

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu jenis industri yang dapat meningkatkan sistem perekonomian. Terkait dengan Undang-Undang Republik Indonesia No.9 Tahun 1990 Pasal tiga ayat 1 menyatakan “Penyelenggaraan kepariwisataan bertujuan untuk memperkenalkan, mendayagunakan, melestarikan, dan meningkatkan mutu objek dan daya tarik wisata”. Tentunya hasil ini disertai dengan kabar para pelaku pariwisata di daerah tujuan wisata segera melakukan perubahan skala bisnis, versi usaha komersial, bentuk dan panjang suprastruktur pariwisata.

Kegiatan berwisata adalah alasan sebagai salah satu menghilangkan kejenuhan dan kebinasaan yang dialami oleh manusia (Kalebos, 2016). Berdasarkan informasi dari Arena Journey & Tourism Council tahun 2018, Indonesia menempati posisi kesembilan dari sepuluh negara dengan peringkat pertama pariwisata dunia (WTTC, 2019).

Daya saing pariwisata dan ekonomi kreatif Indonesia negara dinilai memiliki indeks yang dapat mengukur faktor-faktor kebijakan dalam suatu negara. *Travel and Tourism Competitiveness Index (TTCI)* melakukan evaluasi terhadap penilain peringkat tingkat ASEAN, dimana Indonesia menyentuh peringkat ke 4 di tahun 2019 sebagai negara yang mempunyai daya saing terhadap dunia pariwisata dan ekonomi kreatif (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, 2020: 40-43).

Semenjak adanya Covid-19 masyarakat mulai terbiasa hidup dengan pola yang baru yaitu akrabnya kehidupan dengan penggunaan teknologi digital yang ada. Kemudian penggunaan teknologi tersebut seolah mampu menggantikan beberapa kehidupan tanpa adanya sentuh fisik atau secara langsung. Keadaan pandemi yang membuat kehidupan berubah juga dirasakan oleh beberapa objek wisata yang kehilangan pengunjungnya sehingga mengakibatkan tingkat kunjungan wisatawan di museum turun drastis bahkan beberapa tempat wisata atau museum harus tutup dalam jangka waktu yang cukup lama karena peraturan pemerintah.

Atas hal atau kejadian pandemi tersebut pemerintah mengeluarkan aturan untuk membatasi dan mengurangi kegiatan masyarakat ketika diluar rumah. Adanya kasus ini membuat pemerintah menutup tempat-tempat yang memungkinkan berkumpulnya orang dengan keramaian, termasuk tempat pariwisata. Dengan adanya peraturan protokol penanganan Pandemi Covid-19 yang diputuskan oleh Kementrian Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/382/2020 tentang protokol kesehatan bagi masyarakat di tempat dan pusat keramaian dalam rangka pencegahan dan pengendalian penyakit *Corona Virus disorder 2019* (Covid-19) pada point B bahwa tempat dan pusat keramaian merupakan salah satu lokus jaringan olahraga cara yang baik untuk membantu sistem keuangan, namun memiliki kemampuan untuk menjadi lokus penyebaran Covid-19 sehingga diperlukan protokol kebugaran dalam berolahraga di lokasi publik dan fasilitas umum.

Tjong A Fie Mansion rumah berlantai dua mulai dibuka untuk dikunjungi umum sejak tahun 2009 lalu. Bila sebelum pandemi museum Tjong A Fie Mansion mempunyai pengunjung yang jumlahnya bisa mencatat hingga lebih dari 1000 orang pengunjung setiap bulannya bahkan bisa mencapai 2000 pengunjung tiap bulannya, kini setelah masa pandemi jumlah pengunjung berkurang 2 kali lipat dari jumlah pengunjung biasanya yaitu hanya mencatat 700-1000 pertahun. Kini, setelah masa pandemi, paling efektif 10 pengunjung situs dikunjungi pada hari libur (weekend) dan paling efektif 2-5 pengunjung pada hari biasa (weekdays). Beberapa cabang olahraga terpaksa dihentikan untuk mengurangi massa yang menumpuk, maka Museum Tjong A Fie Mansion ditutup selama 4 bulan karena mengurangi mobilitas wisatawan.

Peralihan kegiatan selama Pandemi Covid-19 menjadi *daring* atau virtual. Hingga sekarang yang belum dipastikan kapan berakhirnya Covid-19 memunculkan banyak sekali alternatif untuk melakukan wisata. Transformasi dari versi luring menjadi versi daring atau dengan digital virtual yang menjadi jawaban dari keadaan seperti saat ini. Kawasan pariwisata menjadi arena yang paling terdampak selama periode Covid-19, hal ini ditandai dengan penurunan kunjungan wisatawan internasional yang diperkirakan oleh *United States International Tourism Organization* (UNWTO) sebesar 58% menjadi 78% pada tahun 2020. Langkah revolusioner sangat diperlukan untuk menangkal tatanan ekonomi nasional. Pada tahap tertentu dalam pandemi Covid-19 di Indonesia.

