

Mempertanyakan Eksistensi Pariwisata Virtual

Eko Sugiarto

Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM)

Jl. Ringroad Timur No. 52, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198

*Corresponding Email: ekostipram@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 4 September 2021, Revised: 24 September 2021, Accepted: 24 September 2021

Published online: 24 September 2021

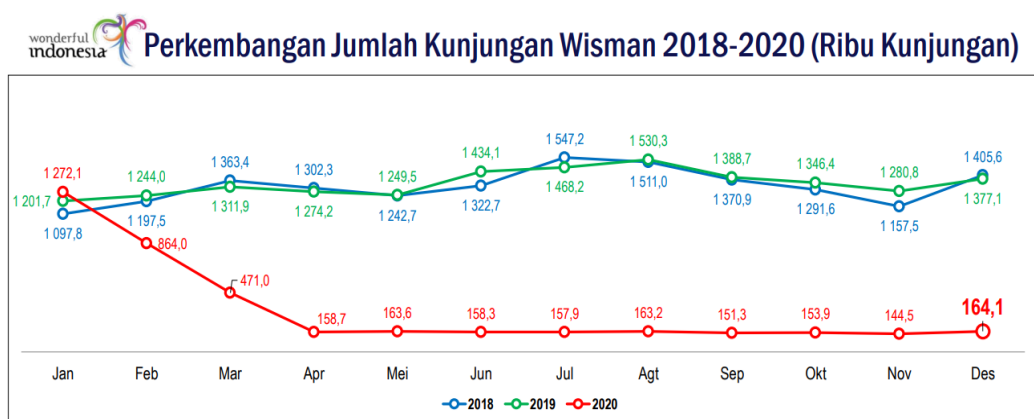
Abstrak: Pariwisata virtual menjadi salah satu topik di bidang pariwisata yang banyak dibicarakan selama masa pandemi Covid-19. Tulisan ini berusaha menggambarkan eksistensi pariwisata virtual terutama selama masa pandemi serta mempertanyakan kemungkinan eksistensinya pascapandemi. Berdasarkan hasil kajian terhadap literatur tentang pandemi Covid-19 dan kenormalan baru (*new normal*) serta observasi terlibat (secara virtual) dan wawancara sambil lalu, penulis menyimpulkan dua hal. *Pertama*, pada awal pandemi Covid-19, eksistensi pariwisata virtual semakin terlihat karena menjadi salah satu pilihan bagi sebagian orang yang kehilangan ruang gerak karena adanya pembatasan aktivitas berupa anjuran untuk belajar, bekerja, dan beribadah di/atau dari rumah. Pariwisata virtual bahkan “dipaksakan” menjadi sebuah bentuk pariwisata alternatif dengan memunculkan wisata virtual (*virtual tour*) sebagai sebuah atraksi yang disajikan dalam bentuk paket wisata baik yang gratis maupun berbayar. Padahal, sebelum masa pandemi pariwisata virtual sebatas sebagai alat promosi untuk menarik wisatawan yang sesungguhnya datang ke destinasi pariwisata yang dipromosikan. *Kedua*, pariwisata virtual yang “dipaksakan” menjadi sebuah atraksi dalam empat sampai lima tahun ke depan kemungkinan masih akan eksis, tetapi tentu tidak segegap gempita seperti awal pandemi tahun lalu. Perlahan tapi pasti, bentuk pariwisata semacam ini akan ditinggalkan seiring dengan berjalannya era kenormalan baru. Pariwisata virtual kemungkinan akan kembali ke konsep awal sebelum pandemi, yaitu sebagai alat promosi, bukan atraksi.

Kata Kunci: Eksistensi, Pariwisata Virtual, Pandemi.

1. Pendahuluan

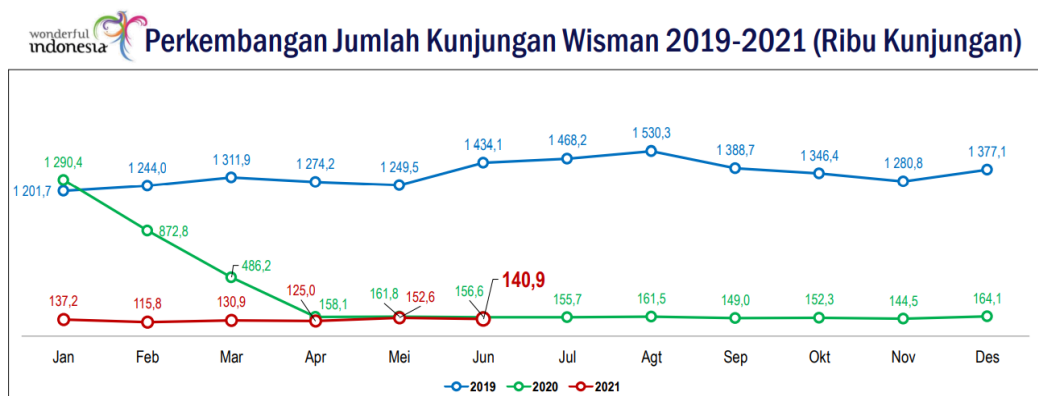
Keberhasilan sektor pariwisata sering kali diukur dengan tingkat kunjungan wisatawan yang tinggi, khususnya wisatawan mancanegara (wisman) karena dikaitkan dengan devisa. Dengan tolok ukur semacam ini, tahun 2020 bisa dikatakan sebagai salah satu periode buruk bagi dunia pariwisata karena kunjungan wisatawan ke berbagai destinasi pariwisata turun drastis. Covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia membuat hampir semua destinasi pariwisata lumpuh.

