

LITERASI MEDIA DIGITAL PADA KOMUNITAS PARIWISATA DI KAWASAN DANAU TOBA

Yohanssen Pratama

Institut Teknologi Del

Email: yohanssen.pratama@del.ac.id

Arnaldo Marulitua Sinaga

Institut Teknologi Del

Email: aldo@del.ac.id

Riyanthi Angrainy Sianturi

Institut Teknologi Del

Email: riyanthi@del.ac.id

Verawaty Situmorang

Institut Teknologi Del

Email: verawaty@del.ac.id

ABSTRACT

Lake Toba region is included in one of the 10 priority tourism destination locations. To answer the challenges of changing world tourism trends that utilize digital technology, several strategies must be carried out. In digitizing the process, it is necessary to involve the local community in formulating regulations, strengthening value chain partnerships between businesses in the tourism sector, increasing motivation and enabling the community through various kinds of assistance and training. Therefore, research is conducted that has the aim to develop the tourism potential of the Lake Toba Region through digitalization with the concept of community empowerment. As the output of this research, a community will be formed in each Lake Toba District, so that based on this community various development policies and strategies can be formulated in overcoming problems and developing the tourism sector in the Lake Toba region.

Keywords: *Community Based Tourism, Digitalization, Lake Toba, Local community, Literacy*

Pendahuluan

Pengaruh media digital sangat besar pengaruhnya di masyarakat baik dari segi individu maupun kelompok. Sehingga dalam rangka mengembangkan destinasi super prioritas kami berusaha mengidentifikasi berbagai macam faktor yang menjadi pengaruh dalam tingkat literasi digital masyarakat di Kawasan Danau Toba. Selain itu pada penelitian ini juga akan dibahas faktor-faktor yang menjadi pengaruh terhadap tingkat literasi individu. Dalam pengumpulan data digunakan metode survei dan untuk menganalisa hasilnya digunakan metode statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian nantinya diharapkan akan didapatkan tingkat pemahaman pelaku wisata di Kawasan Danau Toba mengenai media digital, tingkat literasi individu dari para pelaku pariwisata dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital, serta faktor-faktor yang menjadi pengaruh dalam tingkat literasi individu para pelaku wisata.

Digital tourism merupakan strategi yang efektif dalam melakukan promosi potensi wisata unggulan melalui *platform digital*. Digital tourism tidak dapat lepas dari literasi digital, dan saat ini banyak wisatawan muda yang sudah memiliki tingkat literasi yang baik. Siklus wisata yang dilakukan oleh wisatawan saat ini mulai dari pencarian informasi, memesan akomodasi, dan pembayaran saat ini sudah dilakukan secara digital. Perubahan gaya hidup membuat para pelaku wisata juga harus mampu menyesuaikan dari cara-cara yang masih konvensional menjadi digital. Pada saat ini pendapatan pasar pariwisata di Indonesia paling besar diberikan oleh generasi milenial, sehingga untuk menjaring wisatawan muda perlu peningkatan literasi digital para pelaku wisata.

Para pelaku wisata sudah seharusnya dapat menguasai pasar dengan memanfaatkan peluang yang ada di era digital ini. Untuk dapat memanfaatkan peluang yang para pelaku wisata harus mau ikut andil dalam meningkatkan

kemampuan literasinya karena semakin paham digitalisasi maka kesempatan untuk dikenal global menjadi lebih terbuka.

Untuk mendukung pemasaran ke dunia global maka saat ini Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mengalokasikan 70 persen anggarannya untuk melakukan promosi di media digital. Pelaku wisata diharapkan sudah mulai memakai teknologi digital dalam menjangkau wisatawan milenial secara efektif.

Diharapkan potensi pariwisata di Danau Toba dapat diangkat melalui digitalisasi pariwisata dan literasi digital dari para pelaku wisata. Oleh karena itu literasi digital perlu dimiliki oleh pelaku wisata disekitar Kawasan Danau Toba. Promosi dengan menggunakan media digital lebih diminati sekarang karena selain biayanya murah, akses untuk menjangkau para wisatawan pun menjadi lebih luas.

Walaupun dilakukan secara digital tetapi dalam melakukan promosinya para pelaku wisata diharapkan tetap fokus pada 5-A sebagai roh pariwisata. 5-A yang dimaksud adalah atraksi, aksesibilitas, amenitas, akomodasi, dan *awareness*.

