

Pembuatan E-Book Desa Candirejo Kecamatan Borobudur Dengan Menggunakan Design Thinking

Amata Fami¹, Adelia Tri Aprilian², Annisa Aulia Rohim³, Zhafirah Prameswari⁴
Institut Pertanian Bogor¹²³⁴

Abstract

This research aims to design and develop an interactive e-book tailored to the needs of the people of Candirejo Village, Borobudur District. The method used is a Design Thinking approach, emphasizing a deep understanding of users as a basis for creating relevant solutions. The research began with the "Empathize" stage, where researchers interacted with the Candirejo Village community to understand their needs and preferences in accessing information. The "Define" stage is used to outline the problems and challenges of creating e-books, related to digital literacy and access to local information. "Ideate" covers the generation of creative ideas, while "Prototype" covers the creation of e-book prototypes. The "Test" stage includes testing the prototype with the Candirejo Village community, but implementation results are still pending.

The results of this research produced an e-book containing village profiles, natural tourism, crafts and traditional arts of Candirejo Village. On the back page of the e-book there is an interactive game for readers. The role of this e-book is expected to be able to promote the village to tourists, present interesting and interactive information, and provide unique experiences for tourists.

Keyword: Design Thinking, Desain E-Book, Desain Grafis

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan *e-book* interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Desa Candirejo, Kecamatan Borobudur. Metode yang digunakan adalah pendekatan *design thinking*, menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna sebagai dasar untuk menciptakan solusi relevan. Penelitian dimulai dengan tahap "Empathize," di mana peneliti berinteraksi dengan komunitas Desa Candirejo untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka dalam mengakses informasi. Tahap "Define" digunakan untuk merumuskan masalah dan tantangan pembuatan *e-book*, terkait literasi digital dan akses informasi lokal. "Ideate" melibatkan generasi ide-ide kreatif, sementara "Prototype" mencakup pembuatan prototipe *e-book*. Tahap "Test" melibatkan pengujian prototipe dengan komunitas Desa Candirejo, namun implementasi masih menunggu hasil. Hasil dari penelitian ini menghasilkan *e-book* berisi profil desa, wisata alam, kerajinan, dan kesenian tradisional Desa Candirejo. Pada halaman belakang *e-book* terdapat games interaktif untuk pembaca. Perancangan *e-book* ini diharapkan dapat mempromosikan desa kepada wisatawan, menyajikan informasi menarik dan interaktif, dan memberikan pengalaman unik bagi wisatawan.

Kata Kunci: Design Thinking, Desain E-Book, Desain Grafis

Artikel History

Dikirim: 6 Oktober 2023

Revisi : 30 Oktober 2023

Diterima: 25 Nopember 2023



CrossMark

Corresponding author.

Alamat E-mail:

zhafirahprameswari@apps.ipb.ac.id

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, literasi digital dan teknologi informasi memainkan peran kunci dalam mempromosikan dan mengkomunikasikan keunikan Desa Candirejo kepada dunia. *E-book* telah menjadi alat yang kuat untuk menghadirkan narasi dan pengalaman yang memadai tentang destinasi wisata. Pengembangan *e-book* yang efektif dan menarik memiliki potensi untuk memperluas jangkauan dan dampak pariwisata Desa Candirejo. *E-book* telah menjadi bentuk populer dari literatur digital dalam beberapa tahun terakhir. Ketersediaan perangkat berbasis digital dan keinginan untuk akses mudah ke berbagai materi bacaan telah meningkatkan permintaan untuk *e-book*. Namun, untuk memenuhi tingkat literasi digital, perlu ada perhatian khusus terhadap desain dan pengalaman pengguna.

Desain *e-book* memiliki peran penting dalam pengalaman pengguna. Desain yang baik dapat membuat *e-book* lebih menarik, mudah dinavigasi, dan meningkatkan retensi informasi. Oleh karena itu, penerapan prinsip-prinsip *design thinking* menjadi sangat penting.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *e-book* interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Desa Candirejo, Kecamatan Borobudur. Melalui pendekatan ini, diharapkan *e-book* yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga menarik, mudah digunakan, dan mampu membangkitkan minat wisatawan dan memperkuat ikatan komunitas di Desa Candirejo. Urgensi penelitian terletak dalam pembuatan *e-book* dengan Desa Candirejo adalah salah satu destinasi pariwisata di Indonesia yang terkenal karena budaya dan keindahannya.

