

Pemberdayaan Masyarakat Melalui Motivasi Kewirausahaan Bioskop 3D Di Desa Pager Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo

Community Empowerment Through Entrepreneurial Motivation Of 3D Cinema In Pager Village Bungkal District Ponorogo Regency

Amrih Yuwono^{a*}, Anton Subagyo^b, Ferry Fauzi^c, Tutik Heriana^d, Diyah
Setyaningrum^e, Alfy Rizki Mufidah^f
Universitas Merdeka Malang^{a,b,c,d,e,f}
^aamrih.yuwono@unmer.ac.id

Disubmit : 27 November 2023, Diterima : 27 Desember 2023, Dipublikasi : 16 Januari 2024

Abstract

Pager Village, Bungkal District, Ponorogo Regency as a service partner has natural tourism potential, including the Sendang Bulus Tourism Park, and its existence is a village assisted by the Ministry of Tourism and Creative Economy of the Republic of Indonesia. BUMDes as the manager of Sendang Bulus Tourist Park after making improvements to the pool, paseban, mosque, bathroom and toilet and the latest has opened a "children's pool" vehicle at the Sendang Bulus tourist location. The partner's problem is what kind of vehicle development can increase tourist visits, while providing economic and social benefits for the environment. There is still no understanding between stakeholders about new rides that are attractive at affordable costs, have economic value and have market potential. The service approach method used is observation, counselling, discussion and simulation through activity demonstrations. The results of the implementation and achievements of the activity are 1) The realisation of counselling and simulation with 3D Cinema demonstration 2) The realisation of recommendations to local stakeholders (Village Head, BUMDes and Pokdarwis, Pager Elementary School, youth organisation) regarding 3D Cinema rides with a Business Feasibility Study PPT script.

Keywords: 3D Cinema, Entrepreneurship, Empowerment

Abstrak

Desa Pager Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo sebagai Mitra pengabdian memiliki potensi wisata alam, diantaranya adalah Taman Wisata Sendang Bulus, dan keberadaannya merupakan desa binaan Kemenparekraf RI. BUMDes selaku pengelola Taman Wisata Sendang Bulus setelah melakukan pembenahan kolam, paseban, Mushola, kamar Mandi dan toilet dan yang terbaru telah dibuka wahana "kolam renang anak" di lokasi wisata Sendang Bulus. Permasalahan mitra adalah pengembangan wahana yang seperti apakah yang bisa menambah kunjungan wisatawan, sekaligus memberi manfaat ekonomis dan sosial bagi lingkungan. Masih belum ada kesepahaman antara pemangku kepentingan tentang wahana baru yang menarik dengan biaya terjangkau, mempunyai nilai ekonomis dan mempunyai potensi pasar. Metode pendekatan pengabdian yang digunakan adalah dengan observasi, penyuluhan, diskusi dan simulasi melalui peragaan kegiatan. Hasil pelaksanaan dan capaian kegiatan adalah 1) Terwujudnya penyuluhan dan simulasi dengan peragaan Bioskop 3D 2) Terwujudnya rekomendasi kepada pemangku kepentingan setempat (Kepala Desa, BUMDes dan Pokdarwis, SDN Pager, karang taruna) tentang wahana Bioskop 3 Dimensi dengan naskah PPT Studi Kelayakan Usaha.

Kata Kunci: Bioskop 3D, Kewirausahaan, Pemberdayaan.

1. Pendahuluan

Mitra pengabdian adalah Desa Pager di Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo, dengan potensi desa sebagai berikut : a. Wisata alam dengan sumber air berupa mata air yang mudah didapat dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat untuk mengairi sawah dan perkebunan. b. Adanya sarana wisata pemeliharaan bulus c. Keberadaan fasilitas wisata air. d. Terdapat industri pariwisata budidaya ikan air tawar berupa ikan mujair dan ikan nila. e. Hal ini dihiasi dengan

tempat-tempat wisata yang kaya akan alam seperti sawah dan pegunungan. f. Pertunjukan budaya dan seni digelar oleh pegiat seni dari Desa Pager.

Terkait dengan potensi desa, salah satu destinasi wisata yang ada di Desa Pager adalah Taman Wisata Sendang Bulus. Sendang Bulus yang terbentuk secara alami sejak zaman dahulu, sempat tidak terurus dan dibiarkan begitu saja oleh warga setempat. Hanya berupa kolam yang dihuni oleh bulus. Namun, pada awal tahun 2018, warga setempat berinisiatif untuk mengelola dan merenovasi sendang tersebut agar menjadi wisata alam yang bermanfaat bagi masyarakat (Shafira, 2019).