Melalui teknologi yang semakin canggih dengan kondisi dan situasi yang rumit tersebut maka perlahan Museum Tjong A Fie Mansion membuat inovasi atau terobosan agar wisatawan tetap selalu berkunjung di museum melalui aplikasi atau video seperti tur virtual yang di tayangkan di aplikasi virtual. Tur virtual atau (tamasya digital) adalah percobaan suatu tempat yang secara fisik ada atau nyata kemudian ditampilkan dengan kumpulan jepretan atau foto 360, foto panorama, atau bisa juga dalam bentuk film yang di dalamnya dapat dimasukkan unsur-unsur multimedia yang meliputi hasil suara, narasi, nada dan tulisan. Perjalanan virtual ini juga merupakan teknologi yang memungkinkan pelanggan untuk berinteraksi dengan lingkungan yang ada di dunia online dan dapat dipraktikkan melalui media, sehingga pengguna merasa berada di lingkungan tersebut secara nyata. (Eddyono, 2021: 13).

Salah satu tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk menjawab himbauan peraturan pemerintah untuk tinggal di rumah selama masa Pandemi Covid-19. Maka tujuan dalam pembuatan software ini adalah agar anda dapat mengundang trafik untuk mengetahui sejarah dengan cara yang menyenangkan, dan untuk memelihara jumlah pengunjung situs yang terus bertambah, sehingga tamasya virtual dimanfaatkan dan diimplementasikan dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan. Dalam sistem virtual ini, tamu yang hadir secara online dapat bertemu dengan kursus tur di area digital (pemandu). Hobi ini mengundang pengunjung online yang akan mengelilingi dan memperhatikan setiap sudut museum sejarah.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, inovasi ini merupakan alternatif dari on-line tour yang digunakan sebagai salah satu cara periklanan pariwisata agar tetap bertahan di masa pandemi Covid-19. Hal ini bisa terjadi karena wisata digital bisa menjadi produk pengganti industri pariwisata, terutama di tengah situasi pandemi atau keterbatasan yang muncul. Dengan cara ini, keefektifan kunjungan virtual dapat didiagnosis dalam menghasilkan niat perilaku yang menguntungkan. Pariwisata merupakan salah satu jenis industri yang dapat meningkatkan perekonomian. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui penggunaan digital tour untuk anda gunakan sebagai promosi wisata dengan cara menumbuhkan sejarah kuno di Kota Medan, Tjong A Fie Mansion pada masa pandemi Covid-19.

Kota Medan, Sumatera Utara dikenal sebagai kota metropolitan yang memiliki segudang catatan dan kaya akan gaya hidup atau disebut sebagai kota multietnis, yang menggabungkan banyak etnis antara lain suku Batak, India, Arab, Tionghoa dan transmigran Jawa. Salah satu lembaga etnis yang berperan dalam pembangunan Kota Medan adalah etnis Tionghoa. Suku ini bertempat tinggal di kawasan pecinaan, yang disebut Kawasan Kesawan, yang di sekitarnya merupakan jalan tertua di Kota Medan, khususnya Jalan Jendral Ahmad Yani. Oleh karena itu di sepanjang jalan terdapat banyak bangunan kolonial. Beberapa di antaranya masih menampilkan keaslian fungsi dan etnik tubuh, salah satunya Museum Tjong A Fie Mansion yang kini menjadi kawasan atau daya tarik wisata di Kota Medan. (Kantor Adat Kota Medan, 2021)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan *virtual tour* di Tjong A Fie Mansion pada masa pandemi Covid-19 dalam pengembangan pariwisata situs museum?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan memakai *virtual tour*?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian memuat rincian pertanyaan tentang cakupan atau topik-topik yang akan diungkap atau digali dalam penelitian. Adapun fokus penelitian penulis yaitu :

1. Memfokuskan pada penggunaan *virtual tour* di masa wabah covid-19
2. Memfokuskan terhadap analisis pengalaman virtual dari perasaan pengunjung Museum Tjong A Fie saat mengunjungi museum tersebut secara daring.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sekaligus praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini, meliputi :

1. Manfaat Teoritis

Tulisan ini diharapkan dapat memberikan berkah teoretis, khususnya berguna sebagai kontribusi untuk mempertanyakan dasar pengembangan sektor persekolahan atau pendidikan, khususnya dalam penelitian etnografi virtual yang mengacu pada konsep pariwisata.

2. Manfaat Praktis

1. Penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis terhadap variasi versi wisata yang terjadi sebelum dan sesudah Covid-19 di kawasan website museum yang meliputi Tjong A Fie Mansion.
2. Besar harapan semoga tulisan ini dapat bermanfaat sebagai sumbangsih bagi dunia kerja pariwisata dan dapat menjadi bahan penelitian yang dapat digunakan untuk dunia kerja pariwisata.

