



Designing animated videos as culinary tourism promotion in Tegal Sawah Village, Karawang City

Merancang video animasi sebagai promosi wisata kuliner di Desa Tegal Sawah Kota Karawang

Ultach Enri¹, Yuyun Umaidah¹, Apriade Voutama¹, Chaerur Rozikin¹, Richard Julianno Soeganda², Ahmad Ridhoi Fajri², Muhammad Nur Yasin²

¹Departemen Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, ²Departemen Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS. Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, Karawang, 41361, Indonesia

ARTICLE INFO:

Received: 2021-11-04
Revised: 2022-01-29
Accepted: 2022-03-22

Keywords:

Animated video,
Culinary Tourism
Village, SketchUp, Rice
field

ABSTRACT

Tegal Sawah Village is also famous for its culinary cuisine, namely processed Tutut. By utilizing the scenery of vast rice expanses and various kinds of culinary processing, it makes Karang Taruna Tegal Sawah Village and residents want to make rice field culinary tourism villages to increase the income of residents and also MSMEs in particular. As support for planning, it takes an animated video of rice field tourism planning. The purpose of making animated videos is to help provide the understanding and a design for developing rice field culinary tourism village's implementation methods by conducting live surveys, place measurements, and animation creation using SketchUp applications. The results of the measure are planned to be 440 m² road, irrigation canal 243 m² and rice fields 5307 m² which will be built more than 15 huts or saung, hydroponic area, parking area, photo booth seats, trash cans, arches, sinks, and various decorations. After the animation is completed then socialization in the village apparatus and the community. Socialization was carried out in front of the Tegal Sawah village apparatus, and the community got a good response and hoped that the video could be realized.

©2022 Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang
This is an open access article distributed under the CC BY-SA 4.0 license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

How to cite: Enri, U., Umaidah, Y., Voutama A., Rozikin C., Soeganda R. J., Fajri A. R., & Yasin, M. N. (2022). Designing animated videos as culinary tourism promotion in Tegal Sawah Village, Karawang City. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 7(2), 242-254. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v7i2.6683>

1. PENDAHULUAN

Desa Tegal Sawah dikenal sebagai desa dengan hamparan padi yang cukup luas, oleh sebab itu banyak warga Tegal Sawah berpenghasilan hanya mengandalkan hasil panen padi dan berprofesi sebagai petani. Selain dikenal sebagai penghasil padi, Desa Tegal Sawah juga terkenal dengan kuliner yang berbahan dasar tutut. Dengan memanfaatkan pemandangan hamparan padi yang luas dan juga berbagai macam olahan kuliner olahan tutut, karang taruna dan masyarakat berkeinginan untuk memanfaatkannya

Designing animated videos as culinary tourism promotion in Tegal Sawah Village, Karawang City

Ultach Enri, Yuyun Umaidah, Apriade Voutama, Chaerur Rozikin, Richard Julianno Soeganda, Ahmad Ridhoi Fajri, Muhammad Nur Yasin

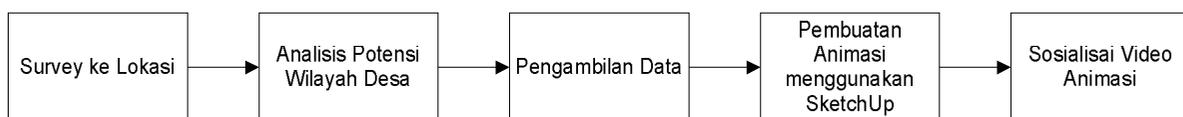
sebagai tempat wisata sawah dengan berbagai macam kuliner untuk membantu perekonomian warga Tegal Sawah serta UMKM. Untuk memudahkan visualisasi perencanaan pembangunan Desa Wisata Kuliner pada Desa Tegal Sawah, maka diperlukan sebuah media untuk menyampaikan rencana tersebut, salah satunya adalah melalui video animasi. Video animasi sendiri memiliki tujuan untuk menggambarkan lokasi, keadaan dan perencanaan pada desa wisata kuliner dengan harapan dapat membantu dalam mencari investor ataupun bantuan dari pihak terkait. Kampung Wisata Sawah menawarkan pemandangan sawah yang dapat dilalui melalui jalur setapak (Ramadhian, 2020).

Ilmu pengetahuan pada saat ini berkembang sangat pesat terutama di bidang teknologi. Banyak kalangan baik itu dari akademisi maupun dari perusahaan ataupun dari kalangan masyarakat biasa berlomba-lomba dalam menciptakan maupun mengembangkan teknologi yang paling mutakhir terutama pada bidang animasi. Animasi pada awalnya dibuat secara manual dengan menggunakan gambar, sebagai contoh pembuatan animasi bangunan. Seiring perkembangan teknologi, pembuatan animasi pada saat ini telah menggunakan teknologi animasi 3D yang terkomputerisasi (Wahyudin, Wahyudi, & Robbi, 2015).

