

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL UNTUK MENANGKAL HOAKS KEBENCANAAN DI CIANJUR

Aminah Agustinah¹, Sri Mulyani Nasution^{2*}, Asep Deden Rahmat³, Astri Dwi Andriani⁴,
Dody Faraitody Teguh⁵

^{1,4}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Putra Indonesia

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Putra Indonesia

⁵Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Putra Indonesia

Jalan Doktor Muwardi Gang Perjuangan No.66 Muka Bypass, Kabupaten Cianjur, Indonesia

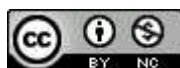
²Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Jayabaya, Jakarta, Indonesia

Jl. Pulomas Selatan Kav. No.23, Kota Jakarta Timur, Indonesia

aminah.agustinah@gmail.com¹, srimulyaninasution2@gmail.com^{2*}, asden.alc@gmail.com³,

astridwiandriani@gmail.com⁴, doddieft@gmail.com⁵

(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

The flood of information following the earthquake disaster in Cianjur has had an impact on the spread of hoaxes which is difficult to stop. The impact not only causes anxiety and fear, it even triggers division and conflict. To educate the public in preventing hoaxes, the Volunteer Team from Putra Indonesia University and Jayabaya University for three months after the earthquake carried out activities to Strengthen Digital Literacy and Psychosocial Assistance at earthquake victim posts spread across Cianjur. Implementation of community service uses a service-learning method that adapts the learning system to the situation and needs of the community. Community service activities are carried out using teaching aids that can be received by earthquake victims in the form of fun-learning with a duration of two hours. The first session is filled with introductions and storytelling, then learning while playing in the second session. The group was divided into two separate locations, namely the children's group and the parents' group. The aim is for each group to receive different material reinforcement according to their individual needs. Implementation of activities is carried out in collaboration with various parties (between universities, company CSR and local stakeholders). The results of the activities carried out showed that participants were able to understand digital culture, ethics in using social media, and the Personal Data Protection Law.

Keywords: digital literacy; earthquake disaster; hoax; psychosocial support.

Abstrak

Banjirnya informasi pasca bencana gempa bumi di Cianjur, berdampak pada sebaran hoaks yang sulit dibendung. Dampaknya tidak hanya menimbulkan kecemasan dan ketakutan, bahkan memicu perpecahan dan konflik. Untuk mengedukasi masyarakat dalam menangkal hoaks, Tim Relawan dari Universitas Putra Indonesia dan Universitas Jayabaya selama tiga bulan pasca gempa melakukan kegiatan Penguatan Literasi Digital dan Pendampingan Psikososial pada posko-posko korban gempa yang tersebar di Cianjur. Pelaksanaan pengabdian masyarakat menggunakan metode service-learning yang menyesuaikan sistem pembelajaran dengan situasi dan kebutuhan masyarakat. Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan menggunakan alat peraga yang bisa diterima oleh korban gempa dalam bentuk fun-learning berdurasi dua jam. Sesi pertama diisi dengan pengenalan dan bercerita, kemudian belajar sambil bermain pada sesi kedua. Kelompok dibagi dalam dua lokasi yang terpisah, yaitu kelompok anak-anak dan kelompok orangtua. Tujuannya agar setiap kelompok mendapatkan penguatan materi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pelaksanaan kegiatan dilakukan berkolaborasi dengan berbagai pihak, (antar universitas, CSR perusahaan dan stakeholder lokal). Hasil dari kegiatan yang dilakukan menunjukkan peserta mampu memahami budaya digital, etika dalam bermedia sosial, dan Undang-Undang Perlindungan data Pribadi.

Kata kunci: literasi digital; bencana gempa; hoaks; dukungan psikososial.

PENDAHULUAN

Derasnya arus informasi di era digital saat ini, berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, tidak terkecuali pada kondisi darurat seperti kondisi bencana yang terjadi di Cianjur. Bencana Gempa Bumi yang melanda Kabupaten Cianjur pada tanggal 21 November 2022 dengan kekuatan 5,6 Magnitudo membuat korban bencana dalam keadaan rentan secara fisik maupun psikologis. Meskipun demikian, kondisi darurat ini tidak lepas dari maraknya informasi terkait kebencanaan, termasuk informasi hoaks. Kondisi Cianjur yang saat itu menjadi pusat perhatian masyarakat Indonesia, nyatanya dimanfaatkan oleh oknum penyebar hoaks, dalam menyebarkan informasi-informasi palsu yang memicu keresahan dan keributan di masyarakat.

Perkembangan teknologi informasi di Era digital ini seperti layaknya dua bilah mata pisau, pesatnya perkembangan teknologi, membuat arus informasi menjadi lebih cepat atau *real time*, berbeda dengan media mainstream yang masih memungkinkan sistem sensor sebelum tersebarnya informasi secara luas. Akibat dari teknologi digital yang semakin berkembang ini membuat masyarakat mengalami kejutan budaya (*culture shock*) dalam hal ini budaya digital. Beberapa tahun yang lalu kita masih mencari dan menerima informasi dari media tradisional atau media arus utama (*mainstream*) yang belum secepat ini (*real time*), namun dengan adanya media sosial, kita masuk dalam era digital yang banjir informasi, yang nyatanya masih banyak masyarakat yang latah atau gagap dalam memilih dan memilah informasi sehingga masih banyak yang termakan berita-berita menyesatkan atau hoaks [1].

