

**PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA RELAWAN
BERDASARKAN PILAR-PILAR MAKNA HIDUP**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Dian Puspasari

1721066411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

TESIS
PENCIPTAAN SENI
**PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA RELAWAN
BERDASARKAN PILAR-PILAR MAKNA HIDUP**

Oleh

Dian Puspasari
NIM 1721066411

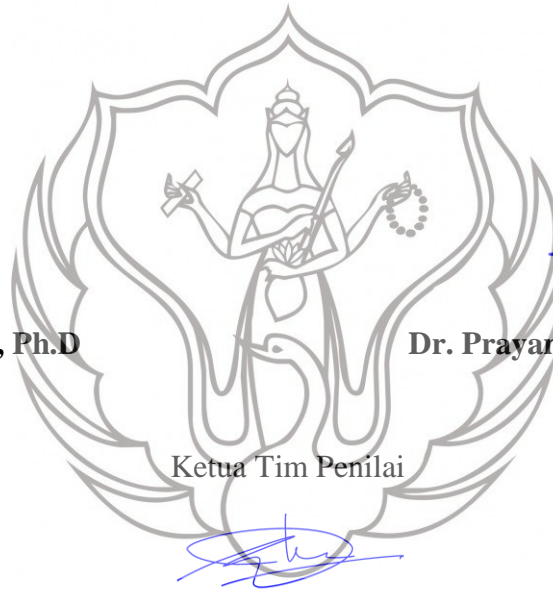
Telah dipertahankan pada tanggal 22 Juli 2020
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Penguji Ahli,

Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn



Ketua Tim Penilai

Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn

Yogyakarta, 7 Agustus 2020

Direktur

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si
NIP. 1972102320021220001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis dan karya yang saya rancang ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun. Tesis dan rancangan ini merupakan hasil dari penelitian yang didukung berbagai macam referensi dan sepengetahuan saya belum pernah ditulis dan dipublikasikan kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian tesis dan karya perancangan saya ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 7 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dian Puspasari'.

Dian Puspasari

NIM. 1721066411



Untuk dedikasi yang diberikan penulis
di tengah masa sulit pandemi.

PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA RELAWAN BERDASARKAN PILAR-PILAR MAKNA HIDUP

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020

Oleh Dian Puspasari

ABSTRAK

Perkembangan tren pariwisata relawan bersama dengan motivasi perjalanan kaum muda saat ini mengindikasikan adanya tuntutan baru dalam industri pariwisata. Keberadaan turis relawan kini menuntut cara baru dalam berkontribusi, dengan kegiatan yang lebih beragam, durasi lebih pendek, dan konsep hemat anggaran sebagai upaya untuk meningkatkan mentalitas dan kapabilitas diri. Dengan jumlah ketertarikan yang meningkat, kebutuhan akan informasi dan kemudahan dalam pengajuan kontribusi masih menjadi kendala bagi para peminat kegiatan. Perancangan tesis ini menawarkan solusi dalam bentuk aplikasi pariwisata relawan “**vacation**” sebagai media penghubung antara turis, aktivitas kerelawanan, dan mitra akomodasi potensial. Menyediakan aplikasi seluler yang lebih efisien, dengan daftar kegiatan sukarelawan yang terkategori, pengajuan permintaan kontribusi secara lebih praktis, kesempatan mendapatkan akomodasi, dan penerimaan laporan kegiatan perjalanan berdasarkan prinsip empat pilar makna hidup untuk mendukung konsep hemat anggaran, peningkatan mentalitas dan kapabilitas diri.

Guna memperkuat konsep perancangan, penulis memahami teori-teori milik Garret (2010), Natoli (2015), dan Leech (2013) pada pengalaman pengguna. Hinman (2012) pada proses empati peranti bergerak, dan Smith (2017) untuk konsep pencarian makna hidup. Penulis menerapkan metode desain hasil filtrasi dari Brown, Kumar, Garret, dan Natoli yang terdiri dari tahapan menemukan, menentukan, mengembangkan, dan mengirim. Proses pengumpulan data perancangan menggunakan pendekatan kuantitatif pada survei daring dan kualitatif pada pengamatan etnografi, wawancara, literatur, dan diskusi kelompok. Dari hasil pengujian karya, dapat disimpulkan bahwa selain mempermudah turis relawan memenuhi kebutuhan untuk berkontribusi, perancangan juga membentuk ruang personal bagi para pengguna untuk mengembangkan diri.

