


Sosialisasi Etika Berwisata di Era Digital

¹⁾Anindita Lintangdesi Afriani*, ²⁾Nuril Ashivah Misbah, ³⁾Ayu Wardani
^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia
Email Corresponding: aninditalintang@upnvj.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Digital Etika Media Sosial Remaja Wisata	Era digital sangat erat kaitannya dengan penggunaan media sosial. Berbagai bentuk penggunaan media sosial adalah untuk berbagi informasi, salah satunya informasi tentang kegiatan berwisata. Namun, terdapat hal-hal yang tidak perlu dibagikan di media sosial tentang apa yang seharusnya tidak dilakukan pada saat berwisata. Berwisata pun ada etika yang harus sepatutnya dipatuhi. Hal ini belum banyak diketahui, khususnya pada usia remaja yang hingga kini seringkali menampakkan dirinya di media sosial. Dalam rangka mengedukasi para remaja dalam etika berwisata di era digital, maka sosialisasi etika berwisata di era digital ini dilaksanakan. Sosialisasi ini diberikan kepada siswa-siswi kelas 12 SMA Negeri 66 Jakarta Selatan di bulan Juli tahun 2023. Kegiatan sosialisasi ini menggunakan beberapa metode, diantaranya adalah metode ceramah, gamifikasi, serta pelaksanaan pre-test dan post-test menggunakan google form. Hasilnya terdapat peningkatan pengetahuan siswa-siswi dan partisipasi aktif dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai hasil post-test siswa yang menunjukkan angka lebih tinggi dari nilai pre-test siswa.
Keywords: Digital Ethics Social Media Teenagers Tourism	ABSTRACT <p>The digital era is closely related to the use of social media. Various forms of using social media are for sharing information, one of which is information about travel activities. However, some things don't need to be shared on social media about what you shouldn't do when traveling. Traveling also has etiquette that must be adhered to. Not many people know about this, especially among teenagers who now often show themselves on social media. To educate teenagers about travel etiquette in the digital era, socialization on travel etiquette in the digital era was carried out. This socialization was given to grade 12 students of SMA Negeri 66 South Jakarta in July 2023. This socialization activity used several methods, including lecture methods, and gamification, as well as carrying out pre-tests and post-tests using Google Forms. The result is an increase in students' knowledge and active participation in implementing socialization activities. This is proven by an increase in students' post-test scores which show higher numbers than students' pre-test scores.</p> <p>This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

I. PENDAHULUAN

Salah satu penggunaan internet adalah untuk mengakses media sosial. Berdasarkan data dari (We Are Social, 2024) tiga alasan masyarakat Indonesia menggunakan media sosial diantaranya adalah untuk mencari informasi (83,1 persen), menjalin hubungan baik dengan teman dan keluarga (70,9 persen), dan mencari ide atau inspirasi (70,6 persen). Hal-hal yang menjadi topik pembicaraan di media sosial sangat beragam, salah satunya tentang wisata. Berdasarkan hasil survei Populix, media sosial merupakan sumber pencarian topik terkait rekomendasi tempat wisata (Annur, 2022).

Rekomendasi tempat wisata yang sering muncul adalah Bali. Berdasarkan data BPS Provinsi Bali tahun 2023, Bali masih menjadi destinasi utama pilihan wisatawan mancanegara (wisman) dengan adanya peningkatan wisman di periode Januari-April 2023. Data lain dari BPS di tahun yang sama menunjukkan bahwa tempat wisata yang diminati wisatawan domestik adalah Jawa, terutama Jawa Timur (Chusni, 2023).

Dalam pencarian informasi rekomendasi tempat wisata melalui media sosial, tentu didukung dengan informasi-informasi berupa gambar. Namun, gambar yang ditampilkan di media sosial tidak selalu

memunculkan apa yang diminta oleh si pencari informasi, melainkan informasi terkait berita negatif di lokasi terkait juga ditampilkan. Beberapa informasi yang beredar di media sosial adalah terkait tindakan-tindakan tidak beretika yang dilakukan para wisatawan di tempat wisata.

