

Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan

23 Oktober 2021, Hal. 924-930

e-ISSN: 2686-2964

Pengembangan desa wisata Purbayan berbasis literasi

Iis Suwartini*, Bambang Robiin, Vera Yuli Erviana, Arif Ardy Wibowo

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Email: iis.suwartini@pbsi.uad.ac.id *

ABSTRAK

Desa Wisata Purbayan memiliki beragam potensi seperti adat, budaya, tradisi, dan bangunan bersejarah yang perlu dilestarikan. Sumber daya masyarakat belum dioptimalkan sepenuhnya guna mendukung pengembangan desa wisata. Untuk itu perlu digalakkan gerakan literasi yang mencakup literasi baca tulis, literasi digital dan literasi budaya. Tujuan kegiatan untuk mengangkat potensi yang ada sebagai icon wisata. Pengabdian yang kami lakukan secara *blended learning*. Adapun beberapa metode yang dilakukan diantaranya: pelatihan, penyuluhan dan pendampingan IPTEK. Hasil kegiatan pengabdian terciptanya web desa, konten youtube, masyarakat terampil menulis berita dan melakukan pementasan kesenian. Dampak yang dihasilkan meningkatnya keterampilan masyarakat dalam berliterasi. Dengan begitu potensi yang dimiliki Desa Purbayan kini dapat diketahui masyarakat luas guna meningkatkan daya tarik wisatawan lokal maupun domestik.

Kata kunci : Desa Wisata, Purbayan, Literasi**ABSTRACT**

Purbayan Tourism Village has a variety of potentials such as customs, cultures, traditions, and historical buildings that need to be preserved. Community resources have not been fully optimized to support the development of tourist villages. For that, it is necessary to encourage literacy movements that include literacy, digital literacy and cultural literacy. The purpose of the activity to lift the existing potential as a tourist icon. The devotion we do is blended learning. Some of the methods carried out include: training, counseling and mentoring of science and technology. The result of devotional activities created village web, youtube content, people skilled in writing news and performing art. The resulting impact increases people's skills in literacy. That way the potential of Purbayan Village can now be known to the wider community to increase the attractiveness of local and domestic tourists.

Keywords: *Tourism Village, Purbayan, Literaci***PENDAHULUAN**

Kondisi pandemi covid-19 saat ini memberikan dampak signifikan terhadap kegiatan UKM sentra kerajinan dan kegiatan budaya di kelurahan Purbayan. Sejak adanya Pandemi Seni pertunjukan kehilangan eksistensinya. Tidak hanya berdampak pada pelaku seni namun sektor kerajinan dan kuliner pun terkena imbasnya. Semula dengan adanya pementasan seni pertunjukan, diharapkan dapat menciptakan kawasan wisata dimana dapat menghidupkan

sektor kuliner dan kerajinan. Oleh sebab itu, maka dilakukan pengembangan desa wisata berbasis literasi. Literasi yang dikembangkan di Desa Purbayan mencakup literasi baca tulis, literasi digital dan literasi budaya.

Literasi baca tulis merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan dan merefleksikan tulisan dalam mencapai suatu tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensi untuk dapat berpartisipasi di masyarakat. Literasi digital (teknologi informasi dan komunikasi) merupakan keterampilan berpikir kritis dan kreatif terhadap informasi dan komunikasi serta bertanggung jawab dan beretika dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Literasi Budaya adalah pengetahuan tentang sejarah, kontribusi dan perspektif dari kelompok budaya yang berbeda (Syamsudin. 2017: 10-11).

Budaya akan lebih dipahami apabila sudah menjadi perbuatan dan karya, tidak sekedar menjadi pemahaman tetapi manfaat yang lebih besar bagi manusia (Sumarto 2019:144-159). Hal tersebut tentunya menjadi dasar untuk melestarikan budaya tidak hanya berwujud teori namun diimplikasikan kedalam kehidupan masyarakat.