Selama tahun 2020, jumlah kunjungan wisman ke Indonesia mencapai 4,02 juta kunjungan atau turun sebesar 75,03 persen jika dibandingkan dengan jumlah kunjungan wisman pada periode yang sama tahun 2019 yang berjumlah 16,11 juta kunjungan (BPS, 2021a). Sepanjang tahun 2020, hanya pada bulan Januari kunjungan wisman ke Indonesia bisa mencapai 1,2 juta wisman. Jumlah ini terus turun hingga di bawah satu juta wisman per bulan. Pada Februari 2020 jumlah kunjungan wisman turun menjadi 860-an ribu wisman, Maret 2020 turun menjadi 470-an ribu wisman, dan April 2020 turun menjadi 150-an ribu wisman. Sejak April 2020 hingga Desember 2020, jumlah kunjungan wisman ke Indonesia setiap bulan bahkan tidak pernah mencapai angka 165-an ribu wisman (Gambar 1).



Gambar 1. Jumlah kunjungan wisman ke Indonesia (Sumber: BPS, 2021a)

Kondisi pandemi yang sudah berjalan setahun lebih belum juga menunjukkan akan berakhir. Kunjungan wisman ke Indonesia yang turun selama tahun 2020 sepertinya masih berlanjut. Berita Resmi Statistik yang dirilis 2 Agustus 2021 menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisman ke Indonesia pada bulan Juni 2021 menurun sebesar 10,04 persen dibandingkan dengan jumlah kunjungan pada bulan Juni 2020. Jika dibandingkan dengan keadaan pada bulan Mei 2021, jumlah kunjungan wisman bulan Juni 2021 juga mengalami penurunan sebesar 7,71 persen. Secara kumulatif (Januari–Juni 2021), jumlah kunjungan wisman mencapai 802,38 ribu kunjungan atau menurun drastis sebesar 74,33 persen jika dibandingkan dengan jumlah kunjungan wisman pada periode yang sama tahun 2020 yang berjumlah 3,13 juta kunjungan (BPS, 2021b – lihat Gambar 2).



Gambar 2. Jumlah kunjungan wisman ke Indonesia (Sumber: BPS, 2021b)

Selama pandemi, tidak hanya wisman yang menunda atau membatalkan perjalanan wisata. Wisatawan nusantara (wisnus) pun banyak yang melakukan hal serupa demi alasan kesehatan. Lebih-lebih selama pandemi (sekitar Maret 2020), anjuran untuk melakukan aktivitas (belajar, bekerja, dan beribadah) di/atau dari rumah terus digaungkan.

Anjuran untuk melakukan aktivitas di/atau dari rumah ternyata membuat penat banyak orang. Berwisata menjadi sebuah aktivitas yang diharapkan bisa direalisasikan. Kegiatan wisata untuk penyegaran rupanya menemukan tempat di sini. Oleh karena itu, berwisata secara virtual (*virtual tour*) akhirnya menjadi salah satu pilihan bagi sebagian orang dan pariwisata virtual menjadi salah satu topik di bidang pariwisata yang banyak dibicarakan selama pandemi. Pariwisata virtual dalam tulisan ini mengacu kepada bentuk pariwisata yang memasukkan realitas virtual sebagai bagian dari sistem pariwisata untuk mengakomodasi siapa pun yang ingin “melakukan perjalanan” secara virtual ke tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang disajikan secara virtual (Sugiarto, 2021).

