

Pemberdayaan Remaja Desa Taman Sukosewu Melalui Media Digital

Ulwi Nuril Kusniana¹, Rinesti Witasari²

¹ Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

² Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

Abstract

The purpose of Youth Empowerment in tourist villages such as Taman Sukosewu is an important step to develop local potential and increase youth participation in managing tourist villages. Youth empowerment through digital media training is a very strategic step to increase visitor interest in Taman Sukosewu. By utilizing digital skills, teenagers can help promote tourist villages more effectively. The research method I used was the ABCD Method. By using this method, teenagers will participate more in youth empowerment activities through digital media. The asset-based approach includes a new perspective that is more holistic and creative in seeing reality. The results of the study found that there is a need for cooperation between teenagers and the community to publicize Taman Sukosewu so that it is better known by various people. The conclusion of youth empowerment through digital media is that village teenagers can participate more, know and understand the importance of digital media in the era of globalization, and are expected to help publicize Taman Sukosewu which is a tourist spot in Sukorejo Village so that it can attract more visitors and be known by various audiences.

Keywords

Empowerment Digital Literacy, Village Potential

Corresponding Author

Ulwi Nuril Kusniana

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; husnianaulwy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan media dan teknologi yang pesat di Indonesia telah membawa dampak signifikan bagi berbagai sektor kehidupan, khususnya bagi kelompok usia remaja hingga dewasa (Rahim dan Indah 2024). Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan pariwisata di Indonesia telah mengalami kemajuan.. Salah satu pendorong utama dari pertumbuhan ini adalah pengembangan desa wisata. Desa wisata menjadi salah satu alternatif pariwisata yang menawarkan pengalaman berbeda bagi para wisatawan, dengan suasana pedesaan yang asri, budaya lokal yang kaya, dan potensi alam yang melimpah. Perkembangan ini tidak lepas dari peran penting media digital dalam mempromosikan dan mengembangkan desa-desa wisata di seluruh Indonesia.

Remaja sering kali memiliki energi, kreativitas, dan ide-ide segar yang dapat memberikan kontribusi besar bagi kemajuan desa. . Dengan melibatkan remaja secara aktif, desa tidak hanya memanfaatkan potensi mereka, tetapi juga membangun generasi penerus yang siap untuk melanjutkan dan mengembangkan inisiatif yang sudah ada. Pemberdayaan remaja dapat menghasilkan inovasi dan semangat baru yang sangat dibutuhkan untuk kemajuan desa.



Tujuan dari Pemberdayaan remaja di desa wisata seperti Taman Sukosewu adalah langkah penting untuk mengembangkan potensi lokal dan meningkatkan partisipasi para remaja desa dalam pengelolaan desa wisata (Djata 2022). Pemberdayaan remaja melalui pelatihan media digital merupakan langkah yang sangat strategis untuk meningkatkan minat pengunjung ke Desa Wisata Taman Sukosewu. Dengan memanfaatkan keterampilan digital, remaja dapat membantu mempromosikan desa wisata secara lebih efektif melalui berbagai platform online seperti media sosial, Instagram, tiktok, maupun youtube. Ini akan membantu mengatasi masalah kurangnya informasi tentang desa wisata tersebut. Sastrayuda (Egar dkk. 2019) menyebutkan bahwa pelibatan masyarakat dan remaja setempat menjadi salah satu usaha dalam mengembangkan desa wisata berkelanjutan. Sementara itu, Ramadhan dan Khadiyanto (2014) menyatakan "Masyarakat sebagai salah satu pengelola dari desa wisata sangat menjadi faktor penentu dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata".

