

TUR VIRTUAL EMBUNG BANYU LUMUT DESA TEGAREN SEBAGAI MEDIA DIGITALISASI PARIWISATA

Amalia Anjani Arifiyanti¹, Tri Lathif Mardi Suryanto², Joko Mijiarto³, Praja Firdaus Nuryananda⁴

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

^{3,4} Program Studi Pariwisata, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Email penulis / korespondensi: amalia_anjani.fik@upnjatim.ac.id

ABSTRAKSI

Tegaren merupakan salah satu dari 35 desa wisata binaan Pemerintah Kabupaten Trenggalek. Tegaren diharapkan dapat masuk dalam sistem Jaringan Desa Wisata Indonesia pada Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI). Untuk menuju ADWI, Tegaren dengan daya tarik utama Embung Banyu Lumut perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan kualitas pariwisatanya. Hal ini tertantang dengan adanya Covid-19 yang melanda Indonesia dan memberikan dampak signifikan terhadap sektor pariwisata. Pengenalan destinasi wisata merupakan salah satu tahap awal pengembangan pariwisata. Di tengah pandemi Covid-19 dan sebagai salah satu cara untuk mempromosikan objek wisata, pemanfaatan teknologi digital sangat diperlukan. Tur virtual dipilih menjadi media untuk mempromosikan destinasi wisata di Tegaren. Calon wisatawan dapat melihat dan menjelajahi destinasi wisata secara digital. Jadi, tidak akan dibatasi oleh waktu dan tempat. Wisatawan bisa menjelajahi Embung Banyu Lumut dan objek wisata lainnya. Melalui Tur virtual, wisatawan dapat mengecek aksesibilitas dan fasilitas yang ditawarkan. Tur virtual ini diharapkan dapat memancing minat masyarakat dan calon wisatawan untuk berkunjung langsung ke Embung Banyu Lumut di Desa Tegaren, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur.

Kata kunci: Tur Virtual, Kamera 360, Embung Banyu Lumut, Tegaren, Technological Gap, Pariwisata

ABSTRACT

Tegaren is one of the 35 tourist villages assisted by the Trenggalek district government. It is hoped that Tegaren can be included in the Indonesian Tourism Village Network system for the Indonesian Tourism Village Award (ADWI). To go to ADWI, Tegaren with Embung Banyu Lumut as main attraction needs to improve its capabilities in developing the quality of its tourism. It is challenged by covid-19 that hit Indonesia and gave a significant impact on tourism sector. The introduction of tourist destinations is one of the early stages of tourism development. As the covid-19 pandemic and a way to promote tourism objects, the use of digital

technology is needed. Tur virtual was chosen to be media to promote the tourist destinations in Tegaren. Potential tourists can view and explore tourist destinations digitally. So, it will not be limited by time and place. Tourists can explore Embung Banyu Lumut and other attractions. Via Tur virtual, tourists can check accessibility and facilities offered. It is hoped that tur virtual can provoke the interest of the public and potential tourists to visit directly the Banyu Lumut Embung in Tegaren Village, Trenggalek Regency, East Java.

Keywords: *Tur virtual, 360 camera, Embung Banyu Lumut, Tegaren, Technological Gap, Tourism*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak signifikan bagi bidang pariwisata (Purba et al., 2021). Kebijakan pemerintah yang untuk membatasi persebaran pandemi ini salah satunya adalah dengan membatasi mobilitas masyarakat. Hal ini berdampak langsung terhadap jumlah kunjungan wisatawan terhadap seluruh obyek wisata. Kondisi ini berdampak langsung bagi masyarakat yang hidupnya bergantung pada wisata (Priana & Sawitri, 2021). Untuk membantu agar sektor pariwisata tidak semakin terpuruk, maka dilakukan berbagai inovasi yang salah satunya melalui pendekatan pemanfaatan teknologi informasi.

