



## Desain Pengembangan Desa Wisata Penerapan Pendekatan Lay Out Activity Relation Chart (Pengabdian Desa Pacing Pengrajin Songkok To Bone) Ahmad Padhil<sup>1\*</sup>, Darnengsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Teknik Industri, Universitas Muslim Indonesia,  
Jalan Urip Sumohardjo KM 5 Makassar, Indonesia 65264

<sup>2</sup>Teknik Kimia, Universitas Muslim Indonesia  
Jalan Urip Sumohardjo KM 5 Makassar, Indonesia 65264

\*Email 1: ahmad.padhil@umi.ac.id, darengsih.darnengsih@umi.ac.id

Received: 18 Juli 2023

Revised: 23 Juli 2023

Accepted: 23 Juli 2023

### ABSTRAK

Bagian	Jumlah kalimat	Isi kalimat Abstrak
<b>Pendahuluan</b>	1-2	Kabupaten Bone merupakan salah satu Kabupaten yang terdapat di Propinsi Sulawesi Selatan, secara Geografis letaknya sangat strategis karena adalah pintu gerbang pantai timur Sulawesi Selatan yang merupakan pantai Barat Teluk Bone memiliki garis pantai yang cukup panjang membujur dari Utara ke Selatan menelusuri Teluk Bone tepatnya 174 Kilometer sebelah Timur Kota Makassar, dimana di daerah ini terdapat kampung khas yang memproduksi songkok to bone yang menjadi salah satu atribut pakaian adat suku Bugis, namun dalam perjalanan pengrajin songkok to bone mulai berkurang di karenakan hanya di kerjakan oleh orang yang sudah tua, sehingga dengan harapan adanya pengembangan desa wisata bisa melestarikan budaya kearifan local songkok to bone tersebut.
<b>Tujuan</b>	1	Pengabdian ini bertujuan untuk menesosialisasikan pengembangan desa wisata sebagai salah satu penggerak ekononomi masyarakat.
<b>Metode</b>	1-3	Metode yang diterapkan dalam pendampingan dengan pelatihan partisipatif yang melibatkan sebanyak mungkin peran serta mitra dan pendamping melalui ceramah, demonstrasi, Latihan dan praktik, serta finishing.
<b>Hasil</b>	1-3	Pemuda - Pemuda Karang Taruna Desa Pacing mendapatkan modul pelatihan pembuatan Desain Aksiometik untuk mengembangkan desain. Pemuda - Pemuda Karang Taruna Desa Pacing mampu memahami konsep Pengembangan Konsep selain itu dasar gambar untuk pengembangan konsep desain. mampu mandiri mengimplementasikan dan terampil dalam pembuatan peta konsep-konsep perancangan sklaserdahan untuk kepentingan pengembangan desa.
<b>Kesimpulan</b>	1	Kesimpulan dari Kegiatan pelatihan pengenalan konsep <i>Activity Relation Chart</i> (ARC) yaitu pemuda-pemudi sudah mengetahui dan memahami konsep tentang pengembangan desa khususnya edu wisata.
Kata kunci	1	<i>Macroergonomy, ARC, Desa Wisata, Lay out</i>
Abstrak bahasa Inggris		<i>Bone Regency is one of the regencies in South Sulawesi Province, geographically it is very strategically located because it is the gateway to the east coast of South Sulawesi which is the west coast of Bone Bay. East of Makassar City, where in this area there is a typical village that produces songkok to bone, which is one of the attributes of traditional Bugis clothing, but in the course of the journey, songkok to bone craftsmen began to decrease because it was only done by people who were old, so with the hope that there would be the development of tourist villages can preserve the local wisdom culture of songkok to bone. The training activity is an introduction to the concept of the Activity Relation Chart (ARC) for young people who already know and understand the concept of village development, especially edu tourism. Young people can already operate the AutoCAD or sketch-up application to develop the concept of a tourism village and</i>



	<i>primarily educational tourism to develop their respective regions so that they can develop regional potential, especially local wisdom. The Sig. (2-tailed) value is 0.000 &lt;0.05, so it can be seen that there is a significant difference between the training results in the pre-training and post-training data. So it can be concluded that the training that has been carried out has increased the understanding of youth organizations in the Pacing village.</i>
<i>Keywords</i>	<i>Macroergonomic, ARC, Tourism Village, Layout</i>

## PENDAHULUAN

Kabupaten Bone merupakan salah satu Kabupaten yang terdapat di Propinsi Sulawesi Selatan, secara Geografis letaknya sangat strategis karena adalah pintu gerbang pantai timur Sulawesi Selatan yang merupakan pantai Barat Teluk Bone memiliki garis pantai yang cukup panjang membujur dari Utara ke Selatan menelusuri Teluk Bone tepatnya 174 Kilometer sebelah Timur Kota Makassar, dimana di daerah ini terdapat kampung khas yang memproduksi songkok to bone yang menjadi salah satu atribut pakaian adat suku Bugis, namun dalam perjalanan pengrajin songkok to bone mulai berkurang di karenakan hanya di kerjakan oleh orang yang sudah tua, sehingga dengan harapan adanya pengembangan desa wisata bisa melestarikan budaya kearifan local songkok to bone tersebut.