Luas kawasan wisata air ini kurang lebih 4 hektar. Keberadaan Sendang Bulus erat kaitannya dengan Desa Pager. Sendang Bulus sendiri merupakan tempat Raden Beku Pringo Kusumo memelihara hewan kesayangannya yaitu Burus. Bulus merupakan salah satu spesies hewan labi-labi atau penyu dengan nama latin *Amyda Cartilaginea*. Dalam proses perkembangannya, Sendang Bulus berkembang menjadi daerah tujuan wisata desa dan menjadi tujuan wisata masyarakat Ponorogo, Tulungagung, Madiun, Pacitan dan sekitarnya. Selain tarif masuknya yang murah, juga menarik banyak minat masyarakat terhadap destinasi wisata karena aksesnya yang mudah oleh kendaraan baik motor ataupun mobil (Setyani & Susilo, 2020).

Karena adanya kawasan wisata ini, sejak tahun 2022 Pemerintah Desa Pager resmi dijadikan sebagai desa binaan Kemendagri RI, dengan sebutan "Desa Wisata Sendang Bulus" (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022). Melalui Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), bersama Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), Pemerintah Desa Pager berupaya membangun kembali kawasan wisata ini secara bertahap guna menarik wisatawan. Dimulai pembangunan Paseban, toilet, tempat ibadah, sepeda air, dan area permainan anak-anak. Setelah itu, kini di lokasi wisata Sendang Bulus telah di buka wahana "kolam renang anak" untuk umum (Prasetyo, 2018).

Informasi yang didapatkan dari perangkat Desa Pager dan pengelola Sendang Bulus bahwa saat ini rata-rata pengunjung kawasan wisata Sendang Bulus mencapai lebih 300 setiap bulannya. Kawasan Wisata Sendang Bulus buka setiap hari mulai pukul 07.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB, gratis atau tanpa dikenakan biaya tiket masuk. Pengelola kawasan wisata Sendang Bulus hanya mengenakan retribusi parkir bagi pengunjung pada hari Sabtu dan hari minggu serta hari-hari libur saja. Adapun tarif parkir cukup terjangkau, yaitu sepeda motor Rp. 5.000,- mobil Rp. 10.000,-. Pengelolaan parkir melibatkan pemuda lokal dari organisasi karang taruna di seluruh kawasan Desa Pager, terjadwal secara rutin, adil dan bergilir.

Strategi tidak mengenakan tiket kepada pengunjung dan hanya mengandalkan pemasukan retribusi parkir pada hari tertentu tersebut merupakan kebijakan pengelola kawasan wisata sendang bulus dengan maksud untuk menarik minat wisatawan ke kawasan ini. Adapun alasan yang mendasari kebijakan ini karena masih minimnya jumlah pengunjung pada hari-hari biasa (Senin sampai dengan Jumat). Namun, kebijakan tersebut hanya sebatas *threatment* yang dilakukan pengelola didasarkan data dan observasi mandiri dari BUMDes setempat. Belum ada data empirik berbasis penelitian yang secara khusus membahas tentang minimnya pengunjung di kawasan wisata Sendang Bulus pada hari-hari biasa, serta belum ada rekomendasi sebagai solusinya.

Desa wisata Sendang Bulus, sebutan bagi Desa Pager atas keberadaan Taman Wisata Sendang Bulus ini menjadi ikon wisata yang sangat luar biasa untuk dikembangkan. Sendang bulus adalah salah satu tempat wisata di Ponorogo yang

memiliki nilai sejarah dan budaya. Sendang ini terletak di bagian selatan kota dan dihuni oleh hewan bulus (kura-kura) yang menjadi simbolnya (Putranto, 2021). Persaingan usaha wisata menjadi faktor yang mengharuskan pengelola membuat inovasi-inovasi unik yang menjadi pembeda atas tempat wisata lainnya, sebagai upaya mempertahankan dan menambah jumlah kunjungan wisatawan.

Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, politik, dan sosial budaya. Di Indonesia, pandemi ini menyebabkan pembatasan kegiatan di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Sekolah-sekolah menerapkan pembatasan pertemuan tatap muka dengan kapasitas 50% permainan anak-anak dan aktivitas kelompok juga akan dibatasi. Dampak yang ditimbulkan sangat luas, termasuk angka putus sekolah, rendahnya hasil pendidikan, kekerasan terhadap anak, dan ancaman eksternal. (Kemdikbud RI - Ditjend SMP, 2021). Pembatasan ini menimbulkan rasa bosan, jenuh, dan hilangnya harapan pada anak-anak tentang masa depan. Efek umum yang terjadi pada anak-anak adalah pada kesehatan psikologis mereka. Dibutuhkan kegiatan untuk menghibur diri dan sejenak dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh dari rutinitas dan kebosanan yang mana salah satu tempat untuk berekreasi dan menikmati waktu santai adalah dengan menonton bioskop.

Menonton film tidak hanya berguna sebagai hiburan, tapi juga bermanfaat untuk kecerdasan. Penelitian terbaru menyatakan bahwa menonton film 3D bermanfaat untuk meningkatkan kinerja otak. Menonton film dapat merangsang imajinasi seseorang yang terlibat secara aktif dalam merespon maupun memahami isi film. Sedangkan film 3D dapat lebih meningkatkan kinerja otak (Rosy, 2021).

Menonton film tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk pengembangan intelektual. Penelitian terkini menunjukkan bahwa menonton film 3D meningkatkan kinerja otak. Seperti dilansir CNN Indonesia, penelitian yang dilakukan oleh peneliti Patrick Fagan dan Profesor Brendan Walker dari Goldsmiths University di Inggris menunjukkan bahwa menonton film 3D meningkatkan kinerja otak dibandingkan menonton film 2D (CNN Indonesia, 2015). Dalam tugas akhir "Sinema 3-D di Surakarta" karya penelitian sebelumnya dari Program studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atmajaya Yogyakarta (Natanael, 2010) disebutkan bahwa masyarakat membutuhkan hiburan. Bioskop merupakan tempat hiburan yang membangkitkan perasaan senang, bahagia, sedih, haru, stres, bahkan ketakutan. Tim pengabdian Unmer Malang selanjutnya melakukan kajian dengan penyuluhan sekaligus simulasi dengan peragaan menggunakan perangkat bioskop 3D sampai penayangan film yang bisa dinikmati oleh peserta simulasi yang menjadi mitra.

Dalam film, berbagai jenis film ditampilkan, termasuk emosi. Bioskop tiga dimensi merupakan bioskop yang dapat menayangkan film dengan lebih realistis dibandingkan bioskop dua dimensi. Dengan tingkat realisme yang lebih tinggi, film 3D jauh lebih menyenangkan bagi penonton karena seluruh emosi yang disampaikan sepanjang film terasa lebih hidup dan nyata dibandingkan menonton film biasa. Dalam ruangan yang menyenangkan, dapat menjadi sarana membangkitkan berbagai pemikiran untuk saling bertemu, bertukar, dan berkembang (Ziesche & Yampolskiy, 2017).

Sektor pariwisata merupakan sumber pendapatan daerah yang berkontribusi besar terhadap pembangunan. Inovasi produk wisata menjadi kebutuhan yang harus dilakukan pengelola pariwisata daerah agar destinasi makin diminati wisatawan serta terjaga keberlanjutannya (Suhendra & Hartopo, 2022). Inovasi menjadi suatu

keniscayaan yang harus dilakukan pemerintah daerah agar keberadaan pemerintah menjadi bermakna tidak terkecuali dalam mengelola aset kawasan wisata sendang bulus ini. Diperlukan kreativitas tinggi dalam menggali potensi sumber pendapatan.

Dalam publikasi yang dirilis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada website jadesta.com dengan judul Desa Wisata Sendang Bulus, dinyatakan bahwa fasilitas yang ada di area wisata sendang bulus masih perlu dikembangkan. Adapun fasilitas yang sudah disediakan wisata Sendang Bulus saat ini yaitu: areal parkir, balai pertemuan, kamar mandi umum, kuliner, mushola, spot foto, tempat makan dan Wifi Area (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022).

Dari analisa situasi mitra, masalah mitra adalah pengembangan wahana yang seperti apakah yang bisa menambah kunjungan wisatawan, sekaligus memberi manfaat ekonomis dan sosial bagi lingkungan. Masih belum ada kesepahaman antara pemangku kepentingan tentang wahana baru yang menarik dengan biaya terjangkau, mempunyai nilai ekonomis dan mempunyai potensi pasar.

