

Tahapan Pembuatan *E-Booklet* Sebagai Media Informasi Objek Wisata Kedung Kandang di Desa Wisata Nglanggeran

Nurul Qomariah Laili Safitri¹, Rebecha Prananta²

rebecha.prananta.fisip@unej.ac.id

Abstract

Nglanggeran Tourism Village has several leading tourist objects, one of which is Kedung Kandang. The Kedung Kandang area presents an epic blend of natural beauty and modern accommodation, namely glamping. Some of the supporting facilities at Kedung Kandang have not been able to bring in many visitors, this is due to several factors, one of which is the lack of information and promotional media. One of the information media that can be used is e-booklets. The Kedung Kandang e-booklet displays some information such as Kedung Kandang Waterfall, glamping, flora and fauna, existing facilities and packages that can be chosen when visiting Kedung Kandang. To apply the Kedung Kandang e-booklet as an information medium, there are several means that are used, namely through the link in Kedung Kandang's Instagram bio and the QR code that can be found at the entrance to the Nglanggeran Purba Volcano. The purpose of this research is to describe the stages of making the Kedung Kandang e-booklet as a tourist information medium and to describe the material displayed in the Kedung Kandang e-booklet. Data collection methods used are observation, interviews and literature study. The results of this study are: (1) the stages of making the Kedung Kandang e-booklet as a tourist information medium; (2) material displayed in the Kedung Kandang e-booklet.

Keywords: *Nglanggeran Tourism Village; E-booklets; Kedung Kandang; Information media; Promotion media*

1. Pendahuluan

Perkembangan desa wisata di Indonesia semakin pesat, dapat dilihat dari minat pelaku pariwisata dimana sebanyak 1.831 desa wisata ikut serta dalam pelaksanaan Anugerah Desa wisata Indonesia (ADWI) yang berlangsung pada tahun 2021. Salah satu desa wisata yang menarik perhatian terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta yang dimana desa wisata memiliki keragaman budaya dan alam serta menjunjung tinggi nilai-nilai yang menjadi identitas desa tersebut. Karena keunikan-keunikan tersebut menjadikan Yogyakarta menduduki peringkat kedua dalam hal pariwisata. Salah satu contoh daerah yang memiliki banyak potensi wisata adalah Kabupaten Gunungkidul. Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta dimana banyak potensi wisata baik alam, budaya maupun buatan yang menjadi daya tarik dari Gunungkidul.

¹Nurul Qomariah Laili Safitri: Mahasiswa DIII Usaha Perjalanan Wisata FISIP Unej

²Rebecha Prananta: DIII Usaha Perjalanan Wisata FISIP Unej

Desa Wisata Nglanggeran merupakan salah satu desa wisata yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di Kabupaten Gunungkidul, Kecamatan Patuk. Desa Wisata Nglanggeran memiliki beragam keindahan mulai dari alamnya, budaya hingga kearifan lokal warga masyarakat sehingga tak heran jika desa wisata ini memiliki banyak penghargaan mulai dari salah satu Desa Wisata terbaik ASEAN dengan konsep pengembangan *Community Based Tourism (CBT)* tahun 2017, penghargaan *Asean Sustainable Tourism Award (ASTA)* tahun 2018, juara pertama Lomba *Homestay* tingkat D.I. Yogyakarta tahun 2019 dan penghargaan terbarunya yaitu dinobatkan menjadi salah satu desa wisata terbaik dunia atau *The Best Tourism Village* oleh UNWTO tahun 2021.

Desa Wisata Nglanggeran banyak memberikan pengalaman menarik bagi wisatawan baik itu mengunjungi salah satu destinasi maupun wisatawan yang menikmati paket wisata yang ada. Beberapa destinasi unggulan yang ada di Desa Wisata Nglanggeran yaitu: Ekowisata Gunung Api Purba, Embung Buah Nglanggeran, Edukasi Kambing Etawa, Edukasi Dodol Kakao, Edukasi Batik, Air Terjun Kedung Kandang. Selain menikmati wisata tersebut wisatawan juga dapat memilih paket yang telah tersedia seperti: Paket *Live in*, Paket edukasi, paket keluarga, studi banding, dan paket lainnya. Untuk paket menginap, wisatawan dapat memilih menginap di *homestay*, namun jika ingin menginap di tempat yang lebih privat, wisatawan dapat memilih *glamping (glamor camping)* sebagai alternatif akomodasi.

Kedung Kandang adalah salah satu objek wisata yang ada di Desa Wisata Nglanggeran, tepatnya berada di Padukuhan Gunungbutak. Area ini menyuguhkan perpaduan epik antara keindahan alam dan akomodasi modern yaitu *glamping*. Disini wisatawan dapat menikmati keindahan alam seperti air terjun musiman Kedung Kandang, melihat aliran sungai, *terasering* persawahan, dan barisan pepohonan yang rindang. Bagi pengunjung yang ingin menikmati suasana malam disini dapat memilih alternatif penginapan yaitu dengan bermalam di *glamping* atau membangun tenda di area *camping ground*. Untuk fasilitas di Kedung Kandang cukup lengkap seperti kamar mandi, parkir area, *front office*, pendopo, *camping ground*, *cafeteria*, panggung terbuka, penyewaan peralatan *camping, glamping* dan lainnya.

