

## PERANCANGAN E-TOURISM SEBAGAI UPAYA PROMOSI DESA JATI INDAH LAMPUNG SELATAN

Muchammad Rizky Kadafi<sup>1</sup>, Ade Moussadecq<sup>2</sup>,  
Muhammad Redintan Justin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik Informatika  
Institut Bisnis dan Informatika Darmajaya, Lampung, Indonesia  
e-mail : mohkadavi@darmajaya.ac.id , ademoushadecq@darmajaya.ac.id  
muhammad.redintan@darmajaya.ac.id

### ABSTRAK

Pada Provinsi Lampung terdapat sebuah desa yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan sektor pariwisata desa dan industri kreatif. Desa tersebut adalah Desa Jati Indah, Kecamatan Tanjung Bintan, Kabupaten Lampung Selatan. Pariwisata desa serta industri kreatif ialah *core* ekonomi Indonesia, yang dimana menyumbang devisa sangat besar untuk perekonomian nasional serta tumbuhnya daya serap tenaga kerja baru. Akan tetapi pada situasi pandemi saat ini, pariwisata desa dan industri kreatif mengalami penurunan Produk Domestik Bruto (PDB). Pada Desa Jati Indah dilakukan observasi awal untuk mengetahui lebih mendalam tentang sektor-sektor potensial baik dari ranah objek pariwisata desa serta produk lokal dari masyarakat Desa Jati Indah. Lalu hal tersebut dijadikan konten – konten isian *E-Tourism* desa Jati Indah, Lampung Selatan. Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah design thinking, proses yang dikembangkan oleh IDEO yang telah diadaptasi untuk kebutuhan perancangan desain visual suatu produk digital. Hasil dari perancangan visual *E-tourism* Desa Jati Indah berfungsi untuk ranah media promosi dan publikasi Desa Jati Indah jika direalisasikan ke dalam bentuk *E-tourism* berbasis *web* maupun aplikasi mampu menjadi solusi dalam mendorong pemulihan sektor pariwisata desa dan industri kreatif.

**Kata kunci:** E-tourism, Industri Kreatif, Lampung, Pariwisata Desa

### ABSTRACT

In Lampung Province, there is a village that has great potential in developing the village tourism sector and creative industries. The village is Jati Indah Village, Tanjung Bintan District, South Lampung Regency. Rural tourism and creative industries are the core of Indonesia's economy, which contributes greatly to foreign exchange for the national economy and the growth of absorption of new workers. However, in the current pandemic situation, rural tourism and creative industries have experienced a decline in Gross Domestic Product (GDP). In Jati Indah Village, preliminary observations were made to find out more about potential sectors both from the realm of village tourism objects and local products from the people of Jati Indah Village. Then this is used as content for E-Tourism in Jati Indah village, South Lampung. The design method used in this research is design thinking, a process developed by IDEO which has been adapted for the needs of designing the visual design of a digital product. The results of the visual design of Jati Indah Village E-tourism function for the realm of media promotion and publication of Jati Indah Village if realized in the form of web-based E-tourism or applications that can be a solution in encouraging the recovery of the village tourism sector and creative industries.

**Keyword:** E-tourism, Creative Industry, Lampung, Village Tourism

### PENDAHULUAN

Dewasa ini, Provinsi Lampung menjadi sebuah 'pintu gerbang' pulau Sumatera. Di Provinsi Lampung terdapat sebuah desa yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan sektor pariwisata desa dan industri kreatif. Desa tersebut adalah Desa Jati Indah, Kecamatan Tanjung Bintan,

Kabupaten Lampung Selatan. Pada sisi luar dari sektor pariwisata dan industri kreatifnya, terdapat sisi masyarakat desa yang memiliki sifat *gemeinschaft* atau dapat dikenali dengan kehidupannya berdasarkan ikatan kekeluargaan yang erat. Peran masyarakat ini saling bahu-membahu mendukung usaha yang digagas oleh

masing-masing pelaku usaha ekonomi kreatif di desa tersebut.

Pariwisata desa serta industri kreatif ialah *core* ekonomi Indonesia, yang menyumbang *devisa* negara sangat besar untuk perekonomian nasional serta tumbuhnya daya serap tenaga kerja baru. Akan tetapi pada situasi pandemi saat ini, pariwisata desa dan industri kreatif mengalami penurunan Produk Domestik Bruto (PDB). Serta Peran pemerintah, akademis dan media pun belum terjalin dengan sinergi yang maksimal di Desa Jati Indah. Ekosistem diatas belum sepenuhnya saling berkolaborasi secara kolektif dalam menjalankan roda pariwisata desa dan industri kreatif.

