

## MENGEMBANGKAN *E-LEARNING* PARIWISATA BUDAYA PADA ERA 4.0

I Gusti Agung Alit Suryawati  
Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi / Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,  
Universitas Udayana Denpasar  
email: [igaaalitsuryawati@yahoo.co.id](mailto:igaaalitsuryawati@yahoo.co.id)

### **ABSTRACT**

*This scientific work aims to discuss public access to e-learning at Udayana University and its development as a center for cultural tourism studies in Indonesia in Era 4.0. As a result of the qualitative study, research data were obtained through observation, interviews with 12 informants who managed and managed e-library users at Udayana University, Denpasar, as well as study documents related to the research topic. The collected data were analyzed descriptively-qualitatively. The results of the study show that to support the teaching and learning process, Udayana University has developed an e-learning system that is equipped with an adequate e-library. Part of the academic community within the University of Udayana has used the e-library developed by the University of Udayana to support their studies. Udayana University has the potential to become an e-Learning Center in the field of cultural tourism in the 4.0 era today. It was recommended, that Udayana University e-library management continue to disseminate the existence of e-learning through community services and continue to strengthen e-library by continuing to update and add and reference "cultural tourism" according to the challenges of the development of tourism in the 4.0 era.*

*Keywords: E-Learning, Udayana University, Pariwisata Budaya, Era 4.0*

### **ABSTRAK**

Karya ilmiah ini bertujuan membahas akses publik terhadap *e-learning* Universitas Udayana serta pengembangannya sebagai pusat *e-learning* pariwisata budaya di Indonesia pada Era 4.0. Sebagai hasil kajian kualitatif, data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dengan 12 informan pengelola dan pengguna *e-library* Universitas Udayana, Denpasar, serta studi dokumen yang terkait dengan topik penelitian. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa untuk menunjang proses belajar mengajar, Universitas Udayana telah mengembangkan sistem *e-learning* yang dilengkapi dengan *e-library* yang cukup memadai. Sebagian civitas akademika di lingkungan Universitas Udayana telah memanfaatkan *e-library* yang dikembangkan oleh Universitas Udayana untuk menunjang studi mereka. Universitas Udayana amat potensial menjadi pusat *e-Learning* di bidang pariwisata budaya pada era 4.0 dewasa ini. Disarankan, agar manajemen *e-library* Universitas Udayana terus melakukan sosialisasi keberadaan *e-learning* melalui pengabdian masyarakat dan terus memperkuat *e-library* dengan terus meng-*update* serta menambah dan referensi "pariwisata budaya" sesuai tantangan pengembangan pariwisata era 4.0.

*Kata Kunci: E-Learning, Universitas Udayana, Pariwisata Budaya, Era 4.0*

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kini memasuki era revolusi industri 4.0. Revolusi industri merupakan perubahan besar-besaran di bidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi, teknologi dan memiliki dampak yang mendalam terhadap segala

aspek kehidupan dunia yang sampai kini telah memasuki tahap 4.0. Revolusi industri tahap 1.0 ditandai dengan penggunaan mesin berbasis manufaktur terjadi pada akhir abad ke-18 (pada tahun 1750-1850); tahap 2.0 ditandai dengan produksi massal dengan mesin bertenaga listrik terjadi pada awal abad ke-19; tahap 3.0 ditandai dengan teknologi informasi dan elektronik guna otomatisasi produksi terjadi di awal abad ke-20, dan revolusi industri tahap 4.0 ditandai dengan integrasi online dengan produksi industri untuk peningkatan efisiensi proses industri (BKSTI, 2017).

Cara hidup masyarakat dunia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari telah berubah berkat kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang dinamis. Penerapan TIK di segala sektor kehidupan tanpa sadar telah membawa dunia memasuki era baru globalisasi lebih cepat dari yang dibayangkan semula. Hasilnya, informasi instant dapat diterima dan diikuti masyarakat di berbagai penjuru dunia. Pemanfaatan internet telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia baik sosial, ekonomi, pendidikan, hiburan, dan bahkan keagamaan tanpa mengenal batas-batas geografis dan status sosial (Azra, 2004).

Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong perubahan mendasar dalam kehidupan sehari-hari manusia, termasuk dalam kegiatan belajar dan mengajar. Proses pembelajaran yang sebelumnya terpusat pada dosen dan lingkungan sekitarnya, sekarang mahasiswa sudah dapat mencari sumber pembelajaran secara luas dengan memanfaatkan perkembangan TIK (Renstra Unud 2015-2019).

Sebagian besar perguruan tinggi di Indonesia sudah memiliki fasilitas *cybercommunity* berupa *e-learning*, *e-library*, tesis *online*, disertasi *online* serta layanan *online* lainnya. *E-learning* ini merupakan salah satu cara melakukan kegiatan belajar mengajar di lingkungan perguruan tinggi secara online. Para pengajar dapat memberikan seluruh bahan kuliahnya dengan cara mengupload materi-materi tersebut ke server ini. *E-library* adalah perangkat *cybercommunity* yang menunjang fungsi perpustakaan yang melayani segala aktivitas pendidikan, penelitian dan masyarakat melalui penyediaan informasi dan pengetahuan dalam berbagai bentuk seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Sedangkan layanan tesis *online*, disertasi *online* telah memudahkan mahasiswa dan publik pada umumnya untuk mengakses hasil penelitian mahasiswa magister dan doktoral tersebut melalui *cybercommunity* tanpa harus mengunjungi kampus setempat.

Di samping sebagai wahana untuk memperoleh berita dan informasi, internet telah menjadi menerima dan menyampaikan surat dan dokumen lainnya. Internet juga dapat menunjang aktivitas sehari-hari seperti membaca koran, majalah, bahkan sampai kepada proses belajar. Bagi para profesional yang sibuk, maka kehadiran internet menjadi alternatif terbaik untuk sebagian aktivitas hidup keseharian. Dunia global yang seperti sekarang ini teknologi memang memiliki kunci utama perubahan dalam masyarakat (Gaulet dalam Bungin, 2006:177). Oleh sebab itu penelitian yang terkait dengan pemanfaatan TIK ini sangat diperlukan untuk melihat sejauh mana masyarakat dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ini.

Dalam mengantisipasi tantangan era 4.0, perlu dikembangkan upaya menciptakan kolaborasi “*Triple Helix*” yaitu, pemerintah, universitas, dan korporasi untuk mengembangkan Pusat Kawasan Sains (*Science Techno Park*), sehingga pemerintah daerah akan terbantu dalam mensinergikan program Konsep Sistem Inovasi Daerah (Korry, *Bali Post*, Selasa, 4 Desember 2018). Kolaborasi antara pemerintah dan perguruan tinggi di Bali antara lain diwujudkan dalam bentuk upaya pengembangan pariwisata budaya. Pariwisata budaya yang dikembangkan di Bali adalah pariwisata yang bertumpu pada kebudayaan Bali (yang dijiwai oleh Agama Hindu) sebagai bagian kebudayaan nasional yang berdasarkan Pancasila. Setiap langkah dan gerak dalam kerangka pengembangan pariwisata secara normatif diharapkan tetap bertumpu pada kebudayaan Bali (Perda Pemprov Bali No 2,

2012). Orientasi pembangunan pariwisata budaya tercermin dengan adanya konsentrasi khusus program pendidikan pariwisata di Universitas Udayana pada jenjang studi stata (S1), jenjang studi magister (S2) dan doktoral (S3). Adanya konsentrasi di bidang pariwisata ini secara langsung maupun tidak langsung bisa menopang pembangunan pariwisata budaya Bali pada khususnya dan pembangunan pariwisata di Indonesia pada umumnya.

Universitas Udayana mengembangkan Pola Ilmiah Pokok “Kebudayaan”. Dengan mempertimbangkan potensi yang dimilikinya ini, Universitas Udayana terus mengembangkan *e-library* untuk manunjang *e-learning* di bidang sosial budaya. Universitas Udayana dijadikan pusat studi pariwisata budaya terkemuka di dunia. Sehubungan dengan hal tersebut, karya ilmiah ini membahas: (1) Bagaimana akses publik terhadap *e-learning* yang dikelola oleh Universitas Udayana? (2) Upaya apa sajakah yang perlu dilakukan dalam membangun Universitas Udayana sebagai pusat *e-learning* pariwisata budaya pada Era 4.0 ?

