JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Pembuatan Desain Cenderamata Kupu-kupu di Taman Wisata Alam Bantimurung Kabupaten Maros

Titin Wahyuni[1], Andi Yusri[2], Firman Firman[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Makassar, Kota Makassar, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Titin Wahyuni
titinwahyuni@unismuh.ac.id

Abstrak

Kegiatan KKN-PPM akan dilaksanakan selama dua bulan di desa Leang-leang kecamatan Bantimurung kabupaten Maros, Propinsi Sulawesi Selatan. Terdiri dari kelompok karang taruna, ramaja putus sekolah, dan kelompok pedagang cenderamata, ibu-ibu rumah tangga, remaja putri, dan karang taruna. Usulan penyelesaian permasalahan terkhusus pada: 1) Pembuatan Cenderamata dan Souvenir Replika Kupu-kupu LED flash light yang unik dan menarik; 2) Pembuatan media promosi wisata 3D Virtual berbasis Augmented Reality dan Hologram; 3) Pembuatan aplikasi toko online untuk pemasaran produk, aplikasi online bisa via website ataupun via android menggunakan E-Money (OVO dan GoPAY). Target luaran yang akan dicapai pada kegiatan KKN-PPM: 1) Bertambahnya pengetahuan masyarakat sekitar kawasan wisata Taman Nasional kupu-kupu terlengkap di dunia "The Kingdom of Butterfly" dalam Pembuatan dan desain Cenderamata dan Souvenir Replika Kupu-kupu LED flash light yang unik dan menarik; 2) Bertambahnya pengetahuan masyarakat sekitar kawasan wisata Taman Nasional kupu-kupu terlengkap di dunia "The Kingdom of Butterfly" dalam Pembuatan media promosi wisata 3D Virtual berbasis Augmented Reality dan Hologram; 3) Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan masyarakat sekitar kawasan wisata Taman Nasional kupu-kupu terlengkap di dunia "The Kingdom of Butterfly" dalam Pembuatan aplikasi toko online untuk pemasaran produk, aplikasi online bisa via website ataupun via android menggunakan E-Money (OVO dan GoPAY). Langkah-langkah yang akan ditempuh pada pelaksanaan KKN-PPM ini dapat dikemukakan melalui Penyusunan program utama dan program pendukung di tingkat unit dan setiap subunit. Dalam hal ini setiap mahasiswa diwajibkan memiliki 5 program pokok (70 % untuk program pokok tema, 30% program pendukung) dengan total waktu kerja efektif = 288 jam per mahasiswa. Seminar awal untuk penyempurnaan program pokok tema dan penyusunan program bantu yang diikuti oleh pemerintah, tokoh masyarakat, dan lembaga mitra. Seminar evaluasi tengah program dilaksanakan setelah 1 bulan mahasiswa berada di lokasi guna memperbaiki program yang telah dilaksanakan dan penyiapan program berikutnya. Seminar akhir program untuk mengevaluasi keterlaksanaan program dan membuat draft perencanaan program KKN-PPM berikutnya.

Kata Kunci: r*eplika kupu-kupu, promosi, e-money*

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangannya, pada tanggal 18 Oktober 2004, Menteri Kehutanan menerbitkan Keputusan Nomor SK.398/Menhut-II/2004 tentang Perubahan Fungsi Kawasan Hutan pada Kelompok Hutan Bantimurung-Bulusaraung seluas ± 43.750 Ha terdiri dari Cagar Alam seluas ± 10.282,65 Ha, Taman Wisata Alam seluas ± 1.624,25 Ha, Hutan Lindung seluas ± 21.343,10 Ha, Hutan Produksi Terbatas seluas ± 145 Ha, dan Hutan Produksi Tetap seluas ± 10.335 Ha yang terletak di Kabupaten Maros dan Pangkep, Provinsi Sulawesi Selatan menjadi Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung [1]. Penujukan kawasan ini didasarkan atas keunikan fenomena karst dan keanekaragaman

jenis flora dan fauna yang ada di dalam kawasan karst Maros-Pangkep, salah satu diantaranya adalah keanekeragaman jenis kupu-kupunya [2].

