

---

---

## Pelatihan Dasar Fotografi Dan Desain Grafis Sebagai Penunjang Optimalisasi Digital Marketing Desa Wisata Belik Depok (Desa Nglewan)

Ahmad Ahsan Ansori<sup>1</sup>, Ahmad Kirom<sup>2</sup>  
Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo  
*Ahsanansor24@gmail.com, ahmadkirom22@gmail.com*

---

Received: 25/05/2023

Revised: 26/05/2023

Accepted: 26/05/2023

---

### Abstract

*The belik Depok tourist is one of the first tourists in the village of Nglewan, Samet District of Ponorogo. The tourism was established by the surrounding communities following the host of a tourist village program with a view to preserving local cultures and also to introducing the potential in the village of Nglewan. The digital age could be a big move to make the tourism known and enjoyed by visitors, but because of the lack of human resources that have the expertise in digital marketing, which has resulted in the loss of travel to both local and non-local. In this activity the writer uses a method of completion of literature in harmony with the problem, among which are pretests on the preparation and debriefing to be used, the discussion and practice and managing of the photo results. The objective of this training is to contribute to the marketing of the digital age in order to attract the interest of visiting both local and foreign countries*

---

### Keywords

*Digital Marketing, Photography, Graphic Design, Tourist Villages*

---

### Corresponding Author

Ahmad Ahsan Ansori  
IAI Sunan Giri; Ponorogo; *Ahsanansor24@gmail.com*

---

## 1. INTRODUCTION

Pada era globalisasi saat ini, tidak dapat dipungkiri bahwa era digital sudah menjadi salah satu penunjang kebutuhan yang sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat manusia. Menurut Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia atau biasa disebut APJII, tercatat sebanyak 272,68 juta jiwa masyarakat Indonesia, dari angka tersebut 196,71 juta jiwa sudah dapat terhubung dengan akses jaringan internet, dan sebanyak 171,17 juta jiwa sudah aktif dalam penggunaan internet. (Galuh, 2022). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai usia sudah dapat mengakses internet setiap harinya.

Saat ini tendensi pariwisata banyak mengalami transformasi, pariwisata yang semula



memiliki basis konvensional sekarang mengalami perubahan menjadi pariwisata yang berbasis minat khusus. Pada pariwisata yang berbasis minat khusus tersebut, wisatawan cenderung lebih menghargai dan menghormati lingkungan, budaya, alam serta atraksi secara spesial. Diantara pariwisata berbasis minat khusus yang dewasa ini berkembang di Indonesia ialah pengembangan desa wisata berbasis budaya. (Priyanto, 2015). Berkenaan dengan adanya program pengembangan desa wisata sebagai salah satu program yang dapat meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat di Indonesia. Desa Nglewan adalah salah satu desa yang sedang mengembangkan program pembuatan desa wisata. Desa Nglewan yang terletak di kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo, desa tersebut berdekatan dengan perbatasan antara kabupaten Ponorogo dan Trenggalek yang banyak terdapat perbukitan didalamnya. Masyarakat desa Nglewan yang mayoritas perekonomiannya dari hasil membuat batu bata dan genting. Namun meskipun demikian, desa tersebut memiliki potensi untuk mengembangkan program desa wisata berupa Sendang Panguripan yang memiliki beberapa kisah kepercayaan masyarakat sekitar dan dipadukan dengan keindahan pesona alamnya. Dengan perpaduan destinasi yang bernuansa religius serta ditambah dengan pesona alam dari perbukitan yang terdapat disekitar Sendang Panguripan yang dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang akan berkunjung ke tempat tersebut.

Dengan diadakannya program desa wisata di desa Nglewan tersebut, banyak masyarakat yang berharap dapat mendorong kemajuan dan peningkatan dalam perekonomian desa tersebut. Pesona alam berupa perbukitan yang tersaji disekitar wisata Sendang Panguripan atau biasa disebut Belik Depok tersebut dapat memanjakan mata para wisatawan yang berkunjung diwisata tersebut. Namun karena berhentinya pembangunan wisata yang disebabkan oleh pandemi selama dua tahun dan juga terbatasnya informasi yang tersaji pada media sosial yang menyebabkan wisata tersebut kurang diketahui oleh masyarakat luas.