## II. METODOLOGI

Objek penelitian kualitatif ini adalah “*system e-learning*” yang dikembangkan di Universitas Udayana, Denpasar. Pemilihan lokasi dan objek penelitian ini didasarkan pada alasan: (a) Universitas Udayana sebagai lokasi penelitian sengaja dipilih karena perguruan tinggi ini terbesar di Bali; (b) *system e-learning* di era 4.0 ini merupakan suatu kebutuhan yang perlu terus dikembangkan; dan (c) pariwisata budaya merupakan objek materi studi *e-learning* Universitas udayana sebagai pusat studi pariwisata budaya di Indonesia.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui: (1) observasi terkait pengembangan *e-learning* serta pemanfaatannya dalam menunjang proses pembelajaran di lingkungan Universitas Udayana; (2) wawancara mendalam dengan 12 informan pengelola dan pengguna *e-library* di Lingkungan Universitas Udayana, Denpasar; dan (3) studi dokumen yang terkait dengan topik penelitian. Salah satu dokumen utama yang menjadi bahan penulisan makalah ini adalah hasil penelitian Suryawati tahun 2015 tentang keberadaan *cybermedia (e-learning)* dan pemanfaatannya oleh mahasiswa di lingkungan Universitas Udayana.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dan disajikan menjadi karya ilmiah ini. Diharapkan, karya ilmiah ini secara teoritis memberikan sumbangan berharga dalam pengembangan ilmu komunikasi di era 4.0 dewasa ini. Selanjutnya secara praktis hasil kajian ini dapat diapergunakan untuk pengembangan *e-learning* Universitas Udayana sebagai salah satu pusat rujukan pariwisata budaya di Indonesia.

## III. HASIL TEMUAN DAN DISKUSI

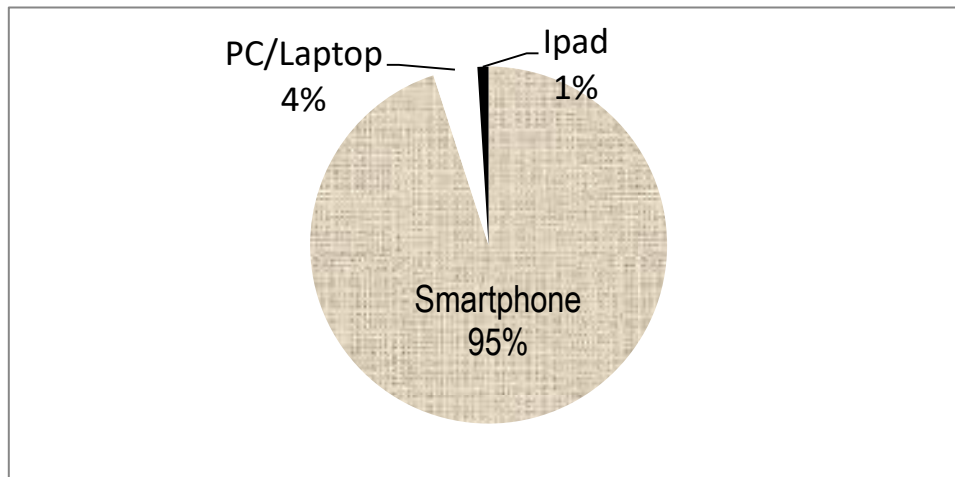
### 3.1 Akses Publik Terhadap *E-Library* Universitas Udayana

Visi Universitas Udayana (Unud) adalah “Terwujudnya perguruan tinggi yang unggul, mandiri, dan berbudaya”. Visi ini dijabarkan ke dalam beberapa misi, meliputi: (1) Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu dan menghasilkan lulusan yang memiliki moral/etika/akhlak dan integritas yang tinggi sesuai dengan tuntutan masyarakat lokal, nasional, dan internasional; (2) Mengembangkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan kepentingan masyarakat dan bangsa, (3) Memberdayakan Unud sebagai lembaga yang menghasilkan dan mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan budaya yang dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat; dan (4) Menghasilkan karya inovatif dan prospektif bagi kemajuan Unud serta perekonomian nasional (Universitas Udayana, 2019).

