

## VIRTUAL TOURISM DALAM LITERATURE REVIEW

Rafidola Mareta Riesa<sup>1</sup>, Alfatah Haries<sup>2</sup>

Politeknik Negeri Padang

[rafidola@pnp.ac.id](mailto:rafidola@pnp.ac.id)<sup>1</sup> dan [alfatah@pnp.ac.id](mailto:alfatah@pnp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstract

The spread of coronavirus brings a major impact on the travel and tourism sectors. The lockdown policy and travel restriction has banned people from traveling. The area's quarantine in West Sumatera has decreased numbers of visitors visiting tourism attractions. More people staying at home because of the coronavirus pandemic resulting in the needs of alternative ways of traveling becomes necessary. This research will explore the alternative ways of travelling during the pandemic. The research finding is that virtual tourism can be one of the alternative ways of traveling for tourists.

**Keywords:** *Coronavirus, COVID-19, Virtual Tourism*

### A. PENDAHULUAN

Sejak mewabahnya *coronavirus disease* 19 atau yang lebih dikenal COVID-19 di seluruh dunia di pada tahun 2020, hampir seluruh negara melakukan antisipasi meluasnya penyebaran virus dengan salah satunya membatasi mobilisasi atau pergerakan penduduk baik yang akan masuk maupun keluar dari negaranya. Indonesia sebagai salah satu negara terdampak pandemi, telah menerapkan kebijakan pembatasan fisik dan pembatasan sosial, dimana pembatasan ini dinilai sebagai salah satu langkah yang efektif dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus corona.

Dengan meluasnya penyebaran COVID-19, pemerintah daerah semakin gencar melakukan sosialisasi kepada masyarakat agar tidak melakukan kegiatan di luar rumah, penyelenggaraan ibadah di rumah-rumah ibadah, serta perjalanan baik dalam maupun luar kota. Perluasan penyebaran virus COVID-19 berdampak pada semua sektor terutama perekonomian, hal serupa dialami pula oleh Provinsi Sumatera Barat khususnya kota Padang. Sebagai ibu kota provinsi, perekonomian kota Padang ditunjang oleh beberapa aktifitas perekonomian seperti perdagangan, industri dan pariwisata. Sejak penyebaran COVID-19 ini, pariwisata merupakan sektor yang mengalami dampak yang sangat berat, dimana berhentinya seluruh lini kegiatan kepariwisataan.

Dengan diberlakukannya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sebagai upaya meredam penyebaran COVID-19 membuat pergerakan masyarakat menjadi

terhenti, tidak terkecuali bagi masyarakat yang ingin melakukan perjalanan wisata. Terhentinya kegiatan kepariwisataan ini, dapat mengakibatkan kejenuhan masyarakat yang terpaksa berdiam diri di rumah masing-masing. Melihat fenomena ini, dibutuhkan alternatif cara berwisata pada saat pandemi. Salah satu konsep berwisata yang dapat dilakukan pada saat pandemi sekarang ini adalah *virtual tour*. Konsep *virtual tour* ini merupakan salah satu bentuk berwisata dimana wisatawan dapat menikmati objek wisata tanpa harus mengunjungi objek wisata secara langsung.

## **B. METODE PENELITIAN**

Studi ini dilatarbelakangi oleh kondisi industri pariwisata yang semakin terpuruk karena pandemi COVID-19 yang membatasi perjalanan masyarakat. Karena pergerakan masyarakat yang sangat terbatas dalam berwisata, studi ini bertujuan untuk membahas *virtual tour* sebagai alternatif berwisata dikala pandemi. *Virtual tourism* sendiri merupakan alternatif berwisata yang baru-baru ini berkembang seiring dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi terutama teknologi *virtual reality*.