Animasi adalah sebuah usaha untuk membuat presentasi yang statis menjadi hidup secara visual. Animasi memberikan dampak besar pada bidang multimedia maupun bidang lain yang membutuhkan visualisasi suatu benda. Dengan kata lain, animasi dapat didefinisikan sebagai suatu urutan gambar yang ditampilkan secara rentet waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar yang bergerak. Pada dasarnya animasi adalah menggerakkan objek statis agar tampak lebih dinamis (Zakaria & Winanti, 2021).

SketchUp merupakan sebuah aplikasi yang diproduksi oleh google yang sangat handal dalam desain grafis 3D yang menghasilkan gambar sketsa grafik 3 dimensi (3D). Aplikasi ini lebih mudah untuk digunakan dalam pra-desain karena aplikasi SketchUp ini dimaksudkan untuk membuat objek 3D dengan perbandingan panjang, lebar maupun tinggi tanpa ukuran yang pasti untuk melakukan proses *editing* lebih mudah dibanding bila menggunakan perangkat lunak grafis lain. Aplikasi SketchUp ini juga dapat menghasilkan gambar yang cukup baik untuk keperluan presentasi sehingga dapat membantu audiens mencerna informasi yang disajikan melalui visualisasi gambar 3D.

Program pengabdian masyarakat ini untuk membuat video animasi menggunakan aplikasi SketchUp untuk merancang Desa Wisata Kuliner Sawah yang direncanakan berdasarkan ukuran yang nyata yang diperoleh berdasarkan pengamatan langsung di Desa Tegal Sawah Karawang Timur, Jawa Barat. Hal ini ditunjang dengan kerangka solusi pemecahan masalah seperti yang digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka pemecahan masalah

2. METODE

Berdasarkan gambar 1, yang menggambarkan kerangka solusi pemecahan masalah dalam pembuatan video animasi Desa Wisata Kuliner Sawah. Metode dalam pelaksanaan perencanaan animasi wisata sawah di desa tegalsawah terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

Survei Lokasi

Survei lapangan atau disebut juga survei lokasi adalah sebuah tahapan awal yang dilakukan dalam perencanaan sebuah kegiatan atau penelitian. Survei lokasi ini sangat penting untuk dilakukan dimana pada survei lokasi ini kita dapat mengetahui tentang kondisi suatu tempat atau lokasi seperti letak dan keadaan tanah serta keadaan lingkungan lokasi tersebut sehingga perencanaan dapat didukung semaksimal mungkin untuk menunjang penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis dan tim langsung melakukan survei ke lokasi untuk dapat memahami situasi dan kondisi desa secara langsung dan dapat memetakan.

Analisis Potensi Wilayah Desa

Tahapan analisis potensi wilayah desa dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang situasi dan kondisi Desa Tegal Sawah, misalnya potensi-potensi apa saja yang dimiliki oleh desa yang berhubungan dengan pembuatan video animasi, seperti; rencana lokasi, luas area, panjang jalan, jumlah saung dan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan. Dilakukan wawancara dengan beberapa pihak terkait, diantaranya adalah, wawancara dengan kepala desa dan para aparatur desa, ketua karang taruna serta masyarakat dan para pelaku UMKM Desa Tegal Sawah.

Pengambilan Data

Pada bagian pengambilan data, dilakukan pengukuran beberapa tempat atau bagian yang dipergunakan pada desa Tegal Sawah dalam pembuatan video animasi, adapun beberapa bagian yaitu; jalan, saluran irigasi, dan sawah.

Pembuatan Animasi di SketchUp

Pada pembuatan animasi ini dibuat berbagai macam peralatan, barang maupun bangunan. Adapun isinya terdiri dari:

Jalan

Jalan merupakan sebuah prasarana utama dalam mengembangkan perekonomian suatu wilayah, baik itu di perkotaan maupun di perdesaan (Syahrul, Nurjaman, & Suryani, 2016).

Saluran irigasi

Saluran irigasi merupakan infrastruktur pengairan yang berfungsi untuk mengalirkan air dari bendung menuju petak sawah (Darajat, Nurrochmad, & Jayadi, 2017), dimana pada perencanaan Desa Wisata Kuliner Sawah pada Desa Tegal Sawah ini akan memanfaatkan saluran irigasi untuk peletakan saung-saung.

Rumah

Rumah merupakan tempat dimana manusia bernaung dan tinggal dalam kehidupannya sehari-hari, dimana rumah merupakan salah satu kebutuhan dasar (*basic needs*) bagi manusia (Pujiwati & Rubiati, 2017).

