

# Perancangan Desain Visual Wisata Alam “Padas Dempuk” sebagai Rintisan Pembangunan Wisata

R. Rahutami\*<sup>1</sup>, L. N Kumala<sup>2</sup>, S. Windari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

\*e-mail: [mamik@unikama.ac.id](mailto:mamik@unikama.ac.id)<sup>1</sup>, [lalamalladua@gmail.com](mailto:lalamalladua@gmail.com)<sup>2</sup>, [silviasilp@gmail.com](mailto:silviasilp@gmail.com)<sup>3</sup>

## Abstrak

Desa Duwet mempunyai kawasan yang berpotensi dikembangkan menjadi tempat wisata. Namun belum mempunyai rancangan pengembangannya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk merancang desain visual wisata di wilayah Dempuk sebagai bahan pengajuan proposal pembangunan wisata di Dempuk. Metode yang digunakan adalah perancangan dengan menggunakan aplikasi SketchUp 2017 dan Render Lumion 3D. Adapun kegiatan yang dilakukan untuk melakukan perancangan adalah: observasi, berdiskusi tentang kepentingan tujuan, pemanfaatan, dan spot yang akan dirancang, mengumpulkan sumber bahan dan perangkat, merancang, mendiskusikan rancangan awal, memresentasikan hasil revisi, dan menyerahkan hasil rancangan ke pihak desa, Pokdarwis, dan Perhutani. Perancangan dilakukan dengan kegiatan membuat model berdasarkan bentang alam hutan menggunakan aplikasi SketchUp 2017, selanjutnya merender untuk menghasilkan kesan nyata. Hasil perancangan berupa desain visual wisata alam Padas Dempuk yang meliputi gapura masuk, kawasan trail, taman bunga, jembatan, spot foto utama, area makan, toilet, dan bumi perkemahan. Hasil rancangan telah dipresentasikan di hadapan perangkat desa dan Pokdarwis; serta telah disetujui oleh pihak Desa Duwet. Selanjutnya, rancangan tersebut ditindaklanjuti dengan pembangunan kawasan wisata di Dempuk dengan menggunakan anggaran tahun 2021.

**Kata kunci:** Desain visual, Duwet, Kawasan wisata, Render Lumion 3D, SketchUp 2017.

## Abstract

Duwet Village has an area that has the potential to be developed into a tourist spot. However, there is no development plan yet. This service activity aims to design a visual design of tourism in the Dempuk area as a material for submitting proposals for tourism development in Dempuk. The method used is a design using the SketchUp 2017 application and Render Lumion 3D. The activities carried out to carry out the design are: observation, discussing the interests of the purpose, utilization, and the spots to be designed, collecting sources of materials and tools, designing, discussing the initial design, presenting the results of the revision, and submitting the results of the design to the village, Pokdarwis, and Perhutani. The design is carried out by making models based on forest landscapes using the SketchUp 2017 application, then rendering them to produce a real impression. The result of the design is a visual design of Padas Dempuk natural tourism which includes entrance gates, trail areas, flower gardens, bridges, main photo spots, dining areas, toilets, and campgrounds. The results of the design have been presented in front of village officials and Pokdarwis; and has been approved by the Duwet Village. Furthermore, the plan was followed up with the construction of a tourist area in Dempuk using the 2021 budget.

**Keywords:** Duwet, Render Lumion 3D, SketchUp 2017, Tourist area, Visual design.

## 1. PENDAHULUAN

Malang merupakan kota yang wilayah yang mempunyai kekayaan potensi alam, baik berupa kawasan wisata, hasil bumi, hasil peternakan, maupun produk kerajinan. Alam yang indah merupakan aset kota Malang, terutama wilayah kabupaten yang melingkungi kota Malang. Salah satu pesona keindahan kawasan alam ada di Desa Duwet Kecamatan Poncokusuma Kecamatan Tumpang. Desa Duwet berada di daerah perbukitan. Desa Duwet berada di kawasan Tengger-Bromo-Semeru [1]. Udara yang sejuk dan pemandangan yang masih asri berpotensi mengundang wisatawan. Hutan-hutan yang masih alami merupakan potensi daerah yang dapat mengangkat peran dan kontribusi daerah menuju kemandirian bangsa. Salah satu aset desa yang sudah mendapat perhatian adalah produksi anyaman bambo di dusun Kedampul[2].

