
PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR* BAGI SISWA SMK BHAKTI MULYA TANGERANG

Yustisia Kristiana¹, Reagan Brian², Stephanie T. Mulyono³, Anugerah Agungputranto⁴

¹²³⁴Fakultas Pariwisata, Universitas Pelita Harapan

yustisia.kristiana@uph.edu, reagan.brian@uph.edu, stephanie.mulyono@uph.edu, anugerah.agungputranto@uph.edu

Abstrak

Pandemi COVID-19 membawa dampak yang signifikan khususnya untuk sektor pariwisata. Banyak pelaku pariwisata serta destinasi wisata yang terkena dampak buruk dari pandemi COVID-19 ini. Masalah utama yang terjadi adalah tidak dapatnya wisatawan melakukan aktivitas di luar rumah, terlebih perjalanan wisata. Kondisi ini membuat para pelaku di sektor pariwisata mencari inovasi baru untuk setidaknya menjadi alternatif selama pandemi COVID-19. Salah satu alternatif berwisata selama masa pandemi COVID-19 ini adalah *virtual tour*. Dengan adanya *virtual tour* ini, wisatawan setidaknya mendapatkan hiburan selama masih belum dapat melakukan perjalanan wisata secara langsung. Permasalahan yang dihadapi SMK Bhakti Mulya Tangerang sebagai mitra adalah tidak memiliki kapasitas dalam pengembangan *virtual tour*. Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan tentang pembuatan *virtual tour*. Pelatihan diselenggarakan secara daring dengan cara memberikan panduan kepada peserta mengenai langkah-langkah merancang *virtual tour*. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan cara melakukan pemanduan secara *virtual* serta menjalankan *virtual tour* tersebut. Kegiatan ini berjalan dengan lancar diikuti oleh 12 siswa dan pada akhir pelatihan para peserta mendapatkan pemahaman tentang langkah-langkah merancang *virtual tour*, melakukan pemanduan secara *virtual*, dan menjalankan *virtual tour*.

Kata Kunci: pandemi COVID-19, *virtual tour*, pemanduan *virtual*, wisata pandemi

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor industri yang sangat membantu pendapatan. Sektor pariwisata masih menjadi prioritas pemerintah karena menjadi bagian penting dalam pergerakan perekonomian Indonesia. Indonesia sendiri memiliki banyak sekali destinasi wisata yang indah yang bahkan sudah dikenal secara Internasional. Tidak hanya itu, banyak juga destinasi wisata di luar tempat-tempat terkenal yang juga sering dikunjungi oleh wisatawan mancanegara. Dengan adanya

wisatawan mancanegara yang datang di destinasi tersebut, tentu saja destinasi tersebut mendapatkan exposure. Sehingga destinasi wisata tersebut secara tidak langsung mendapatkan pendapatan berlebih dan dapat mengembangkan destinasi tersebut.

Namun, dengan adanya situasi seperti pandemi COVID-19, banyak pelaku pariwisata di Indonesia harus berhenti melakukan aktivitasnya Gegung, E. M. (2021). Hal ini dikarenakan pandemi COVID-19 ini mengharuskan semua orang, tanpa terkecuali untuk menjaga jarak dan membatasi

perjalanan. Hal ini secara tidak langsung mengharuskan sektor pariwisata berhenti beraktivitas. Tidak hanya itu, dikarenakan adanya pandemi ini, banyak sekali destinasi wisata di Indonesia yang ditutup. Pemerintah Indonesia juga sudah mengakui, bahwa sektor pariwisata menjadi lumpuh dikarenakan adanya pandemi COVID-19 bagi semua negara yang terkena dampaknya (VOAIndonesia, 2021).

Pada saat situasi pandemi Covid-19 berlangsung, keadaan industri pariwisata yang terkena dampaknya harus beradaptasi dengan cepat. (El-said dan Aziz, 2021). Dalam menanggulangi kesulitan bagi wisatawan dalam memenuhi kebutuhan berwisata, terdapat beberapa inovasi yang tersedia bagi pelaku industri pariwisata maupun wisatawan untuk dijadikan solusi alternatif (Padin, 2021). Beberapa alternatif yang banyak ditawarkan pada kondisi ini antara lain adalah dengan melakukan *private tour* atau melakukan tur dengan jumlah wisatawan yang sedikit dan dibatasi dan melakukan tur dari rumah secara daring seperti virtual tour.

Kondisi yang sampai saat ini belum begitu stabil membuat banyak masyarakat masih merasa khawatir untuk berpergian keluar rumah terlebih jikalau bertemu massa yang ramai. Virtual Tour merupakan salah satu alternatif yang sedang disoroti dan banyak digunakan oleh para pelaku pariwisata di karenakan virtual tour merupakan solusi yang tepat bagi para wisatawan yang ingin berwisata akan tetapi masih takut untuk keluar rumah (Rastati, 2020). Virtual Tour merupakan simulasi dari suatu destinasi atau lokasi yang ada yang biasanya dibuat dengan menggunakan video maupun foto dan dilengkapi oleh elemen-elemen lainnya yang dirangkap menjadi suatu tur yang menarik. (Rivandy et al., 2021).