Tulisan ini berusaha melengkapi tulisan berjudul “Memosisikan Pariwisata Virtual pada Masa Pandemi Covid-19” dalam buku *Pariwisata Indonesia Kontemporer* (Editor Janianton Damanik) terbitan Gadjah Mada University Press (2021). Keterbatasan tulisan tersebut antara lain terkait dengan data utama yang digunakan dalam penulisan yang bersumber dari literatur dalam kurun waktu yang terbatas empat bulan ketika pemberitaan tentang Covid-19 di Indonesia mulai gencar (awal Februari 2020) sampai digulirkan wacana kenormalan baru (*new normal*) pada akhir Mei 2020 (Sugiarto, 2021). Oleh karena itu, beberapa literatur yang terbit setelah bulan Mei 2020 dan digunakan sebagai rujukan dalam tulisan ini diharapkan bisa melengkapi keterbatasan tersebut sekaligus memberikan gambaran yang “lebih kekinian” tentang fenomena pariwisata virtual di Indonesia pada masa pandemi Covid-19.

Tulisan ini berusaha menggambarkan eksistensi pariwisata virtual terutama selama pandemi serta mempertanyakan (kemungkinan) eksistensinya pascapandemi. Topik ini disajikan dalam tiga bagian, diawali dengan pendahuluan yang berisi latar belakang dan dilanjutkan dengan pembahasan tentang fenomena pariwisata virtual pada masa pandemi Covid-19 serta (kemungkinan) eksistensinya pascapandemi covid-19. Bagian akhir tulisan ini berupa simpulan dan saran. Harapan terhadap tulisan ini adalah bisa memicu dialog di antara berbagai pemangku kepentingan, baik dari kalangan pemerintah, media, komunitas, industri, maupun akademisi sehingga bisa memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pariwisata, sekecil apa pun itu (minimal sebagai dokumentasi terhadap perkembangan pariwisata virtual di Indonesia).

2. Pembahasan

Keterpurukan industri pariwisata akibat pandemi Covid-19 dirasakan oleh semua pelaku di sektor ini dan berbagai bidang usaha yang terkait dengannya. Kamar Dagang dan Industri Indonesia mencatat hingga akhir 2020 total kerugian sektor pariwisata akibat pandemi Covid-19 dibarengi kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar mencapai lebih dari Rp 10 triliun. Sementara menurut Menteri

Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Uno, sekitar 30 juta lapangan pekerjaan di sektor pariwisata dan ekonomi kreatif terdampak pandemi Covid-19 (Hidayat, 2021).

Ketika digulirkan wacana kenormalan baru (*new normal*) pada akhir Mei 2020, secercah harapan terhadap pulihnya industri pariwisata muncul. Beberapa daerah telah mempersiapkan segala hal terkait dengan rencana pembukaan destinasi pariwisata di era kenormalan baru dengan menerapkan protokol kesehatan yang kemudian diatur secara resmi dalam Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia dengan Nomor HK.01.07/MENKES/382/2020 tentang Protokol Kesehatan bagi Masyarakat di Tempat dan Fasilitas Umum dalam Rangka Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) yang ditetapkan dan mulai berlaku tanggal 19 Juni 2020. Salah satu hal menarik dalam Keputusan Menteri Kesehatan tersebut adalah masyarakat punya peran penting dalam hal memutus penularan COVID-19 agar tidak memunculkan sumber penularan baru di tempat yang terdapat pergerakan orang, terdapat interaksi antarmanusia, serta tempat berkumpul orang. Salah satu tempat dengan kriteria semacam ini adalah daerah tujuan wisata. Padahal, dalam Keputusan Menteri Kesehatan tersebut juga disebutkan bahwa meskipun dalam situasi pandemi COVID-19, masyarakat harus dapat beraktivitas kembali dengan melakukan adaptasi terhadap kebiasaan baru yang lebih sehat, lebih bersih, dan lebih taat.

Berbagai upaya dilakukan untuk menyambut era baru pariwisata dalam masa kenormalan baru. Salah satu bentuk respon cepat terhadap wacana ini dilakukan oleh Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta dengan melakukan indentifikasi dan simulasi di beberapa titik destinasi pariwisata yang ada di DIY. Hasil kegiatan ini kemudian didiskusikan oleh Tim Gugus Tugas Covid-19 DIY. Selanjutnya Dinas Pariwisata DIY bekerja sama dengan Bank Indonesia menerbitkan buku *Pranatan Anyar Plesiran Jogja: Panduan Adaptasi Kebiasaan Baru Pariwisata DIY* pada bulan Juli 2020. Buku ini sebagai upaya agar roda perekonomian di DIY tetap berjalan dengan menerapkan protokol kebersihan, kesehatan, dan keselamatan pada masa kenormalan baru yang selaras dengan Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/Menkes/328/2020 tentang Panduan Pencegahan dan Pengendalian Covid-19 di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri dalam Mendukung Keberlangsungan Usaha pada Situasi Pandemi (Dinas Pariwisata DIY, 2020).

