

Pemberdayaan Masyarakat Mengenai Literasi Data Dalam Pemasaran Wisata Di Desa Batuan, Sukawati

Gde Palguna Reganata^{1*}, I Kadek Arya Sugianta¹, Khadijah Febriana Rukhmanti Udhayana¹, I Gede Wahyu Surya Dharma¹, I Gede Karang Komala Putra¹, Ni Kadek Winda Patriani¹, Kadek Riyan Putra Richadinata², Vitalia Fina Carla Rettobjaan², Ni Made Widnyani², A.A. Ngurah Bagus Aristayudha², Ni Putu Surya Astitiani²

¹Program Studi Informatika, Fakultas Bisnis, Sosial, Teknologi, dan Humaniora, Universitas Bali Internasional, Denpasar, Indonesia

²Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Bisnis, Sosial, Teknologi, dan Humaniora, Universitas Bali Internasional, Denpasar, Indonesia

Email: palgunareganata@iikmpbali.ac.id*

ABSTRAK

Pariwisata di Bali sedang mengalami tantangan akibat pandemi. Optimalisasi pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu cara untuk mengembangkan potensi wisata di era post pandemic. Namun, perjalanan usaha pariwisata di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar masih menerapkan pola tradisional yang sebagian besar mengandalkan pihak ketiga dan kunjungan tamu secara insidental. Selain itu, masyarakat Desa Batuan belum memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia secara maksimal dalam rangka mengelola pariwisata berbasis digital. Pemberdayaan skill digital dalam konteks literasi data, komunikasi dan kolaborasi, kreasi konten digital, keamanan, dan pemecahan masalah perlu dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya eksistensi pariwisata budaya berbasis digital. Berdasarkan sosialisasi yang diberikan, diperoleh hasil bahwa seluruh aspek skill digital telah dipahami dengan baik dimana skor total 3,29 (skor maksimum 4,00). Aspek keamanan direspon paling baik dengan skor 3,52, sedangkan aspek menciptakan konten digital dengan skor paling rendah yaitu 3,06. Gambaran ini menunjukkan bahwa walaupun skor pemahaman responden telah baik, beberapa aspek perlu ditingkatkan seperti bagaimana menciptakan konten digital yang baik. Penyuluhan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan pola pikir yang berkembang dalam menghadapi situasi pandemic ini dan dapat diimplementasikan dalam bidang pariwisata.

Kata kunci: Digital Skill; Pandemi; Pariwisata; Teknologi Informasi

ABSTRACT

Tourism in Bali is experiencing challenges due to the pandemic. Optimizing the use of information technology is one way to develop tourism potential in the post-pandemic era. However, tourism business trips in Batuan Village in Gianyar Regency still apply the traditional pattern which mostly relies on third parties and incidental guest visits. In addition, the people of Batuan Village have not made the most of the available information technology in the context of managing digital-based tourism. Empowerment of digital skills in the context of data literacy, communication and collaboration, digital content creation, security and problem solving needs to be done to increase public awareness of the importance of the existence of digital-based cultural tourism. Based on the socialization provided, the result was that all aspects of digital skills were well understood where the total score was 3.29 (maximum score 4.00). The security aspect received the best response with a score of 3.52, while the aspect of creating digital content received the lowest score, namely 3.06. This description shows that even though the respondents' understanding score is good, several aspects need to be improved such as how to create good digital content. This

counselling is also expected to provide insight and a mindset that develops in dealing with this pandemic situation and can be implemented in the tourism sector.

Key words: *Digital Skill; Information Technology; Pandemic; Tourism*

PENDAHULUAN

Dunia pariwisata saat ini mengalami tantangan. Berbagai isu global berdampak serius pada eksistensi dunia penghasil devisa terbesar di Indonesia ini. Mulai dari merebaknya Covid-19 sampai invasi Rusia ke Ukraina yang berdampak sistemik ke system ekonomi dunia. Walaupun saat ini fatalitas Covid-19 sudah menurun, namun kemunculan berbagai varian masih menjadi isu yang mengkhawatirkan (Biro Komunikasi Kemenkes, 2023). Dampak perang yang tidak kunjung usai di Ukraina berefek domino pada ketidakpastian ekonomi. Keadaan yang serba tidak menentu ini tentu mengakibatkan akses terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan menjadi terhalang. Banyak orang yang sudah merindukan untuk bepergian menikmati layanan hiburan dari obyek-obyek wisata di seluruh dunia, tak terkecuali obyek wisata di Indonesia, khususnya Bali. Namun pembatasan aktivitas membuat mereka menyimpan niat berwisata sambil menunggu situasi global lebih kondusif (Putri, Kusdiby and Rafdinal, 2021).