Sebagai contoh, ditemukannya oknum wisman yang menunggah foto buka celana saat berada di puncak Gunung Agung Bali (Suartawan, 2023). Viralnya hal tersebut membuat aparat bertindak tegas terhadap pelanggaran bahwa mengunggah foto atau video tindakan asusila di media sosial yang melanggar Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Oleh karena itu, pemerintah provinsi Bali langsung memberlakukan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2023 tentang peraturan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh wisatawan pada saat berada di lokasi wisata.

Selain itu, contoh lain pelanggaran etika saat berwisata yang dilakukan remaja dengan merusak fasilitas pembatas pelantar di lokasi wisata mangrove Kota Rebah, Tanjungpinang. Hal ini mereka lakukan demi konten di media sosial (Ismail, 2022). Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Zain & Ahmad, 2022) menyebutkan bahwa sikap remaja yang masih kurang peduli dengan aturan membuang sampah pada tempat sampah yang telah disediakan oleh pengelola Pantai Cemara. Beberapa contoh tersebut mendukung kondisi bahwa diperlukannya sosialisasi etika dalam berwisata di kalangan Masyarakat Indonesia.

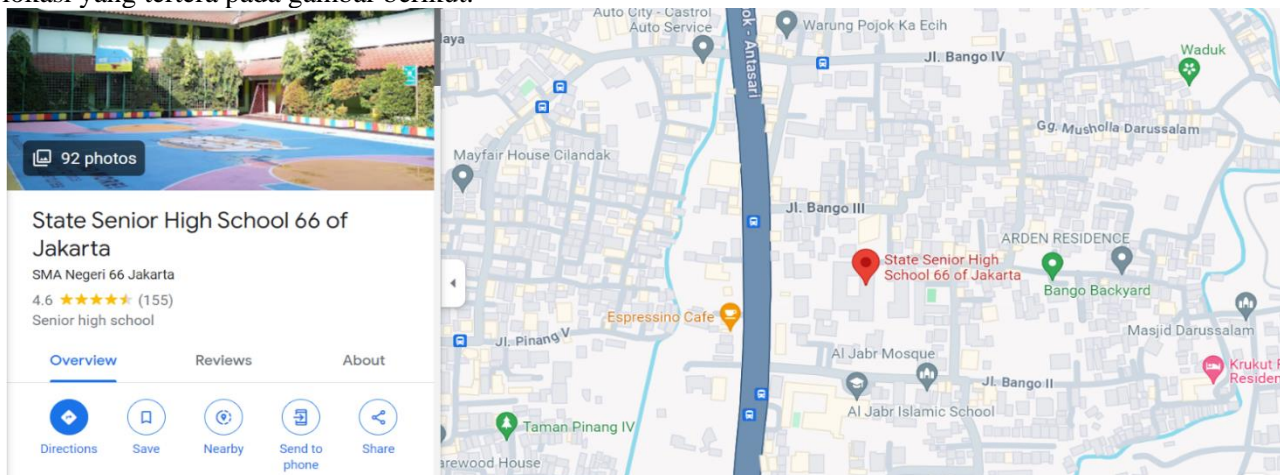
Etika dalam berwisata merupakan suatu hal yang penting untuk dipahami dan diimplementasikan oleh masyarakat Indonesia. Namun, tidak hanya masyarakat, tetapi semua *stakeholder* pariwisata harus turut andil dalam peranan masing-masing. Hal ini sudah dilakukan oleh (Sudarsih & Widisuseno, 2022) dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan melibatkan para pengemudi becak di Yogyakarta agar selalu mengedepankan nilai etika dan implementasi teknis standar pelayanan publik. Adapun becak di Yogyakarta sendiri merupakan sebuah ikon pariwisata. Sama halnya edukasi terkait etika wisata juga penting dalam rangka pelestarian lingkungan. Hal ini dilakukan oleh (Paramita dkk., 2022) yang melakukan pengabdian melalui kegiatan edukasi etika pelestarian lingkungan sesuai kearifan lokal Bali terhadap pramuwisata dalam memandu tamu domestik.

Etika berwisata yang juga tidak kalah penting adalah etika para wisatawan pada saat berkunjung ke berbagai lokasi wisata. Aturan dan juga himbuan umumnya memang sudah ada, tetapi dari beberapa kasus yang sudah disebutkan, masih diperlukan sosialisasi terutama pada wisatawan muda. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, maka menjadi penting sosialisasi terkait etika berwisata di kalangan muda-mudi terutama remaja Indonesia saat ini.