Buku *Pranatan Anyar Plesiran Jogja: Panduan Adaptasi Kebiasaan Baru Pariwisata DIY* memuat alur dan mekanisme dasar protokol kesehatan pada masa kenormalan baru di masyarakat secara umum yang terdiri atas 10 bab. Bab I berisi Protokol Pencegahan Covid-19; Bab II berisi Panduan Pelayanan di Tempat Wisata; Bab III berisi Panduan Pelayanan Tour & Travel dan Transportasi Wisata; Bab IV berisi Panduan Pelayanan Angkutan Pariwisata; Bab V berisi Panduan Pelayanan di Hotel; Bab VI berisi Panduan Pelayanan Restoran; Bab VII berisi Panduan Pelaksanaan Event; Bab VIII berisi Panduan Pelayanan Desa Wisata; Bab IX berisi Panduan Pelayanan di SPA & Hiburan Malam; serta Bab X berisi Panduan Pelayanan Wedding Organizer.

Selanjutnya pada bulan Agustus 2020, pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia menerbitkan *Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan* atau *Panduan Pelaksanaan*

Cleanliness, Health, Safety, and Environmental Sustainability (CHSE) yang juga merupakan panduan operasional dari Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/Menkes/382/2020 tentang Protokol Kesehatan bagi Masyarakat di Tempat dan Fasilitas Umum dalam Rangka Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19).

Wacana kenormalan baru melahirkan ide dari sebagian kalangan untuk membuka kembali destinasi pariwisata sebagai salah satu cara agar kerugian secara ekonomi tidak semakin besar dan industri pariwisata tidak semakin terpuruk. Namun, hal ini menjadi sebuah dilema. Di satu sisi, pembukaan kembali destinasi pariwisata memang dapat menggerakkan kembali roda perekonomian. Di sisi lain, hal ini dikhawatirkan bakal membawa dampak buruk berupa penularan virus yang begitu cepat dan akan memakan korban lebih banyak lagi (Arifah, 2020). Angka kasus positif Covid-19 yang masih tinggi ketika itu juga memunculkan permasalahan tersendiri baik bagi wisatawan maupun winisatawan (masyarakat sebagai tuan rumah). Wisatawan merasa tidak bisa menikmati liburan dengan leluasa, sementara winisatawan khawatir akan terjadinya peningkatan kasus positif Covid-19 di daerahnya akibat dari kedatangan wisatawan (Aziz, 2020).

Dilema semacam ini membuat kegiatan wisata secara virtual (*virtual tour*) yang pernah marak pada awal pandemi tetap diselenggarakan oleh beberapa pihak karena masih menjadi salah satu pilihan bagi sebagian orang. Wisata virtual memungkinkan masyarakat dapat berwisata tanpa harus berada di objek wisata tersebut dengan memanfaatkan media berupa gambar atau foto, *virtual reality photography* (VRP), video, video 360°, dan video 360° interaktif sehingga dapat membantu pemerintah dalam penerapan pembatasan fisik dan pembatasan sosial sebab kegiatan ini tidak menimbulkan keramaian karena dapat diakses secara pribadi (Riesa dan Haries, 2020). Berikut adalah kilas balik beberapa paket wisata virtual yang coba ditawarkan oleh beberapa kalangan sejak awal masa pandemi.

2.1. Pariwisata Virtual pada Masa Pandemi

Berdasarkan hasil penelusuran penulis, pertengahan Mei 2020 sejumlah mahasiswa Program Studi Magister Pariwisata Berkelanjutan Universitas Padjadjaran yang tergabung dalam Pirtual Project membuat paket wisata virtual ke Sawahlunto. Awal Oktober 2020, PT Bank Central Asia Tbk mengajak masyarakat berlibur dengan mengunjungi desa-desa binaannya secara virtual, antara lain menikmati pesona Kampung Adat Sijunjung dan Nagari Silokek. Paket wisata virtual Lawang Park di Kabupaten Agam juga pernah ditawarkan oleh DigiTiket, sebuah *platform ticketing online*. Beberapa destinasi pariwisata di Sumatera Barat yang penulis sebut di atas adalah sekadar satu contoh. Tentu masih banyak daerah lain di Sumatera yang juga menjadi tujuan paket wisata virtual yang tidak penulis sebut di tulisan ini.