Budaya memiliki empat unsur pokok yang terdiri dari alat-alat teknologi, system ekonomi, keluarga dan kekuasaan politik (Prayogi dan Endang 2016: 64). Oleh karenanya perlu adanya kolaborasi terhadap semua sistem yang ada. Teknologi perlu dilakukan guna mengatasi permasalahan.

Penggabungan antara teknologi dengan bisnis yang dikenal dengan istilah *technopreneurship* dimana teknologi digunakan sebagai unsur utama pengembangan produk (Sakti & Prasetyo, 2018). *Technopreneurship* merupakan salah satu proses membuat usaha baru dengan menggunakan teknologi sebagai basisnya sehingga sebagai inkubator untuk mencapai kesuksesan (Endang, 2016: 203-208). Pengembangan *technopreneurship* membutuhkan konsep *business skills* (kewirausahaan, pemasaran, bisnis plan, dan manajemen atau bisnis) serta *technology skills innovation*, penawaran dan permintaan teknologi, *intellectual property management/HKI* dan desain produk atau kemasan (Wicaksono, 2017: 1831–1837). *Business skill* merupakan dimensi yang penting dalam rangka mencapai tujuan wirausaha dan sebagai indikator untuk mengukur keterampilan berwirausaha (Muhyi, 2012: 2425-88). Untuk mengembangkan *technopreneurship* perlu memiliki *technology skill*. *Technology skill* merupakan keahlian manajerial dalam menguasai berbagai perkembangan teknologi (Anggraini, 2019: 119-124). Hal-hal yang termasuk dalam aspek *technology skill* adalah: (1) invention dan Innovation, (2) mekanisme pasar teknologi, (3) Hak Kekayaan Intelektual, (4) desain industry dan, (5) kemasan.

Sementara untuk mengukur keberhasilan maka dibutuhkan *business skill*. *Business skill* merupakan suatu dimensi yang penting untuk mengukur keterampilan seorang wirausaha. Dimensi tersebut meliputi kewirausahaan dan pemasaran. Dimensi kewirausahaan memiliki beberapa tahapan diantaranya identifikasi dan evaluasi peluang, pengembangan rencana bisnis, penetapan sumber daya, dan manajemen perusahaan yang dihasilkan. Sedangkan dimensi pemasaran memiliki beberapa variabel yang terkait dengan proses pemasaran yaitu produk dan jasa, harga, distribusi, serta promosi (Bambang, 2020: 22–27).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan geliat pekerja seni, budaya dan usaha kuliner yaitu dengan mensinergikan potensi alam, SDM dan teknologi. Melalui program PPM “**Pengembangan Desa Wisata Purbayan Berbasis Literasi.**” Tujuan kegiatan diharapkan dapat merecovery dampak covid-19 terhadap keberlangsungan desa wisata budaya.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini ialah metode *blended learning* berbasis literasi. Literasi yang dikembangkan terkait literasi baca tulis, literasi digital, dan

literasi budaya. Adapun kegiatan yang dilakukan diantaranya: Sosialisasi, pelatihan, penyuluhan dan pendampingan IPTEK. Alur kegiatan (1) sosialisasi (2), pembuatan web, (3) penyuluhan (4), pelatihan dan praktik (4) penerapan IPTEK, (6) pendampingan, evaluasi kegiatan.

Kegiatan pengabdian berupa kelompok UMKM, Kelompok Pokdarwis, dan Kelompok Desa Wisata yang total keseluruhannya mencapai 100 orang. Kegiatan sosialisasi dilakukan pada tanggal 3 dan 4 Juni mitra yang terlibat sejumlah 50 orang perwakilan dari masing-masing kelompok dan melibatkan 5 mahasiswa. Kegiatan bertujuan untuk menyamakan persepsi antara program kegiatan PPM dengan mitra. Kegiatan pembuatan web dilakukan oleh tim melalui fgd bersama pejabat kelurahan, pengurus desa wisata, dan umk. Kegiatan pengelolaan web pada tanggal 20 dan 21 Agustus sejumlah 50 partisipan dan melibatkan 5 mahasiswa. Tujuan kegiatan tersebut agar web desa wisata dapat sesuai kebutuhan masyarakat.