Data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2022-2023 mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 215,63 juta jiwa. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Jumlah ini digambarkan bahwa secara komposisi pengguna laki-laki dan perempuan tidak jauh berbeda. Begitu juga dengan pengguna internet di perkotaan dan pedesaan yang saat ini komposisinya tidak jauh berbeda [2]. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa saat ini internet sudah masuk dalam kehidupan semua masyarakat, termasuk pada masyarakat Cianjur yang merupakan masyarakat sub urban. Sehingga pada saat bencana terjadi, internet menjadi media utama dalam menyebarkan informasi. Bahkan berdasarkan cerita para korban, sejak lima menit pertama kejadian bencana, informasi tentang adanya bencana di

Cianjur bergerak sangat cepat, hingga menembus media nasional dan internasional. Banjirnya informasi ini, nyatanya tidak lepas dari kecurangan beberapa oknum yang mulai menyebarkan ketakutan dan informasi yang salah, Sedangkan masyarakat Cianjur saat itu belum mendapatkan informasi yang akurat dari pihak berwenang, Hal ini yang dimanfaatkan oleh para oknum untuk mulai menyebarkan berita-berita palsu yang menumbuhkan rasa ketakutan, kecemasan, dan memancing keributan di masyarakat.

Di lain sisi, kondisi darurat bencana ini membuat masyarakat menantikan informasi yang akurat dan cepat untuk membantu kondisi para korban bencana. Media sosial menjadi sarana komunikasi yang sangat efektif dalam berkoordinasi, menggalang bantuan, membuat gerakan, dan berbagai bentuk pertolongan dan pelayanan lainnya bagi masyarakat. Sehingga bisa dikatakan media informasi menjadi sumber daya yang sangat penting dalam kondisi darurat bencana.

Era digital yang banjir informasi ini, tentu harus diimbangi dengan kemampuan penggunaannya dalam memilih informasi. Apalagi kondisi darurat bencana yang membuat masyarakat tidak punya waktu dalam memfilter informasi di tengah kondisi psikologis yang merasa panik, takut, dan cemas. Kondisi bencana juga menempatkan informasi sebagai kunci survival dalam penyelamatan dan evakuasi. Sehingga informasi yang tepat dan cepat menjadi faktor yang penting dalam penanganan bencana.

Kemampuan dalam memilah informasi ini harus diimbangi dengan pengetahuan tentang literasi digital yang salah satunya adalah memahami literasi media dengan membedakan jenis informasi yang salah. Jenis informasi salah dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Empat Jenis Informasi yang Salah

	<i>Infor- mation</i>	<i>Misinfor- mation</i>	<i>Disinfor- mation</i>	<i>Malin- formation</i>
<i>True</i>	Y/N	Y/N	Y/N	Y
<i>Complete</i>	Y/N	Y/N	Y/N	Y/N
<i>Current</i>	Y/N	Y/N	Y/N	Y/N
<i>Informative</i>	Y	Y	Y	Y
<i>Deceptive</i>	Y/N	Y/N	Y	N

Sumber: [3]

Di antara keempat jenis informasi ini, semuanya harus diwaspadai, artinya harus ada rasa penasaran dan cara berpikir kritis dalam mengkonsumsi berita manapun. Meskipun kita sudah tahu bahwa informasinya benar, namun kita harus mewaspadai tujuan dibuatnya informasi tersebut. Seperti berita malinformasi yang mungkin saja benar tapi tidak layak untuk dipercaya karena

bisa menimbulkan kerusuhan atau kebencian terhadap pihak tertentu. Secara lebih sederhana, penjelasan terkait dengan malinformasi, disinformasi dan misinformasi, ditampilkan seperti pada Gambar 1.



Sumber: [4]

Gambar 1. Perbedaan Misinformasi, Disinformasi dan Malinformasi

Secara definisi, hoaks merupakan sebuah berita atau informasi yang memuat suatu hal yang belum pasti atau sebuah informasi yang tidak sesuai dengan fakta yang terjadi. Singkatnya, hoaks merupakan berita atau informasi bohong. Hoaks bisa juga disebut perkataan yang tidak jujur, palsu, kebohongan atau tipuan dalam perbuatan dengan tujuan dapat menyesatkan orang lain atau bisa juga dikatakan sebagai kegiatan mengakali, atau trik menipu [5].

Hoaks yang memiliki tujuan menyesatkan inilah yang membuat masyarakat harus selalu waspada terhadap bahaya hoaks. Menurut [6] setidaknya ada lima bahaya hoaks, yaitu:

- (1) Hoaks mengancam persatuan dan kesatuan bangsa,
- (2) Hoaks merugikan perekonomian,
- (3) Hoaks memecah belah SARA,
- (4) Hoaks menimbulkan kepanikan dan merusak ketentraman masyarakat,
- (5) Hoaks menodai iklim demokrasi bangsa.

Pada kasus hoaks kebencanaan di Cianjur, bahaya hoaks telah mengancam persatuan dan memecah belah masyarakat dengan isu-isu SARA yang sekaligus menimbulkan kepanikan dan memperburuk kondisi psikologis korban gempa. Tak dapat dipungkiri bahwa sasaran paling empuk bagi persebaran hoaks adalah isu SARA. Hasil penelitian [7] menunjukkan bahwa jarak informasi hoaks keagamaan dengan pengguna sosial media memang sangat dekat.

Jabar Saber Hoaks (JSH), sebagai unit khusus penanganan isu informasi bohong di lingkup Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jabar

mengatakan bahwa, dalam sepekan terakhir telah menerima 59 aduan hoaks terkait gempa Cianjur dengan jumlah 23 kasus hoaks yang telah diklarifikasi [8]. Hasil penelitian [9] pada bencana gempa Bali tidak berbeda jauh dengan apa yang terjadi di Cianjur. Dalam bencana Gempa di Bali media sosial menjadi media yang paling banyak digunakan untuk mendapatkan informasi bencana. Namun masyarakat Bali tidak memverifikasi informasi yang diperolehnya. Sebanyak 30% responden memberikan informasi tanpa verifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa Literasi masyarakat Bali dalam memperoleh informasi kebencanaan perlu ditingkatkan. Hal ini juga menunjukkan bahwa ketergantungan masyarakat dalam penggunaan media social tergolong tinggi.