Kata Kunci: Pariwisata Relawan, Pengalaman Pengguna, Pengembangan Diri

**DESIGNING A VOLUNTEER TOURISM APPLICATION
BASED ON PILLARS OF MEANINGFUL LIFE**

*Written Accountability
Master of Art Creations and Studies Program
Post-graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta 2020*

By Dian Puspasari

ABSTRACT

*The development of volunteer tourism trends together with the motivation of young people's travel now indicates new demands in the tourism industry. The existence of volunteer tourists now demands new ways of contributing, with more diverse activities, shorter duration, and the concept of saving budget as an effort to improve mentality and capabilities. With the increasing number of interests, the need for information and ease in submitting contributions is still an obstacle for activity enthusiasts. This thesis offers a volunteer tourism application “**vacation**” as a solution to that problem. Providing a connection between tourists, volunteer activities, and host-user with more efficient, list of categorized volunteer activities, submitting requests for more practical contributions, opportunities to get accommodation, and receiving reports on travel activities based on the principle of the four pillars of meaningful life to support the concept of low-budget, improving mentality and capability.*

In order to strengthen the design concept, the author understands the theories of Garret (2010), Natoli (2015), and Leech (2013) on user experience. Hinman (2012) on the empathy process for mobile devices, and Smith (2017) for the concept of finding the meaning of life. The author applies the design method of the filtration results from Brown, Kumar, Garret, and Natoli which consists of the stages of finding, determining, developing, and sending. The design data collection process used a quantitative approach to online surveys and qualitative ethnographic observations, interviews, literature, and group discussions. From the test results of the work, it can be concluded that in addition to facilitating volunteer tourists to meet the need to contribute, the design also forming a personal space for users to develop themselves.

Keywords: *Volunteer Tourism, User Experience, Personal Development*

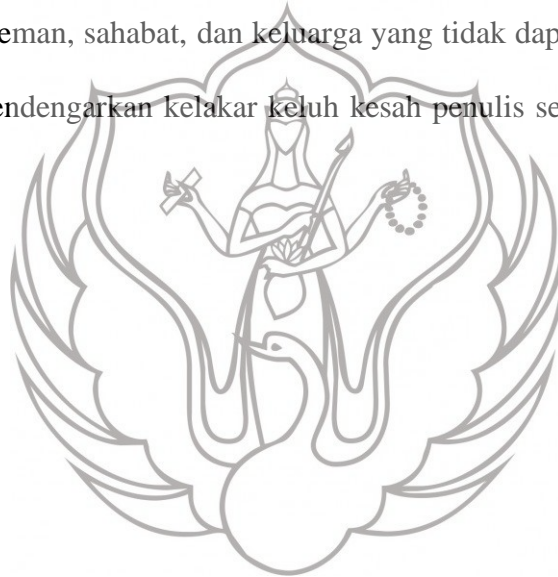
KATA PENGANTAR

Tesis yang berjudul **‘PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA RELAWAN BERDASARKAN PILAR-PILAR MAKNA HIDUP’** diangkat penulis karena kepedulian penulis terhadap perkembangan kesehatan mental generasi Millennial dan gen Z di era teknologi dan perkembangan industri pariwisata yang berkembang pesat. Dengan adanya hasil penelitian terkait motivasi kaum muda dalam melakukan perjalanan dan kesempatan untuk memperkaya literatur ilmu desain komunikasi visual, penulis mendedikasikan diri untuk menciptakan media penghubung yang dapat membantu menyalurkan motivasi para kaum muda dalam bentuk aplikasi yang praktis, bernilai, dan inovatif.

Penulis berharap, perancangan yang terbentuk dapat benar-benar membantu menghubungkan para pelaku-pelaku di industri pariwisata dengan lebih efisien sehingga proses berkegiatan dalam upaya meningkatkan mentalitas dan kapabilitas diri dapat berdampak maksimal pada diri individu masing-masing. Untuk itu, dengan selesainya laporan perancangan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktur Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
2. Bapak Kurniawan Adi Saputro, Ph.D selaku pembimbing tesis.
3. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn selaku penguji utama sidang tesis.
4. Bapak Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn selaku ketua dewan penguji sidang tesis.
5. Kedua orang tua saya, almarhum bapak dan ibu atas segala bentuk dukungan yang telah dan masih diberikan.

