

Pemanfaatan Infografis Bagi Pengelola Wisata Alam Pulau Semut

Hanifah Ikhsani*¹, Muhammad Ikhwan², Eno Suwarno³

^{1,2,3} Program Studi Kehutanan, Fakultas Kehutanan dan Sains, Universitas Lancang Kuning
*e-mail: hanifah@unilak.ac.id

Article Info: Received: 29 January 2029, Accepted: 4 July 2024, Published: 5 August 2024

Abstract

Infographics are a popular form of information today. Infographics use a visual concept approach combined with interesting illustrations because they combine data with colorful designs. Based on these advantages, infographics can be developed as an information and promotion medium for a nature tourism area, namely Ant Island Nature Tourism Pekanbaru. This activity aims to create infographics. The service was carried out at the computer lab of the Faculty of Forestry and Science, Lancang Kuning University, from December 2023 to January 2024. Partners are natural tourism managers, totaling five people. The activities carried out include providing materials, practicing the creation of infographics, assisting the community, and evaluating the partners' knowledge and skills. The evaluation results showed that the partners had increased their knowledge about the meaning, benefits, types, and examples, and how to make infographics of nature tourism on Semut Island, Pekanbaru, by 60%. In addition, the partners were also able to make infographics about the nature tourism area of Semut Island, Pekanbaru, in accordance with the knowledge that the partners had received.

Keywords: Information Media; Literacy; Nature Tourism; Visitors

Abstrak

Infografis merupakan media informasi yang sedang digemari saat ini. Infografis menjadi media yang menarik karena mampu mengkombinasikan data dengan desain yang berwarna dan mudah digunakan. Atas keunggulan tersebut, infografis dapat dikembangkan sebagai media informasi dan promosi bagi suatu kawasan wisata alam yaitu Wisata alam Pulau Semut Pekanbaru. Kegiatan ini bertujuan untuk membuat infografis. Pengabdian dilaksanakan di Lab. Komputer Fakultas Kehutanan dan Sains, Universitas Lancang Kuning pada bulan Desember 2023 sampai dengan Januari 2024. Mitra adalah pengelola wisata alam berjumlah 5 orang. Kegiatan yang dilakukan antara lain penyampaian materi, praktik pembuatan infografis, pendampingan masyarakat serta evaluasi pengetahuan dan keterampilan mitra. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mitra telah meningkat pengetahuannya tentang pengertian, manfaat, jenis dan contoh, serta cara membuat infografis wisata alam di Pulau Semut, Pekanbaru sebesar 60 %. Selain itu, mitra juga telah mampu membuat infografis tentang kawasan Wisata Alam Pulau Semut sesuai dengan pengetahuan yang telah diterima mitra.

Kata kunci: Literasi; Media Informasi; Pengunjung; Wisata Alam

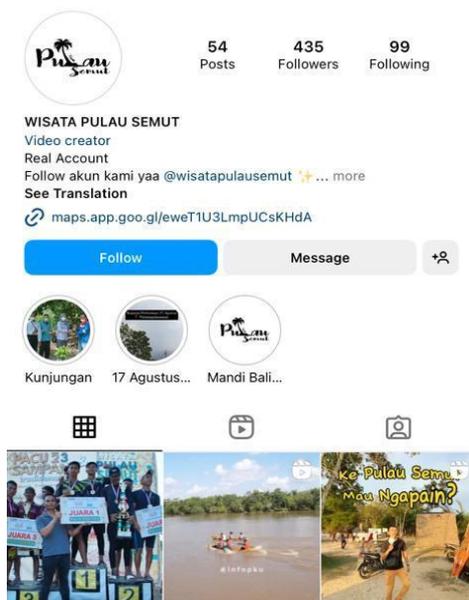
1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang pesat. Teknologi informasi memungkinkan pembuatan infografis dengan menggabungkan teks, gambar, dan video. Infografis adalah jenis visualisasi informasi yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca dan membantu pembaca memahami informasi dengan lebih mudah dan cepat. Infografis menggunakan pendekatan konsep visual yang dipadukan dengan ilustrasi menarik karena mengkombinasikan data dengan desain yang berwarna dan menarik. Meskipun mengedepankan desain tampilan, keunggulan infografis adalah tetap memperhatikan validitasnya data yang ditampilkan kepada pembaca atau audiens (Aldila et al., 2019; Senjaya et al., 2019). Keunggulan infografis tersebut membuatnya dapat dikembangkan sebagai media informasi dan promosi bagi suatu kawasan wisata alam (Alhadi, 2019).