Sejak tahun 1995, World Tourism Organization atau disingkat WTO telah menjelaskan bahwa dengan muncul berkembangnya sebuah destinasi pariwisata substitusional yang dianggap lebih menghargai dan menghormati lingkungan serta kebudayaan lokal disekitar wisata tersebut. Fakta tersebut menimbulkan kesadaran pengembangan dan pembangunan destinasi wisata yang beranggapan lingkungan sebagai salah satu "alternative tourism". Destinasi wisata yang berlandaskan pada menghargai dan juga menghormati lingkungan serta kebudayaan masyarakat lokal merupakan aspek penunjang berkembangnya desa wisata di seluruh Indonesia. (Wahyu, 2018).

Jadi dari pemaparan WTO di atas dapat kita pahami bahwasanya dengan adanya destinasi wisata yang berlandaskan dengan menghargai dan menghormati lingkungan dan

kebudayaan lokal dapat menjadi salah satu alternative berkembangnya suatu desa wisata. Dengan adanya perkembangan internet atau media sosial yang sangat cepat dan memiliki peran utama dalam memperluas komunikasi pemasaran di era digital, dapat menjadi salah satu faktor penunjang berkembangnya suatu destinasi wisata. Namun juga harus disertai dengan sumber daya manusia yang memadai dalam pemasaran di dunia digital.

Pemanfaatan era digital dalam proses pemasaran suatu wisata pada era baru ini adalah hal yang wajib dilakukan untuk mendapatkan tujuan atau target yang sesuai dengan jenis pemasarnya. Dengan komunikasi pemasaran yang maksimal oleh para pengelola destinasi wisata tersebut, dapat meningkatkan serta menambah jumlah wisatawan yang datang di destinasi wisata tersebut. Salah satu penunjang dalam menarik minat para wisatawan untuk berkunjung di destinasi wisata tersebut ialah dengan cara mempromosikan destinasi wisata kedalam media sosial. Promosi yang sesuai dan dianggap efisien serta tepat ialah dengan menggunakan media fotografi yang bertujuan untuk mengenalkan destinasi wisata kepada wisatawan melalui jejaring sosial seperti Instagram, Facebook, Tweeter dan media sosial yang lainnya.

Namun minimnya sumber daya manusia yang mumpuni dalam mempromosikan wisata Belik Depok melalui media fotografi dan desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan promosi di media sosial yang mengakibatkan terhambatnya mempromosikan wisata tersebut kepada masyarakat luas. Salah satu usaha yang dilakukan sebagai wujud pengabdian yakni dengan melakukan pelatihan fotografi dan desain grafis kepada pihak pengelola wisata dan juga pihak-pihak yang dapat menunjang dalam proses promosi wisata pada digital marketing di era globalisasi ini. Dengan melakukan pelatihan fotografi dan desain grafis dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menunjang promosi dan pemasaran destinasi wisata secara digital baik melalui media sosial ataupun yang lainnya.

## **2. METHODS**

Metode yang digunakan sebagai penyelesaian solusi atas permasalahan promosi atau pemasaran pada era digital adalah menggunakan literatur yang sesuai dengan bidang yang dibutuhkan. Penyelesaian tersebut dilakukan dengan pendekatan secara langsung agar lebih efektif dan tercipta hasil yang sesuai dengan kebutuhan digital marketing.