Sektor Pariwisata di Indonesia merupakan salah satu sektor penyumbang devisa terbesar untuk Negara, sektor ini menempati posisi ketiga penyumbang devisa terbesar negara setelah sektor komoditi minyak dan gas bumi, (Kemenpar, 2016). CNN Indonesia mencatat jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada bulan february 2016 sebesar 786,653 atau mengalami peningkatan dibandingkan pada bulan yang sama di tahun 2015 sebesar 702,666 wisatawan mancanegara, secara komulatif Badan Pusat Statistik mencatat kunjungan wisatawan mancanegara pada bulan Januari hingga bulan february 2016 adalah sebesar 1, 509,592 atau tumbuh 3,71 % dibandingkan periode yang sama di tahun 2015 ( CNN Indonesia, 2016 ).

Desa wisata menjadi salah satu tempat wisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan, dalam perkembanganya, mengacu pada data Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, saat ini di Indonesia terdapat 978 desa wisata, jumlah ini meningkat tajam sejak tahun 2009 yang hanya berjumlah 144 desa ( Kemenpar, 2016 ). Desa wisata sendiri adalah wisata pedesaan dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat ( Inskeep, 1991 ).

Adanya Undang – undang No. 9 tahun 1990 yang mengamanatkan tujuan penyelenggaraan wisata untuk meningkatkan pendapatan daerah dalam rangka meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat maka selayaknya pengembangan desa wista dapat meningkatkan nilai ekonomi masyarakat setempat, selain itu prinsip-prinsip kebudayaan dan kearifan lokal yang menjadi kekayaan negara harus juga di pertahankan. Pengembangan desa wisata yang berorientasi pada pengembang banyak mengabaikan prinsip budaya dan kondisi demografi daerah yang dikembangkan, sebagaimana penelitian-penelitian yang sebelumnya yang telah dilakukan maka pengabdian ini bertujuan untuk menesosialisasikan pengembangan desa wisata sebagai salah satu penggerak ekononomi masyarakat.



Mengacu pada butir analisis situasi, berikut akan diuraikan permasalahan mitra yang mencakup hal-hal berikut:

- a. Permasalahan umum yang dimiliki oleh mitra adalah tidak pahamnya mitra tentang konsep desa wisata.
- b. Minimnya pengetahuan tentang potensi desa wisata.
- c. Kurang di kembangkannya organisasi karang taruna sebagai salah satu sumber pendukung desa wisata.

Sehingga tim pengusul pengabdian kepada masyarakat yang telah disetujui oleh mitra memasuki ranah yang di butuhkan oleh mitra, memberikan motivasi untuk berani memulai mengembangkan desa wisata. Hal yang utama adalah memberikan sosialisasi sebagai bentuk pemberdayaan anak dalam membuat kreativitas dalam menengmbangkan desanya menjadi salah satu destinasi wisata dalam bentuk desa wisata.

## METODE

Metode pendekatan dalam pengabdian ini, akan menjelaskan Langkah-langkah dalam kegiatan yang memuat solusi yang ditawarkan. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pendampingan pengembangan tahapan atau Langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang memuat hal-hal berikut ini. Metode yang diterapkan dalam pendampingan dengan pelatihan partisipatif yang melibatkan sebanyak mungkin peran serta mitra dan pendamping:

- a. Ceramah, pertemuan awal untuk memperkenalkan diri dan mengenal lebih dalam peserta, memberikan motivasi dankisah-kisah inspiratif dari orang-orang yang sukses serta betapa pentingnya ilmu pengetahuan, kemauan dan pengalaman dalam membentuk kemampuan agar berhasil.
- b. Demonstrasi, Latihan dan praktik, metode ini digunakan untuk melatih peserta serta Observasi.
  1. Peserta mampu membuat urutan pekerjaan pembuatan songkok to bone dan menjelaskan proses pembuatannya.
  2. Peserta diajak berpartisipasi dalam mempraktikkan apa yang telah didemonstrasikan oleh pemteri dan memberikan unsur edukasi dalam penjelasan proses pembuatan.
  3. Kegiatan ini dilakukan 2x pertemuan
- c. Finishing, peserta diberikan pengetahuan tentang metode menengmbangkan desa wisata dengan observasi langsung penguraian proses produksi dan pembuatan *Activity Relation Chart* (Alokasi Tempat).