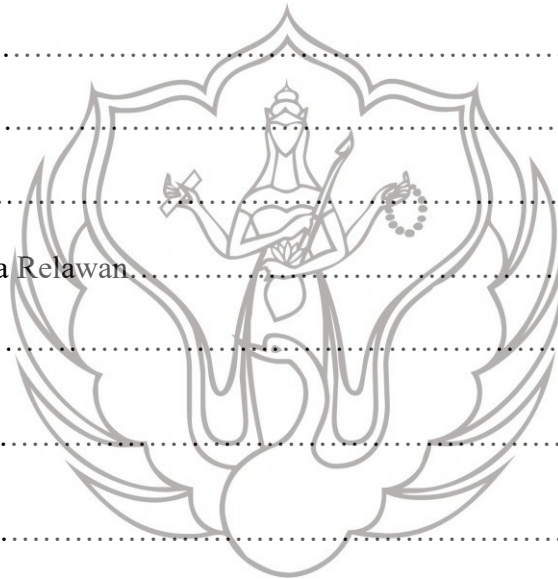
6. Teman-teman Erasmus Musim Gugur 2018, atas masukan dan partisipasi aktif terhadap proses perancangan.
7. Teman-teman Couchsurfing yang memberi banyak inspirasi dalam eksplorasi ide-ide baru.
8. Para partisipan penelitian dan uji coba yang membantu menyempurnakan hasil akhir perancangan.
9. Teman-teman DKV angkatan 2017, yang selalu menjadi tempat mengadu, berbagi ilmu, berdiskusi, dan segala bentuk dukungan moral.
10. Stella, kucing pandemi yang selalu ada setiap saat.
11. Serta kepada seluruh teman, sahabat, dan keluarga yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang dengan sabar mendengarkan kelakar keluh kesah penulis sejak awal hingga selesainya penyusunan tesis.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN PENULIS.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan.....	6
D. Manfaat.....	7
E. Batasan Masalah.....	7
F. Kerangka Berpikir.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Sumber Perancangan.....	9
B. Landasan Teori.....	16

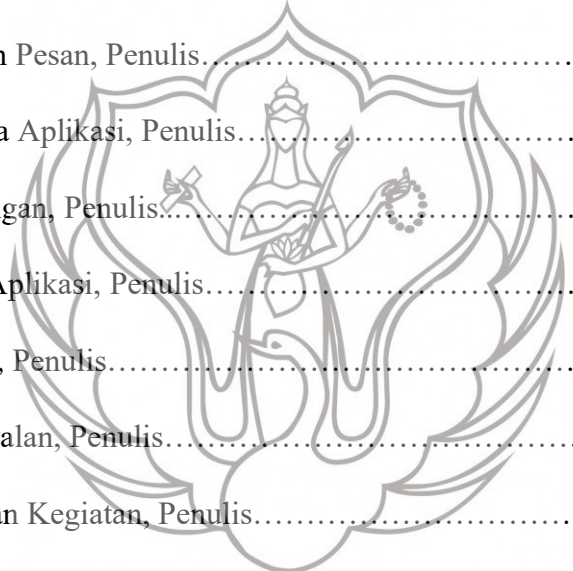
C. Sintesis.....	26
BAB III METODE PERANCANGAN.....	29
A. Menemukan.....	30
B. Menentukan.....	34
C. Mengembangkan.....	35
D. Mengirim.....	57
BAB IV PEMBAHASAN.....	74
A. Strategi Kreatif.....	74
B. Tujuan Kreatif.....	76
C. Hasil Uji Coba.....	77
D. Aplikasi Pariwisata Relawan.....	85
E. Media Pendukung.....	106
BAB V PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	115