Namun demikian, masifnya persebaran hoaks, tidak terkecuali di wilayah bencana bukan tidak mungkin untuk diatasi. Menurut [6] perlawanan terhadap hoaks adalah sebuah keniscayaan yang jika dapat dilakukan secara kreatif, inovatif, konsisten, sistematis, dan masif dari berbagai elemen, maka bukan tidak mungkin dapat mengurangi laju pergerakannya dan seiring dengan itu dapat menciptakan jagat komunikasi dan literasi digital yang lebih baik dan kondusif. Misalnya saja, hoax isu agama saat pandemi covid-19, Kemenag Kota Cirebon berperan sebagai saluran dalam mengatasinya. Mereka menangani dengan memanfaatkan media digital komunikasi publik, bekerjasama dengan Kementerian Agama pusat dan provinsi. Platform digital ini dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi yang berisi konten atau fakta untuk melawan hoaks isu agama yang beredar [10].

Pada umumnya, upaya yang dilakukan untuk menangkal hoaks adalah dalam bentuk pengayaan literasi. Hasil penelitian [11] menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan literasi digital mahasiswa yang terdiri dari pencarian di internet (internet searching), navigasi hipertekstual (*hypertextual navigation*), evaluasi konten (*content evaluation*), penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) dengan kemampuan mencegah hoaks pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran. Sejalan dengan hal tersebut, tim pengabdian masyarakat dari Fakultas Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Bengkulu melakukan upaya pengembangan literasi digital melalui metode kuliah, tanya jawab, dan praktek, pada siswa kelas VII, VIII dan IX yang aktif menggunakan media digital [12].

Untuk mengatasi permasalahan mitra, Tim dari Ilkom UNPAS [13] menggunakan Metode Pengarahan dan Pelatihan untuk memberikan Ilmu

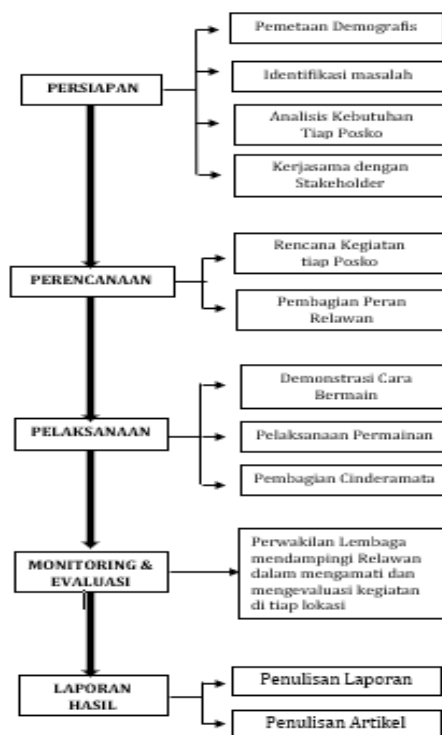
Pengetahuan masyarakat melalui peningkatan wawasan dan pemahaman mencakup pengertian Hoaks, Dampak negatif cara mengidentifikasi berita (fakta atau hoaks), cara penelusuran berita yang akurat), dan Penggunaan Media sosial yang baik. Tim Fakultas Hukum Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya fokus pada persoalan hukum persoalan Hoaks. Tim ini memberikan pemahaman bagi kaum muda bahwa penyebaran hoaks pada saat bencana melanggar Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) [14].

Berbeda dengan upaya yang dilakukan tim pengabdian masyarakat yang telah dijelaskan sebelumnya, Tim Relawan dari Universitas Putra Indonesia dan Universitas Jayabaya membuat berbagai upaya penanganan berupa dukungan psikososial dan literasi digital untuk menangkal hoaks kebencanaan di Cianjur melalui metode service learning. Pengabdian yang dilakukan oleh Tim relawan yang terdiri dari dosen dari fakultas ilmu komunikasi, psikologi, teknik, dan ekonomi ini dilakukan dalam bentuk permainan ular tangga. Hasil penelitian dengan menggunakan studi dokumen atas hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1,7% sampai dengan yang tertinggi 61,24% dengan rata-rata 30,21% [15]. Dengan demikian, penggunaan media permainan ini diharapkan akan memberikan hasil yang diharapkan dalam pengembangan literasi digital pada korban gempa Cianjur.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada korban gempa di Cianjur adalah *service learning* yang merupakan metode pembelajaran yang berbeda dengan perkuliahan pada umumnya. Service learning mengharuskan sistem pembelajaran agar disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan masyarakat [16]. Oleh karena itu, proses ini harus dipersiapkan secara matang dan melalui kolaborasi berbagai pihak, salah satunya kolaborasi antara dosen dan mahasiswa, kolaborasi antar universitas, dan kolaborasi antara universitas dengan *Civil Society Organization* (CSO). Kolaborasi yang dilakukan mencakup tenaga layanan, jaringan, logistik dan lain-lain.

Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat ditampilkan pada bagan alir Gambar 2.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Adapun penjelasan dari masing-masing tahap pelaksanaan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Persiapan

Pada tahap ini, tim melakukan pemetaan demografi dan situasi lapangan, mencari informasi terkait kebutuhan para korban gempa sedetail mungkin, terkait jumlah pengungsi di setiap posko, komposisi usia, jenis kelamin, permasalahan yang dihadapi (sosial, psikologis, Kesehatan, dll.). Pada proses ini termasuk mempersiapkan kerjasama dengan stakeholder di setiap Posko. Analisa data dilakukan untuk menganalisis secara kualitatif kebutuhan korban gempa di lapangan.
- b. Perencanaan

Pada tahap ini tim mulai menyusun rencana kegiatan di masing-masing Posko yang telah disesuaikan dengan gambaran kebutuhan Posko. Sebagai contoh, ada Posko yang membutuhkan pengecekan Kesehatan dan penguatan literasi digital, ada posko yang membutuhkan penguatan psikososial, ada posko yang wilayahnya terpapar konten hoaks, Ada Posko yang memerlukan penguatan psikososial untuk anak dan lain-lain. Pada tahap ini, pembagian peran setiap relawan juga sudah lebih jelas dan rinci.
- c. Pelaksanaan