Visi misi Universitas Udayana tersebut sesuai semangat revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan banyaknya sumber informasi melalui kanal media sosial, seperti *facebook*, *youtube*, Instagram, dan serta berkembangnya digitalisasi dan otomatisasi, yakni suatu perpaduan antara internet dengan manufaktur. Proses yang terjadi adalah perubahan sosial dan kebudayaan yang terjadi secara cepat, menyangkut dasar kebutuhan pokok (*needs*)

dengan keinginan (*wants*) masyarakat. Dasar perubahan ini sebenarnya adalah pemenuhan hasrat keinginan pemenuhan kebutuhan manusia secara cepat dan berkualitas (BKSTI, 2017).

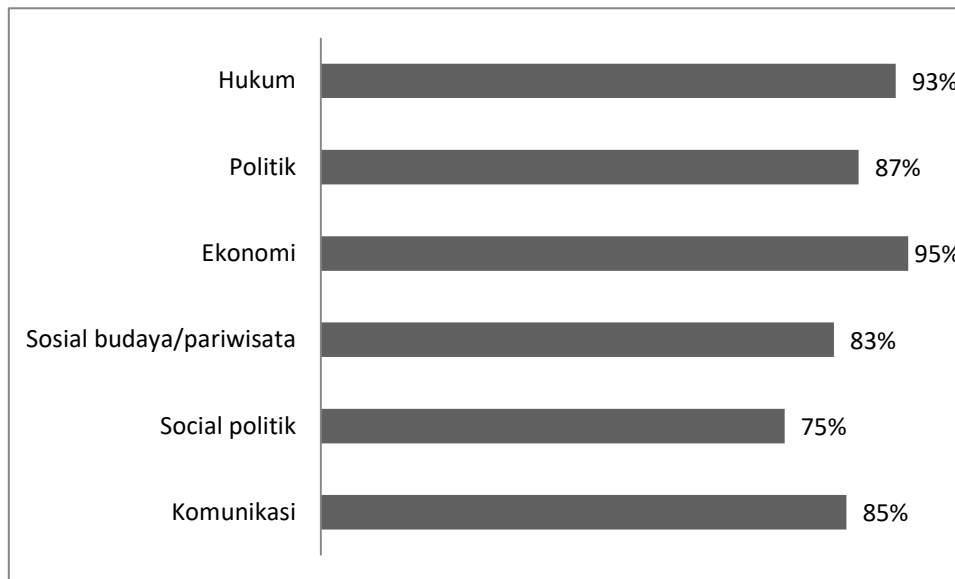
Kebutuhan seseorang dalam melakukan tugas pekerjaan sehari-hari yang cepat, tepat bisa dilakukan berkat adanya teknologi pendukung, termasuk *Personal Computer (PC)*, *laptop*, *smathphone*, dan Ipad. Hasil penelitian Suryawati (2015) menunjukkan bahwa mahasiswa di lingkungan Universitas Udayana telah *cybermedia* dengan menggunakan *smartphone* (85%), 4% memakai PC/laptop, dan hanya 1% yang memakai Ipad (Gambar 3.1).



Gambar 3.1  
Jenis TIK yang dipakai Responden/Mahasiswa Unud (N=100)  
(Sumber: Suryawati, 2015)

Civitas academia Universitas Udayana memakai beberapa aplikasi media social seperti *BBM*, *Facebook*, *Twitter*, *WA*, *Line*, dan *Istagram*. Mereka juga melakukan korespondensi dan mengakses berbagai informasi memanfaatkan *social net working* seperti *email*, *Wikipedia*, *Mailinglis*, *Youtube*, *Weblog*, dan *Blogsite*. Selain itu, mereka sering memanfaatkan *cybercommunity* untuk mengetahui kondisi cuaca (76%), kurs uang (51%) dan info bursa kerja (49%). Selain itu, mahasiswa Unud juga memanfaatkan *cybercommunity* untuk mencari informasi terkait *hobby* mereka, termasuk tentang elektronik, mobil, iklan rumah, resep masakan, dan obat-obatan, serta mengakses internet untuk hiburan berupa siaran olah raga, music, film serta informasi tentang iklan belanja *online* (Suryawati, 2015).