Adanya fasilitas-fasilitas tersebut belum mampu untuk menarik minat pengunjung datang ke Kedung Kandang. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya media informasi yang dimiliki Kedung Kandang seperti peta wisata, papan informasi, dan buku cetak maupun elektronik sebagai sumber informasi wisata. Oleh karena itu sebagai sarana penunjang informasi perlu dibuat media media-media tersebut.

Salah satu media informasi yang dapat dibuat untuk menginformasikan dan mengenalkan Kedung Kandang kepada wisatawan maupun calon wisatawan adalah *e-booklet*. *E-booklet* merupakan salah satu media informasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada pembaca, dengan adanya *e-booklet* akan memudahkan wisatawan dan calon wisatawan untuk mengetahui apa saja atraksi, fasilitas, dan paket-paket yang terdapat di Kedung Kandang. Selain itu *e-booklet* dapat dijadikan sebagai bentuk komunikasi visual yang disajikan dalam bentuk buku elektronik dengan menampilkan tulisan dan gambar yang menarik sehingga wisatawan maupun calon wisatawan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Kelebihan dari *e-booklet* adalah informasi yang ditampilkan lebih lengkap dari media lain seperti *leaflet* atau pamflet. Selain itu kelebihan *e-booklet*

yang lain yaitu lebih tahan lama karena berbentuk digital, lebih ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas, dan lebih ringkas karena dapat diakses dengan *smartphone* atau perangkat genggam lainnya. Oleh karena itu penulis membuat *e-booklet* sebagai media informasi objek wisata Kedung Kandang. Berdasarkan paparan yang dijelaskan diatas, maka penulisan karya tulis ilmiah ini dibuat dengan judul “Tahapan Pembuatan *E-booklet* Sebagai Media Informasi Objek Wisata Kedung Kandang Di Desa Wisata Nglanggeran”.

Desa Wisata

Menurut Priasukmana dan Mulyadin (2013) desa wisata adalah suatu kawasan pedesaan yang menawarkan keseluruhan dari suasana yang mencerminkan keaslian dari pedesaan itu sendiri mulai dari sosial budaya, adat istiadat, kesenian, memiliki arsitektur bangunan dan struktur tata ruang desa yang khas dari kehidupan sosial ekonomi maupun kegiatan perekonomian yang unik dan menarik serta memiliki potensi untuk dikembangkan berbagai komponen kepariwisataan, misalnya atraksi, akomodasi, makanan-minuman, cinderamata, dan kebutuhan wisata lainnya. Sedangkan menurut Putra (dalam Chaerunissa dan Yuniningsih: 2020) desa wisata adalah suatu kawasan atau wilayah pedesaan yang dapat dimanfaatkan atas dasar kemampuan beberapa unsur yang memiliki atribut produk wisata secara terpadu, dimana desa tersebut menawarkan keseluruhan dari suasana pedesaan yang memiliki team keaslian, baik dari segi kehidupan sosial budaya dan ekonomi serta adat istiadat yang memiliki ciri khas arsitektur dan tata ruang desa menjadi satu rangkaian kegiatan aktivitas pariwisata. Selain itu Muljadi (2012) mengatakan bahwa desa wisata adalah pengembangan suatu wilayah desa dimana pada dasarnya tidak merubah apa yang telah ada di desa tersebut, akan tetapi lebih cenderung kepada pengembangan potensi desa yang ada dengan melakukan pemanfaatan kemampuan unsur-unsur yang ada di dalam desa yang berfungsi sebagai atribut produk wisata dalam skala yang kecil menjadi rangkaian aktivitas atau kegiatan pariwisata dan mampu menyediakan dan memenuhi serangkaian kebutuhan perjalanan wisata baik dari aspek daya tarik maupun sebagai fasilitas pendukung. Sedangkan menurut Nuryanti dalam Ratu dan Kampana (2016) Desa wisata merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam satu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Pengembangan Desa Wisata

Dalam proses pengembangan desa wisata harus memperhatikan peluang serta potensi yang dimiliki masyarakat setempat, sehingga pengembangan desa wisata akan berjalan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh desa wisata. Menurut Gumelar dalam Mulyani (2017) upaya untuk melakukan pengembangan desa wisata adalah sebagai berikut: memanfaatkan sarana dan prasarana masyarakat setempat, menguntungkan masyarakat setempat, berskala kecil, melibatkan masyarakat setempat, dan menerapkan pengembangan produk wisata pedesaan.