Penjelasan metode pelaksanaan pengabdian ialah:

- a. Persiapan dan pembekalan (pretest)

Kegiatan ini dilakukan dengan cara mewawancarai pihak-pihak terkait yang mengelola

wisata belik Depok seperti pengelola wisata tersebut dan pemuda karang taruna tentang bagaimana cara melakukan foto pemandangan dengan menggunakan teknik-teknik tertentu dan juga bagaimana cara meletakkan hasil foto kedalam desain secara lisan untuk membuka pengetahuan.

b. Diskusi dan praktek

Mendiskusikan teknik-teknik tertentu dalam pengambilan foto atau gambar dan juga menjelaskan dasar-dasar fotografi kemudian meletakkan hasil foto tersebut kedalam sebuah desain grafis yang dapat menarik minat para audien serta melakukan praktik berupa pemotretan foto atau gambar terkait dan juga pembuatan desain grafis.

c. Mengelola hasil foto

Mendiskusikan tentang bagaimana kualitas foto yang dapat memikat minat berkunjung para wisatawan dan juga terhadap teknik pemotretan dan proses dalam menyunting hasil foto serta peletakkan hasil foto kedalam desain grafis

### 3. FINDINGS AND DISCUSSION

Pada kegiatan pelatihan dasar fotografi dan desain grafis sebagai media penunjang optimalisasi digital marketing desa wisata kali ini, dilakukan persiapan dan pembekalan berupa wawancara secara santai kepada pihak terkait. Sebelum melakukan kegiatan pelatihan dasar fotografi dan desain grafis, penulis terlebih dahulu melakukan beberapa pendekatan. Diantara pendekatan tersebut yakni adalah pendekatan humanistik, pendekatan humanistik atau dalam bahasa Arab disebut *al-Makhdal al-Insani* merupakan sebuah pendekatan yang lebih menitik beratkan perhatiannya kepada peserta audience sebagai manusia secara utuh dan tidak menganggap para pesertanya sebagai benda atau suatu alat yang hanya dapat merekam seperangkat pengetahuan. (Mustofa, 2012). Pendekatan ini bertujuan untuk lebih mempererat hubungan antara penulis dan juga peserta yang akan diberikan pelatihan dasar fotografi dan desain grafis dengan ragam latar belakang baik dari psikologi, pendidikan dan juga ekonomi.

Dalam pendekatan ini penulis melakukan interaksi atau percakapan santai terkait dengan bagaimana pemasaran yang telah dilakukan oleh pihak pengelola sehingga membuat pengunjung berminat untuk mengunjungi wisata Belik Depok yang terletak di dusun Depok, desa Nglewan, kabupaten Ponorogo. Dari penjelasan pihak pengelola wisata tersebut, dapat diketahui bahwa pemasaran wisata Belik Depok tersebut masih dikunjungi oleh wisatawan lokal yang berlatar belakangkan religi, belum sampai mendatangkan wisatawan dari luar desa. Hal ini

dikarenakan masih minimnya penggunaan media sosial dalam pemasaran wisata tersebut, ditambah dengan adanya pandemi yang melanda selama dua tahun lalu.

Oleh karena informasi yang telah didapatkan, penulis berinisiatif untuk memberikan persiapan materi terkait dengan dasar-dasar fotografi dan juga desain grafis, adapun dasar-dasar dari fotografi ialah sebagai berikut:

a. Fokus

Fokus adalah kegiatan untuk mengatur ketajaman suatu objek foto, proses ini dilakukan dengan cara memutar ring fokus yang terletak disisi lensa, sehingga objek yang semula terlihat kurang jelas jika dilihat dari lensa menjadi lebih jelas dan lebih fokus. Foto akan dikatakan fokus apabila objek yang dituju terlihat jelas atau tajam dan memiliki sisi garis yang tegas atau bisa dikatakan tidak kabur.

b. Segitiga Eksposure

Ekposure atau bisa dikatakan sebagai pencahayaan adalah suatu teknik yang digunakan untuk mencari kesetabilan atau keseimbangan antara besar jumlah cahaya yang ditangkap oleh lensa dengan selang waktu yang telah ditentukan dalam menghasilkan sebuah gambar.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi ekposure atau pencahayaan dalam menghasilkan gambar, diantaranya adalah:

1) Diafragma

Fungsi diafragma adalah jendela lensa yang digunakan untuk mengendalikan banyak atau sedikitnya yang dapat menembus kedalam lensa. Intensitas besar kecilnya cahaya diafragma diukur dengan menggunakan lambang  $f / \text{angka}$ , seperti  $f / 1,4$ ;  $f / 2$ ;  $f / 2,8$ ;  $f / 4$ ;  $f / 5,6$ ; dan seterusnya. Hubungan antara angka yang tertera pada diafragma dengan bukaan jendela lensa ialah berbanding terbalik, jika angka yang tertera pada layar kamera yakni  $f / \text{angka}$  maka semakin kecil bukaan pada jendela lensa yang menghasilkan cahaya lebih sedikit masuk kedalam lensa dan begitupun sebaliknya, jika semakin kecil  $f / \text{angka}$  maka semakin besar bukaan jendela pada lensa serta semakin banyak cahaya yang masuk kedalam lensa.

2) Shutter Speed

Shutter Speed atau kecepatan rana adalah ukuran cepat atau lambatnya rana bekerja dalam membuka lalu menutup kembali dan mengendalikan lamanya cahaya saat mengenai mengenai film. Rana terletak pada bidang film yang terletak pada kamera

yang akan selalu menutup jika *shutter release* tidak mendapat tekanan. Pada saat *shutter release* ditekan maka rana akan membuka untuk mendapatkan cahaya kemudian akan menutup kembali. Rana ini diukur dengan menggunakan satuan per detik, yaitu: 1; 2; 4; 8; 15; 30; 125; 250; dan seterusnya. Angka tersebut mempunyai arti yaitu jika tertera angka 1 berarti rana akan membuka dengan kecepatan 1/1 detik, angka 250 berarti rana membuka dengan kecepatan 1/250 detik dan seterusnya.

3) ISO

ISO atau kepekaan pada satuan film, semakin kecil ISO atau kepekaan satuan film maka akan berkurang kepekaan pada film terhadap cahaya sehingga menyebabkan film membutuhkan cahaya yang lebih untuk dapat menyinari film tersebut. Begitupun sebaliknya, semakin tinggi ISO atau kepekaan pada satuan film maka akan menyebabkan film lebih peka terhadap cahaya sehingga semakin sedikit cahaya yang dibutuhkan untuk menyinari film tersebut.

Setelah mempersiapkan bahan materi dasar-dasar fotografi, penulis juga mempersiapkan materi terkait dasar-dasar desain grafis, ada tiga basic utama yang harus di perhatikan sebelum membuat desain. Tiga basic utama pada desain diantaranya adalah:

a. Tujuan Desain (Design Objective)

1) Keterbacaan (Readabilty)

Desain yang baik adalah desain yang dapat menyampaikan informasi atau pesan dari pemberi pesan terhadap penerima pesan, fungsi desain tidak jauh berbeda dengan bahasa yang berfungsi sebagai alat penyampai informasi dari penutur kepada mitra tutur. Untuk dapat menerima pesan atau informasi dengan baik, sudah pasti dibutuhkan tampilan yang mudah dipahami. Keterbacaan salah satunya, sebuah desain dianggap baik jika dapat dibaca oleh para audiencenya, karena jika desain sulit untuk dibaca maka akan menyebabkan informasi atau pesan yang terkandung dalam desain tersebut tidak dapat tersampaikan dengan baik.

2) Struktur

Struktur merupakan salah satu unsur yang dibutuhkan dalam suatu desain, hal ini dikarenakan sebuah desain dianggap mampu untuk mengatur dan menata arus informasi yang akan disampaikan, sehingga komunikasi dapat tersampaikan dengan efektif.

3) Simple

Salah satu tujuan dari desain grafis ialah bagaimana cara mengemas suatu informasi atau pesan kedalam sebuah desain dengan menampilkan penataan yang simpel dan efisien kepada para audien, sehingga para audien dapat lebih fokus terhadap penyerapan informasi yang akan disampaikan.