Metode penelitian dalam penulisan ini adalah studi literatur dimana data dikumpulkan melalui analisis buku, jurnal, situs web, dan artikel berita dapat membantu dalam penulisan artikel ini. Studi literatur berguna untuk memberikan gambaran terkait topik-topik yang berkaitan antara penelitian ini dengan penelitian lainnya yang relevan (Sugiarto et al, 2015)

## **C. PEMBAHASAN**

### **1. Pariwisata Virtual**

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan menerangkan bahwa Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Dalam hal ini, kegiatan wisata yang dimaksud adalah kegiatan perjalanan sementara yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan mengunjungi suatu tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan dari suatu daerah tujuan wisata. Dunia virtual didefinisikan oleh Schroeder (1996:25) sebagai tampilan yang dihasilkan komputer yang memungkinkan bagi *user* (pengguna) untuk memiliki perasaan hadir di suatu lingkungan selain dari lingkungan tempat mereka sebenarnya berada, dan berinteraksi dengan lingkungan tersebut. Dan menurut Boulos, Hetherington, dan Wheeler (2007), lingkungan tersebut dijalankan oleh teknologi berbasis web.

Dengan kata lain, pariwisata virtual dapat didefinisikan sebagai kegiatan wisata oleh seseorang atau kelompok yang dilakukan melalui penelusuran web dengan tampilan media berupa gambar atau video yang dihasilkan oleh komputer yang memungkinkan pengguna untuk merasa seperti berada di suatu daerah tujuan wisata.

Persiapan dalam melakukan wisata virtual tidak lebih rumit dibandingkan dengan wisata yang sebenarnya karena dinilai jauh lebih murah dan lebih nyaman. Berwisata secara virtual dapat menghemat waktu, dimana wisatawan tidak harus mengurus visa perjalanan, mengatur dan memesan paket perjalanan, atau dalam melakukan perjalanan itu sendiri. Seseorang dapat mengakses peralatan yang menunjang sistem *virtual reality*, mengenakan peralatan, memilih perjalanan dan dengan segera dapat sampai di daerah tujuan wisata untuk menikmati atraksi yang ditawarkan. Industri perjalanan dan pariwisata telah sangat diuntungkan dengan pengimplementasian teknologi informasi. Sistem teknologi informasi mengatur banyak aspek dari produk perjalanan dan pariwisata, dari pemesanan maskapai dan hotel sampai paket multimedia yang dirancang untuk memasarkan daerah tujuan wisata. Bukan tidak mungkin di masa depan, teknologi *virtual reality* dapat menembus industri pariwisata (Cheong, 1995). Bai et al. (2005) menemukan bahwa individu yang menggunakan pariwisata virtual untuk mengakses informasi mengenai daerah tujuan wisata, dilaporkan memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap pengalaman perjalanan mereka daripada mereka yang tidak menggunakan layanan pariwisata virtual tersebut.

## 2. *Virtual Tour*

Waraney et al. (2017) menambahkan *virtual tour* merupakan teknologi yang menempatkan user di dalam gambar dan memungkinkan user untuk meningkatkan kesadaran situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisa data *virtual* secara signifikan. *Virtual tour* dapat dijadikan sebuah media yang bisa menghadirkan serta menghidupkan imajinasi bagi para penggunanya. Sehingga seolah-olah penggunanya mengalami serta merasakan keadaan yang sesungguhnya (Suhendar, Fernando. 2016). Daud et al. (2016) menambahkan *virtual tour* merupakan sebuah simulasi dari sebuah lokasi yang terdiri dari rentetan gambar. Rentetan gambar tersebut akan digabungkan (*stitch*) untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. *Virtual tour* sendiri biasanya digunakan untuk memberi pengalaman pernah berada di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor.

Penyajian *virtual tour* dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar ataupun video, selain itu dapat menggunakan model 3 dimensi. Untuk penyajian dengan menggunakan gambar, dapat digunakan foto panorama. Pemilihan jenis foto panorama juga mempengaruhi hasil *virtual tour* yang dihasilkan. Menurut Scot (2010), Untuk panorama jenis *cylindrical*, bagian vertikalnya hanya dapat menangkap tidak lebih dari 180 derajat sedangkan jenis *spherical*, memungkinkan untuk melihat ke atas dan ke bawah (Daud et al.2016).