Gapura

Dengan adanya gapura dapat menjadi salah satu bentuk pengembangan kualitas daya tarik wisata (Sari, Iswanto, Darmawan, & Sukawi, 2019), oleh karena itu diperlukan sebuah gapura sebagai daya tarik dan juga sebagai pemberitahuan bahwa adanya sebuah desa wisata kuliner pada Desa Tegal sawah.

Wilayah parkir

Wilayah parkir adalah keadaan kendaraan berhenti atau tidak bergerak untuk beberapa saat dan ditinggalkan pengemudinya pada suatu tempat (Prasetyo, 2017). Wilayah parkir ini diperlukan dikarenakan konsep Desa Wisata Kuliner Sawah pada Desa Tegal Sawah ini kendaraan tidak diperkenankan untuk masuk area. Semua pengunjung akan berjalan kaki sepanjang area Desa Wisata Kuliner Sawah.

Wilayah hidroponik

Yaitu tempat berdirinya hidroponik. Hidroponik merupakan budidaya menanam tanpa menggunakan tanah, dimana media tanam tanah tersebut digantikan oleh media lainnya antara lain; *rockwool*, sekam padi, kapas, dan lain sebagainya. Pada tanaman hidroponik ini lebih ditekankan penggunaan nutrisi yang sudah dilarutkan dengan menggunakan air. Media tanam hidroponik tidak memerlukan lahan yang luas serta bisa memanfaatkan barang-barang bekas misalnya botol minuman bekas, ban bekas, pipa PVC dan lain sebagainya (Singgih, Prabawati, & Abdulloh, 2019).

Saung

Saung berasal dari Bahasa Sunda. Yang berbentuk seperti sebuah bangunan kecil atau gubuk kecil yang berfungsi sebagai tempat istirahat sejenak, baik setelah lelah bekerja, ataupun untuk menghindari teriknya matahari.

Photo booth

Penggunaan *photo booth* di sebuah tempat wisata yang bisa digunakan untuk *selfie* dan selanjutnya diunggah pada akun media sosial akan sangat membantu dalam menyampaikan informasi dan promosi suatu tempat wisata (Nugroho & Lestariningsih, 2021), oleh karena itu akan dibuatkan *photo booth* di area Desa Wisata Kuliner Sawah.

Wastafel

Wastafel adalah tempat membersihkan diri salah satunya adalah sebagai tempat mencuci tangan, yang diletakkan menempel pada dinding baik itu di luar atau di dalam kamar mandi, dan juga dilengkapi dengan keran air, cermin, atau rak (KBBI, 2016). Wastafel diperlukan sebagai salah satu sarana kebersihan yang juga untuk mendukung program kesehatan dari pemerintah.

Tempat sampah

Tempat sampah adalah sebagai tempat pembuangan sampah sementara dimana sampah dapat dipisahkan antara sampah organik dan non organik. Sampah organik adalah sampah yang dijadikan bahan baku pembuatan pupuk kompos, seperti; daun-daunan, bekas sayuran, dll. Sedangkan, sampah non organik diantaranya adalah; plastik bekas, gelas bekas air mineral kemasan jenis plastik dll (Saifuddin, 2018) dan juga sebagai salah satu sarana kebersihan agar area Desa Wisata Kuliner tetap terjaga kebersihannya terutama dari sampah-sampah yang berserakan.

Kursi

Kursi atau tempat duduk adalah salah satu furnitur yang digunakan untuk menyangga tubuh, serta berfungsi sebagai tempat beristirahat (Grant, 2016).

Dekorasi

Dekorasi adalah hiasan dari panggung baik itu di ruangan, luar ruangan atau gedung yang dilakukan berdasarkan pada norma, keindahan dan adat kebiasaan yang ada (Putri Wijayanti, Faidah, & Ag, 2018)

Sosialisasi

Sosialisasi adalah sebuah kegiatan untuk menyampaikan sebuah karya di depan forum undangan/peserta atau suatu kegiatan berbicara di depan masyarakat/khalayak ramai (audiens) dalam rangka mengajukan suatu ide atau gagasan untuk mendapatkan pemahaman atau kesepakatan bersama (Utami & Naryatmojo, 2016). Sosialisasi video animasi desa wisata kuliner ini dilakukan di kantor Kepala Tegal Sawah dihadapan aparaturnya desa yang dihadiri oleh Kepala Desa Tegal Sawah, dan para pejabat desa lainnya serta masyarakat. Tolok ukur keberhasilan dari pihak pelaksana kegiatan adalah mampu memberikan penjelasan tentang video animasi yang dibuat dan mampu menyelesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan serta mendapatkan *feedback* yang baik dari para peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian terhadap masyarakat ini bertujuan untuk membantu masyarakat terutama karang taruna dalam membantu mewujudkan rencana pembangunan Desa Wisata Kuliner Sawah yang dimana tahapan ini merupakan langkah awal dalam pewujudan realisasi pembangunan serta pemanfaatan potensi desa yang terdapat di Desa Tegal Sawah. Hasil dari masing-masing tahapan seperti yang telah digambarkan pada Gambar 1, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Survei lokasi

Survei dilakukan di RW 06, Desa Tegal Sawah, Karawang Timur, Jawa Barat, yang merupakan sebagai *pilot project* pembangunan Desa Wisata Kuliner Sawah. Survei dilakukan dengan melakukan kunjungan secara langsung untuk mendapatkan situasi dan kondisi pada desa tersebut dengan memperoleh hasil pengukuran untuk desa wisata kuliner yang direncanakan sebesar jalan 440 m², saluran irigasi 243 m². Situasi dan kondisi desa terlihat pada Gambar 2.