Bali sebagai salah satu wilayah di Indonesia, mengalami pukulan paling besar di antara daerah lainnya (Dwika *et al.*, 2021). Sumbangan devisa terbesar dari Bali untuk pariwisata menurun dalam jumlah yang signifikan. Jumlah kunjungan yang nihil menandakan kondisi Bali sedang tidak baik-baik saja. Pekerja di sector pariwisata banyak yang banting setir untuk membuat kehidupan keluarganya berjalan. Hal inilah yang banyak dirasakan di sentra-sentra wisata di daerah Bali, seperti Kuta, Sanur, Ubud, dan wilayah lainnya.

Salah satu daerah wisata di Kabupaten Gianyar yang ikut terkena dampak adalah Desa Batuan yang terletak di Kecamatan Sukawati (Kusuma, Yasintha and Prabawati, 2022). Desa ini memiliki pendapatan yang hampir seluruhnya bersumber dari pariwisata, Desa ini memiliki obyek wisata sejarah seperti Pura Puseh, selain itu, banyak artshop yang menjual produk-produk kesenian, kerajinan tangan, furniture, dan lainnya. Praktis saat Covid-19 melanda, obyek wisata dan art shop yang ada di desa ini kehilangan tamu local maupun mancanegara.

Perjalanan usaha pariwisata di Desa Batuan Sukawati masih menerapkan pola tradisional yang sebagian besar mengandalkan pihak ketiga dan kunjungan tamu secara insidental (Kusuma, Yasintha and Prabawati, 2022). Pada kondisi normal, pola ini tentu tidak berdampak pada penurunan pendapatan usaha wisata di daerah ini. Namun, jika melihat gambaran di masa pandemic, tentu diperlukan upaya lebih dalam usaha mempertahankan ekonomi masyarakat local. Upaya yang ditempuh juga dapat menjadi langkah antisipatif, seandainya kondisi serupa terjadi di masa depan.

Salah satu bidang yang cukup menonjol di era pandemic adalah teknologi informasi. Pemanfaatan di bidang ini memberikan kesempatan bertumbuh dalam masa yang penuh keterbatasan. Pemasaran produk dan jasa sudah tidak lagi bergantung pada cara tradisional, namun sudah memanfaatkan peran digitalisasi sebagai ujung tombaknya (Anggariani and Paramartha, 2021). Perkembangan teknologi semikonduktor sebagai basis inovasi perangkat digital juga memberikan banyak pilihan dan kemudahan bermedia digital.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Desa Batuan, masih sedikit masyarakat yang menggunakan secara optimal *skill digital* sebagai sarana dalam mengembangkan usahanya. Penggunaan sarana digital saat ini hanya sampai pada pemenuhan aspek hiburan dan bermedia social. Optimalisasi pada fungsi perangkat digital baik hardware maupun software dapat dilakukan

sehingga masyarakat dapat memperoleh manfaat di berbagai bidang terutama dalam usaha untuk bangkit di masa pandemic.

Keberlimpahan informasi sebagai ciri khas era digital ditunjang dengan berkembangnya teknologi perangkat keras, membuat arus informasi mengalir begitu deras (Khomariyah and Afia, 2020). Fakta tersebut memberika gambaran bahwa sebagian besar manusia tidak lagi dapat menutup diri dari paparan informasi tersebut. Tentu saja hal ini memberikan dampak positif dalam mendapatkan perspektif baru atas suatu peristiwa. Namun, dampak negatif juga hadir terutama bagaimana seseorang menyerap dan memperlakukan informasi tersebut. Paparan informasi yang cepat dan massif pada platform media social misalnya, membuat seseorang kesulitan untuk menalar dan mempertimbangkan informasi yang diperoleh untuk mengevaluasi fakta-fakta sebenarnya.