1. **Atraksi** berkaitan dengan acara yang digelar dengan memasukkan unsur budaya lokal.
2. **Aksesibilitas** berkaitan dengan kemudahan dalam mengakses atau menjangkau suatu destinasi wisata dengan moda transportasi tertentu.
3. **Akomodasi** berkaitan dengan fasilitas dan sarana penunjang yang dapat dimanfaatkan oleh wisatawan di tempat wisata (restoran, hotel, dan jaringan internet).
4. **Amenitas** adalah fasilitas di tempat wisata yang tidak termasuk kedalam akomodasi.
5. **Awareness** berkaitan dengan kesadaran para pelaku wisata dan wisatawan dalam berwisata, seperti menjaga kebersihan di tempat wisata.

Tinjauan Pustaka

Berdasarkan Undang-Undang No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataa menyebutkan pengertian objek wisata atau daya tarik wisata sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Dalam memenuhi kebutuhan wisatawan, suatu objek wisata sebaiknya didukung oleh beberapa hal penunjang atau biasa disebut dengan 4A yaitu: atraksi, fasilitas, aksesibilitas, dan pelayanan tambahan (Cooper, 1993) dalam (Suwena dan Widayatmaja, 2017). Saat ini 4A menjadi 5A ditambah dengan *awareness* sebagai bagian yang dapat dikontribusikan baik oleh wisatawan dan pelaku wisata. Sebagai akibat dari keberadaan suatu objek wisata tentu memiliki dampak terhadap lingkungan sekitar. Dampak yang dimaksudkan dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif atas munculnya suatu kegiatan kepariwisataan dan juga meningkatnya jumlah wisatawan. Pariwisata berkelanjutan adalah konsep yang mengedepankan pemberdayaan masyarakat sekitar dan optimalisasi manfaat yang didapatkan oleh mereka baik dari segi fisik maupun non fisik bagi lingkungan (Sunaryo, 2013). Prinsip dari model pembangunan pariwisata berkelanjutan dan berwawasan lingkungan adalah mengukur kinerja pembangunan kepariwisataan melalui manfaat dari beberapa aspek, yaitu manfaat perekonomian, manfaat social & budaya, serta manfaat bagi lingkungan.

Metode Penelitian

Penelitian ini terdiri atas 4 (empat) tahapan, yaitu tahap pertama adalah observasi yang dilakukan untuk mengetahui kondisi daerah wisata disekitar Danau Toba saat ini baik melalui pengamatan maupun wawancara. Tahap kedua adalah pengambilan data yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner.

Pendekatan dalam penyelenggaraan kegiatan mencakup pengumpulan dan kompilasi data.

1. Pengumpulan Data

Dalam metodologi penelitian cara yang digunakan dalam pengumpulan data oleh peniliti sangat penting untuk diperhatikan. Untuk dapat menjawab pertanyaan dan tujuan penelitian perlu ada data yang dapat dianalisis sehingga menghasilkan suatu informasi. Sementara untuk dapat mengumpulkan data kita perlu menggunakan suatu alat bantu atau yang biasa disebut sebagai instrumen penelitian. Dalam melakukan pengumpulan data biasa dapat menggunakan beberapa instrumen berikut: *checklist*, kuesioner, pedoman wawancara, hingga alat bantu digital untuk melakukan pengambilan data digital seperti gambar atau suara. Terdapat dua metode pengumpulan data yang dilakukan dalam kegiatan ini, yaitu:

a. *Focus Group Discussion* (FGD)

Pada kegiatan ini dilakukan diskusi bersama beberapa *stakeholder* seperti pelaku industri pariwisata, kelompok sadar wisata, pemerintah melalui Dinas Pariwisata, perhimpunan pramuwisata, perhimpunan hotel dan generasi pesona Indonesia. Pada FGD di setiap kawasan, dilakukan pembahasan masalah atau isu seputar digitalisasi pariwisata dan solusi-solusi yang mungkin untuk dilakukan untuk menyelesaikan masalah.



