

Humanitaria: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ISSN : 2962-2948

E-ISSN : 2962-293X

DOI : -

Vol. 1 No. 1, Juli 2022

<https://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/humanitaria>

## **Wisata Virtual Sebagai Sarana Pengenalan dan Pelestarian Budaya Di Tengah Pandemi**

**Helmi Novista Amallia, Nurul Asyifah, Edy Fathollah, M. Nurdin Pratama**

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: novistaamallia3@gmail.com

### **Abstract**

*The spread of Covid-19 has yet to subside. Many sectors of the economy were forced to stagnate due to the presence of Covid-19. In fact, according to data from the Ministry of Tourism and Creative Economy, the existence of large-scale social restrictions or commonly called PSBB and the closure of access to and from Indonesia, resulted in a significant decrease in state revenue, especially in the tourism sector by Rp20.7 billion. However, as the essence of humans as social beings, it is necessary to continue to be active, socialize, and fulfill needs. In this case, social change will always exist, as the view of Talcot Parson. Therefore, it is necessary as a human being to always be able to innovate to answer the challenges of the situation. Space restrictions due to the presence of a pandemic and the incessant development of technology make the topic of Virtual Tour so interesting for researchers. Then, the main discussion of this research is whether the presence of this Virtual Tour can replace the original function of offline tourism, which is still able to introduce and preserve culture to the community. then, this research is focused on using qualitative research and is supported by interview data and case studies. Through the results of interview data and case studies, this research then produces an answer that Virtual Tour is able to replace offline tourism functions. Where, Virtual Tour is able to be an alternative to introduce and preserve culture in the midst of a pandemic.*

**Keywords:** Virtual Tour, Tour, Pandemic.

### Abstrak

Penyebaran Covid-19 hingga saat ini belum juga mereda. Banyak sektor ekonomi dipaksa mandek karena hadirnya Covid-19. Bahkan, menurut data Kememparekraf, adanya pembatasan sosial berskala besar atau yang biasa disebut PSBB dan ditutupnya akses keluar dan masuk Indonesia, mengakibatkan penurunan pendapatan negara yang signifikan, terlebih di sektor pariwisata sebesar Rp20,7 miliar. Namun, sebagaimana esensi manusia sebagai makhluk sosial, perlu untuk terus beraktivitas, bersosialisasi, dan memenuhi kebutuhan. Dalam hal ini, perubahan sosial akan selalu ada, sebagaimana pandangan dari Talcot Parson. Oleh sebab itu, perlu rasanya sebagai manusia untuk selalu mampu berinovasi menjawab tantangan keadaan. Pembatasan ruang oleh hadirnya pandemi dan gencarnya perkembangan teknologi menjadikan topik *Virtual Tour* begitu menarik bag peneliti. Lantas, yang menjadi pokok pembahasan riset ini, apakah kehadiran *Virtual Tour* ini dapat menggantikan fungsi asli wisata secara offline, yakni tetap turut mampu memperkenalkan dan melestarikan budaya kepada masyarakat. kemudian, riset ini di fokuskan dengan menggunakan penelitian kualitatif dan didukung dengan data wawancara serta studi kasus. Melalui hasil data wawancara dan studi kasus, riset ini kemudian menghasilkan jawaban bahwa *Virtual Tour* ternyata mampu untuk menggantikan fungsi wisata secara offline. Di mana, *Virtual Tour* mampu untuk menjadi alternatif memperkenalkan dan melestarikan budaya ditengah pandemi.

**Kata Kunci:** *Virtual Tour*, Wisata, Pandemi.

## PENDAHULUAN

Penyebaran Covid-19 hingga saat ini belum juga mereda. Semula kehadiran vaksin yang ditunggu dan diharapkan akan memberi perubahan banyak, ternyata belum bisa terealisasikan. Berbagai vaksin didistribusikan ke berbagai daerah, berharap pandemi akan segera berlalu. Namun, sejauh ini menurut data vaksin, apabila dirata-rata efektivitasnya hanya sekitar 50%. (Marwan, 2021) Realitas ini nyatanya tidak bisa membuat kehidupan masyarakat dan segala lini yang melingkupinya bergerak. Terlebih, internet senantiasa menyajikan data terupdate dari penyebaran Covid-19 ini. Hal ini berdampak nyata pada semakin cemas dan khawatirnya masyarakat terhadap realitas yang sedang terjadi. Terlebih, adanya pembatasan sosial berskala besar

atau yang biasa disebut PSBB dan ditutupnya akses keluar dan masuk Indonesia, mengakibatkan penurunan pendapatan negara yang signifikan, terlebih di sektor pariwisata sebesar Rp20,7 miliar. (Kemenparekraf, 2020)