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Informasi Program Relawan Profauna, Profauna.....	2
Gb. 2. Informasi Program Relawan Profauna, ID Volunteering.....	2
Gb. 3. Peta Jalan Peluang, Penulis.....	8
Gb. 4. Aplikasi Couchsurfing, Couchsurfing.....	9
Gb. 5. Aplikasi Trustroots, Trustroots.org.....	11
Gb. 6. Aplikasi Worldpacker, Worldpacker.com.....	12
Gb. 7. Program Relawan Global Volunteer, Aisee.org.....	15
Gb. 8. Metode Perancangan, Penulis.....	29
Gb. 9. Survei Daring Perjalanan, Penulis.....	31
Gb. 10. Survei Daring Perjalanan, Penulis.....	32
Gb. 11. Tabel Matriks Tren, Kumar.....	33
Gb. 12. Kata Kunci Penemuan, Penulis.....	34
Gb. 13. UX's Honey Comb, Natoli.....	36
Gb. 14. Analisis Model Mental, Penulis.....	38
Gb. 15. Skenario Model Mental Perjalanan, Penulis.....	45
Gb. 16. Struktur Kategori Informasi.....	47
Gb. 17. Prinsip Desain Antarmuka, Natoli.....	49
Gb. 18. Wireframe, Penulis.....	56
Gb. 19. Perancangan Sementara Identitas, Penulis.....	58
Gb. 20. Warna Terpilih, Penulis.....	59

Gb. 21. Tipografi Terpilih, Penulis.....	61
Gb. 22. Menu Masuk Aplikasi, Penulis.....	63
Gb. 23. Menu Pencarian Aktivitas, Penulis.....	66
Gb. 24. Menu Rincian Aktivitas, Penulis.....	68
Gb. 25. Menu Kotak Masuk, Penulis.....	70
Gb. 26. Menu Profil, Penulis.....	73
Gb. 27. Strategi Kreatif Perancangan, Penulis.....	74
Gb. 28. Hasil Akhir Identitas, Penulis.....	81
Gb. 29. Perubahan Elemen Pesan, Penulis.....	82
Gb. 30. Halaman Pembuka Aplikasi, Penulis.....	84
Gb. 31. Identitas Perancangan, Penulis.....	86
Gb. 32. Halaman Masuk Aplikasi, Penulis.....	92
Gb. 33. Halaman Beranda, Penulis.....	94
Gb. 34. Halaman Penjadwalan, Penulis.....	97
Gb. 35. Halaman Pesan dan Kegiatan, Penulis.....	100
Gb. 36. Halaman Menjadi Tuan Rumah, Penulis.....	102
Gb. 37. Halaman Laporan Kegiatan.....	104
Gb. 38. Media Pendukung Perancangan, Penulis.....	107
Gb. 39. Pencarian Peluang, Penulis.....	115
Gb. 40. Hasil Pengamatan Etnografi, Penulis.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