Sistem pembelajaran dan pendidikan yang perlu dikembangkan di era 4.0 adalah menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang unggul, pendidikan yang lebih menekankan pada *character building*, *adaptivity* dan *creativity* (Swabawa, *Bali Post*, Selasa, 23 April 2019). Dalam kaitan ini, proses belajar mengajar di lingkungan Universitas Udayana telah dilengkapi dengan sistem *e-learning* dengan dukungan *e-library* (e-perpus) yang cukup memadai. *E-library* Universitas Udayana telah dimanfaatkan sebagai sumber referensi oleh publik dan civitas akademika (dosen dan mahasiswa) sesuai dengan kebutuhannya. Mayoritas responden (lihat gambar 3.2) mengaku telah mengakses referensi disiplin ilmu komunikasi (85%), sosial politik (75%), sosial budaya/pariwisata (83%), ekonomi (95%), politik (87%), dan hukum (93%). Referensi ini diakses untuk mendukung proses studi mereka.



Gambar 3.2  
Referensi yang Diakses Mahasiswa Unud (N=100).  
(Sumber: Suryawati, 2015)

Eksistensi *cybermedia* (internet) dewasa ini tidak sekadar mengubah atau memperkuat opini, sikap, dan perilaku, tetapi telah menjadi salah satu agen sosialisasi dalam menciptakan dan membentuk sikap, nilai, perilaku, dan persepsi seseorang mengenai realitas sosial (Nurudin, 2003). Informasi dari internet dapat mempengaruhi perilaku pemakainya. Media dan teknologi (termasuk internet) mampu mempengaruhi perkembangan motorik, perkembangan fisik, perkembangan neurologi, perkembangan kognitif, perkembangan moral, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial manusia sejak usia balita (Santosa, 2015). Oleh karena itu, *E-library* yang dikembangkan Universitas Udayana diharapkan mampu berkontribusi dalam pengembangan SDM sesuai tantangan era 4.0, yakni pribadi yang memiliki perilaku bermoral (*behavioral attitude*) dan mampu meningkatkan kompetensi diri. Di era 4.0, masyarakat Indonesia harus siap mental dan mampu memanfaatkan teknologi digital dalam menghadapi tantangan zaman, termasuk menjadikan pribadi yang disiplin, mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif dan inovatif, berupaya meningkatkan *skill*, siap berkompetisi serta memiliki keunggulan dalam persaingan (*competitive advantage*) hidup (BKSTI, 2017).

### 3.2 Mengembangkan *E-Learning* Pariwisata Budaya Pada Era 4.0

Universitas Udayana merupakan Perguruan Tinggi terkemuka di Bali yang memiliki potensi untuk mencetak sumberdaya manusia yang unggul. Menurut Rektor Universitas Udayana, A.A Raka Sudewi (2019), Universitas Udayana berada di dalam salah satu pusat kawasan warisan budaya dunia, yang mengandung nilai peradaban yang sangat tinggi, yaitu kebudayaan Bali, dan pusat perdagangan jasa pariwisata internasional terkemuka, yaitu pusat perdagangan jasa pariwisata internasional Indonesia, yang memungkinkan Universitas Udayana menyajikan suatu kultur dan lingkungan pendidikan yang khas yang tidak disajikan oleh lembaga pendidikan tinggi lain di seluruh dunia.

Pola Ilmiah Pokok (PIP) Universitas Udayana adalah “kebudayaan”. Di sini, kebudayaan menjadi “paradigma keilmuan” yang kemudian dijabarkan di dalam pendekatan keilmuan, fakultas, mata kuliah, dan kurikulum yang sangat khas, serta metode belajar-mengajar yang sangat unik yang memungkinkan Universitas Udayana menjadi pusat



pengembangan sumber daya manusia yang unggul, mandiri, dan berbudaya. Saat ini kurang lebih 28.353 (dua puluh delapan ribu tiga ratus lima puluh tiga) orang mahasiswa sedang belajar di Universitas Udayana, berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan sekitar 1500 (seribu lima ratus) orang mahasiswa asing per tahun dari berbagai kawasan dunia, seperti: Eropa, Amerika, Asia, dan Australia juga belajar di Universitas Udayana.