Menurut Suwanto dalam Kartini (2020) ada lima unsur pokok yang harus ada untuk menunjang pengembangan desa wisata:

a. Objek dan daya tarik wisata

Umumnya daya tarik suatu objek wisata didasarkan pada beberapa hal sebagai berikut: 1) Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman

dan bersih; 2) Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya; 3) Adanya ciri khusus/spesifikasi yang bersifat langka; 4) Adanya sarana/prasarana penunjang untuk melayani para wisatawan yang hadir, objek wisata alam mempunyai daya tarik tinggi karena keindahan alam pegunungan, sungai, pantai, pasir, hutan dan sebagainya.

b. Prasarana wisata

Prasarana wisata merupakan sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang pasti dibutuhkan oleh wisatawan dalam kunjungannya di daerah tujuan wisata, seperti contohnya jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan lain sebagainya.

c. Sarana wisata

Sarana wisata adalah kelengkapan daerah tujuan wisata yang disiapkan untuk melengkapi kebutuhan wisatawan dalam melakukan kunjungan wisatanya. Contohnya dapat berupa hotel atau penginapan, biro perjalanan, alat transportasi, pusat pernak-pernik atau cinderamata, rumah makan dan restoran serta sarana pendukung lainnya.

d. Infrastruktur

Infrastruktur merupakan suatu keadaan yang mendukung fungsi sarana dan prasarana wisata baik itu yang berupa suatu pengetahuan maupun bangunan fisik di atas permukaan tanah dan di bawah tanah contohnya seperti sistem pengairan, distribusi air bersih, sistem pembuangan air limbah, sumber listrik dan energi, sistem jalur angkutan terminal, sistem komunikasi dan sistem keamanan dan pengawasan.

e. Masyarakat

Ada tiga faktor yang terdapat di dalam masyarakat yaitu dari masyarakat sekitar objek pariwisata, lingkungan yang merupakan lingkungan alam di sekitar objek pariwisata, dan budaya yang ada pada masyarakat dalam lingkungan pariwisata.

Media Informasi

Menurut *Critiros* dalam Surentu dkk (2020) media adalah salah satu komponen komunikasi yang digunakan sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian informasi menurut Davis dalam Surentu dkk (2020) informasi adalah data yang sudah diolah menjadi satu bentuk lain yang lebih bermanfaat, yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditunjukkan kepada penerima untuk pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang. Dari pengertian diatas pengertian media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi.

Dalam menyampaikan informasi jenis media informasi atau metode penyampaian informasi harus sesuai dengan sasaran agar informasi yang disampaikan memiliki manfaat baik bagi pembuat informasi maupun penerima informasi. Menurut Setyowati dalam Winoto dkk (2021) jenis-jenis media informasi dibagi menjadi dua yaitu:

a. Media informasi non cetak

Media informasi non cetak diantaranya meliputi: radio, televisi, kaset, *handphone*, kamera dan internet.

b. Media informasi cetak

Media informasi cetak diantaranya adalah; buku, koran, majalah, brosur, poster, *flyer*, *sign system*, *pamphlet*, spanduk, *billboard*, dan *booklet*.

Booklet Digital (E-booklet)

Menurut Sugianto dkk. (2013:102) *booklet digital* adalah salah satu bentuk penyajian informasi yang disusun secara sistematis ke dalam satuan-satuan pembelajaran yang lebih kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk elektronik yang di dalamnya mencakup animasi, suara, dan navigasi yang membuat pengguna lebih banyak berinteraksi dengan program. Dengan adanya *booklet digital* proses penyampaian informasi akan mudah dimengerti karena di dalamnya mencakup tampilan audio visual, suara, video dan sejenisnya serta program yang menggunakannya mudah dimengerti sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan penyampaian informasi yang menyenangkan. Sedangkan menurut Fauziyah (dalam Viola dan Fernandes: 2021) *E-booklet* merupakan salah satu media yang menyajikan materi dalam bentuk ringkasan dan memiliki gambar yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk lebih memahami materi pembelajaran. Dengan kata lain *E-booklet* adalah *booklet* dalam bentuk elektronik yang berisi lembaran-lembaran elemen visual berupa: huruf, foto, gambar dan garis yang disajikan dalam bentuk PDF yang bersifat jelas, mudah dipahami, tegas dan menarik.

E-booklet memiliki fungsi yang sama dengan *booklet* karena *e-booklet* merupakan bentuk digitalisasi dari *booklet*. Berikut ini beberapa fungsi *booklet* menurut Roza (2012) sebagai berikut:

- a. menimbulkan minat sasaran pembaca
- b. membantu mengatasi banyak hambatan
- c. membantu sasaran pembaca untuk belajar lebih banyak dan cepat
- d. merangsang sasaran pembaca untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima oleh orang lain
- e. mempermudah penyampaian bahasa pendidikan
- f. mempermudah penemuan informasi oleh sasaran pembaca
- g. mendorong keinginan orang untuk mengetahui lalu memahami
- h. membantu memperjelas pengertian yang diperoleh

E-booklet dan *booklet* memiliki kelebihan yang sama, menurut Roza dalam Sari dan Werdhiarini (2020) kelebihan *booklet* memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan media lainnya misalnya *leaflet*, *booklet* dapat memuat informasi yang lebih banyak dan terperinci sehingga lebih memberikan kesan serta dapat meningkatkan minat membaca.