Pariwisata desa serta industri kreatif, kedua bidang tersebut saling berkaitan untuk perkembangan kearah yang positif bagi masyarakat desa. Penguatan di sektor wisata desa dan ekonomi kreatif di kawasan desa Jati Indah jadi suatu pemecahan masyarakat desa dalam meningkatkan pemulihan kembali taraf perekonomian. Sektor-sektor penopang ekonomi kreatif yang terdapat pada desa Jati Indah menjadi tulang punggung bagi visualisasi dalam merancang media publikasi dan promosi Desa Jati Indah, Lampung Selatan.

Dalam Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 70 Tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif terdapat 17 sub sektor penopang yaitu di bidang aplikasi dan *game developer*, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, *fashion*, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio. Pada Desa Jati Indah akan dilakukan observasi awal untuk mengetahui lebih mendalam tentang sektor-sektor potensial baik dari ranah objek pariwisata desa serta produk lokal dari masyarakat Desa Jati Indah. Lalu hal tersebut dijadikan program unggulan yang divisualkan pada isian dari *icon-icon website* dan media *advertising digital* sebagai sarana promosinya.

Perancangan visual *E-tourism* sebagai ranah media promosi dan publikasi menjadi fokus utama pada penelitian ini. Hadirnya kolektiva dari berbagai *stakeholder* pariwisata desa dan industri kreatif yaitu *pentahelix* dipilih karena dirasa dapat menjadi solusi dalam mendorong pemulihan sektor pariwisata desa dan industri kreatif, yang diprediksi berangsur membaik pada semester I tahun 2022. Sehingga warga desa Jati Indah, Lampung Selatan dapat meningkatkan kemampuan desa untuk lebih mengenalkan potensi-potensi melalui *e-tourism village* yang berisi produk industri kreatif lokal warga Desa Jati Indah. Yang mana ini akan berdampak secara khusus untuk memulihkan perkenomian lokal Desa Jati Indah dan Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia serta secara beriringan kembali membuka lapangan pekerjaan di tiap- tiap sektor ekonomi ekonomi kreatif Desa

Jati Indah yang dimanfaatkan untuk jadi wisata desa digital terbaru dan keberlanjutan.

## METODE PENELITIAN

Perancangan E-Tourism Desa Jati Indah ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada kebutuhan *user* atau pengguna dengan inovasi teknologi yang sesuai. Metode ini dikembangkan oleh IDEO yang telah diadaptasi untuk kebutuhan perancangan produk digital. Seorang desainer dituntut untuk memahani sebuah permasalahan sebelum mencari solusi pemecahan permasalahannya. Proses perancangan ini mengikuti teori yang berlaku di dunia desain, dimana teori tersebut menyebutkan bahwa desain melalui lima tahap untuk menyelesaikan masalah (Rogers, 2017), yaitu :

Tahap pertama, **Understand**. Fokus pada tahapan ini adalah dimana seorang desainer harus mengetahui dan mengerti kebutuhan pengguna serta kapasitas dari teknologi yang digunakan. Percakapan singkat mengenai tujuan penggunaan, tantangan secara teknis, user research, dilakukan untuk mengetahui masalah dari sudut pandang yang berbeda

Tahap kedua, **Define**. Setelah mengerti produk, tantangan desain, serta siapa pengguna produk tersebut, masuklah ke dalam tahap memecahkan ide - ide ke dalam kategori dan menentukan strategi. Pembuatan *user journeys* yang membagi tahapan pengguna dalam mempelajari suatu produk serta penggambaran pengguna mengenai *prototype* merupakan tahapan *define*.

Tahap ketiga, **Ideate**. Tahapan ini merupakan tahapan selanjutnya sebelum merancang ide-ide secara lebih lanjut. Pengulasan ide dan memberikan penilaian adalah poin utama pada tahap ini. Pada tahap ini pula dibuat keputusan apa saja yang sekiranya akan dibuat *prototype*.