II. MASALAH

Kalangan muda-mudi yang dimaksud adalah remaja yang berada di rentang usia 10-18 tahun berdasarkan kategori usia menurut Kemenkes RI. Remaja dalam kegiatan ini berada di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas dengan pertimbangan bahwa mereka adalah pengguna media sosial dan sering melakukan kegiatan berwisata. Oleh karena itu, para remaja siswa-siswa SMA di Jakarta dipilih sebagai peserta pelatihan sosialisasi.

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada bulan Juli 2023 di SMA Negeri 66 Jakarta Selatan sebagaimana lokasi yang tertera pada gambar berikut.



Gambar 1. Lokasi pengabdian masyarakat

III. METODE PENGABDIAN

Peserta merupakan siswa-siswa perwakilan dari kelas 12 sebanyak 40 orang. Sosialisasi ini dilakukan secara luring menggunakan metode ceramah, gamifikasi, serta pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan dimulai dengan pembukaan, pelaksanaan *pre-test*, pemaparan materi, bermain *games*, pelaksanaan *post-test*, dan tanya jawab. Metode ceramah dilakukan dengan menayangkan *powerpoint* yang di dalamnya mencakup tautan untuk melaksanakan *pre-test* melalui *google form*. Selanjutnya, peserta diberikan materi terkait etika berwisata di era digital yang juga diselingi dengan *games* untuk membangkitkan semangat dan meningkatkan atensi dari peserta siswa-siswi. Setelah itu, kegiatan terakhir adalah pelaksanaan *post-test* dengan jumlah pertanyaan dan soal yang sama. Di akhir, dilaksanakan sesi tanya jawab dan penghargaan kepada peserta yang memiliki nilai tertinggi dan juga tercepat dalam permainan pencarian istilah-istilah berwisata (Tabel 1).

Tabel 1 Deskripsi metode kegiatan

Metode	Kegiatan
Ceramah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan paparan materi melalui <i>powerpoint</i> 2. Melakukan diskusi interaktif dengan siswa-siswi
Pre-test	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan link <i>google form</i> yang ditayangkan melalui <i>powerpoint</i> 2. Membantu kendala teknis dan memantau pengerjaan <i>google form</i> oleh siswa-siswi selama 10 menit
Gamifikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan link <i>barcode games</i> yang terdapat pada <i>powerpoint</i> 2. Memantau pengerjaan <i>games</i> oleh siswa-siswi selama 15 menit
Post-test	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan link <i>google form</i> yang ditayangkan melalui <i>powerpoint</i> 2. Membantu kendala teknis dan memantau pengerjaan <i>google form</i> oleh siswa-siswi selama 10 menit
Tanya-jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesempatan pada siswa-siswi untuk bertanya 2. Menjawab pertanyaan siswa-siswa sekaligus memberikan penekanan materi sosialisasi

Sumber: olahan data peneliti (2023)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para peserta pelatihan ini seluruhnya siswa-siswi kelas 12 dari kelas-kelas pilihan yang mayoritas sudah berusia 17 tahun. Peserta pelatihan setidaknya menggunakan satu media sosial, mayoritas menggunakan media sosial Instagram. Rata-rata waktu yang dihabiskan para siswa-siswi dalam menggunakan media sosial tersebut adalah antara 3-4 jam dalam sehari (Tabel 2).