Gambar 1. FGD di Kabupaten Humbahas Kawasan Sekitar Danau Toba

Sumber: Peneliti (2021)

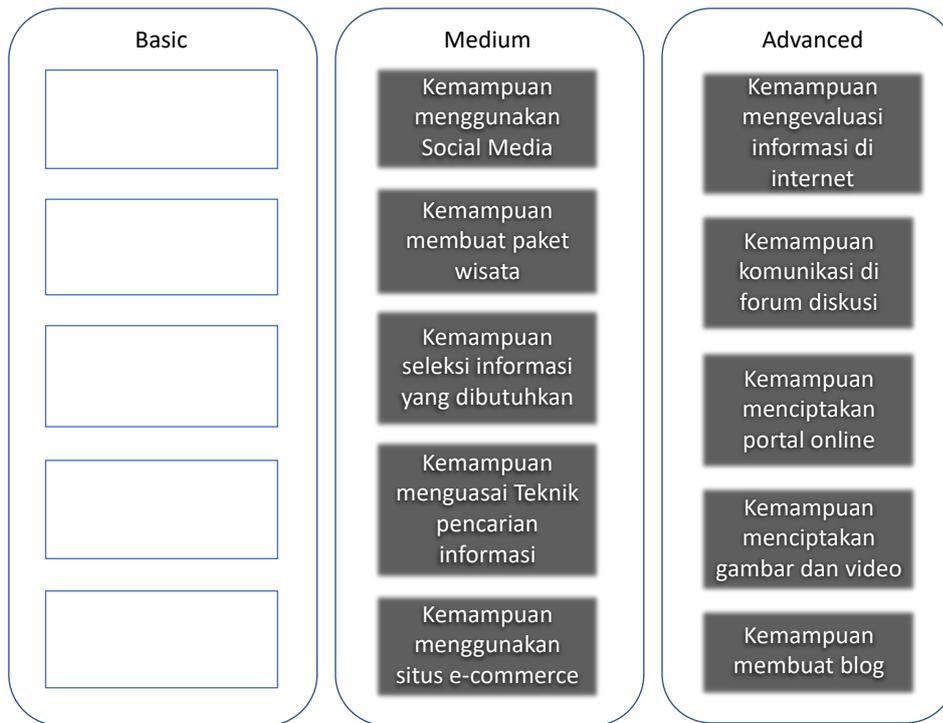
b. Pengisian Form Informasi Usaha

Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan bimbingan teknis digitalisasi informasi. Pelaku industri pariwisata mengisi data terkait usaha pariwisata yang dijalankan. Data ini akan disimpan dalam *database* pariwisata sesuai dengan kabupatennya.

2. Kompilasi Data

Pada tahapan ini data primer maupun sekunder yang sudah didapatkan dikompilasi sehingga didapatkan data kondisi pariwisata setiap kabupaten. Data ini menjadi landasan dalam penyusunan kebijakan terkait pengembangan komunitas masyarakat dalam digitalisasi pariwisata kawasan Danau Toba.

Pengambilan responden sebagai sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel yang dilakukan dengan menggunakan pertimbangan tertentu (Sugitono, 2017). Pertimbangan yang digunakan pada pengambilan data ini adalah responden merupakan pelaku wisata yang terlibat aktif dalam kegiatan pariwisata di 7 kabupaten sekitar Danau Toba. Berdasarkan pada data yang ada, diketahui bahwa jumlah populasi sebanyak 210 orang dengan rincian 123 orang Pelaku Wisata (akomodasi, restoran, tour guide), 43 orang UMKM, 29 orang dari Dinas Pariwisata, dan 15 orang akademisi dan media. Ketentuan banyaknya jumlah responden yang digunakan adalah sebanyak minimal 100 orang (Ferdinand, 2014), dan pada penelitian ini diambil sebanyak 210 responden. Tahap ketiga adalah analisis data yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya. Analisis data yang dilakukan meliputi uji instrumen. Tahap keempat adalah penarikan kesimpulan, yang merupakan tahapan dimana hasil analisis yang diperoleh diinterpretasikan dan digunakan untuk penarikan kesimpulan.



