

MENUMBUHKAN KREATIVITAS DIGITAL DI KAMPUNG CAPING PONTIANAK

Atiqa Nur Latifa Hanum^{1*}, Sahidi², Sisilya Saman Madeten³, Amriani Amir⁴, Mifta Rahman⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi D3 Perpustakaan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tanjungpura

*Korespondensi : atiqa.nur@fkip.untan@ac.id

ABSTRAK. Keberadaan Kampung Caping mulai ramai diperbincangkan karena keunikan dan pengembangan lingkungan kampung sebagai destinasi wisata berbasis kearifan lokal. Kampung Caping menyuguhkan beberapa edukasi menarik bagi para wisatawan yang berkenan mengunjungi. Perpustakaan Bahagia Mendawai merupakan salah satu unit yang berada di kawasan Kampung Caping yang berperan mengedukasi warga sekitar. Guna mendukung kemajuan kawasan tersebut, tim pengabdian bermitra dengan perpustakaan Bahagia Mendawai agar para pengelola perpustakaan maupun warga mendapat keterampilan untuk meningkatkan kemampuan literasi, menjadikan warga lebih mandiri dan maju. Tim pengabdian masyarakat Prodi D-3 Perpustakaan berupaya berkontribusi memberikan keterampilan melalui program pelatihan keterampilan kreativitas digital di Kampung Caping. Dalam pelaksanaannya, tim berkolaborasi dengan mahasiswa dan mitra. Metode yang dipilih berupa pelatihan dalam bentuk tutorial dan project-based, dilanjutkan dengan diskusi mengenai pembuatan infografis dan e-book sebagai media publikasi produk dan kegiatan Kampung Caping. Masyarakat sasarnya terdiri dari pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai, ibu rumah tangga, dan siswa sekolah di sekitar Kampung Caping dengan total peserta 31 orang. Hasilnya para pengelola Perpustakaan Bahagia Mendawai memperoleh pengetahuan pembuatan infografis dan memanfaatkannya untuk mendokumentasikan kegiatan perpustakaan, mendampingi warga untuk publikasi karya, dan meningkatkan minat berkarya sehingga kemampuan literasi meningkat. Ibu-ibu mendapat keterampilan memanfaatkan platform book creator untuk mendokumentasikan karya anak mereka menjadi buku digital. Siswa sekolah juga bisa memanfaatkan kedua platform tersebut untuk membantu mempermudah merangkum poin-poin inti pelajaran menggunakan infografis dan berkarya menulis cerita sederhana secara digital menggunakan book creator.

Kata kunci: Literasi Digital, Infografis; Buku Digital

ABSTRACT. *The existence of the Caping Village began to be discussed because of the uniqueness and development of the village environment as a tourist destination based on local wisdom. Caping village offers some interesting education for tourists who are willing to visit. The library of Bahagia Mendawai is one of the units located in the Caping Village area which has a role in educating local residents. In order to support progress of the area, the service team partnered with library of Bahagia Mendawai so that library managers and residents got skills to improve literacy skills, making residents more independent and advanced. The community team for the D-3 Library Study Program seeks to contribute providing skills through a digital creativity skills training program in Caping Village. In its implementation, the team collaborated with students and partner. The method chosen was in the form of a tutorial and project-based, followed by a discussion on making infographics and e-book as a medium for publishing products and Caping Village activities. The target community consists of the volunteers of Bahagia Mendawai library, housewives, and school students around the Caping Village with a total of 31 participants. The result showed the volunteers of Bahagia Mendawai library gain knowledge of making infographics and use it to document library activities, assist residents in publishing their works, and increase their interest in working so that literacy skills can increase. Housewives gain the skills to use the book creator platform to document their children's work into digital books. School students can also take advantage of the two platforms to help make it easier to summarize the core points of lessons using infographics and work on writing simple stories digitally using a book creator.*

Keywords: Digital Literacy, Infographics, E-book

PENDAHULUAN

Selama ini kota Pontianak hanya dikenal sebagai kota Khatulistiwa. Warga lokal, domestik, hingga mancanegara yang datang ke Pontianak akan langsung tertuju pada monumen tugu Khatulistiwa. Tidak dipungkiri bahwa Pontianak masih sangat kekurangan dalam hal destinasi wisata. Para wisatawan akan pergi jauh meninggalkan kota ini untuk menghabiskan waktu bersama keluarga mereka menuju deretan wisata pantai yang memakan jarak tempuh lebih kurang sekitar 3 jam dari kota Pontianak.