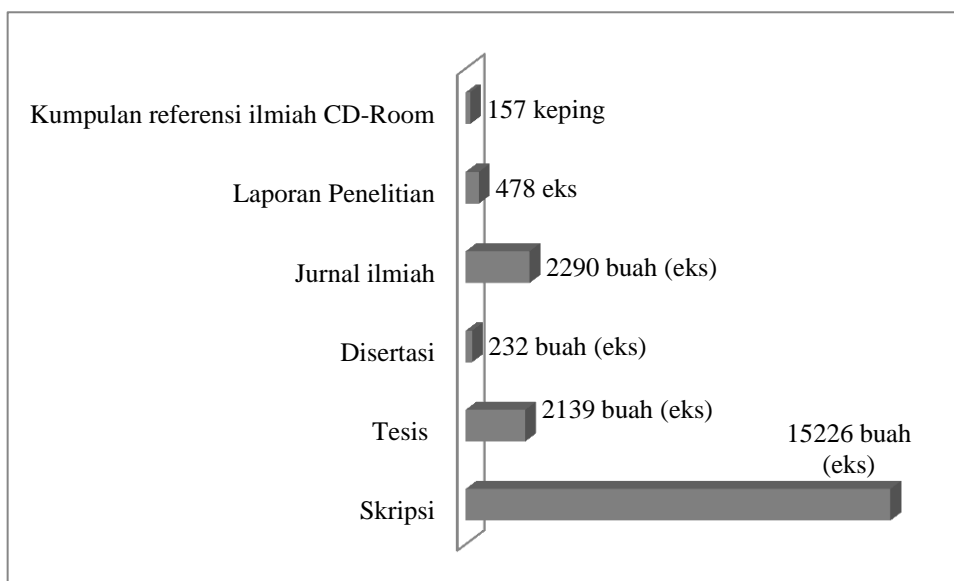
Di samping program pendidikan akademik, Universitas Udayana juga menawarkan berbagai program *vokasi*, *short course*, *internship*, dan pendidikan teknis lainnya. Universitas Udayana didukung 3.022 (tiga ribu dua puluh dua) orang tenaga pendidik dan kependidikan, dengan sebaran 1.474 (seribu empat ratus tujuh puluh empat) orang merupakan tenaga pendidik dan 1.548 (seribu lima ratus empat puluh delapan) orang tenaga kependidikan. Universitas Udayana mengembangkan diri menjadi salah satu Universitas terdepan di Indonesia. Lulusan Universitas Udayana kini mengisi berbagai alokasi profesi pada berbagai lembaga pemerintahan dan non-pemerintahan, sektor swasta, dan juga lembaga pendidikan tinggi di Indonesia dan di berbagai negara (Profil Unud, 2019).



Gambar 3.3  
Layanan *e-Learning* Universitas Udayana  
(Sumber: <https://www.unud.ac.id>).

Untuk menghadapi tantangan pendidikan pada era 4.0, Universitas Udayana terus melakukan pembenahan *system e-learning* dan manajemen *e-library* yang dimilikinya. Keberadaan *e-learning* Universitas Udayana saat ini sudah cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik/mahasiswa. Gambar 3.3 menunjukkan ketersediaan layanan *Online* yang mendukung operasionalisasi *e-learning* di Universitas Udayana. Disamping berisi Sistem Informasi Terintegrasi (IMISSU), *e-Learning* yang tersedia telah dilengkapi dengan Silabus, Satuan Acara Pembelajaran (SAP) serta materi perkuliahan berbagai bidang keilmuan. *E-learning* Universitas Udayana juga telah dilengkapi dengan aneka jurnal ilmiah, *e-Library* dengan buku-buku referensi yang cukup memadai, serta *Knowledge Center*, yakni situs yang memberikan ferensi terkait kebijakan-kebijakan pemerintah terkait dunia pendidikan.