Di desa ini terdapat tiga air terjun yang belum dapat dinikmati oleh wisatawan, karena medan menuju lokasi masih sulit untuk didatangi. Pemanfaatan hutan yang sudah dilakukan adalah untuk kegiatan trail. Medan yang naik turun dan luas menarik untuk berbagai *event trail* di hutan Dempuk. Saat ini kawasan trail masih belum dikelola dengan baik. Pihak desa telah merencanakan pembangunan kawasan trail tersebut. Namun, kegiatan tersebut terhambat, karena belum adanya rancangan yang mewadahi gagasan tersebut. Perancangan kawasan wisata antara lain dimaksudkan antara lain untuk: (1) membangun dan melestarikan kelestarian lingkungan hidup, (2) membangun obyek wisata berbasis masyarakat, (3) menyediakan berbagai obyek wisata yang mampu dijangkau masyarakat[3].

Hasil observasi dan diskusi dengan pihak terkait, maka disepakati untuk dilakukan perancangan desain visual sebagai rintisan pembangunan. Kegiatan ini diinspirasi oleh Angin (2018); Fatma, (2013); Hadi, (2018); dan Nuzir et al. (2011) yang melakukan perancangan desain visual. Perancangan desain itu dimaksudkan sebagai pola pengembangan pembangunan yang dapat meningkatkan nilai jual hutan Dempuk sebagai kawasan wisata. Hal itu akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar wilayah tersebut. Rancangan dipersyaratkan memperhatikan tentang kondisi medan hutan, pemanfaatan untuk kegiatan trail dan kegiatan perkemahan, serta sebagai sarana wisata keluarga.

Berdasarkan masukan berbagai pihak terkait, yakni Kepala Desa Dempuk, Perhutani, dan Pokdarwis, maka dirancang desain visual kawasan wisata di Dempuk. Rancangan sepenuhnya diserahkan ke Tim Perancang Unikama dengan tetap mempertimbangkan masukan-masukan yang telah dipersyaratkan.

## 2. METODE

Perancangan desain visual ini difokuskan untuk mengembangkan kawasan wisata di wilayah Dempuk. Perancangan dilaksanakan dengan bimbingan Kepala Desa, Pokdarwis, dan Perhutani. Metode kegiatan ini adalah perancangan desain visual dengan menggunakan aplikasi SketchUp 2017 dan Render Lumion 3D [4]. SketchUp merupakan aplikasi berbasis desain gambar yang mudah dan powerful, sementara tool-nya sederhana. Apalagi bila dipadukan software render [7]. Tiga dimensi tersebut meliputi kegiatan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pendefinisian adalah penentuan disain yang diharapkan. Perancangan merupakan kegiatan pembuatan model dan rekayasa untuk membuat model berkesan nyata. Pengembangan dimaksudkan untuk menambahkan ornament yang diharapkan. Penyebaran dilakukan dengan kegiatan presentasi dan kesepakatan dengan calon pengelola kawasan wisata. Sebelum kegiatan perancangan desain visual, maka dilakukan kegiatan observasi, berdiskusi tentang kepentingan tujuan, pemanfaatan, dan spot yang akan dirancang, mengumpulkan sumber bahan dan perangkat, merancang, mendiskusikan rancangan awal, memresentasikan hasil revisi, dan menyerahkan hasil rancangan ke pihak desa, Pokdarwis, dan Perhutani. Semua kegiatan melibatkan pihak desa, pokdewis dan Perhutani dimaksudkan agar rancangan mengakomodasi kepentingan pihak-pihak terkait (Fatma, 2013). Hasil kesepakatan kemudian diwujudkan dengan pembuatan model dari masing-masing spot. Pembuatan model ini dilakukan menggunakan aplikasi SketchUp 2017. Model yang dibuat didasarkan pada bentang alam dan pengembangan yang diharapkan. Selanjutnya, model tersebut dikembangkan dengan memberikan kesan nyata dengan merender menggunakan Lumion 3D. Hasil rancangan visual ini diterima karena kesamaan bentang alam dengan gambaran yang diharapkan. Penerimaan dilakukan kegiatan diskusi dengan para calon pengelola tempat wisata

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan kawasan wisata dapat merupakan metode yang tepat dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat, karena banyak melibatkan tenaga kerja dalam pengelolaannya [3]. Pengembangan yang dilakukan harus tetap mempertimbangkan keasrian daerah tersebut. Perancangan Desain Visual 3D wisata alam Alas Padas Dempuk ini mencoba menerapkan kesan

alami pada kawasan dan fasilitas bangunannya, di samping memberikan suasana nyaman, dan ketenangan bagi para wisatawan.

