



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 12021-12034
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Potensi dan Pengembangan Virtual Tour sebagai Alternatif Wisata di Kintamani dan Gianyar

Nelsye Lumanauw

Politeknik Internasional Bali

Email: Nelsye.lumanauw@pib.ac.id

Abstrak

Pengembangan virtual tours di kawasan Kintamani dan Gianyar penting dilakukan sebagai media promosi destinasi wisata dengan memanfaatkan arus digitalisasi yang semakin kuat. Potensi alam dan budaya di kedua kawasan ini dapat menjadi konten menarik bagi wisatawan virtual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam dan analisis dokumentasi untuk mengidentifikasi faktor-faktor penting dalam pengembangan virtual tours, seperti ketersediaan perangkat teknologi, keterampilan SDM, dan strategi integrasi promosi fisik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan perangkat yang memadai dan SDM terampil, virtual tours dapat menjadi alternatif berwisata yang memberikan pengalaman unik serta relevan dengan perkembangan era digital. Rekomendasi penelitian selanjutnya mencakup analisis efektivitas virtual tours, dampak teknologi baru, serta strategi kolaborasi antar pemangku kepentingan untuk memaksimalkan potensi virtual tours di Kintamani dan Gianyar.

Kata Kunci: *Virtual Tour, Pariwisata Digital, Alternatif Wisata, Kintamani, Gianyar.*

Abstract

The development of virtual tours in the Kintamani and Gianyar areas was crucial as a promotional tool for tourism destinations by leveraging the increasingly strong digitalization trend. The natural and cultural potentials in these areas could become attractive content for virtual tourists. This research used qualitative methods, including in-depth interviews and document analysis, to identify key factors in the development of virtual tours, such as the availability of technology, skilled human resources, and integration strategies for physical promotion. The results showed that with adequate technology and skilled human resources, virtual tours could serve as an alternative form of tourism, providing unique experiences and aligning with the developments of the digital era. Future research recommendations included analyzing the effectiveness of virtual tours, the impact of new technologies, and collaboration strategies among stakeholders to maximize the potential of virtual tours in Kintamani and Gianyar.

Keyword: *Virtual Tour, Digital Tourism, Alternative Traveling, Kintamani, Gianyar.*

PENDAHULUAN

Pandemic Covid-19 telah berlangsung selama dua tahun yang dimulai pada akhir tahun 2019 hingga saat ini. Wabah ini memberikan dampak bagi seluruh aspek kehidupan manusia. Aspek utama yang terkena dampak adalah kesehatan. Di Indonesia sendiri hingga bulan Januari 2022, jumlah kasus Covid-19 menyentuh angka 4.28 juta dengan jumlah kematian sebesar 144.000 jiwa (John Hopkins University, 2022). Melihat jumlah kasus yang begitu tinggi, *World Health Organization* mengeluarkan himbauan untuk mengurangi mobilitas masyarakat dunia karena virus Covid-19 dapat dengan mudah menyebar melalui *droplet*.

Himbauan tersebut juga dipertegas dengan regulasi yang dikeluarkan oleh pemerintah di berbagai negara yang meminta seluruh warga masyarakat untuk meminimalisir interaksi dengan orang lain. Di Indonesia dikenal berbagai program yang merujuk pada himbauan tersebut, seperti PSBB dan PPKM. Salah satu sector yang terkena dampak yang luar biasa dari adanya penerapan pembatasan mobilitas ini adalah sector pariwisata, khususnya pariwisata di Bali. Pariwisata di Bali mengalami keterpurukan hebat. Hingga bulan November 2021, hanya terdapat 51 kunjungan wisatawan mancanegara ke Bali (Dinas Pariwisata Provinsi Bali, 2021). Melihat jumlah kunjungan yang menurun drastic maka tidak mengherankan jika perekonomian Bali mengalami pertumbuhan negatif, yaitu sebesar -3.34% (Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, 2021). Hal ini terjadi karena

perekonomian masyarakat Bali sangat bergantung pada sector pariwisata sehingga kelumpuhan sector pariwisata akibat pandemic Covid-19 berdampak pada terpuruknya perekonomian Bali.