Sementara itu, sebagai manusia yang pada dasarnya adalah makhluk sosial tentu tidak bisa terus-menerus terbelenggu dalam pembatasan aktivitas. Sebagai manusia pada kodratnya harus terus bersosialisasi, belajar, dan senantiasa mengenal budaya. Namun dengan berbagai dalih perbatasan ruang gerak manusia sehingga semua lini ikut berhenti, baik budaya, pariwisata, dan bahkan ekonomi. Namun, adanya pandemi memaksa manusia untuk mengubah *culture* dan kebiasaan dalam hidupnya. Mulai dari hal mendasar seperti kebiasaan mencuci tangan, bersalaman, hingga peralihan aktivitas dengan digitalisasi.

Dewasa kini, teknologi sudah dimaknai sebagai sebuah budaya material yang terbentuk karena kebiasaan. (Julie, 2017) Semua informasi lengkap disediakan oleh teknologi khususnya dengan internet melalui berbagai via. Bahkan dengan adanya teknologi yang mumpuni membentuk berbagai culture baru di kehidupan manusia. kolaborasi antara internet dan budaya secara langsung telah memberikan kebermanfaatn bagi manusia. (Norman, 2018)

Kembali pada realitas pandemi, ruang gerak kehidupan manusia benar-benar di batasi. Bersumber dari data BPS (2021), terlihat penurunan kuantitas wisatawan yang signifikan, baik dari luar atau dalam negara. Berdasar data, jumlah kunjungan wisatawan dari mancanegara ke Indonesia tahun 2020 sebesar 4,02 juta. Kemudian, jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya yakni 2019, jumlah wisatawan mancanegara turun hingga 75,03 persen. Berbagai kebijakan diterapkan oleh pemerintah demi menormalkan keadaan yang ada

saat ini. Namun, sebagaimana manusia yang perlu kebebasan, perlu sosialisasi, dan perlu melakukan apa yang disukai, digitalisasi merupakan satu-satunya hal yang menjadi jawaban. Menilik realitasnya, tanpa bersentuhan pun tetap bisa berkomunikasi dan menyalurkan tujuan yang ingin disampaikan. Dalam hal kebudayaan melalui *Virtual Tour* misalnya.

*Virtual Tour* di masa pandemi ini menjadi opsi terbaik saat ini. Masyarakat dengan mudah bisa mengakses kebudayaan yang ingin dikunjungi secara virtual. Hal ini menjadi point plus di masa pandemi demi mengurangi penyebaran Covid-19. Culture baru semacam ini menjadi menarik bagi kami dengan segala kondisi yang mendukungnya. Terlebih memang adanya pandemi memberi dampak yang besar terhadap menurunnya perekonomian di berbagai daerah, tanpa terkecuali di Indonesia. Di sisi lain, urgensi mengenal dan melestarikan budaya masih menjadi tanggung jawab generasi muda. Maka dari itu culture baru seperti *Virtual Tour* ini menjadi jawaban nyata di masai pandemi bagi generasi muda untuk bisa terus mengenal budaya dan turut melestarikannya. Dari sini terlihat pola, di mana kolaborasi antara internet dan budaya membantu menjadikan internet lebih bermanfaat dengan berfokus pada tujuannya di sertai kesadaran atas keterbatasan yang dimiliki.

Berbagai kemajuan di bidang teknologi disertai hantaman pandemi ternyata membawa dampak yang berarti bagi peradaban masyarakat industri 4.0 ini. Dari beberapa studi pustaka yang telah ditelisis, peneliti menemukan kemenarikan dalam penelitian ini. Dari kemenparekraf (2021) misalnya, di tengah pandemi memiliki kemampuan adaptasi, inovasi, dan kolaborasi yang baik menjadi tuntutan tersendiri. Menurut studi pustaka yang diperoleh, tempat wisata, dalam hal ini khususnya budaya banyak yang terpuak akibat

