

Peningkatan Kreativitas Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) Melalui Pelatihan Pengembangan *Virtual Tour*

Rina Setyaningsih (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)
Anggri Sekar Sari (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)
Ermawati Ermawati (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)
Fatikah Rahmi (SMK Negeri 4 Yogyakarta)

Alamat email Koresponden: rina.setyaningsih@ustjogja.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi yang semakin canggih berimplikasi pada munculnya berbagai inovasi dan kreativitas dengan memanfaatkan berbagai perkembangan dari teknologi informasi saat ini. Salah satu yang sedang berkembang pesat pada masa pandemik adalah *virtual tour* sebagai pengganti perjalanan wisata ke suatu tempat secara langsung, yang dibawa ke dalam sebuah layar baik menggunakan device berupa laptop, PC, maupun *mobile phone*. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai ajang promosi atau sosialisasi penyampaian informasi terhadap lokasi tempat wisata, bangunan dan budaya yang menjadi keunikan atau daya tarik dari desa tersebut. Dusun Kanggotan merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul yang memiliki beberapa tempat wisata yang terkenal. Pandemi covid-19 menyebabkan pembatasan *social distance*, sehingga banyak masyarakat tidak dapat berkunjung langsung dan mengenal budaya di desa tersebut. Melihat *trend virtual tour* yang berkembang baik di Indonesia maka menuntut remaja kreatif untuk *up to date* dan mengikuti perkembangan. Tujuan Pelatihan pembuatan *virtual tour* (VT) yaitu meningkatnya kreativitas Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) dalam memahami platform *virtual tour* dan aplikasi melalui *google street view*, mampu membuat *virtual tour* yang menarik tentang lokasi dari suatu daerah atau tempat dengan *Virtual Tour*. Pelatihan pengembangan *virtual tour* ini merupakan salah satu bentuk hilirisasi penelitian berbasis *virtual reality*. Kegiatan abdimas dilaksanakan pada hari Selasa, 02 Agustus 2022 yang diikuti oleh 20 Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) secara *hybrid learning*. Abdimas dilaksanakan selama 5 bulan dengan tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Sasaran kegiatan pada REMIKA di Dusun Kanggotan Pleret Bantul. Metode abdimas yaitu pelatihan, praktik dan pendampingan. Target luaran adalah *virtual tour* (<https://app.lapentor.com/sphere/gerbang-pleret-1666963417>), dan *google street* (<https://g.co/kgs/VKSkvL>).

Kata Kunci : Kreativitas, Pelatihan, *Virtual Tour*

Abstract

Increasingly sophisticated information technology has implications for the emergence of various innovations and creativity by utilizing various developments in current information technology. One thing that is developing rapidly during the pandemic is virtual tours as a substitute for direct tourist trips to a place, which are brought to a screen using devices such as laptops, PCs, or mobile phones. Apart from that, it can also be used as a promotional or socialization event to convey information about the location

of tourist attractions, buildings, and culture that are unique or attractive to the village. Kanggotan Hamlet is one of the villages in Pleret District, Bantul Regency, which has several famous tourist attractions. The COVID-19 pandemic has caused social distancing restrictions so that many people cannot visit directly and get to know the culture in the village. Seeing the virtual tour trend that is developing well in Indonesia, requires creative teenagers to be up-to-date on developments. The aim of the training for creating virtual tours (VT) is to increase the creativity of Islamic Youth Members (REMIKA) in understanding virtual tour platforms and applications via Google Street View and being able to create interesting virtual tours about the location of an area or place with a virtual tour. This virtual tour development training is a form of downstream research based on virtual reality. The community service activity was held on Tuesday, August 2, 2022, and was attended by 20 Islamic Youth Members (REMIKA) using hybrid learning. Community service was carried out for 5 months with preparation, implementation, and evaluation stages. The target of REMIKA's activities is in the Kanggotan Pleret Bantul. Community service methods include training, practice, and mentoring. The external targets are virtual tours (<https://app.lapentor.com/sphere/gerbang-pleret-1666963417>) and Google Street (<https://q.co/kqs/VKSkvL>).