Tur virtual yang merupakan salah satu pilihan inovasi dengan pendekatan digitalisasi wisata untuk membantu sektor pariwisata agar dapat mulai kembali pulih (El-Said & Aziz, 2022; Lu et al., 2021; Pascoal et al., 2020). Tur virtual merupakan istilah yang digunakan untuk berwisata secara online tanpa datang secara langsung ke obyek wisata yang dituju. Wisatawan dapat melakukan eksplorasi obyek wisata melalui website tur virtual. Tur virtual ini memberikan manfaat bagi wisatawan yang diantaranya dapat memberikan kepercayaan lebih terhadap tujuan wisata (Cho et al., 2002) karena melalui media ini user dapat increase situational awareness dari obyek wisata dengan viewing, capture, and analysis of virtual data yang ditawarkan. Selain itu, bagi stakeholder obyek wisata, tur virtual dapat menjadi media untuk promosi dan meningkatkan awareness obyek wisata kepada masyarakat luas (Cho et al., 2002; Pahlevi et al., 2021).

Desa Tegaren, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur merupakan desa yang terpilih menjadi desa wisata binaan pemerintah Kabupaten Trenggalek. Desa Tegaren berusaha masuk dalam sistem Jaringan Desa Wisata Indonesia (JADESTA) untuk menuju Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI). Obyek wisata utama pada desa Tegaren adalah Embung Banyu Lumut yang pada tahun 2022 telah berhasil masuk 500 besar desa wisata dalam ADWI 2022 yang diselenggarakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenkraf) Republik Indonesia (Desa Tegaren, 2022). Untuk itu, Desa Tegaren terus berusaha mengembangkan obyek wisatanya agar semakin dikenal oleh masyarakat luas. Dengan adanya pandemi Covid-19, maka pengembangan desa wisata ini memilih menggunakan pendekatan tur virtual untuk mengenalkan desa wisatanya. Hasil manis yang diharapkan dari penerapan tur virtual ini menghadapi kendala terutama



pada kapabilitas sumber daya manusia terhadap skill penggunaan teknologi informasi.

Oleh karenanya, desa wisata Tegaren yang dikomandoi oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) bekerja sama dengan tim peneliti dari UPN “Veteran” Jawa Timur untuk mengembangkan tur virtual Desa Wisata Tegaren. Selain pengembangan tur virtual, perlu adanya solusi terhadap technological gap pada warga desa. Oleh karenanya, pendampingan tim peneliti kepada Pokdarwis perlu dilakukan selama masa produksi hingga setelah tur virtual dirilis. Hal ini diperlukan agar tur virtual Tegaren dapat terus dikembangkan dan dikelola secara mandiri oleh Pokdarwis Desa Tegaren.

TINJAUAN PUSTAKA

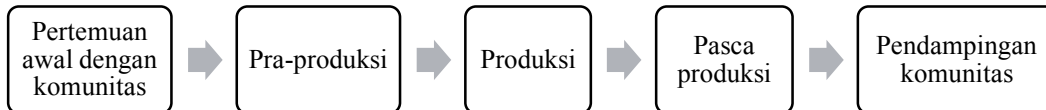
Tur wisata secara virtual merupakan salah satu inovasi digital yang banyak bermunculan di era pandemi COVID-19. Tur wisata virtual ini menjadi salah satu pilihan untuk mendapatkan pengalaman berwisata (Rastati, 2020), maupun dapat juga digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai tujuan wisata. Tur wisata virtual dapat menjadi media promosi untuk meningkatkan kesadaran kepada masyarakat mengenai adanya obyek wisata (Pahlevi et al., 2021). Adanya tur wisata juga dapat memberikan dorongan bagi para calon wisatawan untuk berkunjung langsung ke tempat wisata tersebut. Tur virtual menyediakan berbagai kemungkinan pengembangan model bisnis dan pengembangan ekosistem wisata (El-Said & Aziz, 2022).

Saat ini, terdapat berbagai bentuk tur wisata. Tur virtual dapat diakses melalui web browser maupun aplikasi mobile. Pengguna tur wisata dapat menikmati kunjungan ke tempat wisata yang disimulasikan dalam bentuk gambar, video, dan audio (El-Said & Aziz, 2022). Bahkan tur virtual dapat dinikmati melalui teknologi yang lebih canggih seperti virtual reality (Pahlevi et al., 2021), dimana pengguna dapat menikmati tur wisata secara 3D bahkan 4D (Kersten et al., 2017).