Dampak pandemi terhadap sector pariwisata Bali harus diperhatikan dan dipikirkan secara serius guna menemukan solusi yang tepat untuk dapat memulihkan sector pariwisata serta menjadi solusi untuk dunia pariwisata ke depannya. Sugita & Wisnawa, (2021) menyatakan bahwa pengembangan pariwisata di Bali pasca pandemic dapat dilakukan melalui perbaikan system yang tetap mengedepankan protokol kesehatan. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah *virtual tour* yang memungkinkan wisatawan tetap menikmati keindahan Bali di tengah himbauan untuk tetap berada di rumah. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia juga merilis bahwa *virtual tour* dapat menjadi alternatif berwisata di tengah pandemic (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2021). Selain itu, *virtual tour* juga dapat menjadi langkah preventif untuk sector pariwisata mengingat pandemic Covid-19 tidak diprediksi perkembangannya. *Virtual tour* di beberapa destinasi wisata di Indonesia dan juga di Bali tengah dikembangkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Namun *virtual tour* untuk destinasi wisata di Bali masih bersifat general yang memperkenalkan seluruh destinasi wisata di Bali. Gianyar dan Kintamani yang merupakan daerah tujuan wisata populer di Bali belum memiliki askes *tour* yang dapat dinikmati secara *virtual* oleh wisatawan. Eksplorasi *virtual tour* untuk destinasi wisata di daerah Gianyar dan Kintamani perlu dilakukan guna memulihkan dan menjaga kesinambungan kegiatan pariwisata di dua daerah tujuan wisata tersebut. Selain itu, eksplorasi terhadap posibilita *virtual tour* sebagai alternatif berwisata juga dapat berkontribusi pada perkembangan khasanah ilmu pariwisata.

Virtual Tours didefinisikan beragam oleh para ahli. A. Z. Falani et al. (2016) mendefinisikan *virtual tours* sebagai sebuah program yang menggabungkan komponen fotografi dengan sistem informasi teknologi guna memberikan informasi mengenai suatu wilayah atau ruang. Definisi tersebut dengan jelas menjabarkan bahwa *virtual tour* memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggabungkannya dengan elemen fotografi sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi secara visual tentang suatu tempat atau ruang. Definisi atau pengertian lain *virtual tour* adalah sebuah simulasi yang dibuat dari rangkaian video, foto, atau gambar yang dilengkapi dengan teks, penjelasan berupa audio, maupun efek suara (El-Said & Aziz, 2022).

Pengertian tersebut menjabarkan dengan lebih rinci mengenai *virtual tour* bahwa *virtual tour* tidak hanya kumpulan atau rangkain foto dan video semata namun dilengkapi dengan teks dan juga audio yang mendukung. Hal tersebut berkaitan dengan fungsi *virtual tour* untuk memberikan informasi kepada masyarakat secara *virtual*. *Virtual tour* juga dapat diartikan sebagai teknologi yang menempatkan pengguna di dalam gambar dan dapat meningkatkan kesadaran situasional pengguna dengan melakukan analisis terhadap data virtual secara signifikan (Darmadi et al., 2021). Pengertian ini menitikberatkan pada proses analisis terhadap data yang disajikan secara virtual dan visual yang dapat membantu pengguna memahami dan mengenal lingkungan tertentu.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, terlihat bahwa *virtual tour* memungkinkan pengguna, dalam hal ini wisatawan untuk dapat menyaksikan suatu destinasi wisata secara virtual melalui rangkaian video, foto, gambar yang dilengkapi dengan teks, media audio, serta efek suara yang bertujuan untuk mengenalkan suatu tempat atau destinasi wisata secara virtual. *Virtual tour* tidak dapat dilepaskan dengan penggunaan teknologi sehingga memungkinkan wisatawan dapat menikmatinya tanpa harus mengunjungi sebuah destinasi wisata secara langsung. Mengacu pada hal tersebut, maka dengan menggunakan *virtual tour* pengelola sebuah destinasi wisata ataupun agen perjalanan dapat memperkenalkan destinasi yang dikelola kepada public.

Riesa & Haries (2020) menyatakan bahwa *virtual tours* dapat dijumpai dalam berbagai bentuk. Pada dasarnya terdapat enam bentuk virtual tour, yaitu gambar atau foto, virtual reality photography, video, video 360, interactive video 360, dan virtual reality.