Publik dan civitas akademika (dosen, mahasiswa) baik di luar maupun di dalam lingkungan Universitas Udayana dapat mengakses *e-learning*, termasuk mendapatkan informasi seputar kegiatan kampus melalui media bulletin (Media Unud), serta tabloid (Suara Udayana) yang tersedi di situs Universitas Udayana. Tak kalah penting, *e-learning* Universitas Udayana juga telah dilengkapi dengan referensi ter-*update* hasil-hasil penelitian berupa skripsi, tesis, disertasi serta laporan penelitian lainnya yang terekam dalam keping *CD-Room* (Gambar 3.4).



Gambar 3.4  
 Jenis Referensi Ilmiah dalam *E-library* Universitas Udayana  
 (Sumber: <https://e-perpus.unud.ac.id/public/Katalog?jenis=6>)

*Cybermedia* yang berupa *system e-learning* Universitas Udayana yang dilengkapi dengan *e-library* tersebut secara langsung dapat dijadikan wahana dalam membangun kualitas SDM yang kompetitif menghadapi era 4.0 masa kini. Diharapkan civitas akademi Unud serta masyarakat umum (*public*) dapat memanfaatkan fasilitas *cybercommunity* berupa *e-learning*, *e-library*, tesis *online*, disertasi *online* serta layanan online lainnya.

Media massa, terutama *cybermedia* yang berkembang saat ini amat potensial menentukan (*to define*) realitas melalui pemakaian kata-kata (*ideom*) yang terpilih (Sobur, 2001). Keberadaan *cybermedia* mempunyai peluang yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya. Pandangan kritis melihat media (*cybermedia*) bukan hanya alat dari kelompok dominan, melainkan juga sarana untuk memproduksi ideologi dominan (Eriyanto, 2005: 36). Ideologi merupakan seperangkat kategori yang dibuat dan kesadaran palsu di mana kelompok yang berkuasa atau dominan menggunakannya untuk mendominasi kelompok lain yang tidak dominan (Eriyanto, 2005 : 87).

Dengan memahami posisi *cybermedia* yang mampu menyebarkan pengetahuan dan ideologi tersebut, maka upaya pengembangan *system e-learning* menjadi hal yang penting dan strategis untuk pengembangan sumber daya manusia berkualitas di masa depan. Pengembangan *system e-learning* universitas Udayana harus menopang keberadaan Universitas Udayana sebagai pusat studi dan pusat referensi pariwisata budaya. Dalam kaitan ini, ada sejumlah tantangan yang perlu diantisipasi. **Pertama**, keberadaan *system e-learning* yang cukup memadai saat ini perlu dijaga kesinambungannya dengan terus menguatkan “manajemen web-sites sesuai tuntutan perkembangan TIK yang terus dinamis. Dukungan sumberdaya manusia yang handal amat diperlukan untuk menjamin kesinambungan *system e-learning* yang sudah terbangun.

**Kedua**, perlunya menambah dan meng-*update* referensi *e-library* secara berkala sejalan dengan dinamika kegiatan akademik. Bilamana Unud terus mengembangkan diri sebagai pusat studi “pariwisata budaya” maka segala referensi yang terkait dengan pariwisata budaya (yang bersumber dari *local genius* masyarakat nusantara) perlu ditambah. Informasi atau wacana pariwisata budaya klasik tentang sosial budaya masyarakat Bali hasil etnografi

para musafir tempo dulu sampai masa kini dalam bentuk *soft copy* yang bisa diakses oleh publik perlu disediakan. Hal ini penting untuk promosi penguatan citra pariwisata budaya Bali pada masyarakat dunia sekaligus menguatkan keberadaan Universitas Udayana sebagai pusat *e-learning* “pariwisata budaya” terkemuka. Disamping bisa diakses secara gratis (*free*), pengelola *e-learning* juga perlu menerima donasi dari penggunanya. Sumbangan atau donasi (dana) yang ditransfer secara *online* dari pengguna *e-library* ini diperlukan untuk menguatkan dan mengembangkan keberadaan *e-library* tersebut.