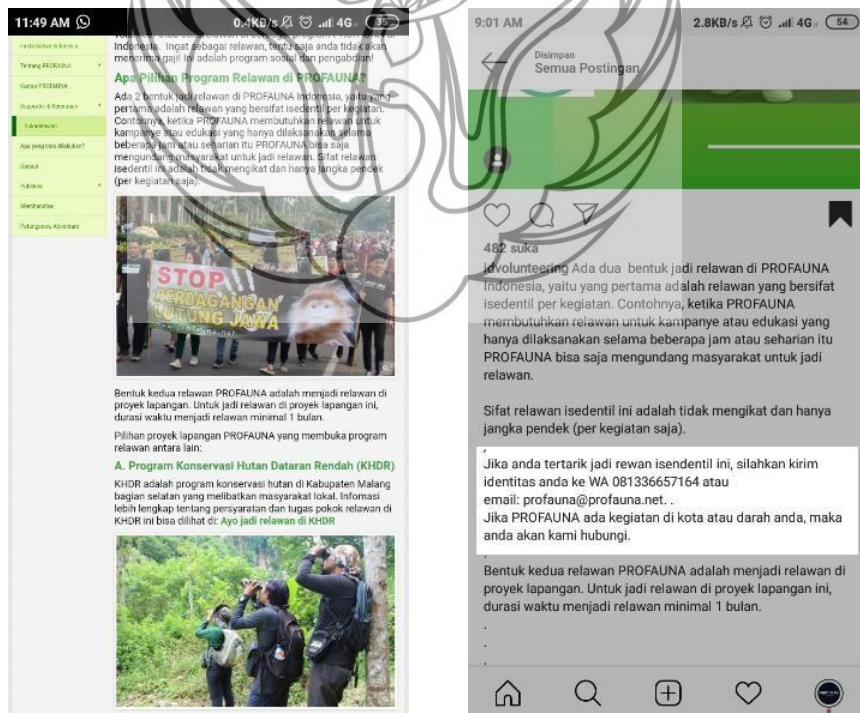
A. Latar Belakang

Tren perjalanan pada dekade ini mengalami perubahan sebagai akibat dari modernitas. Dalam industri pariwisata, kegiatan menyelamatkan orangutan di Kalimantan atau mengajar anak-anak di Thailand menjadi salah satu tren perjalanan yang tengah berkembang saat ini. Orang-orang mulai mencari lebih banyak peluang perjalanan karena didorong oleh keinginan untuk lebih memahami dan mengalami tempat yang dikunjungi (Bakker & Lamourex, 2008). Namun, pertumbuhan tingkat ketertarikan ini belum berjalan signifikan dengan media yang menghubungkan orang-orang dengan jenis kegiatan tersebut.

Istilah yang sering digunakan untuk jenis kegiatan ini ialah perjalanan relawan, kemudian berkembang menjadi pariwisata relawan atas pertimbangan tuntutan baru yang muncul seiring kemajuan teknologi. Konsep bepergian sebagai seorang relawan bukanlah barang baru di industri pariwisata, yang membedakan tren ini dari pendahulunya seperti mengambil tahun jeda atau menjadi sukarelawan jangka panjang di luar negeri adalah kerangka waktu dan kombinasi kegiatan. Turis relawan saat ini lebih bervariasi, mereka pergi mengunjungi suatu tempat, mengikuti kegiatan kontribusi tertentu seperti penyelamatan penyu laut atau berkebun selama beberapa hari, lalu bersafari, dan mengendarai sepeda gunung di hari berikutnya. Tipe relawan seperti ini memunculkan jenis kegiatan baru yang lebih pendek yang menggabungkan kegiatan sukarela sosial, lingkungan, dan rekreasi di dalam satu perjalanan (Bakker & Lamourex, 2008).

Atas kemunculan tren ini, berbagai kegiatan kontribusi jangka pendek semakin beragam dan banyak bermunculan, namun meskipun jumlah ketertarikan meningkat, realitanya

kebutuhan akan informasi dan kemudahan untuk bergabung dan berkontribusi masih menjadi kendala bagi para peminat kegiatan. Sebagai contoh, Profauna, organisasi sosial yang bergerak dibidang perlindungan hutan dan satwa liar di Indonesia, menyediakan program relawan jangka panjang dan pendek bagi peminat yang ingin bergabung. Program ini diinformasikan melalui media sosial Instagram dan situs web resmi Profauna sendiri, namun cara ini dinilai masih kurang efektif sebab media sosial memiliki peran terbatas sebagai penyampai informasi, sehingga tiap audiens yang berminat harus dilempar ke berbagai alamat secara online agar berhasil mendaftarkan diri. Selain itu, fenomena kemunculan komunitas-komunitas kecil juga menjadi fokus permasalahan ketika kelompok ini memiliki kegiatan-kegiatan kontribusi yang bermanfaat namun tidak dipublikasikan dengan tepat, tidak memiliki alamat situs web resmi, atau hanya diperkenalkan secukupnya.



Gambar 1 & 2. Informasi program relawan Profauna
Sumber: Profauna / ID Volunteering

Persoalan lain yang sering muncul seperti tidak tersedianya akomodasi bagi peminat dari luar kota atau luar negeri juga berpotensi menghalangi terwujudnya kegiatan kontribusi yang lebih optimal. Akibatnya kegiatan hanya diikuti oleh partisipan yang berada dekat dari lokasi, sementara kegiatan-kegiatan ini beriklan dengan jangkauan audiens dan peminat yang sangat luas. Tentu saja terdapat beberapa penyelenggara kegiatan pariwisata relawan yang telah menyadari kemunculan kebutuhan ini sebagai peluang pengembangan bisnis. Dengan biaya sekitar 500 - 4000 dolar (atau setara dengan 7,5 – 60 juta rupiah) para peminat disediakan sarana berkegiatan dan akomodasi untuk memberi pengalaman liburan dan melakukan aksi relawan yang mereka inginkan. Dalam kasus ini, kehadiran kegiatan kontribusi bukan lagi sekedar penghasil nilai-nilai kemanusiaan, melainkan sebagai komoditas yang diperjualbelikan, dan akan menjadi cukup sulit untuk dijangkau oleh sebagian orang dengan status ekonomi rendah atau yang belum berpenghasilan.

