

Inovasi Atraksi Wisata Berbasis Video *Virtual Tour Reality 360⁰* Sebagai Alternatif Menghadapi Era New Normal di Taman Gandrung Terakota Desa Tamansari Banyuwangi

¹⁾Muhammad Ari Perdana, ²⁾Masetya Mukti, ³⁾Junaedi Adi Prasetyo, ⁴⁾Ayu Wanda Febrian,
⁵⁾Ella Nuritasari

^{1,2,4,5)}Manajemen Bisnis Pariwisata, ³⁾Teknik Informatika, Politeknik Negeri Banyuwangi
Email: ¹ariperdana@poliwangi.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pariwisata
Video tur
Virtual reality 360⁰

Taman Gandrung Terakota merupakan salah satu objek yang menawarkan daya tarik wisata yang cukup komplit. Daya tarik wisata ini menawarkan keindahan alam yang sejuk dan asri, dikombinasikan daya tarik buatan berupa patung penari gandrung yang berjumlah ratusan, serta adanya pentas pertunjukan seni dan hiburan. Upaya menjaga dan meningkatkan eksistensinya dalam kondisi new normal saat ini, Taman Gandrung Terakota memerlukan suatu inovasi produk atraksi. Perlu adanya adaptasi baru gaya berwisata sebagai alternatif bagi wisatawan. Salah satu yang dapat dilakukan adalah melalui video virtual tour dengan teknologi virtual reality 360⁰. Teknologi ini memungkinkan wisatawan merasakan kenyamanan dengan menonton video tentang eksplorasi Taman Gandrung Terakota dengan dipandu oleh seorang Tour Guide. Video ini dirancang senyata mungkin agar wisatawan mampu menikmati pemandangan sekitar dan bisa diputar 360⁰. Bentuk inovasi ini sangat aman dalam kondisi saat ini dan untuk seluruh kalangan usia karena memungkinkan wisatawan tetap dapat menikmati sensasi berwisata tanpa harus berinteraksi secara fisik dengan jangkauan pemandangan yang bisa dilihat dari segala penjuru seluas 360⁰. Oleh karena itu adanya program pengabdian kepada masyarakat ini dirasa penting yang dilakukan dengan adanya transfer pengetahuan dan transfer teknologi berupa pembuatan video virtual tour reality 360⁰ sebagai alternatif menghadapi era new normal di Taman Gandrung Terakota.

ABSTRACT

Keywords:

Tourism
Video tour
Virtual reality 360⁰

The Gandrung Terakota Park is one of the objects that offers a fairly complete tourist attraction. This tourist attraction offers cool and beautiful natural beauty, combined with artificial attractions in the form of statues of gandrung dancers numbering in the hundreds, as well as performing arts and entertainment. Efforts to maintain and improve its existence in the current new normal condition, Taman Gandrung Terakota requires an innovation of attraction products. There needs to be a new adaptation of travel style as an alternative for tourists. One thing that can be done is through virtual video tours with virtual reality 360⁰ technology. This technology allows tourists to feel comfortable by watching videos about the exploration of the Gandrung Terakota Park guided by a Tour Guide. This video is designed as real as possible so that tourists can enjoy the surrounding scenery and can be played 360⁰. This form of innovation is very safe in current conditions and for all ages because it allows tourists to still enjoy the sensation of traveling without having to physically interact with the range of views that can be seen from the ground. Therefore, the existence of this community service program is considered important, which is carried out by the transfer of knowledge and technology transfer in the form of making a virtual reality 360⁰ video tour as an alternative to face the new normal era at the Gandrung Terakota Park.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Konsep pengembangan pariwisata Banyuwangi secara strategis mampu mengangkat Kabupaten ini sebagai salah satu daerah di Jawa Timur yang menjanjikan perubahan berkelanjutan. Sebelum pandemi,

Banyuwangi telah mencatat lonjakan wisatawan dari jumlah 802,475 orang pada 2011 menjadi 5,039,132 orang pada 2018 (Disudpar Banyuwangi, 2019). Industri pariwisata telah memicu pembangunan ekonomi lokal, baik yang berasal dari industri yang mendukung pariwisata secara langsung maupun tidak langsung. Pada saat pandemi kondisinya berubah total. Sektor pariwisata adalah sektor yang paling terpuak, terjadi penurunan tingkat kunjungan yang signifikan. Tidak terkecuali salah satu daya tarik favorit di Banyuwangi yaitu Taman Gandrung Terakota.