Pemanfaatan hayati dari TN Bantimurung yang terutama adalah kupu-kupu. Sebagai kawasan yang terkenal dengan berbagai spesies kupukupu, hewan bersayap inipun menjadi ikon TN Bantimurung, termasuk cindera mata yang diperjualbelikan, baik dalam bentuk gantungan kunci maupun hiasan dinding dari kumpulan berbagi kupu-kupu yang sudah dibingkai. Kupu-kupu yang telah diawetkan dengan menggunakan formalin ataupun dijemur menggunakan sinar matahari selama kurang lebih tiga hari, diperoleh dari alam bebas dalam kawasan taman nasional maupun hasil penangkaran. Masing-masing pengrajin beralasan tentang cara mengawetkan kupu-kupu tersebut antara menjemur di satu sisi dan menyuntik kupu-kupu menggunakan formalin di sisi lain [3].

Sebagai daerah kupu-kupu yang dikenal dengan the Kingdom of Butterfly [4], tidak heran kalau di daerah wisata Bantimurung banyak pedagang cinderamata kupu-kupu. Perdagangan kupu-kupu terutama yang diperjualbelikan sebagai cinderamata bagi mereka yang berkunjung ke TN Bantimurung sudah berlangsung lama, dan melibatkan banyak orang. Bahkan, proses produksi sampai distribusi sudah membentuk jaringan tersendiri sehingga masing-masing pekerjaan dilakukan oleh orang yang berbeda.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan di Taman Wisata Alam Bantimurung Kabupaten Maros, Dimana waktu pelaksanaan dilakukan selama 2 bulan, Metode pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan (PKM), Adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pelatihan dan pendampingan kepada kelompok Pedagang cendera mata (mitra) tentang pengetahuan dalam memasarkan produk, mudah dimengerti, metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi dan, tanya jawab.
2. Memperkenalkan kepada kelompok Pedagang cendera mata (mitra) mengenai Aplikasi toko online dan media promosi cendera mata kupu-kupu yang iteraktif dan menarik yang dapat mengupas tuntas kupu-kupu mulai dari sejarah perkembangan, populasi dan jenis kupu-kupu yang ada di taman Alam Bantimurung, metode yang digunakan adalah ceramah diskusi, tanya jawab, dan simulasi.
3. Melatih kelompok Pedagang cendera mata (mitra) mendesain Aplikasi toko online dan media promosi, metode yang digunakan adalah demonstrasi dan simulasi.
4. Melatih kolompok Pedagang cendera mata (mitra) mendesain souvemr menjadi lebih menarik dan disukai oleh pengunjung. Metode yang digunakan adalah demonstrasi.
5. Melatih kelompok Pedagang cendera mata (mitra) mengenai tips dan trik penggunaan aplikasi toko online dan media promosi, metode yang digunakan adalah demonstrasi.

Metode utama yang ditempuh dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah:

1. Pada waktu penyajian materi penyuluhan pembuatan/modifikasi aplikasi toko online dan media promosi 3D virtual, metode yang digunakan adalah; ceramah, diskusi, tanya jawab, dan simulasi.
2. Pada saat latihan pembuatan cendera mata Kupu-kupu LED flash light, metode yang digunakan adalah; demonstrasi

Copyright © 2025 The Author(s)

A. Membuat Media Promosi Aplikasi toko online dan 3D Virtual
    1. Menyiapkan Laptop dengan Aplikasi toko online dan Macromedia Flash
    2. Menyiapkan Aplikasi 3Ds Max, dan AR Toolkit
    3. Menyiapkan Kamera
    4. Objek kupu-kupu berbentuk 3D Virtual Reality
B. Pembuatan cendera mata Mata Kupu-kupu LED flash light Menyiapkan rancangan/desain kupu-kupu LED flash light
    1. Menyiapkan bahan dari kupu-kupu dengan wama yang beraneka macam
    2. Menyiapkan baut kecil, LED, dan baterai
    3. Memotong penyangga sesuai ukuran pada rancangan/desain
    4. Melakukan pengeboran terhadap titik-titik sebagai wadah baut dan mur
    5. Melakukan penandaan terhadap ruas-ruas yang berpasangan

Partisipasi Mitra Mitra kerjasama dalam hal ini Kelompok Pedagang Cenderamata ada dua yaitu Fifi (Mitra 1), Agung (Mitra 2) akan membantu tim pelaksana PKM untuk membuat tempat pelatihan PKM .

Evaluasi Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilakukan setelah selesai pelatihan yang terdiri dari enam macam evaluasi yaitu:

1. Evaluasi pengetahuan dalam membuat aplikasi toko online dan media promosi 3D virtual, setelah selesai menjelaskan menggunakan metode ceramah, diskusi dan, tanyajawab.
2. Evaluasi terhadap pengetahuan dalam menggunakan aplikasi toko online dan media promosi 3D virtual, menggunakan metode ceramah, diskusi, tanyajawab,dansimulasi.
3. Evaluasi proses pembuatan Kupu-kupu LED flash light yang unik dan menarik, menggunakan demonstrasi dan simulasi.