Melihat adanya keterbatasan tersebut maka perlu adanya beberapa titik pengembangan di daerah kota sehingga para wisatawan tidak hanya mengenal monumen tugu atau pantai saja, namun perlu juga mengembangkan daerah wisata yang berbasis budaya kearifan lokal. Contohnya Kampung Caping yang diinisiasi oleh Kelurahan Bansir Laut.

Kampung Caping merupakan salah satu destinasi wisata lokal yang dipersiapkan oleh pemerintah kota Pontianak sebagai salah satu wisata unggulan (Sasongko, 2020). Bahkan dikala pandemi, Kampung Caping semakin naik daun. Meskipun posisinya bukanlah yang berada di pinggir jalan besar, namun tidak menyurutkan pemerintah kota melihat peluang besar dari pelibatan masyarakat di sekitar pinggiran sungai kapuas dalam membangkitkan sektor ekonomi, budaya, dan pendidikan dalam satu kawasan.

Kampung Caping menyuguhkan beberapa edukasi menarik bagi para wisatawan yang berkenan mengunjungi. Dalam satu kawasan, ada Rumah Ide, Perpustakaan Bahagia Mendawai, sentra pembuatan caping, ruang terapung untuk berbagai aktivitas warga, para wisatawan juga bisa mencicipi budaya makan ala masyarakat melayu dengan cara saprahan dan kuliner khas Pontianak, produk oleh-oleh, area olahraga air seperti maen kano, bekayoh sampan, dan menjale ikan (Mukaram, 2021). Konsep saling bergotong royong antar warga mampu melestarikan budaya mereka, Melayu, menjadi suatu kebanggaan dan mendatangkan rezeki sehingga perekonomian warga meningkat.

Dikelola secara sederhana dengan mengedepankan budaya kearifan lokal maka

bukan tidak mungkin kawasan ini bukan hanya jadi destinasi wisata lokal tetapi nasional bahkan internasional. Keberhasilan yang diperoleh saat ini, bisa lebih dikembangkan agar kedepannya bisa menjadi *role model* bagi daerah lain untuk mengembangkan daerah mereka. Sangat disayangkan semua kegiatan yang ada belum terekspos secara meluas. Belum banyak liputan media yang membahasnya sehingga popularitasnya masih kurang. Tidak semua produk UMKM dan jasa yang ada di Kampung Caping diinformasikan melalui sosial media yang mereka miliki. Hanya kegiatan warga dalam berliterasi di Perpustakaan Bahagia Mendawai dan kunjungan ke sentra pembuatan Caping saja yang sering diekspos di sosial media seperti instagram milik mereka.

Padahal segala aktivitas yang dilakukan di Kampung Caping bisa menjadi modal dalam pembuatan konten digital yang kreatif, didokumentasikan sebagai bentuk *brand awareness*, konten edukasi, dan mengembangkan Kampung Caping Profile sehingga lebih dikenal masyarakat luas. Lemahnya kemampuan literasi digital warga menjadi penghambat era digital tidak dioptimalkan sehingga potensi besar yang diperoleh dari membangun kreasi konten sebagai bentuk kreativitas digital dapat mendatangkan banyak penonton, pengikut, bahkan kunjungan langsung ke Kampung Caping. Selama ini warga hanya merekam aktivitas kegiatan di Kampung Caping dengan sederhana kemudian mempublikasikannya di instagram tanpa mengolahnya menjadi konten yang menarik.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan membangun kreativitas digital di Kampung Caping. Inovasi yang telah dilakukan perlu dikembangkan untuk lebih menarik dan didukung dengan kolaborasi berbagai pihak sehingga Kampung Caping lebih dikenal lagi oleh masyarakat luas. Tentu kedepannya, warga maupun para pemuda yang terlibat dalam pengembangan wisata Kampung Caping dapat memiliki *softskills* berbasis teknologi informasi dan komunikasi melalui pengembangan konsep gerakan literasi digital bagi masyarakat sehingga aktivitas yang ada bisa didokumentasi, dikemas dan dipasarkan secara kreatif untuk mendorong jumlah wisatawan yang berkunjung (Astuti et al., 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan tim pengabdian terkait fenomena digital dan kehidupan sosial masyarakat terhadap kebutuhan informasi dan upaya peningkatan kesejahteraan selama masa pandemi covid-19, banyak diantaranya masyarakat maupun rekan sejawat yang mengembangkan kemampuannya dalam membangun kreativitas digital. Tentunya kreativitas yang dibuat masih berkaitan dengan bidang pekerjaan utamanya. Mereka mencoba menjadi seorang *content creator* dan membagikan keahliannya. Kontennya berisi edukasi, keterampilan, dan informasi yang dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penontonnya. Misalnya melalui media sosial *instagram*, *facebook*, bahkan yang sangat populer dan digemari yakni *youtube*. Bahkan dengan kepiawaian sebagai *content creator* akan turut memberikan peluang memperoleh penghasilan serta sebagai media pemasaran yang sifatnya gratis namun berdampak luas dan cepat karena memiliki banyak jumlah penonton dibandingkan aplikasi lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka solusi yang perlu dilakukan yakni dengan cara meningkatkan publikasi informasi mengenai produk dan kegiatan di Kampung Caping. Sebelum melaksanakan kegiatan, tentunya tim mengumpulkan informasi awal mengenai kegiatan serupa di Kampung Caping namun kegiatan yang dilakukan sebatas memperkenalkan internet sehat saja yang dilakukan oleh organisasi masyarakat. Pendekatan yang akan dilakukan oleh tim pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara memberikan pelatihan kreativitas digital membuat infografis dan buku digital sebagai media publikasi produk dan kegiatan Kampung Caping yang ditujukan bagi para pengelola Kampung Caping dan warga sekitar. Bentuk kegiatannya meliputi pemahaman literasi digital, etika dunia digital, pemanfaatan aplikasi digital, dan pembuatan infografis dan buku digital sebagai media informasi strategis produk dan kegiatan di Kampung Caping. Kegiatan ini sejalan dengan pemikiran Thomson yang menyatakan bahwa infografis sangat penting untuk analisis dan penyebaran informasi selama berabad-abad (Thompson 2016).

Adapun tujuan kegiatan ini agar pengelola Kampung Caping dapat membuat

konten berkaitan dengan produk dan kegiatan yang ada di Kampung Caping guna menarik wisatawan; warga sekitar berpartisipasi dalam pembuatan konten untuk menarik perhatian penonton dan pembaca konten; dan pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai memiliki keterampilan literasi digital sehingga dapat memberikan edukasi kepada warga melalui program inklusi sosial perpustakaan.

METODE

Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan secara langsung ke kawasan Kampung Caping yang berlokasi di Jalan Imam Bonjol Gg. Hj. Salmah, Kelurahan Bansir Laut, Kecamatan Pontianak Tenggara, Kota Pontianak tepatnya memanfaatkan rumah ide di kawasan Kampung Caping. Metode pelatihan dilakukan dalam 2 sesi, yakni: 1) tim pelaksana memberikan materi penyuluhan tentang substansi kegiatan dalam bentuk tutorial kemudian dilanjutkan tanya jawab dengan para peserta, 2) tim pelaksana melatih mengoperasikan aplikasi pembuatan infografis dan *book creator* kemudian memberi proyek sederhana untuk mengimplementasikan pembuatan infografis dan buku digital sebagai media publikasi produk dan kegiatan Kampung Caping berlangsung.

Pada bagian akhir sesi kegiatan, tim pelaksana meminta umpan balik dari para peserta mengenai kebermanfaatan kegiatan dan saran untuk perbaikan tim sebagai pertimbangan untuk merancang program pengabdian selanjutnya. Total peserta kegiatan sebanyak 31 orang yang terdiri dari anak usia SD, SMP, SMA, maupun ibu-ibu dan bapak-bapak pelaku usaha UMKM di kawasan Kampung Caping.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan menumbuhkan kreativitas digital pada Kampung Caping Pontianak dilaksanakan secara tatap muka (luring) berlangsung selama satu hari, yakni 16 Oktober 2021. Durasi kegiatan 4 jam yang terbagi atas dua sesi. Sesi pertama durasi masing-masing 45 menit, tim pelaksana memberikan penjelasan mengenai infografis dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Berikutnya pemberian materi kedua mengenai *book creator* juga dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Total 1 jam 30 menit

diisi dengan fokus pemaparan materi terlebih dahulu sebagai bentuk pengenalan agar masyarakat paham mengenai objek pelatihan ini.

Dalam konsepnya, infografis memberikan visual cara menarik untuk mengomunikasikan berbagai topik sambil secara aktif terlibat dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Infografis banyak dimanfaatkan oleh sejumlah lembaga maupun profesional untuk memberikan informasi yang ringkas namun spesifik. Infografis memiliki keunggulan meliputi: 1) untuk mensintesis informasi dan proses penting untuk topik studi tertentu; 2) untuk memperkaya pemahaman seseorang tentang suatu disiplin yang mereka minati/tekuni; 3) upaya untuk memahami dan menyaring informasi dalam format yang ringkas (Ortiz & Redmon, 2020).

Berdasarkan azas kebermanfaatan tersebut materi ini dikemas sedemikian rupa agar para peserta pelatihan dapat memperoleh keterampilan untuk pengembangan Kampung Caping. Dalam pelaksanaannya menunjukkan hasil sebanyak 61,29% peserta siswa (anak sekolah dari tingkat SD hingga SMA yang terlibat dalam kegiatan ini) merasa mudah memahami materi namun sulit untuk dipraktikkan. Kendala tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan mengenai aplikasi pengolah infografis dan pemahaman tentang infografis untuk aktivitas mereka sehari-hari.

Tentu saja hal ini bukan yang familiar bagi mereka sehingga sulit untuk mereka cerna. Dua diantara peserta mengakui padahal dalam kehidupan sehari-hari mereka sering melihat bentuk "infografis" itu sendiri namun karena ketidaktahuan bahwa media informasi yang mereka lihat itu bernama "infografis" membuat mereka acuh. Mereka menganggap infografis layaknya poster yang biasa mereka temui di pinggir-pinggir jalan, ditempel oleh sembarang orang yang tujuannya untuk memberikan informasi.

Minimnya pengetahuan peserta siswa menjadi perhatian khusus bagi tim pengabdian. Hal ini menjadi kajian bagi tim pengabdian untuk mengembangkan program di lain kesempatan. Bahkan mereka baru mengenal aplikasi Canva sebagai aplikasi yang pematери gunakan untuk menjelaskan infografis dan prakteknya. Dapat dikatakan, selama ini mereka lebih familiar dengan aplikasi-aplikasi edit video dan foto untuk mengelola

dokumentasi pribadi mereka dan membagikannya di sosial media yang mereka miliki. Tidak terpikirkan oleh mereka bahwa infografis bisa menjadikan dokumentasi pribadi menjadi lebih menarik dan berkontribusi sebagai pembuat konten yang dapat bermanfaat bagi orang lain.

Pada kegiatan pelatihan ini juga mendapatkan hasil dimana 61,29% siswa mengakui bahwa sejauh ini penggunaan gawai pintar hanya dimanfaatkan untuk hiburan semata seperti main game, mencari informasi di internet, menerima pembelajaran online dari guru sekolah, menonton video, mendengarkan musik, membuat video, mengambil gambar, berjejaring memperluas pertemanan di media sosial, melakukan obrolan, dan melakukan panggilan virtual dengan teman ataupun keluarga.

Demikian pula respon yang tim pelaksana terima dari peserta ibu-ibu rumah tangga. Sebanyak 9,67% peserta ibu-ibu sering melihat infografis namun tidak mengetahui nama media tersebut. Artinya media informasi populer yang mereka kenal hanyalah poster dan baliho. Ini untuk pertama kalinya mereka mengenal infografis. Setelah mendapat penjelasan, mereka merasa dalam implementasinya pembuatan infografis sejatinya mudah akan tetapi untuk mendesain, memberikan sentuhan gambar, teks, dan mengolah dokumentasi hasil kegiatan mereka di Kampung Caping itu merupakan hal yang cukup sulit diterapkan. Faktor penyebabnya dikarenakan gagap teknologi, perangkat gawai pintar yang mereka miliki juga terbatas dari segi performa, memori penyimpanan, hingga kualitas fitur pendukung seperti resolusi kamera.

Mereka beranggapan bahwa spesifikasi perangkat gawai yang mereka miliki tidak cukup mempunyai digunakan optimal untuk membuat infografis sebagai media promosi kegiatan mereka seperti mempromosikan hasil kerajinan caping, usaha hidroponik, pengolahan produk lokal untuk oleh-oleh, serta kegiatan sosial kemasyarakatan lainnya yang diadakan di Kampung Caping. Bagi mereka, dalam pembuatan media promosi, mereka lebih mengandalkan dan mempercayai anak-anak muda yang berperan sebagai sukarelawan Kampung Caping untuk mempromosikan kegiatan yang mereka lakukan dibandingkan

mereka sendiri yang terlibat langsung dalam kegiatan promosi.

Di satu sisi mereka menilai infografis memberikan pilihan praktis dan hemat untuk mempublikasi hasil kegiatan mereka agar banyak yang mengetahui keberadaan Kampung Caping dan usaha-usaha mereka. Di sisi lain, infografis menjadi tantangan karena pembuatannya yang tidak mudah dilakukan bagi usia mereka dan keterbatasan pengoperasian gawai pintar. Di balik itu semua, mereka mengapresiasi tim pelaksana yang sudah berusaha memperkenalkan aplikasi infografis ini kepada mereka meskipun belum bisa mereka terapkan.

Bagi semua kelompok peserta, siswa dan ibu-ibu rumah tangga, bahkan pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai, infografis menjadi hal baru. Selama ini pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai belajar secara otodidak mengenai pengelolaan media promosi memanfaatkan sosial media. Secara sepintas mereka juga sering melihat “bentuk infografis” di sosial media namun tidak mengetahui bahwa hal tersebut yang sesungguhnya dinamakan infografis. Ringkasnya, infografis belum diketahui secara mendalam oleh mereka, baik penggunaannya, manfaatnya, dan cara pengelolaannya untuk memberikan dampak positif bagi perpustakaan.

Infografis dapat dimanfaatkan untuk menginformasikan segala bentuk kegiatan, layanan, maupun koleksi yang ada di perpustakaan. Pengelola perpustakaan perlu menangkap peluang dari kemajuan dalam pencitraan digital dan teknologi yang memberikan kemudahan untuk membuat dan menyebarkan informasi dan tampilan visual sebuah data. Ada dua tantangan yang muncul dalam peningkatan tampilan data. Pertama, infografis sebagai sarana penyampaian informasi tidak disajikan dalam data kuantitatif sehingga membutuhkan penalaran yang ekstra untuk membaca informasi tersebut oleh sebab itu perlu keterampilan literasi visual yang diperlukan untuk membaca dan memahami gambar-gambar ini secara akurat. Kedua, memahami cara mendesain dan membuat infografis sebagai alat komunikasi yang efektif.

Penalaran kuantitatif dan keterampilan literasi visual dapat ditingkatkan dengan belajar bagaimana menafsirkan dan membangun infografis (Anderson et al., 2019). Infografis dapat menjadi pendekatan visual yang kuat

untuk menyampaikan informasi dan mendukung pemahaman konseptual karena orang melihat dengan berpikir kritis dengan otak mereka terhadap objek yang mereka lihat dalam grafis (Oetting, 2017). Literasi visual menunjukkan kemampuan untuk memecahkan kode dan menafsirkan pesan visual, menyandikan dan menyusun komunikasi visual yang bermakna, dan mengevaluasi akurasi, validitas, dan nilai visual objek.

Di samping itu, infografis dapat mendorong seseorang mengembangkan keterampilan untuk analisis kritis. Dengan mengamati sebuah infografis pada berbagai tingkatan, baik sebagai grafik individu yang merupakan objek yang terisolasi, kemudian mengevaluasi secara tepat apa yang sedang dikomunikasikan, memperbaiki jika ada koreksian sehingga menjadi suatu produk yang lengkap, sehingga infografis disajikan utuh untuk satu topik kajian. Kesempatan untuk membuat infografis dapat membantu mengembangkan pemahaman seseorang tentang hubungan antara data empiris dan teori (Becker, 2000).

Selama ini, para pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai mendokumentasikan kegiatan melalui kanal *youtube* dan *instagram*. Pengemasan informasi yang dilakukan masih sederhana sebatas memberi *caption* dan mempublikasikan foto maupun *reels video* dengan durasi yang terbatas. Dengan adanya pelatihan ini, mereka mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat untuk ke depannya diimplementasikan untuk dokumentasi kegiatan yang telah dilakukan dan akan dilakukan oleh Perpustakaan Bahagia Mendawai.

Pada prakteknya, penggunaan Canva mudah diterapkan karena tersedia beragam template gratis, dinamis, dan desain yang menarik. Mereka dengan mudah membuat informasi dalam latihannya, namun perlu diketahui bahwa pembelajaran visual juga membutuhkan dua keterampilan lagi, persepsi visual dan produksi visual (Agostinho, 2011). Persepsi visual sebagai proses eksegesis dan interpretasi rangsangan visual, memberi mereka makna dan denotasi. Keterampilan produksi visual sebagai kemampuan untuk menghasilkan citra mental dengan konseptualisasi visual.