Dampak positif dari teknologi informasi dapat diperbesar sekaligus menekan dampak negatifnya. Transformasi digital khususnya di sector pariwisata mutlak dilakukan (Anggariani and Paramartha, 2021). Berbagai bentuk transformasi digital seperti virtual travelling, pemasaran yang massif di media social, pemberitaan dalam berbagai blog dan media web lainnya, tentu sangat membantu upaya pemerintah dalam mendorong pertumbuhan ekonomi pasca pandemic.

Berdasarkan fenomena tersebut, masyarakat khususnya di Desa Batuan harus memperhatikan rambu-rambu dalam bermedia social dan sedapat mungkin memahami skill digital yang dibutuhkan dewasa ini. Terdapat enam skill digital yang harus dikuasai oleh masyarakat (Carretero, Vuorikari and Punie, 2017) yaitu, informasi/literasi data, komunikasi dan kolaborasi, menciptakan konten digital, keamanan, dan pemecahan masalah. Keahlian-keahlian inilah yang dapat dikembangkan oleh masyarakat khususnya di Desa Batuan dalam rangka mengembangkan transformasi digital khususnya kaitannya di bidang pariwisata.

METODE PELAKSANAAN

Pendidikan masyarakat di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati dilaksanakan melalui program matching fund dalam balutan Kedaireka. Program ini adalah program kerja sama antara Universitas Bali Internasional, Kementerian Komunikasi dan Informasi, dan Relawan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Matching Fund adalah bentuk nyata dukungan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia untuk penciptaan kolaborasi dan sinergi strategis antara Insan Perguruan Tinggi (lembaga perguruan tinggi) dengan pihak Mitra.

Pelaksanaan program pemberdayaan masyarakat dalam bentuk penyuluhan di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali mengambil Tema “Pemberdayaan Empat Pilar Literasi Digital di Desa Adat Dalam Rangka Transformasi Digital Indonesia”. Sedangkan topik yang dibawakan dalam penyuluhan adalah “Cakap Tips dan Trik Membuat Konten Promosi Wisata: Digital Skill”. Penyuluhan diselenggarakan di Ruang Pertemuan Kepala Desa Batuan pada tanggal 16 Nopember 2022. Metode yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan adalah pemberdayaan masyarakat yang difokuskan pada aspek *digital skill*. Penyuluhan ini dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan dan pola pikir, sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang gerak akibat pandemi.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer yaitu masyarakat Desa Batuan yang hadir dalam penyuluhan, sedangkan data sekunder berupa dokumentasi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi serta dokumentasi. Observasi yang dilakukan untuk penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapat informasi dari masyarakat tentang pemahaman mengenai *digital*

skills. Adapun observasi dilakukan kepada masyarakat di Desa Batuan menggunakan instrument *digital skill* (AAL Association, 2017) yang dikemas dalam google form. Metode dokumentasi digunakan pada penelitian ini sebagai pendukung data seperti data peserta penyuluhan, lokasi penyuluhan, kegiatan penyuluhan dan sebagainya. Analisis data pada penelitian ini memakai metode statistika deskriptif dalam bentuk distribusi frekuensi terhadap pemahaman masyarakat terhadap *digital skills*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan di Desa Batuan, Sukawati, Kabupaten Gianyar dihadiri oleh masyarakat dari berbagai kalangan dan usia. Persiapan dan rangkaian kegiatan didukung oleh mahasiswa sehingga acara dapat berjalan dengan lancar. Materi yang diberikan mengusung tema “Cakap Tips dan Trik Membuat Konten Promosi Wisata”, dengan topik “*Digital Skill*”. Durasi pemberian materi selama 15 menit yang dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi. Berikut adalah cuplikan materi yang diberikan saat kegiatan.



