

DIGITAL TOURISM TRANSFORMATION (VIRTUAL TRAVELING) SEBAGAI SOLUSI DAMPAK COVID-19 PADA SEKTOR PARIWISATA DI DESA KAMPIAL, BALI

Putu Anggariani¹, I Gusti Ngurah Darma Paramartha²

¹Fakultas Ekonomi dan Bisnis , Universitas Pendidikan Nasional, Indonesia

²Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Pendidikan Nasional, Indonesia

E-mail : anggarianii32@gmail.com

Abstract

This community service activity was carried out in Kampial Village, South Kuta, Badung, Bali. The problem currently faced is the impact of COVID-19 on the tourism sector in Kampial village. This problem is especially true among tourism activists who have been laid off or sent home due to the COVID-19 pandemic. The existence of the Digital Tourism Transformation training is one solution to increase productivity, innovation in overcoming the problems that are being faced by residents in the Kampial village. To re-promote Bali tourism to the public, Virtual Traveling or Virtual Reality can be used to introduce, remind, and also attract potential tourists who have visited Bali as well as potential new tourists. Where residents will be led to move towards the era of society 5.0 through Digital Tourism Transformation training, especially Virtual Traveling. The method used in this community service is observation of the problem, interviewing the affected people, socializing training and training to residents. . The results of this community service were that several residents lost their jobs due to the COVID-19 pandemic. One of the affected residents will be interviewed more deeply, then the questions given are about the impact felt during the pandemic so that they lose their jobs. Interviews were carried out well, as well as socialization and training to residents were very much listened to with high enthusiasm and increased knowledge of citizens about the role and innovation of digitalization in the tourism sector through socialization and training on Virtual Traveling. At the end of this community service activity, it is hoped that residents can realize and make it an opportunity to build tourism and the creative economy, increase the productivity of the affected residents so as to provide innovation in the tourism sector and be able to collaborate with other tourist villages even in the presence of a pandemic like this. become one of the activities that increase productivity and become a solution to existing problems

Keywords: Digital, Tourism, Transformation, COVID-19, Virtual Travelling.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di di Desa Kampial , Kuta Selatan , Badung , Bali. Permasalahan yang dihadapi saat ini yaitu mengenai dampak COVID-19 terhadap sektor pariwisata di desa Kampial. Permasalahan ini khususnya di kalangan pegiat pariwisata yang di PHK ataupun dirumahkan akibat pandemi COVID-19. Adanya pelatihan *Digital Tourism Tranformation* merupakan salah solusi untuk meningkatkan produktifitas, inovasi dalam mengatasi permasalahan yang sedang di hadapi oleh warga di desa Kampial. Untuk mempromosikan kembali wisata Bali kepada masyarakat, *Virtual Traveling* atau *Virtual Reality* dapat digunakan untuk memperkenalkan, mengingatkan, dan juga menarik calon-calon wisatawan baik yang sudah pernah berkunjung ke Bali, maupun calon wisatawan baru. Dimana warga akan digiring bergerak menuju era society 5.0 melalui pelatihan *Digital Tourism Tranformation* khususnya *Virtual Traveling*. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah observasi permasalahan, mewawancarai warga terdampak , sosialisasi pelatihan dan pelatihan kepada warga. . Hasil pengabdian masyarakat ini yaitu didapatkan beberapa warga yang kehilangan pekerjaan dikarenakan adanya pandemi COVID-19. Warga yang terdampak salah satunya akan diwawancari lebih dalam, lalu pertanyaan yang diberikan yaitu seputar dampak yang dirasakan ketika pandemi sehingga kehilangan pekerjaan. Wawancara terlaksana dengan baik , serta sosialisasi dan pelatihan kepada warga sangat disimak dengan antusiasme yang tinggi serta bertambahnya pengetahuan warga akan peran dan

inovasi digitalisasi pada sektor pariwisata melalui sosialisasi dan pelatihan *Virtual Traveling*. Pada akhir kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan warga dapat merealisasikan dan menjadikannya peluang untuk membangun pariwisata dan ekonomi kreatif, Menambah produktivitas warga yang terdampak sehingga memberikan inovasi pada bidang pariwisata serta dapat bekerjasama dengan desa wisata lainnya walaupun dikeadaan pandemi seperti ini. Harapan adanya pelatihan *Virtual Traveling* ini menjadi salah satu kegiatan yang meningkatkan produktivitas dan menjadi solusi permasalahan yang ada

Kata Kunci : Digital, Pariwisata, Transformasi, COVID-19, Wisata Virtual.

PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 hampir semua negara di dunia termasuk Indonesia mengalami guncangan yang sangat berat. Ini disebabkan oleh Virus Corona atau COVID-19 yang kini di tetapkan sebagai *Global Pandemic*. Dampak yang disebabkan oleh COVID-19 yaitu gangguan pada rantai pasok global, pasar keuangan dan dampak negatif di berbagai sektor (Sugihamretha, 2020). Pariwisata merupakan salah satu sektor yang terdampak akibat adanya pandemi COVID-19. Hantaman pandemi virus korona saat ini di pulau dewata tentu lebih keras dibandingkan bom Bali dan meletusnya Gunung Agung di Karangasem. Ketika erupsi Gunung Agung, tingkat hunian hotel di Bali selatan seperti Badung, Denpasar dan Gianyar masih mencapai 60%, sebab radius berbahaya hanya pada jarak 12 KM (Arini, Paramita, 2020) . Saat ini, sejak bulan April hampir 96% hotel di Bali kosong karena tidak ada kunjungan dari wisatawan. Dampak lain dapat terlihat juga pada sector pariwisata yaitu restoran. Sektor pariwisata yang lemah juga berdampak pada industry retail (Yamali & Putri, 2020) Sejauh ini sudah ada pemutusan hubungan kerja terhadap Sejauh ini sudah ada pemutusan hubungan kerja terhadap 800 orang dan 46,000 pekerja formal dirumahkan. Pada akhirnya COVID-19 memaksa para pelaku usaha di sektor pariwisata mengurangi jumlah pekerjanya, serta membuat tingkat pendapatan daerah dan perekonomian ikut menurun (Kadarisman, 2021). Adanya penurunan dalam bisnis pariwisata sangat berdampak sehingga terganggunya lapangan pekerjaan.

Masyarakat Bali khususnya masih mengandalkan ekonomi pada sektor pariwisata. Desa Kampilan yang terletak di kabupaten Badung, Bali merupakan salah satu desa dimana warga desa tersebut sangat terdampak dikarenakan adanya Pandemi COVID-19. Rata – rata pekerjaan atau mata pencaharian warga merupakan pelaku pariwisata dan mengalami PHK serta dirumahkan. Adapun pelaku perjalanan pariwisata sangat terdampak dikarenakan perlambatan perjalanan domestik, dan internasional. Hal ini merupakan dampak yang sangat signifikan yang terjadi akibat adanya pandemi seperti saat ini. Sebagian besar warga yang di PHK maupun di rumahkan, sebagian besar hanya menggantungkan pencaharian melalui pariwisata secara konvensional. Pariwisata secara konvensional dinilai sangat tidak efektif bahkan mustahil dilakukan di saat pandemi. Dengan diberlakukannya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sebagai upaya meredam penyebaran COVID-19 membuat pergerakan masyarakat menjadi terhenti, termasuk masyarakat yang ingin melakukan perjalanan wisata (Riesa, R. M., & Haries, A. 2020)

Melihat fenomena ini, dibutuhkan alternatif cara berwisata pada saat pandemi. Di saat pandemi seperti saat ini digitalisasi sangat diperlukan untuk mempermudah segala hal. Istilah digitalisasi mengacu pada penggunaan teknologi dan data digital untuk meningkatkan bisnis, pendapatan, dan menciptakan budaya digital. Dalam realisasinya digitalisasi dijadikan sebagai proses pendukung berjalannya suatu kegiatan atau proses Perubahan atau proses penerapan yang berhubungan dengan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan yang terdapat pada masyarakat disebut Transformasi Digital. Transformasi Digital yang telah banyak diterapkan

pada saat pandemi COVID-19 ini yaitu proses belajar mengajar , berbelanja , transaksi keuangan hingga mengadakan pertemuan secara daring atau online. Selain itu bukan tidak mungkin apabila berjalan – jalan dilakukan secara daring atau online. Kegiatan ini masih jarang dilakukan oleh – orang – orang. Jalan – jalan secara virtual atau berwisata secara virtual akan menjadi trend dimasa yang akan mendatang dimana hal ini disebut *Digital Tourism Transformation*.