Tahap keempat, **Execution**. Pada tahap ini kita dituntut untuk membuat *prototype* dari ide yang telah kita dapatkan di tahap *ideate*. *Prototype* ini mencakup hal-hal seperti interface dan interaksi yang dibuat semirip mungkin dengan hasil nyata

Tahap kelima **Validation**, Setelah selesai pada tahap *prototyping*, sekarang masuk ke tahap validasi dan pengetesan. Pengetesan secara langsung ke pengguna bisa memperlihatkan apakah rancangan yang dibuat bekerja dengan baik atau tidak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan - tahapan proses perancangan E-Tourism pada Desa Jati Indah, Lampung Selatan:

## 1. Pembuatan Sketsa

Tahapan awal dari proses perancangan ini adalah membuat sketsa kasar yaitu sketsa ilustrasi *landmark* Desa Jati Indah dan *icon - icon* yang merepresentasikan semua potensi yang ada di Desa Jati Indah sebelum dilanjutkan pada proses komputerisasi. Adapun sketsa kasar yang telah dibuat adalah ilustrasi desa dengan *landmark*-nya dan *icon - icon* potensi serta informasi desa. Adapun sketsa yang telah diselesaikan seperti berikut ini :



Gambar 1. Sketsa ilustrasi desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 2. Sketsa balai desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 3. Sketsa masjid fatturrahman  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 4. Sketsa sekolah dasar  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 5. Sketsa ikon peternakan  
Dokumentasi : Penulis



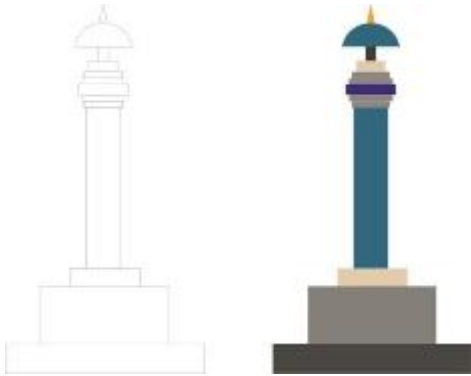
Gambar 6. Sketsa ikon wisata desa  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 7. Sketsa ikon wisata kuliner  
Dokumentasi : Penulis

## 2. Desain *Landmark*, *Landscape* dan *Icon*

Setelah selesai pada tahapan pembuatan sketsa kasar untuk tampilan visual *landing page E-Tourism* Desa Jati Indah, fase selanjutnya adalah memindahkan sketsa tadi ke dalam bentuk digital dengan bantuan aplikasi grafis di komputer. Pada fase ini *landmark*, *landscape* dan *icon* yang di-desain haruslah merepresentasikan suasana yang ada di Desa Jati Indah. Adapun desain *landmark*, *landscape* dan *icon* yang telah diselesaikan adalah seperti berikut ini :



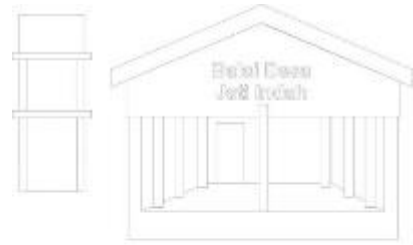
Gambar 8. *Landmark* tugu lilin  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 9. *Landmark* taman kanak-kanak  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 10. *Landmark* masjid fatturrahman  
Dokumentasi : Penulis



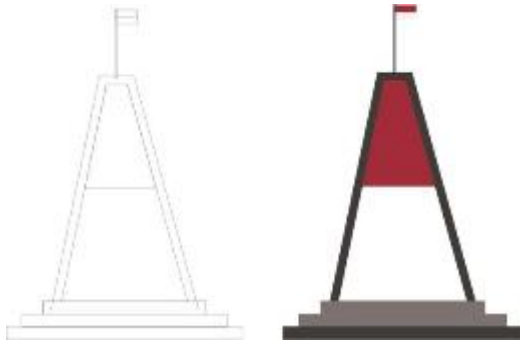
Gambar 11. *Landmark* balai desa  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 12. *Landmark* rumah warga  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 13. *Landmark* sekolah dasar  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 14. *Landmark* tugu merah putih  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 15. *Landscape* desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 16. Ikon informasi desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 17. Ikon peternakan desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 18. Ikon SDA desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 19. Ikon wisata kuliner desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 20. Ikon denah wisata desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 21. Ikon pelayanan desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 22. Ikon UMKM desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis





Gambar 23. Ikon perikanan desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 24. Desain landing page web desa jati indah  
Dokumentasi : Penulis

### 3. Implementasi Desain

Setelah melakukan perancangan maka fase selanjutnya adalah implementasi desain. Hasil dari implementasi adalah sebagai berikut:

(a) Halaman *homepage* yang menampilkan sekilas tentang Desa Jati Indah, (b) Halaman *contact* yang menampilkan informasi tentang Desa Jati Indah, (c) Halaman profil tentang sejarah Desa Jati Indah, (d) Halaman berita tentang informasi terkini, (e) Halaman peternakan tentang jenis peternakan yang ada di Desa Jati Indah, (f) Halaman SDA tentang sumber daya alam yang terdapat di Desa Jati Indah, (g) Halaman pelayanan tentang informasi pelayanan birokrasi/administrative di Desa Jati Indah, (h) Halaman wisata tentang objek wisata yang ada di Desa Jati Indah, (i) Halaman kuliner tentang kuliner khas di Desa Jati Indah, (j) Halaman UMKM tentang UMKM yang ada di Desa Jati Indah, (k) Halaman Perikanan tentang sector perikanan yang ada di Desa Jati Indah.