2. METODE

Pendampingan ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang ada disekitar dan dimiliki oleh masyarakat. Untuk kemudian digunakan sebagai bahan yang memberdayakan masyarakat itu sendiri. Pendekatan ABCD ini sangat cocok diterapkan di Taman Sukosewu Desa Sukorejo dalam memanfaatkan potensi yang ada guna kemandirian ekonomi. Dengan menggunakan pendekatan ini maka para remaja akan lebih berpartisipasi dalam kegiatan pemberdayaan remaja melalui media digital. Pendekatan berbasis aset memasukkan cara pandang baru yang lebih holistik dan kreatif dalam melihat realitas, seperti melihat gelas setengah penuh mengapresiasi apa yang bekerja dengan baik dimasa lampau dan menggunakan apa yang kita miliki untuk mendapatkan apa yang kita inginkan. (Christopher Dureau, 2013).

Pendekatan ini lebih memilih cara pandang bahwasanya dalam masyarakat pasti memiliki sesuatu yang dapat di berdayakan maupun dimanfaatkan, karena selalu ada manfaat yang dapat diambil dari setiap ciptaan Tuhan. Aset sendiri merupakan suatu hal yang dapat digunakan atau dimanfaatkan guna memenuhi kebutuhan dan bernilai kekayaan. Pendekatan berbasis aset membantu masyarakat melihat kenyataan mereka dan kemungkinan perubahan secara berbeda. Mempromosikan perubahan fokus pada apa yang ingin mereka capai dan membantu mereka menemukan cara baru dan kreatif untuk mewujudkan visi mereka. Remaja merupakan aset yang paling berharga bagi keberadaan desa. Sebagaimana remaja yang tergabung dalam pelatihan media digital adalah aset yang sangat berharga dimana para remaja ini yang akan meneruskan perkembangan, kreativitas dan khususnya adalah para Masyarakat yang ikut serta dalam pengembangan Taman Sukosewu Kabupaten Ponorogo.

Dalam Metode ABCD memiliki lima langkah kunci untuk melakukan proses riset pendampingan diantaranya;

a. Discovery (Menemukan)

Proses menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses percakapan atau wawancara dan harus menjadi penemuan personal tentang apa yang menjadi kontribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha. Pada tahap discovery, kita mulai memindahkan tanggung jawab untuk perubahan kepada para individu yang berkepentingan dengan perubahan tersebut yaitu entitas lokal. Dalam langkah ini pendamping melakukan wawancara kepada Kepala Desa Sukorejo tentang asset yang dimiliki dan masalah yang dihadapi.

b. Dream (Impian)

Pada tahap ini, setiap orang mengeksplorasi harapan dan impian mereka baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk pengembangan Taman Sukosewu setelah di wawancarai oleh pendamping maka diajak untuk menggambarkan mimpi-mimpi yang diinginkan, bisa melalui gambar, tulisan, tindakan, dan lain-lain.

c. Design (Merancang)

Proses di mana seluruh komunitas (atau kelompok) terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri. Dalam proses ini para remaja dan masyarakat yang terlibat merencanakan hasil asset yang dimiliki untuk dimanfaatkan sebagai langkah ekonomi.

d. Define (Menentukan)

Kelompok pemimpin sebaiknya menentukan ‘pilihan topik positif’: tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Langkah selanjutnya adalah menentukan kegiatan positif yang dilakukan oleh remaja untuk mengembangkan dan memperkenalkan Taman Sukosewu lebih luas lagi dan ramai pengunjung.

e. Destiny (Lakukan)

Serangkaian tindakan inspiratif yang mendukung proses belajar terus menerus dan inovasi tentang “apa yang akan terjadi.” Hal ini merupakan fase akhir yang secara khusus fokus pada cara-cara personal dan pengusaha untuk melangkah maju. Langkah yang terakhir adalah melaksanakan kegiatan yang sudah disepakati untuk memenuhi impian remaja dan Masyarakat yang terlibat dari pemanfaatan aset. Impian dari remaja dan Masyarakat yang terlibat adalah bagaimana mereka bisa memperkenalkan Taman Sukosewu lebih luas lagi dan ramai pengunjung.