Digital Tourism Transformation atau transformasi digital pada sektor pariwisata merupakan salah satu inovasi dalam transformasi digital. Berjalan – jalan secara virtual atau *Virtual Traveling* merupakan salah satu bentuk perkembangan *Digital Tourism Transformation* dimana sebelumnya masyarakat berjalan – jalan secara konvensional dan sekarang dialihkan secara digital. Adapun menurut penelitian sebelumnya *Virtual traveling* atau *virtual tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam (Prof, J. L., & No, M. Y,2021). Dengan kata lain, pariwisata secara 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 Ini merupakan salah satu inovasi yang diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan para pegiat pariwisata di Desa Kampil. Untuk mempromosikan kembali wisata Bali kepada masyarakat, *Virtual Traveling* atau *Virtual Reality* dapat digunakan untuk memperkenalkan, mengingatkan, dan juga menarik calon-calon wisatawan baik yang sudah pernah berkunjung ke Bali, maupun calon wisatawan baru. Salah satu faktor keberhasilan dalam inovasi ini adalah sumber daya manusia atau pelaku pariwisata yang memiliki skill dalam membangun inovasi pariwisata dalam bentuk digital.

Virtual traveling menawarkan keadaan seperti nyata bagi penggunanya sehingga akan membuat calon wisatawan merasakan dan menilai sendiri bagaimana dan apa yang di tawarkan oleh suatu objek wisata di Bali tanpa perlu mengandalkan pihak lain untuk mengulas tempat wisata tersebut. Masyarakat Indonesia pada masa pandemi ini lebih banyak berkegiatan di rumah, tentunya banyak juga berinteraksi dan bergantung pada *digital transformation*. Melihat fenomena ini pada masyarakat Indonesia, disertai dengan masyarakat secara umum yang sudah bergerak menuju era society 5.0, di mana tidak hanya pada bidang industri saja yang bertaut pada teknologi digital, namun pada bidang sosial masyarakat pun sudah memaksimalkan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan kita sehari-hari (Ashshiddiqie et al., 2021). Dengan adanya pengabdian masyarakat ini akan diadakannya pelatihan *virtual traveling* dalam meningkatkan produktivitas sumber daya warga di Desa Kampil agar kedepannya ilmu yang didapatkan oleh warga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan dan membangun perekonomian khususnya sektor pariwisata.

METODE PELAKSANAAN

Meode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat di Desa Kampil antara lain sebagai berikut :

1. Observasi di Desa Kampil

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis(Basrowi,2012). Metode observasi ini dilakukan dengan mengamati warga sekitaran di Desa Kampil untuk melihat apa permasalahan yang terjadi saat pandemi di Desa Kampil. Selain pengamatan diskusi dengan beberapa warga menanyakan apa keluhan atau kendala yang dirasakan saat adanya pandemi seperti ini.

2. Wawancara warga terdampak COVID-19

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Wawancara dengan beberapa warga di Desa Kampial untuk mengetahui permasalahan yang di alami saat pandemi. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan salah satunya pelaku pariwisata yang dirumahnya atau di PHK saat pandemi sehingga ekonomi menurun.

3. Sosialisasi Pelatihan “*Virtual Traveling*” kepada warga yang terdampak COVID-19
Sosialisasi merupakan sebuah proses belajar seumur hidup di mana seorang individu mempelajari kebiasaan dan kultur masyarakat yang meliputi cara hidup, nilai- nilai, dan norma-norma sosial yang terdapat dalam masyarakat agar dapat diterima dan berpartisipasi aktif di dalamnya. Sosialisasi ini bertujuan memperkenalkan inovasi baru tersebut adalah dengan mensosialisasikan , kegiatan tersebut terlebih dahulu kepada warga di Desa Kampial yang terdampak COVID-19. Dimana sosialisasi dilaksanakan secara daring melalui *platform Zoom*.