Penyuluhan kegiatan terkait strategi marketing produk dilakukan pada tanggal 4 dan 5 September 2021 bersama kelompok UMKM sejumlah 25 orang. Tujuan kegiatan untuk memberikan strategi pemasaran dan tatakelola keuangan berbasis digital.

Pelatihan terkait dengan penerapan IPTEK dilakukan pada tanggal 27 dan 28 Juni 2021 terkait pentas virtual ketoprak sejumlah 50 pelaku seni. Tujuan kegiatan memberikan pengetahuan kepada pelaku seni agar dapat menyelenggarakan pementasan meskipun dimasa pandemi. Pelatihan penulisan konten web dilakukan pada tanggal 4 dan 6 september sejumlah 25 orang dari kampung wisata. Tujuan kegiatan melatih pembuatan konten web dan pengelolaan web kampung wisata.

Pendampingan kegiatan dilakukan melalui *grup what sapp* setiap minggunya. Tujuan mengetahui perkembangan dalam setiap kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan bersama pejabat kelurahan, desa wisata dan pokdarwis setiap selesai mengadakan kegiatan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan sosialisasi program dilakukan pada tanggal 3 Juni 2021 terkait koordinasi dengan pemangku kebijakan kelurahan Desa Purbayan terkait penyamaan persepsi program kerja. Tujuan kegiatan agar program kerja yang kami usung dapat berkesinambungan dengan program kerja Desa Purbayan. Hasil dari sosialisasi tersebut dicapai kesepakatan bersama untuk menggiatkan literasi baca dan tulis, literasi digital, dan literasi budaya. Sosialisasi kedua dilakukan pada tanggal 4 Juni 2021 dihadiri 50 peserta melibatkan kelompok desa wisata, UMKM, Pegiat Seni dan pemuda. Kegiatan tersebut dibantu oleh 5 mahasiswa yang bertugas sebagai tim teknis. Dampak yang diperoleh masyarakat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan.



Gambar 1. Sosialisasi kegiatan

Penerapan IPTEK yang pertama terkait pementasan ketoprak secara virtual dilakukan pada tanggal 27 dan 28 Juni 2021 melibatkan sejumlah 50 pelaku seni. Kegiatan tersebut didampingi 5 mahasiswa yang bertugas sebagai tim teknis. Tujuan kegiatan memberikan pengetahuan kepada pelaku seni terkait pementasan virtual. Kegiatan tersebut terdiri dari pelatihan pementasan dan pelatihan pemanfaatan media digital dalam seni pertunjukan. Terkait dengan pementasan sendiri berupa kegiatan pendampingan pemeranan tokoh dan karakter, tata panggung, tata rias, dan *lighting*.

Tujuan kegiatan memberikan wadah bagi pelaku seni untuk dapat melakukan pementasan di masa pandemi sehingga kesenian dapat bangkit dari keterpurukan akibat dampak yang ditimbulkan dari pandemi covid-19. Dampak yang diperoleh geliat pelaku seni mulai hidup kembali di Desa Purbayan. Kami pun telah membuatkan chanel Youtube agar dapat menjadi media untuk mempublikasikan potensi yang ada di Desa Purbayan.