Sebagai media elektronik, *e-booklet* dapat menyebarluaskan informasi dalam waktu yang relatif singkat kepada banyak orang yang tinggal berjauhan. Selain itu kelebihan *e-booklet* dibandingkan dengan *booklet* cetak adalah:

- a. *e-booklet* lebih ringkas dari pada *booklet* cetak, penggunaan *smartphone* dan perangkat genggam lainnya mempermudah pembaca untuk membuka *ebooklet* kapan saja dan dimana saja.
- b. *e-booklet* lebih tahan lama karena bentuk digital, jadi tidak mudah lebih rusak daripada *booklet* cetak.
- c. *e-booklet* lebih ramah lingkungan dibandingkan dengan *booklet* biasa karena tidak membutuhkan tinta dan kertas.

2. Metodologi

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi
Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dengan tujuan untuk mendapatkan data yang benar dan akurat.
- b. Wawancara
Wawancara dilakukan kepada Ketua dan anggota Pokdarwis Desa Wisata Nglanggeran, warga lokal dan pihak terkait lainnya untuk data yang diperlukan agar lebih jelas dan lengkap.
- c. Studi pustaka
Studi pustaka yang digunakan berasal dari sumber referensi seperti buku, internet dan referensi karya tulis ilmiah lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Hasil dan Diskusi

Tahapan Pembuatan *E-booklet* Kedung Kandang

Pergeseran tren pariwisata saat ini semakin terasa, dapat dilihat dari minat wisatawan yang cenderung berubah dari yang awalnya banyak memilih wisata massal atau *mass tourism* ke wisata minat khusus seperti *rock climbing*, *trekking*, *rappelling* dan wisata berbasis alam maupun budaya. Hal ini menyebabkan semakin banyak bermunculan wisata baru berbasis alam, budaya, buatan atau gabungan antara ketiganya. Salah satu contoh objek wisata yang menggabungkan ketiga aspek itu adalah Kedung Kandang *Glamping*. Air Terjun Kedung Kandang sebagai wisata berbasis alam, pendopo *joglo*, *front office* dan beberapa bentuk bangunan lain yang mengadopsi budaya Jawa sebagai bentuk pelestarian budaya, serta dikembangkannya *glamping* (*glamour camping*) merupakan bentuk inovasi perkembangan wisata buatan.

Untuk memperkenalkan Kedung Kandang ke masyarakat luas maka diperlukan media informasi, saat ini alternatif media informasi sangatlah beragam baik dari media cetak maupun elektronik. Informasi merupakan salah satu aspek penting dalam memperkenalkan wisata baru ke khalayak umum. Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat sehingga persebaran informasi semakin cepat dan menyebabkan perubahan perilaku masyarakat yang awalnya banyak mendapatkan informasi atau berita melalui media cetak seperti koran, majalah dan buku kini telah beralih menggunakan *device* yang telah terhubung dengan internet dimana banyak sekali informasi yang didapatkan melalui media tersebut. *E-booklet* merupakan salah satu contoh dari kemudahan mendapatkan informasi. *E-booklet* merupakan bentuk digitalisasi dari *booklet* cetak. Melalui *e-booklet* seseorang dimudahkan karena hanya dengan menggunakan *smartphone* atau perangkat lainnya pengguna telah mendapatkan informasi sehingga tidak perlu untuk membawa buku. Berdasarkan hal tersebut, maka dipilih *e-booklet* sebagai media jembatan penghubung informasi, pengetahuan dan pengenalan Kedung Kandang kepada wisatawan maupun calon wisatawan.

Dalam proses pembuatan *e-booklet* Kedung Kandang, ada enam tahapan yang harus dilakukan. Tahapan pertama adalah analisis kebutuhan, tahapan analisis kebutuhan adalah proses mengidentifikasi kebutuhan dari objek wisata Kedung Kandang yang kemudian dikembangkan menjadi ide proyek yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dari objek wisata Kedung Kandang.

Tahapan kedua adalah proses identifikasi dan pengumpulan data, dalam proses ini penulis melakukan identifikasi dan mempelajari aplikasi yang akan digunakan

untuk merancang desain *e-booklet*. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *e-booklet* ini adalah aplikasi *canva*.