Wisatawan dapat melakukan berbagai aktivitas rekreasi di wilayah ini, yakni melakukan jalan santai dan rekreatif, menikmati pemandangan pegunungan yang indah dan asri, berkemah, melakukan trail, dan menikmati kuliner pedesaan. Para pengunjung dapat bermalam di kawasan wisata ini. Sementara penginapan yang disediakan baru berupa lahan perkemahan, baik untuk acara kepramukaan maupun *event trail*. Perancangan kawasan wisata alam Alas Padas Dempuk adalah tetap mempertahankan alam yang asri, hijau, dan terjaga kealamiannya.

Berdasarkan diskusi dengan pihak Desa Duwet, maka dirancang visual gapura, kawasan *event trail*, taman bunga, jembatan selfi, spot foto utama, area kuliner, toilet, dan bumi perkemahan. Rancangan ini didasarkan pertimbangan kontur tanah di kawasan hutan Padas Dempuk. Sementara itu, perubahan terhadap kontur tanah didasari pertimbangan pada tujuan atau penentuan kegiatan yang dapat dilakukan pada area rancangan. Berikut paparan masing-masing rancangan dimulai dari pintu masuk kawasan wisata.



Gambar 1. Gapura masuk

Desain perancangan gapura merupakan akses utama untuk memasuki area wisata Padas Dempuk. Gapura dirancang dibuat dari bambu yang banyak ditemukan di daerah sekitar, dengan tulisan “**Sugeng Rawuh di Alas Padas Dempuk**” yang terbuat dari ukiran kayu dan diberi pernis untuk memperindah tulisan. Pemilihan bambu didasarkan pertimbangan banyaknya pohon bambu yang berada di wilayah tersebut. Tinggi gapura sekitar 3 meter. Penentuan tinggi gapura dimaksudkan agar tidak terlalu tinggi, sehingga dapat dijadikan area spot foto masuk. Spot foto merupakan unsur yang penting dalam penataan ruang wisata. Hampir semua pengunjung selalu mencari spot foto yang dianggap mewakili lokasi wisata yang dikunjunginya. Secara umum, Ermawati menemukan bahwa spot foto di Kawasan wisata berfungsi personal, social, dan komersial [8].

Setelah melalui pintu masuk, maka lokasi yang dapat ditemukan berikut adalah lokasi *event trail*. Rancangan *event trail* didasarkan pada gambaran wilayah yang telah ada sebelumnya. Rancangan ini merupakan unggulan dari kawasan ini. Diharapkan pengunjung yang menginginkan berolah raga dengan penuh tantangan dapat menggunakan lokasi ini.



Gambar 2. Lintasan trail

Dapat dilihat pada gambar 2., kontur tanah dan medannya telah sesuai dengan tujuan penetapan area ini sebagai tempat melakukan *event trail*. *Event trail* membutuhkan kontur tanah yang naik dan turun, baik secara dengan kemiringan yang biasa (derajat kemiringan 30%-45%) maupun yang ekstrim (derajat kemiringan 56%-80%). Derajat kemiringan tanah sudah cocok digunakan pengendara trail karena menguji pengendara untuk sampai di puncak. Area trail dibagi menjadi dua, yakni bagian kanan dan kiri. Kedua area ini dibatasi oleh barisan pohon yang membentuk pola V.

Lokasi unggulan berikutnya adalah Taman bunga. Taman bunga dirancang pada bagian kiri area *event trail*. Selain lahannya cukup luas juga sesuai, karena tidak terkena langsung panas matahari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ruang teduh merupakan lokasi yang banyak digunakan sebagai tempat beraktivitas [9]. Jenis bunga yang ditanam dapat dirancang menggunakan banyak ragam untuk menghasilkan spot foto yang bagus. Bunga-bunga yang ditanam memanfaatkan dengan bunga-bunga yang banyak tumbuh di wilayah Duwet. Penataan penanaman bunga akan ditata menurut jenis dan warnanya serta tidak menggunakan polibag. Tanaman akan langsung ditanam pada tanah. Penanaman ini akan terus dikembangkan secara berkelanjutan, sehingga hutan menjadi wilayah yang indah dan asri. Di sebelah kanan taman bunga dirancang jembatan yang unik.