Kondisi ini merupakan tantangan yang perlu diberi solusi. Tim pengabdian dari Universitas Merdeka Malang mencoba berupaya mensikapi tantangan ini dengan mengenalkan bioskop tiga dimensi(3D) serta memberikan motivasi dan dorongan untuk membentuk model kewirausahaan bioskop 3D kepada pemangku kepentingan di Desa Pager. Tujuan dan harapannya, suatu saat di desa ini terdapat wahana bioskop 3D yang dapat menjadi sarana hiburan dan edukasi bagi anak-anak, masyarakat, serta selaras dengan maksud diatas sekaligus bisa menjadi peluang kewirausahaan dalam meningkatkan perekonomian desa, tumbuhnya UMKM dan berpotensi dalam pengembangan kawasan-kawasan wisata yang ada di wilayah Desa Pager. Secara empiris, upaya pengembangan kewirausahaan berbanding lurus dengan pengembangan pariwisata (Junining et al., 2021).



Gambar 1. Lokasi Wisata Sendang Bulus

2. Metode

Metode pendekatan yang digunakan adalah observasi, penyuluhan, simulasi dengan Peragaan. Program abdimas ini berlangsung selama empat bulan. Prinsip kerja PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) adalah berorientasi pada pemberdayaan dan pemberdayaan harus selalu bertujuan pada tiga hal sekaligus. Proses pemenuhan

kebutuhan, pemecahan masalah-masalah praktis, pengembangan pengetahuan dan keragaman sosial, serta perubahan dari masyarakat yang awam secara teknologi menjadi masyarakat yang kompeten secara teknologi.

Dalam PKM pemberdayaan merupakan sarana (pendekatan) dan tidak menyelesaikan seluruh permasalahan yang ada di masyarakat. Karena pemberdayaan merupakan upaya menjadikan suatu masyarakat mandiri dari ketergantungannya terhadap orang lain. Dalam hal ini, tim pengabdian berperan sebagai mitra yang perlu memahami detail dan kebutuhan masyarakat (Fauzan et al., 2022).

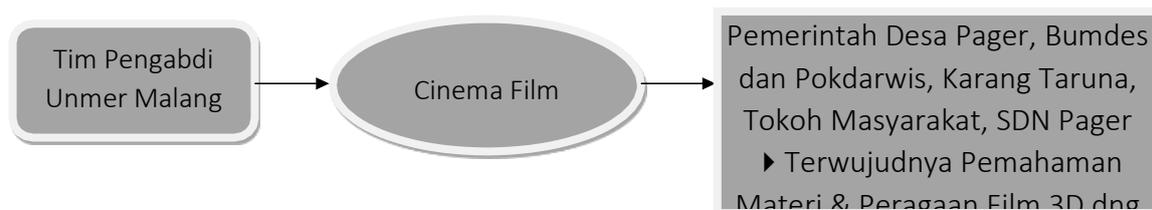
Perencanaan Kegiatan

1. Tim pengabdian mengawali dengan observasi wilayah pengabdian dengan berkeliling desa dan mengunjungi taman wisata Sendang Bulus serta mengunjungi SDN Pager yang satu lokasi dengan taman wisata tersebut.
2. Dilanjutkan dengan mendatangi kantor desa Pager untuk bertemu dengan Kepala Desa dan Perangkat Desa Pager, membahas permasalahan mitra yang telah disebutkan sebelumnya untuk dicarikan kemungkinan solusi pemecahannya.
3. Koordinasi juga dilakukan dengan perangkat desa mengenai sasaran pengabdian, kelompok masyarakat yang ditunjuk untuk mengikuti penyuluhan dan penjelasan potensi kewirausahaan bioskop 3D dan bahan/peralatan yang dibutuhkan.
4. Setelah penentuan lokasi penyuluhan, lokasi simulasi dan pemutaran film 3D, dilanjutkan dengan membuat dan mendistribusikan undangan sesuai kelompok masyarakat yang ditunjuk Pemerintah Desa Pager untuk mengikuti kegiatan ini.
5. Langkah selanjutnya menentukan tempat ruangan untuk penayangan bioskop 3D dan mempersiapkan Peralatan dan sarana prasarana

Pelaksanaan

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Dilaksanakan Penyuluhan tentang arti penting Bioskop 3D kepada kelompok masyarakat yang ditunjuk pihak Pemerintah Desa Pager
2. Pemahaman dalam mengembangkan kreatifitas masyarakat untuk berwirausaha sehingga bisa meningkatkan ekonomi lokal dengan memanfaatkan IPTEK bioskop 3D
3. Simulasi melalui peragaan kegiatan dilanjutkan dengan membantu sampai operator sekolah dan operator desa yang ditunjuk pihak kelurahan Pemerintah Desa bisa menayangkan Bioskop 3D.
4. Memberi rekomendasi kepada Pemerintah Desa untuk mengembangkan Bioskop 3 Dimensi untuk ada di Taman Wisata Sendang Bulus sebagai daya Tarik wisata seperti Taman Wisata di Kota Besar lainnya.