Analisis potensi wilayah desa

Setelah tahapan survei lokasi dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah analisis potensi wilayah desa dengan melakukan wawancara terhadap aparaturnya desa, ketua karang taruna dan juga masyarakat setempat serta pelaku UMKM terutama pedagang tutut. Tegal Sawah memiliki luas desa sebesar 432,4 Ha, serta penduduk sebanyak 57.774 jiwa dan mayoritas penduduknya berprofesi sebagai buruh harian lepas. Wakil Ketua Karang Taruna Desa Tegal Sawah, Subhakti menuturkan, salah satu potensi yang dimiliki oleh Desa Tegal Sawah adalah kuliner yang berbahan dasar tutut. Akan tetapi,

Designing animated videos as culinary tourism promotion in Tegal Sawah Village, Karawang City

Ultach Enri, Yuyun Umaidah, Apriade Voutama, Chaerur Rozikin, Richard Julianno Soeganda, Ahmad Ridhoi Fajri, Muhammad Nur Yasin

UMKM dan pedagang tutut yang terdapat di desa tersebut masih belum mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan keterbatasan teknik pemasaran. Salah satu pemasaran yang dapat dilakukan adalah dengan membuat sebuah desa wisata kuliner dengan memanfaatkan daerah persawahan sebagai lokasi pembuatan desa wisata kuliner tersebut, yang nantinya akan merasakan manfaat secara langsung apabila rencana ini dapat di realisasikan pada waktu yang telah ditentukan. Dengan terdapatnya lahan yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desa wisata kuliner, dimana desa wisata kuliner ini hanya akan beroperasi pada akhir pekan, dan itu dapat menjadikan penghasilan tambahan bagi masyarakat yang mayoritas adalah petani. Kegiatan wawancara dengan kepala desa dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Survei lokasi

Gambar 3. Wawancara dengan kepala desa

Pengambilan data

Setelah survei dan analisis potensi desa dilaksanakan maka tahapan selanjutnya adalah pengambilan data. Pada tahapan pengambilan data dilakukan pengukuran secara langsung di Desa Tegal Sawah dengan dimana terdapat jalan sebesar 440 m², saluran irigasi 243 m² dan sawah 5307 m². Lokasi perencanaan pembangunan desa wisata kuliner bertempat di RW 06 Desa Tegal Sawah. Sketsa yang dihasilkan dijelaskan pada Gambar 4.



Gambar 4. Sketsa lokasi

Pada Gambar 4 terdapat 3 bagian, yang terdiri dari jalan (Bagian A), aliran irigasi (Bagian B) dan sawah (Bagian C) yang digunakan atau direncanakan sebagai wilayah yang akan digunakan untuk wisata kuliner sawah. Pada setiap bagian memiliki ukuran yang berfungsi sebagai dasar direncanakannya luas

wilayah wisata kuliner sawah yang digambarkan melalui animasi yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi SketchUp, adapun ukuran yang didapatkan setelah melakukan pengukuran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil pengukuran per bagian

Bagian	Panjang	Lebar
Jalan	160 m	2,75 m
Aliran Irigasi	90 m	2,70 m
Sawah	87 m	61 m

Pembuatan animasi

Langkah selanjutnya adalah pembuatan animasi yang menggunakan aplikasi SketchUp. Pada tahapan ini akan didesain berbagai macam bangunan dan alat untuk menunjang desain wisata kuliner sawah, adapun beberapa hasilnya sebagai berikut:

Desain animasi jalan

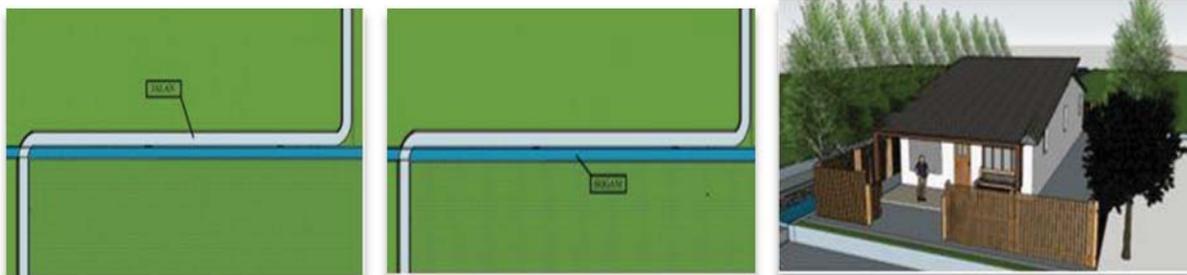
Pada bagian jalan dibuat dengan menyesuaikan jalan yang ada pada desa tegalsawah, bagian jalan digunakan warna abu-abu yang menggambarkan jalan cor, adapun gambar jalan dapat dilihat pada Gambar 5.