Taman Gandrung Terakota merupakan salah satu objek yang menawarkan daya tarik wisata yang cukup komplit. Daya tarik wisata ini menawarkan keindahan alam yang sejuk dan asri, dikombinasikan daya tarik buatan berupa patung penari gandrung yang berjumlah ratusan, serta adanya pentas pertunjukan seni dan hiburan. Upaya menjaga dan meningkatkan eksistensinya dalam kondisi new normal saat ini, Taman Gandrung Terakota memerlukan suatu inovasi produk atraksi.

Perlu adanya adaptasi baru gaya berwisata sebagai alternatif bagi wisatawan. Salah satu yang dapat dilakukan adalah melalui video *virtual tour* dengan teknologi *virtual reality 360°*. Teknologi ini memungkinkan wisatawan merasakan kenyamanan dengan menonton video tentang eksplorasi Taman Gandrung Terakota dengan dipandu oleh seorang *Tour Guide*. Video ini dirancang senyata mungkin agar wisatawan mampu menikmati pemandangan sekitar dan bisa diputar *360°*. Bentuk inovasi ini sangat aman dalam kondisi saat ini dan untuk seluruh kalangan usia karena memungkinkan wisatawan tetap dapat menikmati sensasi berwisata tanpa harus berinteraksi secara fisik dengan jangkauan pemandangan yang bisa dilihat dari segala penjuru seluas *360°*. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dirasa penting adanya program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan adanya transfer pengetahuan dan transfer teknologi berupa pembuatan video *virtual tour reality 360°* sebagai alternatif menghadapi era new normal di Taman Gandrung Terakota Desa Tamansari Banyuwangi.

II. MASALAH

Taman Gandrung Terakota adalah sebuah situs budaya yang melestarikan ikon seni budaya Banyuwangi Tari Gandrung. Di situs ini dihamparkan 1.000 patung penari gandrung yang dibuat dari tembikar atau terakota. Patung-patung ini tersebar di tepi dan di tengah persawahan dengan fasilitas amfiteater terbuka untuk dimanfaatkan untuk panggung pementasan kesenian Banyuwangi.



Gambar 1. Taman Gandrung Terakota, galeri seribu patung Gandrung di hamparan sawah terasiring (Sumber: banyuwangibagus.com)

Taman Gandrung Terakota dibuat untuk memuliakan kembali identitas Banyuwangi, yakni Tari Gandrung. Jenis tarian ini mengalami pasang surut kehidupan yang dinamis. Bermula sebagai tari persembahan dari masyarakat agraris kepada Dewi Sri, yang juga dikenal sebagai Dewi Kesuburan atau Dewi Padi, menjadi tarian pergaulan, dan kemudian menjadi salah satu ikon kesenian Banyuwangi. Seusai panen, masyarakat petani terbiasa bersukacita – menari, menyanyi, dan lainnya – sebagai wujud syukur atas keberhasilan bertani.



Gambar 2. Amfiteater Taman Gandrung Terakota, salah satu spot atraksi baru dengan patung gandrung (Sumber: surya.co.id)

Taman Gandrung Terakota terletak di kaki gunung Ijen, dengan pemandangan gunung Merapi dan Meranti dan hamparan sawah yang subur. Dengan luas hingga 3 Hektar, Taman Gandrung Terakota memiliki fasilitas-fasilitas yang bisa dinikmati pengunjung seperti Roemah Tjokelat Ijen, Roemah Oleh-oleh, SateGete, Java Banana Cafe, Galeri Seni, dan Amfiteater terbuka dengan kapasitas hingga 700 untuk kegiatan kesenian dan *event-event* lainnya.

