MADANI
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Kewirausahaan
Vol. 05, No. 01, Oktober, 2026, pp. 013 – 027

Pelatihan Kelembagaan Karang Taruna dan Pokdarwis Melalui Pendekatan *Design Thinking* Guna Meningkatkan Kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi

Arizka Warganegara[1], Ari Darmastuti[2], Azis Ahmad[3] , Goestyari Kurnia Amantha[4], Jufri Yandes[5]
[1,2,3,4]Program Studi Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung
[5]Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung
Email: azis.ahmad@fisip.unila.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:
Diterima: 8 Agustus 2026
Disetujui: 1 Oktober 2026
DOI: 10.37253/madani.v5i1.12574

Kata Kunci:
Design Thinking, Kelembagaan, Pokdarwis, Karang Taruna, Ekowisata.

ABSTRAK

Pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi di Desa Sidodadi menghadapi sejumlah permasalahan, antara lain lemahnya kapasitas kelembagaan Pokdarwis dan Karang Taruna, keterbatasan inovasi produk wisata, serta belum optimalnya strategi pemasaran digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kapasitas kelembagaan mitra sekaligus menghasilkan solusi inovatif untuk mendukung peningkatan kunjungan wisata secara berkelanjutan. Kegiatan dilaksanakan pada Bulan Juli 2026 di Desa Sidodadi, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran, Lampung, dengan mitra Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Sidodadi, Karang Taruna "Karya Bakti" Desa Sidodadi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis *design thinking* melalui tiga tahapan, yaitu inspirasi, ideasi, dan implementasi. Tahap inspirasi dilakukan melalui observasi dan identifikasi permasalahan, tahap ideasi melalui pelatihan, diskusi, dan pengembangan gagasan, sedangkan tahap implementasi dilakukan melalui diskusi penyempurnaan prototipe, presentasi kelompok, dan evaluasi prototipe. Hasil kegiatan menunjukkan peserta mampu mengidentifikasi masalah, merumuskan ide kreatif, berkolaborasi, serta menyempurnakan solusi berdasarkan umpan balik. Empat prototipe yang dihasilkan meliputi paket wisata terpadu, optimalisasi pemuda dalam pemasaran digital, wisata susur mangrove, serta revitalisasi spot foto dan coffee shop. Kegiatan ini menunjukkan pendekatan *design thinking* dapat menjadi pendekatan partisipatif untuk memperkuat kapasitas kelembagaan dan mendorong inovasi pengelolaan ekowisata berbasis komunitas.

ARTICLE INFO

Article History:
Received: August 8th, 2026
Accepted: October 1st, 2026
DOI: 10.37253/madani.v5i1.12574

Keywords:
Design Thinking, Institutional Capacity, Pokdarwis, Karang Taruna, Ecotourism

ABSTRACT

The development of Cuku Nyinyi ecotourism in Sidodadi Village faces a number of challenges, including the weak institutional capacity of the Pokdarwis and Karang Taruna, limited innovation in tourism products, and suboptimal digital marketing strategies. This community service activity aims to enhance the institutional capacity of partner organizations while generating innovative solutions to support a sustainable increase in tourist visits. The activity was carried out in July 2026 in Sidodadi Village, Teluk Pandan Subdistrict, Pesawaran Regency, Lampung, in partnership with the Sidodadi Village Tourism Awareness Group (Pokdarwis)

and the "Karya Bakti" Youth Organization (Karang Taruna) of Sidodadi Village. The method used was a participatory approach based on design thinking through three stages: inspiration, ideation, and implementation. The inspiration stage involved observation and problem identification; the ideation stage involved training, discussions, and idea development; and the implementation stage involved discussions to refine prototypes, group presentations, and prototype evaluations. The results of the activity showed that participants were able to identify problems, formulate creative ideas, collaborate, and refine solutions based on feedback. The four prototypes produced included an integrated tourism package, the optimization of youth involvement in digital marketing, a mangrove tour, and the revitalization of photo spots and coffee shops. This activity demonstrates that the design thinking approach can serve as a participatory approach to strengthen institutional capacity and foster innovation in community-based ecotourism management.

1. Pendahuluan

Ekowisata atau *ecotourism* merupakan salah satu pendekatan pembangunan pariwisata berkelanjutan yang banyak dikembangkan di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya ekowisata mangrove. Ekosistem mangrove memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekologi dan mendukung perekonomian masyarakat sekitar (Indrayanti *et al*, 2015). Selain itu, ekowisata mangrove juga memiliki estetika dan rekreasi yang tinggi, sehingga dapat menjadi destinasi wisata yang populer (Fachrussyah *et al.,* 2024).