Virtual Tour adalah sebuah simulasi dari suatu lingkungan nyata yang ditampilkan secara online, biasanya terdiri dari kumpulan foto-foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink, ataupun video, atau virtual model dari lokasi yang sebenarnya, serta dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya seperti efek suara, music, narasi, dan tulisan (Handjojo, 2013). Media-media yang

sudah dihubungkan atau di *stitched* (dijahit) oleh *developer* dapat dinikmati oleh pengguna dalam bentuk:

a. Gambar atau foto

Menurut Hamzah gambar atau foto merupakan media visual. Dimana media ini memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Pesan tersebut akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual, simbol tersebut perlu dipahami dengan benar, artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dengan baik dan tidak menimbulkan kesalahan (Haryanti.2018).

b. *Virtual Reality Photography (VRP)*

VRP adalah sebuah Teknik foto panorama yang menyajikan suasana dengan pemandangan secara *spherical view*, Yuliana dan Listianto (2017). Menurut Dio, Safriadi, dan Sukamto (2019), foto panorama merupakan gabungan dari beberapa foto dengan tujuan untuk mendapatkan foto dengan sudut pandang yang lebar dan mencakupi pemandangan yang luas. Foto panorama bahkan mampu mempresentasikan objek hingga 360°

c. Video

Video didefinisikan sebagai potongan gambar tunggal yang disebut frames. Hasil Pengolahan beberapa gambar yang membuat ilusi gambar bergerak karena otak tidak menangkap gambar secara individual, Waraney, Tulenen, dan Sinsuw (2017.p2). Video-video ini dapat diakses melalui televisi, komputer, web, ataupun melalui *smartphone*.

d. *360° Video*

Menurut Brown et all (2016), video 360 derajat adalah salah satu bentuk dari *Virtual Reality* dimana sudut pandang pengguna dapat berbentuk *spherical* (bulat) atau hampir bulat dimana pusat video berada di bagian tengah. Video 360 derajat direkam dengan kamera yang bersifat *omnidirectional* atau melalui beberapa kamera yang dapat merekam sekeliling dan masing-masing video dijahit untuk membentuk sebuah video 360 derajat.

Video ini dapat diakses dengan menggunakan *Google Cardboard*. Alat ini dapat memberikan pengalaman *virtual reality* kepada penggunanya dengan bantuan *smartphone* dimana pengguna dapat merasakan pengalaman seperti benar-benar berada di lingkungan tersebut.

e. *Interactive 360° Video*

Video 360° interaktif merupakan pengembangan dari video 360° yang sudah ditingkatkan kualitasnya, Choi et all (2018). Kualitas yang ditambahkan dapat berupa menambahkan URL (*Uniform Resource Locator*) ke dalamnya, mengubah adegan melalui tombol klik, dan menambahkan efek khusus sehingga tidak terlihat perbedaan dalam gabungan video-video tersebut. Meskipun begitu, video 360° interaktif ini belumlah digunakan secara luas.

### 3. *Virtual Reality*

*Virtual Reality (VR)* atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (computer simulated environment), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi Lingkungan realitas maya terkini umumnya menyajikan pengalaman visual, yang ditampilkan pada sebuah layar komputer atau melalui sebuah penampil stereoskopik, tapi beberapa simulasi mengikutsertakan tambahan informasi hasil penginderaan, seperti suara melalui speaker atau headphone (Sihite, et., al, 2013). Asfari, et., al (2012) menambahkan *Virtual Reality (VR)* merupakan ruang digital dimana seluruh gerakan pengguna dapat diketahui atau dilacak dan mengetahui gambaran sekitarnya. Hasil yang didapat disusun dan ditampilkan ke indra manusia sesuai dengan gerakan-gerakan yang dilakukan.