1. Gambar atau foto merupakan bentuk paling sederhana dari virtual tour yang dapat dikembangkan oleh pengelola destinasi. Gambar atau foto dapat memberikan informasi mengenai suatu tempat atau ruang kepada masyarakat. Gambar atau foto yang digunakan sebagai virtual tour perlu ditambahkan teks atau deskripsi mengenai tempat tersebut.
2. Virtual reality photography merupakan sebuah teknik foto panorama yang menggunakan pendekatan spherical view (Listianto et al., 2017). Virtual reality photography memungkinkan pengguna untuk melihat pemandangan dengan sudut pandang yang lebar.
3. Bentuk lain virtual tour adalah video yang memungkinkan pengguna untuk mengenal suatu tempat atau ruang melalui gambar bergerak sehingga memudahkan pengguna dalam mencerna informasi yang diberikan.

4. Video 360 merupakan video yang menyajikan gambar bergerak dengan sudut pandang yang spherical atau bulat (Brown & Green, 2016). Pengguna akan merasakan pengalaman nyata berada pada suatu tempat atau ruang tertentu.
5. Interactive video 360 merupakan video 360 yang telah ditingkatkan kualitasnya dengan penambahan url atau tautan pada video.
6. Virtual reality merupakan teknologi yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan dengan computer (Kawulur et al., 2018).

Penelitian mengenai virtual tour dalam sector pariwisata telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Salah satu penelitian dilakukan di objek wisata alam di Kabupaten Biak Namfor (Kawulur et al., 2018). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan sebuah virtual tour sebagai upaya untuk mengenalkan objek wisata alam di Kabupaten Biak Namfor. Penelitian tersebut didasari oleh kurangnya informasi mengenai objek wisata alam di Kabupaten Biak Namfor yang disajikan di website resmi pemerintah daerah. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka penelitian dilakukan untuk memberikan solusi berupa virtual tour sehingga potensi wisata di Kabupaten Biak Namfor dikenal luas oleh masyarakat. Virtual tour yang dikembangkan dapat diakses melalui website <http://www.biaktourism.com/> oleh seluruh masyarakat.

Penelitian lain yang dilakukan berkaitan dengan efektifitas virtual tour sebagai sarana promosi di era kenormalan baru di Pasar Inis Purworejo (Respatiningsih & Kurniawan, 2020). Data dalam penelitian diperoleh dengan melakukan depthinterview. Hasil penelitian menunjukkan bahwa virtual tour efektif dalam memasarkan Pasar Inis Puworejo dan dapat menarik minat wisatawan local maupun mancanegara untuk datang berkunjung. Selain itu, penerapana virtual tour sebagai sarana promosi untuk Pasar Inis Purworejo juga melibatkan partisipasi masyarakat. Namun adanya virtual tour untuk mempromosikan Pasar Inis Puowrejo memerlukan keaktifan admin social media dalam menanggapi pertanyaan wisatawan serta menerima reservasi wisatawan dengan tetap memerhatikan protocol kesehatan.

Melihat bahwa virtual tour memiliki potensi dan manfaat besar dalam pengembangan pariwisata, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu (1) Bagaimana potensi pengembangan virtual tour di Kawasan wisata Kintamani dan Gianyar? dan (2) Apa saja faktor yang mempengaruhi pengembangan virtual tour di Kintamani dan Gianyar?. Berdasarkan rumusan permasalahan penelitian