Dari sudut pandang partisipan sendiri, kegiatan kontribusi selama melakukan perjalanan seringkali dianggap sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas hidup. Riset awal yang dilakukan penulis terhadap kelompok kaum muda umur 18 – 35 tahun yang tersebar di 13 negara menunjukkan motivasi yang dominan pada pengembangan kemampuan individu dan mentalitas, seperti 51,6% dari responden menganggap perjalanan sebagai ruang pemulihan, artinya perjalanan memungkinkan bagi para kaum muda untuk menurunkan tingkat stress, kecemasan, atau bahkan rasa ketidakamanan sebagai bentuk dari proses transisi remaja ke dewasa awal, tekanan pendidikan, ekonomi, dan adanya keterputusan antara harapan dan kenyataan yang rentan dampaknya pada kesehatan mental. Sementara 58,05% kebutuhan perjalanan lainnya berasal dari motivasi kaum muda untuk mengembangkan kemampuan diri

melalui eksplorasi, belajar hal baru, menemukan pengalaman yang berbeda, hingga mengekspresikan diri sebagai kaum muda modern yang saling terhubung dan mencari keaslian.

Dari sini dapat dipahami bahwa adanya relevansi di antara motivasi partisipan dan laju tingkat perkembangan pariwisata relawan bahwa berkontribusi atau menjadi sukarelawan selama melakukan perjalanan dapat berdampak baik bagi kesehatan mental, meningkatkan kualitas dan kepuasan hidup, serta kesehatan fisik melalui kegiatan-kegiatan kontribusi yang dilakukan. Maka kemudian, menjadi penting untuk menanggapi isu yang dihadapi para turis relawan sebagai jalan untuk menjaga kestabilan mentalitas dan meningkatkan kapabilitas diri.

Salah satu cara yang dapat dilakukan terkait peningkatan mentalitas dan kapabilitas diri disampaikan secara eksplisit oleh Smith (2017), dalam pilar-pilar pencarian makna hidup. Makna hidup diartikan sebagai kekuatan yang mendorong seseorang melayani sesuatu melebihi dirinya sendiri, mengembangkan hal terbaik dari apa yang dimiliki, dan memberikan sesuatu untuk dipertahankan. Dalam praktiknya, empat pilar makna hidup yang terdiri dari: rasa bernaung, tujuan memberi, proses transenden, dan kegiatan bercerita, dapat diterapkan pada kegiatan pariwisata relawan untuk menjawab kebutuhan akan pemulihan dan pengembangan diri.

Kegiatan yang berhubungan dengan pilar-pilar makna hidup berperan dalam pelepasan emosi negatif melalui pelayanan melebihi dirinya sendiri dan mengembangkan hal terbaik dari apa yang dimiliki. Proses ini apabila diterapkan kepada kaum muda akan dapat membantu meningkatkan mentalitas dan sekaligus berhubungan dengan eksplorasi pengalaman, pengetahuan, dan pengembangan serangkaian atribut keterampilan sebagai bagian dari proses peningkatan kemampuan individu.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis menawarkan solusi perancangan dengan menyediakan media komunikasi visual secara praktis, bernilai, dan inovatif untuk membantu para kaum muda memenuhi kebutuhan pemulihan dan pengembangan diri dengan cara menghubungkan para pelancong (kaum muda), penyelenggara kegiatan-kegiatan relawan, dan potensi akomodasi berdasarkan prinsip empat pilar makna hidup. Berdasarkan karakteristik kaum muda dan tuntutan baru perjalanan yang termediasi teknologi (Verissimo & Costa, 2018), pemilihan jenis media penghubung yang tepat menurut fungsinya ialah aplikasi seluler, dimana pengguna dapat memperoleh informasi kegiatan pariwisata relawan, mendaftar, mencari akomodasi, dan memperoleh hasil laporan kegiatan perjalanan secara tepat dan efisien dengan pengalaman menyelami informasi yang jauh lebih baik.