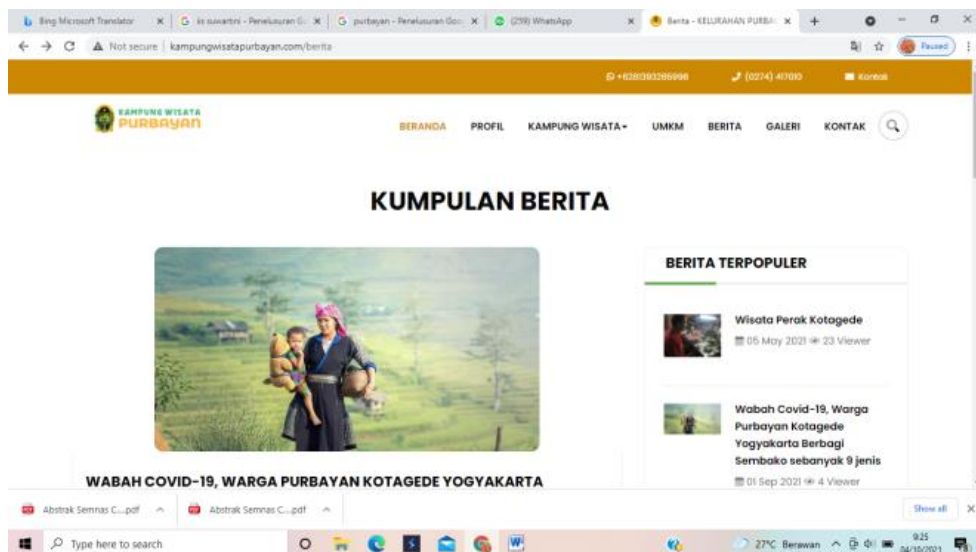


Gambar 2. Pelatihan pementasan ketoprak



Gambar 3. Pelatihan pementasan virtual

Kegiatan pembuatan web selama 1 bulan dari bulan Agustus sampai Juni melibatkan pejabat kelurahan, pengurus desa wisata, dan UMKM sejumlah 25 orang dan dibantu 5 mahasiswa untuk mendesain web. Tujuan kegiatan tersebut agar web desa wisata dapat sesuai kebutuhan kelompok masyarakat dan mendukung informasi desa wisata. Dampak yang ditimbulkan kini Desa Purbayan memiliki web khusus desa wisata sehingga informasi tentang desa wisata dapat mudah ditemui sehingga kedepannya dapat menjembatani interaksi pengurus kampung wisata dengan wisatawan terkait pelaksanaan paket eduwisata.



Gambar 4. Pembuatan web

Pelatihan penulisan konten web terkait penulisan berita dan feature serta pengelolaan web dilakukan pada tanggal 4 dan 6 september sejumlah 30 orang perwakilan dari kampung wisata, UMKM dan Pokdarwis. Tujuan kegiatan melatih pembuatan konten web dan pengelolaan web kampung wisata. Dampak yang ditimbulkan para pemuda tergerak untuk mengangkat potensi desa dan mempublikasikannya melalui media web baik berupa berita maupun *feature*.

Teknik pembuatan berita menggunakan rumus (5W1H) diantaranya: (1) What (apa yang terjadi), (2) Who (siapa yang terlibat di dalam peristiwa tersebut), (3) Why (mengapa hal tersebut dapat terjadi), (4) When (kapan peristiwa tersebut terjadi), (5) Where (di mana peristiwa tersebut terjadi), dan (6) How (bagaimana peristiwa tersebut terjadi). Sementara untuk pembuatan feature sendiri terdiri dari (1) menemukan rangkaian peristiwa, (2) menentukan plot, (3) sudut pandang pemberitaan, (4) menentukan lead berita, (5) membuat struktur, (6) menentukan klimaks, (7) mengulas topik yang disampaikan, (8) menuliskan penutup yang menarik.