Kegiatan pelatihan merupakan pengenalan konsep aksiometik desain Aksioma Informasi. Minimalkan isi informasi dalam desain Aksioma kedua *axiomatic design* menyediakan metrik pemilihan berdasarkan rancangan konten informasi. Masalah pemilihan antara desain alternatif solusi entitas konsep dari variabel desain yang sama proyek akan terjadi di banyak situasi. Bahkan dalam kasus yang ideal, kolam alternatif desain uncoupled; tim desain perlu untuk memilih solusi terbaik. Proses seleksi adalah berdasarkan kriteria, maka aksioma informasi, yang menyatakan bahwa desain yang menghasilkan kemungkinan keberhasilan tertinggi adapun jenis materi yang diberikan adalah :

- a. Pengenalan *Activity Relation Chart* desain.



- b. Konsep Pembuatan Songkok To Bone.
- c. Pengenalan Konsep Wisata Edukasi.
- d. Pengenalan Lingkungan.
- e. Pengenalan Konsep Lingkungan desain Parameter yang di gunakan dalam desain .
- f. Pengenalan Konsep Sketch Up dan Autocad Untuk desain (Materi Terlampir).
- g. Desain Miniatur Sederhana menggunakan bantuan *software* desain.

Kegiatan kedua yaitu kegiatan praktek menggunakan alat desain dan *software* Autocad atau sketch up yang dilaksanakan melalui virtual (kelas online) menggunakan aplikasi Zoom. Lama waktu yang dibutuhkan dalam menyampaikan materi yaitu 2 minggu. Adapun materi yang diberikan pada saat kegiatan adalah:

- a. Pengenalan dasar Gambar teknik untuk Input Autocad.
- b. Pengenalan dasar Penggunaan *Software* Autocad.
- c. Pengenalan dasar desain *Software* Sketch up.

Target kegiatan pengabdian ini adalah pemuda karang taruna desa paccing kabupaten Bone dengan pertimbangan ;

- a. Karang taruna merupakan media produktif yang dibentuk kelembagaannya sebagai organisasi yang dapat memberdayakan potensi sumber daya manusia di daerahnya masing-masing.
- b. Karang taruna nantinya di harapkan dapat terjun langsung dalam pengelolaan sector pariwisata utamanya dalam pengembangan desa yang memiliki ciri khas pengrajin songkok to bone.
- c. Pengusaha Songkom To Bone yang ad di Desa Paccing .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Presentasi materi pelatihan pengenalan gambar dan ARC desain dilaksanakan melalui kelas virtual menggunakan batuan aplikasi Zoom yang diikuti 20 orang, di mana sebelum presentasi pelatihan interpretasi dan digitasi peta dilaksanakan, terlebih dahulu sambutan pengantar dan perkenalan pemateri oleh Ketua karang taruna kemudian salah satu Tokoh pemuda sebagai penanggungjawab pelatihan pengenalan gambar dan aksiometik desain.

Berdasarkan data kuisisioner dapat diperoleh data pemahaman pemuda – pemudi Karang taruna desa paccing sebelum dan setelah melakukan pelatihan. Beberapa pemuda pemudi sudah memiliki inisiatif untuk mengembangkkn potensi desa yang mereka miliki namun beberapa hamabata berupa alat dan proses perancangan sistematis yang menjadi modal sebagai pengajuan bantuan menjadi hambatan awal. Data peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Hasil Kuisisioner Prapelatihan dan Pasca Pelatihan

No.	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
1	29	45
2	15	35
3	32	37
4	45	21
5	25	48



6	20	35
7	22	43
8	31	60
9	19	35
10	17	35
11	33	45
12	28	43
13	25	34
14	19	42
15	29	45
16	15	42
17	22	45
18	26	35
19	42	41
20	25	35

Adapun hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah:

- a. Pemuda - Pemudi Karang Taruna Desa Pacing mendapatkan modul pelatihan pembuatan Desain Aksiometik untuk mengembangkan desain.
- b. Pemuda - Pemudi Karang Taruna Desa Pacing mampu memahami konsep Pengembangan Konsep selain itu dasar gambar untuk pengembangan konsep desain.
- c. Pemuda - Pemudi Karang Taruna Desa Pacing mampu mandiri mengimplementasikan dan terampil dalam pembuatan peta konsep-konsep perancangan sklasederhan untuk kepentingan pengembangan desa.

Data kuesioner yang telah diperoleh kemudian dilakukan perhitungan uji t (T-Test) dengan menggunakan aplikasi SPSS 25. Berikut hasil analisis regresi berganda pada gambar 1.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pra Pelatihan	25,3913	23	7,71503	1,60870
	Pasca Pelatihan	39,6522	23	7,53542	1,57124

Gambar 1. Paired Samples Statistic

Pada hasil tabel ini diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pra-pelatihan dan pasca-pelatihan.