Taman Gandrung Terakota terletak di kaki gunung Ijen, dengan pemandangan gunung Merapi dan Meranti dan hamparan sawah yang subur. Dengan luas hingga 3 Hektar, Taman Gandrung Terakota memiliki fasilitas-fasilitas yang bisa dinikmati pengunjung seperti Roemah Tjokelat Ijen, Roemah Oleh-oleh, SateGete, Java Banana Cafe, Galeri Seni, dan Amfiteater terbuka dengan kapasitas hingga 700 untuk kegiatan kesenian dan *event-event* lainnya.

Pada saat pandemi kondisinya berubah total. Sektor pariwisata adalah sektor yang paling terpukul. berbagai peraturan tentang mobilisasi atau bepergian yang begitu ketat menyebabkan tidak ada lagi kunjungan wisatawan (pedulicovid19.ke,emparekraf.go.id, 2021). Kabupaten Banyuwangi sendiri disetiap tahunnya selalu mengadakan COE (*calender of event*) harus terhenti, semua aktivitas kepariwisataan di Banyuwangi lumpuh. Pembinaan Industri pariwisata yang mengalami penurunan signifikan akibat virus corona (Covid-19) memerlukan waktu. Pemerintah Kabupaten Banyuwangi melakukan beragam simulasi dalam mempersiapkan pembukaan sektor pariwisata pada masa adaptasi kebiasaan baru (Rafsanjani, 2020). Upaya ini juga dilakukan oleh industri perhotelan, restoran, hiburan, rekreasi dan tempat-tempat wisata.

Taman Gandrung Terakota merupakan salah satu objek yang menawarkan daya tarik wisata yang cukup komplit. tempat ini menawarkan keindahan alam yang sejuk dan asri, dikombinasikan daya tarik buatan berupa patung penari gandrung yang berjumlah ratusan, serta adanya pentas pertunjukan seni dan hiburan. Sebelum terjadi pandemi covid-19, Taman Gandrung Terakota menjadi salah satu daya tarik wisata pilihan wisatawan, namun saat ini sudah terjadi penurunan tingkat kunjungan yang signifikan meskipun aturan untuk bepergian tidak seketat dulu.

Dalam upaya menjaga dan meningkatkan eksistensinya, Taman Gandrung Terakota memerlukan suatu inovasi produk daya tarik wisata yang dimiliki. Perlu adanya adaptasi baru gaya berwisata sebagai alternatif bagi wisatawan. Salah satu yang bisa dilakukan adalah melalui video virtual tour dengan teknologi virtual reality 360°. Teknologi ini memungkinkan wisatawan merasakan kenyamanan dengan menonton video tentang eksplorasi Taman Gandrung Terakota dengan dipandu oleh seorang Tour Guide. Dalam video ini, wisatawan bisa menikmati pemandangan sekitar dan bisa diputar 360°. Bentuk inovasi ini sangat aman karena memungkinkan wisatawan tetap dapat menikmati sensasi berwisata tanpa harus berinteraksi secara fisik dengan jangkauan pemandangan yang bisa dilihat dari segala penjuru seluas 360°.

III. METODE

Pelaksanaan program binaan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan pada perlunya inovasi atraksi wisata dan adanya pembatasan kegiatan akibat pandemi di Taman Gandrung Terakota. Kemudian peneliti menemukan sebuah upaya yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dibutuhkan partisipasi dari berbagai pihak untuk pelaksanaan program ini. Asumsinya, dengan adanya program ini dapat menambah atraksi

wisata berbasis digital baru yang dimiliki oleh Taman Gandrung Terakota dan juga video *tour reality 360°* ini juga akan difungsikan sebagai media promosi digital.