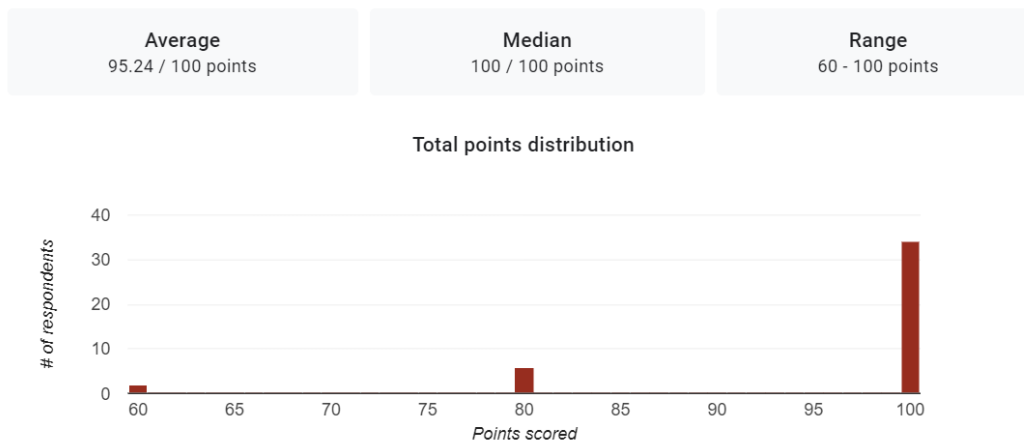
Tabel 2 Data peserta pelatihan

Kriteria	Kategori	Persentase (%)
Jenis kelamin	Laki-laki	42,9
	Perempuan	57,1
Usia	16	7,1
	17	64,3
	18	28,6
	Instagram	90,5
	Twitter	57,1

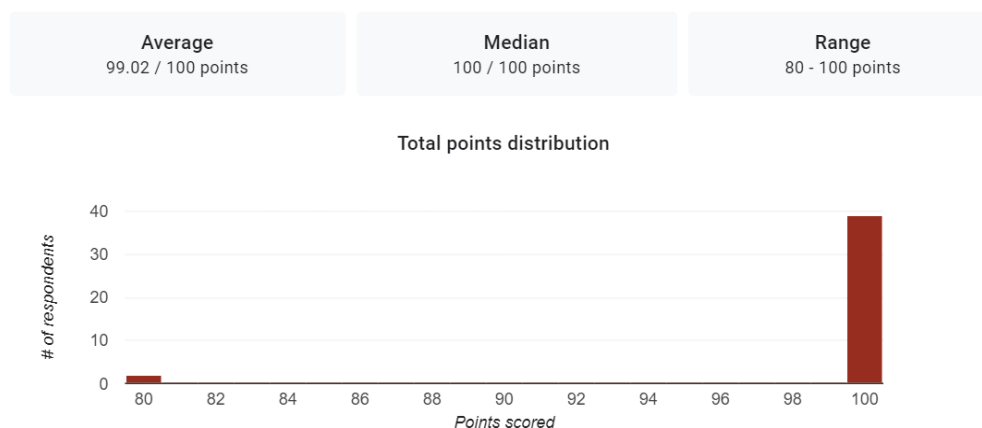
Media sosial yang digunakan*	TikTok	78,6
	YouTube	76,2
	Lainnya	7,2
Lama menggunakan media sosial	<1 jam	0
	1-2 jam	31
	3-4 jam	38
	>5 jam	31

*Keterangan: peserta dapat memilih lebih dari satu jawaban
 Sumber: olahan data peneliti (2023)

Peserta diberikan pertanyaan mengenai pengetahuan peserta terkait etika berwisata di era digital. Pertanyaan yang diberikan berupa soal pilihan ganda untuk dikerjakan selama sekitar 15 menit. Hasil *pre-test* peserta mencapai nilai rata-rata 95,24 dengan nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 100 (Gambar 2). Setelah pelaksanaan paparan materi, para peserta pelatihan kembali diminta untuk mengerjakan soal pilihan ganda dengan soal yang sama. Hasil pelaksanaan *post-test* adalah terdapat peningkatan nilai yang tidak berbeda nyata menjadi nilai rata-rata 99,02 dan nilai terendah 80 sedangkan nilai tertinggi adalah 100 (Gambar 3).



Gambar 2 Hasil *pre-test* peserta



Gambar 3 Hasil *post-test* peserta

Materi terkait sosialisasi etika berwisata di era digital ini mencakup materi terkait kode etik pariwisata secara umum. Tujuannya adalah peserta memahami landasan etika berwisata yang menekankan pada pentingnya wisata yang beretika. Lalu, materi dilanjutkan dengan jenis-jenis wisata yang mencakup wisata alam, wisata budaya, wisata belanja, dan wisata religi. Hal ini bertujuan untuk memberikan tambahan wawasan kepada peserta bahwa terdapat beragam jenis kegiatan wisata (Gambar 4).