**Ketiga**, keberadaan *e-learning* yang ditunjang dengan *e-library* menuntut profesionalitas para pendidik dalam proses belajar-mengajar. Di era 4.0 dewasa ini, beberapa kompetensi yang perlu dikuasai pendidik, meliputi: (a) memiliki keterampilan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi (*critical thinking and problem solving*); (b) memiliki keterampilan komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaborative skill*); (c) memiliki keterampilan berpikir kreatif dan inovasi (*creativity and innovative skill*); (d) memiliki kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology literacy*); (e) upaya pembelajaran secara kontekstual (*contextual learning skill*); (f) menguasai literasi informasi dan media (*Information and media literacy*). Dalam kelas *digital pada era 4.0 dewasa ini*, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tanpa batas ruang dan tanpa waktu. Untuk itu, upaya memilih dan memilih informasi secara online sebagai pengetahuan secara cerdas dan tepat guna amat diperlukan. Di era digitalisasi informasi ini, posisi pendidik (guru/dosen) bukanlah satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi mereka lebih sebagai fasilitator bagi para peserta didik yang diasuhnya (Soziduhu, 2019).

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Simpulan

Universitas Udayana merupakan Perguruan Tinggi terbesar di Bali yang mengungkap pola ilmiah pokok “kebudayaan”. Untuk menunjang proses belajar mengajar, Universitas Udayana telah mengembangkan *sistem e-learning* yang dilengkapi dengan *e-library* yang cukup memadai. Sebagian civitas akademi di lingkungan Universitas Udayana telah memanfaatkan *e-library* yang dikembangkan oleh Universitas Udayana untuk menunjang studi mereka. Universitas Udayana amat potensial menjadi pusat *e-Learning* di bidang Pariwisata Budaya pada Era 4.0 dewasa ini.

### 4.2 Saran

Untuk memantapkan Universitas Udayana sebagai pusat studi “pariwisata budaya dunia” upaya meng-*update* secara berkala dan menambah referensi (keputusan) pariwisata budaya, serta mempromosikannya melalui kegiatan pengabdian masyarakat perlu terus dilakukan. Dukungan sumberdaya manusia yang handal amat diperlukan untuk menjamin kesinambungan *system e-learning* yang sudah terbangun.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. E. Priyono, Azyumardi Azra, dkk. 2004. Ensiklopedi Tematis Dunia Islam, Dinamika Masa Kini, Jakarta: PT. Ikhtiar Baru Van Hoeve, Seri 6.
- Alex Sobur. 2001. Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana,. Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing, Bandung : PT. Remaja Rosda
- BKSTI, 2017. BKSTI ub.ac.id /wp-content/upload/2017/10/keynote Speker Drajad Irianto.pdf. Diakses, 30 Juli 2019.
- Bungin, Burhan, 2006. *Sosiologi Komunikasi. Teori:Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta:Kencana.
- Eriyanto. 2005. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKIS.



- Korry, I Nyoman Sugawa. 2019. Pembangunan Bali dan Era Revolusi Industri 4.0, Bali Post, Selasa, 4 Desember 2018.
- Nurudin. 2003. *Komunikasi Massa*. Malang: Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Peraturan Daerah Provinsi Bali. Nomor 2 Tahun 2012. Tentang. Kepariwisata Budaya Bali Profil Universitas Udayana, 2019
- Sambutan Rektor Universitas Udayana. 2019; <https://www.unud.ac.id/in/tentang-unud20-Sambutan-Rektor.html>; Diakses, 30 Juli 2019.
- Santosa, Elizaberth T,. 2015. Raising Children in Digital Era, Pola Asuh Efektif Unutuk Anak di Era Digital. Jakarta: PT Gramedia.
- Soziduhu Gulo. 2019. Tantangan Pendidikan di Era Revolusi 4.0; <https://www.kompasiana.com/sozi/5cf4846995760e765c2937e9/tantangan-pendidikan-di-era-revolusi-4-0,3 Juni 2019 09:22>. Diakses, 30 Juli 2019.
- Suryawati, I Gusti Agung Alit , 2015. Cybercommunity dan Aplikasi dalam Meningkatkan Potensi Sumber Daya Manusia. Laporan HUPS
- Swabawa, K. 2019. Pariwisata Bali, Kembali ke Jati Diri, Bali Post, Selasa, 23 April 2019. Diakses, 30 Juli 2019.
- Visi Misi dan Tujuan Universitas Udayana. 2019; <https://www.unud.ac.id/in/tentang-unud18-Visi-Misi-dan-Tujuan.html>; Diakses, 30 Juli 2019.