Pengembangan ekowisata, terutama ekowisata mangrove memerlukan kerja sama yang erat antarpemangku kepentingan termasuk masyarakat, pemerintah, dan swasta sehingga semua pihak dapat berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Sari *et al*., 2025). Dalam hal ini, kelembagaan masyarakat seperti Karang Taruna, Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), dan Kelompok Tani Hutan (KTH) memiliki peran strategis dalam mengelola potensi wisata, mengembangkan inovasi destinasi, serta mendorong partisipasi masyarakat dalam pembangunan ekowisata. Peran serta kelembagaan lokal ini menjadi salah satu faktor keberhasilan pengembangan ekowisata yang tidak hanya bergantung pada potensi sumber daya alam saja.

Salah satu daerah dengan potensi ekowisata mangrove adalah Desa Sidodadi, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran, yang merupakan salah satu desa pesisir yang berada di Kawasan Teluk Lampung. Secara geografis, Desa Sidodadi berada pada wilayah dataran rendah hingga berbukit dengan karakteristik pesisir yang mendukung pengembangan ekowisata berbasis lingkungan (Buku Profil Desa Sidodadi, 2024). Desa ini memiliki luas wilayah 563,25 hektar. Secara kelembagaan, Desa Sidodadi memiliki modal sosial yang cukup kuat melalui keberadaan organisasi masyarakat seperti karang taruna, kelompok sadar wisata (Pokdarwis), PKK, dan KWT yang aktif dalam kegiatan sosial dan ekonomi desa.

Ekowisata mangrove di Desa Sidodadi dikenal dengan Ekowisata Mangrove Cuku Nyinyi yang menawarkan lanskap hutan mangrove, panorama laut, serta pengalaman wisata berbasis konservasi. Ekowisata Mangrove Cuku Nyinyi memiliki luas 12 hektar (BPS, 2021), dan telah dilindungi

berdasarkan Peraturan Desa Nomor 01 Tahun 2022. Kawasan ini merupakan salah satu kawasan mangrove yang menjadi fokus kegiatan berbagai bentuk pengabdian dan pengembangan masyarakat (Sari, 2025). Ekowisata Cuku Nyinyi telah ditetapkan sebagai area perlindungan mangrove untuk menjaga kelestarian ekosistem sekaligus menarik wisatawan (Augia & Dharmawan, 2025). Berbagai fasilitas telah dibangun untuk meningkatkan pengalaman wisata, seperti jalur trekking mangrove, gazebo, ruang pertemuan terbuka, serta toilet ramah lingkungan.

Pengelolaan ekowisata Cuku Nyinyi dilakukan oleh Pokdarwis Desa Sidodadi dan Karang Taruna "Karya Bakti" Desa Sidodadi yang merupakan aktor utama pengelola ekowisata, baik dalam aspek operasional, pelayanan wisata, maupun pengembangan fasilitas wisata. Keberadaan Ekowisata Cuku Nyinyi menjadi instrumen penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi lokal berbasis pariwisata. Namun demikian, pengelolaan ekowisata oleh Pokdarwis dan Karang Taruna ini masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya berbasis inovasi kreatif sehingga potensi ekowisata belum berkembang maksimal. Kondisi ini dapat dilihat dari data kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi tahun 2023-2026.

Tabel 1. Data Kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi Tahun 2023-2026

No	Tahun	Jumlah Kunjungan (orang)	Jumlah Pendapatan (Rp)
1	2023	626	9.390.000
2	2024	2.531	37.965.000
3	2025	805	12.220.000
4	2026 (sd. Maret)	155	2.050.000
	Total	4117	62.625.000

Berdasarkan data pada tabel 1, jumlah kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi antara tahun 2023 hingga Maret 2026, menunjukkan tren yang fluktuatif. Jumlah kunjungan meningkat secara signifikan pada tahun 2024 menjadi 2.531 pengunjung, tetapi faktor yang menyebabkan peningkatan tersebut belum dapat dipastikan berdasarkan data yang tersedia. Pada 2025 jumlah kunjungan kembali menurun menjadi 805 pengunjung dan hingga Maret 2026 tercatat 155 pengunjung. Kondisi ini menunjukkan adanya persoalan mendasar yang terjadi di Ekowisata Cuku Nyinyi.

Berdasarkan observasi, permasalahan di Ekowisata Cuku Nyinyi meliputi: masih lemahnya pengelola dalam membuat inovasi produk wisata, belum optimalnya strategi pemasaran digital, serta belum terbangunnya sistem pengelolaan yang adaptif dan berkelanjutan oleh pengelola ekowisata. Persoalan lain yang juga menjadi tantangan dalam pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi yaitu lemahnya inovasi dan kapasitas kelembagaan Pokdarwis dan Karang Taruna sebagai aktor penggerak dalam pengelolaan ekowisata yang berkelanjutan serta metode pemasaran dan branding yang masih konvensional dan belum memaksimalkan sarana media digital secara maksimal.