PT Kereta Api Pariwisata (Indorailtour) adalah salah satu pihak yang sejak awal merespon pandemi virus korona dengan gencar menyelenggarakan program wisata virtual. Informasi dari akun twitter KA Wisata (@kawisata) menyebutkan bahwa beberapa paket wisata virtual yang ditawarkan oleh KA Wisata, antara lain “Virtual Tours de Lawang Sewu” (23/4/2020 pukul 10.00--10.40 WIB), “Virtual Tours The Legend Jogja” (9/5/2020 pukul 16.00--17.00 WIB), “Virtual Night Tours de Lawang Sewu”

(19/5/2020 pukul 20.00--21.00 WIB), dan “Virtual Tour Goes to Palembang” (29 Mei 2020 pukul 16:00 WIB). Pada bulan Juni 2020, paket “Virtual Night Tours de Lawang Sewu” bahkan diagendakan digelar secara rutin setiap hari Selasa dan Kamis, yaitu pada tanggal 2, 4, 9, 11, 16, 18, 23, 25, dan 30. Sepengetahuan penulis, selama bulan Juni 2020 Lawang Sewu menjadi tujuan paket wisata virtual terbanyak yang ditawarkan di Jawa Tengah sebelum akhirnya pada bulan Juli 2020 pascadigulirkan wacana kenormalan baru, PT Kereta Api Pariwisata membuka kembali Lawang Sewu yang sempat ditutup beberapa waktu selama pandemi. Pembukaan kembali Lawang Sewu berdasarkan rekomendasi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang (Herlambang, 2020).

Paket wisata virtual yang penulis sebut di atas adalah sebagian kecil paket wisata virtual yang muncul sejak awal pandemi Covid-19. Wisata virtual memang bukan sebuah konsep yang sama sekali baru. Dalam konteks pemasaran pariwisata, konsep ini sudah diterapkan di Indonesia bahkan sejak lebih dari lima tahun lalu. Hanya saja, terjadi sebuah pergeseran terhadap konsep wisata virtual yang terkait dengan fungsi, wisatawan (*tourist*), dan winisatawan (*host*) pada awal pandemi dan sebelum pandemi. Beberapa hal yang perlu dijadikan catatan adalah sebagai berikut.

Pertama, sebelum pandemi, wisata virtual belum begitu dikenal di kalangan masyarakat, kecuali oleh mereka yang bergelut di bidang promosi pariwisata karena memang hanya dimanfaatkan sebagai sarana promosi pariwisata yang bisa dinikmati secara gratis oleh kalangan tertentu sebagai target pasar. Pada awal masa pandemi, pariwisata virtual “dipaksakan” menjadi sebuah bentuk pariwisata alternatif dengan memunculkan wisata virtual (*virtual tour*) sebagai sebuah atraksi yang disajikan dalam bentuk paket wisata berbayar. Dalam paket wisata virtual yang ditawarkan oleh Pemerintah Kota Surabaya (Darmadi, Bataha, dan Fauziah, 2021), misalnya, wisatawan dapat mengakses dengan membayar harga tiket masuk. Setelah memasuki ruang Zoom, wisatawan akan disambut oleh pemandu wisata untuk mengikuti perjalanan wisata dan mendapat penjelasan mengenai destinasi pariwisata yang telah dijadwalkan sebelumnya. Sajian dalam wisata virtual ini antara lain Museum Sepuluh November Surabaya dan Monumen Tugu Pahlawan.

Kedua, sebelum pandemi, wisata virtual sebatas “dinikmati” oleh “calon wisatawan”, belum wisatawan yang sesungguhnya karena fungsinya memang sebatas sebagai alat promosi untuk menarik wisatawan yang sesungguhnya datang ke destinasi pariwisata yang dipromosikan. Pada masa pandemi, wisatawan sudah coba “dipaksa” menjadi wisatawan yang sesungguhnya (secara virtual). Meskipun demikian, berdasarkan pengalaman penulis setelah mengikuti wisata virtual baik yang gratis maupun berbayar serta wawancara sambil lalu dengan beberapa peserta wisata virtual, ternyata bentuk wisata virtual belum bisa memuaskan wisatawan secara maksimal.

Ketiga, sebelum pandemi, wisata virtual sama sekali belum melibatkan winisatawan (*host*), khususnya masyarakat di sekitar destinasi pariwisata karena memang belum terjadi perjalanan wisata. Pada masa pandemi, sudah ada sebagian winisatawan yang terlibat, tetapi hanya segelintir orang yang memang memiliki akses dan sumber daya yang memadai. Dengan demikian, keuntungan yang diperoleh, terutama secara ekonomi, hanya bisa dinikmati oleh segelintir orang. Hal ini salah satunya tercermin dari hasil studi Darmadi, Bataha, dan Fauziah (2021) terhadap penerapan wisata virtual oleh Pemerintah

Kota Surabaya yang dilakukan via Zoom dengan tujuan menghidupkan kembali kegiatan pariwisata dan memfasilitasi masyarakat yang ingin berkunjung ke destinasi tertentu. Dampak yang ditimbulkan dari wisata virtual ini belum secara nyata dan mampu membangkitkan kembali situasi ekonomi masyarakat, tetapi minimal bisa memberdayakan pramuwisata sehingga tidak terjadi pemutusan hubungan kerja. Jadi, dalam hal ini hanya pramuwisata yang notabene memiliki akses dan sumber daya yang memadai bisa terlibat dan menikmati keuntungan dari wisata virtual.