Desain animasi saluran irigasi

Saluran irigasi sebagai tempat mengairi sawah dari sumber air menuju sawah. Adapun di atas saluran irigasi direncanakan sebagai tempat saung berdiri. Nantinya, saung itu berfungsi sebagai tempat para Warga Tegal Sawah menjual makanan atau minumannya. Desain dari saluran irigasi seperti yang terlihat pada Gambar 6.

Desain animasi rumah

Pada bagian ini digambarkan adanya 1 rumah warga sekitar lokasi, tujuan desain ini untuk menunjukkan kondisi nyata yang berada di lokasi, adapun gambar rumah terlihat pada gambar 7.



Gambar 5. Desain jalan
Gambar 6. Desain saluran irigasi
Gambar 7. Desain rumah

Desain animasi gapura

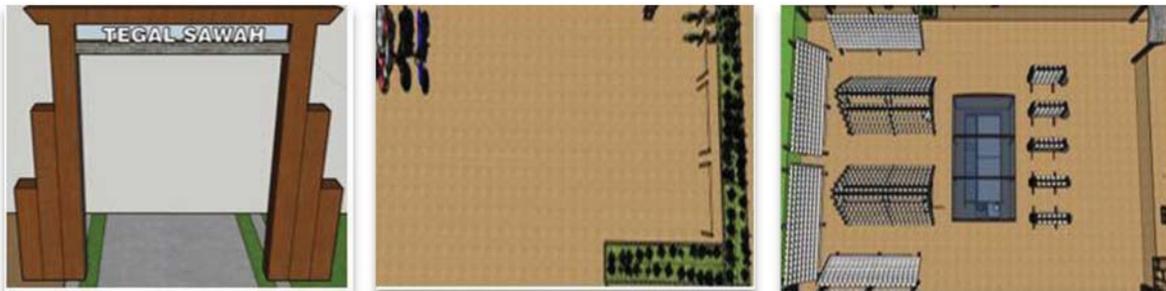
Gapura di desain sebagai tanda wisata kuliner sawah yang berada di desa tegal sawah, gapura di gambarkan memiliki lebar 2,5 meter dengan tinggi 3,5 meter. Gapura ini berwarna coklat karena nantinya akan dibuat dari bahan bambu yang ramah lingkungan, serta terdapat nama desa. Adapun desain gapura dapat dilihat pada Gambar 8.

Desain animasi wilayah parkir

Wilayah parkir dibuat untuk kendaraan jenis sepeda dan kendaraan bermotor. Adapun tujuan dibuat wilayah parkir agar tidak mengganggu area wisata kuliner sawah. Hal ini dikarenakan rencana pengunjung hanya boleh berjalan kaki untuk menyusuri Desa Wisata Kuliner Sawah. Desain wilayah parkir dapat lihat pada Gambar 9.

Desain animasi wilayah hidroponik

Wilayah hidroponik direncanakan sebagai tempat menanam berbagai macam tanaman dengan harapan wilayah hidroponik dapat menarik peminat pengunjung. hasil hidroponik dapat dimanfaatkan oleh warga untuk di konsumsi sendiri maupun dijadikan buah tangan bagi pengunjung dan sekaligus wilayah ini memanfaatkan lahan kosong yang ada, seperti yang terlihat pada Gambar 10.



Gambar 8. Desain gapura

Gambar 9. Desain wilayah parkir

Gambar 10. Desain wilayah hidroponik

Desain animasi saung

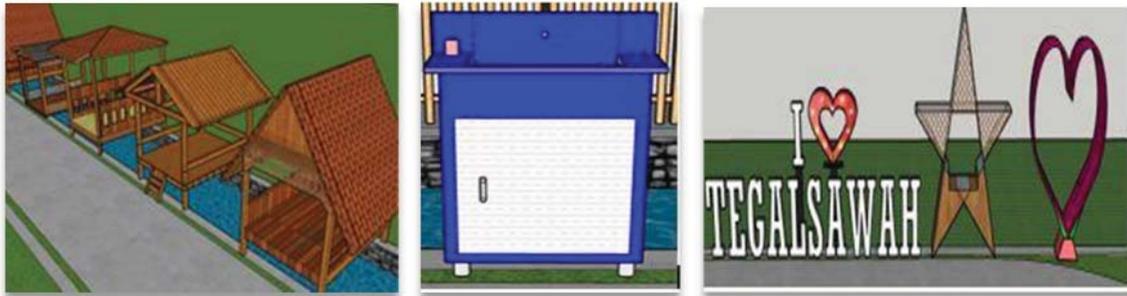
Saung sebagai tempat berteduh sekaligus tempat para pedagang menjual berbagai macam dagangannya. Saung dibangun dengan panjang 3 m dan lebar 2 m diatas saluran irigasi yang ada alam rancangan dibangun minimal sebanyak 15 saung di atas saluran irigasi dan 14 saung di atas sawah. Adapun desain saung dapat dilihat pada Gambar 11.