tersebut maka tujuan penelitian ini adalah (a) Menganalisis potensi pengembangan virtual tour di kawasan wisata Kintamani dan Gianyar, dengan mempertimbangkan aspek teknologi, daya tarik wisata, dan pengalaman pengguna. (b) Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan virtual tour di Kintamani dan Gianyar, termasuk infrastruktur digital, kesiapan pelaku industri pariwisata, serta dukungan pemerintah dan masyarakat lokal. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menemukan solusi alternatif dalam mengatasi tantangan yang dihadapi industri pariwisata, terutama di era pasca-pandemi. Virtual tour menawarkan kesempatan untuk tetap mempromosikan dan mengembangkan pariwisata dengan cara yang aman dan inovatif. Penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam dan rekomendasi praktis untuk memaksimalkan potensi virtual tour, sehingga dapat berkontribusi pada pemulihan dan pertumbuhan ekonomi di kawasan wisata Kintamani dan Gianyar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif memungkinkan peneliti maupun pembaca membangun pemahaman yang mendalam tentang suatu topik serta memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap suatu topik atau fenomena yang terjadi di dalam masyarakat (Leavy, 2017). Pemilihan metode penelitian kualitatif ini sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang dikaji dalam penelitian ini serta tujuan diadakannya penelitian ini. Data yang digunakan dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui beberapa metode pengumpulan data, yaitu studi literatur, observasi, dan wawancara. Informan yang terlibat dalam wawancara adalah pengelola destinasi wisata di kawasan Kintamani dan Gianyar serta pengelola agen perjalanan. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan enam tahapan (Creswell, 2014). Enam tahapan tersebut, yaitu (1) menyiapkan data untuk dianalisis, (2) membaca data yang tersedia, (3) mengklasifikasikan data yang ada, (4) mendeskripsikan data, (5) menyajikan data, dan (6) menginterpretasikan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kintamani dan Gianyar merupakan dua destinasi wisata di Bali yang memiliki beragam potensi wisata, baik itu potensi alam maupun budaya. Kintamani dikenal luas

dengan kaldera, gunung, dan juga danau batur yang menawarkan pemandangan yang indah bagi wisatawan. Aktifitas wisata yang terkenal dilakukan di kawasan Kintamani adalah mendaki Gunung Batur. Selain keindahan alam yang dimiliki, Kintamani juga memiliki potensi budaya yang dapat menarik wisatawan untuk datang dan berkunjung. Destinasi budaya di kawasan Kintamani adalah Desa Trunyan yang memiliki keunikan tersendiri dan membedakan dengan desa lainnya di Bali. Gianyar juga memiliki beragam potensi wisata alam dan budaya. Gianyar memiliki pesona hamparan sawah yang memanjakan mata pengunjung. Selain itu, Gianyar juga memiliki potensi air terjun yang juga telah dikenal luas oleh wisatawan. Gianyar juga dikenal akan kentalnya budaya Bali, berupa kesenian. Wisatawan akan dengan mudah menemui galeri dan museum seni di kawasan Gianyar.

Potensi alam dan budaya yang terdapat di kawasan Kintamani dan Gianyar merupakan sumber untuk mengembangkan *virtual tours* untuk menjadi alternatif berwisata di tengah pandemic maupun persiapan untuk menyongsong era baru pariwisata. Namun pengembangan *virtual tours* di suatu destinasi wisata tidak hanya tentang potensi wisata yang dimiliki, namun juga mencakup faktor-faktor lain yang dapat mendukung pengembangan *virtual tours*. Analisis terhadap potensi pengembangan *virtual tours* di kawasan Kintamani dan Gianyar dilakukan dengan menganalisis faktor internal maupun faktor eksternal sehingga hasil penelitian diperoleh dari beragam pendekatan.

Potensi Pengembangan *Virtual Tours* di Kintamani dan Gianyar

Potensi pengembangan *virtual tours* di Kintamani dan Gianyar diperoleh dengan melakukan analisis terhadap faktor internal dan faktor eksternal di dua destinasi tersebut. Berikut ini adalah potensi yang dimiliki oleh Kintamani dan Gianyar untuk mengembangkan *virtual tours*.

1. Kintamani dan Gianyar adalah daerah yang kaya akan beragam potensi wisata, baik alam maupun budaya. Potensi wisata alam mencakup keindahan danau Batur, pegunungan, dan pemandangan alam yang menakjubkan. Sementara itu, potensi wisata budaya mencakup tradisi, seni, dan arsitektur khas Bali, seperti upacara keagamaan, tarian tradisional, dan candi bersejarah. Potensi-potensi ini sangat layak dikembangkan menjadi *virtual tours* karena mereka menawarkan konten yang menarik dan autentik bagi wisatawan. Pengembangan *virtual tours* di Kintamani dan Gianyar dapat memanfaatkan keunikan dan kekayaan alam serta budaya sebagai konten utama.

Virtual tours dapat memberikan pengalaman imersif yang memungkinkan wisatawan menikmati keindahan dan keunikan Kintamani dan Gianyar tanpa harus secara fisik berada di sana. Hal ini tidak hanya membantu menarik minat wisatawan global, tetapi juga memberikan solusi alternatif bagi mereka yang terbatas oleh jarak atau keadaan, seperti kondisi pandemi. Dengan demikian, potensi wisata alam dan budaya ini menjadi fondasi kuat dalam menciptakan pengalaman virtual yang menarik dan edukatif.