4. Pelatihan *Digital Tourism Transformation (Virtual Traveling)* kepada warga yang terdampak COVID-19
Edukasi “*Virtual Traveling*” merupakan pelatihan atau edukasi bagi pegiat pariwisata yang terdampak di Desa Kampial. Pelatihan ini akan diberikan secara daring *platform zoom* serta akan diberikan materi – materi dasar mengenai *Virtual Traveling*. Pegiat pariwisata diharapkan menggunakan gadget atau alat komunikasi lainnya yang dapat menunjang pelatihan ini agar berjalan dengan lancar. Adanya pelatihan *Virtual Traveling* ini diharapkan dapat memotivasi dan menambah ilmu serta skill dari pegiat pariwisata yang terdampak COVID-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan luaran yang dicapai selama kegiatan pengabdian masyarakat periode 2021 dengan tema *Digital Tourism Transformation (Virtual Travelling)* Sebagai Solusi Dampak COVID-19 pada Sektor Pariwisata di Desa Kampial sebagai berikut :

1. Observasi di Desa Kampial

Observasi telah terlaksana pada tanggal 3 Februari 2021 dengan mengamati lingkungan di Desa Kampial. Observasi dilakukan dengan komunikasi bersama beberapa warga yang tinggal di Desa Kampial. Warga sangat antusias ketika diberikan beberapa pertanyaan. Selanjutnya didapatkan beberapa warga yang kehilangan pekerjaan dikarenakan adanya pandemi COVID-19. Warga yang terdampak salah satunya akan diwawancarai lebih dalam.

2. Wawancara warga terdampak COVID-19.

Wawancara telah terlaksana pada tanggal 9 Februari 2021. Wawancara dilakukan via *Audio Call Whats app*. Wawancara berdurasi 30 menit , dengan salah satu warga yaitu bapak Nyoman Ardama. Pertanyaan yang diberikan yaitu seputar dampak yang dirasakan ketika pandemi sehingga kehilangan pekerjaan. Wawancara terlaksana dengan baik.

3. Sosialisasi Pelatihan “*Virtual Traveling*” kepada warga yang terdampak COVID-19

Sosialisasi telah terlaksana pada tanggal 12 Februari 2020. Dihadiri oleh 3 orang perwakilan warga terdampak. Sosialisasi dilaksanakan secara daring melalui platform ZOOM. Sosialisasi selama 1,5 jam berjalan dengan baik , dengan antusiasme warga yang baik. Beberapa warga sudah dapat menyimak sosialisasi dengan baik.



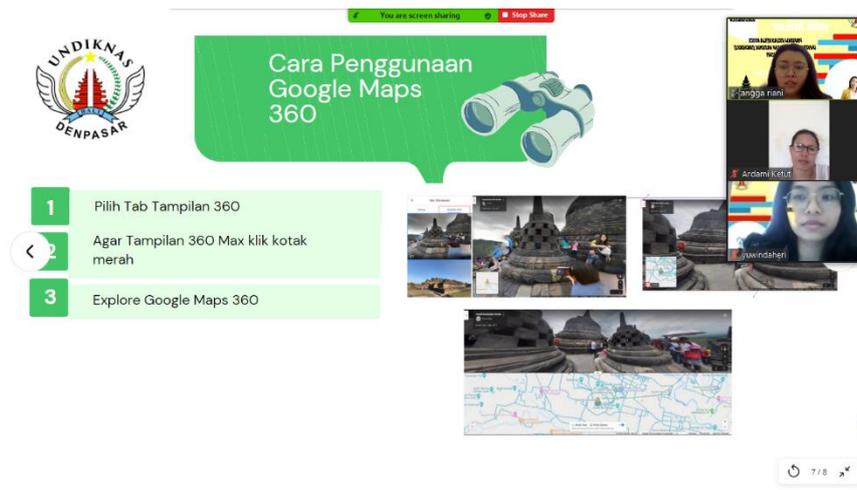
Gambar 1 E-Flyer Sosialisasi Pelatihan “Virtual Traveling”

4. Pelatihan *Digital Tourism Transformation (Virtual Traveling)* kepada warga yang terdampak COVID-19

Pelatihan telah terlaksana pada tanggal 18 Februari 2021. Dihadiri oleh 3 orang perwakilan warga terdampak. Pelatihan dilaksanakan secara daring melalui platform ZOOM. Pelatihan berdurasi selama 2 jam, dimana pada 1 jam pertama fokus menerima materi dan 1 jam terakhir untuk berdiskusi. Perwakilan warga pegiat pariwisata di Desa Kampial sangat antusias menyimak pelatihan. Adapun beberapa perwakilan warga yang bertanya mengenai pelatihan beberapa materi.