Penelitian ini relevan karena akan memberikan panduan praktis tentang bagaimana menggunakan *Design Thinking* dalam konteks pembuatan *e-book* yang dapat diaplikasikan pada desa - desa dan tempat wisata lainnya. Selain itu, ini juga akan memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan pariwisata berkelanjutan di Desa Candirejo, yang akan memberdayakan masyarakat lokal.

Berdasarkan hal-hal di atas, masalah berikut dapat dirumuskan dan akan diselesaikan dalam perancangan ini: bagaimana penggunaan metode *Design Thinking* dalam pembuatan *e-book* Desa Candirejo, Kecamatan Borobudur? Digabung dengan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali metode dan pendekatan *Design Thinking* yang efektif dalam pengembangan *e-book*. Ini mencakup penerapan tahapan *Design Thinking*, seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*. *Design Thinking* mendorong pemikiran kreatif dalam

merancang e-book. Ini membuka ruang untuk mencoba solusi yang berbeda dalam pembuatan. Hasilnya adalah e-book yang lebih inovatif dan menarik bagi pengguna.

Dalam perancangan Ebook Desa Candirejo Kecamatan Borobudur ini menggunakan *Design Thinking*. Penulis mengumpulkan beberapa referensi dari tinjauan terhadap karya-karya terkait desain sebelumnya. Tinjauan *design thinking* ini digunakan untuk meninjau ide desain yang pernah digunakan sebelumnya, baik karya terdahulu maupun karya sejenis yang memiliki kemiripan tema, konsep, gaya desain atau sejenisnya.

Penelitian ini mengkaji bagaimana pembelajaran berbasis proyek yang sering digunakan dalam penelitian desain diimplementasikan dengan menggunakan studi kasus deskriptif kualitatif sebagai desain penelitiannya. Karena ini merupakan penelitian berbasis desain, maka pendekatan *design thinking* akan diterapkan dalam pembuatan buku Desa Candirejo yang menjadi fokus penelitian. Pendekatan pemikiran desain adalah metodologi pengembangan produk yang dimulai dengan upaya untuk mengatasi masalah kemasyarakatan. Pendekatan model berpikir *design thinking* merupakan salah satu pengembangan dari proses yang digunakan untuk menghasilkan desain kreatif. Lima langkah berikut diuraikan dalam model ini: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

Penelitian ini mengkaji bagaimana pembelajaran berbasis proyek yang sering digunakan dalam penelitian desain diimplementasikan dengan menggunakan studi kasus deskriptif kualitatif sebagai desain penelitiannya. Karena ini merupakan penelitian berbasis desain, maka pendekatan (metode) *design thinking* akan diterapkan dalam pembuatan buku Desa Candirejo yang menjadi fokus penelitian. Pendekatan pemikiran desain adalah metodologi pengembangan produk yang dimulai dengan upaya untuk mengatasi masalah kemasyarakatan. Pendekatan model berpikir *design thinking* merupakan salah satu pengembangan dari proses yang digunakan untuk menghasilkan desain kreatif. Lima langkah berikut diuraikan dalam model ini: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

PEMBAHASAN

Emphatize

Dalam tahap ini dilakukan survei menggunakan kuesioner yang disebarakan secara daring kepada seluruh mahasiswa Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak 58 dengan batasan usia 19-21 tahun di wilayah Kota Bogor. Kemudian, observasi melalui wawancara via zoom dengan UNESCO dan Dokumentasi dengan mengambil foto-foto Desa Candirejo dan juga beberapa materi yang bertujuan untuk melihat kebutuhan desain dan permintaan klien.

Proses Perancangan *e-book* di tahap awal dimulai dari mencari inspirasi dengan menjalankan proses *empathize* dan *define*. Pada tahapan ini dilakukan diskusi dan tanya jawab dengan dosen desain, ekowisata, dan seorang *copywriter* profesional, *client* yaitu UNESCO dan perwakilan dari Desa Candirejo. Kemudian kami melakukan riset untuk mengumpulkan data terkait apa saja daya tarik utama dari Desa Candirejo yang bisa dimasukkan ke dalam ebook Desa Candirejo. Serta studi pustaka untuk menunjang dan menambah informasi dalam perancangan konsep visual pada *e-book* Desa Candirejo.