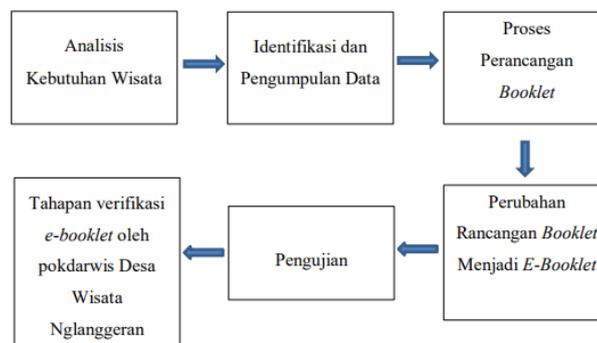
Tahapan ketiga adalah proses perancangan *booklet*. Dalam proses perancangan *booklet* ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu: 1) menentukan konsep yang akan dibuat; 2) mengunduh aplikasi *canva*, membuat akun pada aplikasi *canva*; 3) membuat proyek *booklet* baru; 4) membuat cover depan; 5) membuat isi konten pada *e-booklet*; dan 6) membuat cover penutup.

Tahapan keempat adalah merubah desain *booklet* yang telah dibuat menjadi bentuk *e-booklet*. Pada tahapan ini ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu: 1) membagikan desain *booklet* ke situs *heyzine flipbooks*; 2) mengatur desain tampilan *e-booklet*; dan 3) menyimpan proyek *e-booklet*. Setelah semua tahapan selesai maka tahapan selanjutnya adalah menyalin *link* dan *Quick Response code* (QR code) yang dapat digunakan untuk mengakses *e-booklet*.

Tahapan kelima adalah pengujian *e-booklet*. Tahapan pengujian dilakukan dengan dua cara pertama menggunakan *link*. *Link* yang telah didapatkan pada situs *heyzine flipbooks* diuji dengan cara menyalin *link* tersebut ke pencarian google, kemudian tekan tombol cari, jika tampilan berubah dan sesuai dengan *e-booklet* yang telah dibuat maka *e-booklet* tersebut dapat dibaca oleh masyarakat luas. Untuk pengujian pengujian *QR code* diawali dengan membuka aplikasi *google lens* kemudian scan *QR code*, setelah itu akan muncul *link* untuk masuk ke situs *heyzine flipbook*, selanjutnya adalah menekan *link* yang muncul di *google lens*, setelah itu halaman akan berubah menampilkan *e-booklet* di situs *heyzine flipbooks*.

Tahapan keenam yaitu verifikasi *e-booklet* oleh Pokdarwis Desa Wisata Nglanggeran. Dimana *e-booklet* yang telah dibuat kemudian ditunjukkan kepada Pokdarwis Desa Wisata Nglangeran. Setelah Pokdarwis Desa Wisata Nglanggeran setuju maka *e-booklet* dapat disebarluaskan. Untuk pembaca yang ingin membaca *e-booklet* dengan *link* dapat berkunjung ke instagram Kedung Kandang “@kedungkandang.glamping” dan untuk *QR code* telah tersedia di loket masuk Gunung Api Purba.

Secara singkat tahapan pembuatan *e-booklet* dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



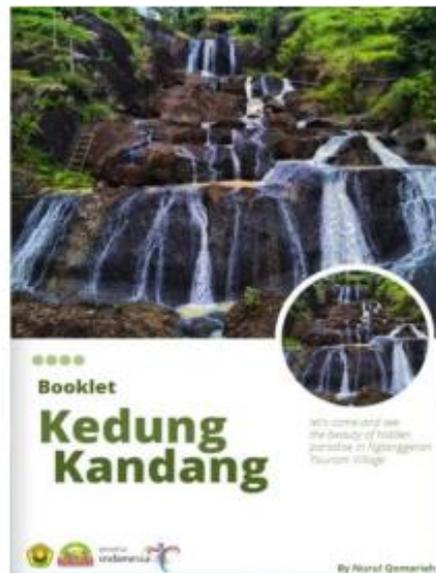
Gambar 1. Tahapan pembuatan *e-booklet*

Materi Dalam *E-booklet*

Di dalam *e-booklet* Kedung Kandang berisi beberapa materi yang ditampilkan yang dirancang agar dapat memenuhi fungsinya sebagai media informasi dan sekaligus menginterpretasikan Kedung Kandang.

1. Bagian *cover* Depan

Mendesain *cover* buku agar menarik sehingga pembaca tertarik merupakan hal utama yang harus dipikirkan, selain itu *cover* buku juga sebagai cerminan isi dalam buku tersebut. Dalam *e-booklet* Kedung Kandang memuat beberapa informasi seperti judul buku “Booklet Kedung Kandang”, *quote*, nama penulis, foto Air Terjun sebagai ikon, logo Universitas Jember, logo Desa Wisata Nglanggeran, logo pesona Indonesia. *Quote* yang ada pada *e-booklet* Kedung Kandang menggunakan Bahasa Inggris yang berbunyi “*let’s come and see the beauty of hidden paradise in Nglanggeran Tourism Village*”. Kalimat tersebut bermakna ajakan untuk wisatawan datang dan menikmati surga tersembunyi yang ada di Kedung Kandang di Desa Wisata Nglanggeran.