Pada tahap ini, Tim melaksanakan kegiatan sesuai dengan agenda acara yang telah disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing Posko. Secara umum, ada banyak Posko yang mendapatkan penguatan literasi digital mengingat banyaknya Hoaks kebencanaan yang membanjiri media sosial. Setiap kegiatan memberikan penjelasan sederhana tentang beberapa contoh berita Hoaks dan penjelasan penggunaan media sosial yang aman. Metode pelatihan diberikan dalam bentuk penguatan literasi digital. Tahapan ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di lapangan melalui metode *fun learning*, yang diimplementasikan dalam permainan ular tangga raksasa yang berisi penjelasan tentang bahaya hoaks dan penggunaan media sosial sehat. Kegiatan ini dipadukan dengan kegiatan psikososial, tidak hanya untuk anak-anak tapi juga untuk orang dewasa.

d. Monitoring dan evaluasi

Para relawan melakukan pengamatan dan mengevaluasi efektivitas kegiatan dengan didampingi perwakilan dari Lembaga. Tujuan pendampingan adalah untuk menjaga keselamatan para relawan di lokasi rawan bencana dan menjaga objektivitas evaluasi agar kegiatan yang dilaksanakan di setiap lokasi sesuai harapan dan berdampak positif pada penerimanya.

e. Laporan Hasil.

Setelah melakukan tahapan sesuai rencana dan mendapatkan hasil monitoring dan evaluasi dari lokasi yang ditentukan, tim relawan mempersiapkan laporan untuk diberikan ke pihak-pihak terkait (Lembaga penyedia dana, Universitas pelaksana kegiatan dan pihak pemerintah setempat), serta untuk dipublikasikan di jurnal pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rekapitulasi tentang hoaks yang telah diklarifikasi terangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hoaks Kebencanaan di Cianjur

Kategori	Hoaks Kebencanaan
<i>Misleading Content</i>	Dampak Dari Gempa Cianjur, Gunung Gede Keluarkan Percikan Api
	Adopsi Bayi yang Orangtuanya Meninggal Karena Gempa Cianjur
	Gempa Cianjur Terjadi Karena Ada Kristenisasi di Cianjur
	Penyebab Gempa Cianjur, Karena Cianjur Ikut Kontes Gay Nasional
	Rumah Lesti Kejora di Cianjur Hancur Kena Gempa

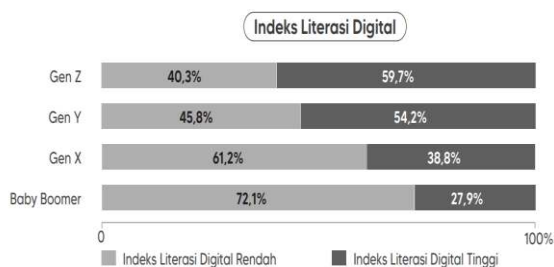
Kategori	Hoaks Kebencanaan
	Voice Note Tentang Banyak yang Kesurupan di Kecamatan Cugenang Cianjur
	Kristenisasi Pada Anak-anak Korban Gempa Cianjur
	Tenda Kemensos di Gasol Cianjur Dibongkar Karena Habis Kontrak
	Depresi Rumahnya Belum Diperbaiki Karena Gempa, Warga Cugenang Cianjur Tewas Gantung Diri
<i>False Context</i>	Video Gempa Cianjur
	Foto Gedung SMAN di Sukanagara Rusak dan Siswi Terluka Imbas Gempa Cianjur
	Anak-anak Korban Gempa Cianjur Dijadikan Sasaran Kristenisasi
	Video Gelombang Tinggi Hantam Kapal, Akibat Gempa Cianjur
	Video Pergerakan Tanah Setelah Gempa di Cianjur
	Air Laut di Pantai Pangandaran Surut Usai Gempa Cianjur
	Video Longsor Akibat Gempa Susulan di Cianjur
	Setelah Gempa, Sekarang Cianjur Dilanda Puting Beliung
	Gempa Susulan Mengakibatkan Longsor di Puncak Cianjur
	Pasca Gempa, Cianjur Dilanda Banjir Bandang
	Gempa Susulan Mengakibatkan Longsor Besar di Kawasan Cianjur
	Detik-detik Longsor Akibat Gempa Bumi Cianjur
	Video Warga Muslim Cianjur Bernyanyi Lagu Rohani Kristen
<i>Fabricated Content</i>	Gempa Cianjur dan Sukabumi Disebabkan Gunung Gede dan Pangrango
	Informasi Voice Notes Dari Pihak Desa dan BMKG akan Terjadi Gempa Susulan di Cianjur dengan Kekuatan yang Lebih Dahsyat
	Informasi Voice Notes Gempa Susulan Cianjur Akan Terjadi di Waduk Cirata Purwakarta
	Pesan Waspada Pergerakan Sesar Cimandiri
<i>Satire/Parody</i>	Dampak Gempa Cianjur, Tugu Monas Berayun
<i>Manipulated Content</i>	Video Gempa Cianjur dijadikan Hoaks Longsor di Trenggalek

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2024)

