

WISATA LITERASI DIGITAL : PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN KONTEN KREATIF WISATA LITERASI DIGITAL BAGI FORUM (TBM) TAMAN BACAAN MASYARAKAT KOTA BEKASI

Imaddudin, Tri Alida Apriliana

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
imaddudin@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

Digital literacy tourism is a means of recreation in the form of information and education in building thoughts for learning as well as recreation with the individual's ability to use digital tools and facilities. The Bekasi City Community Reading Center (TBM) Forum is a forum to introduce good digital literacy tourism to a wider audience, so that people's understanding can be able to find solutions to problems that occur independently. Through training activities and mentoring in the creation of creative digital literacy tourism content, this is a means to open new sustainable ways to be adapted easily in any situation and anywhere. So that literacy can be consumed sustainably and become content that becomes supporting material for literacy tourism. The implementation method is discussion related to brainstorming, training and mentoring to monitoring the results of creative content so that it is of higher quality and deserves to be disseminated. The results show that all participants of the Bekasi City TBM Forum can understand and implement creative content that supports digital literacy tourism with all the limitations of the device but can maximize the potential to be used as a source of literacy tourism. Therefore, community service activities still require sustainability in the future, by deepening digital literacy tourism from various aspects.

Keywords: Digital Literacy Tourism, Bekasi City TBM Forum, Creative Content.

Abstrak

Wisata literasi digital merupakan sarana rekreasi berupa informasi dan edukasi dalam membangun pemikiran untuk belajar sekaligus berekreasi dengan kemampuan individu penggunaan alat dan fasilitas digital. Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi menjadi wadah dalam memperkenalkan wisata literasi digital baik kepada khalayak lebih luas, sehingga pemahaman masyarakat dapat mampu mencari solusi atas masalah yang terjadi secara mandiri. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif wisata literasi digital ini menjadi sarana membuka cara baru yang berkelanjutan untuk bisa diadaptasi dengan mudah dalam situasi apapun dan dimanapun. Sehingga literasi bisa dikonsumsi secara berkelanjutan dan menjadi sebuah konten yang menjadi bahan pendukung wisata literasi. Metode pelaksanaan secara diskusi terkait brainstorming, pelatihan dan pendampingan hingga memonitoring hasil konten kreatif menjadi lebih berkualitas dan layak disebarluaskan. Hasilnya menunjukkan seluruh peserta dari Forum TBM Kota Bekasi dapat memahami dan mengimplementasikan kedalam konten kreatif penunjang wisata literasi digital dengan segala keterbatasan perangkat namun dapat memaksimalkan potensi untuk dijadikan sumber wisata literasi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat masih membutuhkan keberlanjutan dikemudian hari, dengan pendalaman wisata literasi digital dari berbagai aspek.

Kata kunci: Wisata Literasi Digital, Forum TBM Kota Bekasi, Konten Kreatif.

PENDAHULUAN

Masa pandemi banyak mengajarkan untuk bisa beradaptasi

dengan perkembangan zaman melalui transisi penggunaan teknologi disetiap penunjang kegiatan. Sekalipun tidak

mampu 100% bisa diimplementasikan, namun transisi dari pandemi menjadi endemic kini sedang gencar dilakukan baik dalam perencanaan maupun ujicoba secara perlahan. Kondisi seperti ini tidak lah cepat seperti membolak-balikan telapak tangan, masyarakat sekarang berada dalam keadaan normal baru atau yang lebih dikenal dengan *new normal*, yaitu bentuk adaptasi tetap beraktivitas dengan mengurangi kontak fisik dan menghindari kerumunan ditambah dengan menerapkan protokol kesehatan guna mencegah penyebaran COVID-19. Namun tidak menghalangi niat dan langkah untuk tetap memajukan literasi dengan berbagai program.