Gambar 2. Tampilan *cover* depan *e-booklet*

2. Bagian Isi

Pada bagian isi *e-booklet* Kedung Kandang terdapat 16 halaman dengan 12 poin konten. Berbagai poin konten tersebut yaitu:

a. Daftar isi/ *content*

Pada bagian daftar isi memuat informasi berupa nomor halaman konten pada *e-booklet* Kedung Kandang, selain itu terdapat foto-foto yang menampilkan pemandangan dan suasana asri yang ada di Kedung Kandang.

b. Kata Pengantar

Bagian kata pengantar berisi ucapan syukur penulis kepada Allah SWT, tujuan dari dibuatnya *booklet* Kedung Kandang, dan harapan penulis terhadap manfaat *e-booklet* Kedung Kandang yang dibuat.

c. Air Terjun Kedung Kandang

Informasi mengenai Air Terjun Kedung Kandang dimuat dalam 2 halaman yaitu pada nomor halaman 1 dan 2. Pada halaman 1 informasi yang dimuat adalah Judul konten, informasi umum mengenai Air Terjun Kedung Kandang, serta suasana alam asri ketika berada di area air terjun. Informasi umum yang dijelaskan pada bagian air terjun dimulai dengan letak Air Terjun Kedung Kandang yang berada di Padukuhan Gunungbutak. Kemudian tahun dimana Air Terjun Kedung Kandang ini mulai dibuka yaitu pada tahun 2013. Setelah itu penjelasan *landscape* sekitar air

terjun berupa persawahan, tebing vulkanik, serta aliran sungai dan yang terakhir adalah penjelasan mengenai tingkatan air yang ada di Air Terjun Kedung Kandang.

Air Terjun Kedung Kandang memiliki 6 tingkatan air terjun dan 3 buah kedung, kedung paling atas bernama Kedung Keris, lalu bawahnya Kedung Temanten, dan *kedung* yang paling bawah dan paling besar bernama Kedung Kandang. Foto yang dimuat pada halaman 1 adalah foto-foto air terjun, persawahan dan foto pengunjung. Pada halaman 2 informasi yang dimuat adalah mengenai akses yang dilalui untuk sampai ke air terjun, *landscape* selama perjalanan, informasi petunjuk arah, serta beberapa fasilitas seperti gazebo dan gardu pandang.

Akses untuk sampai ke air terjun adalah dengan *trekking* menuruni anak tangga dan batuan vulkanik sejauh kurang lebih 800m, namun pengunjung tidak perlu khawatir tersesat karena area ini telah dilengkapi dengan petunjuk arah sehingga pengunjung akan mudah untuk mencapai air terjun. Selain petunjuk arah pengelola juga menyiapkan gazebo yang dapat digunakan sebagai tempat istirahat wisatawan, setelah sampai air terjun pengunjung dapat manaiki gardu pandang untuk menikmati air terjun dan area persawahan dengan lebih jelas. Untuk foto – foto yang dimuat dalam halaman 2 diantaranya: foto papan petunjuk arah, foto anak tangga, foto gazebo, foto gardu pandang dan foto papan keterangan Kedung Kandang.

d. *Glamping*

Konten *glamping* dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama terdapat di halaman 3 yang memuat judul konten dan informasi tentang pengertian umum *glamping* serta gambaran tentang *glamping* yang ada di Kedung Kandang. Dalam *e-booklet* Kedung Kandang definisi *glamping* adalah, salah satu bentuk perkemahan modern yang berada di alam terbuka yang mengandung unsur kemewahan setara dengan hotel berbintang yang dikemas dalam sebuah tenda. Kedung Kandang *Glamping* mulai beroperasi sejak tahun 2021, terdapat 3 *glamping* dengan setiap kamar dapat dihuni oleh empat orang (Lilik Suhariyanto, wawancara, 2022).

Terasing persawahan, jajaran perbukitan merupakan perpaduan epik yang dapat dinikmati ketika menginap di Kedung Kandang *Glamping*. Bagian kedua yang terdapat pada halaman 4 menjelaskan mengenai fasilitas yang tersedia di *Glamping* Kedung Kandang seperti: kamar mandi, tempat tidur, televisi, meja, kursi, dan lemari. Untuk fasilitas menginap di *glamping* akan mendapatkan fasilitas diantaranya: tiket masuk area Kedung Kandang, *breakfast*, dan asuransi. Foto – foto yang ditampilkan dalam halaman 4 yaitu: foto *glamping*, foto suasana di *glamping* saat malam hari, tempat tidur dalam *glamping*, wastafel, kamar mandi, dan balkon dari *glamping*.

e. Flora

Pada bagian konten flora memaparkan tentang beberapa keanekaragaman tumbuhan yang hidup di area Kedung Kandang. Terdapat empat contoh gambar tumbuhan yang banyak tumbuh di area Kedung Kandang, tumbuhan itu diantaranya pohon cemara, adas liar, pohon jati, dan cocor bebek. Selain tumbuhan yang berada pada gambar, tumbuhan yang tumbuh di area Kedung Kandang adalah pohon cendana, pohon durian, jambu mente, bunga sepatu, dan tumbuhan lainnya.