Define

Pada tahap ini, masalah diidentifikasi dengan membaca literatur dan *brainstorming* dari hasil diskusi dan tanya jawab sebelumnya untuk menentukan gaya desain serta detail lainnya mengenai *e-book* yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari *target audience*.

Ideation

Di tahapan *ideation*, terdapat rencana *blue print* dari ide awal yang ditemukan pada tahap sebelumnya pada tahap *ideation*. Mulai dengan merencanakan tujuan dan strategi, menentukan judul buku, menyusun materi, mengenali karakteristik khas dan gaya desain, serta menciptakan sketsa aset visual dan tata letak.

Pembuatan *e-book* Desa Candirejo adalah untuk memberikan informasi tentang tempat wisata di sekitar Candi Borobudur, khususnya Desa Candirejo, yang disebut sebagai "Desa Wisata" dan memiliki banyak destinasi wisata alam yang indah dan menarik .

Ada tiga konsep kreatif yang ingin disampaikan: ekowisata, alam, dan kesenangan. Kemudian pesan utamanya adalah Desa Candirejo adalah desa yang kaya akan sumber daya alam, serta keanekaragaman budaya dan seni tradisional. Dengan penyampaian pesannya menggunakan gaya bahasa yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami

Dalam perancangan *e-book* ini, memasukan warna yang disusun dengan *color pallete* seperti yang terlihat pada gambar 01, yaitu warna hijau mengarah nuansa alam agar sesuai dengan konsep kreatif dan pesan utama yang ingin disampaikan kepada *target audience*.

• Warna



Gambar 01. Mood warna dalam e-book

Kemudian, pemilihan tipografi juga mempengaruhi desain ebook. Tipografi adalah ilmu, seni, atau teknik dalam menyusun elemen huruf atau teks agar dapat dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika (Koskow 2021).

• Tipografi

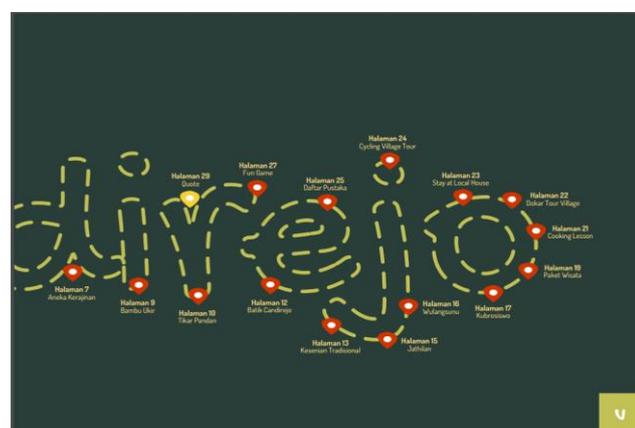
Gochi Hand

Dosis

Isi buku disusun dengan mulai dari profil desa, lokasi desa, wisata alam, dan berbagai jenis kerajinan yang ada. Tampilan daftar isi buku dapat dilihat pada gambar 03 dan 04.



Gambar 03. Halaman daftar isi dalam buku



Gambar 04. Halaman daftar isi dalam buku

Gaya desain yang digunakan dalam rancangan *e-book* ini menggunakan konsep kreatif *Ecotourism*, *Nature*, dan *Pleasure* seperti yang terlihat pada cover *e-book*, pada gambar 05.

Dalam *layout*, perancangan visual buku seperti contoh pada gambar 06, yang bertujuan untuk mempermudah arah baca.

REFERENSI COVER



Gambar 05. Referensi Cover

REFERENSI LAYOUT



Gambar 06. Referensi layout

Semua elemen yang digunakan dalam *e-book* ini, seperti tipografi, skema warna, karakter, dan elemen visual secara keseluruhan, dapat menunjukkan konsistensinya sehingga pembaca lebih mudah menemukan konten karena konsistensi tersebut. Selanjutnya prinsip keseimbangan yang dapat dicapai dengan pengaturan elemen yang sama baik secara horizontal (kanan-kiri) maupun vertikal (atas-bawah).

Prototype

Pada fase Prototipe, terjadi pengembangan konsep secara digital hingga pengujian akhir. Tahap ini juga melibatkan pembuatan model awal untuk memvisualisasikan ide atau solusi yang telah direncanakan. Perancangan digital dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe InDesign dan Adobe Illustrator. Dalam *e-book* berjudul "Mari Menjelajah Desa Wisata Candirejo Borobudur, Jawa Tengah" terlihat pada gambar 7, covernya menampilkan ilustrasi karakter yang sedang menggunakan teropong, dengan daun dan ranting, mewakili konsep desain yang mencakup unsur *nature*, *ecotourism*, dan *pleasure*. Penggunaan warna disesuaikan dengan pengembangan *mood* warna yang telah direncanakan sejak awal.