Literasi yang bermakna kecakapan hidup semakin disadari pentingnya dalam setiap sendi dan aspek kehidupan manusia. Literasi menjadi perangkat penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan masyarakat sebagai pembelajar sepanjang hayat, masyarakat yang mampu mencari solusi atas masalah yang terjadi dan membuat masyarakat yang berdaya dan mandiri. Tingkat literasi bahkan berkorelasi dengan tingkat kebahagiaan masyarakat (forumtbn.or.id, 2022).

Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi menjadi salah satu wadah literasi yang fokus memajukan literasi melalui beberapa program utama di periode 2020 s.d. 2025 termasuk didalamnya perkembangan taman bacaan masyarakat, sedangkan program lainnya seperti “Energi Literasi dari Rumah”, kemudian program “Aku, Buku dan TBM”, dan program-program lainnya. (forumtbn.or.id, 2022).

Taman bacaan sebagai wadah literasi yang memfasilitasi pendidikan, penelitian, informasi, pelestarian dan rekreasi yang pada akhirnya bertujuan

meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Bisa dikatakan taman bacaan menjadi pusat belajar sepanjang hayat, namun dalam perkembangannya tidak hanya berbentuk membaca di perpustakaan atau taman bacaan saja melainkan bisa juga menambah wawasan dengan mengunjungi perpustakaan lain, monument bersejarah, museum, serta jejak peninggalan peradaban bangsa yang dikemas dengan berbagai media dan bentuknya termasuk secara digital.

Spires dan Bartlett (2012) dalam Paul (2005) telah membagi berbagai proses intelektual yang terkait dengan penggunaan teknologi dan media digital ke dalam tiga kategori, yakni menemukan dan mengkonsumsi konten digital, membuat atau memproduksi konten digital, dan mengomunikasikan konten digital. Kategori tersebut sejalan dengan literasi digital dimana dapat menemukan serta mengkonsumsi segala informasi melalui konten-konten digital bahkan memproduksinya sehingga membangun atmosfer baru dalam memotivasi untuk berliterasi.

Martin (2006) dalam Koltay (2011) menyampaikan konsep literasi digital sebagai kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, menyintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain.

Saat ini menambah literasi tidak hanya duduk manis dengan membaca namun juga bisa memperkaya pengetahuan dan pemahaman melalui berdiskusi, mengunjungi tempat-tempat yang memiliki sejarah dan punya peran besar bagi kehidupan dan peradaban, dan konsep itulah menjadi bagian dari

wisata literasi. Wisata literasi adalah sarana rekreasi berupa informasi dan edukasi tentang pustaka. Wisata literasi bertujuan untuk membangun pemikiran, bahwa perpustakaan bukan hanya tempat belajar sepanjang masa, tetapi juga menjadikan perpustakaan tempat berekreasi. (Istania Widayati Hidayati, 2020).

Program ini bertujuan untuk mencerdaskan dan membangun karakter bangsa yang sesungguhnya. Salah satu caranya dengan menumbuhkan budaya baca di kalangan masyarakat Indonesia melalui wisata literasi. Termasuk anak-anak dan remaja di Kota Bekasi, terlebih Kota Bekasi merupakan wilayah yang dekat dengan metropolitan Ibu Kota Jakarta, sehingga tingkat penggunaan dan kecakapan internetnya lebih tinggi. Berdasarkan hasil survei APJII tahun 2017 saja menunjukkan penetrasi pengguna internet pada usia 15-19 tahun mencapai 91%. Hal ini menunjukkan tingginya pengguna internet di kalangan remaja di Indonesia. Dalam penelitian ini, remaja yang dimaksud terbatas pada remaja yang tinggal di wilayah urban, karena pengguna internet di wilayah urban di Indonesia mencapai 74,1% (APJII, 2017).