pandemi COVID-19, bahkan tak jarang yang terpaksa ditutup karena tidak ada pengunjung. Hal ini juga didasari atas motivasi untuk melindungi diri dari wabah ini dan mengikuti anjuran dari pemerintah. Walaupun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa selama manusia hidup pasti memiliki kebutuhan hidup yang perlu dipenuhi. Ketika usaha yang mereka jalankan dipaksa mandek, otomatis kebutuhan mereka pun tidak bisa terpenuhi. Di sisi lain, tuntutan untuk tetap memberikan service kepada masyarakat agar tetap turut memperkenalkan dan melestarikan budaya mendorong para pelaku pariwisata harus memanfaatkan inovasi teknologi yang berperan penting dalam mendukung tren pariwisata yang bergeser di tengah pandemi ini, salah satunya dengan *Virtual Tourism* untuk liburan *online*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Di mana, menurut Bogdan dan Taylor (1975), metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis dan perilaku yang dapat diamati yang kemudian berbentuk deskripsi. Kemudian, objek penelitian fokus pada perubahan budaya secara langsung menuju *Virtual Tourism* (online) sebagai bagian pengenalan dan pelestarian budaya di masa pandemi. *Virtual Tourism* di sini sebagai strategi untuk melestarikan budaya dengan sebuah inovasi yang baru dan bertujuan untuk tetap memperkenalkan serta melestarikan budaya di tengah pandemi yang masih berlangsung. Data dalam penelitian ini diambil dengan beberapa cara, yaitu wawancara dan studi Pustaka. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kualitatif-deskriptif. Kemudian data dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan

membuat kesimpulan. Selanjutnya pada bagian validitas data dilakukan dengan melihat hasil analisis data, diskusi, dan melihat dari mana sumber-sumber data itu di dapat.

## KAJIAN TEORI

Dalam keadaan pandemi ini, masyarakat dipaksa untuk mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan segala tantangan yang datang. Terlebih, perubahan sosial budaya yang ada saat ini merupakan situasi yang terjadi di dalam masyarakat yang diakibatkan oleh ketidaksamaan dengan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian ini mengacu pada pandangan Talcott Parsons terkait struktural fungsional. Di mana, sebagai yang diungkapkan oleh Talcot, bahwa fungsi merupakan suatu gugusan aktivitas yang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan sistem. (Ritzer, 2017) Kemudian, riset ini akan mencoba menganalisis dengan skema legendarisnya, AGIL, yakni terdiri dari Adaptasi, *Goals*, Integrasi, dan *latency*.

Lebih lanjut, setidaknya dalam penelitian ini akan melihat bahwa perubahan sosial menjadi suatu realitas yang tidak bisa dihindari keberadaannya. Banyak hal yang dapat memicu perubahan sosial yang ada di masyarakat, termasuk pandemi. Dewasa ini pandemi telah berhasil mengubah berbagai tatanan kehidupan manusia. oleh sebab itu, hal ini menjadi begitu menarik ketika tatanan sosial, norma, dan kehidupan manusia mulai berubah, termasuk culture wisata budaya. Hal ini yang kemudian akan ditelisik lebih jauh eksistensinya melalui bantuan pendekatan struktural-fungsional Talcot Parson, apakah culture baru (aktivitas *Virtual Tour*) ini bisa menggantikan peran wisata

budaya secara offline guna memperkenalkan budaya dan melestarikannya. Kemudian, analisisnya pun akan dituangkan dalam Skema AGIL milik Talcot Parson.

Penelitian serupa sebelumnya juga telah dilakukan oleh Rivandy Muhammad, Dyah Mutiarin, dan Jananton Damaik dengan judul “*Virtual Tourism* Sebagai alternatif Wisata Saat Pandemi”. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa *Virtual Tourism* merupakan alternatif yang dapat dilakukan di masa pandemi. Hal ini semata-mata untuk mengurangi penyebaran virus covid-19. Tidak dapat dipungkiri bahwa kebutuhan hidup harus tetap dipenuhi walaupun di tengah pandemi sekalipun. Penelitian ini menyebutkan *Virtual Tourism* dapat menjadi solusi lesunya industri pariwisata di Indonesia. Dengan *Virtual Tourism* kita tetap dapat menikmati objek wisata dari rumah, tanpa harus mengunjunginya secara langsung. Penelitian ini turut menelisik hasil pengolahan data selama 10 tahun terakhir menggunakan software Vosviewer. Riset ini mengatakan jika *Virtual Tourism* menawarkan objek wisata secara virtual dari rumah atau di mana pun tanpa perlu mendatangi tempat tersebut secara langsung. Dipermudah melalui teknologi, *Virtual Tourism* menempatkan pengguna ke dalam foto serta memperbolehkan pengguna untuk mengupgrade pemahaman situasional dan tingkatkan tampilan, penangkapan, serta analisis informasi virtual secara signifikan. Lewat *Virtual Tourism*, turis bisa mencicipi perpaduan foto, musik, video, tampilan peta, serta narasi dalam satu pengalaman yang terintegrasi ( Rastati, 2020). Hal ini yang kemudian peneliti rasa penting adanya kehadiran culture ini untuk menjadi alternatif sekaligus mempermudah masyarakat mendapatkan pengetahuan sekaligus sebagai media melestarikan budaya di tengah pandemi.