Desain animasi wastafel

Wastafel sebagai tempat mencuci tangan sekaligus mendukung gerakan gaya hidup bersih dan sebagai salah satu protokol kesehatan serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang berada di wisata sawah. Adapun hasil desain wastafel dapat dilihat pada Gambar 12.

Desain animasi *photo booth*

Photo booth sebagai tempat berfoto dengan pemandangan sawah sekaligus sebagai upaya membantu mengenalkan wisata sawah ke sosial media, tetapi tetap menjaga kesan tradisional. *Photo booth* dibuat dari bambu dan kayu. Adapun beberapa hasil desain *photo booth* seperti pada Gambar 13.



Gambar 11. Desain saung
Gambar 12. Desain wastafel
Gambar 13. Desain *photobooth*

Desain animasi tempat sampah

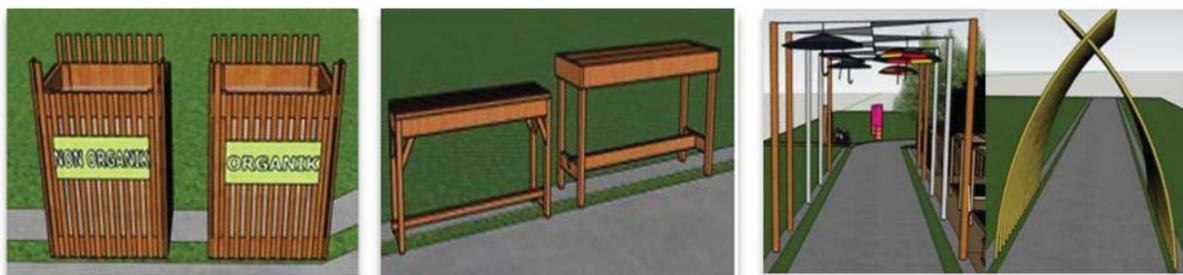
Pembuatan tempat sampah sebagai upaya untuk menjaga kebersihan di wilayah wisata sawah dan menjaga kenyamanan para pengunjung yang datang tetap menjaga kesan tradisional. Tempat sampah ini dibuat dari material bambu dan kayu. Adapun hasil desain tempat sawah dapat dilihat pada Gambar 14.

Desain animasi kursi

Pembuatan kursi menggunakan bahan kayu. Fungsi kursi sebagai tempat duduk pelanggan dalam menyantap berbagai macam kuliner yang di jual di wisata sawah ini. Adapun desain kursi dapat dilihat pada Gambar 15.

Desain animasi dekorasi

Dekorasi sebagai objek untuk menambah daya tarik pengunjung dan dapat dimanfaatkan sebagai objek berfoto, hiasan ini dibuat dari bambu yang membuat kesan tradisional. Adapun hiasan dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 14. Desain tempat sampah
Gambar 15. Desain kursi
Gambar 16. Desain hiasan

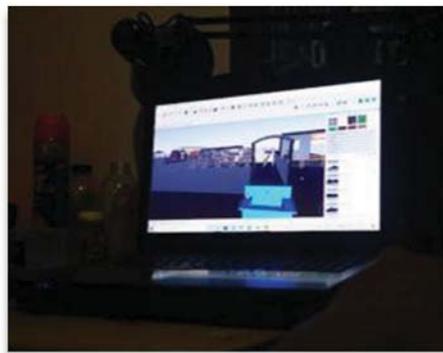
Designing animated videos as culinary tourism promotion in Tegal Sawah Village, Karawang City

Ultach Enri, Yuyun Umaidah, Apriade Voutama, Chaerur Rozikin, Richard Julianno Soeganda, Ahmad Ridhoi Fajri, Muhammad Nur Yasin

Semua bagian ditata dengan sedemikian rupa agar menarik para pengunjung, Adapun desain akhir dari desain desa wisata kuliner sawah dapat digambarkan seperti pada Gambar 17 yang menggambarkan secara keseluruhan animasi dari desa wisata kuliner diawali dengan gapura sebagai pintu masuk desa wisata serta saung-saung yang tersusun rapi di antara sawah-sawah. Proses pembuatan desain dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 17. Hasil desain wisata kuliner sawah