Salah satu wisata alam yang dimiliki oleh Kota Pekanbaru adalah Pulau Semut. Wisata Alam Pulau Semut terletak di Desa Limbungan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Wisata alam di Pulau Semut berpotensi menjadi objek wisata alam yang terkenal karena keindahan alamnya. Akses yang mudah karena sudah memiliki jalan aspal, dekat dari pusat kota, memiliki panorama alam Sungai Siak dan rimbunnya pepohonan hijau menjadi daya tarik wisata. Hal menarik lainnya adalah tempat wisata alam Pulau Semut ini terletak di muara Sungai Pengamban dan banyak terdapat pohon bakau. Kondisi sosial

masyarakat yang sangat baik membuat pemerintah kelurahan juga sangat mendukung pembangunan wisata alam Pulau Semut hingga terus berkembang (Suwarno et al., 2022). Oleh karena itu, untuk meningkatkan literasi digital baik pengunjung atau pembaca umum dapat menggunakan infografis sebagai *social branding* dan media promosi (Resnatika et al., 2018; Salsabila et al., 2023). Terutama bagi Pulau Semut yang saat ini belum memiliki dan memanfaatkan infografis untuk tujuan tersebut.

Untuk dapat membuat infografis, pengelola memerlukan kegiatan pelatihan untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan literasi digital dan pemanfaatan komputer (Bintang Arigia et al., 2016). Mitra tergabung dalam pengelola wisata alam Pulau Semut pada bagian promosi dan media sosial. Wisata alam telah memiliki akun sosial media, yaitu pada aplikasi Instagram dengan nama @wisatapulausemut (Gambar 1).



Gambar 1. Tampilan Instagram Wisata Alam Pulau Semut

Konten pada akun Instagram tersebut masih sangat terbatas, belum menyediakan informasi potensi dan keunggulan wisata alam secara terstruktur. Oleh karena itu, agar pengguna sosial media dan pengunjung dapat mengetahui informasi detail dan menarik tentang wisata alam Pulau Semut mitra perlu membuat infografis yang akan didampingi oleh tim pengabdian. Hal ini juga membuat pengelola mengikuti perkembangan media promosi wisata dengan maksimal agar wisata alam Pulau Semut menjadi maju dan berkembang dari segi pengunjung dengan tetap menjaga kelestarian alamnya.

2. METODE

Pengabdian dilaksanakan di Wisata Alam Pulau Semut, Pekanbaru dan Laboratorium Komputer Fakultas Kehutanan dan Sains, Universitas Lancang Kuning. Pengabdian dilaksanakan pada bulan Desember 2023 sampai dengan Februari 2024. Mitra pengabdian adalah pengelola Wisata Alam Pulau Semut, Pekanbaru yang berjumlah 5 (lima) orang. Mitra tersebut tergabung dalam bagian promosi dan media sosial Wisata Alam Pulau Semut, Pekanbaru. Tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan berupa penyampaian materi tentang pengertian, manfaat, jenis dan contoh, serta cara membuat infografis wisata alam Pulau Semut, Pekanbaru. Penyampaian materi dengan metode ceramah serta tanya jawab.