Gambar 2 E-Flyer Pelatihan “Virtual Traveling”



Gambar 3 Pemberian Materi

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan *Digital Tourism Transformation (Virtual Traveling)* kepada warga di Desa Kampial yang terdampak COVID-19 pada sektor pariwisata sebagai berikut : Menambah produktivitas warga yang terdampak sehingga memberikan inovasi pada bidang pariwisata dan Menambah pemahaman warga mengenai transformasi digital untuk mempermudah kegiatan disaat pandemi COVID-19.

SARAN

Mendukung dan meningkatkan pelatihan yang sudah dilakukan, maka penulis menyarankan yaitu : Warga yang telah menerima pelatihan diharapkan dapat menjadi pelopor terbentuknya organisasi atau komunitas yang inovatif.; Membuat perkumpulan atau komunitas yang memelopori gerakan – gerakan ekonomi kreatif dan transformasi digital; dan Bekerjasama dengan beberapa desa wisata yang ada di Bali untuk dapat bertukar pikiran dan berdiskusi mengenai inovasi – inovasi kegiatan pariwisata yang dapat dikembangkan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa Atas anugrahNya pelaksanaan pengabdian masyarakat Periode 2020 – 2021. Sampai dengan pelaporan ini dapat diselesaikan dengan baik, dengan mengusung tema *Digital Tourism Transformation (Virtual Traveling)* Sebagai Solusi Dampak COVID-19 Pada Sektor Pariwisata di Desa Kampial. Penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan dan jurnal ini. Semoga jurnal ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, petunjuk dan pedoman bagi pembaca dalam mempelajarinya. Dalam penyusunan jurnal ini, penulis banyak mendapatkan saran dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak – pihak yang sudah membantu pembuatan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Belakang, A. L. (2010). *BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang*. 1–8.
- Hadiono, K., & NoorSanti, R. C. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Sendiu 2020*, 978–979.
- https://www.researchgate.net/publication/343135526_MENYONGSONG_TRANSFORMASI_DIGITAL

- Ibrahim, I. D. K., Sidharta, R. B. F. I., & Rodhi, M. N. (2020). Hubungan Antara Job Insecurity Terhadap Stres Karyawan Pelaku Pariwisata Perhotelan Akibat Dampak Pandemi Covid-19 (Studi Pada Karyawan Golden Palace Hotel Lombok). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 9(2), 223–237. <https://doi.org/10.33059/jmk.v9i2.2627>
- Sugihamretha, I. D. G. (2020). Respon Kebijakan: Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor Pariwisata. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 191–206. <https://doi.org/10.36574/jpp.v4i2.113>
- Yamali, F. R., & Putri, R. N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 4(2), 384. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v4i2.179>
- Kadarisman, A. (2021). Government public relations dalam pengembangan pariwisata masa pandemi COVID-19 di Geopark Ciletuh. *Jurnal Unpad*, 5(2), 270–290.
- Riesa, R. M., & Haries, A. (2020). Virtual Tourism Dalam Literature Review. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 01(1), 1–6. <https://ejournal.akparbundapadang.ac.id/index.php/jurnal-pariwisata-bunda/article/view/22>
- Prof, J. L., & No, M. Y. (2021). *MEMBANGUN VIRTUAL TRAVELING KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA (KUKAR) SEBAGAI MEDIA WISATA*. 23(1), 60–68.
- Ida Ayu Devy Arini, Ida Bagus Gede Paramita, K. A. T. (2020). Ekspektasi, Realisasi Dan Negosiasi Tourism Reborn Di Masa Pandemi Dalam Pariwisata Bali. *Cultour Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, 53(9), 1689–1699.
- Ashshiddiqie, M. F., Agung, I. G., & Pramidewi, A. (2021). *Tur Wisata Virtual Bali Pada Era Society 5 . 0 (Bali Virtual Tourism Tour In Society 5 . 0 Era)*. 1, 1–7