Melihat berbagai permasalahan yang dihadapi Karang Taruna dalam pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi, menunjukkan keberhasilan pengembangan ekowisata tidak hanya ditentukan oleh potensi sumber daya alam yang melimpah, melainkan juga diperlukan kapasitas kelembagaan masyarakat dalam mengelola destinasi ekowisata secara berkelanjutan. Dalam hal ini, *Community-*

Based Ecotourism (CBET) menjadi dasar penting karena menempatkan masyarakat sebagai aktor utama dalam pengelolaan dan pengembangan destinasi wisata berbasis lingkungan. Ekowisata berbasis komunitas (*community-based ecotourism*/CBET) di kawasan pesisir, khususnya ekosistem mangrove, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekaligus menjaga kelestarian lingkungan (Fatiha *et al.,* 2025). Pengelolaan ekowisata mangrove berbasis komunitas dapat berjalan efektif apabila didukung oleh penguatan kelembagaan lokal serta pengaturan kapasitas kunjungan wisata (Prihadi *et al.,* 2024).

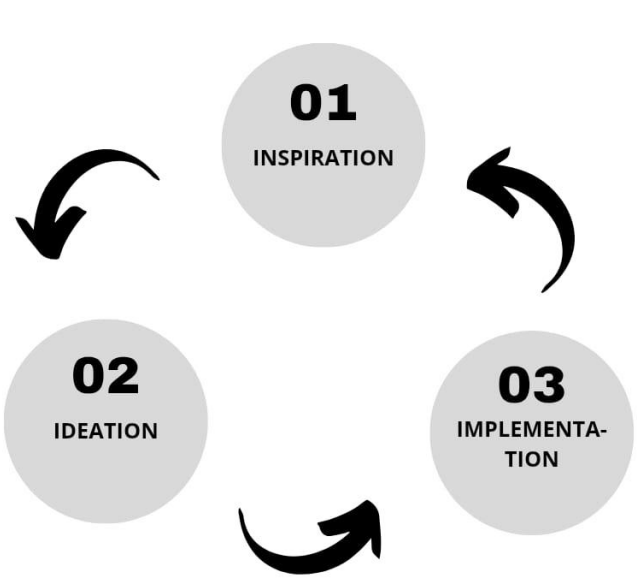
Meskipun konsep CBET telah digunakan sebagai dasar pengelolaan ekowisata, penguatan kapasitas kelembagaan tetap memerlukan pendekatan yang mampu menghasilkan solusi inovatif sesuai dengan kebutuhan mitra. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *design thinking*. Menurut Brown (dalam Djamaris, 2023) *design thinking* merupakan pendekatan penyelesaian masalah yang menekankan empati, kolaborasi, dan kreativitas dalam menghasilkan solusi yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan produk, layanan, atau pengalaman yang relevan, fungsional, dan berdaya saing (Annisa, 2025). Dalam kegiatan pengabdian ini, *design thinking* diterapkan untuk membantu Pokdarwis Desa Sidodadi dan Karang Taruna "Karya Bakti" mengidentifikasi permasalahan, merumuskan solusi secara kolaboratif, serta mengembangkan inovasi yang mendukung pengelolaan Ekowisata Cuku Nyinyi secara berkelanjutan.

Beberapa penelitian mengungkapkan pentingnya kapasitas kelembagaan dalam pengembangan ekowisata, namun penerapan pendekatan *design thinking* sebagai langkah untuk memperkuat kapasitas kelembagaan desa seperti Pokdarwis dan Karang Taruna masih terbatas. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini fokus pada pelatihan kelembagaan Pokdarwis dan Karang Taruna melalui pendekatan *design thinking* guna meningkatkan kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi secara inovatif dan berkelanjutan.

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini di antaranya yaitu, pertama, untuk meningkatkan stabilitas dan jumlah kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi. Kedua, menghasilkan inovasi produk wisata kreatif dan berbasis pengalaman Dengan pendampingan kreatif, ketiga, meningkatkan kapasitas kelembagaan Pokdarwis dan Karang Taruna dalam pengelolaan wisata sehingga memiliki standar operasional (SOP) serta kemampuan dasar manajemen wisata, proposal kerjasama dan pemasaran digital yang ditunjukkan melalui implementasi langsung dalam pengelolaan Ekowisata Cuku Nyinyi.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada bulan Juli 2026 bertempat di Desa Sidodadi, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran, Lampung. Mitra dalam kegiatan ini merupakan Pokdarwis Desa Sidodadi, Karang Taruna “Karya Bakti” dan kelompok seni Desa Sidodadi yang menjadi aktor utama dalam pengelolaan Ekowisata Cuku Nyinyi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini bersifat partisipatif dengan pendekatan *design thinking*. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan solusi yang kreatif, sesuai dengan situasi nyata, dan cocok dengan kondisi yang dihadapi oleh mitra Pokdarwis dan Karang Taruna Desa Sidodadi. Beberapa tahapan dari *design thinking* seperti yang dikemukakan oleh (Brown, 2008) yaitu;