Keywords : creativity, virtual tour course

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini, dapat membantu masyarakat untuk memperoleh informasi menjadi lebih mudah. Salah satunya dengan pengemasan teknologi informasi dalam bentuk multimedia. Menurut Jay Sandom dalam Vaughan multimedia merupakan piranti presentasi yang sangat efektif. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat, sehingga memunculkan banyak inovasi baru dari teknologi. Salah satu inovasi yang dapat kita jumpai saat ini yaitu *Virtual Tour*. Contohnya penyampaian informasi tentang lokasi dari suatu daerah atau tempat dengan *Virtual Tour*. Menurut C Meg. Nicola Building “*Virtual tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam”. Hal ini juga dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya seperti efek suara, narasi, dan teks. Ungkapan “*virtual tour*” sering digunakan untuk menggambarkan berbagai video dan media fotografi berbasis panorama menunjukkan pandangan tak terputus, karena panorama dapat berupa rangkaian foto atau panning Video rekaman. Namun, frase tur panoramadan *virtual tour* pandemic besar telah dikaitkan dengan wisata virtual yang dibuat menggunakan masih kamera. Wisata virtual tersebut terdiri dari sejumlah foto yang diambil dari satu sudut pandang. Kamera dan lensa yang diputar di sekitar apa yang

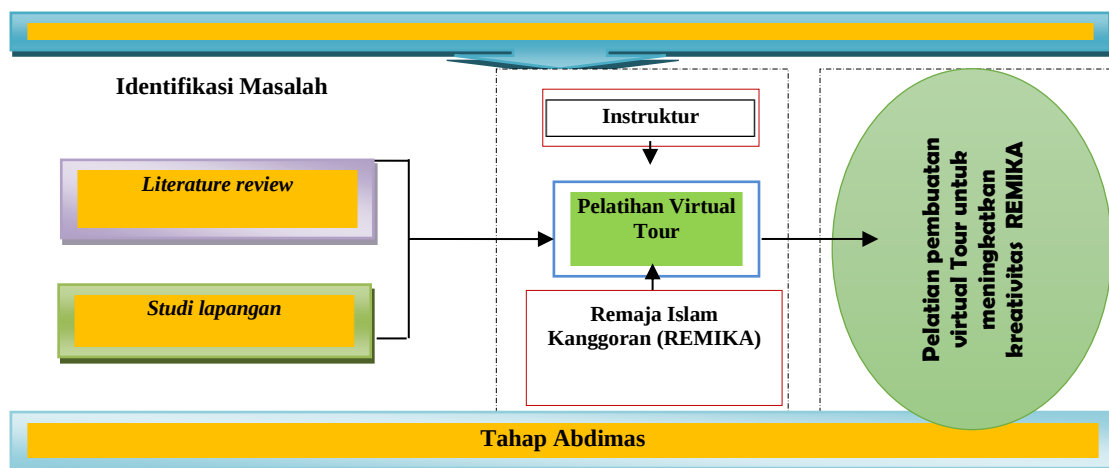
disebut sebagai ada gunanya paralaks (titik yang tepat di belakang lensa dimana cahaya konvergen).