Meskipun tur wisata virtual banyak memberikan manfaat positif namun tidak dipungkiri terdapat banyak hal yang perlu dipertimbangkan yang salah satunya adalah kesiapan komunitas wisata itu sendiri. Komunitas masyarakat ini perlu sadar bahwa teknologi informasi ini hanyalah sebatas pendukung namun keberlanjutan wisata harus dilengkapi dengan kualitas pengelolaan wisata yang baik sehingga wisatawan menjadi loyal terhadap tujuan wisata tersebut. Selain itu, virtual tur perlu dikelola dan dikembangkan terus menerus serta perlu adanya interaksi dengan wisatawan melalui platform digital tersebut. Hal ini untuk menghindari teknologi stagnan sehingga tidak menarik bagi para wisatawan untuk berkunjung langsung ke tempat wisata. Selain itu, dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi maka pihak komunitas wisata perlu memahami mengenai etika penggunaan data terkait dengan privasi dan keamanan data dari wisatawan yang menggunakan layanan tur wisata virtual tersebut (Verma et al., 2022). Dengan dukungan semua pihak maka ekosistem pariwisata berkelanjutan dapat terbentuk.

METODOLOGI

Kegiatan pembangunan tur virtual Embung Banyu Lumut, Desa Wisata Tegaren dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahapannya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan Tur Virtual

Kegiatan ini diawali dengan pendekatan dengan warga desa Embung Banyu Lumut, Tegaren, Trenggalek. Pada kegiatan ini dilakukan pemetaan aset yang dimiliki oleh warga, kemudian dilakukan analisis internal dan eksternal dari warga dan potensi wisata desa. Pada kegiatan ini juga ditetapkan tujuan bersama antara warga dan tim peneliti. Tim peneliti kemudian merancang inovasi perubahan dari hasil analisis internal eksternal serta visi bersama.

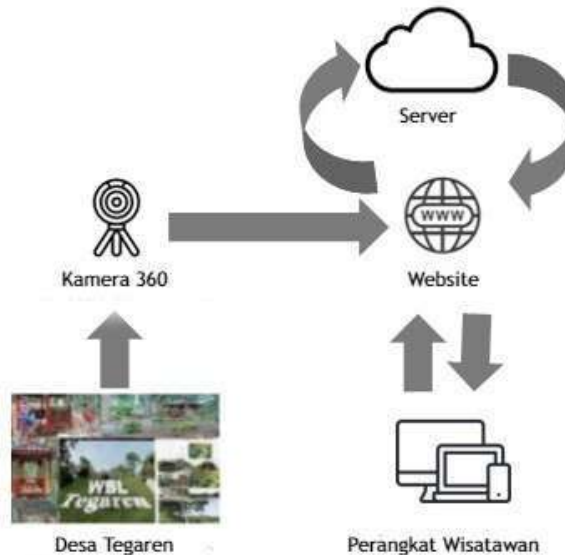
Inovasi yang telah disepakati oleh tim peneliti dan warga memasuki tahap pre-production. Pada tahap ini dilakukan pembentukan tim, perancangan manuskrip, dan sosialisasi kepada masyarakat desa wisata terutama kelompok desa wisata (Pokdarwis) yang merupakan tim penggerak desa wisata Embung Banyu Lumut. Tim peneliti merupakan kerja sama antara Program Studi Sistem Informasi dan Program Studi Pariwisata UPN “Veteran” Jawa Timur dan juga melibatkan mahasiswa dari kedua program studi tersebut. Setelah tim terbentuk, selanjutnya tim akan menyusun manuskrip terkait dengan lokasi desa wisata dan daya tariknya yang mana akan diambil foto dan videonya. Hasil rancangan ini kemudian disampaikan kepada pihak desa yang diwakili oleh Pokdarwis. Pokdarwis memberikan masukan dan dilakukan revisi terkait masukan-masukan yang disampaikan oleh Pokdarwis. Sebelum proses produksi dimulai, tim peneliti didampingi oleh pokdarwis memberikan sosialisasi kepada masyarakat desa wisata mengenai digitalisasi desa wisata. Hal ini dilakukan agar warga juga memahami pentingnya kegiatan ini dan diharapkan dapat mendukung sepenuhnya pelaksanaan produksi dan akhirnya berkenan terus menggunakan produk inovasi.