2.2.Pariwisata Virtual Pasca Pandemi

Setahun pandemi berjalan, fenomena wisata virtual memang tidak segenar saat awal pandemi. Meskipun demikian, beberapa pihak tetap setia mengajak orang berwisata virtual dengan menyediakan informasi wisata virtual melalui internet. Pengelola situs web jogja360.net (<https://jogja360.net>), misalnya. Pengelola situs web ini mengajak orang berwisata secara virtual ke berbagai objek wisata di Yogyakarta. Situs web yang dirilis pada Februari 2021 ini menyediakan informasi wisata virtual dalam kategori alam, goa, candi, dan museum.

Informasi wisata virtual ini mulai disajikan secara bertahap. Pada bulan Maret 2021 ada lima yang tersedia, yaitu Virtual Tour Goa Sentono, Museum Sonobudoyo, dan Candi Banyunibo (ketiganya tersedia sejak 27/3/2021), Virtual Tour Museum Sandi (sejak 28/3/2021), serta Virtual Tour Candi Plaosan (sejak 31/3/2021). Bulan April 2021 bertambah empat informasi wisata virtual, yaitu Virtual Tour Situs Candi Dawangsari dan Candi Barong (keduanya tersedia sejak 4/4/2021), Virtual Tour Situs Watu Gudig (sejak 7/4/2021), dan Virtual Tour Candi Ijo (sejak 8/4/2021). Pada bulan Mei 2021 bertambah dua informasi lagi, yaitu Virtual Tour Bukit Klangon dan Goa Jepang (keduanya ditambahkan sejak 19/5/2021). Pada bulan Juni 2021 bertambah lagi dua informasi, yaitu Virtual Tour Teras Merapi (sejak 4/6/2021) dan Virtual Tour Candi Sambisari (sejak 27/6/2021). Dengan demikian, sampai saat tulisan ini dibuat pada pertengahan Agustus 2021, total ada 13 informasi wisata virtual yang disediakan situs web tersebut dengan jumlah total pengunjung situs web sebanyak 105.105 pengunjung. Khusus bulan Agustus 2021, per 15 Agustus 2021 pukul 11.42 tercatat 1.831 orang berkunjung ke situs web ini. Satu hal yang perlu dicatat di sini adalah bahwa angka-angka ini hanya berasal dari satu situs web di Yogyakarta dan sama sekali belum menggambarkan realitas wisata virtual saat ini.

Pandemi memang belum berakhir. Hal ini juga berarti pemulihan sektor pariwisata belum akan terjadi dalam waktu dekat, tidak dalam satu atau dua tahun ke depan. International Air Transport Association (IATA) bahkan memprediksi bahwa permintaan untuk perjalanan internasional tidak akan kembali ke pascapandemi Covid-19 hingga tahun 2024 (Vincent, 2021). Untuk perjalanan domestik atau penerbangan rute pendek, IATA memprediksi permintaan akan kembali setahun lebih cepat, yakni pada tahun 2023. Jika prediksi IATA ini terbukti, setidaknya empat sampai lima tahun ke depan paket-paket wisata virtual kemungkinan masih akan eksis, tetapi tentu tidak segegap gempita seperti awal pandemi tahun lalu.

Era kenormalan baru yang juga sudah lebih dari setahun lalu digulirkan tampaknya memang harus diterima oleh semua kalangan dengan cara hidup berdampingan dengan virus korona, dengan senang

hati maupun terpaksa. Perjalanan wisata ke destinasi pariwisata yang sesungguhnya sudah diharapkan oleh berbagai kalangan, baik wisatawan maupun winisatawan. Terkait dengan eksistensi pariwisata virtual pascapandemi Covid-19, ada dua poin penting yang bisa penulis kemukakan.

Pertama, pariwisata virtual adalah bentuk pariwisata yang menawarkan sebuah konsep yang agak berbeda dari konsep berwisata secara umum. Selama ini kita mengenal pengertian wisata (antara lain seperti yang tertuang dalam UU 10/2009 tentang Kepariwisataan) sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan tertentu. Lain halnya dengan wisata virtual. Dalam konsep wisata virtual orang tidak melakukan perjalanan untuk mengunjungi tempat tertentu, melainkan dengan bantuan teknologi orang justru berusaha untuk “menghadirkan” tempat tertentu secara virtual ke tempat mereka berada. Konsep ini tentu kurang bisa diterima baik oleh wisatawan maupun winisatawan.