Gambar 7. Cover E-book Candirejo

E-book ini dibuat dengan ukuran A4 landscape paper size 40 halaman. Gambar 8 menunjukkan bahwa bagian desain isi buku tetap mengikuti *moodboard* yang telah dirancang dengan tema alam dan ekowisata. Pada setiap halaman, ada bab yang terpisah.



Gambar 8. Contoh isi buku

Setelah perancangan digital selesai, dilakukan pitching e-book Desa Candirejo. Ini dilakukan dengan mengundang mahasiswa dan dosen dari Fakultas Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Institut Pertanian Bogor untuk menilai elemen visual apakah sesuai dengan konsep, mendukung isi, dan apakah font memiliki nilai keterbacaan dan kejelasan yang tinggi. Hasil menunjukkan bahwa e-book ini berhasil mendapatkan tempat terbaik berdasarkan penilaian dosen dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Desa Candirejo. Selanjutnya, desain dievaluasi untuk memiliki alur yang baik dan visual yang menarik.

KESIMPULAN

Berisi simpulan hasil penelitian dan saran yang merangkum persoalan penelitian. Di kesimpulan tidak boleh merujuk referensi apa pun dan wajib mengemukakan jawaban atas permasalahan yang dijadikan pusat utama penelitian berupa kajian/temuan yang memiliki nilai penting dari analisis bahasan penelitian. Pemutakhiran apa dalam temuan penelitian wajib dikemukakan.

Testing

Implementasinya belum selesai karena ini hanya sebagai sarana pembelajaran yang berbasis *project based learning* kerjasama antara Sekolah Vokasi IPB dan UNESCO. Pembuatan e-book Desa Candirejo dengan menggunakan *design thinking* adalah langkah yang positif untuk mempromosikan desa tersebut dan memberikan manfaat bagi masyarakat setempat. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan desain yang tepat, e-book ini dapat menjadi alat yang berharga untuk meningkatkan pariwisata dan memperkenalkan Desa Candirejo kepada dunia.

KESIMPULAN

Dari pembuatan e-book "Mari Menjelajah Desa Wisata Candirejo Borobudur, Jawa Tengah," dapat disimpulkan bahwa seluruh proses atau langkah dalam metode *design thinking* memegang peran krusial dalam pengembangan dari permulaan hingga penyelesaian pembuatan e-book. Pada tahap awal, proses penentuan inspirasi pembuatan e-book, semua metode pengumpulan data berperan penting dalam menetapkan langkah-langkah berikutnya. Melalui perancangan ini, penulis menjadi tahu betapa luas dan beragamnya

bidang desain, dan juga mendapatkan banyak ilmu dari perancangan desain *e-book* tersebut. Dengan menggabungkan dan membangun pengetahuan yang ada, penelitian ini berkontribusi pada pembaharuan dan pengembangan lapangan, menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat dan komprehensif. Sehingga dapat dilihat bahwa perbedaan *e-book* ini berbeda dengan *e-book* pada umumnya karena pada perancangan ini lebih spesifik pada dapat memberikan informasi seputar budaya, kesenian, sampai tempat wisata kepada para pembaca yang berkeinginan mengenal Desa Wisata Candirejo lebih lengkap. Dan juga, *e-book* ini diharapkan bisa meningkatkan jumlah wisatawan yang ingin berkunjung ke Desa Candirejo. Dalam penelitian ini mendapati bahwa karakteristik fisik buku, teks, keterbacaan, dan kejelasan adalah aspek yang mempengaruhi fungsi komunikatif, tetapi makna dan keefektifannya sangat bergantung pada masalah desain yang dibangun di atas tipografi, area teks dan tata letak.

Serta sebagai bahan pembelajaran untuk mahasiswa agar membantu mereka memahami untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas desain serta copywriting dalam *project based learning* (PBL) melalui konsep proyek nyata yang melibatkan UNESCO serta mendorong mahasiswa untuk berbagi ide dan pengalaman mereka dalam desain dan copywriting. Pembelajaran ini dapat memunculkan berbagai sudut pandang kreatif kepada mahasiswa Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Vokasi IPB angkatan 58.

