

PIRTUAL PROJECT: KREATIVITAS MAHASISWA DI MASA PANDEMI



oleh:

**Nurul Aldha
Mauliddina S.**
(Mahasiswa Pascasarjana
Pariwisata Berkelanjutan Unpad)

Abstrak: *Virtual tour telah akrab dikenal pada wisata museum sejak tahun 1994 di Inggris. Akan tetapi, pandemic Covid-19 menjadikan wisata ini makin berkembang ke penjuru dunia. Keterbatasan ruang gerak ini pula dimanfaatkan mahasiswa sebagai bentuk kreativitas di masa pandemic. Selain menyalurkan kreativitas pun juga mendatangnya pemsukan. Seperti yang dilakukan mahasiswa Unpad yang diberi nama Pirtual Project start-up.*

Kata Kunci: *Virtual Tour, Pirtual Project Start-up*

Sejarah *virtual tour* pertama kali diperkenalkan di Inggris tahun 1994, tepatnya di British Museum.

Kegiatan tur ini diciptakan guna merekonstruksi kembali Kastil Dudley di era 1550. Ilmuwan IT, Colin Johnson menjadi pelopor yang berhasil mewujudkan ide gila perjalanan interpretasi ‘maya’ ini dengan memanfaatkan teknologi 3D berbasis laser yang dikendalikan oleh komputer. Saat pertama kali di rilis, Ratu Elizabeth II pun hadir mengapresiasi serta meresmikan dan mencoba pertama kali teknologi ini.

Seperempat abad kemudian, majunya perkembangan teknologi citra gambar 360 menyebabkan *virtual tour* kian digandrungi terutama saat pandemi Corona seperti sekarang ini, yang mensyaratkan masyarakat untuk melakukan *social distancing*.

Virtual tour menjadi simbol optimistis kebangkitan pelaku pariwisata ditengah keterpurukan. Porak porandanya industri pariwisata tak lantas membuat insan yang bergelut disana berpangku tangan. Mereka mencoba mengadaptasi temuan Johnson dengan menyelenggarakan *virtual tour* ke beragam destinasi wisata.

Bentuk sajian yang ditawarkan pun beragam, mulai dari tur yang memanfaatkan media citra gambar maps 360 bersama pemandu pariwisata atau diskusi pakar dengan memaparkan keunikan tempat wisata melalui gambar/video dan

lainnya yang dilakukan berbasis jaringan internet atau secara daring. Dinas pariwisata di sejumlah kota dan kabupaten menggunakan istilah *virtual tour* sebagai fasilitas layanan citra visual yang ditawarkan kepada masyarakat melalui media web.

Kemunculan *virtual tour* di masa pandemi Covid 19 di Indonesia ditandai beredarnya website tur museum di beberapa kota-kota besar pada April 2020.

Sebut saja, Museum Nasional dan Museum Maritim di Jakarta, Museum Sri Baduga, Museum Konferensi Asia Afrika di Bandung, Keraton Kesepuhan di Cirebon, dan Museum Tsunami di Banda Aceh.

Langkah Pemerintah yang diwakilkan dinas pariwisata kab/kota ini patut diapresiasi karena menjadi pelopor konsep ini di Indonesia guna menghindari kejenuhan masyarakat sepanjang masa isolasi diri. Tak hanya itu, melengkapi museum dengan fitur *virtual* secara tidak langsung telah meningkatkan promosi museum itu sendiri.

Istilah *virtual tour* kian berkembang tak hanya dalam ruang lingkup wisata di museum, tetapi pada beragam destinasi wisata di Indonesia sehingga menjadi kegiatan alternatif yang ditujukan untuk meningkatkan impresi masyarakat terhadap suatu destinasi wisata.

Salah satunya yang melaksanakan ide ini adalah Pirtual Project *start-up*, agen wisata yang dirintis oleh

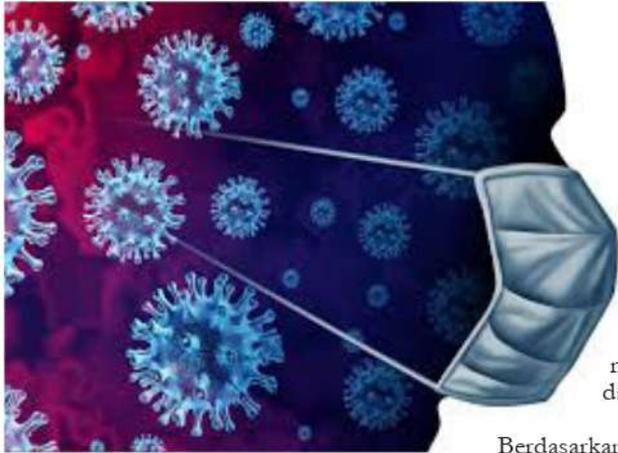
Mahasiswa Unpad. Dengan konsep mengaryakan tenaga profesional pemandu wisata, Pirtual Project mencoba mengajak masyarakat berwisata secara daring, berinteraksi dengan pemandu wisata seolah sedang berwisata secara *live* melalui aplikasi *zoom meeting*.