Gambar 2. Gambaran Pelaksanaan Pengabdian

Dukungan Teknis:

- ☑ LCD Projector
- ☑ Screen / Layar
- ☑ File Film 3D

Film 3 Dimensi seperti :

- ▶ 3D Roller Video 3D Anaglyph Red_Cyan Full HD 1080p POV Ride.com
- ▶ Dinosaur #D Anaglyph 3D Jurassic Park Simulation (HD 3D Red_Cyan).mp4



Gambar 3. Kacamata 3 Dimensi, Sebagai Gambaran Iptek

Evaluasi Kegiatan

Untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian berjalan sesuai rencana, tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap keseluruhan kegiatan yang telah dilakukan. Tolak ukur keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan adalah kemampuan mitra untuk menerapkan dan mempraktekkan pengetahuan dan pelatihan yang telah diberikan dan diperagakan oleh tim pengabdian

3. Hasil Dan Pembahasan

a. Perencanaan kegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan penyuluhan, tim pengabdian telah berkoordinasi dengan Mitra yaitu Desa Pager atau "Desa Wisata Sendang Bulus" melalui Kepala Desa Pager Ibu Setyarini tentang motivasi kewirausahaan yang unik dan berdampak bagi kelangsungan pengembangan wahana Taman Wisata Sendang Bulus dan dampaknya terhadap masyarakat Desa Pager serta pemangku kepentingan yang lain termasuk SDN Pager yang secara lokasi menjadi satu lokal dengan Taman Wisata Sendang Bulus.

Tim pengabdian bertemu Kepala SDN Pager dan mendiskusikan kebutuhan menyelaraskan dengan tema pangabdian. Membuat kesepakatan mengenai lokasi penyuluhan Bioskop 3D adalah di aula SDN Pager dengan pertimbangan lokasi yang satu lokal dengan Taman Wisata Sendang Bulus dan memiliki sejumlah Siswa dari kelas 1 sampai kelas 6 yang nantinya bisa sebagai sampel pendapat mengenai film 3D, bioskop 3D dan minatnya tentang hal terkait dengan Bioskop 3D (jenis film, tata ruang bioskop dsb.) .

Tim pengabdian berkoordinasi dengan Pemdes Pager dan SDN Pager, merancang kegiatan menghadirkan peserta dari pihak Pemerintah Desa Pager, SDN Pager, unsur BUMDes dan Pokdarwis Desa Pager, unsur Karang Taruna serta beberapa tokoh masyarakat setempat.



Gambar 4. Koordinasi dengan Ibu Kepala Desa Pager



Gambar 5. Koordinasi dengan Kepala Sekolah SDN I Pager tentang kegiatan penyuluhan dan simulasi dengan peragaan bioskop 3D

b. Pelaksanaan Penyuluhan tentang Bioskop Tiga Dimensi

Kegiatan penyuluhan bertema Motivasi Kewirausahaan Bioskop 3D berlangsung dengan sangat lancar dan interaktif. Kegiatan bertempat di Aula SDN pager dengan fasilitas yang disesuaikan kebutuhan rapat dan setting ruang bioskop 3D. Banyak pertanyaan dan diskusi tentang seputaran kewirausahaan Bioskop 3D dibahas secara rinci dan cair.



Gambar 6. Penyuluhan materi tentang Bioskop 3D oleh Anton Subagyo, SE.M.Si



Gambar 7. Peragaan dengan Penayangan Film 3D



Gambar 8. Audience menggunakan kaca 3 Dimensi

Materi tentang Apa dan Mengapa bioskop 3D diperlukan sebagai produk wisata, yaitu sebagai wahana tambahan dari Taman Wisata Sendang Bulus. Apa saja yang perlu disiapkan untuk memulai wirausaha bioskop 3D, mulai perangkat yang bernilai fantastis hingga ratusan juta rupiah sampai perangkat sederhana dengan nilai 15 Juta Rupiah hingga 30 Juta Rupiah menyesuaikan kondisi anggaran. Kualitas pelayanan juga menjadi bahan pertimbangan ketika memilih Bioskop apakah harga sesuai dengan pelayanan yang di berikan oleh pihak bioskop (Mallar, 2023).