Gambar 3. Taman Bunga

Rancangan jembatan dimaksudkan sebagai jalan menuju bumi perkemahan Padas Dempuk dengan membentuk jembatan. Jembatan ini bukan hanya mempermudah memasuki area perkemahan tetapi juga menimbulkan sensasi keindahan dan keromantisan bagi pejalan kaki. Jembatan dibuat dari potongan kayu dan bambu untuk menciptakan kelestarian alam. Kayu-kayu dirancang sebagai tiang penyangga, dan bambu digunakan sebagai dinding dan alas jalan. Secara umum, jembatan difungsikan sebagai penghalang agar wisatawan tidak dapat memetik dan menginjak-injak bunga di taman. Alur jembatan ini dibuat berkelok-kelok, sehingga memperpanjang wilayah untuk menikmati taman bunga. Rancangan jembatan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu area foto yang berkesan alami dan indah.



Gambar 4. Spot foto

Salah satu unggulan lain dari rancangan kawasan wisata di Alas Padas Dempuk adalah spot foto utama. Rancangan spot foto utama erada di area yang terdapat tulisan “**BUMI PERKEMAHAN PADAS DEMPUK**”. Tulisan tersebut dibuat dari bahan akrilik. Bahan akrilik tersebut cocok digunakan karena awet digunakan dalam jangka panjang. Harganya pun terjangkau. Pemasangan cukup mudah. Ukuran tulisan dibuat besar agar jelas terlihat dari berbagai sudut pengambilan foto. Tulisan juga diberi warna merah yang mencolok dan sesuai dengan warna bunga-bunga yang berada di sekitar tulisan.

Rancangan berikutnya adalah tempat bagi pengunjung yang bermaksud menikmati kuliner di wilayah hutan wisata. Pengadaan tempat ini didasarkan pada pertimbangan untuk menyediakan sarana-prasarana yang dapat memebrikan rasa aman, nyaman, yang ditunjang dengan adanya makanan, dan tempat cinder khas Duwet (Hadi, 2018). Wilayah kuliner ini sementara hanya menyediakan tempat makan. Pengembangan selanjutnya adalah penyediaan kios-kios yang menyediakan menu kuliner pedesaan khas Desa Duwet. Penyediaan kios-kios akan dilakukan apabila tahap pertama pembangunan kawasan Alas Padas Dempuk diselesaikan. Hal ini didasari pertimbangan pada kesiapan masyarakat desa untuk mengisi kios-kios tersebut. Untuk sementara ini, pihak desa belum memastikan kesiapan masyarakat desa untuk aktivitas tersebut. Area makan dirancang untuk menarik wisatawan untuk beristirahat dan bersantai. Tempat makan tersebut terletak di wilayah bagian atas. Tujuannya adalah menyediakan tempat istirahat bagi wisatawan setelah lelah berjalan-jalan dan membutuhkan makanan dan minuman.

Di area ini, masyarakat diharapkan dapat mengelola sebagai salah satu cara meningkatkan penghasilan dan kesejahteraan. Rancangan tempat makan ini menyediakan kursi-kursi kayu yang berputar pada meja kayu yang berbentuk bundar dengan payung. Rancangan ini diharapkan dapat menampung banyak pengunjung yang duduk. Kursi, meja, dan penyangga payung dilapisi vernis sehingga terlihat keasliannya. Sementara payung dibuat menggunakan bahan-bahan yang awet, misal: rumbia dan anyaman bambu. Selain dimaksudkan agar payung awet, juga menimbulkan kesan pedesaan yang asri.

Dengan mempertimbangkan kenyamanan wisatawan untuk membuang hajat, maka dirancang toilet. Rancangan toilet berbasis alam. Toilet dirancang terbuat dari anyaman kulit bambu yang rapi dan tidak berlubang. Pembuatan anyaman bambu sebagai dinding toilet, selain banyaknya pohon bamboo, juga warga desa banyak yang mempunyai keahlian untuk mengolah bambu. Untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan wilayah toilet, dibutuhkan penjaga toilet. Bak air direncanakan tidak terlalu besar, sehingga memungkinkan terjadinya seringnya pergantian air.

Selain itu, rancangan toilet dimaksudkan untuk menyediakan akses kebersihan bagi pengunjung yang akan melakukan perkemahan.