		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pra Pelatihan & Pasca Pelatihan	23	-,059	,791

**Gambar 2.** *Paired Samples Correlations*

Bagian kedua pada tabel ini adalah hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variable pra-pelatihan dan pasca-pelatihan yang menunjukkan tidak adanya hubungan antara data yang dilihat dari nilai  $0,791 > 0,05$ .

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pra Pelatihan - Pasca Pelatihan	-14,26087	11,09552	2,31358	-19,05893	-9,46280	-6,164	22	,000

**Gambar 3.** *Paired Samples Test*

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Sig.(2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pra-pelatihan dan pasca-pelatihan.
2. Jika nilai Sig.(2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pra-pelatihan dan pasca-pelatihan. Diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil pelatihan pada data pra-pelatihan dan pasca-pelatihan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan meningkatkan pemahaman pemuda-pemudi karang taruna desa paccing.

Sedangkan luaran dari kegiatan ini adalah :

- a. Menjadikan pemuda karang tarunan terbentuk pada karakter yang cinta pada desanya dan menjadi masyarakat yang kreatif serta berjiwa entrepreneur ship.
- b. Sebagian (50%) pemuda(i) yang tergabung (Mitra) dalam kegiatan ini termotivasi yang tinggi dan memiliki banyak ide dari pengetahuan yang didapat.
- c. Mayoritas pemuda (80%) siswa mampu terlibat dalam pengembangan kawasan desa wisata.
- d. Sertifikat bagi peserta agar menjadi bekal nantinya jika ingin melamar pekerjaan telah memiliki kompetensi.
- e. Publikasi di Jurnal Media Massa.

Adapun permasalahan dan hambatan yang didapat selama proses pelatihan adalah:

1. Peserta tidak semua mempunyai alat inventaris berupa computer atau Personal Computer ( Laptop ) sebagai daya dukung utama untuk melakukan proses desa wisata.
2. Waktu yang diberikan pihak karanga taruna cukup singkat sehingga menyebabkan terbatasnya kegiatan praktek yang dilakukan taruna-taruni.
3. Beberapa peserta tidak memiliki laptop untuk digunakan praktek.



## KESIMPULAN

Kesimpulan dari Kegiatan pelatihan merupakan pengenalan konsep Activity Relation Chart (ARC) pemuda-pemudi sudah mengetahui dan memahami konsep tentang pengembangan desa khususnya edu wisata. Pemuda-pemuda sudah dapat mengoperasikan aplikasi autocad atau scecth up untuk mengembangkan konsep desa wisata dan edu wisata utannya untuk mengembangkan daerah masing – masing sehingga dapat mengembangkan potensi wilayah khususnya ke arifan local. Nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil pelatihan pada data pra-pelatihan dan pasca-pelatihan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan meningkatkan pemahaman pemuda-pemudi karang taruna desa paccing.

Rekomendasi Kegiatan pelatihan pengenalan konsep aksiometik desain Aksioma berbasis software Auto Cad dan Sketch Up yaitu agar dapat dilaksanakan pelatihan Pengolahan dan Analisis tingkat lanjutan dengan waktu yang lebih banyak dan disesuaikan dengan jadwal yang pemuda pemudi yang tidak padat dari kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan sekolah regular serta membangun komunikasi dengan pihak desa atau instansi terkait terhadap penyediaan fasilitas khususnya komputer sebagai sarana utama dalam pengoperasian aplikasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada LPKM Universitas Muslim Indonesia Yang telah memberikan bantuan pendanaan selama pengabdian, Fakultas Teknologi Inddustri UMI dengan supportnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Inskeep. E, 1991, Tourism Planning An Integrated and Sustainable Devolpment Approach. Hal 166. Wiley, Indonesia
- Isnaini.W.N, Muktiali M. 2015, Pengaruh keberadaan desa wisata samiran terhadap perubahan lahan, ekonomi, sosial, dan lingkungan, Jurnal Teknik PWK Volume 4 Nomor 3.
- Hermawan.H, 2016, Dampak pengembangan Desa wisata Ngelanggeran terhadap social budaya masyarakat lokal, Jurnal Ilmu pengetahuan dan teknologi computer, sekolah Internasional no 1-6.
- Hendrick. W, Kleinner.M.B, 2001, Macroergonomics: An Introduction to Work System Design, Human Factor and Ergonomics Society, Volume 2 ( 2001 )
- Robertson M.M, Huang. H.Y, Lee .J, ( 2017 ) Improvements in musculoskeletal health and computing behaviors:Effects of a macroergonomics office workplace and training intervention, Applied Ergonomics, 62; 182 -196.
- Realyvásqueza,A, Maldonado-Macías, A.A, Alcaraz. L.J, Fernándezb.B.JB, ( 2015 Effects of organizational macroergonomic compatibility elementsover manufacturing systems' performance, 6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2015) and the Affiliated Conferences, AHFE 2015.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan

