

LITERASI DIGITAL DALAM OPTIMALISASI PENGELOLAAN INFOGRAFIS SISTEM INFORMASI WEB DUSUN BABEKO KAB. MUARA BUNGO

Hermanto¹, AdeAgung Kurniawan²,Khesa Aprilia³,Gita Lestari⁴, Ade Hermawan⁵

¹²³Universitas Muhammadiyah Muara Bungo/ Jambi, Indonesia

hermantoti22@gmail.com¹, ²adeagung.ummuba@gmail.com,
khesaaprilaa@gmail.com³, gl0301420@gmail.com⁴, ade.hermawan.pendidik@gmail.com⁵
E-Mail Korespondensi : hermantoti22@gmail.com¹

Abstrak

Sistem Informasi Dusun (SID) adalah sebuah platform teknologi informasi komunikasi untuk mendukung pengelolaan sumber daya komunitas di tingkat Dusun. Kebijakan dan Strategi pengelolaan Data Dusun adalah satu Sistem Data dan Informasi Dusun, berupa data terintegrasi dari berbagai sumber data melalui perangkat daerah yang membidangi Pemberdayaan Masyarakat. Pemerintah Daerah dan Kabupaten Berkewajiban memfasilitasi proses pengembangan aplikasi kepada seluruh Dusun. Salah satu pengembangan SID adalah pengembangan sumber daya manusia yang mencakup administrator sistem ditingkat daerah, kabupaten, kecamatan, dusun dan tenaga pelatih. Saat ini kaum muda Indonesia perlu membanjiri dunia maya dengan konten-konten bermuatan positif. Konten-konten membangun dengan muatan positif, akan mampu mengedukasi dan menginspirasi masyarakat untuk bersikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Sebab, di tengah badai informasi yang kian kuat di dunia maya, keberadaan konten positif bisa menjadi oase yang menyejukkan. Salah satu konten positif yang dapat menjadi oase yang menyejukkan adalah dalam bentuk infografis. Infografis sendiri dipilih karena sebagai sebuah konten kreatif, konten ini memiliki keunggulan untuk menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto. Infografis akan lebih efektif dalam memudahkan pembaca memahami sebuah konten informasi tanpa harus kesulitan menganalisa teks informasi.

Kata Kunci : Sistem Informasi; Optimalisasi, Website, Infografis

Abstract

The Hamlet Information System (SID) is an information and communication technology platform to support community resource management at the Hamlet level. The Hamlet Data Management Policy and Strategy is a Hamlet Data and Information System, in the form of integrated data from various data sources through regional devices that handle Community Empowerment. The Regional and District Governments are required to facilitate the application development process for all Hamlets. One of the SID developments is the development of human resources that include system administrators at the regional, district, sub-district, hamlet and trainer levels. Currently, young Indonesians need to flood cyberspace with positive content. Constructive content with positive content will be able to educate and inspire people to be positive in their daily lives. Because, in the midst of an increasingly strong storm of information in cyberspace, the existence of positive content can be a soothing oasis. One of the positive contents that can be a soothing oasis is in the form of infographics. Infographics themselves are chosen because as creative content, this content has the advantage of explaining stories that cannot be told by text and photos. Infographics will be more effective in making it easier for readers to understand information content without having to struggle to analyze the information text.

Keywords: Information System; Optimization, Website, Infographics

1. PENDAHULUAN

Internet adalah produk kebudayaan, dan sudah semestinya Internet digunakan manusia untuk menghasilkan kehidupan yang berbudaya. Namun bak pisau bermata dua, Internet sejatinya hanyalah alat yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada cara dan tujuan penggunaannya. Dalam era digital saat ini, beragam informasi semakin merasuk hingga ke gawai setiap orang, baik diharapkan ataupun tidak. Kemampuan individu memilah dan memilih informasi, lantas menjadi hal yang mendesak. Untuk itulah Literasi Digital menjadi kian signifikan relevansinya, tidak hanya sebagai komplementer, tetapi sebagai program prioritas bersama dalam kerangka melakukan upaya edukasi dan advokasi pengguna Internet. Literasi Digital menurut UNESCO adalah, “kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi, dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi”.

Di sisi lain International Telecommunication Union (ITU) menekankan perlu adanya perhatian khusus terhadap generasi muda yang telah akrab dengan dunia digital, atau dikenal sebagai digital native, yaitu mereka yang lahir setelah tahun 1980. ITU pun merekomendasikan bahwa memahami cara generasi digital native belajar, bermain dan bahkan melibatkan diri mereka ke tengah masyarakat akan dapat membantu dalam menyusun dan merencanakan masa depan mereka. Di Indonesia sendiri, lebih kurang 50% total pengguna Internet Indonesia adalah digital native.

Sudah saatnya, kaum muda Indonesia membanjiri dunia maya dengan konten-konten bermuatan positif. Konten-konten membangun dengan muatan positif, akan mampu mengedukasi dan menginspirasi masyarakat untuk bersikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Sebab, di tengah badai informasi yang kian kuat di dunia maya, keberadaan konten positif bisa menjadi oase yang menyejukkan.

Salah satu konten positif yang dapat menjadi oase yang menyejukkan adalah dalam bentuk infografis. Infografis sendiri dipilih karena sebagai sebuah konten kreatif, konten ini memiliki keunggulan untuk menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto. Infografis akan lebih efektif dalam memudahkan pembaca memahami sebuah konten informasi tanpa harus kesulitan menganalisa teks informasi. Selain itu, infografis juga mampu menyelesaikan kelemahan medium komunikasi teks dan gambar dengan mengkombinasikan keduanya. Dari asal katanya sendiri, infografis merujuk pada bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Tidak hanya bisa dipublikasikan dalam jaringan internet, infografis juga bisa dipublikasikan secara tercetak. Oleh karena itu, Infografis dinilai pas untuk meningkatkan literasi digital terutama kepada generasi muda yang telah akrab dengan dunia digital, atau dikenal dengan digital native. Apalagi di Indonesia, lebih kurang 50% pengguna internal adalah digital native. Sistem Informasi Dusun (SID) adalah sebuah platform teknologi informasi komunikasi untuk mendukung pengelolaan sumber daya komunitas di tingkat Dusun. Kebijakan dan Strategi pengelolaan Data Dusun adalah satu Sistem Data dan Informasi Dusun, berupa data terintegrasi dari berbagai sumber data melalui perangkat daerah yang membidangi Pemberdayaan Masyarakat.

Pemerintah Daerah dan Kabupaten Berkewajiban memfasilitasi proses pengembangan aplikasi kepada seluruh Dusun. Salah satu pengembangan SID adalah pengembangan sumber daya manusia yang mencakup administrator sistem ditingkat daerah, kabupaten, kecamatan, dusun dan tenaga pelatih.

Untuk mendukung optimalisasi pengembangan SID dan literasi digital maka penulis dan tim melakukan pengabdian masyarakat pada dusun babeko yang dituangkan dengan judul “Literasi Digital Dalam Optimalisasi Pengelolaan Infografis Sistem Informasi Web Dusun Babeko Kab. Muara Bungo”.

2. METODE PELAKSANAAN

Prosedur pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bagi dosen di UMMUBA Muara Bungo dikelola oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan kali ini masuk pada semester ganjil tahun 2022/2023. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Penjelasan masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan, adalah kegiatan untuk mempersiapkan segala sesuatunya untuk pengabdian masyarakat di kantor desa dusun babeko kab. Muara Bungo.
- b. Jadwal pelaksanaan Literasi Digital dalam Optimalisasi pengelolaan Infografis Sistem Informasi Dusun Babeko berbasis web kab. Muara Bungo untuk perangkat desa dusun babeko pada tanggal 1 Desember 2023, dimulai jam 08.00 sampai jam 12.00 WIB.
- c. Melaporkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ke LPPM UMMUBA Muara Bungo serta menyusun naskah publikasi hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acapkali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi.

Untuk itulah Literasi Digital menjadi kian signifikan relevansinya, tidak hanya sebagai komplementer, tetapi sebagai program prioritas bersama dalam kerangka melakukan upaya edukasi dan advokasi pengguna Internet. Literasi Digital menurut UNESCO adalah, “kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi, dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi”.

Literasi digital dalam optimalisasi infografis ini diharapkan dapat mendukung visi misi Pemerintah Daerah dan Kabupaten yaitu Berkewajiban memfasilitasi proses pengembangan aplikasi kepada seluruh Dusun. Literasi Digital dalam Optimalisasi infografis ini juga membantu dalam pengembangan SID yaitu pengembangan sumber daya manusia dalam mengelola infografis yang baik dan berkualitas yang mana dalam hal ini bisa dilakukan administrator sistem ditingkat daerah, kabupaten, kecamatan, dusun dan tenaga pelatih pada sistem informasi dusun.