Kebaruan dari penelitian ini datang dari konsep yang ditawarkan melalui desain penelitian yang jauh berbeda. Hal ini terlihat dari fokus yang diambil lebih luas, metode, dan teknik pengambilan data. Terlebih, penelitian ini mendalami dengan bantuan teori struktural fungsional milik Talcot Parson.

## PEMBAHASAN

### 1. *Virtual Tour* Culture

Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada beberapa waktu lalu dilakukan untuk mengurangi penyebaran covid-19. Kemudian hal ini memberikan dampak buruk bagi seluruh aspek perekonomian, termasuk wisata. Hal ini pula yang kemudian mendorong pelaku pariwisata melakukan sebuah inovasi, berangkat melalui *Virtual Tour*. Di mana, *Virtual Tour* ini ditujukan untuk masyarakat agar tetap dapat menikmati keindahan alam dan budaya melalui media teknologi internet. Hal ini cukup menarik, ketika kondisi mengharuskan kehidupan terus berjalan tetapi di sisi lain terdapat halangan untuk melakukannya. Penyajian *Virtual Tour* biasanya bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya memanfaatkan gambar atau pun video dan menggunakan model 3D.

Dari hasil studi pustaka ditemukan beberapa hal yang menarik. Ternyata, dewasa ini Indonesia juga sudah menerapkan berbagai program *Virtual Tour* berbasis kebudayaan dan alam. Dalam [indonesiavirtualtour.com](http://indonesiavirtualtour.com) misalnya, menyajikan visualisasi keindahan alam serta budaya Indonesia di berbagai daerah. Misalnya *Virtual Tour* “Rumah Ong Boen Tjiet” dari Palembang. Dalam [indonesiavirtualtour.com](http://indonesiavirtualtour.com),



disajikan bentuk visualisasi dari kebudayaan tersebut. Tidak hanya itu, di sini visual disajikan dengan bentuk gambar yang berjalan 360° atau disebut *immersive photography*. Terlebih, *Virtual Tour* yang satu ini disertai dengan keterangan yang lengkap menyertai.

*“Rumah ini adalah kediaman seorang saudagar peranakan di Kota Palembang, dia tinggal di sisi selatan Sungai Musi dan memiliki toko dan gudang besar di sisi utara sungai Musi. Sampai kini daerah tempat dimana gudang Ong Boen Tjiet berada masih disebut sebagai daerah ‘Gudang Buncit’, pelafalan lokal untuk nama si saudagar. Rumah Ong Boen Tjiet adalah satu-satunya rumah kaum peranakan yang masih asli dan terawat dengan baik, dimana arsitektur Tionghoa berbaur dengan arsitektur lokal. Untuk sampai ke sini kamu bisa menyewa perahu dari pelataran Benteng Kuto Besak di tepi utara Sungai Musi dan menyeberangi sungai ke selatan menuju Rumah Ong Boen Tjiet.” (Studi dokumen, indonesiavirtualTour.com)*

Ada pula *Virtual Tour* yang dilakukan oleh Jakarta Good Guide. *Virtual Tour* yang satu ini membawa konsep *Pay as you wish*. Konsep ini tidak mengharuskan masyarakat membayar dengan nominal tertentu, tetapi diberikan kebebasan untuk membayar dengan tarif sesuai kepuasan. Kemudian, rute *Tour* yang ditawarkan oleh Jakarta Good Guide, di antaranya Kota Tua, China Town, City Center, Menteng, Cikini, Pasar Baru, Jatinegara, Tanah Abang, Thamrin, dan lain-lain. Sedangkan konsep yang ditawarkan sebagai berikut,

*“Virtual Tour dari Jakarta Good Guide menyajikan dengan konsep walking Tour yang biasa dilakukan. Tour dimulai dengan pemandu menyapa para partisipan, lalu pemandu memberikan informasi umum tentang destinasi yang dikunjungi. Pemandu memberikan informasi seolah-olah peserta sedang melakukan perjalanan, dengan menjelaskan rute yang akan dilalui. Pemandu memberikan penjelasan secara spesifik*