2. Motivasi dan dukungan dari pengelola destinasi wisata di Kintamani dan Gianyar merupakan faktor penting dalam pengembangan virtual tours. Tingginya motivasi dari para pengelola ini mencerminkan kesadaran mereka akan pentingnya inovasi dalam industri pariwisata, terutama di era digital saat ini. Motivasi yang tinggi biasanya diiringi dengan komitmen dan upaya untuk mendukung berbagai inisiatif baru yang dapat meningkatkan daya tarik dan aksesibilitas destinasi wisata mereka. Dukungan dari pengelola destinasi wisata meliputi berbagai aspek, mulai dari penyediaan sumber daya, kerjasama dengan teknologi dan penyedia layanan virtual tour, hingga promosi dan pemasaran yang efektif. Tanggapan positif dan kerjasama aktif dari pengelola destinasi wisata akan mempercepat proses pengembangan dan implementasi virtual tours. Selain itu, dukungan ini juga menciptakan lingkungan yang kondusif untuk inovasi, di mana ide-ide baru dapat diuji coba dan disempurnakan. Dengan demikian, motivasi dan dukungan ini tidak hanya menjadi pendorong utama dalam pengembangan virtual tours, tetapi juga memastikan keberlanjutan dan kesuksesan inisiatif tersebut di Kintamani dan Gianyar.
3. Pelaku wisata di kawasan Kintamani dan Gianyar memiliki persepsi positif terhadap virtual tours sebagai alat promosi yang efektif. Virtual tours memberikan calon wisatawan kesempatan untuk melihat dan merasakan destinasi wisata sebelum mereka melakukan perjalanan fisik. Melalui virtual tours, pelaku wisata dapat menampilkan berbagai aspek menarik dari destinasi wisata mereka dengan cara yang imersif dan menarik. Virtual tours memungkinkan calon wisatawan untuk mendapatkan gambaran lengkap tentang berbagai aktivitas wisata yang dapat mereka lakukan di Kintamani dan Gianyar. Ini termasuk, namun tidak terbatas pada, petualangan mendaki Gunung Batur, menikmati keindahan Danau Batur, mengunjungi desa tradisional, atau menyaksikan upacara keagamaan dan pertunjukan seni tradisional. Informasi ini membantu calon wisatawan merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik dan menciptakan ekspektasi yang realistis tentang apa yang akan wisatawan alami. Selain itu, virtual tours

juga dapat menampilkan berbagai pilihan kuliner lokal yang tersedia di Kintamani dan Gianyar. Melalui visualisasi makanan dan minuman khas, calon wisatawan dapat mengetahui jenis kuliner yang dapat mereka nikmati selama berkunjung. Hal ini tidak hanya membantu mempromosikan keunikan gastronomi lokal, tetapi juga meningkatkan minat wisatawan untuk mencicipi makanan khas yang mungkin belum pernah mereka coba sebelumnya. Virtual tours juga dapat memberikan informasi tambahan yang berguna bagi calon wisatawan, seperti akomodasi yang tersedia, fasilitas umum, serta tips perjalanan. Dengan menyediakan informasi yang komprehensif ini, virtual tours membantu mengurangi ketidakpastian dan memberikan rasa aman kepada calon wisatawan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat mereka untuk mengunjungi Kintamani dan Gianyar secara langsung. Persepsi positif ini didukung oleh studi yang dilakukan oleh Falani et al. (2016), yang menunjukkan bahwa virtual tours dapat menjadi alat promosi yang sangat efektif. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pelaku wisata di Kintamani dan Gianyar dapat menjangkau audiens yang lebih luas, meningkatkan visibilitas destinasi wisata mereka, dan akhirnya meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Persepsi positif ini juga mencerminkan pemahaman bahwa adaptasi terhadap teknologi baru adalah kunci untuk tetap kompetitif dalam industri pariwisata yang terus berkembang.