Gambar 2. Tingkatan Literasi

Sumber: Peneliti (2021)

Berdasarkan gambar 1 berikut adalah tingkatan literasi berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh para pelaku wisata:

1. Basic

Individu memiliki seperangkat kemampuan yang memungkinkan penggunaan dasar media. Penggunaan media terbatas. Pengguna tahu fungsi dasarnya, menguraikan kode dasar dan menggunakannya untuk tujuan tertentu dan untuk menentukan alat. Kapasitas pengguna untuk menganalisis secara kritis informasi yang diterima terbatas. Kemampuan komunikatifnya melalui media juga terbatas.

2. Medium

Individu itu fasih dalam penggunaan media, mengetahui fungsinya dan mampu melakukan operasi tertentu yang lebih kompleks. Penggunaan media

diperluas. Pengguna tahu bagaimana memperoleh dan menilai informasi yang ia butuhkan, serta mengevaluasi (dan meningkatkan) strategi pencarian informasi.

3. Advanced

Individu sangat aktif dalam penggunaan media, menyadari dan tertarik pada kondisi hukum yang memengaruhi penggunaannya. Pengguna memiliki pengetahuan mendalam tentang teknik dan bahasa dan dapat menganalisis sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi cara berkomunikasi dan penyampaian pesan. Di bidang sosial, pengguna mampu membuat dan mengaktifkan kelompok kerjasama yang memungkinkannya untuk membantunya dalam menyelesaikan masalah.

Pada penelitian ini terdapat 5 buah variabel pada setiap tingkat literasi, dimana variable ini berupa kemampuan yang diperlukan dalam menguasai teknologi digital. Tingkatan literasi dengan beberapa variabel pada gambar 1 selanjutnya digunakan untuk melakukan analisis tingkat literasi dari pelaku usaha di Kawasan Danau Toba.

Hasil dan Pembahasan

Profil Responden

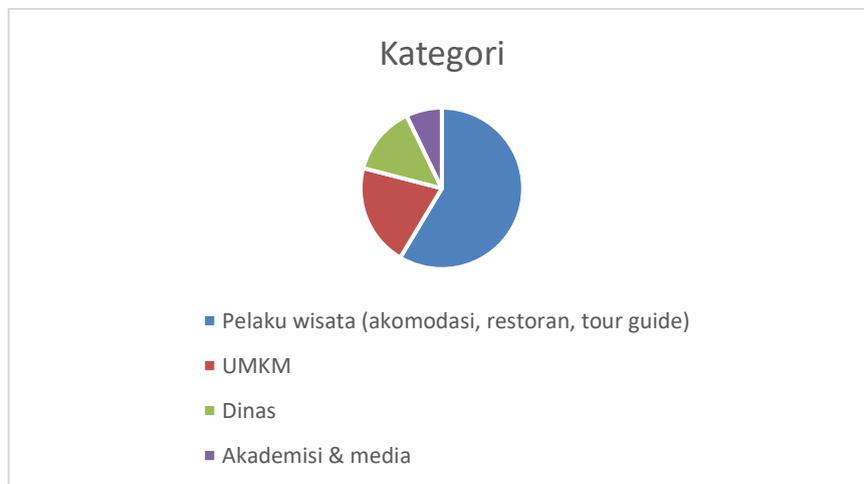
Responden dalam penelitian ini didominasi oleh laki-laki dengan persentase yang dicapai sebesar 53,6% dan keseluruhan responden merupakan pelaku wisata yang berasal dari 8 kabupaten di sekitar Danau Toba. Pada karakteristik usia, responden didominasi oleh rentang usia antara 25-44 tahun dengan persentase sebesar 45%. Berdasarkan pada latar belakang pekerjaan yang dimiliki, pekerjaan responden lebih banyak sebagai wiraswasta dengan persentase sebesar 48,2%. Pekerjaan yang dimaksud dalam hal ini merupakan pekerjaan yang diyakini oleh responden sebagai sumber mata pencaharian utamanya. Berdasarkan pada bentuk kontribusi yang diberikan masyarakat dalam kegiatan kepariwisataan di Danau Toba sebagai pemilik restoran dan homestay mencapai persentase sebesar 58,57%. Selain

itu, berdasarkan pada lamanya waktu kontribusi 58,2% responden mulai ikut berkontribusi sejak rentang waktu 0-5 tahun terakhir.