METODE

Tahap awal pelatihan dimulai dengan mempersiapkan materi pelatihan mengenai *virtual tour* yang disusun oleh panitia dari berbagai sumber. Hasil penyusunan berbentuk sebuah modul sederhana yang praktis dan mudah dipahami oleh siswa calon peserta pelatihan. Pada saat pelatihan buku ini akan didistribusikan ke Siswa yang menjadi target peserta pelatihan, sehingga selain

mendengarkan apa yang menjadi pemaparan panitia, peserta dapat juga memiliki *ebook* atau materi yang telah dijelaskan sebelumnya disaat pemaparan materi melalui presentasi.

Tahapan berikutnya adalah hari pelaksanaan pelatihan. Kegiatan pelatihan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi ZOOM *meeting online*. Panitia memberikan pemaparan mengenai pengetahuan dasar *Virtual Tour* dan juga cara merancanginya, selain itu panitia juga memberikan contoh beberapa video pelaksanaan virtual tour yang baik. Foto selama kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini. Kemudian peserta diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan setelahnya. Setelah pemaparan materi dan sesi tanya jawab, peserta dilibatkan dalam permainan atau *games* menggunakan aplikasi Kahoot, permainan ini berhadiah, dan hadiah akan diberikan kepada tiga orang peserta yang berhasil menjawab pertanyaan dengan skor tertinggi.

Tahapan yang terakhir adalah setelah kegiatan selesai dilaksanakan, panitia mengirimkan peserta sertifikat dan file *ebook* Panduan Pembuatan *Virtual Tour*. Sehingga para peserta dapat membaca kembali materi yang telah disampaikan apabila dirasa ada yang terlupa.





Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan melalui Aplikasi ZOOM Meeting

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan PkM

Kegiatan PKM dilakukan pada pagi hari yaitu pukul 9.00 pagi. Sebelumnya panitia mempersiapkan ZOOM dengan menguji berbagai fitur yang diperlukan selama acara serta mempersiapkan segala hal teknis lainnya demi kelangsungan acara. Selama sepuluh menit pertama waktu digunakan untuk registrasi, dimana para panitia PKM sudah selesai melakukan persiapan dan mulai mengizinkan peserta memasuki ruang rapat virtual.

Acara dimulai dengan sesi pembukaan dimulai dari Doa Pembuka, yang disusul dengan kata pembuka oleh perwakilan dari UPH oleh Bapak Reagan Brian serta perwakilan dari SMK Bhakti Mulya yang diwakili oleh Ibu Verinna Ressa. Sesi pembukaan berlangsung selama 20 menit. Memasuki sesi berikutnya, panitia melakukan pemaparan materi mengenai pengetahuan dasar mengenai pembuatan *Virtual Tour*. Sesi ini berlangsung sekitar 50 menit.

Waktu	Kegiatan
08.30-09.00	Persiapan
09.00-09.10	Registrasi
09.10-09.30	Pembukaan: <ul style="list-style-type: none"> • Doa Pembuka • Kata Sambutan dari UPH • Kata Sambutan Dari SMK Jakarta Wisata 1
09.30 - 10.20	Penyampaian Materi

10.20-10.40	Sesi Tanya Jawab
10.40-10.50	Games
10.50-11.00	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Penyerahan Sertifikat kepada Perwakilan SMK • Foto Bersama • Doa Penutup • Kata Penutup oleh Tim PKM

Tabel 1. Susunan Acara

Dalam sesi pemaparan materi ini, panitia menjelaskan mulai dari apa itu *Virtual Tour*, jenis-jenisnya, hingga alat dan perangkat yang diperlukan untuk membuat *virtual tour*. Panitia juga memberikan beberapa contoh dari materi video *virtual tour* yang baik. Setelah menyampaikan seluruh materi, dilakukan sesi tanya jawab. Dimana pada sesi tanya jawab ini, peserta mengajukan lima pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Sesi tanya jawab berlangsung sekitar 20 menit.

Selanjutnya para peserta diajak untuk berpartisipasi aktif memainkan games menggunakan Kahoot!, dimana peserta diminta menjawab serangkaian pertanyaan terkait dengan materi *virtual tour* yang telah disampaikan. Sesi permainan ini berlangsung selama 10 menit, dan tiga orang peserta yang menjawab pertanyaan terbaik berhak mendapat hadiah yang telah disiapkan oleh panitia.