DAFTAR PUSTAKA

- Census, U S, Degree Master, Degree Doctoral, Professional Degree, Pharmacist Nurse, and Dentist Physician. 2014. "Background Questionnaire."
- Fauzi, Ahmad Hadi, and Iwan Sukoco. 2019. "Konsep Design Thinking Pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa." *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi* 2 (1): 37-45. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50>.
- Imanda, Ragil Tegar, and Anna Mukhayaroh. 2023. "Metode Design Thinking Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi 'KuyBaca.'" *Journal of Students' Research in Computer Science* 4 (1): 23-36. <https://doi.org/10.31599/jsrscs.v4i1.2080>.
- Jayakusuma, Aria Prima, Niken Parwati, Widya Nurcahayanty Tanjung, and Aprilia Tri Purwandari. 2022. "Pembuatan Building Blocks Dengan Mesin" CREATICS" Menggunakan Metode Design Thinking." *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI SAINS DAN TEKNOLOGI* 7 (1): 50. <https://doi.org/10.36722/sst.v7i1.843>.

- Muhammad Ali Kasri, Yerlin Novan, and Indri Anugrah Ramadhani. 2021. "Penerapan Model Design Thinking Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash." *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi) 2 (2)*.
- Nalendro, Putu Aji, and Ratna Wardani. 2020. "Application of Context-Aware and Collaborative Mobile Learning System Design Model in Interactive E-Book Reader Using Design Thinking Methods." *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika 6 (2)*: 115–23. <https://doi.org/10.23917/khif.v6i2.10022>.
- Nuraisyah, Ani, Fuad Wahdan Muhibuddin, Asep Taryana, and Suhendi Suhendi. 2022. "Design Thinking Approach in Designing 'Care-Pet' Crowdfunding Platform for Abandoned Cats and Dogs in Indonesia." *Business Review and Case Studies 3 (2)*: 138–51. <https://doi.org/10.17358/brcs.3.2.138>.
- Pebryani, Nyoman Dewi. 2021. "Konsep Design Thinking Dalam Transisi Menuju Tradisi Digital." *Dasa Citta Desain 2021 : Desain Dalam Era Budaya Digital Konsep*, 109–25.
- Pratiwi, Febbi Neliandri, Yosef Yulius, and Mukhsin Patriansah. 2023. "ORIGAMI LIVING ART DENGAN METODE Pendahuluan" *10 (3)*: 461–74.
- Puspitaningrum, Dian Novitasari, Ilham Perdana, and Nur Ichsan Utama. 2023. "Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi REDESIGN UI / UX WEBSITE OPEN LIBRARY TELKOM UNIVERSITY BERDASARKAN TIPE KEPERIBADIAN Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi" *4 (3)*: 1874–86.
- Rasita, Irma, Gloria Barus, Amata Fami, and Kania Sofiantina Rahayu. 2023. "CULTURAL HERITAGE DIGITIZATION OF BOROBUDUR AREA TOURISM : A PROJECT-BASED LEARNING" *8 (1)*: 14–27.
- Ratna Nur Fadilah, and Dhian Sweetania. 2023. "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking." *Jurnal Ilmiah Teknik 2 (2)*: 132–46. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>.
- Risqi Amalia, Ananda, Intan Sartika Eris Maghfiroh, and Nanang Yudi Setiawan. 2023. "Perancangan User Experience Aplikasi BAZNAS Jombang Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : BAZNAS Jombang)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer 7 (2)*: 981–90. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Rupa, Jurnal Bahasa. 2023. "Desain Layout Buku Tipografi Untuk Kemasan Dengan Metode Design Thinking" *06 (03)*: 191–200.
- Suherman, Ayi, Tedi Supriadi, and Indra Safari. 2020. "Promoting Digital Literacy Skills: An Action Research to People of Kampung Literasi." *Universal Journal of Educational Research 8 (4)*: 1372–86. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080430>.

- Sulistiyono, Muhammad Ridwan, and Agus Setiawan. 2023. "Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI / UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website" 4 (4). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3534>.
- Cista L, Murtono T. 2023. "Buku Ilustrasi Banten Prayascita Gaya Flat Design Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Bali Pada Parisada Hindu Dharma Indonesia Bekasi." *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication* (2023) 4(1) 1-18. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawira/article/view/5296/3606>