Untuk mendukung terwujudnya hasil perancangan yang ideal, penulis belajar dari teori-teori pengalaman pengguna milik Garrett (2010) dan Natoli (2015), dan empati pada konteks mobile milik Hinman (2012). Semua data yang diperlukan dikumpulkan melalui pendekatan kuantitatif pada survei daring, untuk memperoleh pemahaman yang luas tentang perilaku dan persepsi kaum muda saat melakukan perjalanan, serta pendekatan kualitatif pada observasi etnografi, wawancara, literatur, dan diskusi kelompok untuk membantu meningkatkan pemahaman serta eksplorasi ide-ide baru. Data yang terkumpul kemudian digunakan pada empat tahap proses perancangan untuk menghasilkan karya desain yang menjawab kebutuhan, meliputi tahap penemuan, yaitu tahap pengumpulan informasi dari berbagai sumber dan pendekatan. Tahap penentuan, untuk mencari peluang dan menentukan fokus permasalahan. Tahap pengembangan, akan mengeksekusi semua data dan fokus yang telah ditetapkan, dan tahap mengirim, menguji coba hasil pengembangan dan perbaikan sebelum hasil akhir perancangan dipublikasikan.

Melalui perancangan ini penulis berharap platform yang terbentuk dapat menjadi media penghubung yang efisien bagi kaum muda dalam upaya memenuhi kebutuhan pemulihan dan pengembangan diri melalui berbagai kegiatan kontribusi berdasarkan pilar-pilar makna hidup. Penulis juga berharap perancangan dapat membantu perkembangan ilmu desain komunikasi visual yang berhubungan dengan penyampaian informasi pada kaum muda (pelancong) dengan menggunakan metode penelitian pengguna cerdas (smart user research) terhadap aspek perubahan tuntutan, penyusunan fokus penyampai pesan, kajian perkembangan desain pada pengalaman pengguna, dan metode prediksi peluang masa depan untuk inovasi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi seluler kegiatan pariwisata relawan berdasarkan prinsip empat pilar makna hdiup secara praktis, bernilai, dan inovatif sebagai media penghubung dalam membantu meningkatkan mentalitas dan kapabilitas diri?

C. Tujuan

1. Perancangan media komunikasi visual bertujuan untuk membantu proses penyampaian informasi terkait kegiatan pariwisata relawan secara lebih efisien dan sesuai kebutuhan.
2. Sebagai media yang menghubungkan kaum muda, penyelenggara kegiatan, dan potensi akomodasi secara lebih efisien didalam satu platform aplikasi.
3. Memberikan media komunikasi yang inovatif untuk menjawab tuntutan baru perjalanan kaum muda.

D. Manfaat

1. Teoretis

- a. Sebagai sumber referensi dan kajian dalam ilmu perancangan desain komunikasi visual, yakni perancangan yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan kerelawanan atau seputar industri pariwisata relawan.
- b. Menjadi salah satu sumber penggalian ide perancangan mahasiswa desain komunikasi visual, baik sebagai pemenuhan kebutuhan akademik maupun praktik.