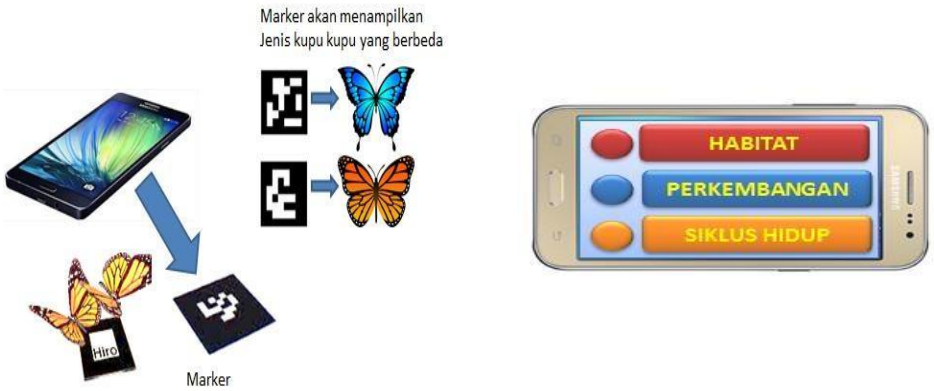
Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dianggap berhasil bilamana:

1. Kelompok Pedagang cendera mata kec. Bantimurung (mitra) mempunyai wawasan dalam membuat aplikasi toko online dan media promosi berbasis 3D Virtual.
2. Kelompok Pedagang cendera mata (mitra) akan menerapkan pengetahuan, pengalaman mengenai menerapkan/menggunakan aplikasi toko online media promosi berbasis 3D virtual dalam menarik minat pelanggan dan meningkatkan pendapatan .
3. Kelompok Pedagang cendera mata (mitra) akan menerapkan pengetahuan, pengalaman mengenai pembuatan souvenir Kupu-kupu LED flash light yang unik dan menarik.
4. Kelompok Pedagang cendera mata (mitra) berkeinginan untuk menyampaikan penerapan aplikasi toko online media promosi berbasis 3D Virtual dan pembuatan berbagai jenis cendera mata yang unik, serta mengajarkan proses pembuatannya pada Pedagang cendera mata di daerah/kabupaten lain (Pedagang cendera mata yang tidak sempat ikut pada saat pelatihan).

Hasil dan Pembahasan

A. Desain Media Promosi Virtual 3D Augmanted Reality & Hologram

Hasil kegiatan ini menampilkan Kupu-kupu yang didesain dengan virtual 3D berbasis Augmanted Reality & Hologram