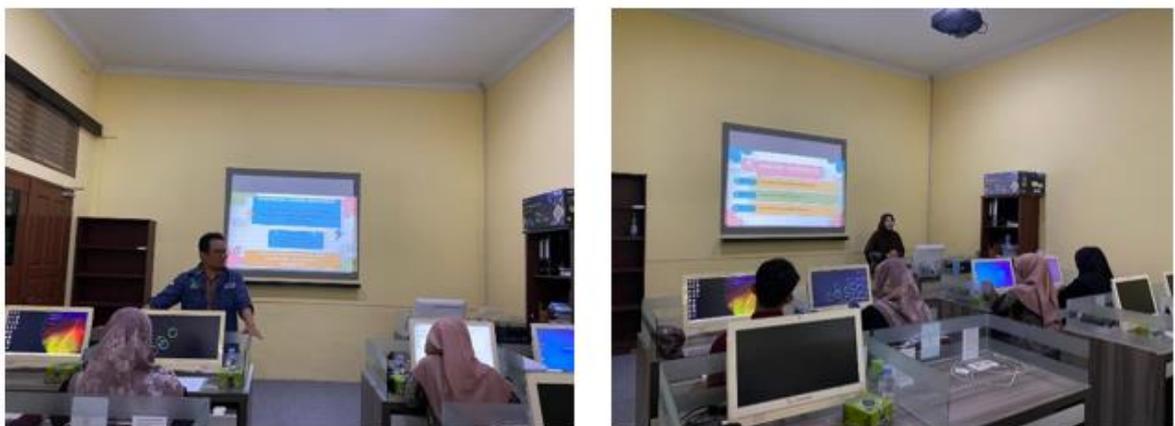
Pelatihan pembuatan infografis dilaksanakan dengan metode praktik dan pendampingan lapangan. Tahapan pertama adalah pengumpulan data yang akan dijadikan infografis, seperti potensi sarana prasarana, keanekaragaman hayati, informasi denah lokasi, daya tarik wisata alam Pulau Semut, sejarah asal mula nama Pulau Semut, serta perkembangan pulau dari awal berdiri hingga saat ini. Penentuan topik infografis merupakan langkah penting untuk menarik minat pembaca. Selain itu, penentuan audiens atau target pengguna juga harus diperhatikan agar setiap elemen dalam infografis, seperti gaya bahasa, desain, dan tampilan, disesuaikan dengan genre, usia, dan profesi *audiens*.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah visualisasi data ke dalam bentuk grafik menggunakan metode ICCORE (*Inform, Compare, Change, Organize, Relate, and Explore*). Perancangan infografis dilakukan dengan memanfaatkan software Canva untuk membuat denah dan ArcGIS untuk membuat peta kawasan Pulau Semut. *Grid layout* dirancang untuk mengatur tata letak setiap elemen dalam infografis, seperti teks, gambar, dan diagram. Penggunaan template yang sesuai dengan topik grafis dilakukan agar infografis lebih menarik dan eye-catching bagi pembaca.

Evaluasi pelatihan dilakukan dengan mengukur peningkatan pemahaman dan pengetahuan mitra melalui kuisisioner yang diisi sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, keterampilan mitra dievaluasi dengan menilai apakah mereka dapat membuat infografis yang sesuai dan menarik. Hasil evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan kemampuan mitra dalam membuat infografis yang informatif dan menarik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mitra pengabdian merupakan 5 (lima) orang pengelola wisata alam Pulau Semut. Berdasarkan pendidikan terakhir mitra, 3 (tiga) orang adalah sarjana dan 3 (tiga) orang lagi adalah SMA. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki rata-rata tingkat pendidikan yang cukup tinggi yaitu SMA-Sarjana. Semakin tinggi pendidikan terakhir seseorang maka semakin tinggi pula kemampuan seseorang. Kemampuan tersebut dalam hal menerima dan memahami masukan informasi hingga melaksanakan sebuah kegiatan, termasuk informasi pengembangan destinasi wisata (Prananda Putra, 2018; Sukma et al., 2019).