3.1 Pemaparan Sosialisasi & Materi Pembahasan

Standar infografis berkualitas baik sesuai standar konten dibuat dengan memenuhi kriteria- kriteria berikut ini:

- a. Berorientasi pada tujuan infografis

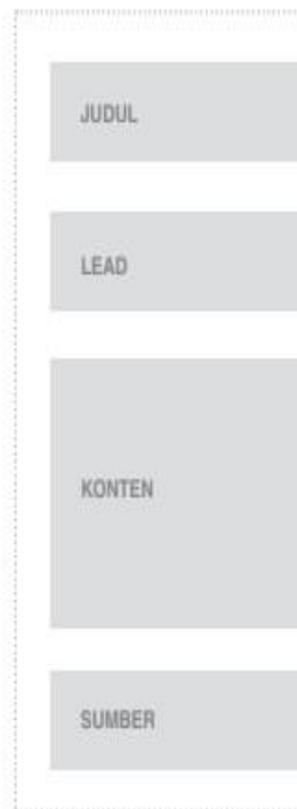
Jenis Konten	Tujuan	Unsur yang Dipenuhi
Edukasi dan Informasi Publik	Memberikan informasi	Apa informasinya
	Memberikan panduan	Bagaimana caranya
	Menunjukkan jadwal	Kapan
Program Pemerintah	Sosialisasi program	Tentang apa, kapan, dimana
	Menyampaikan informasi penting	Apa Informasinya
	Panduan program	Bagaimana tatacaranya
Tentang Indonesia	Menghibur, memberikan informasi menarik	Apa, siapa, kenapa
Informasi Harian (Daily Issue)	Menyampaikan informasi teraktual	Apa, kenapa, bagaimana

Tabel 1.1 Setiap kategori infografis memiliki tujuan yang berbeda-beda. Hal ini berpengaruh tentang bagaimana konten ini disampaikan, dengan memperhatikan unsur-unsur yang dipenuhi. Empat kategori ini mengambil contoh dari pilar konten yang ada di IndonesiaBaik.id.

- b. Struktur visual yang harmonis dan menarik
- c. Keterbacaan (Readability)

Infografis yang diproduksi memiliki struktur visual yang baik.

- 1 Memiliki **keseimbangan visual**
- 2 Kombinasi simbol, ilustrasi, gambar, font yang **serasi dalam gaya**
- 3 Simbol, ilustrasi, gambar, **font sesuai dengan karakter** topik yang ditampilkan
- 4 Palet **warna sesuai karakter** topik
- 5 Pemilihan **warna yang mudah diserap mata**
- 6 Elemen **desain dengan proporsi yang akurat**
- 7 Tampilan **terstruktur pada grid** yang rapi dan profesional
- 8 Memiliki **komposisi elemen audiovisual yang bagus** (untuk infografis dinamis)



d. Unsur persuasi

Infografis yang diproduksi memiliki unsur persuasi untuk menarik minat pembaca

- 1 Menggunakan **judul dalam kalimat ajakan atau kalimat menarik (wow!)** agar membuat pembaca tergerak, contohnya:
 - Ayo Tingkatkan Kualitas Keluargamu!
 - Awas Erupsi, Lakukan Evakuasi!
 - Kenali Sumber Konten Pornografi
- 2 Memilih judul yang dapat **mengarahkan kepada pemahaman yang tepat**. Jangan menggunakan judul yang tidak berkaitan dengan isi konten, karena akan memicu pemahaman yang salah bagi pembaca.
- 3 Memiliki **point of interest** dari sisi visual

Judul Persuasif
Beberapa contoh infografis dengan contoh judul bergaya persuasif



e. Lugas (Simplicity)

Infografis yang diproduksi bersifat lugas

- 1 Memiliki **alur yang tidak rancu** atau urut sesuai dengan alur paparan
- 2 Memiliki **satu ide sentral** yang menjadi fokus
- 3 **Tidak menimbulkan bias, ambigu dan kesalahpahaman**
- 4 **Memilih istilah yang mudah dipahami**

Konsistensi dengan brand guideline

f. Kemudahan dibagikan (Shareability)

Infografis yang diproduksi dapat ditransfer ke berbagai platform media, khususnya media digital.

Masing-masing platform digital memiliki batasan resolusi maupun ukuran. Berikut adalah tabel karakter konten platform sosial media.