Tabel 1. Jumlah Pelaku wisata Di Kawasan Sekitar Danau Toba

Kategori	Samosir	Tapanuli Utara	Humbang Hasundutan	Karo	Dairi & Pakpak Bharat	Simalungun	Toba	Jumlah	Persentase
Pelaku wisata (akomodasi, restoran, tour guide)	16	14	14	22	15	22	20	123	58,5714286
UMKM	7	3	15	0	13	2	3	43	20,4761905
Dinas	5	6	1	8	2	6	1	29	13,8095238
Akademisi & media	2	7	0	0	0	0	6	15	7,14285714
	30	30	30	30	30	30	30	210	

sumber: peneliti (2021)



Gambar 3. Diagram Kategori Responden

Sumber: Peneliti (2021)

Uji Instrumen

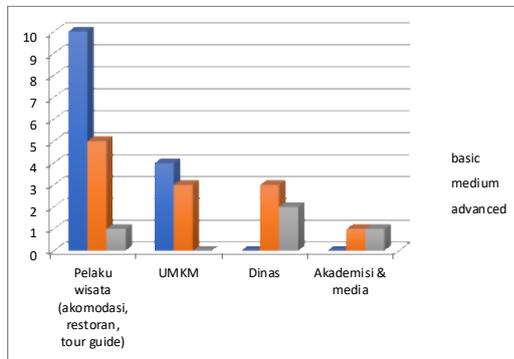
Uji instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan kuesioner sebagai alat untuk melakukan pengambilan data. Uji instrumen yang dilakukan meliputi 2 bentuk uji, yaitu uji validitas dan reliabilitas instrumen dan dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji validitas pada

penelitian ini dilakukan dengan mengamati nilai signifikansi, dengan ketentuan signifikansi $< 0,05$ dan dinyatakan valid. Instrumen yang baik haruslah memenuhi syarat validitas.

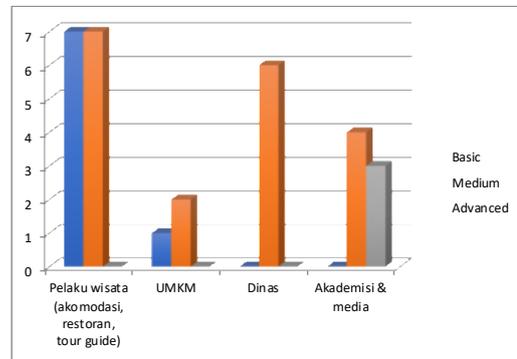
Tabel 2. Tingkat Literasi di Kabupaten Samosir, Tapanuli Utara, dan Humbahas

Kategori	Samosir			Tapanuli Utara			Humbang Hasundutan		
	Basic	Medium	Advanced	Basic	Medium	Advanced	Basic	Medium	Advanced
Pelaku wisata (akomodasi, restoran, tour guide)	10	5	1	7	7	0	6	8	0
UMKM	4	3	0	1	2	0	3	10	2
Dinas	0	3	2	0	6	0	0	1	
Akademisi & media	0	1	1	0	4	3	0	0	0

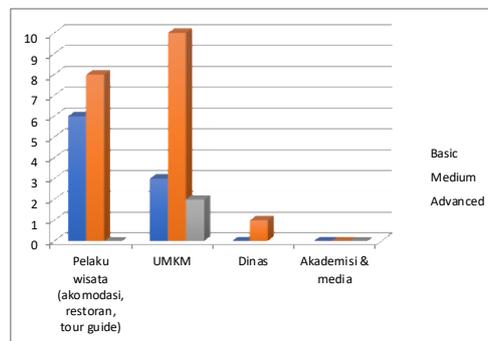
sumber: peneliti (2021)



(a)



(b)



(c)

Gambar 4. Diagram Tingkat Literasi Di Kabupaten (a) Samosir (b) Tapanuli Utara (c)

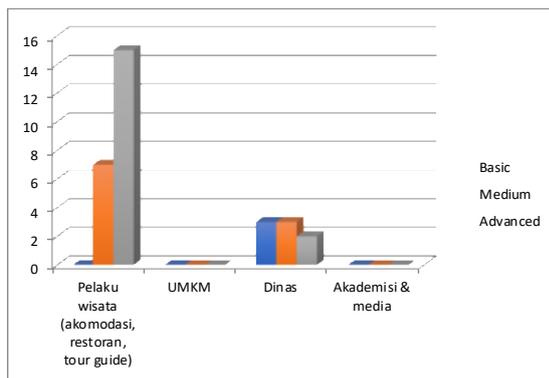
Humbang Hasundutan

sumber: peneliti (2021)