Gambar 1. Diagram Tahapan *Design Thinking* oleh Brown

Berdasarkan gambar 1, metode dan tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terbagi dalam 3 tahap, yaitu tahap inspirasi, tahap Ideasi dan tahap Implementasi.Tahap Inspirasi meliputi tahap Empathize (Empati) dan Tahap Define (Perumusan Masalah). Tahap Empathize (Empati) bertujuan untuk memahami kondisi, kebutuhan, serta masalah yang dihadapi oleh mitra secara mendalam. Pada tahap ini, tim pengabdi bersama mitra melakukan observasi langsung di Ekowisata Cuku Nyinyi untuk mengamati dan melakukan wawancara dengan mitra. Tahap Define (Perumusan Masalah) dilakukan dengan menganalisis hasil yang ditemukan pada tahap empathize untuk mengetahui masalah utama yang dihadapi oleh mitra. Dalam tahap ini, tim pengabdian bersama mitra lebih fokus mengidentifikasi masalah dengan lebih jelas, terutama mengenai penyebab penurunan kunjungan wisata dan mencoba menggali ide kreatif. Tahapan Inspirasi dilakukan sebelum tim pengabdi melaksanakan tahapan kegiatan pelatihan.

Tahap ideasi meliputi Pengembangan Ide, yaitu proses mengembangkan berbagai pilihan solusi dengan cara berpikir kreatif dan mengumpulkan ide-ide inovatif. Pada tahap ini, mitra pelatihan yang berjumlah 18 peserta dibagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta. Setiap kelompok secara aktif terlibat untuk memberikan ide dan gagasan kreatif mengenai cara meningkatkan kunjungan wisata. Tim pengabdi bertindak sebagai pengarah diskusi, membantu menghasilkan solusi yang kreatif, mudah diterapkan, dan cocok dengan keadaan mitra. Tahapan Ideasi dilaksanakan ketika pelatihan berlangsung.

Tahap implementasi dilaksanakan dengan Pembuatan Prototipe. Pada tahap ini, ide-ide yang sudah dibuat diubah menjadi bentuk desain nyata berupa prototipe cara meningkatkan kunjungan di Ekowisata Cuku Nyinyi. Prototipe dibuat berdasarkan pilihan setiap kelompok dan kemudian disempurnakan berdasarkan diskusi kelompok. Tahap akhir dari implementasi adalah Test (Uji Coba dan Evaluasi), dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ide yang sudah dibuat itu efektif. Uji coba dilakukan melalui presentasi masing-masing kelompok berdasarkan prototipe yang dipilih masing-masing kelompok yang selanjutnya disempurnakan oleh masing-masing kelompok. Evaluasi

dilakukan melalui masukan-masukan kelompok terhadap prototipe yang dipresentasikan oleh masing-masing kelompok

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap Inspirasi (Identifikasi Kondisi dan Permasalahan Mitra)

Tahap pertama Tahap Inspirasi diawali dengan melakukan Tahap *Empathize* (Empati), pada tahap ini tim pengabdi melakukan observasi secara langsung Ekowisata Cuku Nyinyi dan melakukan diskusi internal bersama dengan mitra yaitu Pokdarwis dan karang taruna serta pemerintah Desa Sidodadi. Tahap ini menjadi langkah awal dalam mengidentifikasi potensi dan kendala yang dihadapi mitra.



Gambar 2. Dokumentasi Observasi dan tahap inspirasi berlokasi di Ekowisata Cuku Nyinyi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdi, Ekowisata Cuku Nyinyi memiliki potensi wisata yang cukup kuat, yaitu hutan mangrove. Selain itu, peran serta dari organisasi kemasyarakatan terutama pokdarwis dan karang taruna juga menjadi modal dalam meningkatkan pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi. Namun demikian, di balik potensi tersebut, pengelolaan Ekowisata Cuku Nyinyi masih menghadapi berbagai persoalan. Dalam tahap *Define* (Perumusan Masalah), dihimpun berbagai persoalan yang menjadi kendala mitra diantaranya yaitu minimnya inovasi dan diferensiasi produk wisata yang berkelanjutan, lemahnya kapasitas kelembagaan pokdarwis dan karang taruna dalam pengelolaan Ekowisata Cuku Nyinyi, serta strategi pemasaran ekowisata yang belum optimal.

Tahapan Ideasi (**Penguatan Kapasitas dan Perumusan Solusi**)

Pada tahap ini, dikumpulkan berbagai ide-ide kreatif sebagai pilihan solusi untuk mengatasi persoalan mitra. Pada tahap ini juga tim pengabdi memberikan penguatan kapasitas kepada Pokdarwis Desa Sidodadi dan Karang Taruna melalui penyampaian materi dan diskusi yang terbagi ke dalam tiga sesi. Penyampain materi ini dilakukan dengan tujuan untuk menambah wawasan peserta dalam pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi.