Media penyampaian informasi di Dusun Kanggotan dinilai masih kurang dalam memperkenalkan lokasi-lokasi di daerah tersebut. Selama ini media penyampaian informasi lokasi masih melalui website, brosur, media cetak dan lainnya yang hanya menggunakan gambar diam serta informasi yang di peroleh tidak secara signifikan sehingga masyarakat atau pengguna tidak mengetahui informasi dan keadaan sekitar yang ingin diketahui. Hal ini dikarenakan belum menyediakan *virtual tour* sebagai media informasi untuk memperkenalkan lokasi yang bisa dikunjungi yang ada di Dusun Kanggotan, sehingga tidak dapat mengetahui keadaan sekitar yang ingin diketahui. Pelatihan dapat ditingkatkan dengan melihat potensi disekitarnya. Potensi tidak hanya dilihat pada keahlian individu saja, akan tetapi kekayaan alam di daerah tersebut dapat meningkatkan ketrampilan dan kreatifitas Generasi muda menjadi salah satu penerus bangsa atau bisa disebut sebagai regenerasi bangsa. Masa remaja merupakan masa yang paling menentukan perkembangan manusia di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu tidak jarang pada masa ini banyak ditemui kaum remaja yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda termasuk kreativitas yang dimilikinya. Setiap tahap pertumbuhan dan perkembangan yang dialami manusia memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Semakin bertambahnya usia maka semakin banyak pula permasalahan yang harus dihadapi oleh individu itu sendiri. Semua masalah itulah yang menuntut remaja untuk menyelesaikan setiap persoalannya, sehingga mendorongnya untuk berpikir secara kreatif dalam mencari jalan keluarnya. Remaja kreatif adalah remaja yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Perkembangan kemampuan dan kecerdasannya sering kali membuatnya bersikap dan berperilaku cukup aktif. Pelatihan merupakan kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghadapi permasalahan dengan kreatifitas maupun inovatif. Pelatihan *Virtual tour* merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja dalam mempromosikan desanya di masa pandemik. Meningkatnya kreativitas Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) dalam memahami platform *virtual tour* dan aplikasi melalui *google street view*, mampu membuat *virtual tour* yang menarik tentang lokasi dari suatu daerah atau tempat dengan *Virtual Tour*. Target luaran dengan adanya abdimas adalah

jurnal terakreditasi sinta dan produk virtual tour Dusun Kanggotan Pleret Bantul. Selain itu peserta pelatihan mendapatkan materi untuk menguatkan ketrampilan dan kreatifvitas REMIKA. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukanya pelatihan pembuatan *virtual tour* (VT) untuk meningkatkan Kreativitas Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) Dusun Kanggotan Pleret Bantul.

Metode

Pelatihan Virtual tour merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja dalam mempromosikan desanya di masa pandemic, selain itu juga meningkatnya kreativitas Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) dalam memahami *platform virtual tour* dan aplikasi melalui *google street view*, mampu membuat *virtual tour* yang menarik tentang lokasi dari suatu daerah atau tempat dengan VT. Kegiatan Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Pembuatan VT Di Masa Pandemi Covid 19 pada Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) Dusun Kanggotan Pleret Bantul dilaksanakan secara *hybrid learning*.



Gambar 1. Tahapan Abdimas

Kegiatan ini dilaksanakan secara luring maupun melalui *zoom meeting* (Selasa, 2 Agustus 2022) melalui <https://csueb.zoom.us/j/4944197521?pwd=NVNjR0pxQUJHekQrS1RMVWx5ZUFwdz09>. Kegiatan Abdimas ini diikuti oleh 20 Remaja Islam (REMIKA) Pleret Bantul yang statusnya sebagai mahasiswa dan pelajar. Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktik dan pendampingan pada REMIKA Pleret Bantul. Pelatihan

dilaksanakan oleh tiga dosen dan tiga mahasiswa. Indikator keberhasilan kegiatan peningkatan kreativitas melalui pelatihan pembuatan *virtual tour* yaitu dapat: memahami *platform virtual tour* dan aplikasi melalui *google street view* dan mampu membuat *virtual tour* yang menarik tentang lokasi dari suatu daerah atau tempat. Gambar 1 adalah tahapan abdimas yang dilakukan antara lain:

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Abdimas dengan tema Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Pembuatan VT di Masa Pandemi Covid 19 pada Remaja Islam Kanggotan (REMIKA) Dusun Kanggotan Pleret Bantul dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 02 Agustus 2022 berjalan dengan lancar, kondusif dan mendapat respon yang positif, para peserta sangat antusias dan tertarik dengan pelatihan yang diberikan, bahkan menyambut baik untuk dilakukan kegiatan abdimas selanjutnya, hal tersebut terbukti dari hasil pengisian survey dan monev (<https://bit.ly/3zR78XN>) yang kita berikan kepada peserta setelah pelaksanaan abdimas. Berdasarkan hasil *survey* menunjukkan 100% kegiatan abdimas ini sangat bermanfaat, penyampaian materi mudah dipahami dan jelas, materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan saat ini, dan tertarik untuk dilakukan pelatihan dan pendampingan Kembali dari UST. Adapun beberapa kegiatan pelatihan yang diinginkan antara lain: pelatihan sertifikat halal, pelatihan pestisida nabati, pelatihan desain grafis dan *corel draw*, pelatihan biokimia, pelatihan leadership, pelatihan seni rupa dan sebagainya. Berikut ini adalah luaran yang sudah dicapai dalam pelatihan ini adalah Remika mampu membuat produk *virtual tour* tempat wisata yang sedang populer di Pleret yaitu Gerbang Pleret <https://app.lapentor.com/sphere/gerbang-pleret-1666963417>, dan *Google Sheet* <https://g.co/kgs/VKSkvL> Masjid Taqurrob Kanggotan.