Wisatawan Taman Gandrung Terakota merupakan sasaran yang tepat dalam penyediaan video *tour reality 360°* sebagai atraksi tambahan berbasis digital di Taman Gandrung Terakota. Dapat dikatakan tepat sasaran karena adanya video *tour reality 360°* berguna ketika ada wisatawan lansia yang ingin menikmati keindahan Taman Gandrung Terakota tetapi terkendala dengan fisik yang tidak memungkinkan untuk berjalan lebih jauh.

Berdasarkan uraian diatas, pembuatan video *tour reality 360°* sangat efektif bagi pengelola Taman Gandrung Terakota sebagai *360°* sebagai atraksi tambahan berbasis digital. Berawal dari program ini diharapkan dapat meningkatkan kunjungan wisatawan dan menambah atraksi baru di Taman Gandrung Terakota.

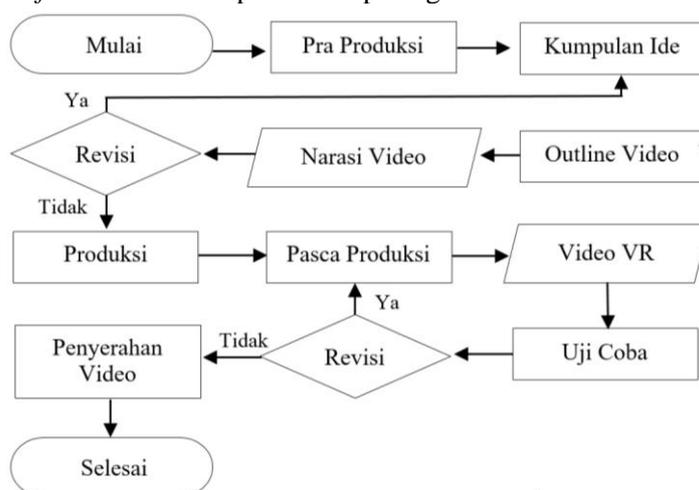


Gambar 3. Contoh Video Virtual Tour Bali *360°*
Sumber: Kemenparekraf

Rencana program yang akan dilaksanakan dimodifikasi dari metode *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)* (Sugiyono, 2017) menjadi sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada proses perencanaan yang dilakukan pertama kali adalah merencanakan program yang akan dilakukan. Dalam hal ini perlu adanya ide dalam pembuatan video *virtual tour reality 360°*. Persiapan yang dilakukan yakni pembuatan alur *take video*, guna mempermudah dalam melakukan pengambilan video. Perancangan video dimulai dari tahap pra produksi hingga penyerahan video, dan di tengah-tengah nya terdapat tahapan revisi, serta proses pembuatan storyboard. Detail dari tahapan perancangan ini dibuat dalam bentuk *flowchart* dan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. *Flowchart* Perencanaan PKM
Sumber: Data diolah, 2022

2. Pengumpulan Bahan

Pada proses pengumpulan data, penulis melakukan 2 cara yaitu wawancara dengan pengelola dan observasi di Taman Gandrung Terakota. Wawancara dilakukan dengan menemui pihak pengelola Taman

Gandrung Terakota untuk mendapatkan informasi yang diinginkan, sedangkan observasi dilakukan dengan mendatangi objek penelitian untuk dilakukan pengambilan foto serta video.

3. Pembuatan

Pada tahap ini pembuatan video mengacu pada *storyboard* yang dibuat setelah proses pembuatan outline video. Semua objek yang sudah ada kemudian digabungkan dan dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan *Unity 3D* (Enterprise, 2020).

4. Pengujian

Tahapan pengujian ini penulis melakukan uji coba produk video *virtual reality 360°*. Uji coba produk dilakukan dengan menjalankan video secara keseluruhan pada perangkat mobile Android dengan menggunakan aplikasi youtube.