4) Memorable

Desain akan dianggap sukses dalam menyampaikan informasi atau pesan jika setelah menuangkan informasi kedalam sebuah desain dapat me-*recall* informasi tersebut yang telah diserap dan dipahami oleh para audiennya.

b. Elemen Desain (Design Elements)

Terdapat beberapa elemen yang harus dipahami terlebih dahulu dalam menyusun atau merancang sebuah desain, diantaranya ialah:

1) Typography

Typography merupakan suatu proses penataan objek penulisan atau huruf yang terdapat pada ruang yang telah disediakan dalam sebuah desain. Penataan ini bertujuan supaya dapat menarik minat audien untuk membaca informasi atau pesan yang terdapat didalam sebuah desain. Serta supaya desain tersebut menciptakan emosi tersendiri bagi pembacanya.

2) Image

Image atau gambar menjadi salah satu elemen yang tidak kalah penting, karena untuk menarik minat atau perhatian para audien, gambar menjadi salah satu elemen yang dapat memikat perhatian para audien. Namun tidak hanya menjadi elemen penunjang, gambar juga harus dapat menyesuaikan dan juga membangun koneksi dengan elemen desain yang lainnya, seperti teks, bentuk, dan lain-lain.

3) Shape

Shape atau bentuk merupakan bagian bangunan yang berfungsi untuk membangun sebuah desain. Semua bentuk yang terdapat dalam sebuah desain adalah shape, dan setiap bentuk didalam desain mempunyai arti tersendiri, seperti: persegi yang bermakna kuat, kaku dan seimbang atau stabil; lingkaran bermakna riang, santai dan fleksibel; segitiga bermakna tajam, seimbang dan fundamental.

4) Warna

Warna menjadi hal yang penting dalam sebuah desain, perpaduan yang tepat menjadi salah satu penunjang agar sebuah desain terlihat lebih dramatis dan sesuai dengan informasi yang akan disampaikan. Pemilihan warna yang tepat juga menjadi faktor penunjang supaya desain tersebut lebih nyaman jika dipandang oleh para audience.

c. Prinsip Desain (Design Principles)

setelah membahas tujuan dan elemen yang harus diketahui sebelum membuat desain, prinsip juga menjadi salah satu hal yang wajib dipahami dalam pembuatan desain, berikut adalah beberapa prinsip yang harus diketahui dalam pembuatan desain, diantaranya adalah:

1) Kontras

Kontras ialah perbedaan yang terdapat pada properti atau shapes didalam desain, dengan adanya perbedaan dua elemen didalam desain tersebut yang menjadikan sebuah komposisi yang padu dan dapat menghasilkan sebuah desain yang dapat dengan mudah dipahami dan diserap oleh para audience. Contohnya seperti penggunaan latar background dengan warna gelap maka untuk pewarnaan shapes atau bentuk menggunakan perpaduan warna terang.

2) Rule Of Proximty

Rule of proximity ialah perbedaan antara dua elemen atau lebih yang digunakan dalam sebuah desain yang memiliki konteks yang saling berhubungan yang disejajarkan supaya para audience dapat menangkap informasi atau pesan apa yang ingin disampaikan didalam desain tersebut. Dan begitupun sebaliknya, jika dua elemen atau lebih tersebut tidak memiliki hubungan yang berarti dengan elemen utama yang ingin di informasikan pada audience maka berikan jarak antara keduanya.

3) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip dasar yang terdapat dalam sebuah desain yang berfungsi sebagai pengatur apakah sebuah desain yang dibuat tersebut simetris atau asimetris. Desain simetris yang disebutkan ialah desai yang mengandung harmoni dan kesetaraan antara elemen-elemen yang ada, seperti desain brosur,

pamphlet dan lain-lain. Sedangkan desain asimetris bertujuan untuk membangun sebuah desain yang berfokus pada suatu hal yang ingin dinformasikan seperti desain produk penjualan.