Respon terhadap ekosistem informasi di era digital ini ditangkap secara berbeda oleh masyarakat. Derasnya informasi yang membanjiri berbagai media sosial nyatanya diadaptasi secara berbeda oleh generasi yang berbeda. Generasi *native digital* seperti Generasi Z yang disebut memiliki kecenderungan bergantung pada teknologi komunikasi dan lebih mudah dalam menerima informasi di ranah digital, nyatanya lebih memiliki ketahanan dalam menyaring informasi dibandingkan dengan generasi yang baru mengenal

komputer atau handphone seperti generasi *baby boomer*, generasi X dan Y. Mereka sebagai generasi *digital migran* bisa saja mempelajari internet tetapi tidak semudah generasi *digital native* yang lebih cepat menerima dan beradaptasi dengan teknologi internet karena telah dikenalkan semenjak mereka kecil. Perbedaan antara kemampuan mendapatkan informasi akan menimbulkan *gap* yang lebih lebar [1]. Semakin rendah pemahaman literasi digital akan semakin sulit menangkal hoaks. Hal ini direpresentasikan dalam perbedaan tingkat pemahaman literasi digital di setiap generasi. Di Cianjur, korban hoaks kebencanaan memang bisa berdampak pada semua generasi, namun di lapangan ditemukan bahwa hoaks kebencanaan lebih berdampak pada orang tua; misalnya hoaks yang berdampak pada kepanikan seperti hoaks akan adanya gempa susulan, hoaks gunung gede akan meletus, ataupun hoaks yang berdampak pada perpecahan atau isu sara. Seperti hoaks tentang kristenisasi.

Hasil penelitian Retpitasari menunjukkan bahwa pemahaman agama dan keterampilan literasi media masih memiliki hubungan yang penting dan bermakna [17]. Secara demografi, hasil ini didukung penelitian KOMINFO dan Katadata dalam penelitiannya tentang Indeks Literasi Digital Indonesia dibawah ini. Indeks Literasi Digital Generasi Z jauh lebih tinggi dibandingkan generasi Y, X dan baby Boomers [18], sehingga asumsinya, generasi Z memiliki ketahanan lebih tinggi dalam menangkal berita hoaks dibandingkan generasi Y, X, dan *baby boomers*.



Sumber: [18]

Gambar 3. Indeks Literasi Digital Indonesia Tahun 2021 Berdasar Generasi

Literasi digital menuntut manusia untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dan skeptis atau meragukan informasi yang diterima sebelum adanya pernyataan kepastian tentang kebenaran berita dari pihak yang bertanggung jawab. Pada saat ini, berpikir kritis dan bersikap skeptis memiliki peran yang cukup penting untuk menangkal hoaks karena orang yang kritis dan skeptis tidak akan mudah percaya terhadap informasi yang diterima.

Ia akan mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu dengan membandingkan data-data yang didapatkan serta melakukan konfirmasi terhadap pihak terkait [19].

Oleh karena itu, Implementasi Penguatan Literasi Digital adalah salah satu kebutuhan yang ditemukan di lapangan untuk dapat diberikan kepada korban gempa. Dalam beberapa kasus, masyarakat yang menjadi korban gempa umumnya merasakan trauma psikis seperti rasa cemas, kepanikan, ketakutan terhadap bangunan rumah dan gempa susulan yang masih sering terjadi selama tiga bulan pasca gempa, gangguan tidur seperti mengigau, dan lain-lain. Kondisi ini diperburuk dengan adanya hoaks di media sosial para korban yang ternyata cukup intens, khususnya pada bulan pertama ketika semua sistem penanganan gempa masih mencari pola dan bayangan akan kejadian bencana masih sering terlintas dalam pikiran korban gempa.

Kondisi ini digambarkan dalam postingan JSH [8] yang memotret sebaran berita hoaks di Jawa Barat pada tanggal 21 November hingga 4 Desember 2022, seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.



Sumber: [8]

Gambar 4. Postingan JSH Terkait Hoaks Kebencanaan di Cianjur

Pada postingan itu disebutkan bahwa lima hoaks tertinggi saat itu sebagian besar adalah hoaks kebencanaan, yaitu Hoaks tentang isu kristenisasi yang selalu menjadi hoaks paling banyak interaksinya, serta hoax tentang gempa susulan dan penyebab gempa Cianjur yang dikaitkan dengan isu LGBT. Isu ini bisa menjadi pemicu kekacauan dalam penanganan bencana. Dampaknya mulai terjadi dengan adanya reaksi yang dilakukan oleh oknum

orang yang melakukan penolakan terhadap bantuan dari kelompok gereja, atau melakukan pengrusakan terhadap logistik dari pihak gereja, padahal korban gempa sendiri pada saat itu tidak memiliki pilihan dalam menerima bantuan karena kebutuhan yang mendesak. Salah satu media yang banyak digunakan untuk memanipulasi informasi adalah video yang disebarakan melalui sosial media Facebook Tipe hoaks yang paling banyak adalah *misleading content* dan *false context* [20]. Oleh karena itu, antisipasi penyebaran hoaks atas isu keagamaan secara dini perlu dilakukan sebagai upaya membekali generasi muda untuk menjaga keutuhan bangsa [12]

Selain itu, para korban gempa juga merasa tidak ada upaya kristenisasi dalam proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh gereja karena menurut Ketua Sinode GKPMI, gereja dan warga gereja (jemaatnya) memang harus dapat dilihat oleh dunia melalui perbuatan atau karyakaryanya yang kongkrit, baik dan bermanfaat [21]. Di samping itu, hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara Perilaku Prosocial (berbagi) dengan kebahagiaan seperti yang ditunjukkan pada relawan komunitas “Berbagi Nasi” Jakarta Timur [22]. Namun, bagi para korban gempa maupun pada relawan gereja yang ingin membantu penanganan gempa di Cianjur, hal ini tetap menimbulkan kecemasan dan ketakutan tersendiri.