5. Distribusi

Setelah didapatkan hasil yang diharapkan, dan aplikasi kelihatan layak untuk disebarluaskan, maka masuk ke tahap distribusi, pada tahap ini distribusi dilakukan secara online dengan memanfaatkan media sosial, dan juga secara *offline* dengan cara bertemu langsung dan memberikan *soft-file video* terhadap pengelola Taman Gandrung Terakota.

6. Evaluasi

Dalam hal ini evaluasi yang dilakukan adalah menilai seberapa besar manfaat yang didapatkan oleh pengelola Taman Gandrung Terakota dari adanya program ini. Selain itu, juga memastikan bahwa pembuatan dan peluncuran video virtual tour reality 360° tersebut tepat sasaran, yaitu dikhususkan bagi wisatawan di Taman Gandrung Terakota.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah perancangan selesai dilakukan maka menghasilkan sebuah hasil proses penyuntingan video. Pada proses ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap pengambilan data

Pada tahap ini dilakukan pembuatan outline video untuk mempermudah saat melakukan *shooting*. Berikut adalah outline video dalam penelitian ini:

Tabel 1. *Outline Video*

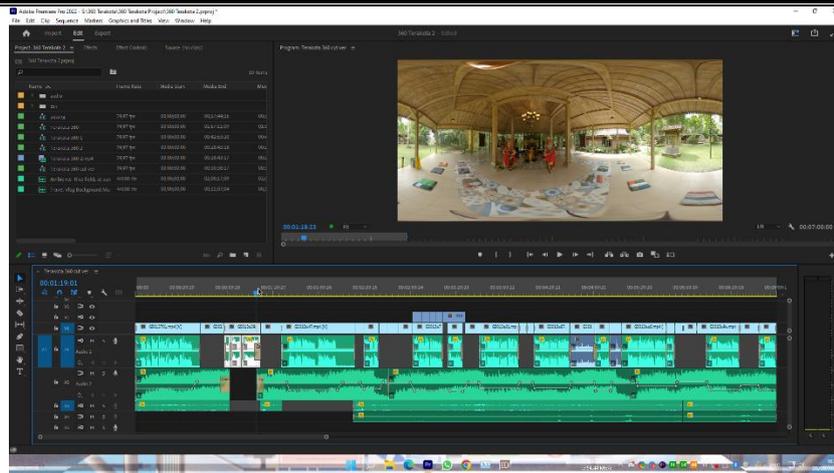
| No | Elemen | Keterangan |
|----|-------------------------|--|
| 1. | Judul | : <i>Art and Cultur Virtual Tour 360</i> |
| 2. | Tema | : <i>Virtual Tourism</i> |
| 3. | Pesan | : Menyampaikan seputar informasi terkait Taman Gandrung Terakota |
| 4. | Durasi | : 6 menit 47 detik |
| 5. | Waktu Pengambilan Video | : 07 Agustus 2022 |

Sumber: Data diolah, 2022

Setelah menentukan *outline video* kemudian penulis membuat sebuah narasi guna mempermudah *guide* dalam penyampaian materi saat pengambilan video berlangsung.