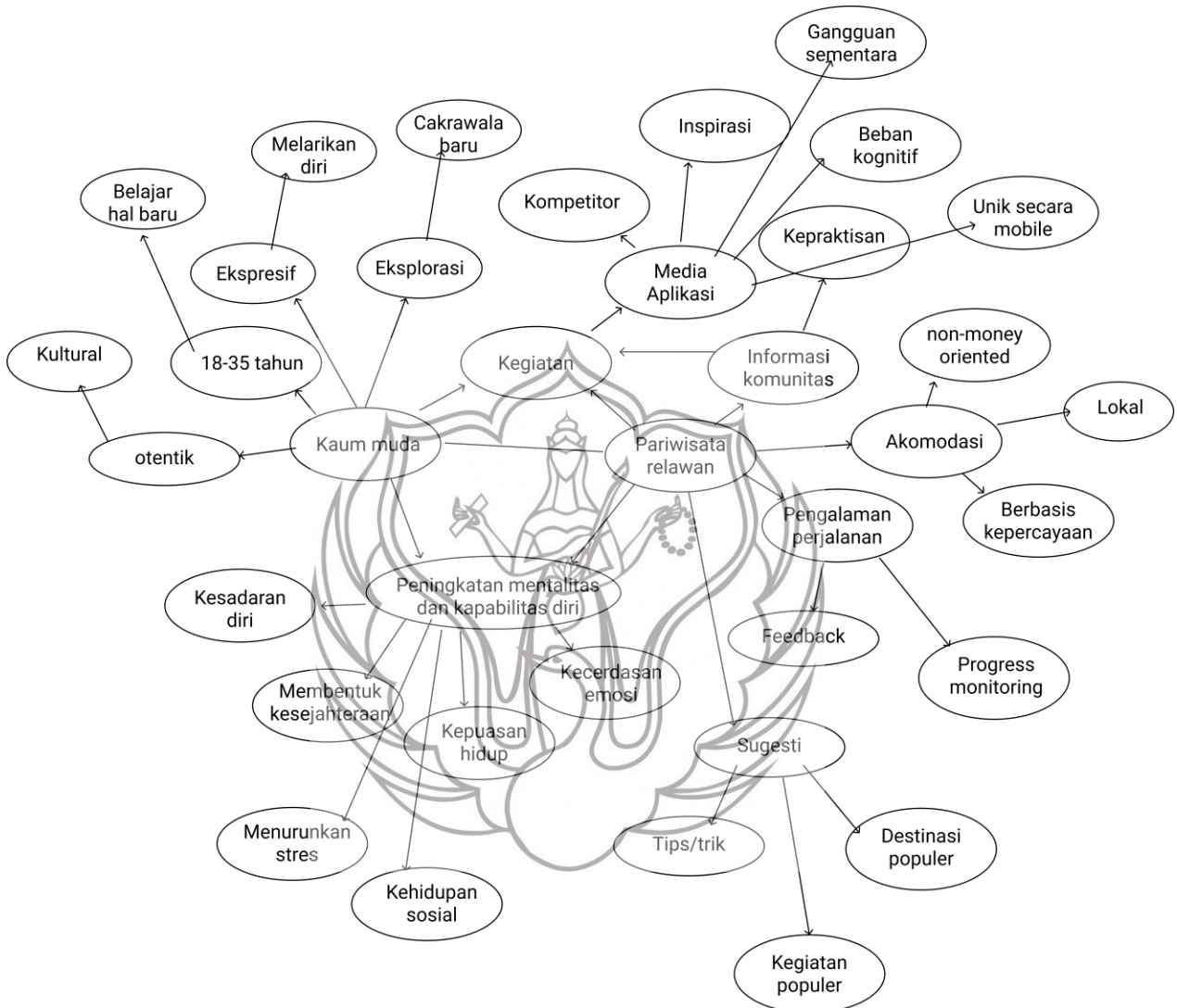
2. Praktis

- a. Memberikan alternatif solusi bagi turis relawan dalam mengakses informasi dan memenuhi kebutuhan baru perjalanan secara lebih tepat dan efisien.
- b. Mendukung pengembangan sektor pariwisata relawan dan membantu meningkatkan proses komunikasi antara pencari dan penyedia kegiatan.
- c. Ikut serta dalam upaya meningkatkan kepuasan dan kualitas hidup para kaum muda melalui perjalanan.

E. Batasan Perancangan

Perancangan ini hanya akan dibatasi pada pemenuhan kebutuhan target audiens (turis relawan usia 18 – 35 tahun) pada perancangan aplikasi seluler yang dapat mewadahi semua informasi kegiatan pariwisata relawan, termasuk juga langkah-langkah mendaftar yang lebih praktis, terfokus, upaya penemuan potensi akomodasi, dan menyediakan laporan hasil kegiatan perjalanan sebagai salah satu bagian dari proses pemenuhan minat, peningkatan mentalitas, dan kapabilitas diri.

F. Kerangka Berpikir



Gambar 3. Peta jalan peluang
Sumber: Penulis