Berikut ini bentuk masing - masing halaman-nya:



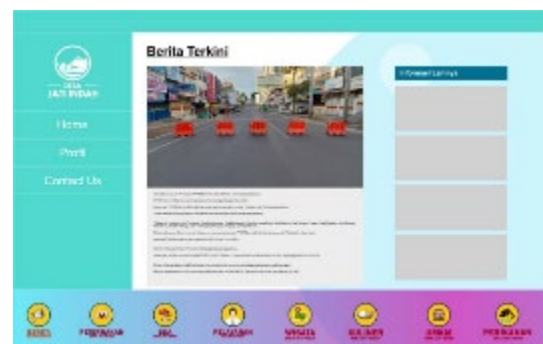
Gambar 25. Home page  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 26. Halaman profil  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 27. Halaman kontak  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 28. Halaman berita  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 29. Halaman peternakan  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 33. Halaman kuliner  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 30. Halaman SDA  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 34. Halaman UMKM  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 31. Halaman pelayanan  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 35. Halaman perikanan  
Dokumentasi : Penulis



Gambar 32. Halaman wisata  
Dokumentasi : Penulis

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang diperoleh yaitu Perancangan E-Tourism ini memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan akses informasi pariwisata dan berbagai UMKM yang ada di Desa Jati Indah Lampung Selatan.

Media promosi dalam bentuk *E-Tourism* akan lebih mudah dipahami oleh pengguna karena pengguna dapat secara langsung melihat semua potensi yang terkait dengan pariwisata dan pelaku ekonomi kreatif di Desa Jati Indah tanpa harus mendatangi desa tersebut.

Saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berupa merujuk dari proses perancangan media promosi ini serta dari hasil kesimpulan

diatas, saran yang dapat penulis berikan yaitu konten – konten dalam *E-Tourism* dapat dibuat seaktratif mungkin misalkan seperti : video iklan dalam bentuk animasi atau *motion graphic* terkait informasi tentang Desa Jati Indah Lampung Selatan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- American Heritage Publishing Company. (1969). *The American Heritage Dictionary*. Boston: Houghton Mifflin
- Burkart, A.J. dan Medlik, S. (1987). *“Tourism, Past, Present, and Future”*. London
- Creswell, Jhon W. (2016). *Research Design*. Yogyakarta: PustakaPelajar
- Creswell, Jhon W. (2015). *Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset*. Yogyakarta: PustakaBelajar
- Endraswara. (2006). *Metode, Teori, Teknik, Penelitian Kebudayaan : Ideologi, Epistemologi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Hornby, Prof. Hunziker dan Kraft. (1942). *“Pengertian Wisata”*. Jakarta: PT. Gramedia
- Purnomo, Aldy Rochmat. (2016). *“Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia”*. Surakarta: Perpustakaan Nasional
- Salim, Peter. 2000). *Salim’s Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary*. Modern English Press.
- Sutopo, H.B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Badri, M. (2016). *Pembangunan Pedesaan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Pada Gerakan Desa Membangun)*. Jurnal Risalah, 27, 62-73
- Wibowo. (2017). *Rebranding Desa Wisata Kembang Arum untuk Meningkatkan Daya Saing Daerah di Bidang Pariwisata*. Jurnal Dekave, 10, 61-72
- Widodo, Danny R. (2018). *Redesain User Interface Sistem Informasi Akademik Institut seni Indonesia Yogyakarta*. Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
- Suparmin. (2017). *Eksplorasi Sub-Sub Sektor Industri Kreatif di Pusat-Pusat Keramaian Kabupaten Kulon Progo. , Prosiding Seminar Nasional UNISBANK III*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Rogers, Felicia. (2017). *Design Thinking For The Rest Of Us*. Decision Analyst. Retrieved from <https://www.decisionanalyst.com/blog/designthinking/>
- Presiden Republik Indonesia. (2019). *Peraturan Presiden tentang badan pariwisata dan ekonomi kreatif No. 70*. Jakarta: Sekretaris Kabinet Republik Indonesia