4. Pembatasan pergerakan masyarakat yang diterapkan selama pandemi Covid-19 telah mengubah cara orang bepergian dan berwisata. Meskipun pembatasan ini menimbulkan tantangan besar bagi industri pariwisata, di sisi lain, hal ini juga membuka peluang untuk pengembangan virtual tours sebagai alternatif berwisata yang inovatif dan aman. Virtual tours menawarkan solusi bagi masyarakat yang ingin tetap menikmati pengalaman wisata tanpa harus melanggar protokol kesehatan atau berisiko terpapar virus. Virtual tours memungkinkan masyarakat untuk mengeksplorasi destinasi wisata seperti Kintamani dan Gianyar dari rumah. Dengan menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, atau telepon genggam, pengguna dapat menikmati pemandangan alam yang indah, mempelajari budaya lokal, dan merasakan suasana destinasi tanpa harus melakukan perjalanan fisik. Teknologi ini memungkinkan penyampaian pengalaman yang imersif melalui visualisasi 360 derajat, video, dan narasi interaktif, yang semuanya dapat diakses secara daring. Salah satu manfaat utama dari virtual tours di tengah pandemi adalah kemampuannya untuk mengurangi interaksi fisik dan mobilitas masyarakat. Dengan demikian, virtual tours berkontribusi dalam

upaya pencegahan penyebaran virus. Masyarakat dapat tetap merasakan pengalaman wisata yang memuaskan dan edukatif tanpa harus berkumpul di tempat wisata yang padat atau menggunakan transportasi umum. Ini membantu mengurangi risiko penularan Covid-19 dan menjaga kesehatan masyarakat. Selain itu, virtual tours juga memberikan kesempatan bagi destinasi wisata seperti Kintamani dan Gianyar untuk tetap terhubung dengan wisatawan. Meskipun wisatawan tidak dapat hadir secara langsung, destinasi wisata masih dapat mempromosikan keindahan dan keunikan mereka melalui platform virtual. Ini membantu menjaga minat dan kesadaran wisatawan, sehingga ketika situasi kembali normal, mereka sudah memiliki gambaran dan keinginan untuk mengunjungi destinasi tersebut secara langsung. Virtual tours juga memberikan fleksibilitas waktu bagi pengguna. Mereka dapat mengakses tur kapan saja dan di mana saja sesuai kenyamanan mereka. Ini tidak hanya menarik bagi individu tetapi juga bagi institusi pendidikan, kelompok wisata, dan perusahaan yang ingin mengadakan tur virtual sebagai bagian dari program mereka. Dalam jangka panjang, pengembangan virtual tours di tengah pandemi dapat membentuk cara baru dalam menikmati pariwisata. Destinasi wisata yang mengadopsi teknologi ini tidak hanya beradaptasi dengan kondisi saat ini tetapi juga mempersiapkan diri untuk menghadapi kebutuhan dan preferensi wisatawan di masa depan. Dengan demikian, pandemi Covid-19 menjadi katalisator bagi inovasi dalam industri pariwisata, mendorong adopsi virtual tours sebagai alternatif berwisata yang berkelanjutan dan inklusif.

5. Penggunaan media sosial yang semakin marak di kalangan masyarakat menawarkan peluang besar bagi pengembangan virtual tours sebagai alat promosi destinasi wisata. Media sosial, dengan popularitas dan jangkauannya yang luas, telah menjadi tren yang tak terhindarkan dalam kehidupan sehari-hari. Platform seperti Instagram, TikTok, Facebook, dan YouTube memungkinkan konten untuk dengan cepat tersebar dan menarik perhatian banyak orang. Penggunaan media sosial untuk memasarkan destinasi wisata dalam bentuk virtual tours memberikan banyak keuntungan. Platform-platform ini memungkinkan pengelola destinasi untuk menampilkan tur virtual yang menarik melalui foto, video, dan cerita interaktif. Misalnya, Instagram dan TikTok memungkinkan pembuatan konten visual yang memikat, seperti video pendek yang menyoroti pemandangan indah, aktivitas menarik, dan budaya lokal di Kintamani dan Gianyar. Konten ini dapat dengan cepat menarik perhatian pengguna media sosial dan menyebar secara viral, mencapai audiens yang lebih luas dalam waktu singkat. Promosi