Ada beberapa jenis infografis, yaitu interaktif, semi interaktif (animasi) dan non-

interaktif (statis) (Afify, 2018). Pada pelatihan ini, tim pengabdian mendemonstrasikan pembuatan infografis statis. Hal ini mempertimbangkan peralatan pelatihan, koneksi internet, dan pengetahuan dasar para peserta yang masih pada level pemula sehingga dipilih materi ringan yang dalam implementasi proyeknya mudah dilakukan.

Setelah 45 menit pemaparan materi infografis, dilanjutkan 75 menit untuk praktek. Tim pelaksana memberikan tutorial praktis menggunakan Canva untuk pembuatan infografis. Mempermudah praktek infografis ini, asisten pelaksana pengabdian telah menyiapkan sejumlah dokumentasi kegiatan yang ada di Kampung Caping. Kemudian tim pelaksana memandu peserta untuk melakukan tahapan pembuatan infografis secara sederhana. Peserta diminta untuk menirukan menggunakan gawai pintar milik mereka. **Langkah pertama**, peserta registrasi terlebih dahulu pada akun Canva. Bisa melalui platform canva atau bisa juga mengunduh aplikasi Canva pada *Playstore*. **Langkah kedua**, membangun konten. Langkah-langkah membangun konten meliputi:

- a. Tentukan tema/topik, diutamakan fokus pada satu topik
- b. Rumuskan tujuan pembuatan infografis
- c. Tentukan target pembaca infografis
- d. Pilih template yang tersedia sesuai kategori atau tema yang diangkat
- e. Kumpulkan data berupa angka maupun gambar
- f. Ubah data menjadi grafik, bagan, atau gambar animasi
- g. Pastikan keabsahan data yang akan dimasukkan ke dalam infografis harus akurat, berasal dari sumber yang terpercaya
- h. Susun data yang dimiliki secara kronologis atau sistematis
- i. Berikan penjelasan teks dan angka secara singkat dan jelas pada setiap grafik atau gambar yang divisualisasikan
- j. Penjelasan teks bukan berupa kalimat umum tetapi kalimat informatif yang ringkas

Langkah ketiga, evaluasi dan sebar. Lakukan peninjauan ulang terhadap penyusunan infografis baik dari desain, komposisi isi, maupun tujuan. Desain harus menarik perhatian dan warna yang kontras. Komposisi harus seimbang antara gambar, teks, angka, maupun tata letaknya. Pastikan antara

tema, isi, dan tujuan awal pembuatan infografis telah sesuai. Jika proses tinjau ulang telah selesai, itu artinya evaluasi hasil telah berhasil. Selanjutnya unduh hasil infografis dan simpan file dalam format *png* atau *jpeg* untuk memudahkan publikasi (penyebaran).

Dalam pelaksanaan prakteknya, peserta mengalami kendala karena perangkat gawai pintar mereka yang terbatas sehingga tidak semua peserta dapat mempraktekannya secara langsung. Kendala seperti terbatasnya paket data, memori gawai pintar, dan ukuran layar gawai yang minimalis membuat praktek ini tidak berjalan dengan baik. Dalam artian tidak semua peserta dapat merasakan pengalaman dalam pembuatan infografis secara mandiri. Mereka harus berbagai gawai dengan rekan di sampingnya untuk bisa merasakan pengalaman tersebut.

Peran perpustakaan sebagai inklusi sosial menjadi tantangan tersendiri bagi pengelola Perpustakaan Bahagia Mendawai untuk selalu belajar, meningkatkan keterampilan, memperluas wawasan, menambah jejaring agar warga mereka mandiri dan mampu bersaing dengan kampung lain. Hasilnya tahun 2021 ini perpustakaan mereka meraih juara 1 perpustakaan terbaik tingkat provinsi dan juara 1 klaster C tingkat nasional. Sungguh prestasi yang membanggakan bukan hanya bagi pengelola, tetapi juga bagi warga dan pemerintah kota serta jajarannya. Mendukung keberhasilan tersebut, tim pengabdian program studi D3 Perpustakaan FKIP Universitas Tanjungpura berinisiasi menambah keterampilan pengelola perpustakaan dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi informasi dan digital agar dapat lebih aktif memajukan perpustakaan serta menyebarkan informasi kegiatan mereka kepada masyarakat sehingga banyak yang akan terdampak positif.