Gambar L.1. Aplikasi Media Promosi 3D Virtual Menggunakan Aplikasi Android

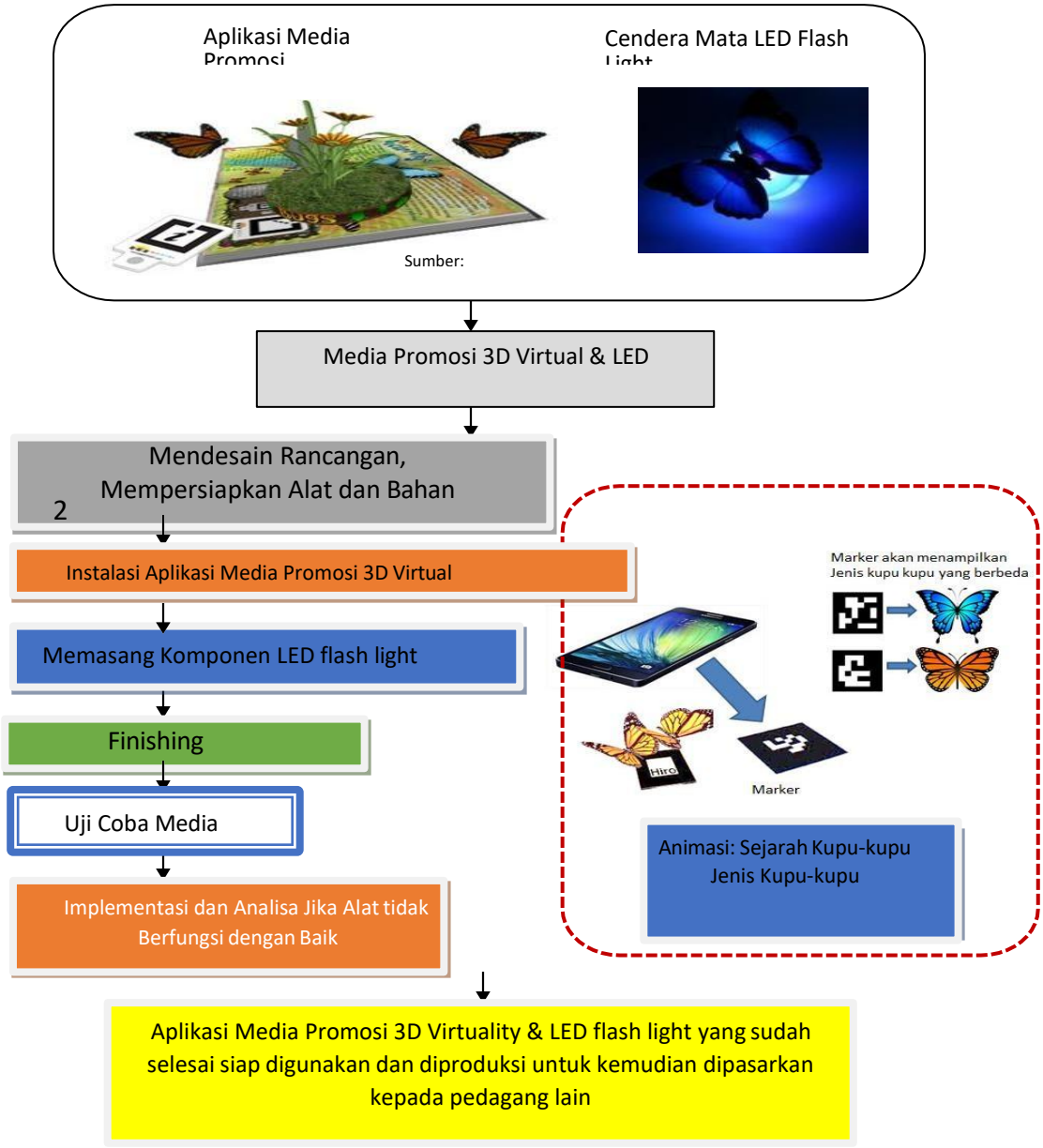


Gambar L.2 Hologram

Kegiatan penelitian ini menghasilkan media promosi inovatif berbasis teknologi Virtual 3D yang dipadukan dengan Augmented Reality (AR) dan Hologram. Media ini dikembangkan untuk memberikan pengalaman visual yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan media promosi konvensional. Objek utama yang ditampilkan dalam media promosi ini adalah kupu-kupu. Visualisasi kupu-kupu dibuat dalam bentuk model tiga dimensi yang dapat diamati secara detail melalui perangkat Android. Dengan teknologi Augmented Reality, kupu-kupu virtual tersebut dapat muncul di dunia nyata melalui kamera smartphone, sehingga pengguseolah-olah melihat kupu-kupu hidup di hadapan mereka. Selain itu, media promosi ini juga dilengkapi dengan tampilan hologram. Melalui proyeksi holografik, kupu-kupu 3D dapat ditampilkan di ruang nyata tanpa memerlukan layar khusus. Efek visual ini memberikan kesan futuristik dan dapat menarik perhatian audiens dalam berbagai kegiatan promosi.

Dengan adanya inovasi ini, media promosi berbasis Virtual 3D, AR, dan Hologram diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat, sekaligus membuka peluang baru dalam pemanfaatan teknologi digital di bidang promosi dan edukasi.

Copyright © 2025 The Author(s)



