliki peta profil karakter yang diidealkan untuk memenuhi tuntutan jaman. Prinsip yang perlu diperhatikan, pendidikan karakter harus memanifestasikan upaya menanamkan kecerdasan dalam berpikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Contoh nilai-nilai keluhuran yang diperlukan saat ini misalnya, kejujuran, keteladeanan, kemandirian, sopan santun, kemuliaan sosial, kecerdasan berfikir, penasaran intelektual, dan pemikiran logis. Dalam proses implementasinya nilai-nilai tersebut diinternalisasikan dalam diri seseorang melalui pendidikan, pengalaman hidup, dan pengaruh lingkungan sehingga menjadi nilai intrinsik yang melandasi sikap dan perilaku. Ketika sikap dan perilaku yang berulang dilakukan akan membentuk karakter (Iriyanto, Ws, dkk, 2022).

4. SIMPULAN

Kegiatan *Walking tour* perlu terus dikembangkan, sisi relevansinya bagi pendidikan dapat menggali dan memformulasikan pengalaman pribadi tentang nilai yang dikemas secara interaktif untuk memperkuat sisi-sisi kritis dari diri generasi muda melalui pembelajaran sejarah, budaya dan lokalitas serta mengembangkan rasa dan keterikatan mereka pada kota Semarang secara 'bersukaria'. Implementasi *Walking tour* dapat dikembangkan sebagai kegiatan wisata edukatif yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal. Keberhasilan kegiatan tersebut akan sangat efektif dalam memperkuat karakter generasi muda dan perkembangan ekonomi masyarakat.

Pengabdian kepada masyarakat ini telah memperlihatkan dan mengubah persepsi

bahwa wisata dapat menjadi sarana alternatif program pariwisata unggulan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat dan memberikan dampak positif pada pembangunan pariwisata dan pendidikan di Kota Semarang. Pengabdian kepada masyarakat ini memberikan jalan untuk pembangunan pariwisata berbasis warisan budaya lokal yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi ekonomi masyarakat lokal, sehingga dapat menjadi model penguatan pariwisata bagi masyarakat dan pemerintah daerah lain. Dari nilai kebaruan hasil pengabdian kepada masyarakat ini ada peluang berupa publikasi yang luas di berbagai jurnal maupun prosiding bereputasi nasional dan internasional. Di samping itu hasil pengabdian ini sangat mungkin menjadi model bagi pembuat kebijakan dan pengambil keputusan dalam pembangunan karakter generasi muda dan kepariwisataan di daerah lain.

DAFTAR PUSTAKA

Abrar, A. A. A., Fakhruddin, M. F. M., Ayesma, P. A. P., & Kartikowati, T. K. T. (2022). Penguatan Karakter Melalui Literasi Sejarah untuk Generasi Muda. *Perduli: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*,

Anggraini, D., Fathari, F., Anggara, J. W., & Ardi Al Amin, M. D. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila bagi Generasi Milenial. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.33474/jisop.v2i1.4945>

Bendiner-Viani G. (2005). Walking, Emotion, and Dwelling: Guided Tours in Prospect Heights, Brooklyn. *Space and Culture*, 8(4), 459-471. <https://doi.org/10.1177/1206331205280144>

Fernanda Triantono: *Walking tour* Wiwata Cara Baru. <https://thecolumnist.id/artikel/walking-tour-wisata-cara-baru-2338>

Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Sosio Didaktika*, 1(2), 123-130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>

Devita Savitri, Iriyanto, Ws., 2023. Prospects of the Bersukaria *Walking tours* as Educative Tourism Activities in the Middle of Social Media Development, Prosiding Seminar Internasional (ICOCAS), Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.

Iriyanto Ws, dkk, 2022. *Profil Karakter Lulusan Universitas Diponegoro Di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Humanika, Vol. 1 - Edisi Januari - Juni 2022, Semarang.

Iriyanto, Ws., Devita Savitri, 2023. Strengthening of Character for the Young Generation through *Walking tours* in Tourism Destinations of Semarang City, Prosiding Seminar Internasional (ICOCAS), Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.

Devita Savitri, Iriyanto Widisuseno, 2023. Prospects of the Bersukaria *Walking tours* as Educative Tourism Activities in the Middle of Social Media Development, Prosiding Seminar Internasional (ICOCAS), Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Medcom.id, 2023. *Walking tour*, <https://www.medcom.id/tag/24379/walking-tour>

Medcom.id, 2023. *Walking tour* dan Penjelasmannya, <https://www.medcom.id/gaya/wisata/nN9eQQ8N-apa-itu-walking-tour-yuk-simak-penjelasmannya>.

Blog Mariberkarya. Com, 2023, <https://blog.mariberkarya.com/>

Blog Mariberkarya. Com, 2023, <https://blog.mariberkarya.com/kampung-batik-semarang-dan-sejarahny/>

Blok Kompas, 2023, Semarang Kota Lama,
<https://travel.kompas.com/read/2020/10/17/070100627/25-tempat-wisata-di-semarang-mulai-dari-alam-sampai-sejarah?page=all>.