Dalam pendampingan masyarakat dengan metode ABCD, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Adapun prinsipnya adalah sebagai berikut; (Nadhir Salahuddin, 2015)

a. Setengah Terisi lebih Berarti (Half Full Half Empty)

Adalah satu modal utama dalam program pengabdian terhadap masyarakat berbasis aset adalah merubah cara pandang masyarakat terhadap dirinya. Tidak hanya terpaku pada kekurangan dan masalah yang dimiliki. Tetapi memberikan perhatian kepada apa yang dipunyai dan apa yang dapat dilakukan.

b. Semua Punya Potensi (Nobody Has Nothing)

Dalam konteks ABCD, prinsip ini dikenal dengan istilah “Nobody has nothing”. Setiap manusia terlahir dengan kelebihan masing-masing. Tidak ada yang tidak memiliki potensi, walau hanya sekedar kemampuan untuk tersenyum dan memasak air. Semua berpotensi dan semua bisa berkontribusi.

c. Partisipasi (Participation)

Partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. Partisipasi berarti peran yang sangat urgen terhadap masyarakat untuk meningkatkan perekonomian baik dalam bentuk pernyataan maupun dalam bentuk kegiatan dengan memberi masukan pikiran, tenaga, waktu, keahlian, modal dan atau materi, serta ikut memanfaatkan dan menikmati hasil -hasil pembangunan.

d. Kemitraan (Partnership)

Partnership merupakan salah satu prinsip utama dalam pendekatan pengembangan masyarakat berbasis aset (Asset Based Community Development). Partnership merupakan modal utama yang sangat dibutuhkan dalam memaksimalkan posisi dan peran masyarakat dalam pembangunan yang dilakukan. Hal itu dimaksudkan sebagai bentuk pembangunan dimana yang menjadi motor dan penggerak utamanya adalah masyarakat itu sendiri (community driven development).

e. Penyimpangan Positif (Positive Deviance)

Positive Deviance atau (PD) secara harfiah berarti penyimpangan positif. Secara terminologi positive deviance (PD) adalah sebuah pendekatan terhadap perubahan perilaku individu dan sosial yang didasarkan pada realitas bahwa dalam setiap masyarakat meskipun bisa jadi tidak banyak terdapat orang-orang yang mempraktekkan strategi atau perilaku sukses yang tidak umum, yang memungkinkan mereka untuk mencari solusi yang lebih baik atas masalah yang dihadapi daripada rekan-rekan mereka.

f. Berawal Dari Masyarakat (Endogenous)

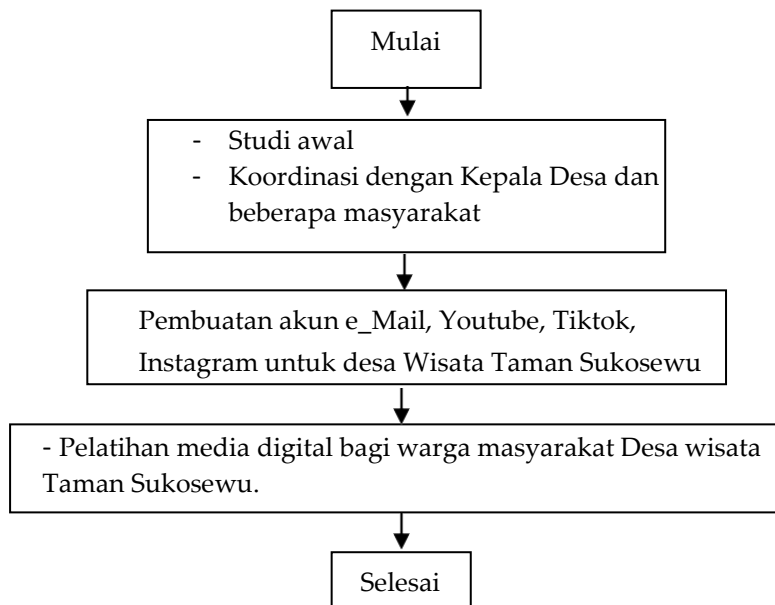
Endogenous dalam konteks pembangunan memiliki beberapa konsep inti yang menjadi prinsip dalam pendekatan pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis asset-kekuatan.

