

Educational Tourism On Screen(ETOS)

Septina Dwi Rahmawati
Universitas Panca Marga Probolinggo
email: septinadr.upm@gmail.com

Abstrak

Peran serta masyarakat dalam memelihara sumber daya alam, budaya, kemandirian serta kecerdasan dalam pemanfaatan teknologi akan memberikan andil yang besar sebagai daya tarik wisata. *Educational Tourism on Screen(ETOS)* menghendaki masyarakat cerdas dalam berkomunikasi dan mengaplikasikan teknologi guna mendukung pembangunan, khususnya di bidang pariwisata. Penyuluhan tentang pentingnya teknologi terkait peningkatan pendidikan bagi masyarakat di daerah wisata menjadi salah satu yang mendapat perhatian khusus. Selain itu tim penyelenggara penyuluhan juga perlu meng-*upgrade* kemampuannya dalam bidang pariwisata dan teknologi guna mempromosikan wisata daerah tertentu. Konsep ETOS akan mengarah pada aplikasi pendidikan dan pengenalan pariwisata melalui layar komputer maupun *smartphone* hanya dengan *scan* pada tulisan atau audio terkait istilah pariwisata yang dimaksud kemudian pada layar akan muncul detail penjelasan istilah yang ingin dicari. Teknologi menjadi alat penting dalam aplikasi ini. Perlu banyak penyempurnaan dan dukungan sehingga ide ETOS dapat terwujud.

Kata kunci: pendidikan, pariwisata, teknologi

Educational Tourism On Screen(ETOS)

Abstract

Community participation in maintaining natural resources, culture, independence and intelligence in the utilization of technology will contribute great as a tourist attraction. Educational Tourism on Screen(ETOS) requires smart people to communicate and apply technology to support development, especially in tourism. Counseling about the importance of technology related to the improvement of education for people in tourist areas to be one that gets special attention. In addition the team of extension organizers also needs to upgrade its ability in the field of tourism and technology in order to promote certain areas of tourism. ETOS concept will lead to the application of education and the introduction of tourism through the computer screen or smartphone only with a scan on the writings or audio related tourism term in question and then on the screen will appear detail explanation of the term you want to search. Technology becomes an important tool in this application. It needs a lot of refinement and support so ETOS ideas can come true.

Keywords: education, tourism, technology

Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini sangat luar biasa. Banyak hal dari sektor kehidupan telah menggunakan teknologi. Kehadirannya memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Demikian pula dengan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan individu untuk *sharing* informasi yang dahulu orang tidak dapat berbicara dengan orang lain yang berada di

suatu tempat yang berjarak sangat jauh, maka setelah adanya teknologi berupa telepon, orang dapat berbicara tanpa batas dan jarak waktu, bahkan saat ini memungkinkan melihat aktivitas mereka melalui video melalui kecanggihan teknologi.

Teknologi komunikasi pada awal kemunculannya mulai dari penemuan berbagai perangkat sederhana, mulai dari telepon yang berbasis analog hingga teknologi yang berintegrasi satu dengan lainnya merupakan jawaban dari tuntutan perkembangan zaman. Semakin berkembang maju sebuah peradaban manusia maka teknologi pun akan terus mengalami perkembangan untuk menyelaraskan pola peradaban manusia itu sendiri. K. Mossberger, dkk. mendefinisikan istilah "warga digital" yang muncul pada beberapa tahun terakhir sebagai "mereka yang menggunakan internet secara teratur dan efektif". Warga digital mengacu pada seseorang yang memanfaatkan teknologi informasi untuk terlibat dalam masyarakat, politik, dan pemerintahan.

Teknologi merupakan peralatan perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai sosial yang memungkinkan individu untuk mengumpulkan, memproses dan saling tukar informasi (Rogers:1986). Teknologi sangat menunjang dalam proses pembangunan, tidak terkecuali sektor pariwisata. Pariwisata memiliki fungsi sebagai salah satu motor penggerak pembangunan, selain dapat menimbulkan multi efek bagi seluruh masyarakat sekitar, juga dapat mempengaruhi eksistensi daerah secara khusus dan pembangunan pada umumnya. Penggunaan teknologi di sektor pariwisata jelas sangat dibutuhkan karena teknologi memungkinkan kemudahan memperkenalkan objek-objek wisata dengan cepat dan menarik. Waktu yang singkat untuk membaca, mengenal, dan memahami sejarah atau ciri khas objek-objek wisata suatu daerah disertai gambar-gambar yang memanjakan mata adalah kemampuan teknologi yang dikelola baik oleh sumber daya manusia yang dengan baik memanfaatkan teknologi dan sumber daya alam yang ada. Kondisi ini jelas menuntut adanya sumber daya yang memadai guna tercapainya pengembangan pariwisata.