Penyampaian materi pada sesi pertama difokuskan pada penguatan sistem tata kelola pemerintahan desa, serta penguatan kelembagaan berbasis *collaborative governance*, melalui kolaborasi multi-aktor (pemerintah desa, karang taruna, masyarakat, dan pemerintah daerah dan stakeholder lainnya). Penyampaian materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait prinsip-prinsip tata kelola dan kerja sama yang baik, peran kelembagaan serta kolaborasi antara pemerintah Desa dan lembaga non-pemerintah seperti pokdarwis dan karang taruna dalam pengelolaan Ekowisata Cuku Nyinyi. Pendekatan ini dilakukan sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kapasitas kelembagaan karang taruna, aktor lokal, serta pemerintah Desa Sidodadi dalam mengelola ekowisata secara profesional, inklusif, dan berkelanjutan.



Gambar 3. Penyampaian Materi Sesi Pertama

Penyampaian materi pada sesi pertama ini berlangsung interaktif, peserta tidak hanya melihat dan mendengarkan, tetapi juga menyampaikan beberapa pendapat, keluhan bahkan saran. Konsep tata kelola yang disampaikan juga membantu para peserta dalam mengaitkan dengan persoalan nyata yang dihadapi. Melalui sesi ini, peserta mampu mengidentifikasi peran serta mendapatkan beberapa ide-ide kreatif yang bisa digunakan untuk mengatasi persoalan dan membantu pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi.

Setelah peserta mendapatkan pemahaman terkait tata kelola dan kapasitas kelembagaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi sesi kedua yang membahas penyusunan proposal kerja sama atau proposal kemitraan. Tahap ini dapat menjawab persoalan mitra terkait strategi pemasaran yang belum optimal. Selaian promosi melalui sosial media, penyusunan proposal kemitraan juga menjadi strategi pemasaran yang akan memberikan jangkauan dan investasi lebih bagi Ekowisata Cuku Nyinyi. Pelatihan dan pendampingan dapat membantu peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang strategi, struktur, dan elemen yang dibutuhkan dalam proposal yang kuat (Yuniti et al. 2021).




Gambar 4. Penyampaian Materi Sesi Kedua

Penyampaian materi sesi kedua ini peserta diajak untuk memahami bagaimana cara penulisan dan penyusunan proposal kemitraan atau kerja sama yang baik dan benar. Setelah penyampaian materi sesi kedua, peserta memperoleh pemahaman mengenai sistematika penyusunan proposal, mulai dari identifikasi kebutuhan mitra, rencana anggaran hingga penggunaan tata bahasa. Sebagai tindak lanjut dari penguatan kapasitas, peserta selanjutnya mengikuti penyampaian materi *design thinking*. Pada penyampaian materi sesi ke tiga ini, peserta dibagi dalam 4 kelompok, dan setiap kelompok berisi 4-5 peserta. Peserta secara interaktif diajak untuk dapat mencari solusi inovatif dalam kelompok guna mengatasi persoalan yang dihadapi dalam meningkatkan kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi. Penyampaian materi *design thinking* ini bertujuan untuk memberikan pendekatan yang lebih sistematis bagi para peserta dalam kelompok kecil guna mengidentifikasi masalah, merumuskan ide dan solusi, menguji solusi, hingga akhirnya mendapatkan solusi terbaik.



Gambar 5. Penyampaian Materi Sesi Ketiga

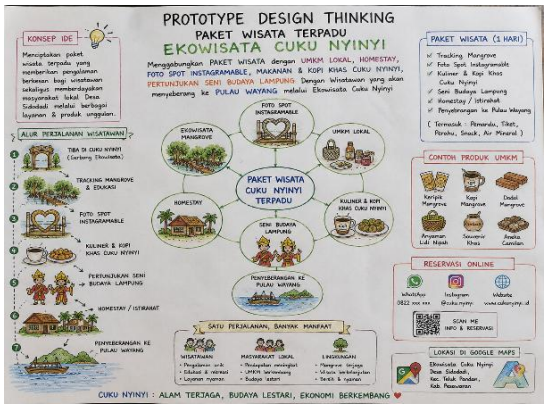
Hasil dari penyampaian materi pada sesi ketiga menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman dalam mengidentifikasi masalah dan menentukan ide inovatif. Pada sesi ini juga peserta melakukan diskusi antar kelompok, untuk merumuskan ide-ide inovatif yang bisa menjadi opsi untuk mengatasi persoalan pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi.

Tahapan Implementasi (Pengembangan Prototipe dan Presentasi Solusi)

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan untuk menerapkan ide dan solusi yang telah dirumuskan pada tahap ideasi. Pada tahap ini, peserta dalam setiap kelompok diminta untuk memilih satu prototipe yang telah disediakan oleh tim pengabdi, untuk diidentifikasi kekurangan serta disempurnakan dengan menambahkan ide atau solusi yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi.