melalui media sosial juga memiliki potensi untuk menjangkau pasar yang lebih luas, termasuk pasar internasional. Dengan menggunakan tagar yang relevan, geotagging, dan kolaborasi dengan influencer atau selebriti media sosial, destinasi wisata dapat meningkatkan visibilitas mereka di kalangan pengguna dari berbagai belahan dunia. Ini membuka peluang bagi destinasi wisata untuk menarik wisatawan dari luar negeri yang mungkin belum pernah mendengar tentang Kintamani dan Gianyar sebelumnya. Selain itu, media sosial memungkinkan interaksi langsung antara destinasi wisata dan calon wisatawan. Pengelola dapat menjawab pertanyaan, memberikan informasi tambahan, dan bahkan menyelenggarakan sesi tanya jawab atau tur virtual langsung. Interaksi ini membantu membangun hubungan yang lebih personal dengan calon wisatawan, meningkatkan kepercayaan, dan memotivasi mereka untuk mengunjungi destinasi tersebut di masa depan. Penggunaan media sosial untuk promosi virtual tours juga efektif dalam hal biaya dan waktu. Dibandingkan dengan metode pemasaran tradisional, media sosial menawarkan cara yang lebih hemat biaya dan cepat untuk menyebarkan informasi. Pengelola dapat secara rutin memperbarui konten, mengumumkan acara atau penawaran khusus, dan menyesuaikan strategi pemasaran berdasarkan respons wisatawan. Respatiningsih & Kurniawan (2020) menekankan bahwa virtual tours dapat membantu promosi suatu destinasi wisata secara signifikan. Dengan media sosial, virtual tours dapat disebarkan dengan mudah dan cepat, mencapai audiens yang lebih luas, dan menciptakan minat yang lebih besar terhadap destinasi wisata. Oleh karena itu, memanfaatkan media sosial sebagai alat promosi untuk virtual tours bukan hanya potensi besar tetapi juga langkah strategis untuk mengoptimalkan visibilitas dan daya tarik destinasi wisata di era digital. Dengan demikian, media sosial bukan hanya menjadi platform untuk berbagi konten, tetapi juga alat yang sangat efektif untuk mendukung pengembangan dan promosi virtual tours, menjangkau audiens global, dan memajukan industri pariwisata di Kintamani dan Gianyar.

Secara garis besar, *virtual tour* merupakan media promosi yang dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung karena *virtual tour* memberikan informasi tambahan tentang destinasi dan aktifitas wisata di kawasan Kintamani dan Gianyar.

Faktor yang Perlu Dipertimbangkan dalam Pengembangan *Virtual Tours*

Namun, pengembangan *virtual tours* perlu memerhatikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan *virtual tours*. Berikut ini adalah faktor yang perlu

dipertimbangkan dalam pengembangan *virtual tours*.

1. Penggunaan perangkat gawai dan teknologi dalam pengembangan *virtual tours* yang perlu diperhatikan. Dalam mengembangkan *virtual tours* diperlukan beberapa perangkat teknologi, seperti kamera, *microphone*, computer, perangkat lunak penyunting video, dan sebagainya. Ini merupakan elemen penting dalam pengembangan *virtual tours*. Pengadaan perangkat ini memerlukan dana yang tak sedikit sehingga pengembangan *virtual tours* perlu mempertimbangkan kesediaan perangkat yang dibutuhkan serta pendanaan.
2. Selain memerlukan perangkat teknologi yang memadai, pengembangan *virtual tours* juga memerlukan keterampilan sumber daya manusia yang memadai untuk melakukan pengambilan gambar atau video serta penyuntingan. Ini juga salah dua dari elemen penting pengembangan *virtual tours*. Pengelola destinasi perlu memperhatikan kesediaan SDM yang terampil.
3. Munculnya *virtual tours* dapat mempengaruhi kunjungan wisatawan ke destinasi mengingat wisatawan dapat saja hanya menikmati destinasi melalui *virtual tours* tanpa berniat untuk mengunjungi destinasi. Oleh karena itu, jumlah kunjungan dikhawatirkan akan menurun sehingga turut mempengaruhi pendapatan masyarakat lokal yang mengandalkan perekonomian dari sektor pariwisata.