Gambar 18. Proses pembuatan desain wisata kuliner sawah

Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan di Kantor Desa Tegal Sawah, Karawang Timur, Jawa Barat dengan berbagai pejabat dan tokoh setempat seperti kepala desa, kepala RT dan kepala RW, dan juga berbagai tokoh masyarakat. Pemaparan presentasi meliputi penayangan video animasi SketchUp yang sudah dibuat dengan tujuan untuk memberikan gambaran bagaimana tata letak dan desain wisata sawah yang direncanakan. Adapun kegiatan presentasi dapat dilihat pada Gambar 19. Hasil dari sosialisasi tersebut

mendapatkan respon yang baik dari peserta sosialisasi. Sebagian besar masyarakat sangat mengharapkan agar desa wisata tersebut dapat terealisasi. Kepala Desa Tegal Sawah yaitu Bapak H. Kardiata, S. Pd menuturkan, dengan pembuatan video animasi 3D yang dibuat seolah-olah nyata dan sesuai lokasi, masyarakat serta pihak-pihak terkait bisa dimudahkan dalam memahami konsep desa wisata kuliner di Tegal Sawah, dimana nantinya juga akan menjadi daya tarik tersendiri untuk mendapatkan investor yang dapat menunjang pembangunan desa wisata kuliner tersebut.



Gambar 19. Kegiatan sosialisasi

Pembahasan

Kegiatan program pengabdian pada masyarakat ini berkerja sama dengan karang taruna setempat dalam bentuk pemanfaatan hamparan sawah yang berada di lokasi Desa Tegal Sawah sebagai tempat wisata kuliner sawah yang bertujuan membantu perekonomian masyarakat setempat serta UMKM pada khususnya dengan cara pengelolaan seperti parkir dan juga pedagang dalam hal hasil penjualan dari berbagai kuliner yang bisa dijual. Sebelum dibangunnya wisata sawah, maka perlu dibuatkan video animasi. Dalam hal ini, pembuatan video menggunakan aplikasi SketchUp dengan tujuan agar setiap masyarakat dapat mengetahui dan memahami konsep Desa Wisata Kuliner Sawah yang direncanakan dengan mudah. Video animasi juga dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik investor atau lembaga terkait dalam merealisasikannya.

Berdasarkan dari hasil wawancara antara tim pelaksana dan aparat desa termasuk didalamnya wawancara dengan kepala desa dan juga wawancara dengan kepala karang taruna serta masyarakat setempat termasuk UMKM yang terdapat di Desa Tegal Sawah serta pengamatan langsung selama kegiatan. Maka, pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat oleh tim pelaksana dari Universitas Singaperbangsa Karawang memberikan hasil sebagai berikut: (1) dari pelaksanaan kegiatan program pengabdian pada masyarakat ini dalam hal ini video animasi wisata kuliner telah mampu menggambarkan atau merencanakan tata wisata sawah yang direncanakan dan juga memberikan pemahaman dengan baik bagi aparat desa, dan juga masyarakat. (2) Pemahaman masyarakat dan video animasi yang dibuat juga bisa sebagai dasar untuk mencari investor ataupun pihak-pihak lain yang dapat memberikan dukungan dalam terwujudnya desa wisata kuliner di Desa Tegal Sawah.

Pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat ini terdapat beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan PKM ini yaitu: (1) bantuan yang diberikan oleh pihak mitra dalam arahan lokasi yang direncanakan sebagai wisata kuliner sawah. (2) Adanya minat dan antusiasme mitra dan masyarakat terhadap video animasi wisata kuliner yang dapat dilihat dengan memberikan saran selama proses pembuatan video animasi. (3) Keberlangsungan program PKM ini tidak terganggu oleh aktivitas lain. Hal ini dikarenakan program PKM ini telah meminta dan mendapatkan izin dari aparat desa.

Dalam pelaksanaan program PKM ini terdapat beberapa faktor penghambat yang terjadi pada saat pelaksanaan PKM antara lain: (1) karena masih dalam masa pandemi covid-19 pelaksana kegiatan kesulitan untuk datang ke lokasi secara bersamaan sehingga sedikit memperlambat kinerja. (2) Spesifikasi laptop ataupun komputer yang kurang memadai membuat kinerja lambat dikarenakan lambatnya respon laptop ataupun komputer.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk membantu memberikan kemudahan dalam memahami konsep perencanaan pembuatan wisata kuliner sawah kepada aparatur desa dan juga masyarakat sekitar terkhususnya UMKM melalui video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi SketchUp yang nantinya juga dapat dimanfaatkan sebagai desain awal atau acuan tata letak wisata sawah yang direncanakan untuk pembangunan Desa Wisata Kuliner Sawah. Video animasi yang dihasilkan dapat berfungsi juga untuk membantu dalam pencarian dana ataupun pencarian investor untuk mewujudkan wisata kuliner sawah di RW 06, Desa Tegal Sawah, Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang. Adapun tujuan utama pembuatan wisata sawah untuk membantu meningkatkan perekonomian warga sekitar serta UMKM.