f. Fauna

Pada bagian fauna terdapat empat foto hewan yang hidup di area Kedung Kandang. Fokus utama yaitu pada belalang setan, dimana belalang tersebut memiliki warna yang unik dan menarik, namun di balik itu belalang tersebut memiliki racun yang jika terkena area kulit dapat menyebabkan kulit gatal dan

melepuh. Keanekaragaman fauna yang berada di area kedung Kandang menandakan masih asrinya lingkungan di area ini. Beberapa hewan yang hidup bebas di area Kedung Kandang diantaranya: kupu-kupu, kumbang, tokek, katak, siput dan masih banyak lainnya.

g. *Front Office*

Konten *front office* dibagi menjadi dua halaman yang memuat fungsi *front office* yang ada di Kedung Kandang dan bentuk bangunan. Fungsi *front office* Kedung Kandang adalah tempat pengunjung melakukan reservasi, baik untuk pemesanan *glamping*, *camp area*, pembayaran tiket masuk area Kedung Kandang dan pembayaran lainnya. Untuk saat ini *front office* Kedung Kandang juga dijadikan sebagai pusat informasi Kedung Kandang. Bentuk bangunan *front office* ini mengadopsi gaya Jawa modern minimalis dengan tambahan ornamen lampu gantung, tembok bertekstur bata merah dan dilengkapi dengan satu set meja kursi.

h. Pendopo

Konten ini menampilkan foto-foto pendopo dan kegiatan yang ada di pendopo, serta memberikan informasi mengenai fungsi pendopo dan jenis pendopo. Terdapat dua pendopo di area Kedung Kandang yaitu yang berada di area atas, dekat area parkir dan pendopo bagian bawah yang berada di dekat area *glamping*. Luas pendopo ini masing masing 10m x 10m atau 100 m². Untuk bentuk pendoponya mengadopsi gaya *joglo* dengan tiang-tiang kayu penyangga serta tambahan ornamen lampu gantung di bagian tengah. Fungsi pendopo ini adalah sebagai tempat pertemuan, baik untuk acara formal maupun non formal. Dari pendopo pengunjung dapat menikmati pemandangan alam seperti hamparan perbukitan, terasering persawahan, pepohonan dan *glamping*.

i. Fasilitas Kedung Kandang

Pada konten fasilitas Kedung Kandang menampilkan judul dan foto-foto fasilitas yang ada di Kedung Kandang. Fasilitas tersebut antara lain: area parkir, tempat cuci tangan, papan informasi, kamar mandi, panggung terbuka, gazebo, *camping ground*, *cafeteria*, dan penyewaan tenda.

j. Paket kawasan Kedung Kandang

Terdapat banyak paket di halaman ini, antara lain paket kamar, paket menu dan paket *outbound*. Pada bagian paket kamar menjelaskan fasilitas yang didapatkan ketika menginap di *glamping*, fasilitas tersebut diantaranya kamar mandi, *breakfast*, tiket masuk dan asuransi. Selanjutnya paket menu yang di dalamnya ditampilkan contoh foto menu masakan yang dapat dipesan pengunjung, dalam bagian paket menu juga ditampilkan beberapa menu yang dapat dipesan oleh pengunjung. Menu tersebut antara lain: paket *tenong wiwit*, paket *tenong berkat*, paket BBQ kambing, paket BBQ ayam, paket BBQ ikan dan paket bakaran. Selanjutnya adalah paket *outbound*. Dalam paket *outbound* ada beberapa fasilitas yang didapatkan yaitu: *icebreaking*, 3 *game*, fasilitator, *snack* lokal, makanan prasmanan, air mineral, dan asuransi. Kemudian di halaman berikutnya terdapat empat paket yang ditampilkan yaitu: paket makrab (malam keakraban), paket *camping*, paket persewaan dan paket *wellness* yang merupakan paket terbaru dari Kedung Kandang.

Pada paket makrab fasilitas yang ditawarkan antara lain: tenda *dome*, makan 3 kali, *trekking* air terjun, pendopo, *guide*, api unggun, panggung terbuka, dan asuransi. Untuk paket *camping* fasilitas yang ditawarkan adalah sewa lokasi, tiket

masuk, tenda *dome*, pendopo, api unggun, *guide*, dan asuransi. Selanjutnya untuk paket persewaan, Kedung Kandang memiliki beberapa pilihan diantaranya: sewa pendopo, porter, tenda *dome*, matras, *sleepingbag*, paket *prewedding* dan *shuttle* (*jeep*, pajero).

Paket terakhir yang ada di *e-booklet* ini adalah paket *wellness*, paket ini merupakan paket terbaru yang dimiliki oleh Kedung Kandang. Kegiatan yang ada dalam paket ini adalah yoga dengan fasilitas matras dan instruktur.

k. Di Nglanggeran aja

Konten ini menampilkan beberapa objek wisata unggulan Desa Wisata Nglanggeran, diantaranya adalah: Kampung Pitu, Embung Nglanggeran, Gunung Api Purba, dan Air Terjun Kedung Kandang.

l. Informasi

Pada bagian informasi, konten yang ditampilkan adalah gambar peta, alamat Kedung Kandang Glamping, *contactperson*, nama instagram Kedung Kandang dan *website* Desa Wisata Nglanggeran.