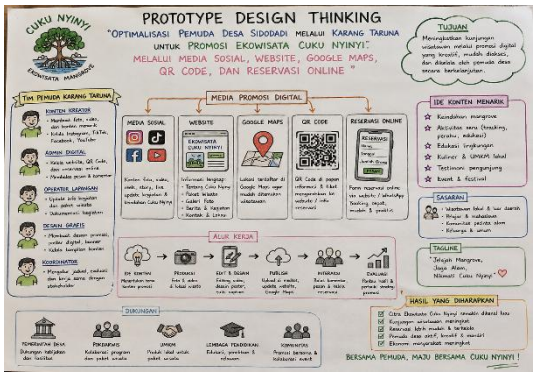
Foto diskusi kelompok 1



lembar diskusi prototipe kelompok 1



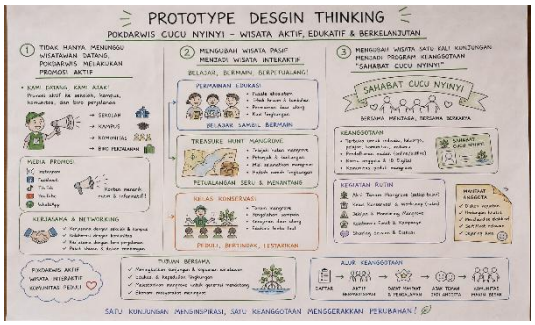
Foto diskusi kelompok 2



lembar diskusi prototipe kelompok 2



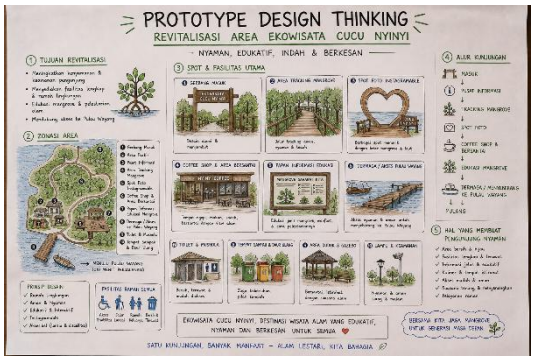
Foto diskusi kelompok 3



lembar diskusi prototipe kelompok 3



Foto diskusi kelompok 4



lembar diskusi prototipe kelompok 4

Gambar 6. Diskusi Kelompok untuk Penyempurnaan Prototipe

Setelah kelompok memilih satu prototipe masing-masing dilanjutkan dengan setiap kelompok diminta untuk melakukan diskusi bersama. Diskusi ini diarahkan untuk memahami dan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan pada setiap prototipe. Kemudian, kekurangan yang ada dilengkapi dengan menambahkan ide inovatif yang sesuai dengan persoalan yang dihadapi, dan kelebihan yang ada disesuaikan dengan kondisi nyata Ekowisata Cuku Nyinyi.



Presentasi Prototipe kelompok 1



Presentasi prototipe kelompok 2



Presentasi prototipe kelompok 3



Presentasi prototipe kelompok 4

Gambar 7. Presentasi Prototipe Kelompok 1-4

Gambar 8. Menggambarkan presentasi 4 kelompok hasil diskusi dari masing-masing kelompok. Presentasi kelompok dilakukan agar setiap kelompok dapat menyampaikan alasan perbaikan ataupun

penambahan ide baru dalam prototipe dan apa manfaatnya bagi pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi. Presentasi ini tidak hanya menjadi sarana penyampaian ide, tetapi juga wadah untuk memperoleh umpan balik sehingga solusi yang dihasilkan sesuai dengan persaoalan yang dihadapi. Berdasarkan hasil presentasi, berikut gagasan ide dan evaluasi kelompok:

Tabel 2. Tabel Ide Presentasi Kelompok dan Evaluasi Peserta

Kelompok	Permasalahan	Hasil Diskusi Prototipe	Evaluasi/Masukan dari kelompok lain
1	Paket wisata belum terintegrasi dengan UMKM, kuliner, homestay, budaya, spot foto, dan Pulau Wayang serta belum memiliki pilihan durasi yang beragam.	**Membuat Paket Wisata Terpadu & Terintegrasi Cuku Nyinyi.** menggabungkan aktivitas wisata alam, kuliner lokal, UMKM, spot foto, homestay, pertunjukan budaya, dan akses menuju Pulau Wayang. Paket dibuat dalam pilihan 2 jam, setengah hari, dan satu hari penuh	Paket sudah komprehensif, tetapi perlu dilengkapi harga, fasilitas, itinerary, durasi, target wisatawan, dan sistem reservasi agar mudah dipasarkan.
2	Promosi digital belum optimal dan potensi pemuda/karang taruna belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pengelolaan media sosial.	**Optimalisasi Pemuda Desa untuk mengelola Platform Media Sosial Ekowisata Cuku Nyinyi** melalui pembentukan tim digital dari Karang Taruna. Tim bertugas membuat konten TikTok, Instagram, Facebook, Google Maps, WhatsApp Business, serta mengelola kalender konten dan informasi reservasi.	Perlu pembagian tugas tim digital, jadwal konten, konten video yang menarik, WhatsApp Business, Google Maps, dan indikator keberhasilan promosi.
3	Aktivitas petualangan wisata masih terbatas dan potensi mangrove belum dikembangkan secara optimal sebagai wisata edukasi dan konservasi.	**Menambah Paket Wisata Petualangan Susur Mangrove Cuku Nyinyi** berupa kegiatan susur mangrove menggunakan perahu/alat transportasi yang aman, menikmati pemandangan alam, mengenal ekosistem mangrove, fotografi, serta edukasi konservasi lingkungan dengan	Ide menarik, tetapi harus memperhatikan keamanan, jalur wisata, kapasitas pengunjung, perlengkapan keselamatan, pelatihan pemandu, dan konservasi mangrove.