Motivasi peserta yang mengikuti agenda *virtual tour* cukup beragam, ada yang ingin mengumpulkan informasi terkait destinasi sebagai bekal berwisata pasca pandemi, sekedar mengisi waktu luang dikarenakan kondisi pandemi saat ini menyebabkan kita memiliki waktu luang yang panjang, menguisir kebosanan beraktivitas di rumah, hingga sebagai pengalihan isu Covid-19 yang ditayangkan di media terus menerus.

Peserta tur tidak terkecuali bagi mereka yang menjalani karantina kesehatan. Ini menjadi kegiatan alternatif mereka untuk menghibur diri ditengah pengobatan yang sedang dijalani.

Dari awal melakukan perjalanan *virtual* April-Juni 2020, sebanyak 8 (delapan) destinsi telah disinggahi Pirtual Project.

Destinasi ini dipilih berdasarkan keunikan kawasan dan telah dikenal luas seperti, Tana Toraja dengan keunggulan adat budayanya, Desa Wisata Nglangeran dengan wisata berbasis masyarakatnya, Gunung Tambora dengan wisata alamnya,



Sawahlunto dengan wisata warisan budaya (*Heritage*), Belitung dengan mengingatkan film “Laskar Pelangi”, Bintan yang terkenal dengan wisata modern, Raja Ampat dan Sabang dengan keunggulan ekologi lautnya.

Selama tiga bulan berjalan, even ini menuai berbagai respon peserta. Ada yang merasa terbantu dengan kondisi yang tidak memungkinkan melakukan perjalanan wisata, ada yang mengagap terhibur dengan suguhan dan informasi yang dipaparkan, ada pula yang membangkitkan nostalgianya akan suatu destinasi.

Beragam tanggapan itu membuktikan bahwa wisata sebenarnya memiliki spektrum tidak terbatas akan pengalaman fisik. Saya memperkirakan, *virtual tour* kedepan berpotensi menjadi suatu layanan baru yang bisa dikembangkan guna menjawab kebutuhan masyarakat yang mengalami keterbatasan akan ruang, waktu, dan biaya.

Patut diakui, penyelenggaraan *virtual tour* sempat mendatangkan kesangsian oleh sejumlah pihak bahwa *virtual tour* menjadi bagian dari pariwisata.

Ini dikarenakan *virtual tour* tentunya tidak akan pernah sama dalam memberikan atau menggantikan pengalaman berwisata secara nyata, namun hal yang perlu diketahui bahwa penyelenggaraan *virtual tour* setidaknya telah mengedukasi wisatawan untuk memiliki rencana berwisata sehingga akhirnya meningkatkan pengalaman ketika berwisata secara nyata.

Calon wisatawan juga mendapat

kan referensi rute perjalanan suatu destinasi dan estimasi biaya selama perjalanan dari biaya perjalanan, akomodasi, makan minum, dan biaya tidak terduga.

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan perjalanan virtual layaknya perjalanan wisata sungguhan menjadi hal penting yang perlu dikembangkan oleh para penggagas *virtual tour*.

Pirtual Project misalnya mencoba berinovasi dengan menambahkan layanan wisata oleh-oleh guna menambah pengalaman yang mirip layaknya wisata sungguhan dan membantu pelaku UMKM yang terdampak mempromosikan produknya. Antusias peserta *virtual tour* membeli oleh-oleh cukup baik, bahkan sejumlah peserta memesan oleh-oleh yang akan dikirimkan via paket.

Membangun konsep *virtual tour* yang unik hanya bisa dilakukan dengan dukungan serta pemahaman yang baik dari seluruh pihak. Berbagai ruang kreativitas yang sebelumnya hanya dipandang sebagai “angan-angan” yang harus secara optimis mulai dibangun.

Sajian media baik secara visual maupun audio perlu mendapatkan ruang pelatihan tersendiri. Kedepannya, *virtual tour* berpotensi sebagai *tools* pemasaran destinasi wisata yang murah dan jangkauan luas. Bisa pula digunakan memasarkan daerah-daerah terduar, tertinggal, dan terisolir (3T).

Virtual tour juga berpotensi menjadi jembatan edukasi bagi wisatawan sebelum berwisata secara langsung seperti menyosialisasikan protokol kesehatan pada calon wisatawan.

Edukasi ini penting guna mengakhiri pandemi dengan menekan angka penularan Covid-19 sembari mengaryakan insan pariwisata atau tenaga pemandu wisata di seluruh Indonesia

Daftar Pustaka:

1. Irawati, Diah Ayu. 2015. Media Informasi Sejarah Virtual Tour 3D Candi Singosari Kabupaten Malang. Seminar Nasional Informatika 2015 UPN Veteran Yogyakarta.
1. Administrator. 2020. Mahasiswa Unpad Gagas Wisata Virtual di Kala Pandemi. www.unpad.ac.id
2. Rahmat Hidayat. 2020. Optimis Pariwisata Akan Pulih Kembali, Mahasiswa UNPAD Gelar Virtual Tour. www.kumparan.com



Pirtual Tour mengajak peserta menikmati Dewa Wisata Nglanggeran melalui aplikasi zoom dengan memadukan fitur - fitur digital lain, seperti google maps. Sumber: www.unpad.ac.id