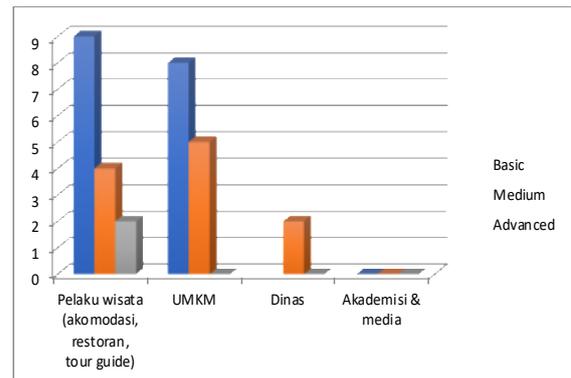
Tabel 3. Tingkat Literasi di Kabupaten Karo, Dairi, dan Pakpak Bharat

Kategori	Karo			Dairi & Pakpak Bharat		
	Basic	Medium	Advanced	Basic	Medium	Advanced
Pelaku wisata (akomodasi, restoran, tour guide)	0	7	15	9	4	2
UMKM	0	0	0	8	5	0
Dinas	3	3	2		2	0
Akademisi & media	0	0	0	0	0	0

sumber: peneliti (2021)



(a)



(b)

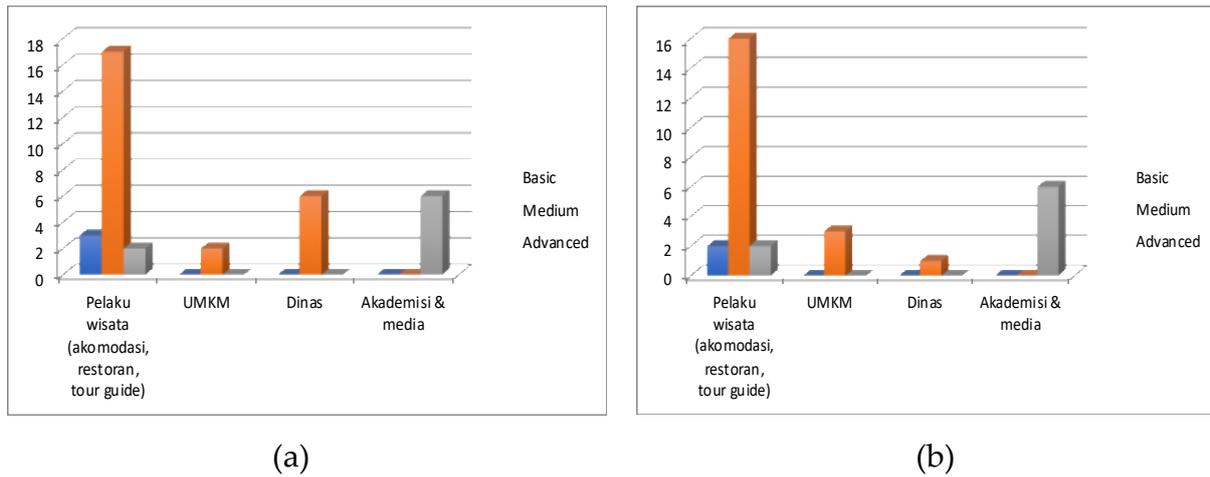
Gambar 5. Diagram Tingkat Literasi Di Kabupaten (a) Karo (b) Pakpak Bharat

sumber: peneliti (2021)

Tabel 4. Tingkat Literasi di Kabupaten Simalungun dan Toba

Kategori	Simalungun			Toba		
	Basic	Medium	Advanced	Basic	Medium	Advanced
Pelaku wisata (akomodasi, restoran, tour guide)	3	17	2	2	16	2
UMKM	0	2	0	0	3	0
Dinas	0	6	0	0	1	0
Akademisi & media	0	0	0	0	0	6

sumber: peneliti (2021)



Gambar 6. Diagram Tingkat Literasi Di Kabupaten (a) Simalungun (b) Toba
sumber: peneliti (2021)

Sebagai langkah awal, peneliti melakukan reliabilitas dan validitas terhadap kuesioner hasil dari uji reliabilitas variable literasi digital dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Realibilitas Literasi Digital

Cronbach's Alpha	N of Items
0,83	15

sumber: peneliti (2021)

Terdapat 15 pertanyaan yang diajukan kepada responden, dari hasil survey didapati bahwa keterampilan responden dalam menggunakan perangkat teknologi informasi (ICT literasi) ini didapati basic pada 56 responden (26,7%), medium pada 115 responden (55,24%), dan advanced pada 38 responden (18,09%).