g. Menuju Sumber Energi (Heliotropic)

Energi dalam pengembangan bisa beragam. Di antaranya adalah mimpi besar yang dimiliki oleh masyarakat, proses pengembangan yang apresiatif, atau bisa juga keberpihakan masyarakat yang penuh totalitas dalam pelaksanaan program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pelaksanaan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) ini adalah sebagai berikut:



Kondisi Geografis

Secara geografis, Desa Sukorejo terletak di Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur. Dimana pusat pemerintahan Kecamatan Sukorejo terletak di Desa Sukorejo. Dengan total luas wilayah 59,58 Km². Batas wilayah Desa Sukorejo, Kecamatan Sukorejo dimulai dari perbatasan Utara berbatasan dengan Kabupaten Madiun, sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Kauman, sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Kauman dan Kecamatan Sampung, dan sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Babadan dan Kecamatan Ponorogo. Desa Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo terdiri dari 4 (empat) dusun yaitu, Dusun Krajan, Dusun Dare, Dusun Blimbing, dan Dusun Malangsari (Selodono). Dengan jumlah penduduk secara keseluruhan sekitar 3000 jiwa. Masyarakat Desa Sukorejo rata-rata bekerja di sektor pertanian, buruh tani, dan wiraswasta.

Potensi Yang Dimiliki Desa Sukorejo

Pariwisata merupakan salah satu sektor dari motor penggerak dalam pertumbuhan ekonomi dan pengembangan suatu desa atau wilayah (Perwirawati dan Juprianto 2019). Desa wisata sendiri merupakan salah satu contoh dari implementasi Pembangunan yang berkelanjutan yang memang menjadi agenda global (Mumtaz dan Karmilah 2022). Desa Sukorejo merupakan salah satu Desa yang

berada di Kecamatan Sukorejo. Di Desa Sukorejo memiliki Taman yang masih minim pengunjung. Taman tersebut Bernama Taman Sukosewu, tempatnya sebenarnya sangat asri dan strategis karena berada dijalur utama lalu lintas Kecamatan Sukorejo. (Setyanugraha dan Ulya 2022)

Di Taman Sukosewu terdapat pendopo, petilasan, pedangang-pedagang tetap disekitar utara taman, gazebo-gazebo, musholla, kamar mandi dan tempat bermain anak-anak. Akan tetapi, masih minimnya pengunjung membuat Taman Sukosewu terlihat sepi dan Sebagian wahana bermain anak-anak rusak karena tidak terawat serta pemasukan para pedagang juga minim. Minimnya publikasi terkait Taman Sukosewu bisa jadi menjadi penghalang akan pengetahuan dan keindahan Taman Sukosewu yang sebenarnya.

Sebenarnya Taman Sukosewu sangat cocok digunakan untuk berbagai acara, seperti senam, lomba pramuka, tempat pertemuan, tempat bersantai, dan lain-lain. Hal tersebut dapat meningkatkan potensi Desa Sukorejo agar lebih maju dan dikenal diberbagai penjuru dan kalangan. Maka dari itu, pempublikasian tentang Taman Sukosewu oleh para remaja sangat perlu untuk terus dikembangkan dan didampingi. Remaja di Desa Sukorejo dapat saling bekerja sama menggunakan bakat dan kemampuan mereka di Media Digital untuk membantu mempublikasikan Taman Sukosewu. (Sari 2022)