2. Tahap penyuntingan video

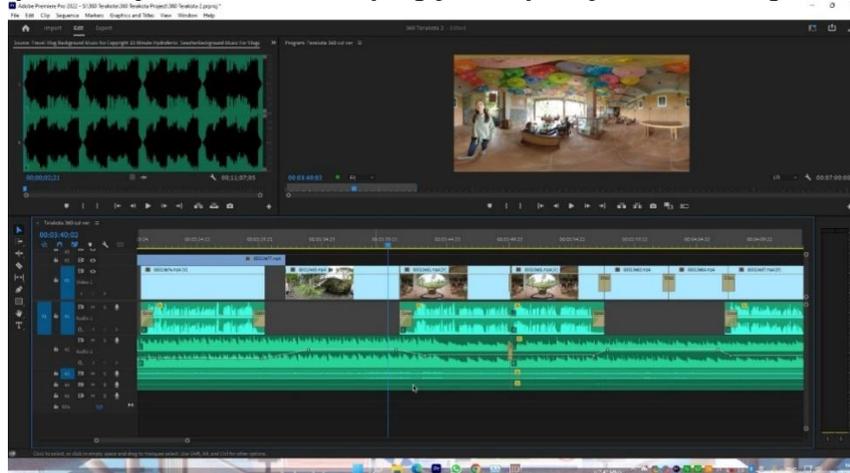
Setelah melakukan pengambilan data berupa video 360° dengan mengacu outline dan narasi video diatas, data kemudian akan dipilah sebelum masuk ke proses penyuntingan. Proses penyuntingan merupakan proses memotong dan merangkai (menyambung) hingga menjadi sebuah video yang utuh seperti yang ada pada Gambar 5.



Gambar 5. Penyuntingan Video
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

3. Tahapan penambahan musik (*sound mixing*)

Tahap selanjutnya adalah penambahan musik yang prosesnya dapat dilihat dari gambar berikut:

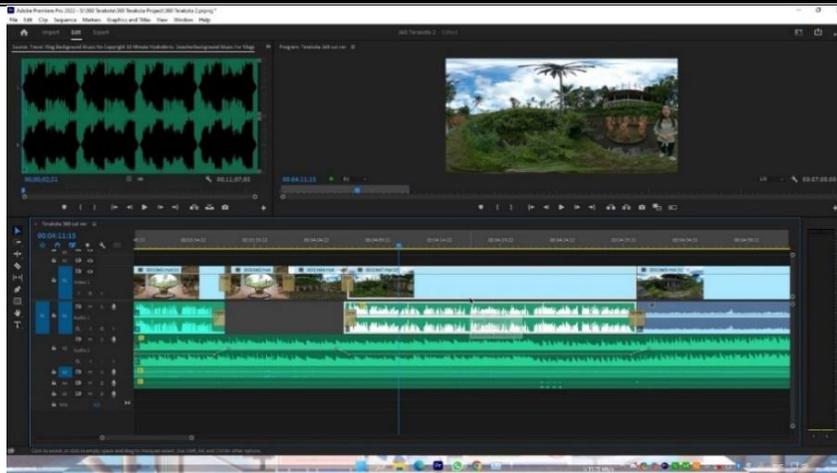


Gambar 6. Penambahan Musik
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Gambar 6 adalah penambahan musik yang biasa juga disebut dengan *sound mixing* merupakan tahap koreksi, pencampuran dan pengelolaan terhadap musik atau narasi yang sudah ada sehingga suara dari video yang dihasilkan nantinya akan terdengar baik.

4. Tahap sinkronisasi audio dan video

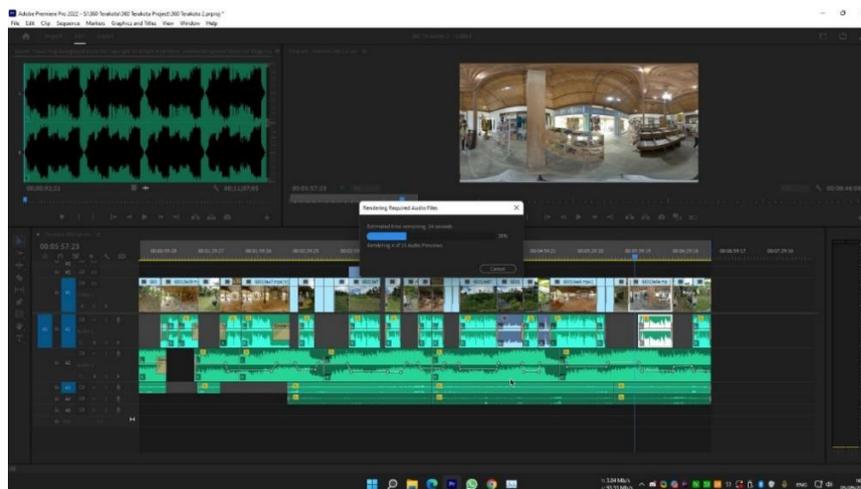
Setelah melalui tahap penambahan musik, langkah selanjutnya adalah sinkronisasi audio dan video yang prosesnya dapat dilihat dari gambar 7. Sinkronisasi audio dan video dilakukan apabila gambar video yang ada tidak sesuai dengan sound yang tersedia sehingga mengakibatkan tidak serasinya suara dan gambar tersebut. Sinkronisasi audio dan video dilakukan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro yang dapat dilakukan secara otomatis dengan menggunakan fitur yang sudah ada yaitu fitur *synchronize*.