Masyarakat menjadi fokus penting dalam pengembangan pariwisata berbasis teknologi ini. Masyarakat yang melek teknologi diharapkan dapat mendukung upaya pengembangan pariwisata daerah. Dampak positif dari teknologi dewasa ini, khususnya teknologi komputer, internet, bahkan telepon pintar (*smartphone*) memberikan banyak tawaran bagi masyarakat untuk terus berkembang. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi, namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat *transfer/sharing* informasi menjadi lebih menarik. Masyarakat yang telah paham bagaimana menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik akan mampu mendukung pembangunan, khususnya dalam hal ini sektor pariwisata.

Hadimiarsa menyebutkan bahwa teknologi merupakan keseluruhan sistem untuk mengelola hasil hingga melahirkan nilai tambah. Disebutkan pula dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025 bahwa "Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pengusaha" (ayat 1) dan ayat 2 bahwa "Pembangunan adalah suatu proses perubahan ke arah yang lebih baik yang di dalamnya meliputi upaya-upaya perencanaan, implementasi dan pengendalian, dalam rangka penciptaan nilai tambah

sesuai yang dikehendaki. *Educational Tourism on Screen(ETOS)* menghendaki dukungan semua pihak sebagai sebuah sistem yang saling berkaitan, berhubungan, dan membutuhkan sehingga menciptakan masyarakat yang cerdas dalam berteknologi untuk mendukung pembangunan pariwisata daerah. Daya tarik wisata bukan hanya pada sumber daya alamnya saja, melainkan juga pengelolaan yang baik sumber daya alam tersebut, dan masyarakat yang memahami fungsi serta peran sertanya dalam pembangunan pariwisata akan memberikan nilai lebih. *Educational Tourism on Screen(ETOS)* akan dimulai dengan kajian budaya masyarakat daerah wisata, potensi yang ada, serta upaya yang telah, sedang, atau mungkin bisa diupayakan melalui teknologi. Sehingga pendidikan menjadi penting dalam penyelenggaraan ETOS. Pendidikan dan penerapan teknologi akan berdampak mendukung pengembangan pariwisata daerah.

Metode

Jenis penelitian yang akan dilakukan pada *Educational Tourism on Screen(ETOS)* ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara-cara lain dari kuantifikasi (Strauss dan Corbin:2007). Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif agar dapat melukiskan secara sistematis data dan fakta lalu melakukan analisis.

Penetapan fokus penelitian merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian karena akan membuat peneliti tidak terjerumus ke dalam kompleksitas data yang akan diteliti (Narbuko:2003). Dengan adanya fokus penelitian, maka pusat perhatian dari permasalahan-permasalahan yang akan dikaji dan dianalisis akan menjadi semakin jelas dan mengerucut. Fokus yang akan dikaji adalah mengenai budaya masyarakat daerah wisata, potensi yang ada, upaya yang telah, sedang, dan akan dilakukan melalui pelatihan dan pengembangan masyarakat, pelatihan dalam pemanfaatan teknologi, dukungan berbagai pihak, dan penerapan *Educational Tourism on Screen(ETOS)* bagi pengembangan pariwisata.

Data yang akan digunakan dikelompokkan menjadi (1) Data primer, yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan narasumber yang bertindak sebagai seseorang yang memberikan informasi dan menjawab semua pertanyaan peneliti dengan jelas dan lengkap; dan (2) Data sekunder dimana data diperoleh dari dokumen, gambar, atau catatan lapangan yang langsung berada di situs penelitian. Teknik pengumpulan data secara umum dapat dibedakan menjadi teknik pengamatan langsung dan pengamatan tidak langsung. Pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting dalam metode ilmiah karena data yang dihasilkan ini dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Adapun teknik pengumpulan data meliputi observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian akan meliputi peneliti sendiri, catatan di lapangan, pedoman wawancara, dan teknologi dalam *Educational Tourism on Screen(ETOS)* dan perangkat penunjang lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi saat ini merupakan salah satu dasar dalam pengembangan kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu negara didasarkan atas seberapa jauh ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasai oleh negara tersebut. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang hidup dalam lingkungan global, maka mau tidak mau juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai negara yang masih berkembang, Indonesia dianggap belum terlalu maju dalam penguasaan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut mantan Menteri dan Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, Armida Alisjahbana, kemajuan teknologi di Indonesia masih rendah. Ada beberapa indikator yang membuktikan rendahnya tingkat teknologi di Indonesia, seperti kurangnya kontribusi ilmu pengetahuan dan teknologi di sektor industri, sinergi kebijakan masih lemah, dan sedikitnya jumlah ilmuwan di Indonesia. Berdasarkan data *United Nation for Development Program* (UNDP) pada tahun 2013, indeks pencapaian teknologi Indonesia berada pada urutan ke-60 dari 72 negara. Ukurannya berdasarkan pada penciptaan teknologi yang dilihat dari perolehan hak paten dan royalti atas karya dan penemuan teknologi, difusi inovasi teknologi mutakhir yang diukur dari jumlah pengguna internet dan besaran sumbangan ekspor teknologi terhadap barang ekspor, difusi inovasi teknologi lama yang dilihat dari jumlah pengguna telepon dan pemakai listrik, tingkat pendidikan penduduk berdasarkan rata-rata lama sekolah penduduk usia 15 tahun ke atas, dan angka partisipasi kasar penduduk yang menempuh pendidikan tinggi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Educational Tourism on Screen(ETOS) merupakan ide yang muncul karena kepedulian peneliti akan pentingnya mencerdaskan masyarakat melalui teknologi dan penggunaannya secara bijaksana guna memberikan nilai positif dalam kehidupan serta upaya menghadapi tuntutan zaman yang begitu kompleks dan cepat. *Educational Tourism on Screen(ETOS)* akan dimulai dalam beberapa tahap antara lain: (1) Pengenalan, pemahaman sampai dengan peningkatan peran individu dalam pembangunan; (2) Pemahaman akan budaya masyarakat sekitar daerah wisata; (3) Penguatan potensi yang ada di daerah wisata, mulai dari pengumpulan, pengelompokan dan penguatan potensi; (4) Identifikasi upaya yang telah dan sedang dilakukan dalam pengembangan wisata; (5) Identifikasi dukungan/peran serta berbagai pihak dalam pengembangan wisata; (6) Pelatihan dan pengembangan bagi masyarakat terkait potensi wisata; (7) Pelatihan dan pemanfaatan teknologi; (8) Teknologi untuk partisipasi positif; (9) Penerapan *Educational Tourism on Screen(ETOS)* bagi pengembangan pariwisata; dan (10) *Monitoring* dan evaluasi sebagai umpan balik Penerapan *Educational Tourism on Screen(ETOS)*.