Memasuki tahapan produksi, tim peneliti didampingi pokdarwis mengunjungi berbagai lokasi yang menjadi daya tarik dari desa Tegaren. Pengambilan gambar dan video ditujukan kepada obyek wisata yang menjadi daya tarik, aksesibilitas, dan fasilitas yang ada. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera 360 dan drone. Lokasi pengambilan gambar dan video diantaranya adalah Embung Banyu Lumut yang menjadi daya tarik utama desa Tegaren, hutan pinus, rumah produksi madu dan rumah batik. Pada proses produksi ini, dilakukan juga pendampingan dan praktek langsung kepada pihak pokdarwis dalam hal pembuatan tur virtual.

Setelah diselesaikannya tahap produksi maka tahap selanjutnya adalah tahap post-production. Pada tahap ini dilaksanakan proses editing dari video dan gambar yang didokumentasikan selama proses produksi. Selanjutnya, hasil dari

editing diunggah pada website yang dapat diakses secara publik. Selain itu, dilakukan juga proses pendampingan kepada masyarakat terutama kepada pokdarwis yang akan mengelola tur virtual ini. Diharapkan pokdarwis desa Tegaren dapat mengelola tur virtual ini secara mandiri.

Adapun rancangan arsitektur TI pada tur virtual desa Tegaren dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Rancangan Arsitektur Tur Virtual

HASIL DAN PEMBAHASAN

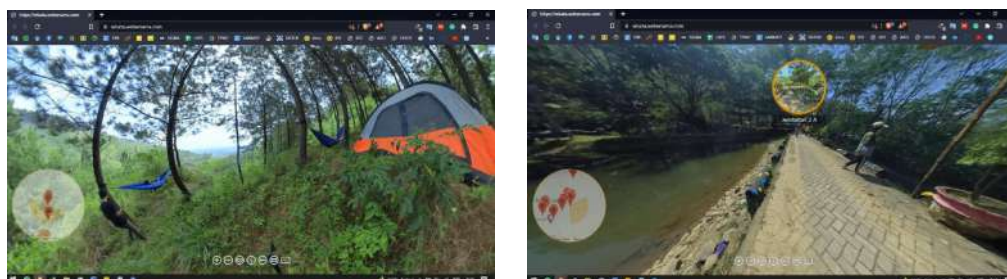
Inisiasi kegiatan ini dilaksanakan pada awal tahun 2022 dengan dilakukannya diskusi dengan perwakilan pokdarwis desa Tegaren, Kabupaten Trenggalek mengenai kendala yang mereka hadapi. Dari pihak desa Tegaren, mereka berharap wisata yang ada pada desa Tegaren dapat jauh berkembang dari kondisi saat ini dan berharap dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pengembangan desa wisata. Tim peneliti kemudian melakukan analisis kondisi dari desa Tegaren. Dari hasil analisis aset, internal dan eksternal diketahui bahwa Desa Tegaren telah memiliki BUMDes Banyu Lumut dan Pokdarwis yang fokus dalam pemberdayaan wisata desa. Hingga saat ini, desa Tegaren telah mendapatkan bantuan pemerintah untuk pengembangan pariwisata hingga mendapatkan nominasi award di bidang pariwisata. Harapan untuk mengembangkan desa wisata salah satunya melalui pemanfaatan teknologi informasi yaitu virtual tour mendapatkan kendala yaitu adanya technological skill gap. Oleh karenanya, program kegiatan ini selain untuk mengembangkan virtual tour, tim peneliti juga melaksanakan pendampingan dan mentoring kepada tim desa yang diwakili oleh pokdarwis.