### D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai permasalahan yang diangkat didapatkan hasil bahwa *virtual tour* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif masyarakat dalam berwisata pada saat pandemi COVID-19 dimana teknologi ini memungkinkan masyarakat untuk dapat berwisata tanpa harus berada di objek wisata tersebut. *Virtual tour* juga dapat membantu pemerintah dalam penerapan pembatasan fisik dan pembatasan sosial karena kegiatan ini tidak menimbulkan keramaian karena dapat diakses secara pribadi. Media berupa Gambar atau foto, VRP, video, 360<sup>0</sup> video, dan *interactive 360<sup>0</sup> video* merupakan media yang dapat diakses masyarakat dalam menikmati *virtual tour*. Hasil atau temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan produk-produk *virtual reality* dalam bidang kepariwisataan di kota Padang. Selain sebagai alternatif dalam berwisata, *virtual tourism* dapat pula dikembangkan sebagai materi promosi destinasi yang ada di kota Padang dan Provinsi Sumatera Barat pada umumnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asfari, U., Setiawan, B., & Sani, N. A. (2012). Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality [Studi Kasus: Graha ITS Surabaya]. *Jurnal Teknik ITS*, 1(1), A540-A544.
- Bai, B., Hu, C., Elsworth, J., & Countryman, C. (2005). *Online Travel Planning and College Students - The Spring Break Experience*. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 17(2), 79-91.
- Boulos, M. N. K., Hetherington, L., & Wheeler, S. (2007). *Second Life: an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education*. *Health Information & Libraries Journal*. 24 (4), 233-245. doi: 10.1111/j.14711842.2007.00733.

- Brown, A., Sheikh, A., Evans, M., & Watson, Z. (2016). Directing attention in 360-degree video. 29 (9 .)-29 (9 .). 10.1049/ibc.2016.0029.
- Cheung, C. W., Tsang, I. T., & Wong, K. H. (2017). *Robot Avatar: A Virtual Tourism Robot for People With Disabilities*. International Journal of Computer Theory and Engineering, 9(3), 229-234.
- Cheong, R. (1995). *The virtual threat to travel and tourism*. Tourism Management, 16(6), 417–422
- Choi, K., Yoon, Y. J., Song, O. Young., & Choi, S.M. (2018). *Interactive and Immersive Learning Using 360° Virtual Reality Contents on Mobile Platforms*. Mobile Information Systems. 2018. 1-12. 10.1155/2018/2306031.
- Daud, F. R., Tulenan. V., & Najooan, X. B. N. (2016). *Virtual tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado*. E-journal Teknik Informatika, Volume 8, No 1 (2016).
- Dio., Safriadi. N., & Sukamto, A.S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. Jurnal System dan Teknologi Informasi, Vol. 7, No. 1, Januari 2019, p-ISSN : 2460-3562 / e-ISSN : 2620-8989.
- Handjojo. F. V. (2013). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Content Management System Dengan Format *Virtual Online Tour*. Jurnal Teknik Informatika Universitas Tanjungpura, 1(2) 1-6.
- Haryanti, A.S. (2018). Penggunaan Media Gambar dan Media Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Tunas Harapan Balaraja –Tangerang. Jurnal kreda, Vol. 1 No. 2 April 2018, ISSN 2599-316X.
- Schroeder, Ralph. (1996). *Possible Worlds: The Social Dynamic of Virtual Reality Technology*. Westview Press, Inc., Boulder, CO, USA.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). Jurnal Teknik ITS, 2(2), A397-A400.
- Sugiato., T, Hendratono., D, Soedibyo (2015). *Metodologi Penelitian Hospitaliti dan Pariwisata*. Tangerang, Indonesia: PT. Matana Publishing Utama
- Suhendar, A., Fernando, A. (2016). Aplikasi *Virtual tour* Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max. Jurnal ProTekInfo Vol. 3 No. 1. ISSN: 2406-7741.
- Waraney , S. P. F., Tulenan, V., & Sinsuw, A. A. E. (2017). Pengembangan *Virtual tour* Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat. E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017) ISSN : 2301 – 8364.
- Yuliana, A., & Listianto, E. (2017). Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promoasi Objek Wisata Di *Stone Garden* Kabupaten Bandung Barat. Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer, Vol. 01, No. 01, Februari 2017, pp. 19-24, ISSN: 2549211X