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan Pembuatan Infografis

Materi yang disampaikan meliputi pengertian, manfaat, jenis dan contoh, serta cara membuat infografis wisata alam Pulau Semut, Pekanbaru. Selain itu, tim bersama mitra mengidentifikasi informasi yang dapat dimuat dalam infografis (Gambar 1). Informasi tersebut antara lain sejarah berdirinya, fasilitas yang ada, keunikan objek wisata Pulau Semut, serta data ortofoto drone di kawasan Pulau Semut, Pekanbaru. Kegiatan berjalan dengan baik dan peserta antusias berpartisipasi dalam diskusi.

Pembuatan infografis dimulai dengan pengumpulan seluruh data yang akan dijadikan infografis, seperti potensi sarana prasarana, informasi spasial lokasi, sejarah Pulau Semut, serta informasi umum lainnya mengenai Pulau Semut. Tahapan selanjutnya adalah penentuan topik infografis dan target pembaca. Penentuan topik sangat penting sebagai kerangka acuan dalam penyusunan infografis untuk menarik minat pembaca, sedangkan penentuan audiens atau target pengguna harus diperhatikan agar setiap elemen dalam infografis seperti gaya bahasa, desain, atau tampilan disesuaikan dengan genre, usia, dan profesi audiens.

Tahapan berikutnya adalah pemanfaatan aplikasi untuk pembuatan infografis, yaitu memvisualisasikan data yang telah dikumpulkan ke dalam grafik menggunakan metode ICCORE (*Inform, Compare, Change, Organize, Relate, and Explore*). Pembuatan infografis memanfaatkan software Canva untuk membuat desain dan ArcGIS untuk membangun peta kawasan Pulau Semut.

Mitra pengabdian berusia antara 23 hingga 50 tahun, termasuk dalam usia produktif (Prananda Putra, 2018). Mitra juga mudah diarahkan untuk membuat infografis dan tidak memiliki kendala dalam menggunakan komputer. Kiswanti menyatakan bahwa manusia yang berada pada usia produktif memiliki kemampuan optimal untuk mengelola usaha wisata dan pola pikir yang terbuka dan kreatif (Kiswanti, 2023). Dengan tingkat pendidikan terakhir yang tinggi, mitra lebih mudah memahami informasi dan menerapkannya. Namun, mitra menghadapi kesulitan dalam merancang keserasian gambar dan informasi, desain warna dan corak, serta mendeskripsikan kalimat pada infografis. Secara lebih detail untuk melihat ketercapaian program pelatihan, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan cara membagikan kuesioner. Evaluasi pemahaman mitra dilakukan menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Evaluasi Pemahaman Mitra Sebelum dan Sesudah Sosialisasi

No	Nama Peserta	Jawaban Sebelum Sosialisasi	"Tahu" Kegiatan	Jawaban Setelah Sosialisasi	"Tahu" Kegiatan	Peningkatan Pengetahuan (%)
1	Enjelita Dewi	3		10		70
2	Nasrizal Ferdian	5		10		50
3	Irawati	3		10		70
4	Yusni Gustia	4		10		60
5	Arya Rizaldi	5		10		50
Rata-rata Peningkatan Pengetahuan Mitra						60

Sebelum penyuluhan, secara umum mitra belum mengetahui konsep infografis, bagian dan contoh dari infografis. Setelah penyuluhan, mitra menjadi paham akan hal tersebut. Dengan adanya bantuan penyampaian dengan bahasa yang sederhana, pemanfaatan proyektor dan penyajian contoh dari beberapa jenis infografis yang dijelaskan oleh tim pengabdian membuat mitra mudah memahami materi mengenai infografis. Selama ini, mitra hanya memanfaatkan gambar sebagai konten sosial media, setelah mengetahui infografis mitra dapat memanfaatkan gambar menjadi salah satu data yang disajikan dengan menarik yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung dan pembaca sosial media Pulau Semut.