*tentang objek wisata yang akan dikunjungi, makanan khas daerah destinasi, sejarah serta budaya setempat. Interaksi antara pemandu dan peserta juga terjadi pada saat virtual tour. Biasanya pemandu akan memberikan kuis kepada peserta dan memberikan hadiah kepada peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Pemandu juga mengajak peserta untuk belajar bahasa daerah destinasi yang dituju.”* (Studi dokumen, Jakartagoodguide.com)

Dari hasil studi pustaka, ditemukan banyak sekali komunitas, star up, dan pemerintah yang telah turut menyediakan program *Virtual Tour*. Mulai dari TelusuRI.id yang melakukan *Virtual Tour* bertemakan “Jalur Religi di Kota lama, Pejokan, dan Pecinan Semarang” dan ada pula “Pulau Kapoposang”. Program ini dapat diakses melalui laman [bit.ly/vt-pecinansmg](https://bit.ly/vt-pecinansmg). Terkait konsep yang ditawarkan, program *Tour* akan dilakukan melalui Google meet dan menetapkan tarif sebesar Rp 25.000. Ada pula *Pirtual Project* via zoom yang menyediakan *Tour* sawahlunto. Di mana, warisan budaya yang satu ini merupakan tempat bekas galian tambang dan yang menarik telah diakui oleh UNESCO. Untuk menikmati *Virtual Tour* tersebut, bisa langsung mengakses link [bit.ly/PirtualTour](https://bit.ly/PirtualTour).

Tidak kalah menarik, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga turut memeriahkan program *Virtual Tour*. Di mana, Kemendikbud mengangkat Borobudur sebagai objek *Virtual Tournya*. Untuk mengakses *Virtual Tour* yang satu ini caranya cukup mudah, hanya dengan mengakses link [borobudurvirtual.id](https://borobudurvirtual.id), masyarakat akan disajikan visualisasi borobudur secara detail. Dalam laman ini akan disajikan empat kategori *Virtual Tour* yang akan ditelisik. Di mana, ada 3D cloud yang ditujukan untuk mengeksplorasi candi borobudur, ada 360 *Virtual Tour* yang menampilkan

seluruh bagian candi borobudur secara virtual dalam gambar 360 derajat, detail jataka pun dijadikan opsi di sini. Sebenarnya ada tempilan borobudurpedia yang disediakan, tetapi untuk saat ini sajian deskripsi tersebut tidak bisa diakses.

## 2. *Virtual Tour* Sebagai Alternatif Memperkenalkan Budaya

Wawancara juga dilakukan untuk melengkapi penelitian ini dengan fokus mencari tahu tentang apakah eksistensi *Virtual Tour* secara tidak langsung mampu untuk menjadi jalan alternatif memperkenalkan dan melestarikan budaya. Wawancara berfokus pada 6 narasumber yang terdiri dari tiga laki-laki dan tiga perempuan demi meminimalisasi adanya bias. Berdasarkan wawancara yang dilakukan sebelumnya, hampir semua informan merespon positif hadirnya *Virtual Tour* di tengah pandemi ini. Di antaranya jawaban dari beberapa narasumber saat melakukan wawancara.

*“Menurut saya itu sebuah inovasi yang bagus, karena terkadang kita sulit untuk mengakses tempat2 wisata, baik karena waktu, biaya, peraturan, dll. Namun, dengan adanya wisata online setidaknya dapat mengobati rasa ingin berlibur walau tidak sepuas datang langsung.”* (Wawancara dengan Informan Adhy, 8 Desember 2021)

*“Kalau untuk *Virtual Tour* ya lumayan cukup membantu mengurangi rasa kangen buat berwisata ya. Soalnya semenjak pandemi ini jadi terbatas banget buat kemana mana, seenggaknya kita bisa flashback kenangan berwisata sebelum pandemi dengan wisata secara online.”* (Wawancara dengan Informan Malika, 8 Desember 2021)

*“*Virtual Tour* sebenarnya menjadi terobosan baru bagi dunia pariwisata di Indonesia. Hanya saja nilai yang ditawarkan tidak akan lebih baik dari wisata secara langsung. Suasana yang ditawarkan juga akan berbeda.”* (Wawancara dengan Informan Deva, 8 Desember 2021)