Media	Teks (kutipan)	Format	Ukuran
Website Media baca	Artikel teks (caption) terdiri dari 1-2 paragraf. Artikel menyisipkan kata kunci pencarian dan tag.	Image JPEG, PNG, GIF, WEBP Video MP4 atau embed YouTube	1080px x unlimited Maksimal 5MB* 1080p atau 720p
Facebook Share link, upload gambar atau galeri	Artikel teks (caption) terdiri dari 1-3 paragraf dengan tag.	Image JPEG, PNG (akan diubah menjadi JPEG) Video MP4 atau embed YouTube	1080px 1080p atau 720p (16:9**, 9:16, 1:1*)
Instagram Visual photo & video	Artikel teks (caption) disertai maksimal 20 hashtag	Image JPEG, PNG Video	1080px x 1350px** 1080px x 1080px* 1080px x 566px 1080p, 16:9* 1080p, 1:1 Maks. 60 desk
Twitter Microblogging	Artikel teks (caption) maksimal 140 karakter, termasuk hashtag	Image JPG, PNG, GIF Video	Min. 600px (2:1 atau 1:1**) <140 detik GIF maks. 15MB
Whatsapp Chatting + Broadcasting	Teks broadcast (chat)	Image Video	1080p atau 720p (16:9*, 4:3) 1080px** (min. 600px*) x unlimited
YouTube Video	Artikel teks (caption) disertai kata kunci pencarian dan tag	Video	Maksimal 6MB

Berbagai Format Media Digital / Masing-masing media untuk mempublikasikan infografis memiliki ketentuan baik berupa dimensi atau video yang diupload, durasi, maupun jumlah karakter kutipannya. *Direkomendasikan karena optimal. **Direkomendasikan karena memudahkan proses produksi.

g. Standar Elemen Infografis

Dalam penerapannya, kriteria-kriteria yang disebutkan di bab sebelumnya (Standar Infografis Berkualitas Baik) diterjemahkan pada setiap elemen yang menyusun infografis baik statis maupun dinamis. Elemen-elemen infografis yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

Infografis yang disusun untuk tujuan penyampaian informasi pemerintah biasanya dapat dibagi menjadi empat kategori yaitu: Informasi Harian (Daily Issue), Program Pemerintah, Edukasi dan Informasi Publik, dan Tentang Indonesia. Keempat kategori besar ini memerlukan tujuan spesifik yang lebih mendalam dari sekadar memberikan informasi kepada publik. Tiap kategori memerlukan metode tersendiri dalam menyusun konten informasi yang dimuat dalam infografis termasuk segmen spesifik dan gaya visual yang disajikan. Keempat kategori ini juga membutuhkan rangkaian publikasi yang terjadwal agar dapat diukur keberhasilannya mencapai target audien. Penerapan infografis dalam strategi komunikasi media sosial berbasis internet adalah pada perangkaian jadwal posting informasi. Penjadwalan inilah yang menggiring pembaca pada repetisi kategori dan memudahkan pembaca untuk mengenal konten informasi apa saja yang akan disajikan oleh akun sosial media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pemerintah. Seperti dianalogikan dalam bagan berikut: Pada praktik desain komunikasi visual, desain informasi seringkali direpresentasikan oleh karya desain infografis. Ini adalah karya yang mengkombinasikan antara informasi dan grafis. Infografis sendiri berasal dari kata *infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information + graphics*. Kata ini merujuk pada bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Infografis berkembang pesat dalam media massa setelah desainer dapat mengkombinasikan antara informasi dari ranah berita ke dalam bentuk visual yang dicetak maupun yang dipublikasikan dalam jaringan internet. Infografis dipublikasikan dalam dua format. Pada praktik desain komunikasi visual, desain informasi seringkali direpresentasikan oleh karya desain infografis. Ini adalah karya yang mengkombinasikan antara informasi dan grafis. Infografis sendiri berasal dari kata *infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information + graphics*. Kata ini merujuk pada bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Infografis berkembang pesat dalam media massa setelah desainer dapat mengkombinasikan antara informasi dari ranah berita ke dalam bentuk visual yang dicetak maupun yang dipublikasikan dalam jaringan internet. Infografis dipublikasikan dalam dua format yakni infografis statis (atau biasa disebut infografis) dan infografis dinamis (*motiongraphic*). Infografis statis berbentuk gambar statis yang berisi tabel, grafis (ilustrasi dan gambar) dan teks. Sedangkan *motiongraphic* berbentuk video yang berisi komposisi visual bergerak (animasi) dari elemen-elemen infografis dan memiliki alur yang mudah dimengerti.