Secara umum, *virtual tour* mengancam sumber penghasilan masyarakat di sekitar destinasi karena *virtua tour* memungkinkan wisatawan untuk berwisata tanpa harus hadir dan berkunjung langsung. Ketidakhadiran atau ketiadaan wisatawan ini berpengaruh terhadap pendapatan warga di sekitar destinasi yang mengandalkan kegiatan pariwisata sebagai sumber mata pencaharian.

SIMPULAN

Pengembangan *virtual tours* di Kintamani dan Gianyar sangat penting sebagai media promosi wisata dengan memanfaatkan digitalisasi. Destinasi ini memiliki potensi alam dan budaya yang dapat menjadi konten menarik. Namun, keberhasilan *virtual tours* memerlukan perangkat teknologi yang memadai, SDM terampil, dan strategi integrasi promosi fisik. Dengan strategi tepat, *virtual tours* dapat meningkatkan promosi dan pengalaman wisata. Penelitian ini mendukung teori digitalisasi dalam pariwisata dan menawarkan panduan praktis bagi pengelola wisata. Penelitian selanjutnya disarankan fokus pada efektivitas *virtual tours*, dampak teknologi baru, aspek sosial budaya, dan

strategi kolaborasi untuk pengembangan virtual tours.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. (2021). *Pertumbuhan Ekonomi Bali Triwulan Iii-2021*. <https://Bali.Bps.Go.Id/Pressrelease/2021/11/05/717586/Pertumbuhan-Ekonomi-Bali-Triwulan-Iii-2021.Html>
- Brown, A., & Green, T. (2016). Virtual Reality: Low-Cost Tools And Resources For The Classroom. *Techtrends*, 60(5), 517–519.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design* (4th Ed.). Sage Publications Inc.
- Darmadi, D., Bataha, K., & Fauziah, S. (2021). Kebijakan Virtual Tour Sebagai Mitigasi Dampak Pandemi Terhadap Pariwisata Di Kota Surabaya. *Public Administration Journal Of Research*, 3(1), 1–16. <http://Paj.Upnjatim.Ac.Id/Index.Php/Paj/Article/View/74/74>
- Dinas Pariwisata Provinsi Bali. (2021). *Direct Foreign Tourist Arrivals To Bali By Nationality By Month In 2021*. <https://Disparda.Baliprov.Go.Id/Rilis-Data-Statistik-Resmi-Bulan-November-2021/2022/01/>
- 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>
- Falani, A. Z., Ramadan, H. A. S., & Setiawan, E. (2016). Implementasi Sistem Virtual Tour Berbasis E-Panorama Untuk Pengenalan Kampus Universitas Narotama Surabaya. *Jurnal Insand Comtech*, 1(1), 9–16.
- John Hopkins University. (2022). *Covid-19 Data Repository By The Center For Systems Science And Engineering (Csse) At Johns Hopkins University*. <https://github.com/Cssegisanddata/covid-19>
- Kawulur, M. U., Rindengan, Y. D. Y., Najooan, X. B. N., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Ratulangi, U. S. (2018). Virtual Tour E-Tourism Objek Wisata Alam Di Kabupaten Biak Numfor. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3), 1–6.
- Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2021). *Virtual Tour, Alternatif Berwisata Di Tengah Pandemi Covid-19*. https://kemenparekraf.go.id/Ragam-Pariwisata/Virtual-Tour%2c-Alternatif-Berwisata-Di-Tengah-Pandemi-Covid_19
- Leavy, P. (2017). *Research Design*. The Guilford Press.

- Listianto, F., Fauzi, Irviani, R., Kasmi, & Garaika. (2017). Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Program Studi Manajemen , Stie Trisna Negara , Oku Timur. *Jurnal Tam(Technology Acceptance Model)*, 8(2), 146–152.
- Respatiningsih, H., & Kurniawan, B. (2020). Penerapan Virtual Tour Sebagai Strategi Promosi Di Era New Normal (Studi Kasus Di Destinasi Digital Pasar Inis Purworejo). *Seminar Nasional Kepariwisata*, 1(1), 83–94.
- Riesa, R. M., & Haries, A. (2020). Virtual Tourism Dalam Literature Review. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 01(1), 1–6.
- Sugita, I. W., & Wisnawa, I. M. B. (2021). Strategi Pengembangan Pariwisata Bali Menghadapi Pandemi Covid-19 Melalui Peran Asosiasi Profesi. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia*, 5(1), 30–50.