Bagi wisatawan, kepuasan berwisata salah satunya diperoleh ketika bisa berkunjung ke destinasi pariwisata yang sesungguhnya, bukan secara virtual. Oleh karena itu, wisatawan akan tetap memilih datang ke destinasi pariwisata secara langsung ketika kondisi memang memungkinkan. Hasil studi yang dilakukan oleh perusahaan perjalanan Eropa Italy4Real (Utama, 2020) menunjukkan sebanyak 81 persen orang dewasa mengatakan bahwa realitas virtual tidak dapat menggantikan perjalanan wisata yang sesungguhnya. Sebanyak 92 persen orang mengatakan bahwa mengunjungi tujuan melalui aplikasi realitas virtual tidak sama dengan mengunjunginya di kehidupan nyata. Pariwisata virtual tidak akan mampu menggantikan kenyataan, termasuk bau dan suasana keseluruhan yang diciptakan oleh manusia dan hewan.

Lebih lanjut Utama (2020) memaparkan hasil penelitian yang dilakukan dua lembaga, yaitu Statista dan Tourism Australia. Studi yang dilakukan di Jerman oleh Statista menyebutkan bahwa hampir 50 persen orang akan memanfaatkan pariwisata virtual sebagai alat untuk memilih tujuan wisata mereka (asalkan gratis), sementara 13 persen dari mereka yang disurvei bersedia membayar untuk layanan pariwisata virtual yang mereka gunakan. Studi sejenis yang dilakukan oleh Tourism Australia menemukan bahwa hampir 20 persen konsumen telah memanfaatkan pariwisata virtual untuk memilih tujuan wisata dan sekitar 25 persen wisatawan mengatakan bahwa mereka berencana untuk memanfaatkan pariwisata virtual pada masa depan untuk membantu mereka memutuskan tujuan liburan. Hasil studi yang dilakukan Statista dan Tourism Australia ini semakin memperkuat bahwa pariwisata virtual tidak akan dapat menggantikan perjalanan wisata yang sesungguhnya.

Bagi winisatawan, efek pengganda (*multiplier effect*) dari kegiatan pariwisata virtual jauh lebih kecil. Perubahan konsep pergerakan fisik manusia menjadi pergerakan secara virtual dalam wisata virtual akan memunculkan kebiasaan-kebiasaan baru yang akan “memangkas” banyak tenaga kerja baik yang terkait dengan pemasaran, transportasi, maupun destinasi pariwisata. Dengan demikian, efek pengganda sektor pariwisata bagi perekonomian baik secara langsung lewat pendapatan upah tenaga kerja sektor pariwisata dan kontribusi pajak maupun efek pengganda tidak langsung lewat penciptaan lapangan pekerjaan dan pengembangan sektor usaha mikro kecil dan menengah, sektor usaha perhotelan dan restoran, serta sektor transportasi (Nawawi, 2021) juga semakin kecil.

Kedua, dengan melihat kecenderungan wisatawan dan winisatawan seperti pada poin pertama di atas, kemungkinan pariwisata virtual yang pada awal pandemi “dipaksakan” menjadi sebuah bentuk pariwisata alternatif dengan menawarkan paket wisata virtual (*virtual tour*) yang disajikan dalam bentuk paket wisata berbayar, perlahan tapi pasti akan ditinggalkan seiring dengan berjalannya era kenormalan baru. Pascapandemi Covid-19, pariwisata virtual kemungkinan akan kembali ke konsep awal sebelum pandemi, yaitu sebagai alat promosi, bukan atraksi. Dengan kata lain, pariwisata virtual menjadi bagian dari subsistem pemasaran (*marketing*) dalam sistem pariwisata jaring laba-laba (*spider’s web*) ala Mill dan Morison dan tidak lagi menjadi bagian subsistem tujuan wisata (*destination*) seperti yang saat ini dipaksakan.