Masa darurat bencana di Cianjur adalah masa-masa rentan bagi korban gempa untuk menerima berbagai dampak negatif. Untuk itu, tim relawan diminta untuk memahami kondisi mereka dan memberikan dukungan psikososial sekaligus penguatan literasi digital bagi masyarakat. Dalam prosesnya, Tim relawan pada dasarnya sangat terbantu dengan peran media sosial dan arus informasi saat itu., termasuk dalam menemukan tim untuk berkolaborasi melakukan penanganan pasca gempa dan mengumpulkan berbagai sumberdaya yang bisa membantu jalannya kegiatan. Universitas juga dapat bekerjasama dengan CSO seperti Next Generation Indonesia, ICT Watch, Common Room dan ASEAN Foundation dalam mendapatkan berbagai dukungan logistik, seperti bantuan alat bermain dan alat peraga untuk penguatan literasi digital. Salah satunya adalah ular tangga raksasa yang sudah berisi tentang arahan penggunaan media sosial sehat dan menghindari hoaks. Alat peraga ini menjadi alat peraga favorit di lapangan, karena dapat dipakai oleh anak-anak maupun orang dewasa, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5.



Sumber: [23]

Gambar 5. Ular Tangga Internet Sehat

Permainan ular tangga yang cukup populer dikenal masyarakat di Indonesia merupakan permainan yang terdiri dari tiga komponen yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dadu berisikan nilai (dalam tampilan titik) 1 sampai 6. Di dalam papan ular tangga terdapat kotak kecil-kecil yang gambar utamanya adalah gambar ular dan tangga. Permainan tersebut biasanya dimainkan oleh berbagai kalangan dari masyarakat, mulai anak-anak hingga dewasa. Berbeda dengan permainan ular tangga yang standar, ular tangga literasi digital (ular tangga raksasa) merupakan jenis media pembelajaran Media ini dilengkapi dengan papan permainan ular tangga raksasa. Petak ular tangga tidak didesain kosong tapi diisi dengan gambar kartu instruksi, kode batang, kotak *reward*, dan lainnya. Komponen lainnya yaitu dadu raksasa, set kartu yang terdiri dari kartu tantangan, kartu teori, dan kartu analisis, kemudian kertas aturan permainan dan yang menjadi bidak ular tangga adalah peserta permainan [24]. Permainan ini tidak hanya dapat meningkatkan literasi, namun juga dapat meningkatkan kemampuan menulis seperti hasil penelitian Sapitri, dkk [25] yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun Siswa kelas V SDN Pasirjaya.

Dalam permainan ular tangga raksasa ini, instruksi-instruksi diberikan dalam bentuk narasi yang berisi pendidikan literasi terkait budaya digital, etika dalam bermedia sosial, dan Undang Undang Perlindungan Data Pribadi yang disajikan secara ringan. Persoalan Etika juga menjadi materi dalam permainan ini karena temuan penelitian [26] menunjukkan bahwa literasi digital untuk melawan ujaran kebencian tidak cukup hanya menggunakan model *critical consuming*, *functional prosuming*, dan

critical prosuming tetapi perlu ditambahkan *moral value* (etika). Media permainan ini bahkan sudah dikembangkan dengan memanfaatkan suatu software aplikasi dengan tingkat validitas sebesar 91,67% sehingga dinyatakan valid dan berdasarkan uji keterbacaan, media dinyatakan praktis [27]. Penggunaan media ular tangga ini telah digunakan dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat oleh Tim Universitas Sahid di desa Cugenang Cianjur; hasilnya menunjukkan bahwa permainan ini dapat memberikan bekal dan pengetahuan kepada para siswa SD terkait hal-hal yang telah disebutkan di atas [28].

Meskipun sasaran utama literasi media ini lebih diarahkan pada kelompok yang paling rentan terhadap hoaks yaitu kelompok orang tua atau generasi digital migran, namun kegiatan ini juga melibatkan anak-anak yang membutuhkan pendampingan psikososial dan yang untuk sementara waktu belum bisa masuk sekolah. Kelompok yang paling rentan terhadap hoaks adalah kelompok orang tua atau generasi digital migran yang memang tidak memiliki literasi teknis dan literasi media dalam menyaring informasi. Kegiatan ini juga memberi manfaat bagi anak-anak sebagai media pembelajaran sekaligus media permainan. Alat peraga yang menyenangkan, terbukti telah membantu tim relawan dalam menyampaikan materi. Tim bisa menjelaskan tentang contoh-contoh hoaks kebencanaan yang sedang terjadi disekitar mereka, juga dapat memberikan penjelasan dan tips dalam menyaring informasi di media sosial. Sehingga bisa dikatakan bahwa dalam satu permainan saja, masyarakat menerima dua manfaat yaitu mendapatkan pemahaman tentang literasi digital dan mendapatkan dukungan psikososial.

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 6 dan 7.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Gambar 6. Foto Pelaksanaan Kegiatan Implementasi Penguatan Literasi Digital dan Psikososial di Posko Korban Gempa Cianjur



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Gambar 7. Foto Pelaksanaan Kegiatan Implementasi Penguatan Literasi Digital dan Psikososial di Posko Korban Gempa Cianjur

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam durasi dua jam, dengan kegiatan perkenalan dan bercerita pada sesi pertama, kemudian belajar sambil bermain pada sesi kedua. Target peserta umumnya dibagi menjadi dua kelompok dalam dua lokasi yang terpisah, pertama kelompok anak-anak dan kedua kelompok orangtua. Tujuannya agar setiap kelompok mendapatkan penguatan materi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok.

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan Implementasi Penguatan Literasi Digital dan Psikososial ini berjalan dengan lancar dengan kerjasama stakeholder lokal. Stakeholder ini adalah penanggung jawab di setiap posko, mereka juga bisa dikatakan penyambung informasi dari pihak eksternal kepada korban gempa, juga menjadi pihak yang aktif dalam pencarian kebutuhan korban gempa. Stakeholder lokal adalah korban gempa yang merupakan tetangga mereka sendiri, sehingga memiliki kedekatan psikologis dan mendapatkan berbagai curahan hati dari korban gempa setiap harinya, sehingga bisa memberikan gambaran tentang perkembangan dan kebutuhan dari korban gempa secara langsung dan akurat. Keberadaan stakeholder lokal juga membantu jalannya acara, seperti mengumpulkan peserta, menginfokan jumlah peserta yang hadir, dan menyediakan lokasi pelaksanaan kegiatan yang mudah dijangkau oleh peserta. Sehingga tim relawan dapat berfokus pada persiapan dan perencanaan lainnya. Harapannya bisa memberikan manfaat sebanyak-banyaknya pada Posko-posko korban gempa yang tersebar di Kabupaten Cianjur. Secara lebih lanjut, kegiatan ini di dokumentasikan dalam sebuah buku yang disebut Cianjur Bercerita [29].