Berbekal dari tujuan tersebutlah, pembuatan buku digital menggunakan *book creator* merupakan materi kedua yang tim pelaksana pengabdian pilih untuk kegiatan pelatihan ini. Sasaran utamanya tentu saja para pengelola Perpustakaan Bahagia Mendawai yang sekaligus mitra dalam kegiatan. Tidak semua pengelola berpartisipasi dalam kegiatan dikarenakan kesibukan masing-masing para pengelola yang sebagian besar masih berstatus pelajar sekolah. Dedikasi mereka untuk membuat warga di lingkungan sekitar

Kampung Caping menjadi maju merupakan visi mereka. Dengan mengusung tagline “*Perpustakaan Unggul, Warga Maju*” memberi energi kepada mereka untuk terus belajar mengembangkan perpustakaan sebagai partner edukasi, tempat berkreasi, dan berwisata ilmu.

Dalam pelaksanaan pemaparan materi kedua, tim pelaksana tidak terlalu banyak menghadapi kendala. Kendala hanya dirasakan di awal saat pengaturan teknis untuk penayangan materi pada layar proyektor. Selebihnya pemaparan materi berjalan dengan lancar. Hanya saja ini merupakan pengalaman baru bagi para pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai, sehingga mereka gagap saat menyimak tutorial pasca pemaparan materi. Langkah demi langkah untuk praktek dirasa tidak cukup mudah. Adapun langkah-langkah tersebut meliputi: 1) registrasi akun pada platform *book creator*; 2) memilih ukuran kertas dan template yang digunakan untuk membuat buku digital; 3) mulai menulis konten dalam bentuk teks, kemudian tambahkan gambar, suara, dan video sebagai pelengkap; 4) membuat daftar isi; 5) menambah halaman dan menggeser halaman; 6) membuat sampul depan dan belakang; dan 7) export buku menjadi file epub dan pdf.

Proses pembuatan yang memerlukan kesiapan dan ketekunan menjadi perhatian. Peralatan pengolah buku digital seperti laptop juga hanya dimiliki satu oleh mereka, sehingga pengelola tidak bisa mempraktekan secara mandiri. Selama ini Perpustakaan Bahagia Mendawai membuat program literasi untuk warga masih dengan pendekatan personal, artinya dilakukan secara langsung tatap muka, mengumpulkan mereka di Perpustakaan Bahagia Mendawai, melalui program Gerobak Baca, Siberliterasi, JeLi (Jejak Literasi), dan Pojok Literasi. Bentuk program-program inovasi layanan tersebut menarik dan perlu dikembangkan agar mempercepat perluasan pengetahuan yang diterima oleh warga sekitar. Mereka mengalami kendala keterbatasan koleksi untuk diedarkan pada setiap program tersebut.

Buku digital menjadi solusi untuk pengembangan koleksi bahkan untuk membangun konten pada buku digital, pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai bisa memberdayakan anggota perpustakaan maupun para sukarelawan. Pentingnya buku

digital dalam pengembangan koleksi perpustakaan pada era sekarang tidak terlepas dari peran dan kreativitas pustakawan. Pengelola perpustakaan harus berpikir mengenai cara peningkatan akses ke koleksi, model akses, memperluas akses, hingga cara yang lebih intuitif bagi perpustakaan untuk mengelola koleksi mereka dan melayani warga di sekitar perpustakaan tersebut berada (Gorrell, 2013).

Konten bisa hasil karya mandiri maupun bersama. Bentuknya bisa teks, cerita bergambar, cerita pendek, puisi, hikayat, sejarah, atau dongeng. Mengembangkan produk koleksi digital harus diimbangi dengan pelatihan kepenulisan. Pada masa mendatang, ini dapat dijadikan rujukan materi keberlanjutan untuk program pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat membantu para pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai dalam memperoleh pengetahuan baru untuk mempromosikan kegiatan dan menggunakan aplikasi infografis seperti Canva untuk membuat konten berbasis kreativitas digital. Mereka berpeluang untuk mendokumentasikan kegiatan perpustakaan, mendampingi warga untuk publikasi karya, dan meningkatkan minat berkarya dengan memanfaatkan aplikasi digital sehingga kemampuan literasi meningkat. Ibu-ibu mendapat keterampilan baru memanfaatkan aplikasi *book creator* untuk mendokumentasikan karya anak mereka menjadi buku digital. Anak-anak sekolah juga bisa memanfaatkan kedua aplikasi tersebut untuk membantu mempermudah merangkum poin-poin inti pelajaran menggunakan infografis dan berkarya menulis cerita harian secara digital menggunakan *book creator*.

SIMPULAN

Kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat program studi D3 Perpustakaan FKIP Universitas Tanjungpura di kawasan Kampung Caping mendapatkan respon positif dari para peserta. Hal tersebut dapat terlihat dari antusias mereka yang mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga kegiatan berakhir. Tidak seorang pun peserta yang beranjak meninggalkan tempat kegiatan selama proses pelatihan berlangsung.