B. Teknologi LED Flash Light



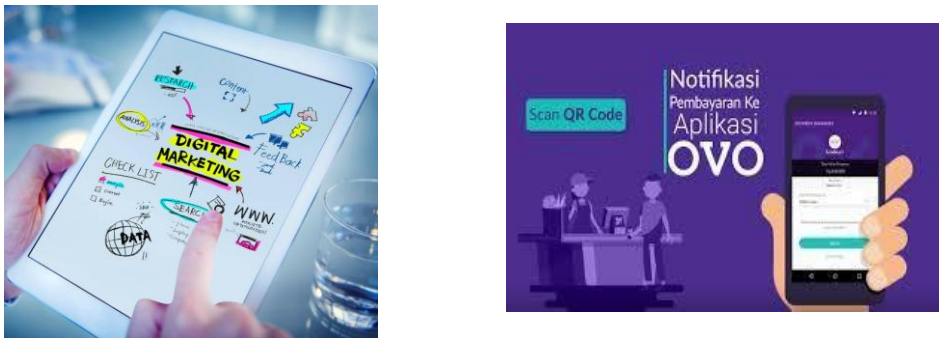
Gambar L.3. LED Flash Light

Adapun yang dilakukan dari kegiatan PKM ini dengan membuat Cinderamata Kupu-kupu dari teknologi LED, Dimana penerapan Kemajuan teknologi juga memungkinkan hadirnya desain LED Flash Light yang lebih ringkas, ringan, dan portabel tanpa

mengurangi kekuatan pencahayaan. Bahan material yang digunakan umumnya bersifat tahan air (waterproof) dan tahan benturan (shockproof), sehingga meningkatkan reliabilitas ketika digunakan di medan yang berat.

Dengan segala kelebihan tersebut, LED Flash Light menjadi simbol transformasi teknologi pencahayaan modern. Perangkat ini bukan hanya alat penerangan sederhana, melainkan juga inovasi yang menggabungkan efisiensi energi, ketahanan jangka panjang, kualitas pencahayaan tinggi, serta fleksibilitas penggunaan di berbagai bidang kehidupan manusia.

C. Pemasaran Online (E-Marketing)



Gambar L5. Pemasaran Online Menggunakan Media Sosial melalui Tahapan Research (analisis Pasar), content (isi), feedback (umpan balik), checklist, search (pencarian populer di internet), data (perbaikan data transaksi penjualan berbasis OVO dan GoPAY), dan WWW (pemilihan website dan media sosial yang tepat

Simpulan

Dari kegiatan pengabdian Dimana Kelompok sasaran berada pada Desa Leang-leang, Kecamatan Bantimurung. Dengan melihat profil warga dan organisasi yang ada di masyarakat, tim Universitas Muhammadiyah Makassar bekerjasama dengan organisasi mitra dan organisasi masyarakat ini, merasa positif kegiatan yang diusulkan ini dapat dilaksanakan dengan baik. penyelesaian permasalahan terkhusus pada pemberdayaan Pedagang Cenderamata Kupu- kupu Di Taman Nasional Bantimurung. Hadirnya teknologi yang terintegrasi dengan cenderamata memungkinkan untuk memberikan keunikan dan daya tarik terhadap barang dagangan memberikan kesan futuristik dan dapat menarik perhatian audiens dalam berbagai kegiatan promosi. Kedepannya diharapakn kegiatan ini dalam hal meningkatkan produk yang unik berbasis teknologi yang terbaru dalam rangka meningkatkan usaha dan ketertaikan dalam pengunjungan wisatawan. Ucapan terima kasih kepada Risetmu Unismuh sebagai penyandang dana serta Partisipasi Mitra Mitra kerjasama dalam hal ini Kelompok Pedagang Cenderamata ada dua yaitu Fifi (Mitra 1), Agung (Mitra 2) akan membantu tim pelaksana PKM untuk membuat tempat pelatihan PKM

Referensi

Hasanuddin. 2011. Tingkat Ketergantungan Masyarakat Desa Labuaja Terhadap ZonaTradisional Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung. Jurnal Hutan dan Masyarakat, Vol.6, No.2

Copyright © 2025 The Author(s)

Wallace AR. 1890. The Malay Archipelago: The land of the orang-utan, and the bird of paradise. A narrative of travel, with studies of man and nature. New York (US): Macmillan and Co.

H Jaya, S Haryoko, S Suhaeb. 2018. Life Skills Education for Children with Special Needs in order to Facilitate Vocational Skills. Journal of Physics: Conference Series 1028 (1), 012078.

S Suhaeb, N Pertiwi. 2019. Pemenuhan kebutuhan ilmu keterampilan anak panti asuhan sosial di Kabupaten Gowa. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2018.

E Sabara, S Suhaeb. 2017. Model Augmented Reality to Enhance kecamatan-dan-desa-kelurahan-tahun-2013.html

Thinking Skills and Self Motivated Learning. IJSDR 2 (9), 78-81.

https://maroskab.bps.go.id/statictable/2015/07/07/13/luas-wilayah-menurut- Abdul Haris Mustari, Yasser Pramana, Dan Resi Nurlinda. 2013. Keanekaragaman Kupu-Kupu Di Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung. Media Konservasi Vol. 18, No. 2 Agustus 2013 : 63 – 68