Setelah pelaksanaan kegiatan, tim relawan memberikan kuis berupa pertanyaan-pertanyaan seputar literasi digital untuk mengukur secara kualitatif pemahaman masyarakat tentang budaya

digital, etika dalam bermedia sosial, dan Undang-Undang Perlindungan data Pribadi yang ditanyakan dalam suasana santai. Jawaban-jawaban untuk pertanyaan ini sudah tersirat dalam narasi yang tercantum dalam permainan ular tangga raksasa. Pertanyaan dilemparkan kepada seluruh peserta; peserta yang mengetahui jawabannya diminta untuk tunjuk tangan dan relawan akan memilih yang pertama sekali tunjuk tangan untuk menjawab pertanyaan. Peserta yang berhasil menjawab secara benar akan memperoleh hadiah yang sudah dipersiapkan. Post test menunjukkan bahwa peserta kegiatan mampu memahami budaya digital, etika dalam bermedia sosial, dan Undang-Undang Perlindungan data Pribadi. Namun demikian, untuk aplikasi pengetahuan dan keterampilan literasi dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari belum dapat dideteksi.

KESIMPULAN

Implementasi Penguatan Literasi Digital adalah salah satu bentuk upaya pengembangan dan penyesuaian yang dilakukan Tim relawan dalam melakukan pelayanan sosial dan psikologis terhadap korban gempa di Cianjur. Permasalahan hoaks yang beredar di lokasi pengungsian mendorong tim relawan untuk menyusun kegiatan permainan ular tangga sebagai media edukasi literasi digital. Hasil post test kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta mampu memahami budaya digital, etika dalam bermedia sosial, dan Undang-Undang Perlindungan data Pribadi. Namun demikian, untuk aplikasi pengetahuan dan keterampilan literasi dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari belum dapat dideteksi. Dengan fakta yang ditemukan di lapangan, penulis menyarankan agar program pengembangan dan implementasi Literasi Digital terus disosialisasikan bagi masyarakat korban korban, terutama karena Indonesia secara geografis memiliki kerentanan terhadap bencana alam, Bagi institusi dan organisasi yang bergerak di bidang penanganan bencana disarankan untuk melakukan pengkajian dan pendokumentasian penanganan bencana berupa pedoman penanganan bencana yang tidak hanya menyentuh aspek fisik saja, melainkan aspek sosial psikologis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Yayasan Yuyun Moeslim Taher, Civitas Akademika Universitas Putra Indonesia dan Universitas

Jayabaya, serta para CSO yang ikut berkolaborasi dalam beberapa kegiatan literasi digital di Cianjur seperti Next Generation Indonesia, ICT Watch, Common Room dan ASEAN Foundation.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. G. Ramlan, "Kiat Menyaring Informasi di Era Serba Teknologi," Direktorat Jenderal Kekayaan Negara, 27 Desember 2022. [Online]. Available: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn-lahat/baca-artikel/15793/Kiat-Menyaring-Informasi-di-Era-Serba-Teknologi.html>. [Accessed 7 8 2024].
- [2] S. Sadya, "APJII: Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta pada 2022-2023," DataIndonesia.id, 9 3 2023. [Online]. Available: <https://dataindonesia.id/internet/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-21563-juta-pada-20222023>. [Accessed 19 7 2024].
- [3] K. Santos-d'Amorim and M. Miranda, "Santos-d'Amorim, Karen & Miranda, Májory Misinformation, disinformation, and malinformation: clarifying the definitions and examples in disinfodemic times," *Encontros Bibli Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, vol. 26, pp. 1 - 23, 2021, doi: 10.5007/1518-2924.2021.e76900.
- [4] V. M. Rumata And F. K. Nugraha, "An Analysis of Fake Narratives on Social Media during 2019 Indonesian Presidential Election," *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, vol. 36, no. 4, pp. 351-368, 2020, doi: 10.17576/JKMJC-2020-3604-22.
- [5] G. Irhamdhika, "Mitigasi Hoax Di Era Disrupsi Melalui Literasi Digital," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 39 - 46, 4 2022, doi: doi.org/10.31294/kom.v9i1.12610.
- [6] Z. M. Z. Monggilo, "Analisis Konten Kualitatif Hoaks Dan Literasi Digital Dalam @Komikfunday," *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 1-18, 5 2020, doi: 10.14710/interaksi.9.1.1-18.
- [7] M. Lestari and M. Saidah, "Penanganan Hoaks Keagamaan di Sosial Media Melalui Literasi Digital Milenial," *Meyarsa: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah*, vol. 1, no. 1, pp. 68-94, 2023, doi: 10.19105/meyarsa.v4i1.6764.
- [8] Tim Rilis Humas Jabar, "PORTALJABARPROVGID," Pemerintah