Salah satu cara agar tetap meningkatkan literasi dengan terobosan melalui gabungan konsep wisata dan digital. Secara harfiah wisata yang dikemukakan oleh WTO (*World Tourism Organization*) merupakan sebuah aktivitas seseorang melakukan sebuah perjalanan ke sebuah tujuan tertentu. Kegiatan ini lah yang secara tidak langsung menambah literasi baik dari apa yang didapatkan secara kasat mata maupun berupa pengalaman dari sebuah perjalanan tersebut. Sehingga secara tidak langsung terjadinya peningkatan literasi akan apa yang dialaminya tersebut. Maka, ketika

wisata dan literasi digabungkan ini merupakan cara yang baik karena bukan hanya sekedar senang-senang yang didapatkan akan tetapi diluar itu untuk menambah pengetahuan, pemahaman serta kedewasaan untuk mengambil sikap kedepannya. Kemudian jika ditambah dengan digital, ini pun menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang mau tidak mau kita harus beradaptasi terlebih kondisi saat ini yang tidak menentu dengan pandemic dan kondisi lainnya literasi harus tetap terjadi dan berjalan.

Menggabungkan konsep digital dalam wisata literasi ini diharapkan dapat membuka cara baru yang berkelanjutan untuk bisa diadaptasi dengan mudah dalam situasi apapun dan dimanapun. Sehingga literasi tersebut bisa dikonsumsi secara berkelanjutan dan menjadi sebuah konten yang menjadi bahan pendukung wisata literasi.

METODE

Tempat dan Waktu. Tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi yang berlokasi di Jl. RA. Kartini, Margahayu, Kota Bekasi. Waktu pelaksanaan dilakukan kegiatan ini berlangsung dari 15 April - 19 Juni 2022.

Khalayak Sasaran. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pengurus, anggota dan relawan dari Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi

Metode Pengabdian. Kegiatan ini berupa pelatihan khusus kepada para pengurus, anggota dan relawan di Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi untuk bersama-sama memahami konsep wisata literasi digital dan praktek

langsung membuat konten kreatif. Melalui rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. Diskusi untuk *Brainstorming* terhadap capaian yang diharapkan oleh kedua belah pihak antara pihak pengabdian dan Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi.
2. Pelatihan dengan memberikan gambaran terlebih dahulu apa saja yang menjadi komponen pokok dalam pembuatan konten kreatif wisata literasi digital.
3. Pendampingan pembuatan konten kreatif wisata literasi digital tersebut dari pra hingga sudah layak dikonsumsi dan menjadi literasi bagi peserta di Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi.
4. Hasil-hasil olahan konten kreatif tersebut kemudian dimonitoring agar menjadi konten yang berkualitas dan menambah literasi secara digital. Sehingga harapannya konten kreatif tersebut bisa berkelanjutan sebagai alternatif dari wisata literasi secara konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan konten kreatif wisata literasi digital bagi Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi dilaksanakan sejak 15 April hingga 19 Juni 2022. Berdasarkan kegiatan tersebut adalah memberikan gambaran mengenai konsep wisata literasi digital serta platform dan fitur yang digunakan dalam pembuatan konten kreatif, tidak hanya itu saja materi yang diberikan mengenai

storyboard sebagai dasar atau alur pembuatan konten kreatif agar terarah dan tersusun dengan baik, dengan kegiatan dan hasil sebagai berikut:

A. Kegiatan Diskusi *Brainstorming* Masalah dan Konsep dengan Mitra

1. Identifikasi Masalah

Sebelum memulai kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif, pengabdian mengajak diskusi kepada pihak mitra untuk menggali informasi mengenai masalah yang dialami oleh Forum TBM Kota Bekasi baik di lingkungan internal maupun eksternal, satu kunci yaitu digitalisasi yang mengawali dari diskusi tersebut, kemudian dalam diskusi berikutnya mengenai program atau kegiatan yang biasa dilakukan dan rencana-rencana kedepannya. Tercetuslah ide wisata literasi yang memang belum maksimal dilakukan karena masih sebatas taman bacaan yang berada di beberapa titik wilayah sekitaran Kota Bekasi. Terdapatnya dua kata kunci itulah yang akhirnya terciptanya konsep wisata literasi digital melalui konten-konten kreatif. Alasan mengenai konsep tersebut menurut pengakuan dari ketua Forum TBM Kota Bekasi ibu Rosy Ekaningtyas, S.Pd, berfokus pada digital dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan memaksa kita untuk bisa beradaptasi. Dalam diskusi tersebut berharap para pengurus, anggota dan relawan cakup menggunakan teknologi berupa perangkat dalam alat komunikasi dengan fitur editing foto dan video. Sehingga literasi bisa dikemas secara digital berikutnya dan memperkenalkan atau jelajah berbagai aspek yang ada melalui wisata.

2. Persiapan

Tahapan ini, merupakan persiapan kegiatan dari pembuatan *e-flyer* dan form registrasi untuk memastikan siapa saja yang akan hadir dari para pengurus, anggota dan relawan yang tentunya dengan waktu dan tempat berdasarkan diskusi dan kesepakatan kedua belah pihak.



Gambar 2. e-flyer kegiatan Abdimas
Sumber: Desain oleh Pengabdi, 2022

E-flyer ini disebarluaskan ke Forum TBM Kota Bekasi ini melalui kepengurusan dibawah arahan ketua. Selain itu dipihak internal, pengabdi telah menentukan rekan kerja yang akan terlibat membantu pelaksanaan kegiatan ini baik dari kalangan dosen maupun mahasiswa untuk bersama-sama menyelenggarakan kegiatan ini.

Para dosen yang terpilih bisa bersama-sama memberikan materinya terkait dengan fokus pengabdian kepada masyarakat ini yaitu wisata literasi digital dengan peran dan tugas yang berbeda, pada sesi pelatihan para pemateri memberikan konsep mengenai wisata literasi digital, platform dan fitur

pendukung pembuatan konten kreatif, storyboard dalam menunjang pembuatan konten kreatif hingga teknik pengambilan video. Selain itu dari kalangan mahasiswa adalah menyiapkan perangkat pendukung kegiatan tersebut dari pembuatan banner, sertifikat hingga mendampingi pembuatan konten kreatif digital sampai jadi dan dipublikasikan.

3. Rencana kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif wisata literasi digital ini terbagi dalam dua sesi atau pertemuan, yaitu:

- Pertemuan pertama, merupakan pemberian gambaran secara teori dari konsep wisata literasi digital terkait dengan pilar literasi digital, bertujuan agar peserta memahami secara mendasar mengenai wisata literasi digital. Selain itu materi terkait dengan platform dan fitur pendukung konten kreatif dan diakhiri dengan pembuatan storyboard sebagai alur dalam membuat konten kreatif yang baik.



Gambar 3. Paparan wisata literasi digital
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022

Pertemuan pertama ini, pemateri dan peserta bisa saling diskusi mengenai pendukung konten kreatif tersebut yang akan dituangkan di hari berikutnya. Sehingga keterlibatan dihari berikutnya bisa lebih mudah dipahami oleh peserta.

- Pertemuan kedua, memberikan pendampingan pembuatan konten kreatif dari teknik pengambilan gambar secara benar hingga proses editing menggunakan aplikasi *Adobe lightroom* untuk editing foto dan *Capcut* untuk editing video. Kedua aplikasi tersebut bisa diunggah dari *handphone* peserta secara mandiri dan *free* sehingga proses editing bahan konten bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun setelah pendampingan ini berakhir.

Pada pertemuan ini tidak berlangsung ditempat yang sama seperti paparan materi sebelumnya, namun langsung dilokasi wisata di Kota Bekasi yaitu Situ Rawa Gede, yang merupakan situ yang dikelola oleh suatu komunitas peduli lingkungan.