Gambar 4. Pelatihan penulisan konten web

Kegiatan pelatihan pengelolaan web dilakukan oleh tim melalui fgd bersama pejabat kelurahan, pengurus desa wisata, dan umkm selama satu bulan dimuali dari bulan Juni-Agustus sejumlah 25 orang partisipan. Tujuan kegiatan tersebut agar masyarakat dapat mengoperasikan web dengan baik sehingga potensi desa wisata dapat terpublis secara luas sehingga meningkatkan wisatawan untuk berkunjung ke desa wisata



Gambar 4 pelatihan UMKM

Kegiatan pelatihan UMKM terkait marketing digital. Kegiatan tersebut berlangsung pada tanggal 4 dan 5 September dengan melibatkan 25 pengurus UMKM di dampingi 5 mahasiswa sebagai tim teknis. Tujuan kegiatan agar pelaku usaha dapat memasarkan produknya dengan baik. Dampak yang ditimbulkan adanya peningkatan pemahaman marketing digital terbukti telah mampu mengoprasikan strategi dan teknik pemasaran secara digital. Adapun proses marketing sebagai berikut:

1. Pastikan tujuan bisnis Anda.
2. Tentukan situasi pasar Anda, dengan fokus pada masalah yang memengaruhi pelanggan, produk, dan pesaing Anda.
3. Tetapkan tujuan dan sasaran.
4. Tentukan pasar dan profil pelanggan Anda.
5. Tentukan posisi, merek, dan strategi kreatif Anda.
6. Tetapkan strategi pemasaran untuk produk, harga, distribusi, dan promosi Anda.
7. Uraikan taktik komunikasi Anda.
8. Tetapkan anggaran Anda.
9. Cetak biru rencana tindakan Anda.
10. Tentukan peluang untuk pengembangan pasar jangka panjang.

SIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian masyarakat telah berjalan dengan baik. Para pelaku seni budaya, kelompok Desa wisata dan UMKM sebagai sasaran kegiatan sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan. Kegiatan tersebut terjadi peningkatan pemahaman serta produk pelatihan berupa pentas virtual ketoprak dan berbagai artikel dalam konten web. Hal tersebut menunjukkan gerakan literasi baca dan tulis, literasi digital dan literasi budaya telah berhasil diimplementasikan di masyarakat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan dukungan dan pendanaan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih kepada pemangku kebijakan Lurah Kelurahan Purbayan yang telah mensupport baik berupa materi maupun sarana dan prasarana. Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada masyarakat Purbayan yang telah berpartisipasi dalam mensukseskan program kegiatan yang kami usung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R.A, and D. P. Alamsyah, 2019. Analisis Penerapan Technopreneurship Pada Perusahaan Energi Alternatif. *Kaji. Ilm. Univ. Bhayangkara Jakarta Raya*, 19 (2), 119-125.
- Muhyi, H. 2012. Pengaruh Keterampilan Berwirausaha Terhadap Pertumbuhan Usaha Berkelanjutan Pada Industri Kecil Di Kota Sukabumi Indonesia. *J. Dialectics*. 2 (3), 2425-88.
- Prayogi, Riyan dan Endang Danial. 2016. Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *HUMANIKA*. 23 (1), 61-79.
- Robiin, Bambang. 2020. Campus Stalls : A Marketplace Specifically for Students College Needs. 176 (31), 22-27.

- Sakti, A. B., & Prasetyo, A. (2018). Potensi Peningkatan Produktivitas Kewirausahaan Berbasis Model Penguatan Teknopreneur Pada Hasil Inovasi Di Kota Magelang. *Jurnal Rep (Riset Ekonomi Pembangunan)*. 3(1).
- Syamsudin, Erman. 2017. Panduan Penyelenggara Program Kampung Literasi. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supriyati, Endang., M. Iqbal, and T. Khotimah. 2016. Model Pendampingan Neuro Coaching untuk Membangun Karakter Technopreneurship Mahasiswa dalam upaya Mencetak Wirausaha Baru. *Prosiding SNATIF ke-3*. 203–208.
- Sumarto. 2019. Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi. *Literasiologi*. 1(2), 144-159.
- Wicaksono, E.K and I.Nurnida, 2017. Analisis Penerapan Technopreneurship pada Perusahaan Energi Alternatif (Studi Pada CV Wahana Putera Ideas Bandung). *Proceeding of Management*. 4(2), 1831–1837.