- Daerah Provinsi Jawa Barat, 30 11 2022. [Online]. Available: <https://jabarprov.go.id/berita/jabar-saber-hoaks-berjibaku-klarifikasi-puluhan-hoaks-gempa-cianjur-7786>. [Accessed 19 7 2024].
- [9] N. M. R. A. Gelgel, "Media Sosial Dan Literasi Kebencanaan Di Bali," *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 19 - 30, 2020, doi: 10.14710/interaksi.9.1.19-30.
- [10] A. D. Handayani, "Hoax Isu Agama Dan Upaya Melawan Penyebarannya," *Communique: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, vol. 5, no. 2, pp. 263-275, 2023, doi: 10.62144/jikq.v5i2.196.
- [11] F. R. Pratama, N. Komariah and S. Rodiah, "Hubungan antara kemampuan literasi digital dengan pencegahan berita hoaks di kalangan mahasiswa," *Journal of Library and Information Science*, vol. 2, no. 3, pp. 165-184, 2022, doi: 10.24198/inf.v2i3.43792.
- [12] Alfarabi and N. Muzni, "Penguatan Tradisi Literasi Dalam Menghadapi Hoax Di Kalangan Pelajar Berbasis Keagamaan," *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 7, no. 2, pp. 1012-1016, 2023, doi: 10.31764/jpmb.v7i2.14632.
- [13] R. Sonjaya, D. Ramdan and I. P. Sari, "Pengembangan Kapasitas Masyarakat Korban Bencana Gempa Bumi Melalui Literasi Media Sosial Dalam Meminimalkan Berita Hoaks Di Desa Mayak Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur," *Communnity Development Journal*, vol. 4, no. 4, pp. 7095-7100, 2023, doi: 10.31004/cdj.v4i4.18678.
- [14] N. Y. Puspita and J. Madeline, "Edukasi Hukum Tentang Literasi Media Terkait Hoaks Bencana Di Smk Yadika 2 Tanjung Duren Jakarta," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Media Ganesha FHIS*, vol. 3, no. 1, pp. 24-34, 2022.
- [15] I. C. Lestari, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 79 - 87, 2021.
- [16] A. Afandi, N. Laily, N. Wahyudi, M. H. Umam, R. A. Kambau, S. A. Rahman, M. Sudirman, Jamilah, N. A. Kadir, S. Junaid, S. Nur, R. D. A. Parmitasari, Nurdiyana, M. Wahid and J. Wahyudi, *Metodologi Pengabdian Masyarakat*, Suwendi, A. Basir and J. Wahyudi, Eds., Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2022.
- [17] E. Retpitasari, "Dampak Pemahaman Keagamaan dan Kemampuan Literasi Media Terhadap Sebaran Berita Hoax di Komunitas Surabaya Mengaji," *Jurnal Mediakita: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 183-195, 2022, doi: 10.30762/mediakita.v6i2.921.
- [18] R. Ameliah, R. A. Negara and I. Rahmawati, "Status Literasi Digital di Indonesia 2021," *Kata Data Insight Center & Kominfo*, Jakarta, 2021.
- [19] E. N. Sari, A. Hermayanti, N. Deninda Rachman and F. Faizi, "Peran Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax di Masa Pandemi (Literature Review)," *MADANI Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, vol. 13, no. 03, pp. 225 - 241, Dec. 2021, doi: 10.52166/madani.v13i03.2799.
- [20] N. Q. R.S and F. Rachmawati, "Pemetaan Hoaks Keagamaan di Media (Studi Pada Rubrik Cek Fakta Liputan6.com dan Suara.com)," *Mu'ashir: Jurnal Dakwah & Komunikasi Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 185-216, 2023, doi: 10.35878/muashir.v1i2.771.
- [21] A. Sasauw, "Peran Serta Gereja dalam Masyarakat," *Kementerian Agama RI*, 28 11 2021. [Online]. Available: <https://kemenag.go.id/kristen/peran-serta-gereja-dalam-masyarakat-iesnrs>. [Accessed 19 7 2024].
- [22] S. M. Nasution, L. D. Pratama, Iskarina and D. Brenda, "Prosocial Behavior and Happiness of East Jakarta "Berbagi Nasi" Community Volunteers," *Intensi: Jurnal Psikologi*, vol. 1, no. 2, pp. 100-107, 24 8 2022.
- [23] I. Watch, "Ular Tangga Internet Sehat Anak," SlideShare from Scribd, 12 7 2019. [Online]. Available: <https://www.slideshare.net/slideshow/ular-tangga-internet-sehat-anak/155122498>. [Accessed 22 8 2024].
- [24] A. Gustiani, "Penggunaan Media Ular Tangga Raksasa Dalam Pembelajaran Menulis Teks Tanggapan Siswa Kelas Vii Smp Negeri 216 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah Jakarta*, Jakarta, 2023.
- [25] M. Sapitri, R. Z. Nurani and H. H. Mahendra, "Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SDN Pasirjaya," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*

- FKIP Universitas Mandiri*, vol. 10, no. 02, pp. 964-973, 2024, doi: 10.36989/didaktik.v10i2.3425.
- [26] Muannas and M. Mansyur, "Model Literasi Digital untuk Melawan Ujaran Kebencian di Media Sosial," *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*, vol. 22, no. 2, pp. 125 - 142, 2020, doi: 10.17933/iptekkom.22.2.2020.125-142.
- [27] Y. Sulistyorini and A. S. Sumajaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi," *CAKRAWALA Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 29-36, 2024, doi: 10.28989/cakrawala.v3i1.2200.
- [28] T. T. Widaningsih, K. Syafuddin and L. Setyopratinjo, "Peningkatan Literasi Digital Melalui Kegiatan bermain Untuk Siswa SDN Jamaras Cugenang Cianjur," *Eastasouth Journal of Impactive Community Services (EJIMCS)*, vol. 1, no. 2, p. 103-109, 2023, doi: 10.58812/ejimcs.v1i02.86.
- [29] A. D. Andriani, A. Agustinah, D. H. Chotimah, D. F. Teguh, E. Z. Muttaqin, E. Indriani, T. K. P. M. Esiyannera, L. Indira, M. Utama, P. Sulaeman, S. Nasution, A. D. Rahmat S. and W. Mustopo, *Cianjur Bercerita Dukungan Psikososial untuk Penyintas Bencana*, A. D. Andriani and S. M. Nasution, Eds., Cianjur, Jawa Barat: UNPI Press, 2023.