Gambar 2. Presensi dan hasil money kegiatan abdimas

Pengembangan virtual tour saat ini merupakan salah satu perkembangan teknologi pendukung media informasi [6]. Hal ini menjadi salah satu alternative penyajian pesan yang lebih interaktif [7]. Apalagi penggunaan VT di jaman saat ini dapat membantu warga mensosialisasikan dan mengenalkan daerahnya ke daerah maupun negara lain. Sehingga potensi-potensi yang dimiliki Dusun Kanggotan dapat dimanfaatkan menjadi keunggulan bagi masyarakat.

Simpulan

Kegiatan Abdimas tentang pelatihan Virtual Tour untuk meningkatkan kreativitas remaja islam kanggotan (REMIKA) berjalan lancar, dan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan, sehingga peserta bersemangat untuk menindak lanjuti hasil pelatihan dan

meminta untuk diadakan lagi pelatihan dengan topik yang berbeda. Tanggapan atau respon para peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan juga sangat baik dan positif. Hal ini dapat dilihat dari respon peserta terkait evaluasi yang kami bagikan melalui *google form*. Peserta mendapatkan wawasan yang baru dan mampu membuat virtual tour dalam mempromosikan wisata kuliner, budaya, keagamaan yang menjadi icon atau keunggulan dari Dusun Kanggotan Kabupaten Bantul, sehingga makin dikenal. Berikut ini virtual tour tempat wisata yang sedang populer di Pleret yaitu Gerbang Pleret <https://app.lapentor.com/sphere/gerbang-pleret-1666963417>, dan *google street* <https://g.co/kgs/VKSkvL> masjid Taqurrob Kanggotan. Masyarakat dan remaja Dusun Kanggotan Pleret Bantul bersemangat dengan adanya kerjasama dengan Prodi PVKK dan LP3M UST yang sebelumnya juga dilakukan pelatihan tentang bulatong dan abon lele pada ibu-ibu kelompok tani di Dusun Kanggotan Pleret Bantul.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada (1) Ibu Budi selaku Koordinator BPP Pengasih; (2) Kelompok REMIKA; dan (3) Kepala LP2M UST.

Referensi

- T. Vaughan, *Multimedia: Making it Work*, 8th ed. United States of America: McGraw-Hill, 2011.
- H. W. Wulur, S. Sentinuwo, and B. Sugiarto, "Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara," *J. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2015, doi: 10.35793/jti.6.1.2015.9953.
- A. Osman, N. A. Wahab, and M. H. Ismail, "Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual Tour for Tourist Destinations," *J. Inf. Technol. Impact*, vol. 9, no. 3, pp. 173–182, 2009.
- M. Colasante, "Nicola Building Virtual Tour; Considering simulation in the equity of experience concept," in *Ascilite*, 2011, p. 263, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/265806260_Nicola_Building_Virtual_Tour_Considering_simulation_in_the_equity_of_experience_concept.
- D. Jan, A. Rogue, A. Leuski, J. Morie, and D. Traum, "A Virtual Tour Guide for Virtual Worlds," 2009.

H. T. T. Sauri. "Teknologi VR Untuk Media Informasi Kampus" Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Ilmu Computer, vol 6, no 1.2018.

A.N. Fauziyah. Pengembangan Virtual Laboratory Pada Mata Kuliah Bakery & Pastry Mahasiswa Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta Tahun Akademik 2022/2023. Skripsi