Materi lain yaitu tentang operasional dan pemasaran usaha bioskop 3D untuk umum maupun anak sekolah dan juga potensi kerjasama dengan berbagai stakeholder yaitu Dinas Pariwisata atau dinas lain terkait infrastruktur dan perijinan. Kerjasama dengan kalangan swasta dan sebagainya. Tidak lupa terkait dengan promosi Taman Wisata Sendang Bulus dan wahana bioskop 3D yang diharapkan memberikan efek multiplier kepada pelaku usaha sekitar taman wisata sendang bulus.

Kegiatan ditutup dengan simulasi dan penayangan/peragaan Film 3D sebagai bagian dari pengenalan dan operasionalisasi bioskop 3D. Diawali dengan pembagian kaca mata film 3D yang sudah disiapkan Tim pengabdian (yang sebelumnya sudah diserahkan-terimakan kepada Pemdes Pager, selaku pengelola Taman wisata Sendang Bulus, sebagai perangkat utama menyaksikan visualisasi film 3D). Kegiatan penutup ini dilaksanakan dengan memberi waktu kepada peserta untuk lebih mengenali perangkat penayangan bioskop film 3D, mengoperasikan tayangan film, serta bagaimana mendownload file sumber film-film 3D dan non 3D secara gratis dan yang berbayar.

c. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan pemaparan materi, peragaan penayangan film 3D dilanjutkan dengan pendampingan kepada pihak Operator Sekolah dan operator Pemerintah Desa dalam mengoperasikan film 3D sampai berhasil sehingga bisa menayangkan sendiri untuk ditonton semua siswa di SDN Pager tanpa terkecuali dengan waktu yang bergantian. Kegiatan ini dinilai berhasil karena dengan terwujudnya penayangan film 3D setelah tim pengabdian meninggalkan tempat, kegiatan penayangan film masih terus berlanjut oleh operator sekolah dan operator pemerintah desa.



Gambar 9. Sesi Foto bersama dan Penutupan

Pembahasan

Bioskop tiga dimensi adalah jenis bioskop yang menawarkan pengalaman menonton film yang unik dengan efek visual 3D dan tampak nyata dengan bantuan kacamata 3D. Bioskop 3D memberi kesempatan bagi anak-anak untuk dapat menyaksikan film bernuansa edukasi dengan durasi pendek 15-50 menit untuk satu film. Dalam beberapa penelitian menyebutkan film dengan efek 3D yang dalam waktu singkat akan memberi dampak kuat serta sensasi seolah-olah kita berada pada obyek film tersebut. Selain itu, juga bisa menjadi alternative refreasing dan penyegaran ditengah kepadatan aktivitas pembelajaran di sekolah. Pilihan Healing akhir pekan yang low budget adalah menonton bioskop. Film animasi 3D digemari banyak orang karena daya tarik dan kandungan estetisnya (Bailer et al., 2011; (Rahmad, 2011).

Dengan tingkat realisme yang lebih tinggi, maka bioskop 3 dimensi sangat menghibur bagi penontonnya karena seluruh emosi yang disampaikan film akan terasa lebih jelas, lebih realistis daripada menonton film biasa (Natanael, 2010).

Rekomendasi tim PKM Universitas Merdeka Malang kepada Pemerintah Desa Pager atau "Desa Wisata Sendang Bulus". Untuk mengembangkan Bioskop 3 Dimensi sebagai bagian dari produk wisata unik ikonik untuk lebih menarik minat wisatawan berkunjung ke Taman Wisata Sendang Bulus. Perguruan tinggi, termasuk Universitas Merdeka Malang, berperan penting dalam mendorong kewirausahaan di kalangan masyarakat. Peran tersebut mencakup berbagai aspek, mulai dari motivasi, permodalan, manajemen, hingga pemasaran (Budiyanto & Rofieq, 2017). Dalam hal ini tim pengabdian yang tentunya disesuaikan dengan tema dan dukungan dari Universitas Merdeka Malang berusaha berperan dalam motivasi maupun strategi manajemen yang berguna terhadap mitra pengabdian.