Perlu adanya sosialisasi, kerjasama serta promosi dari berbagai pihak terkait mengenai adanya perencanaan program wisata kuliner sawah pada Desa Tegal Sawah ini. Sehingga, perencanaan Desa Wisata Kuliner Sawah dapat segera terealisasi yang nantinya juga dapat membantu peningkatan perekonomian masyarakat sekitar serta kemajuan UMKM pada Desa Tegal Sawah. Serta, jika perencanaan ini sudah terealisasi perlu adanya perawatan secara berkala untuk menjaga fasilitas agar tidak cepat rusak dan selalu melakukan inovasi hiasan ataupun fasilitas secara berkala agar pengunjung tidak merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darajat, A. R., Nurrochmad, F., & Jayadi, R. (2017). Analisis efisiensi saluran irigasi di Daerah Irigasi Boro Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Inersia*, 13(2), 154-166. <https://doi.org/10.21831/inersia.v13i2.17178>
- Grant, N. (2016). Pengertian, fungsi meja dan kursi kantor. Retrieved from <http://provokantor.com/amp/pengertian-fungsi-meja-dan-kursi-kantor/>
- KBBI. (2016). Wastafel. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/wastafel>
- Nugroho, S. M., & Lestariningsih, L. (2021). Optimalisasi photobooth sebagai sarana promosi kesehatan di Kampung Wisata Ponggalan-Karangmiri Giwangan Umbulharjo Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Dharma Bakti*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.35842/jpdb.v1i1.137>
- Prasetyo, A. (2017). Analisis Parkir tepi jalan umum dan simulasi tarif untuk peningkatan retribusi Kota Magelang. *Jurnal Penelitian Transportasi Darat*, 19(4), 263-272. <https://doi.org/10.25104/jpdt.v19i4.1354>
- Pujiwati, Y., & Rubiati, B. (2017). Alih fungsi lahan pertanian untuk pembangunan rumah bagi Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) ditinjau dari UU No.1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman dan UU No.41 tahun 2009 tentang Perlindungan Lahan

- Pertanian Pangan Berkelanjutan. *Acta Diurnal, Jurnal Hukum Kenotariatan dan Ke-PPAT-An*, 1(1), 19–30.
- Ramadhian, N. (2020). Kampung Wisata Sawah Pematang Johar, wisata selfie sambil nikmati sawah. Retrieved from <https://travel.kompas.com/read/2020/07/27/104000627/kampung-wisata-sawah-pematang-johar-wisata-selfie-sambil-nikmati-sawah?page=all>
- Saifuddin, A. (2018). Empat jenis tempat sampah yang perlu diketahui. Retrieved from <https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/1868/empat-jenis-tempat-sampah-yang-perlu-diketahui>
- Sari, S. R., Iswanto, D., Darmawan, E., & Sukawi, S. (2019). Konsep desain gapura Desa Asemdayong. *Jurnal Pasopati*, 1(2).
- Singgih, M., Prabawati, K., & Abdulloh, D. (2019). Bercocok tanam mudah dengan sistem hidroponik NFT. *Jurnal Abdikarya/ : Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 3(1), 21–24.
- Syahrul, Nurjaman, H. N., & Suryani, F. (2016). Analisis teknis dan evaluasi kelayakan pembangunan jalan penghubung Kabupaten Kaur-Provinsi Bengkulu Ruas Jalan Tanjung Kemuning. *Jurnal Inersia*, 8(2), 25–41. <https://doi.org/10.33369/ijts.8.2.25-40>
- Utami, S. P. T., & Naryatmojo, D. L. (2016). Pelatihan presentasi ilmiah untuk meningkatkan daya saing dalam kompetisi ilmiah bagi anggota ekstrakurikuler karya ilmiah remaja di Kota Semarang. *Semar*, 5(1), 83–91. <https://doi.org/10.20961/semar.v5i1.16328>
- Wahyudin, W., Wahyudi, S., & Robbi, M. I. A. (2015). Visualisasi Masjid Agung Rangkasbitung berbasis 3D dengan menggunakan Google SketchUp dan After Effect. *Prosisko*, 2(2), 63–64.
- Wijayanti, F. P., & Faidah, M. (2018). Perencanaan tata laksana dekorasi pelaminan di Aris Decoration dan rias pengantin Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 7(2).
- Zakaria, N. F. Z., & Winanti, E. T. (2021). Penerapan media pembelajaran animasi 3D sketchup pada kompetensi dasar menerapkan prosedur pekerjaan konstruksi tanah. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1), 1–9.
-