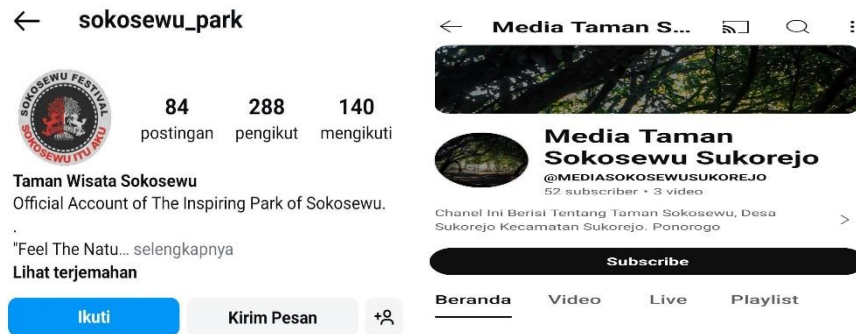
Tahap Pelatihan

Mahasiswa KPM INSURI Ponorogo Kelompok 5 melaksanakan kegiatan Pelatihan Media Digital pada hari Selasa, 30 Agustus 2024. Pelaksanaan pelatihan bertempat di Balai Desa Sukorejo, pelatihan ini di fasilitatori oleh fasilitator yang berpengalaman yaitu Bapak Eko Yoga Fathul Kariem yang merupakan seorang Jurnal Media NU Online Jatim Cabang Ponorogo. Selain itu Pelatihan juga dihadiri oleh Ketua Karang Taruna Bolo Sewu Desa Sukorejo, IPNU/IPPNU Desa Sukorejo, Kepala Desa beserta jajarannya.

Acara di mulai pukul 20.00 sampai dengan pukul 22.00, Acara yang pertama adalah pembukaan yang di buka langsung oleh Ketua Panitia dari KPM Desa Sukorejo, kemudian pengarahan dan pelaksanaan pelatihan.

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan penyampaian materi dengan cara ceramah. materi yang disampaikan adalah berkaitan dengan langkah-langkah penggunaan media digital di Era yang semakin berkembang dengan pesat. Mahasiswa KPM Desa Sukorejo telah membuat akun email, Youtube, Instagram, dan Tiktok untuk Taman Sukosewu sehingga para remaja maupun pihak Masyarakat Desa Sukorejo dapat langsung meneruskannya dengan arahan dan pelatihan yang disampaikan.

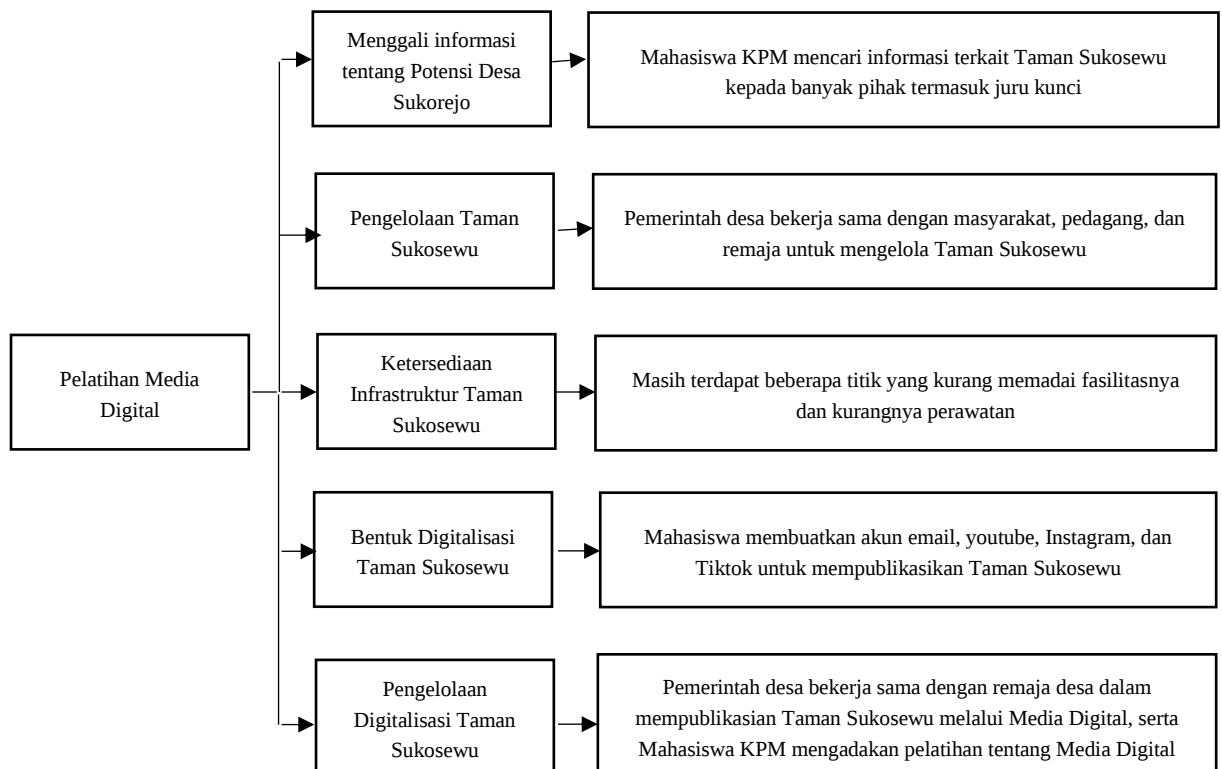
Dalam pelaksanaan pelatihan media digital, mahasiswa KPM Desa Sukorejo menyediakan LCD Proyektor guna untuk mempermudah dalam penyampaian materi oleh pemateri dan pemateri telah menyediakan beberapa materi yang akan disampaikan kepada audien serta materi dibagiakan via online agar dapat digunakan dan digunakan panduan selanjutnya.