Tabel 6. Tingkat Sebaran Literasi Dari Responden

Basic	Medium	Advanced
56	116	38

sumber: peneliti (2021)

Temuan dari aspek ICT literasi bagi komunitas pariwisata Toba rata-rata pelaku wisata memiliki kemampuan literasi di level medium.

Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah untuk literasi digital komunitas masyarakat sekitar danau Toba memiliki kemampuan medium. Selain itu, dalam penentuan kemampuan literasi ini terlebih dahulu dilakukan pengujian baik untuk instrumen maupun asumsi-asumsi yang harus dipenuhi. Berdasarkan pada hasil pengujian, dapat dinyatakan instrumen yang digunakan dalam pengambilan data dinyatakan layak (valid dan reliabel), selain itu asumsi yang dipersyaratkan juga telah dipenuhi yaitu memenuhi data berdistribusi normal dan tidak terdapat *outliers*.

Ucapan Terima Kasih

Riset ini dibiayai oleh kerjasama antara BAKTI kominfo dan Yayasan Del. Untuk itu ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Yayasan Del, BAKTI Kominfor dan Dinas Pariwisata setiap kabupaten yang bersedia untuk membantu sehingga riset ini dapat terselesaikan tepat waktu. Selain itu terimakasih juga disampaikan kepada tim peneliti yang telah menyediakan waktu untuk menyelesaikan tanggungjawab riset ini, serta kepada responden yang terlibat karena telah bersedia memberikan data yang berguna untuk bahan riset ini.

Daftar Pustaka

- Association of Southeast Asian Nations (ASEAN), *ASEAN Community Based Tourism Standard*, 2016, Jakarta.
- Badan Pengembangan Infrastruktur Wilayah (BIPW) Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, *Dokumen Profil Pengembangan Kawasan Strategis - Resume Kawasan Danau Toba*.

Dredge, D, Phi, G, Mahadevan, R, Meehan, E & Popescu, E.S., *Digitalisation in Tourism - In-depth Analysis of Challenges and Opportunities*, 2018, Aalborg University, Denmark.

Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat Fakultas Bisnis dan Ekonomi Universitas Indonesia, Laporan Akhir Kajian Dampak Sektor Pariwisata Terhadap Perekonomian Indonesia.

Rosmayaty, S, Herie, S. *Ekonomi Kreatif Sebagai Basis City Branding Menuju Kepariwisata Terintegrasi Di Kawasan Danau Toba*, 2018, BPP Kementerian Dalam Negeri, Indonesia.

Profil Penulis

Dr. Arnaldo Marulitua Sinaga, S.T., M.InfoTech. adalah dosen Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Del sejak tahun 2001 hingga sekarang. Ia menyelesaikan program sarjananya di Institut Teknologi Bandung tahun 2000, dan program magister di University of Wollongong tahun 2004, serta program doktornya di University of Wollongong tahun 2012.

Riyanthi Angrainy Sianturi, S.Sos., M.Ds. adalah dosen Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Del sejak tahun 2011 hingga sekarang. Ia menyelesaikan program sarjananya di Universitas Sumatera Utara tahun 2010, dan program magister di Insitut Teknologi Bandung tahun 2015.

Verawaty Situmorang, S.Kom., M.T.I, adalah dosen Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Del sejak tahun 2012 hingga sekarang. Ia menyelesaikan program sarjananya di Universitas Bina Nusantara tahun 2010, dan program magister di Universitas Indonesia tahun 2016.

Yohanssen Pratama, S.Si., M.T., adalah dosen Program Studi DIV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Del sejak tahun 2015 hingga sekarang. Ia menyelesaikan program sarjananya di Institut Teknologi Bandung tahun 2011, dan program magister di Institut Teknologi Bandung tahun 2015.