Hanya saja ada beberapa orang yang tidak bisa mempraktikkan penggunaan aplikasi dan ikut serta dalam pembuatan proyek sederhana dikarenakan versi OS yang tidak mendukung dan RAM *handphone* yang kecil sehingga membuat aplikasi tidak dapat dibuka/dioperasikan.

Aplikasi digital yang direkomendasikan oleh tim kepada warga yakni Canva dan *Book Creator* dinilai cukup mudah bagi mereka untuk diimplementasikan. Hanya perlu meningkatkan intensitas latihan agar keterampilan digital lebih berkembang dan menghasilkan karya-karya digital yang informatif dan berguna. Tim juga memberikan penawaran konsultasi lanjutan bagi warga jika ada yang perlu didiskusikan dalam pembuatan konten sesuai materi penyuluhan yang diberikan. Itu artinya tujuan dari program pelatihan ini tercapai meski belum dikategorikan berhasil sangat baik karena produk dari peserta tidak sampai tuntas dikarenakan kendala peralatan praktik serta alokasi waktu untuk pelatihan yang sangat terbatas.

Bagi para tim pengabdian masyarakat selanjutnya yang tertarik turut serta membantu mengembangkan kawasan Kampung Caping untuk lebih maju, dapat berkontribusi dan fokus pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan melalui metode difusi ipteks maupun substitusi ipteks. Hal itu berdasarkan pengamatan tim selama proses kegiatan berlangsung dan saran-saran warga yang menginginkan adanya inovasi untuk daya saing jasa dan UMKM mereka saat ini agar lebih berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini kami sampaikan kepada pengelola perpustakaan Bahagia Mendawai dan warga masyarakat di sekitar Kampung Caping yang telah berpartisipasi secara aktif dalam program pengabdian kepada masyarakat yang telah diselenggarakan.

DAFTAR PUSTAKA

Afify, M. K. (2018). The Effect of the Difference Between Infographic Designing Types (Static vs Animated) on Developing Visual Learning Designing Skills and Recognition of its

Elements and Principles. *IJet*, 13(9), 204–224.

<https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v13i09.8541>

Agostinho, S. (2011). The use of a visual learning design representation to support the design process of teaching in higher education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(6).

<https://doi.org/10.14742/ajet.923>

Anderson, E. K., Bishop, R., & Cross, N. (2019). Dealing with Data: Instructing with Infographics in an Undergraduate Sociology Course. *College Teaching*, 67(1), 36–49. <https://doi.org/10.1080/87567555.2018.1518890>

Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Ratri, L., Nurhajati, L., Lotulung, L. J. H., & Kurnia, N. (2021). Budaya bermedia digital (G. J. Adikara & N. Kurnia (Eds.); 1st ed.). Direktorat Jenderal Aptika Kemkominfo. Diunduh dari <http://literasidigital.id/books/modul-budaya-bermedia-digital/> tanggal 4 April 2021

Becker, H. S. 2000. What Should Sociology Look like in the (near) Future?. *Contemporary Sociology* 29 (2):333–6

Gorrell, M. (2013). Adding e-books and audiobooks to the search experience How one vendor addressed customer needs and. In *A Handbook of Digital Library Economics*. Elsevier Masson SAS. <https://doi.org/10.1016/B978-1-84334-620-3.50015-5>

Mukaram, A. (2021). Menilik Kampung Caping Pontianak yang Kaya Potensi Wisata. *Liputan 6*. Diunduh dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4512376/menilik-kampung-caping-pontianak-yang-kaya-potensi-wisata> tanggal 28 September 2021

Oetting, J. (2017, February). The science behind why our brains crave infographics (In an Infographic). *Agency Post*. Diunduh dari <http://blog.hubspot.com/agency/science-brainscrave-infographics> tanggal 11 November 2021

- Ortiz, M., & Redmon, A. (2020). Creating a Culture of Diversity, Equity & Inclusion Through Active Learning Using Student-Created Infographics. *AURCO Journal*, 26, 117–127. <http://ezproxy.libraries.wright.edu/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=143181448&site=eds-live>
- Sasongko, A. (2020). Pontianak Kembangkan Kampung Caping. Diunduh dari *Republika*. <https://www.republika.co.id/berita/qi8hcb313/pontianak-kembangkan-kampung-caping> tanggal 28 September 2021