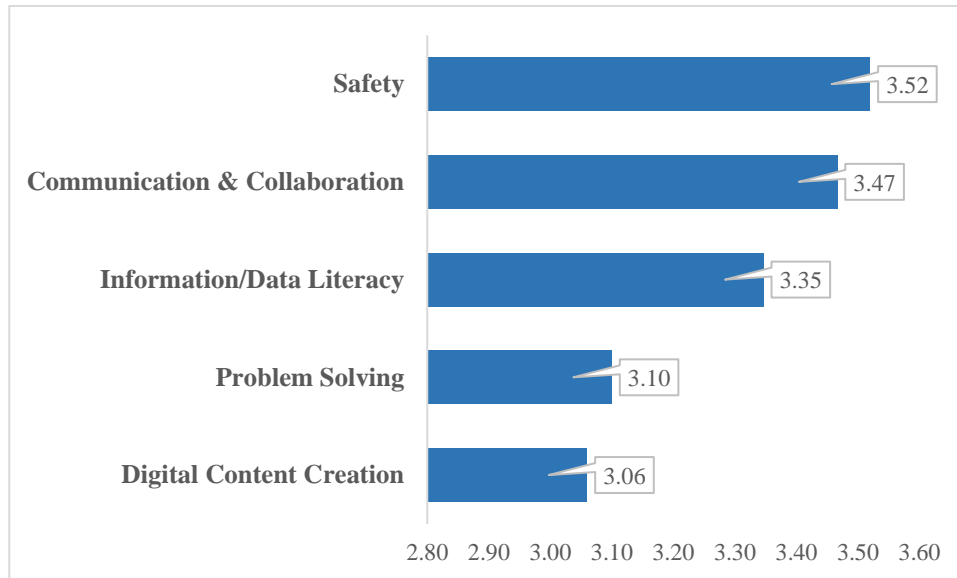
Gambar 1. Materi dalam Bentuk Microsoft Power Point yang Disampaikan pada Peserta

Berdasarkan hasil evaluasi pada karakteristik peserta diperoleh gambaran bahwa peserta yang hadir berjumlah 35 orang, dimana 25 orang diantaranya telah memberikan respon jawaban terkait pengetahuan mengenai *digital skill*. Rerata usia peserta adalah 19 tahun dengan usia responden termuda 15 tahun dan tertua 42 tahun. 14 orang diantaranya adalah perempuan dan sisanya sebanyak 11 orang adalah laki-laki. Sebanyak 7 orang telah berpendidikan tinggi (diploman, S1, dan S2) sedangkan 18 orang berpendidikan menengah (SMP dan SMA).



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat dengan Masyarakat Desa Batuan

Evaluasi pemahaman peserta mengenai *digital skill* dilakukan usai sesi diskusi untuk mendapatkan umpan balik terkait penyampaian materi yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan pemberian link google form untuk selanjutnya akan diisi oleh peserta dari masing-masing perangkat smartphone yang dibawa. Berikut adalah hasil evaluasi dari jawaban responden mengenai pengetahuan *digital skill*.



Gambar 3 Hasil Evaluasi Pemahaman Skill Digital Masyarakat Desa Batuan

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, aspek safety pada digital skill, memperoleh skor tertinggi yaitu 3,52 diikuti oleh aspek komunikasi dan kolaborasi sebesar 3,47, selanjutnya informasi/literasi data sebesar 3,35, problem solving, 3,10, dan terakhir digital content creation sebesar 3,06. Kategorisasi skor tersebut menggunakan skala 1-4 dimana skor 4 merupakan skor tertinggi yang diperoleh. Mengacu pada norma tersebut, maka seluruh aspek dinyatakan masuk dalam kategori baik.

Merujuk pada aspek digital content creation yang memperoleh skor paling rendah, maka dibutuhkan penguatan pada aspek ini dalam mendukung pengembangan pariwisata. Seperti diketahui, promosi merupakan hal penting demi kelangsungan hidup pariwisata, selain memperhatikan sisi kualitas produk tentunya dari sisi promosi juga merupakan unsur yang penting. Seiring berjalannya waktu, strategi dalam mempromosikan produk ikut berkembang. Aspek-aspek yang dapat membantu berkembang dengan pesatnya suatu produk dalam periklanan diantaranya ialah pengaruh dari seorang publik figure (Larasati *et al.*, 2021)