Selanjutnya untuk menutup acara pelatihan ini, panitia memberikan sertifikat dan secara simbolik diserahkan kepada satu orang perwakilan dari SMK Bhakti Mulya sertifikat dan dilanjutkan dengan foto bersama sebagai dokumentasi dan ditutup dengan doa penutup dan kata penutup dari tim kami. Sesi penutup berdurasi kurang lebih sekitar 10 menit. Secara lengkap susunan acara selama pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

2. Hasil Kegiatan PkM

Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil secara mulus. Dari sisi panitia, tidak ada masalah teknis seperti internet yang terputus, *microphone* yang kurang bisa didengar. Berdasarkan data peserta

yang hadir di dalam ruang *meeting ZOOM* terdapat 18 peserta yang mengikuti acara. Peserta umumnya berada di sekolah dan di dalam ruangan kelas mereka. Terdapat beberapa peserta yang berbagi layar dan menonton bersama-sama dari satu komputer. Sehingga secara jumlah orang berdasarkan absensi yang diberikan pihak sekolah, terdapat 34 nama murid SMK Bhakti Mulya yang ikut kedalam acara PKM ini. Sertifikat diberikan oleh panitia kepada seluruh peserta, dosen, dan guru pendamping yang terlibat dalam acara ini. Seluruh sertifikat peserta didistribusikan 2 hari setelah acara.

Dari hasil penjelasan materi, bisa dikatakan anak-anak daripada SMK Bhakti Mulya mengikuti dan berpartisipasi aktif dari awal sampai akhir acara pelatihan ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil *Quiz* yang diberikan di akhir acara yang dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini, dimana lebih dari separuh jumlah peserta dapat menjawab dengan benar mayoritas pertanyaan, hanya sebagian kecil peserta yang salah dalam menjawab beberapa pertanyaan.



Gambar 2. Pengumuman Quiz di akhir acara

Teknis dari *Quiz* ini adalah peserta harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dibuat menggunakan aplikasi Kahoot. Disini skor yang di dapatkan tidak hanya dari ketepatan saja, tetapi juga dari kecepatan peserta menjawab. Setiap pertanyaan akan diberikan waktu kurang lebih 30 detik, dan pertanyaan yang diberikan berbentuk pilihan berganda menggunakan Bahasa Indonesia. Pada akhir permainan, sistem akan memilih 3 pemenang dengan skor tertinggi dari proses penilaian secara tepat dan cepat, dan 3 pemenang tersebut akan

mendapatkan hadiah yang telah disediakan oleh panitia.



Gambar 3. Foto Bersama di akhir acara

Setelah Quiz berakhir, pelatihan sampai pada akhir acara yaitu sesi penutup, dimana dilakukan penyerahan sertifikat pelatihan kepada perwakilan peserta dan dilanjutkan dengan kata penutup dari panitia pelaksana kegiatan. Acara kemudian diakhiri dengan foro bersama sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bertema Peningkatan Kemampuan Dalam Pengembangan Virtual Tour Bagi Siswa SMK Bhakti Mulya Tangerang telah berlangsung seperti yang telah direncanakan. Dari kegiatan ini dapat dilihat bahwa masih banyak pihak yang masih belum terlalu paham mengenai penyelenggaraan *Virtual Tour* yang baik dan menarik. *Virtual Tour* juga sangat menarik minat para peserta yang hadir, karena memang Virtual Tour ini juga merupakan fenomena baru yang muncul karena adanya Pandemi COVID-19.

Kegiatan Pelatihan terkait *Virtual Tour* selanjutnya dapat menekankan pada teknis pembuatan Virtual Tour yaitu pilihan piranti lunak yang digunakan, sehingga dapat menghasilkan *Virtual Tour* yang lebih menarik dan bervariasi. Peserta dapat juga dapat diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan tahapan pembuatan *Virtual Tour*. Hal ini tidak dapat terlaksana pada pelatihan ini dikarenakan kondisi Pandemi yang masih membatasi untuk pelatihan ini dilaksanakan secara luring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas Pelita Harapan, dan Dekan Fakultas Pariwisata Universitas Pelita Harapan yang telah mendukung dalam pelaksanaan kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SMK Bhakti Mulya Tangerang yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan, dan siswa SMK Bhakti Mulya Tangerang yang sudah berpartisipasi dalam pelatihan ini.

REFERENSI

El-said, O., dan Aziz, H. (2021). Virtual Tours a Means to an End: An Analysis of Virtual Tours' Role in Tourism Recovery Post COVID-19. *Journal Of Travel Research*, 1552-6763. <https://doi.org/10.1177%2F0047287521997567>

Gegung, E. M. (2021). International Tourism and The COVID-19 Pandemic: The Use of Virtual Reality to Increase Tourism Destination

Sustainability and How Users Perceive The Authenticity of VR Experiences. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 15(1), 9–15. <https://doi.org/10.47608/jki.v15i12021.9-15>

Padin, M. (2021). Virtual Tours: A Passing Trend or the Future of Travel?. *The New Twenties*. Diakses dari: <https://thenewtwenties.ca/articles/virtualtours>

Rastati, R. (2020). Virtual Tour: Tourism in the Time of Corona. *Atlantis Press: Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 510, 490- 493.

Rivandy. M, Dyah. M, Janianton. D. (2021). Virtual Tourism sebagai alternatif berwisata saat pandemi. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/Jithor/article/view/31250>

Voaindonesia.com (2021). Pandemi Covid-19 melumpuhkan Pariwisata. Diakses dari <https://www.voaindonesia.com/a/pandemi-covid-19-lumpuhkan-pariwisata-/5501168.html>