Pada bulan Juni – Juli 2022, dilaksanakan proses pre-production dimana tim peneliti yang didampingi tim pokdarwis Desa Tegaren merancang manuskrip mengenai lokasi wisata mana saja yang menjadi daya tarik wisata di desa Tegaren. Salah satu obyek wisata utama yang ditawarkan adalah Embung Banyu Lumut. Selain itu, kegiatan industri kerajinan seperti batik dan anyaman juga direkam sebagai bagian dari daya tarik wisatawan dan juga sebagai cara pemberdayaan perempuan di desa wisata Tegaren.



Gambar 1. Proses Pengambilan Gambar dan Video

Proses produksi dilaksanakan pada minggu kedua Agustus 2022, dengan tim peneliti melakukan survey lapangan langsung di desa Tegaren. Tim peneliti melakukan pengambilan foto dengan kamera 360 mulai dari titik awal masuk desa Tegaren, masuk wisata embung banyu lumut, hingga fasilitas yang disediakan di semua titik lokasi wisata. Selain itu, juga dilakukan pengambilan gambar dan video pada usaha kecil dan menengah milik warga desa Tegaren yang mayoritas adalah kerajinan tangan seperti batik ikat dan anyaman. Pengambilan gambar juga dilakukan menggunakan drone pada beberapa titik lokasi untuk mendapatkan gambar dari udara. Proses pengambilan gambar dan video dilaksanakan dengan didampingi tim pokdarwis yang menunjukkan lokasi serta praktek langsung pengoperasian kamera dengan tim peneliti.



Gambar 2. Screenshot Hasil Tur Virtual pada Website

Setelah aset gambar dan video sudah didapatkan, tim peneliti melakukan pemilihan foto dan editing video. Hasil editing ini diunggah pada website <https://wisata.webersama.com/> dan <https://sambangsambung.com/> yang contoh screenshot dari virtual tour dapat dilihat pada gambar 4. Situs ini disampaikan kepada



pokdarwis dan juga tim peneliti melakukan pendampingan cara penggunaan aplikasi serta pengelolaan contentnya. Harapannya tim pokdarwis dapat terus menggunakan aplikasi ini dengan terus melakukan updating content serta menyebarkan informasi mengenai virtual tour desa Tegaren kepada masyarakat luas

KESIMPULAN

Digitalisasi desa wisata merupakan salah satu cara untuk mengembangkan desa wisata yang salah satunya adalah melalui virtual tour. Virtual tour merupakan salah satu metode untuk mengenalkan desa wisata dan menjadi pilihan tour bagi wisatawan yang belum dapat langsung singgah pada obyek wisata. Virtual tour wisata Embung Banyu Lumut di Desa Tegaren sukses dilaksanakan dan dapat diakses secara publik pada <https://wisata.webersama.com/> dan <https://sambangsambung.com/>. Pembuatan virtual tour ini dilakukan melalui berbagai tahapan mulai dari isiasi awal dan konsolidasi dengan warga desa terutama pokdarwis Desa Tegaren, Kabupaten Trenggalek, kemudian memulai persiapan produksi, pelaksanaan produksi yaitu melakukan pengambilan gambar dan video obyek wisata, aksesibilitas, dan juga fasilitas yang disediakan pada obyek wisata Embung Banyu Lumut. Selain obyek wisata Embung Banyu Lumut yang menjadi daya tarik utama, dilakukan juga pengambilan gambar dan video pada usaha kecil warga yang berada di sekitar obyek wisata Embung Banyu Lumut seperti kerajinan batik dan anyaman. Setelah proses produksi, dilakukan proses editing dan penyiapan website virtual tour. Seluruh proses yang dilakukan ini tidak hanya dilakukan sendiri oleh tim peneliti namun juga didampingi oleh pokdarwis. Melalui pendampingan ini, diharapkan pokdarwis dapat mengelola virtual tour secara mandiri dengan cara mengembangkan dan juga updating konten virtual tour.