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan pada pihak Kemenkominfo melalui program Kedaireka yang telah memfasilitasi kegiatan ini dalam bentuk materiil maupun immateriil. Ucapan terima kasih mendalam juga kami sampaikan kepada Universitas Bali Internasional melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat serta perangkat dan masyarakat di Desa Batuan atas kerjasama serta koordinasi yang baik sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar

KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan masyarakat dengan tema "Pemberdayaan Empat Pilar Literasi Digital di Desa Adat Dalam Rangka Transformasi Digital Indonesia" yang mengambil topik terkait Digital Skill di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali, telah terselenggara dengan baik dan lancar. Masyarakat antusias yang terlihat dari penuhnya ruang pertemuan dan banyaknya pertanyaan yang diajukan. Hasil analisis dari pemahaman masyarakat diperoleh bahwa seluruh aspek skill digital telah dipahami dengan baik dimana skor total 3,29 (skor maksimum 4,00). Aspek keamanan direspon paling baik dengan skor 3,52, sedangkan aspek menciptakan konten digital dengan skor paling rendah yaitu 3,06. Gambaran ini menunjukkan bahwa walaupun skor pemahaman responden telah baik, beberapa aspek perlu ditingkatkan seperti bagaimana menciptakan konten digital yang baik. Terselenggaranya kegiatan ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pola pikir yang berkembang dalam menghadapi situasi pandemic ini. Pada akhirnya pemahaman mengenai skill digital yang harus dikuasai khususnya oleh generasi muda dapat menjadi inspirasi dalam merubah perilaku yang lebih memanfaatkan potensi perkembangan digital untuk kemajuan pariwisata di Desa Batuan. Institusi Pendidikan tinggi dapat menjadi mitra kerja sama dalam membimbing transformasi *digital skill* di Desa Batuan.

DAFTAR PUSTAKA

- AAL Association (2017) *vINCI – Call 2017 – Digital Skills Questionnaire – End vINCI Digital Skills Questionnaire, AAL Programme*.
- Anggariani, P. and Paramartha, I. G. N. D. (2021) 'Digital Tourism Transformation (Virtual Traveling) Sebagai Solusi Dampak Covid-19 Pada Sektor Pariwisata Di Desa Kampial, Bali', *Empowerment*, 04, pp. 71–77.
- Biro Komunikasi Kemenkes (2023) *Kasus Konfirmasi Covid-19 Menurun Signifikan, Pemerintah Terus Mengimbau Disiplin Prokes dan Vaksinasi, Sehatnegeriku*. Available at: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20220220/2839361/kasus-konfirmasi-covid-19-menurun-signifikan-pemerintah-terus-mengimbau-disiplin-prokes-dan-vaksinasi/> (Accessed: 14 February 2023).
- Carretero, S., Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017) *The Digital Competence Framework for Citizens for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Luxembourg: EUR 28558 EN. doi: 10.2760/38842.
- Dwika, N. *et al.* (2021) 'Pengaruh pandemi covid-19 terhadap pariwisata bali', *Jurnal Manajemen dan Bisnis Equilibrium*, 7(2), pp. 246–256.
- Khomariyah, K. N. and Afia, U. N. (2020) 'Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Dampak Era Keberlimpahan', in *ISOLEC 2020 Proceedings: New Ideas and Trends in Language, Education, and Culture*. Universitas Muhammadiyah, pp. 2–4.
- Kusuma, B. O., Yasintha, P. N. and Prabawati, N. P. A. (2022) 'Resiliensi Masyarakat Desa Batuan Kabupaten Gianyar pada Sektor Pariwisata Pasca Covid-19', *Jurnal Administrasi Publik*, 2, pp. 118–126.
- Larasati, P. K. P. *et al.* (2021) 'Efektivitas Content Creator dalam Strategi Promosi di Era Digital (Effectiveness of Content Creators in Promotion Strategies in this Digital Age)', in *Seminar Nasional Desain*. Institut Seni Indonesia, pp. 1–8.
- Putri, T. A., Kusdiby, L. and Rafdinal, W. (2021) 'Analisa Persepsi Wisatawan Terhadap Faktor Pembentuk Niat Berwisata Alam Pasca Pandemi COVID-19', in *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar*. Bandung: Polban, pp. 4–5