

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki peluang baik pada industri kepariwisataannya. Banyaknya tempat-tempat yang unik dan indah menjadi faktor ketertarikan bagi wisatawan mancanegara untuk berkunjung ke Indonesia. Budaya yang masih lekat dengan warganya juga menjadi daya tarik tersendiri bagi Indonesia di mata dunia. Tidak hanya budaya, tetapi Indonesia juga memiliki banyak tempat wisata yang memiliki daya tarik yang tinggi. Salah satu contohnya seperti Pulau Belitung, Gunung Bromo, Bali, dan banyak lagi yang bisa dikunjungi bagi wisatawan manca negara.

Menurut data Badan Pusat Statistik (2019), Indonesia terus mengalami peningkatan terkait jumlah wisatawan mancanegara. Pada tahun 2018, Indonesia berhasil menyentuh jumlah 11,96 juta kunjungan dan pada tahun 2019, Indonesia kembali mengalami peningkatan jumlah kunjungan menjadi 12,27 juta kunjungan. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata 2018, sektor pariwisata Indonesia sudah dipandang dunia sejak tahun 2013, bahkan menempati posisi keempat sebagai industri yang menghasilkan devisa negara terbesar. Perkembangan yang terjadi pada industri Pariwisata ini berdampak positif bagi Indonesia. Perkembangan ini memberikan dampak pada nama kepariwisataan Indonesia yang mulai dikenal di mata dunia.

Pada tahun 2020, terjadi Pandemi Covid-19 yang dimana membuat banyak industri, terutama Perekonomian dan Pariwisata di Indonesia terkena dampak negatif.

Situasi ini membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan *social distancing* bagi seluruh warga Indonesia dalam rangka membatasi pergerakan setiap warganya dan membatasi berbagai kegiatan dengan jumlah (kapasitas) yang besar agar warga tidak berkumpul secara (berjarak) dekat. Diluar dari perkiraan, pandemi Covid-19 ini masih berlangsung hingga tahun 2021, sehingga pemerintah kembali mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti PPKM, dalam rangka melarang warga Indonesia untuk berkegiatan dengan jumlah orang yang banyak. Fenomena ini tentunya memberikan dampak besar pada pergerakan pariwisata, dimana banyak destinasi wisata harus mengalami penurunan jumlah pengunjung akibat kebijakan pemerintah yang dibuat untuk menanggulangi pandemi Covid-19. Selain itu, banyak warga yang juga merasa takut untuk berpergian atau berwisata menjadi faktor lain dari turunnya jumlah pengunjung wisata.

Kondisi pandemi Covid-19 masih belum dapat dipastikan kapan kiranya akan berakhir. Hal ini membuat banyak industri mencari alternatifnya masing-masing untuk menjalankan hingga membangkitkan kembali industrinya. Salah satunya adalah industri Pariwisata, dimana tentunya juga memerlukan alternatif untuk menjalankan kembali kegiatan industri ini. Maka dari itu, masyarakat di sekitar industri Pariwisata berinovasi membuat *Virtual Tour* atau Wisata Daring agar kondisi Pariwisata masih bisa terbilang berjalan dengan semestinya.

Virtual Tour atau Wisata Daring merupakan salah satu alternatif bagi masyarakat untuk berwisata dari rumah. *Virtual Tour* adalah suatu aktivitas dimana kita dapat berwisata secara *online* dari rumah menggunakan jaringan Internet. Menurut

Kemenparekraf.go.id (2021), *Virtual Tour* atau yang biasa dikenal dengan Wisata Daring merupakan salah satu alternatif untuk berwisata di masa pandemi Covid-19 ini. Sebelum muncul pandemi Covid-19 ini, dulu *Virtual Tour* atau wisata daring ini tidaklah begitu dilihat oleh masyarakat. Tetapi, setelah pandemi Covid-19 mulai masuk ke Indonesia (sampai sekarang), orang-orang mulai berinovasi untuk mulai menggunakan alternatif seperti *Virtual Tour* di destinasi wisata mereka.

Sebagai contoh, untuk sekarang ada wisata daring yang diberikan secara gratis. Di website IndonesiaVirtualTour.id, kita sebagai masyarakat Indonesia bisa mengunjungi beberapa destinasi wisata yang terkenal di Indonesia, seperti Monas, Jembatan Ampera, Gedung Kesenian Jakarta, dan banyak lagi destinasi wisata di seluruh penjuru negeri yang bisa dikunjungi secara cuma-cuma. Tidak hanya disitu, banyak juga Destinasi Wisata yang memberikan fasilitas wisata daring berbayar dengan menawarkan pengalaman yang lebih baik, seperti diputarkan video secara *online* tentang destinasi wisata mereka, juga memberikan penjelasan dengan *Tour Guide* secara *Online* untuk berinteraksi dengan peserta tour.

Adanya alternatif baru bagi masyarakat untuk memulihkan rasa keinginan berwisata, membuat banyak pekerja industri Pariwisata harus beradaptasi dengan alternatif tersebut. Dengan adanya *Virtual Tour*, para pekerja atau organisasi yang berkontribusi di industri Pariwisata pada akhirnya mulai mencoba beradaptasi dan mempelajari penggunaan dari *Virtual Tour*. Penting bagi masyarakat atau pekerja pariwisata yang baru mengenal *Virtual Tour* untuk mencari referensi terkait dalam pembuatan *Virtual Tour*, seperti referensi aplikasi yang perlu digunakan, atau referensi bagaimana cara menggunakan aplikasi terkait. Masih barunya alternatif *Virtual Tour* membuat masyarakat sulit menemukan referensi yang dapat membantu. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis dalam pembuatan buku pembuatan *Virtual Tour*.

B. Tujuan Pembuatan Rancangan Buku

Tujuan utama pembuatan rancangan buku adalah:

- I. Memperkenalkan *Virtual Tour* kepada pelaku di Industri Pariwisata.
- II. Menguraikan alternatif sementara mengenai *Virtual Tour*.
- III. Memberikan informasi terkait aplikasi-aplikasi penting dan menjelaskan cara merancang *Virtual Tour* yang informatif dan kreatif.