Hal ini cukup menarik ketika pandemi sangat membatasi ruang gerak manusia tetapi tantangan itu dijawab dengan kehadiran *Virtual Tour*. Lantas yang menjadi pertanyaan selanjutnya seefektif apa kehadiran *Virtual Tour* di kehidupan masyarakat era digital ini. Apakah kehadiran *Virtual Tour* juga turut berorientasi ke tujuan *cultural Tour*, yakni memperkenalkan dan melestarikan budaya. Menurut beberapa informan, mereka menilai *Virtual Tour* ini bisa menjadi alat atau media mengenalkan budaya, di antaranya:

*“Bisa, sebagai pengenalan mungkin Virtual Tour sangat baik, cuma balik lagi wisatawan pasti akan lebih suka secara langsung, terus juga bisa menjadi alternatif melestarikan, budaya akan terjaga dengan Virtual Tour hanya nilai yang ditawarkan akan berbeda.”* (Wawancara dengan Informan Deva, 8 Desember 2021)

*“Bisa, karena platform digital dapat melampaui batasan ruang, terus kemudahan dalam menjangkau banyak orang dengan latar belakang yang beragam”* (Wawancara dengan Informan Endah, 8 Desember 2021)

*“Kalo untuk memperkenalkan si bisa, tapi jika hanya menikmati atau melihat saja ya belum tentu dapat melestarikan.”* (Wawancara dengan Informan Meila, 8 Desember 2021)

*“Bisa banget, apalagi di era digital ini sebagian besar orang pasti punya gawai masing-masing. Dan dengan media gawai ini bisa jadi sarana buat memperkenalkan budaya budaya sekitar. Apalagi sektor budaya ini salah satu yang terkena imbas dari adanya pandemi. Terus, Kalau untuk melestarikan bisa saja sih, kan dengan adanya wisata secara online ini bisa diikuti oleh segala kalangan, terus bisa juga orang luar negeri ikut berpartisipasi jadi memungkinkan terjadinya pelestarian. Dan dalam konteks anak muda generasi millennial ini bisa menjadi aktor atau jembatan untuk lebih melestarikan budaya supaya budaya tersebut*

*tetap terjaga dengan baik dan bisa dilihat oleh anak cucu kita.”*  
(Wawancara dengan Informan Malika, 8 Desember 2021)

Sehingga akan hal ini, menurut hasil wawancara, *Virtual Tour* khususnya *cultural Tour* bisa menjadi alternatif masyarakat untuk tetap mengenal dan melestarikan budaya di masa pandemi.

### 3. Motif Lain Hadirnya *Virtual Tour*

Dari hasil riset yang menggunakan studi pustaka, peneliti menemukan hal yang tidak terduga. Di mana, kehadiran *Virtual Tour* ternyata juga memiliki motif kebermanfaatannya lain pada masyarakat. Menurut hasil penelitian Statistika di Jerman yang dikutip dalam [Travelindonesia.com](http://Travelindonesia.com),

*“Nyaris 50% orang memakai Virtual Tourism sebagai alternatif untuk memilah tujuan wisata mereka, tetapi pilihan ini dipilih jika secara free. Namun, 13% diantara mereka yang disurvei bersedia membayar untuk menikmati layanan Virtual Tourism yang mereka pakai. Riset lain yang sejenis dilakukan kepada Tourism Australia menghasilkan nyaris 20% dari mereka sudah memakai Virtual Tourism guna memilah tujuan wisata, serta 25% turis berkata kalau mereka berencana akan memakai Virtual Tourism di masa depan untuk membantu mereka memutuskan tujuan liburan.”* (Studi dokumen, [Travelindonesia.com](http://Travelindonesia.com))

Riset tersebut mendukung adanya motif lain dari hadirnya *Virtual Tour*. Di mana, *Virtual Tour* telah menjadi media untuk menentukan tujuan wisata masyarakat. Lebih 50% tercatat telah memakai *Virtual Tour* untuk menjadi alat menentukan tujuan wisatanya. Kemajuan teknologi ternyata memang menggeser aktivitas kehidupan manusia dan sekaligus

mempermudahnya. Hadirnya *Virtual Tour* menjadi salah satu jawaban dari implementasi kemudahan itu.

#### 4. Analisis dan Diskusi

Pandemi membuktikan bahwa, perubahan termasuk evolusi yang tidak dapat dilepaskan dari proses adaptasi manusia. Pandangan ini sejalan dengan peralihan menuju *Virtual Tour* dengan *basic cultural Tour* ini. Di mana, teknologi yang berkembang dengan pesat dan dibarengi hantaman pandemi berhasil menghasilkan gencarnya penggunaan *Virtual Tour* di era ini.