Gambar 3. Kegiatan Pembuatan Infografis

Pendampingan mitra dilakukan oleh tim kepada mitra untuk pembuatan infografis. Adapun hasil infografis yang dibuat oleh mitra dapat dilihat pada Gambar 4. Pada pendampingan, dapat dilakukan evaluasi selanjutnya yaitu dengan mengobservasi keterampilan mitra berdasarkan infografis yang dihasilkan. Hasil yang didapatkan adalah mitra mampu membuat infografis dengan topik, desain, penempatan gambar dan ikon dengan baik Meskipun begitu, untuk mencapai tingkat terampil, mitra masih perlu melatih cara penulisan kalimat, peletakan gambar dan desain yang sesuai serta pemilihan jenis huruf yang seimbang. Tersedianya modul praktik yang telah disusun oleh tim pengabdian telah

membantu mitra untuk dapat melanjutkan kembali pembuatan infografis di rumah mitra. Modul praktik sangat membantu mitra untuk dapat mengulangi kembali kegiatan secara efektif (Maryam *et al.*, 2022).



Gambar 4. Hasil Infografis Karya Mitra

Infografis sangat mudah dipahami dan dimengerti informasi yang dimuat di dalamnya. Oleh karena itu, infografis menjadi salah satu penggerak literasi dari tingkat sekolah hingga masyarakat luas. Penggunaan infografis dapat meningkatkan ketertarikan publik terhadap informasi baru (Ardalia *et al.*, 2022; Arigia *et al.*, 2016). Penggunaan infografis juga meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa serta direkomendasikan untuk digunakan dalam gerakan literasi sekolah (Daud Yahya *et al.*, 2023.; Aldila *et al.*, 2019; Putra & Filianti, 2022; Senjaya *et al.*, 2019; Talan *et al.*, 2020).

Secara umum, kegiatan ini telah berhasil melatih mitra untuk menghasilkan infografis yang mudah dipahami oleh masyarakat. Evaluasi hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dan teknik infografis di antara peserta. Fokus utama selanjutnya adalah menerapkan praktik infografis dalam konteks nyata. Pertama, akan dilakukan kolaborasi antara peserta dengan pihak terkait untuk melanjutkan pembuatan infografis secara mandiri dengan bimbingan terstruktur dan dukungan teknis yang sesuai. Ini mencakup pengembangan lebih lanjut pada desain, penggunaan data visual, dan penguasaan teknologi terkini dalam desain infografis.

Kedua, langkah selanjutnya adalah menyelenggarakan workshop lanjutan yang fokus pada peningkatan keterampilan kreatif dalam merancang infografis yang menarik dan informatif, dengan penekanan pada strategi komunikasi visual yang efektif. Terakhir, implementasi program mentoring dan peer review berkelanjutan akan memberikan kesempatan bagi peserta untuk saling memberi umpan balik, berbagi pengalaman, dan memperdalam pengetahuan mereka tentang penggunaan infografis sebagai alat promosi dan pendidikan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan peserta tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat infografis yang efektif, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan wisata alam Pulau Semut. dalam meningkatkan promosi dan informasi mengenai wisata alam Pulau Semut.

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, pelatihan mengenai pembuatan infografis untuk wisata alam Pulau Semut telah membawa dampak positif yang signifikan. Peserta tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman

mereka tentang konsep dan teknik infografis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam praktek nyata dengan hasil yang baik. Kolaborasi yang erat antara peserta dan tim pengabdian telah memberikan dorongan yang kuat dalam memajukan keterampilan kreatif dan teknis dalam desain infografis. Dengan adanya langkah-langkah lanjutan seperti workshop dan program mentoring, diharapkan kontribusi yang berkelanjutan dalam pengembangan dan promosi wisata alam Pulau Semut dapat terus ditingkatkan melalui penggunaan infografis sebagai alat komunikasi yang efektif dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Kehutanan dan Sains yang telah memberi dukungan pendanaan terhadap pengabdian ini. Dukungan ini diberikan melalui hibah APBF Universitas Lancang Kuning.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldila, T. H., Musadad, A. A., & Susanto, S. (2019). Infografis Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa SMA. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(1). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2104>
- Alhadi, H. (2019). Infografis Digital Wisata Bukit Tinggi. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(3).
- Ardalia, O., Fauziah, P., Rifqatul Alawiya, G., Syaharani, S. N., & Martini, A. (2022). Pemanfaatan Media Infografis Sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Peserta Didik Sd. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2). <https://Bajangjournal.Com/Index.Php/JPDSH>.
- Bintang Arigia, M., Damayanti, T., & Sani, A. (2016). Infografis Sebagai Media Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 8(2).
- Daud Yahya, M., Budi Susilo, C., Mayadiana Suwarma, D., Veza, O., Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi, P., Keperawatan, F., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal On Education*, 06(01), 25–34.
- Kiswanti, P., Fatchiya, A., & Sadono, D. (2023). Kapasitas Petani Muda Pengelola Wisata Agro Di Kota Batu. *Jurnal Penyuluhan*, 19(02), 80–94. <https://doi.org/10.25015/19202347707>
- Maryam, S., Nurfajrin Ningsih, D., Sanusi, D., Cahya Wibawa, D., Sri Nurlaila Ningsih, D., Farid Fauzi, H., & Nuari Ramdan, M. (2022). Empowerment) Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Yang Inovatif, Adaptif, Dan Kolaboratif Innovative, Adaptive And Collaborative Teaching Module Development Training. *Journal Of Empowerment*, 3(1). <https://meet.google.com/Tuy-Wfde-Keo>
- Prananda Putra, A. (2018). Pengaruh Tingkat Pendidikan Dan Persepsi Terhadap Partisipasi Masyarakat Dalam Pengelolaan Daya Tarik Wisata Air Terjun Selendang Arum, Songgon - Banyuwangi. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 171. <https://doi.org/10.24843/Jumpa.2018.V05.I01.P09>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/Educate.V7i1.6315>
- Resnatika, A., Sukaesih, S., & Kurniasih, N. (2018). Peran Infografis Sebagai Media Promosi Dalam Pemanfaatan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 6(2). <https://doi.org/10.24198/Jkip.V6i2.15440>
- Salsabila, N., Hanum, A. N. L., & Madeten, S. S. (2023). Analisis Peran Infografis Sebagai Media Promosi Dalam Pemanfaatan Perpustakaan Stikes Yarsi Pontianak. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.21043/Libraria.V11i2.21232>
- Senjaya, W. F., Karnalim, O., Handoyo, E. D., Santoso, S., Tan, R., Wijanto, M. C., & Edi, D. (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.24071/Aa.V2i1.2136>
- Sukma, N. B., Putri, W., Rudyanti, S. (2019). Management Of Aquatic Resources Website: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/maquares> Potensi Dan Peluang Usaha Masyarakat

- Dalam Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Indrayanti, Gunungkidul, Yogyakarta. In *Journal Of Maquares* (Vol. 8, Issue 3). <https://Ejournal3.Undip.Ac.Id/Index.Php/Maquares>
- Suwarno, E., Rina Novia Yanti, & Bambang Supeno. (2022). Pendampingan Penyusunan Organisasi Dan Kelembagaan Pengelola Obyek Wisata Alam Pulau Semut. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 725–735. <https://Doi.Org/10.31849/Dinamisia.V6i3.8290>
- Talan, M. R., Lein, A. L., & Nahak, K. B. (2020). Pemanfaatan Infografis Dalam Gerakan Literasi Sekolah di SMK. *Bakti Cendana*, 3(2), 85–91. <https://Doi.Org/10.32938/Bc.V3i2.555>