Gambar 5. Bumi perkemahan

Rancangan bumi perkemahan diposisikan berada di balik bukit. Area bumi perkemahan di tempatkan pada wilayah yang tidak terlalu terlalu miring, sehingga memudahkan pemasangan tenda. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk mendatarkan kawasan ini, dengan

mengurangi wilayah yang miring dan menguruk wilayah yang agak curam. Pohon-pohon yang berada di wilayah ini agak dikurangi sehingga tidak terlalu rapat. Namun, pengurangan pohon juga tidak terlalu banyak untuk membuat suasana perkemahan menjadi teduh. Dalam hal ini, kenyamanan dan keamanan pengunjung yang melakukan kegiatan berkemah menjadi prioritas utama perancangan lokasi perkemahan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain visual wisata Alas Padas Dempuk dibutuhkan untuk pengembangan potensi wisata di Desa Duwet. Rancangan ini dimaksudkan untuk membantu pihak Desa, Pokdarwis, dan Perhutani untuk memanfaatkan hutan Padas Dempuk sebagai sarana peningkatan kesejahteraan masyarakat desa. Rancangan ini didukung dan disetujui oleh pihak-pihak terkait karena dianggap mendukung pembangunan desa Duwet. Permasalahan terkait dengan rancangan ini adalah bahwa rancangan ini tidak dapat segera diwujudkan, karena menunggu anggaran pembangunan desa tahun 2021.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Unikama yang telah menugaskan tim di desa Duwet, sehingga mendapat kesempatan dapat membantu pihak Desa Duwet. Terima kasih juga kepada Pihak Desa Duwet, Pokdarwis, Perhutani yang telah memberikan kepercayaan kepada tim untuk merancang kawasan wisata di Padas Dempuk Desa Duwet.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Kawasan Wisata Desa Duwet Krajan Yang Siap Berkembang." KOMINFO Kabupaten Malang, Kabupaten Malang, p. 1, 2019, [Online]. Available: <https://kominformalangkab.go.id/pd/page/detail?title=kawasan-wisata-desa-duwet-krajan-yang-siap-berkembang>.
- [2] S. Susilo, M. S. Kistiyanto, R. Hartono, and N. Insani, "Kedampul Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang," *J. Praksis dan Dedik. Sos. [JPDS]*, vol. 2, no. 1, pp. 36–46, 2019, [Online]. Available: [file:///C:/Users/ASUS/AppData/Local/Temp/PENDAMPINGAN\\_INDUSTRI\\_LOKAL\\_ANY\\_AMAN\\_BAMBU\\_UNTUK\\_ME.pdf](file:///C:/Users/ASUS/AppData/Local/Temp/PENDAMPINGAN_INDUSTRI_LOKAL_ANY_AMAN_BAMBU_UNTUK_ME.pdf).
- [3] F. A. Nuzir, A. Sukoco, and A. T. Sutanto, "DESAIN DAN PERENCAAAN TAMAN WISATA YANG BERWAWASAN MUTU DAN LINGKUNGAN SERTA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI ( Studi Kasus : TWA DAM Raman )," *Jurnal Arsitektur*, vol. 2, no. 1. pp. 59–71, 2011.
- [4] J. T. K. P. Angin, "Perancangan Animasi 3D Taman Kota Menggunakan Software 3DS Max Menggunakan Metode MDLC," *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, vol. 6, no. 1. pp. 99–106, 2018.
- [5] H. N. Fatma, "Model Alternatif Perencanaan Pengembangan Wisata Alam Dalam Kawasan Hutan Di Kabupaten Malang," *Jurnal Hutan Tropis*, vol. 1. p. 14, 2013, [Online]. Available: <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/jht/article/view/1548>.
- [6] W. Hadi, "Analisa Terhadap Pengembangan Obyek Wisata Di Daerah Istimewa Yogyakarta," *J. Indones. Tour. Hosp. Recreat.*, vol. 1, no. 2, pp. 70–82, 2018.
- [7] W. Bhirawa, "Penggunaan Google Sketch Up Software Dalam Merancang Kopling Flens," *J. Teknol. Ind.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2015.

- 
- [8] P. Ermawati, "Orientasi Fotografi Pengunjung Anjungan Wisata Di Kawasan Mangunan: Kajian Fungsi Foto Potret Di Media Sosial Instagram," *spectā J. Photogr. Arts, Media*, vol. 2, no. 2, pp. 105–122, 2019, doi: 10.24821/specta.v2i2.2551.
- [9] R. D. Nur'aini, G. L. N. Rahmah, and T. Septiawan, "Pengaruh Desain Lansekap Terhadap Perilaku Pengunjung Pada Taman Kota Liwan Lake Park Guangzhou, China," *Semin. Nas. Sains dan Teknol. 2018*, pp. 1–9, 2018.