Dalam Jurnal Profilm (Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevision) mengenai revolusi bioskop yang terjadi di Indonesia pada sekitar tahun 1986. mengungkapkan saat itu pengusaha bioskop harus berusaha keras bagaimana cara meningkatkan kunjungan ke bioskop menggunakan suatu renovasi gedung bioskop dimana membuat terobosan baru bahwa didalam gedung bioskop yang sebelumnya hanya bisa menampilkan satu pertunjukan saja, lalu dikenalkan konsep baru berupa ruangan besar yang di sparasi menjadi beberapa ruang yang masing-masing difasilitasi layar dan bisa menampilkan proyeksi film berbeda-beda. Dari situlah dikenal bioskop cineplek dan bisa menjadi solusi bioskop menjadi ramai pengunjung (Sulistianti, 2019).

Taman Wisata Sendang Bulus diharapkan memberikan manfaat ekonomi dan sosial terhadap lingkungan masyarakat terdekat khususnya dan terhadap Desa Pager umumnya. Sesuai permasalahan yang dihadapi mitra, maka Capaian Kegiatan adalah 1). Terwujudnya penyuluhan dan peragaan tentang wahana wisata baru yang terjangkau dan berpotensi menarik wisatawan yaitu wahana Bioskop 3D kepada kelompok masyarakat yang ditunjuk pihak Pemerintah Desa Pager, sebagai bentuk kreatifitas kewirausahaan sehingga bisa meningkatkan ekonomi lokal dengan memanfaatkan keberadaan Desa Wisata Sendang Bulus selanjutnya 2). Terwujudnya rekomendasi kepada pemangku kepentingan setempat (Kepala Desa, Ketua BUMDes, Kepala Sekolah, karang taruna) tentang wahana Bioskop 3 Dimensi di Taman Wisata Sendang Bulus untuk ada di Taman Wisata Sendang Bulus sebagai daya tarik wisata dengan pemaparan Studi Kelayakan Usaha.

Dengan adanya rekomendasi ini, diharapkan Desa Pager dapat mengoptimalkan potensi wisata yang dimilikinya, meningkatkan daya tarik Taman Wisata Sendang

Bulus, serta memberikan dampak positif terhadap perekonomian dan kesejahteraan masyarakat setempat, selain itu manfaat sosial yang bisa diperoleh adalah dengan bioskop 3 dimensi dapat digunakana sebagai alat untuk menyatukan anggota masyarakat dan membangun modal sosial dan memperkuat ikatan komunitas. Bisa antar sekolah di Kecamatan Bungkal bahkan lebih luas lagi, bisa antar desa, dan bisa antar masyarakat luas.

4. Simpulan

Terdapat penambahan pengetahuan mitra tentang seluk beluk mengenai bioskop 3D dan cara peragaan/penayangannya dengan adanya penyuluhan dan simulasi dengan peragaan bioskop 3D. Selain itu juga adanya kemampuan untuk menayangkan film secara mandiri setelah adanya pendampingan dari tim pengabdian. Sebagai keberlanjutan kegiatan adalah tim pengabdian memberikan rekomendasi kepada mitra untuk mengembangkan Bioskop 3 Dimensi sebagai bagian dari wahana wisata unik ikonik untuk lebih menarik minat wisatawan berkunjung ke Taman Wisata Sendang Bulus. Rekomendasi disampaikan dalam bentuk naskah rekomendasi semacam studi kelayakan usaha yang merekomendasikan mengenai hal hal yang terkait dengan pengembangan kewirausahaan Bioskop 3D serta mencakup potensi pengembangan Taman Wisata Sendang Bulus dikaitkan dengan wahana bioskop 3D. Disarankan agar menjadikan bioskop 3D sebagai salah satu wahana di taman wisata sendang bulus

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kepada Universitas Merdeka Malang yang telah memberikan motivasi untuk tetap berkarya nyata

6. Daftar Pustaka

- Bailer, W., Fassold, H., Rosner, J., & Thallinger, G. (2011). Innovative Tools for 3D Cinema Production. *Forum Medientechnik - Next Generation, New Ideas: Beitrage Der Tagungen 2010 Und 2011 an Der Fachhochschule St. Polten*, 174–185. <http://fmt2011.fhstp.ac.at/>
- Budiyanto, H., & Rofieq, M. (2017). Menumbuhkembangkan Wirausaha Mahasiswa Dan Alumni Melalui Program Iptek Bagi Kewirausahaan Di Universitas Merdeka Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v1i1.1169>
- CNN Indonesia. (2015). *Menonton Film 3D Dapat Mempertajam Kerja Otak*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20150526064408-255-55645/menonton-film-3d-dapat-mempertajam-kerja-otak>
- Fauzan, I., Heriana, T., & Suyani, S. (2022). Pendampingan Mitigasi Risiko Ekonomi Kelompok Petani Porang Di Desa Mrayan Kecamatan Ngrayun Ponorogo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–58. <https://doi.org/10.37567/pkm.v2i1.1008>
- Junining, E., Nuzula, N. F., Purwaningtyas, I., Hartono, D., Setiarini, N., & Lailiyah, N. (2021). Upaya Peningkatan Sadar Wisata Berbasis Bahasa Dan Kewirausahaan Pada Kegiatan Promosi Kampung Wisata Kungkuk. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.3087>
- Kemdikbud RI - Ditjend SMP. (2021). *3 Potensi Dampak Sosial Negatif Pandemi COVID-*