Educational Tourism on Screen(ETOS) masih dalam tataran pengembangan ide yang sedang dilanjutkan untuk mendapatkan sebuah model atau sistem yang berkelanjutan. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi juga memberikan dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijaksana. Arus teknologi yang berjalan tanpa henti membawa budaya-budaya baru yang membutuhkan filter dari semua pihak agar budaya daerah tidak tergerus arus kompleksitas tuntutan baru. Oleh karena itu perlu untuk memperhatikan peran serta semua pihak dalam melestarikan budaya asli daerah dan meningkatkannya dalam tataran internasional dan memiliki hak penuh untuk mengelola dan mengembangkan budaya daerah sendiri. Masyarakat yang memahami perannya dalam pembangunan khususnya sektor pariwisata disertai kemahiran dalam

memanfaatkan teknologi secara bijaksana akan menjadi aset besar yang dapat sangat mendukung pembangunan. Hal tersebut merupakan tujuan dari *Educational Tourism on Screen(ETOS)*.

Simpulan

Educational Tourism on Screen(ETOS) merupakan ide yang sedang dikembangkan untuk menciptakan suatu model/sistem dalam rangka mencerdaskan bangsa melalui pemanfaatan teknologi secara bijaksana, khususnya dalam hal pengembangan pariwisata lokal/daerah. *Educational Tourism on Screen(ETOS)* mengawali tahapan dengan upaya pemahaman seluruh pihak terkait kesadaran akan pentingnya peran masing-masing individu dalam pembangunan. Pelatihan akan di bagi menjadi 2 (dua), antara lain pelatihan untuk tim pengelola dan pelatihan aplikasi *Educational Tourism on Screen(ETOS)* bagi masyarakat. Masyarakat yang siap menghadapi tantangan zaman merupakan langkah awal yang bagus dalam mendukung pembangunan. Mencerdaskan masyarakat melalui pemanfaatan teknologi secara bijaksana merupakan tujuan *Educational Tourism on Screen(ETOS)*.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu, keluarga serta keluarga besar Universitas Panca Marga Probolinggo atas segala dukungannya dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas diskusi dan kebersamaannya dalam mengembangkan keilmuan. Semoga Allah senantiasa merahmati kita semua. Amiin.

Daftar Pustaka

- Abrar, A. N. (2003). *teknologi komunikasi: Perspektif ilmu komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.
- Biocca, F. & Mark, R. L. (1995). *Communication in the age of virtual reality*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dusek, V. (2006). *Philosophy of technology: An introduction*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Heilbroner L., (1967). *Do machines make history? Technology and culture 8*. New York: Johns Hopkins University Press.
- Janie, U. A. (1998). *Paradigma dan regulitas perkembangan IPTEK, dalam religuisitas IPTEK*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mc Quail, D. (2000). *Mc Quail's communication theory (4th edition)*. London: Sage Publication.
- Mc Quail, Dennis. (2002). *Media performance: Mass communication and the public interest*. London: Sage Publication.

- Mudhoffir. (1996). *Teknologi instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marius, P. (2015). *Profil pengguna internet Indonesia 2014*. Jakarta: Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia.
- Richey, R.C. (2008). *Reflections on the 2008 AECT definitions of the field*. TechTrends.
- Sanjeev, D. & Kenneth, L. K. (2000). *Information technology and productivity: Evidence from country - level data*. Management Science, 46 (4).
- Shinta, L. D. (2006). *Dokumen hasil sidang konferensi tingkat tinggi dunia mengenai masyarakat informasi*. Jakarta: Departemen Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.