Di sisi lain, apabila meminjam pandangan teori struktural fungsional AGIL milik Talcot Parson. Dari fenomena ini, terlihat adanya unsur **Adaptasi** yang ditunjukkan dengan maraknya penggunaan *Virtual Tour* sebagai alternatif memperkenalkan dan melestarikan budaya ditengah pandemi. Sebagaimana yang ditunjukkan dalam data penelitian, banyak pihak yang telah mendukung kehadiran *Virtual Tour* ini dengan menyediakan program tersebut, seperti: *indonesiavirtualTour.com*, Jakarta Good Guide, *TelusurI.id*, *Pirtual Project*, Kemendikbud dengan objek Borobudur, dsb.

Kemudian, **Goal Attainment** dari kondisi ini, bahwa adanya pandemi diharapkan masyarakat dapat mengakses wisata demi mampu memperkenalkan dan melestarikan pandemi. Hal ini ditunjukkan melalui hasil inovasi yang ada. Di mana, ternyata *Virtual Tour* juga menjadi media atau alternatif yang cukup efektif sebagai pengenalan dan pelestarian budaya, sebagaimana hasil dari wawancara.

Pada skema **Integrasi**, suatu sistem perlu untuk mengatur hubungan yang menjadi komponennya. Hal ini kemudian ditunjukkan melalui berbagai regulasi yang diterapkan oleh pemerintah, seperti pemberlakuan Lockdown, PSBB hingga PPKM berlevel. Pemberlakuan peraturan semacam ini secara tidak langsung memberi dampak langsung bagi inovasi *Virtual Tour* ini, yang kemudian menjadi suatu kegiatan atau budaya baru yang memiliki eksistensi meskipun pandemi telah usai.

**Latency**, skema bagian ini mencakup upaya untuk mempertahankan komponen serta tujuan yang telah ada. Sebagaimana, konsep latency, hal ini kemudian dapat dilihat dari bagaimana usaha dari berbagai pihak untuk mempertahankan wisata ini agar tetap ada dan terus mampu menjadi media memperkenalkan dan melestarikan budaya. Pola tersebut dapat terwujud dengan kemampuan pihak-pihak terkait untuk terus berinovasi dalam menyajikan *Virtual Tour*.

Kembali pada point sebelumnya, bahwa *Virtual Tour* menjawab tantangan pandemi dengan bantuan kemajuan teknologi. Hal ini yang kemudian menjadi kebermanfaatan bagi masyarakat, bahwa masyarakat bisa tetap mengenal dan melestarikan budaya yang ada dengan kehadiran *Virtual Tour*. Meskipun *Virtual Tourism* hanya mampu memberi visualisasi dengan campuran kesan yang didapat oleh pengguna, tetapi *Virtual Tour* dikatakan belum mampu memberi *experience* yang *real*. Namun, sejauh ini *Virtual Tour* tetap menjadi jawaban nyata dari tantangan pandemi untuk tetap mengenalkan dan melestarikan budaya.

Hal ini kemudian juga selaras dengan apa yang diutarakan Talcot Parsons bahwasanya perubahan sosial dan kebudayaan memiliki aspek yang sama yaitu, keduanya bersangkut-paut dengan penerimaan terhadap cara baru atau perbaikan dalam suatu cara masyarakat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya.

## **SIMPULAN**

Sektor pariwisata menjadi salah satu aspek yang sangat terdampak dari hadirnya pandemi covid-19. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengurangi penyebaran pandemic covid-19, seperti pemberlakuan Lockdown, PSBB hingga PPKM berlevel. Namun, hal tersebut rupanya tetap berdampak pada sektor pariwisata, akibatnya sektor pariwisata tidak dapat berjalan secara normal dan mengalami penurunan pendapatan yang sangat signifikan.

Pandemi covid-19 ini telah mengakibatkan lemahnya industri pariwisata. Oleh karenanya diperlukam adanya sebuah inovasi baru agar kegiatan sektor pariwisata dapat kembali berjalan. Wisata virtual menjadi salah satu cara agar masyarakat tetap dapat mengakses kebudayaan-kebudayaan yang ada demi bisa mengenal dan turut melestarikan budaya. Dengan segala kegiatan yang telah beralih pada sistem digital, maka wisata virtual atau virtual tour dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, menjadi salah satu cara yang paling efektif bagi masyarakat ditengah pandemic yang masih berlangsung.