3. **Bagian Cover Penutup**

Pada bagian *cover* penutup didesain dengan sederhana, dimana konten yang ditampilkan adalah perpaduan warna yaitu biru dan krem yang di tengah diberi logo Universitas Jember, Kedung Kandang Glamping, Desa Wisata Nglanggeran, dan logo pesona Indonesia. Tampilan *cover* penutup dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Tampilan *cover* belakang

4. **Implementasi E-Booklet Kedung Kandang**

Proyek *e-booklet* dengan tampilan *link* diimplementasikan pada bio instagram Kedung Kandang yaitu *@kedungkandang.glamping* dengan tujuan agar wisatawan yang ingin berkunjung dan mengetahui apa saja yang ada di objek wisata Kedung Kandang dapat melihat informasi melalui *e-booklet* dengan *link* yang tertera pada *instagram* Kedung Kandang. Kemudian proyek *e-booklet* dengan tampilan *QR code* diimplementasikan pada loket masuk Gunung Api Purba Nglanggeran.

Lokasi ini merupakan lokasi strategis karena merupakan tempat interaksi antara pengelola Desa Wisata Nglanggeran dengan wisatawan. Harapannya setiap pengunjung yang datang ke Gunung Api Purba dapat tertarik dan melakukan scan pada *QR code* Kedung Kandang yang telah tersedia disana.

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

- a. Tahapan pembuatan *e-booklet* Kedung Kandang diawali dari proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara survei langsung ke lokasi Kedung Kandang. Setelah mendapatkan data yang sesuai tahap selanjutnya adalah menentukan konsep *booklet* yang akan dibuat. Setelah semua konsep telah matang langkah selanjutnya adalah membuat rancangan *booklet* dengan menggunakan aplikasi canva. Rancangan *booklet* yang telah jadi kemudian diubah menjadi *booklet* elektronik atau *e-booklet* yang dapat dibaca dengan tampilan *flipbook* maupun pdf (*Portable Document Format*)
- b. Meteri yang ditampilkan dalam *e-booklet* Kedung Kandang adalah semua kegiatan yang dapat dilakukan dan fasilitas yang ada di Kedung Kandang. Materi yang ada dalam *e-booklet* Kedung Kandang ini diantaranya: materi mengenai Air Terjun Kedung Kandang, glamping, keanekaragaman flora dan fauna, *front office*, pendopo, fasilitas yang dimiliki Kedung Kandang, paket wisata kawasan Kedung Kandang, objek wisata di Desa Wisata Nglanggeran dan informasi serta lokasi Kedung Kandang.

Daftar Pustaka

- Chaerunissa, S. F., dan T. Yuniningsih. 2020. Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonolopo Kota Semarang. *Journal of Public Policy and Management Review*, 9(4), 159-175.
- Muljadi, A. J. 2012. *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Paradana, A., dan H. Hamrun. 2021. Strategi Dinas Pariwisata Dalam Mengembangkan Objek wisata Karst Rammang-Ramang Di Kabupaten Maros. *Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik (KIMAP)* 2(5) 1813-1826.
- Priasukmana, S., dan R. M. Mulyadin. 2013. Pembangunan Desa Wisata: pelaksanaan Undang-undang otonomi daerah. *Info Sosial Ekonomi*. 2(1): 37-44.
- Ratu, C., dan I. M. A. Kampana. 2016. Strategi Pemasaran Desa Wisata Blimbing Sari, Kabupaten Jembrana. *Jurnal Destinasi Pariwisata*. 4(1) 60-67.
- Sari, V. R., dan A. E. Werdiharini. 2020. Pengembangan Media *Booklet* Dalam Membantu Pengaturan Diet Penderita DM Tipe 2. *JURNAL Kesehatan Politeknik Negeri Jember*. 8(2):71-77.
- Sugianto, D., A. G. Abdullah, S. Elvyanti, dan, Y. Muladi. 2013. Modul virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Jurnal Invotec*. 9(2).
- Surentu, Y. Z., D. M. Warouw dan, M. Rembang. 2020. Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*. 2(4).
- Violla, R., dan R. Fernandes. 2021. Efektivitas Media Pembelajaran *E-Booklet* Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*. 3 No 1.
- Wibowo, L. A., 2008. *Usaha Jasa Pariwisata*. Buku Ajar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Winoto, Y., F. Irviani, dan, E. Saepudin. 2021. Keberadaan Majalah Mangle Sebagai Media Informasi Dan Pelestari Budaya Sunda. Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya, 5(1), 121-138. 56
- Yanti, D. 2018 Perencanaan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Dairi Sumatera Utara. Jurnal Pariwisata Dan Budaya. 9(2)