Setelah mempersiapkan materi tentang dasar-dasar fotografi dan juga desain grafis, selanjutnya mengadakan diskusi dan praktik bersama pihak yang terkait dalam pengelolaan wisata Belik Depok. Diantaranya adalah pemuda karang taruna yang akan melanjutkan estafet pengelolaan wisata tersebut. Pada kegiatan diskusi tersebut, penulis menggunakan pendekatan kognitif. Pendekatan kognitif merupakan pendekatan yang menitik beratkan pada penekanan terhadap proses pemerolehan kesadaran dalam suatu bidang ilmu pengetahuan yang berfungsi sebagai sistem yang memiliki makna dan berupaya untuk mendapatkan suatu landasan dalam psikologi pengetahuan. (Mustofa, 2012).

Penggunaan metode kognitif dalam pelatihan fotografi dan desain grafis ini adalah usaha yang digunakan dalam mengenalkan para pemuda karang taruna Bakti Muda tentang bagaimana sistem pengambilan gambar yang tepat baik dalam pencahayaan, fokus, dan lain-lain. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan ini juga memberikan pengenalan bagaimana mendesain hasil gambar kedalam bentuk visual yang dapat menarik minat para audience dalam digital marketing baik media sosial ataupun yang lainnya



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Fotografi dan Desain Grafis



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Fotografi dan Desain Grafis



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Fotografi dan Desain Grafis

#### 4. CONCLUSION

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang dilakukan dalam rangka kuliah pengabdian masyarakat berupa pemberian pelatihan dasar-dasar fotografi dan desain grafis yang bertujuan untuk mengoptimalkan digital marketing desa wisata Belik Depok kepada pihak terkait. Dapat diambil kesimpulan bahwa dengan diadakan pelatihan tersebut bertujuan untuk dapat memaksimalkan pemasaran desa wisata di era digital seperti saat ini, dan juga supaya dapat memperkenalkan wisata Belik Depok kepada masyarakat luas menggunakan media sosial yang telah tersedia seperti Instagram, Facebook, Twitter dan lain-lain. Dan juga untuk dapat mengembangkan perekonomian masyarakat desa Nglewan, khususnya sekitar wisata Belik Depok tersebut. Saran dari rangkaian kegiatan pelatihan tersebut adalah pihak pengelola terkait

wisata Belik Depok dapat memaksimalkan dalam pemasaran secara digital maupun non digital setelah pembangunan di wisata tersebut telah selesai dengan menggunakan asset digital berupa foto ataupun desain untuk keberlangsungan pengelolaan wisata Belik Depok.

## REFERENCES

- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid. (2012). "Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab". Malang: UIN Maliki.
- Heriyawati, Dwi Fita, and Ifit Novita Sari. "Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Sukun Kota Malang." *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement* 1, no. 2 (2020): 101–111.
- Pada, Pemberdayaan, Anak-anak Gang Dolly, D I Sma, Artantika Surabaya, and Dengan Metode. "Madani Madani" 1 (2018): 17–29.
- Firliana, Rina, Aidina Ristyawan, Teguh Andriyanto, Erna Daniati, and Rizki Wahyu Nugroho. "Fotografi Produk Katering Kasmilah Go-Digital Marketing." *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 102–114.
- Priyanto, Priyanto. "Pengembangan Potensi Desa Wisata Berbasis Budaya Tinjauan Terhadap Desa Wisata Di Jawa Tengah." *Jurnal Vokasi Indonesia* 4, no. 1 (2016).
- Harjadi, Dikdik, Gilang Kripsiyadi Praramdana, Munir N Komarudin, and Vigory G Manalu. "Pemberdayaan Dalam Pengelolaan Digital Marketing Untuk Mewujudkan Desa Wisata Budaya Di Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan." *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 01 (2021): 42–53.
- Khotimah, Khusnul. "Panduan Desain Grafis," no. May (2020): 12. <http://penerbit.cerdas.co.id>.