Konten kreatif ini dibebaskan secara tema sehingga memberikan keleluasaan bagi peserta yang mengikuti untuk mencari ide dan mengeksekusi dengan konsep yang sudah dituangkan dalam storyboard sebelumnya.



Gambar 4. Pendampingan konten kreatif wisata literasi digital
Sumber: Dokumentsi penulis, 2022

Pendampingan pembuatan konten tidak hanya mengarahkan pengambilan gambar saja namun hingga berhasil dipublikasikan dengan *caption* atau narasi yang disepakati, sehingga bisa menjadi arsip dokumentasi untuk Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi maupun tiap individunya.

4. Keberhasilan Kegiatan

Evaluasi pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif wisata literasi digital dengan melihat ketercapaian pemahaman yang diimplementasikan langsung dalam pengambilan dan editing foto atau video hingga mempublikasikan di media sosial. Mayoritas peserta dapat menerapkan teori pengambilan foto dan video teknik secara *Eye Level*, *Low Angle*, *High Angle*, *Bird Eye View* dan *Frog Eye View* yang digabungkan dalam sebuah konten kreatif yang diambil langsung di Situ Rawa Gede Bekasi sebagai objek atau destinasi pada kegiatan ini. Selain itu proses

penggabungan seluruh file yang ditambahkan dengan narasi baik secara vokal maupun tulisan, dan dipublikasikan di media sosial dengan narasi dan hastag yang menarik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif dapat dinilai berhasil karena peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir sampai mampu memproduksi konten kreatif penunjang wisata literasi digital.



Gambar 5. Hasil karya peserta
Sumber: Instagram @forumtmbkotabekasi, 2022

Konten kreatif diatas menjadi salah satu luaran pencapaian dari peserta pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif. Namun

disamping keberhasilan tersebut, terdapatnya kendala diantaranya waktu yang cukup terbatas mengingat profesi atau latar belakang pekerjaan peserta yang beragam menjadikan waktu pelatihan dan pendampingan hanya berlangsung diakhir pekan dan berlangsung beberapa jam saja. Selain itu, perangkat penunjang dalam pengambilan foto dan video masih menggunakan alat komunikasi seluler atau handphone yang relatif masih standar dengan RAM dan Memory terbatas dan belum menggunakan *Stabilizer Steadycam handphone* yang dapat membantu lebih stabil dalam pengambilan foto dan video.

Secara umum, program pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif wisata literasi digital telah mampu membuat peserta lebih memahami dan mempraktekan dengan aplikasi yang mudah dari handphone masing-masing peserta namun mampu menghasilkan sebuah konten kreatif penunjang wisata literasi digital yang dikemudian hari bisa dilakukan secara mandiri dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Program pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif penunjang wisata literasi digital pada Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi dinilai berhasil dari pemahaman secara teori maupun mampu mengaplikasikan kedalam video kreatif wisata literasi yang mampu dipublikasikan dan digunakan untuk memperkenalkan potensi wisata di Kota Bekasi secara khususnya Situ Rawa Gede yang bisa diperkenalkan dan dipromosikan kepada khalayak luas. Semangat memahami dan mengaplikasikannya ini dibuktikan dengan antusias peserta dalam pelatihan dan pendampingan yang berlangsung 2

(dua) hari tersebut dari awal hingga akhir kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan pendanaan bagi terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, serta kepada Forum TBM (Taman Bacaan Masyarakat) Kota Bekasi yang telah mendukung dan berpartisipasi dari pra pelaksanaan hingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2017). Hasil Survey Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. In APJII.
- Istania Widayati Hidayati RA. (2019). *Wow Teacher Project*. Magelang: Unimapress
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture and Society*, 33(2), 211–221. <https://doi.org/10.1177/0163443710393382>
- Paul, C. M. (2005). Encyclopedia of information science and technology. *Choice Reviews Online*, 43(01), 43-0002- 43–0002. <https://doi.org/10.5860/choice.43-0002>

www.forumtbn.or.id

www.maps.google.com