- 19 Bagi Peserta Didik yang Harus Diwaspadai. Ditjend SMP - Kemdikbud RI. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/3-potensi-dampak-sosial-negatif-pandemi-covid-19-bagi-peserta-didik-yang-harus-diwaspadai/#:~:text=Ketiga dampak tersebut seperti putus,pada anak dan risiko eksternal.&text=Seperti yang telah dijelaskan tadi,yang cukup menga>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2022). *Desa Wisata Sendang Bulus*. <https://jadesta.com/desa/31752>
- Mallar, R. S. (2023). Pengaruh Harga , Lokasi dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan pada Bioskop Cinepolis Plaza Medan Fair Salah satu Bioskop di Indonesia yaitu Cinepolis sebelumnya Bioskop Cinepolis beroperasi dengan nama Cinemaxx (dibawah nama PT Cinemaxx Glob. *JURNAL MANAJEMEN BISNIS KEWIRAUSAHAAN*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/jumbiwira.v2i3.1094>
- Natanael, S. (2010). Bioskop Tiga Dimensi di Surakarta. *E-Journal - UAJY*.
- Prasetyo, D. B. (2018). *Desa Pager, Desa Wisata di Ponorogo yang Mulai Bersolek*. Times Indonesia. <https://timesindonesia.co.id/wisata/189738/desa-pager-desa-wisata-di-ponorogo-yang-mulai-bersolek>
- Putranto, A. B. (2021). *Pengembangan Obyek Wisata Air Sendang Bulus Sebagai Daya Tarik Wisata Kabupaten Ponorogo Jawa Timur*. 1–8. http://repository.stipram.ac.id/109/1/15.2221_PENGEMBANGAN_OBYEK_WISATA_AIR_SENDANG_BULUS_SEBAGAI_DAYA_TARIK_WISATA_KABUPATEN_PONOROGO_JAWA_TIMUR_1.pdf
- Rahmad, C. Y. (2011). Digital Compositing Dalam Film Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Seni Media Rekam*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/DOI:10.33153/capture.v3i1.639>
- Rosy, N. N. (2021). Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Eded menggunakan Pendekatan Ethnomatematika Dimasa Pandemi. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 101–115. <https://doi.org/10.52620/jeis.v1i2.9>
- Setyani, A., & Susilo, H. (2020). Peran Kelompok Sadar Wisata Dalam Mengembangkan Potensi Pariwisata Di Sendang Bulus Desa Pager. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2), 12–22. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/42413/36474>
- Shafira, J. (2019). "Terbangunnya" Sendang Bulus Beji Pager yang Sempat Lama "Tertidur." <https://jrshafira.wordpress.com/2019/01/09/terbangunnya-sendang-bulus-beji-pager-yang-sempat-lama-tertidur/>
- Suhendra, A., & Hartopo, A. (2022). Inovasi Wisata: Upaya Pemerintah Kota Sawahlunto Dalam Pengembangan Daya Saing dan Destinasi Wisata baru. *Jurnal Kebijakan Dan Inovasi Daerah*, 1(1), 11–15. <https://doi.org/10.56585/jkdid.v1i1.4>
- Sulistianti, E. W. (2019). Manajemen Keuangan Dan Pemasaran Dalam Film. *Profilm: Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman Dan Pertelevision*, 14(September), 57–87. <https://indonesia.sae.edu/wp-content/uploads/2020/11/Manajemen-Kuangan-dan-Pemasaran-dalam-Film.pdf>
- Ziesche, S., & Yampolskiy, R. V. (2017). High performance computing of possible minds. *International Journal of Grid and High Performance Computing*, 9(1), 37–47. <https://doi.org/10.4018/IJGHP.2017010104>