Materi dilanjutkan dengan materi utama terkait hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada saat berkunjung ke lokasi dengan jenis-jenis wisata yang ada. Selain itu, materi juga diperkuat dengan penggunaan media sosial terkait hal-hal yang boleh dan tidak boleh diunggah ke media sosial pribadi. Dengan kata lain, peserta diingatkan untuk melakukan hal-hal sebagai berikut setelah berkunjung ke tempat wisata dan membagikan momen wisata ke media sosial:

1. Memeriksa (konten) kembali sebelum dibagikan
2. Memastikan kembali informasi benar dan dapat dipertanggung jawabkan
3. Menggunakan kalimat Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta secara positif



Gambar 4 Kegiatan PkM

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 66 Jakarta Selatan terkait “Sosialisasi Etika Berwisata di Era Digital” mampu menghasilkan peningkatan pengetahuan peserta. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post-test* peserta pelatihan yang mengalami peningkatan nilai walaupun skor awal siswa-siswi sendiri memang sudah baik. Adapun untuk nilai *pre-test* siswa-siswa mendapatkan skor 95,24 dan nilai *post-test* mendapatkan skor 99,02. Artinya, siswa-siswi tersebut sudah memiliki pengetahuan dasar terkait etika berwisata, tetapi perlu dipantau dan diingatkan kembali agar tetap menjalankan hal-hal yang baik saat berwisata, terutama di era digital saat ini.

Saran untuk kegiatan selanjutnya adalah peserta siswa-siswi yang duduk di kelas 10 dan 11 agar terdapat variasi pengetahuan terkait etika wisata. Selain itu, materi terkait etika wisata di era digital dapat ditambahkan untuk isi dan durasinya, serta metode gamifikasi dengan jenis yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada guru-guru SMA Negeri 66 Jakarta Selatan yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian dengan menyediakan ruang kelas dan fasilitas untuk memberikan materi sosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Paramita, A. A. G. K., Dewinta, I. A. R., & Arygunartha, G. Y. (2022). Edukasi Etika Pelestarian Lingkungan Bali dan Tata Kelola Pendapatan Ekonomi Terhadap Pramuwisata Domestik di Himpuan Pramuwisata Indonesia Provinsi Bali. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 2(2), 71–78. <https://doi.org/10.22334/jam>
- Annur, C. M. (2022, Desember 19). *Instagram, Media Sosial Favorit untuk Cari Inspirasi Liburan Akhir Tahun*.
- Chusni, A. V. (2023, Februari 8). *Pertumbuhan Ekonomi Bali Triwulan IV 2022 Meningkat, Trisno Nugroho: Perbaikan Pariwisata Bali Artikel ini telah tayang di Tribun-Bali.com dengan judul Pertumbuhan Ekonomi Bali Triwulan IV 2022 Meningkat, Trisno Nugroho: Perbaikan Pariwisata Bali*,

<https://bali.tribunnews.com/2023/02/08/pertumbuhan-ekonomi-bali-triwulan-iv-2022-meningkat-trisno-nugroho-perbaikan-pariwisata-bali>. Penulis: Arini Valentya Chusni | Editor: Fenty Lilian Ariani.

Ismail. (2022, Juli 1). *Sekelompok Remaja Rusak Fasilitas Pelantar Wisata Mangrove di Tanjungpinang*.

Suartawan, G. (2023, Maret 21). *Viral Bule Buka Celana di Puncak Gunung Agung, Pemerintah Diminta Bertindak Tegas*.

Sudarsih, S., & Widisuseno, I. (2022). Pentingnya Penerapan Nilai-Nilai Etis bagi Pengemudi Becak Wisata. *Jurnal "HARMONI,"* 6(2), 293–298.

We Are Social. (2024). *Digital 2024: Indonesia*.

Zain, S. D., & Ahmad, M. R. S. (2022). Perilaku Remaja dengan Adanya Obyek Wisata Pantai Cemara di Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi. *Pinisi Journal Of Sociology Education Review*, 2(1), 35–45.