Meskipun virtual tour ini telah berhasil dibuat, namun virtual tour ini perlu pengembangan lebih lanjut agar pengalaman user lebih sempurna melalui penggunaan virtual tour ini. Salah satunya dengan melengkapi fitur keterangan mengenai setiap obyek wisata serta ditambahkan fitur chatting dengan tim pokdarwis agar wisatawan dapat menanyakan langsung mengenai obyek wisata kepada tim pokdarwis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada masyarakat dan komunitas penggerak wisata Desa Wisata Tegaren, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur yang telah bersedia menjalin kerja sama dan mendukung penuh atas program tur virtual.

REFERENSI

- Cho, Y. H., Wang, Y., & Fesenmaier, D. R. (2002). Searching for Experiences: The Web-Based Virtual Tour in Tourism Marketing. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 12(4), 1–17. https://doi.org/10.1300/J073V12N04_01
- Desa Tegaren. (2022, April 21). *Four Villages in Trenggalek Regency Qualify for the Top 500 ADWI 2022*. <https://Tegaren-Tugu.Trenggalekkab.Go.Id/>.

- <https://tegaren-tugu.trenggalekkab.go.id/first/artikel/165-Empat-Desa-di-Kabupaten-Trenggalek-Lolos-ke-500-besar-ADWI-2022>
- El-Said, O., & Aziz, H. (2022). Virtual Tours a Means to an End: An Analysis of Virtual Tours' Role in Tourism Recovery Post COVID-19. *Journal of Travel Research*, 61(3), 528–548. https://doi.org/10.1177/0047287521997567/ASSET/IMAGES/LARGE/10.1177_0047287521997567-FIG2.JPEG
- Kersten, T. P., Tschirschwitz, F., & Deggim, S. (2017). DEVELOPMENT OF A VIRTUAL MUSEUM INCLUDING A 4D PRESENTATION OF BUILDING HISTORY IN VIRTUAL REALITY. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLII-2-W3(2W3), 361–367. <https://doi.org/10.5194/ISPRS-ARCHIVES-XLII-2-W3-361-2017>
- Lu, J., Xiao, X., Xu, Z., Wang, C., Zhang, M., & Zhou, Y. (2021). The potential of virtual tourism in the recovery of tourism industry during the COVID-19 pandemic. *Current Issues in Tourism*, 25(3), 441–457. <https://doi.org/10.1080/13683500.2021.1959526>
- Pahlevi, A. S., Sayono, J., & Hermanto, Y. A. L. (2021). Design of a Virtual Tour as a Solution for Promoting the Tourism Sector in the Pandemic Period. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, 368–374. <https://doi.org/10.18502/KSS.V5I6.9226>
- Pascoal, S., Tallone, L., & Furtado, M. (2020). The Impact of COVID-19 on Cultural Tourism: Virtual Exhibitions, Technology and Innovation. *International Conference on Tourism, Technology and Systems*, 209, 177–185. https://doi.org/10.1007/978-981-33-4260-6_16/COVER
- Priana, W., & Sawitri, D. K. (2021). Does Health Protocol Contribute to the Indonesia's Economic Growth in COVID 19 Pandemic? *Ilomata International Journal of Social Science*, 2(2), 138–144. <https://doi.org/10.52728/IJSS.V2I2.233>
- Purba, J. H. V., Fathiah, R., & Steven, S. (2021). THE IMPACT OF COVID-19 PANDEMIC ON THE TOURISM SECTOR IN INDONESIA. *Riset: Jurnal Aplikasi Ekonomi Akuntansi Dan Bisnis*, 3(1), 389–401. <https://doi.org/10.37641/RISET.V3I1.82>
- Rastati, R. (2020). Virtual Tour: Tourism in the Time of Corona. *6th International Conference on Social and Political Sciences (ICOSAPS 2020)*, 489–494. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.201219.074>
- Verma, S., Warriar, L., Bolia, B., & Mehta, S. (2022). Past, present, and future of virtual tourism-a literature review. *International Journal of Information Management Data Insights*, 2(2), 100085. <https://doi.org/10.1016/J.IJIMEI.2022.100085>