Pandemi memberikan banyak perubahan terhadap tatanan kehidupan manusia, Semula setiap kegiatan dilaksanakan secara langsung, kini harus dilakukan secara virtual. Begitu pula perubahan ini terjadi pada salah satu kegiatan sektor pariwisata dalam memperkenalkan berbagai kebudayaan, kini



juga dilaksanakan secara virtual.

Melalui analisis memanfaatkan teori fungsional struktural AGIL milik Talcot parson, wisata virtual dikatakan menjadi alternatif atau solusi terbaik yang dapat dilakukan untuk tetep mengenalkan berbagai kebudayaan di tengah pandemi yang membatasi ruang gerak manusia. Dengan wisata virtual atau virtual tour, kita tetap dapat mengakses ragam kebudayaan untuk mengenal, melihat, dan menikmatinya secara virtual.

Terlebih, dengan kehadiran wisata virtual atau virtual tour, kebudayaan dapat kita lihat dan dinikmati dengan mengakasesnya kapan saja kita mau tanpa mengenal batas waktu. Wisata virtual atau virtual tour ini juga mampu untuk dijadikan rujukan wisata ketika pandemi telah usai. Hal ini disebabkan karena virtual tourdd memberikan visualisasi yang sangat menarik dan detail.

### **Daftar Pustaka**

- Moleong, J Lexy. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Norman K. Denzin and Yvonna S. Lincoln, eds., 2018. The SAGE Handbook of Qualitative Research, Fifth Edit. (Los Angeles: Sage Publications).
- Julie Grossman. 2017. Adaptation in Visual Culture, Adaptation in Visual Culture (New York: Palgrave Macmillan)
- Sampurno, Bayu Tejo. Kusumandyuko, Tri Cahyo. Islam, Muh Ariffudin. 2020. Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi Covid-19 dalam jurnal Sosial dan Budaya Syar-i. Vol 7, No. 6.

- Muhammad, R., Mutiarin, D., & Damanik, J. (2021). Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 4(1), 53–60.
- Wulanratu, Hera. 2021. Aplikasi Virtual Tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. Dalam *E-Journal Teknik Informatika Vo*; 6, No. 1.
- Irwan, Ute Lies Khadijah, Rusdin Tahir. 2020. Memperkenalkan Pariwisata Budaya dan heritage Kepada Generasi Muda Melalui Virtual Tour Ke Pulau Penyengat.
- Kinanthi Harumni Jagadtya, R. A. (2020). Virtual Tour: Strategi Industri Pariwisata Selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Jakarta Good Guide). *Melancong: Jurnal Perjalanan Wisata*, 48-60.
- Marwan. 2021. Peran Vaksin dalam Penanganan Pandemi C19. <http://lp2m.unmul.ac.id/webadmin/public/upload/files/9584b64517cfe308eb6b115847cbe8e7.pdf> Diakses pada 19 November 2021, pukul 16.03.
- Kemenparekraf. 2021. Ragam Pariwisata Indonesia di Tengah Pandemi. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Tren-Pariwisata-Indonesia-di-Tengah-Pandemi>. Diakses pada 11 Desember 2021, pukul 17.08.
- Travelifeindonesia.com. 2020. Virtual tourism: Strategi Recovery Pariwisata Bali Pasca Covid-19. [https://www.researchgate.net/publication/341443105\\_Virtual\\_Tourism\\_Strategi\\_Recovery\\_Pariwisata\\_Bali\\_Pasca\\_COVID-19](https://www.researchgate.net/publication/341443105_Virtual_Tourism_Strategi_Recovery_Pariwisata_Bali_Pasca_COVID-19) Diakses pada 14 Desember 2021, pukul 17.20.

Resya Ayu. 2021. Teori Evolusi Perubahan Sosial. <https://tirto.id/teori-evolusi-perubahan-sosial-menurut-para-ahli-penjelasmnya-giCR>

Diakses pada 11 Desember 2021, pukul 16.03.

Virtual Borobudur. 2020. Link: <http://borobudurvirtual.id/borobudurpedia/>

Diakses pada 11 Desember 2021, pukul 16.12.

Ramadhian, N. (2020). *Bosan di Rumah Saja? Yuk Ikut 17 Virtual Tour di Akhir Pekan Ini*. Kompas.com. Link: <https://travel.kompas.com/read/2020/05/14/232700627/bosan-di-rumah-saja-yuk-ikut-17-virtual-tour-di-akhir-pekan-ini?page=all>

Diakses pada 11 Desember 2021, pukul 16.20.