3. Simpulan dan Saran

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik dua simpulan. *Pertama*, pada awal pandemi Covid-19, eksistensi pariwisata virtual semakin terlihat karena menjadi salah satu pilihan bagi sebagian orang yang kehilangan ruang gerak karena adanya pembatasan aktivitas berupa anjuran untuk belajar, bekerja, dan beribadah di/atau dari rumah. Pariwisata virtual bahkan “dipaksakan” menjadi sebuah bentuk pariwisata alternatif dengan memunculkan wisata virtual (*virtual tour*) sebagai sebuah atraksi yang disajikan dalam bentuk paket wisata baik yang gratis maupun berbayar. Padahal, sebelum masa pandemi pariwisata virtual memang sebatas sebagai alat promosi untuk menarik wisatawan yang sesungguhnya datang ke destinasi pariwisata yang dipromosikan. *Kedua*, pariwisata virtual yang “dipaksakan” menjadi sebuah atraksi dalam empat sampai lima tahun ke depan kemungkinan masih akan eksis, tetapi tentu tidak segegap gempita seperti awal pandemi tahun lalu. Perlahan tapi pasti, bentuk pariwisata semacam ini akan ditinggalkan seiring dengan berjalannya era kenormalan baru. Pariwisata virtual kemungkinan akan kembali ke konsep awal sebelum pandemi, yaitu sebagai alat promosi, bukan atraksi.

Tulisan ini memiliki keterbatasan, yaitu fokus utama tentang pariwisata virtual di Indonesia sejak digulirkan wacana kenormalan baru (*new normal*) sampai pertengahan Agustus 2021 ketika pandemi masih berlangsung. Oleh karena itu, seiring berjalannya waktu penelitian lanjutan dengan tema pariwisata virtual di Indonesia masih perlu dilakukan mengingat ketersediaan informasi yang jauh lebih baru tentang tema ini akan terus tersedia, termasuk ketika pandemi dinyatakan telah berakhir oleh pihak yang berwenang.

Daftar Pustaka

- Arifah, N., “Dilema Pariwisata di Masa Pandemi”. <https://hariansinggalang.co.id/dilema-pariwisata-di-masa-pandemi>, (2020), diakses Agustus 2021.
- Aziz, A., “Industri Pariwisata Sumbar pada Liburan Akhir 2020 dan Awal 2021”. <https://hariansinggalang.co.id/industri-pariwisata-sumbar-pada-liburan-akhir-2020-dan-awal-2021>, (2020), diakses Agustus 2021.
- BPS. *Berita Resmi Statistik No. 11/02/Th. XXIV*, 1 Februari 2021, Jakarta, (2021a).
- _____. *Berita Resmi Statistik No. 58/08/TH. XXIV*, 2 Agustus 2021, Jakarta, (2021b).

- Darmadi, D., Bataha, K., dan Fauziah, S., “Kebijakan Virtual Tour sebagai Mitigasi Dampak Pandemi terhadap Pariwisata di Kota Surabaya”, *Public Administration Journal of Research* 3 (1), 1--16 (2021).
- Dinas Pariwisata DIY, *Pranatan Anyar Plesiran Jogja: Panduan Adaptasi Kebiasaan Baru Pariwisata DIY*, Yogyakarta: Kerja Sama Dinas Pariwisata DIY dan Bank Indonesia, 2020.
- Herlambang, A.A., “Lawang Sewu Kembali Dibuka Terapkan New Normal”, <https://semarang.ayoindonesia.com/semarang-roya/pr-77792292/Lawang-Sewu-Kembali-Dibuka-Terapkan-New-Normal?page=all>, (2020), diakses Agustus 2021.
- Hidayat, A.A.N. “Dampak Pandemi, Kadin: Kerugian Sektor Pariwisata Rp 10 T Selama 2020”, <https://bisnis.tempo.co/read/1422053/dampak-pandemi-kadin-kerugian-sektor-pariwisata-rp-10-t-selama-2020/full&view=ok>, (2021), diakses Agustus 2021.
- Nawawi, M., “Optimalisasi Sektor Pariwisata di Masa Pandemi Covid-19”. *Tazkiyya: Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan, dan Kebudayaan* 22 (1), 41--56 (2021).
- Riesa, R.M., dan Haries, A., “Virtual Tourism dalam Literature Review”. *Jurnal Pariwisata Bunda* 01 (1), 1--6 (2020).
- Salinan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/382/2020 tentang Protokol Kesehatan bagi Masyarakat di Tempat dan Fasilitas Umum dalam Rangka Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), Jakarta.
- Salinan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata.
- Sugiarto, E., “Memosisikan Pariwisata Virtual pada Masa Pandemi Covid-19”, dalam Damanik, J. (Editor), *Pariwisata Indonesia Kontemporer*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 83--105, (2021).
- Utama, I.G.B.R., “Virtual Tourism: Strategi Recovery Pariwisata Bali Pasca Covid-19?”, <https://www.travelifeindonesia.com/virtual-tourism-strategi-recovery-pariwisata-bali-pasca-covid-19>, (2020), diakses Agustus 2021.
- Vincent, “IATA: Demand untuk Travel Tidak Akan Pulih Hingga 2024”, <https://pinterpoin.com/iata-demand-travel-2024>, (2020), diakses Agustus 2021.