B. Tujuan Optimalisasi Pengelolaan Infografis

Keunggulan utama infografis adalah kemampuannya menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto. Menurut penelitian mengenai infografis yang dilakukan oleh Barbara M. Miller dan Broke



Gambar.4 Foto Dokumentasi Kegiatan PKM

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang terdapat pada bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu Literasi Digital dalam optimalisasi pengelolaan infografis sistem informasi dusun babeko berbasis web kab. Muara bungo, dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Optimalisasi yang diusulkan pada pengabdian ini yaitu optimalisasi infografis yang baik dan berkualitas.
2. Dengan adanya disampaikan literasi digital mengenai optimalisasi infografis ini, diharapkan dapat menunjang perkembangan sistem informasi dusun babeko kab. Muara bungo ini menjadi lebih baik dan lebih tersampaikan pesan maupun informasi yang akan diberikan kepada masyarakat maupun warga net.
3. Selain itu, pemanfaatan perkembangan zaman yang berdampak pada perkembangan teknologi pada saat ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana efisiensi dalam berbagai bidang diantaranya, waktu, tenaga, dan biaya. Hal ini diwujudkan dengan pemanfaatan sarana internet dengan berbagai macam kebutuhan, yang antara lain adalah sebagai sarana memperoleh informasi dan mempermudah pekerjaan serta meningkatkan kreativitas.

4.2 Saran

Setelah melakukan pengabdian masyarakat ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan maupun pelaporan. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis hendak memberi beberapa saran guna perbaikan dimasa yang akan datang, yang diantaranya adalah:

1. Diharapkan dapat melakukan pengelolaan infografis dengan baik, agar pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat ataupun warga net dapat digunakan dengan baik. Hal ini harus dilakukan untuk menjaga agar tidak terjadi kesalahan dalam

- penyampaian informasi yang berimbas pada tidak baiknya dari segi pemanfaatan informasi maupun penerapannya.
2. Penerapan infografis yang diusulkan harus memiliki sumber daya yang memadai guna menunjang terselenggaranya dengan baik.
 3. Memberikan informasi-informasi yang diupdate secara berkala sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartono, R., & Susilo, D. (2021). Literasi Digital untuk Komunikasi dan Pemasaran Produk Lokal. *Jurnal Dedikasi Masyarakat Universitas Brawijaya*, 10(2), 145–156.
- Hoddinott, J., Maluccio, J. A., Behrman, J. R., & Flores, R. (2013). The Impact of Nutrition During Early Childhood on Income, Hours Worked, and Wages of Guatemalan Adults. *The Lancet*, 382(9891).
- Kementerian Kesehatan. (2022). Laporan Stunting Nasional 2022. Jakarta: Kemenkes RI.
- Kurniawan, A., Santoso, D., & Permana, H. (2020). Dampak Literasi Gizi terhadap Pencegahan Stunting di Kabupaten Garut. *Jurnal Abdimas Universitas Padjadjaran*, 8(2), 123–135.
- Lestari, E., Wahyuni, A., & Nugroho, T. (2020). Literasi Digital untuk Pemberdayaan Remaja Desa dalam Komunitas. *Jurnal Abdimas Universitas Padjadjaran*, 8(3), 215–230.
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249–267.
- Nugroho, T., Saputro, A., & Rahardjo, D. (2022). Strategi Digitalisasi dalam Promosi Wisata Desa. *Jurnal Dedikasi Universitas Gadjah Mada*, 14(3), 205–220.
- Purnamasari, D., Putri, S. A., & Rahmawati, N. (2021). Literasi Digital dan Peran Remaja dalam Promosi Desa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Airlangga*, 15(3), 211–225.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2018). *Organizational Behavior* (17th ed.). Pearson.
- UNESCO. (2017). *Literacy for Sustainable Development*. Paris: UNESCO.
- WHO. (2019). *Stunting in a Global Context*. Geneva: World Health Organization
- R. Sessions, "Comparison of the Top Four Enterprise-Architecture Methodologies," Microsoft Corporation, 2007. [Online]. Available: <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb466232.aspx>. [Accessed: May 30, 2024]
- Kotusev, S., Kurnia, S., Taylor, P., & Dilnutt, R. (2020). Can Enterprise Architecture Be Based on the Business Strategy?. In *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*
- Cabrera, A., Abad, M., Jaramillo, D., Gómez, J., & Verdum, J. C. (2016). Definition and implementation of the Enterprise Business Layer through a Business Reference Model, using the architecture development method ADM-TOGAF. In *Trends and Applications in Software Engineering* (pp. 111-121). Springer, Cham.