		didampingi pemandu lokal.	
4	Spot foto dan coffee shop belum memiliki identitas visual yang kuat, menarik, nyaman, dan sesuai kebutuhan wisatawan masa kini.	**Revitalisasi Spot-Spot Instagramable dan coffee Shop Ekowisata Cuku Nyinyi** dengan memperbaiki desain spot foto, menambahkan ikon atau landmark khas Cuku Nyinyi, memperbaiki papan nama dan signage, serta mengembangkan coffee shop dengan konsep lokal dan nyaman untuk bersantai maupun membuat konten.	Perlu desain yang khas Cuku Nyinyi, ramah lingkungan, aman, nyaman, serta dilengkapi menu lokal, Wi-Fi, colokan, dan fasilitas foto.

Tabel 2 menunjukkan ringkasan presentasi ide prototipe beserta evaluasi/masukan prototipe dari masing-masing kelompok. Berdasarkan hasil diskusi empat kelompok, permasalahan utama Ekowisata Cuku Nyinyi meliputi belum terintegrasinya paket wisata, belum optimalnya promosi digital, terbatasnya aktivitas petualangan, serta kurang kuatnya daya tarik visual dan fasilitas pendukung. Prototipe yang dikembangkan kelompok mencakup paket wisata terpadu, optimalisasi pemuda dalam pengelolaan media sosial, wisata susur mangrove, serta revitalisasi spot Instagramable dan coffee shop. Hasil evaluasi dari kelompok menunjukkan prototipe telah sesuai dengan potensi dan kebutuhan peningkatan kunjungan Ekowisata Cuku Nyinyi tetapi masih memerlukan penyempurnaan pada aspek harga, fasilitas, promosi, keamanan, identitas lokal, dan kenyamanan wisatawan. Masukan setiap kelompok menjadi dasar penyempurnaan prototipe agar lebih atraktif, terintegrasi, aman, ramah lingkungan, dan layak diterapkan dalam pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi

Hasil dari tahapan implementasi ini menunjukkan bahwa peserta mampu mengaplikasikan konsep *design thinking* dalam menyusun ide atau solusi yang lebih inovatif dan sesuai dengan permasalah dalam pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi. Selain meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif, kegiatan ini juga mendorong peserta untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan serta menerima umpan balik sebagai bagian dari proses penyempurnaan solusi.

Sebagai penutup rangkaian kegiatan, tim pengabdi menyerahkan modul pelatihan kepada Karang Taruna "Karya Bakti" sebagai bahan pembelajaran mandiri sekaligus referensi dalam pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi. Selain itu, sertifikat juga diberikan kepada peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif selama mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan pendampingan.



Gambar 8. Penyerahan Modul Pelatihan dan Sertifikat

Penyerahan modul menjadi salah satu instrumen untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran dan penerapan hasil pelatihan oleh mitra di Desa Sidodadi. Modul pelatihan berisi materi terkait tata kelola kelembagaan, penyusunan proposal kerja sama, serta penerapan *design thinking* beserta dengan pilihan prototipe yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengelolaan dan pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi. Dengan adanya modul pelatihan, peserta diharapkan dapat mengulas kembali materi yang telah diperoleh serta menerapkannya dalam kegiatan pengelolaan wisata secara mandiri.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendekatan *design thinking* menunjukkan bahwa penguatan kelembagaan pokdarwis dan karang taruna merupakan aspek penting dalam mendorong pengembangan Ekowisata Cuku Nyinyi secara inovatif dan berkelanjutan. Proses yang dilakukan melalui tahapan inspirasi, ideasi, dan implementasi mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam mengidentifikasi persoalan, merumuskan gagasan, mengembangkan prototipe, serta mengevaluasi solusi secara kolaboratif. Kegiatan menghasilkan empat gagasan utama, yaitu paket wisata terpadu, optimalisasi pemuda dalam pemasaran digital, wisata susur mangrove, serta revitalisasi spot foto dan *coffee shop*. Secara teoritis, hasil kegiatan memperkuat pandangan bahwa pengembangan ekowisata berbasis komunitas tidak hanya bergantung pada potensi sumber daya alam, tetapi juga pada kapasitas kelembagaan lokal, kolaborasi antarpemangku kepentingan, dan kemampuan masyarakat menghasilkan inovasi yang berorientasi pada kebutuhan wisatawan. Oleh karena itu, keberlanjutan program perlu diarahkan pada implementasi dan pengujian prototipe secara bertahap, disertai penguatan SOP pengelolaan, pembagian tugas kelembagaan, pemasaran digital, standar keamanan wisata, serta pengembangan kemitraan dengan pemerintah, dunia usaha, dan lembaga pendidikan. Evaluasi lanjutan terhadap jumlah kunjungan, pendapatan, dan kepuasan wisatawan juga diperlukan untuk mengukur dampak nyata inovasi yang telah dikembangkan.

5. Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdi menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lampung atas segala dukungan fasilitas, administrasi, dan pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar. Ucapan terima kasih juga ditujukan pada Kepala Desa Sidodadi, beserta jajaran aparatur desa dan lembaga masyarakat yang telah memberikan izin operasional serta dukungan legalitas selama tim pengabdi melakukan kegiatan pengabdian di lapangan. Secara khusus, apresiasi berikan kepada Ketua dan seluruh pengurus serta anggota Pokdarwis Desa Sidodadi dan Karang Taruna “Karya Bakti” atas antusiasme, komitmen penuh, dan partisipasi aktif yang luar biasa dari tahap persiapan, diskusi dan presentasi kelompok hingga evaluasi prototipe.

6. Daftar Pustaka

Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. 2023. Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*. *Journal Of Social Science Research*, *3*(3), 219–233. https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3

Brown, T. 2008. *Design Thinking*. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.

Buku Profil Desa Sidodadi, 2024

Candra, A. F. M. 2022. Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. Praja Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik, 2(4), 7–16. https://www.aksiologi.org/index.php/praja/article/view/810

Djamaris, Aurino Rilman (2023) *Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas.* Project Report. Universitas Bakrie, Jakarta.

Eko, Sutoro. 2004. Reformasi Politik dan pemberdayaan Masyarakat, Yogyakarta: APMD Press.

Fatiha, E., Hidayati, N. A., Nurdiansyah, I., Andono, S. P., Hasan, R., Khoirunnisa, F., ... & Berlin, C. P. (2025). Ekowisata Berbasis Kelembagaan: Strategi Pencapaian SDGs 16 “Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh" di Kawasan Mangrove Mentawir, Kecamatan Sepaku. Jurnal Pariwisata Tawangmangu, 3(3), 120-140. https://doi.org/10.23969/literasi.v16i2.47549

Ishak, N., & Hos, J. (2025). Dinamika kelembagaan lokal dan partisipasi warga dalam pengembangan ekowisata berbasis komunitas. PAMARENDA: Public Administration and Government Journal, 5(1), 58-70. https://doi.org/10.52423/pamarenda.v5i1.96.

Kartasasmita. Ginanjar.1996. Pemberdayaan Masyarakat: Konsep Pembangunan yang berakar pada Masyarakat. Jakarta : Bappenas

Liedtka, J. 2018. Why *Design Thinking* Works. Harvard Business Review, 96(5), 72-79.s

Loescher, S. 2019. Policy to Practice: *Design Thinking* in K-12 Education. February. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36581.65769/2

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. 2021. UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. ARRUS Journal of Engineering and Technology, 1(1), 18–27. https://doi.org/10.35877/jetech532

Nugraha, R. N., & Hardika, P. (2023). Analisis konsep 3a dalam pengembangan wisata kota tua. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(10), 531-543. https://doi.org/10.5281/zenodo.7988581

Prihadi, D.J., Setyobudiandi, I., Haryono, E., Arifin, A.Z., Pratama, R.I., Prasetio, D.A.,Ramdhan, M., Nurdiansyah, D., Agung, M.U. and Prasetyo, R. (2024). Integrating the community-based tourism index with bio-physical and carrying capacity assessments in mangrove ecotourism development: The case of Karangsong, Indramayu, Indonesia. Sustainability, 16(11), p.4730. https://doi.org/10.3390/su16114730

Proborini, D., Sari, M., & Hidayat, R. 2025. Penerapan *Design Thinking* dalam Pengembangan Inovasi Sosial Berbasis Masyarakat. Jurnal Inovasi Sosial, 5(2), 112-126.

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. 2020. Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia, 2(1), 45–55. https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131

Sekarwulan, K., & Josephine, D. 2022. *Design Thinking*. Direktorat Pendidikan Profesi Guru, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Shofi'unnafi, S. (2022). Analisis Deskriptif Desa Wisata Religi Mlangi Berbasis Komponen 3a (Atraksi, Aksesibilitas, Amenitas) Pariwisata. Komunitas

Soetomo. 2015. Pemberdayaan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suharto. Edi. 2010. Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat: Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial. Bandung : PT Refika Aditama.

Yuniti, I. G. A. D., Sukanteri, N. P., Verawati, Y., & Suryana, I. M. (2021). Pengembangan Umkm Melalui Kerjasama Perusda, Swasta dan Legalitas Usaha. Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR), 4, 487–494. https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v4i0.1187