Berikut media sosial Taman Sukosewu



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Media Digital (Dok. Pribadi)



4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pemberdayaan remaja melalui media digital adalah agar para remaja desa dapat lebih berpartisipasi, mengetahui dan memahami pentingnya media digital di era globalisasi, serta diharapkan dapat membantu mempublikasikan Taman Sukosewu yang menjadi tempat wisata di Desa Sukorejo agar dapat lebih menarik minat pengunjung dan diketahui oleh berbagai khalayak.

Adanya Taman Sukosewu sangat membantu kemajuan Desa Sukorejo apabila dapat terwujudkan seperti yang diharapkan para Masyarakat dan tentunya pemerintah desa. Oleh karena itu antar Masyarakat, remaja desa, dan pemerintah desa sangat perlu untuk saling bekerja sama dalam hal tersebut agar terwujud dengan maksimal.

REFERENSI

- Djata, Baltasar Taruma. 2022. "Pemberdayaan Masyarakat melalui Digitalisasi Berbasis Potensi Desa di Desa Niramesi Kecamatan Wolowaru Kabupaten Ende." *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3 (3): 195–201. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v3i3.2165>.
- Egar, Ngasbun, Fitri Yulianti, Siti Musarokah, dan Donny Anhar Fahmi. 2019. "Pemberdayaan Remaja Desa Wisata Bendosari Kecamatan Plantungan Kabupaten Kendal Melalui Pelatihan Pembuatan Papan Informasi Berbahasa Inggris dan Indonesia." *Journal of Dedicators Community* 3 (1): 62–70. <https://doi.org/10.34001/jdc.v3i1.794>.
- Mumtaz, Ais Tsurayya, dan Mila Karmilah. 2022. "Digitalisasi Wisata di Desa Wisata." *Jurnal Kajian Ruang* 1 (1): 1. <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19790>.
- Perwirawati, Elok, dan Juprianto Juprianto. 2019. "Strategi Komunikasi Pemasaran Pariwisata Kemaritiman Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Di Pulau Banyak." *Jurnal Darma Agung* 27 (1): 871. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v27i1.143>.
- Rahim, Abd, dan Mutiara Indah. 2024. "Pentingnya Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Remaja." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2): 1–6.
- Sari, Yunita. 2022. "Literasi Media Digital Pada Remaja, Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial." *juni* 2022 8 (1): 12–25.
- Setyanugraha, R Satria, dan Widadatul Ulya. 2022. "Pelatihan Media Digital Dalam Pemasaran Pariwisata Dan Pemahaman Pentingnya Legalitas Hukum Pirt Pada Prodak Umkm" 2 (2): 5–12.