Gambar 7. Sinkronisasi Audio dan Video
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

5. Tahap pemindahan (*exporting*)

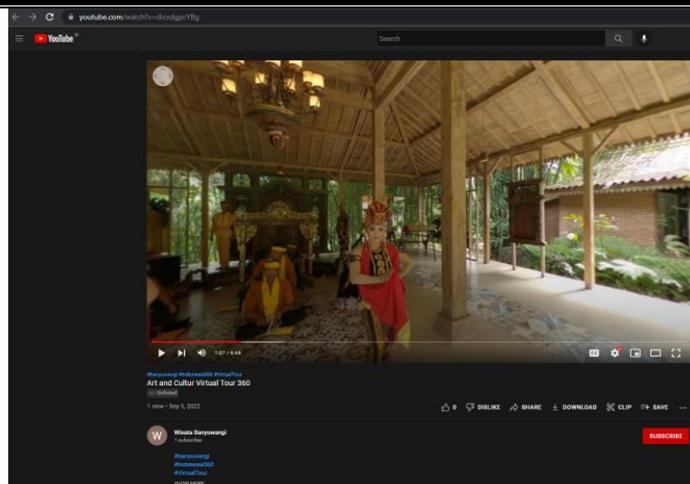
Apabila semua tahapan diatas sudah dilakukan, maka hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah tahap pemindahan (*exporting*) seperti gambar 8. Setelah semua video dikumpulkan dan di edit menjadi satu maka tahap selanjutnya melakukan *exporting* video. Pada tahap ini berpengaruh terhadap hasil kualitas video. Hal ini dikarenakan pengaturan mengenai kualitas serta besar atau kecilnya ukuran dari video tersebut.



Gambar 8. Tahap Pemindahan (*Exporting*)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

6. Peluncuran *Video Virtual Tour Reality 360°*

Setelah seluruh proses pembuatan video virtual tour reality 360° sudah selesai, langkah selanjutnya yaitu melakukan peluncuran video virtual tour reality 360° tersebut di media social yang digunakan yakni Youtube. Kemudian pengelola Taman Gandrung Terakota akan menggunakan media tersebut sebagai atraksi berbasis digital baru kepada wisatawan di Taman Gandrung Terakota. Peluncuran video virtual tour reality 360° ini dilakukan pada bulan Oktober 2022 melalui media social Youtube yang dapat dilihat melalui link <https://youtu.be/dicxdgpcYBg> sebagai berikut:



Gambar 10. *Display* Video Pada Youtube
Sumber: <https://youtu.be/dicxdgpcYBg>

V. KESIMPULAN

Dari hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa video *virtual tour reality 360°* merupakan inovasi produk alternatif sebagai atraksi wisata berbasis digital baru yang dimiliki oleh Taman Gandrung Terakota. Adanya penurunan tingkat kunjungan yang signifikan akibat dampak pandemi Covid-19 merupakan salah satu permasalahan dalam pengabdian ini. Video *virtual tour reality 360°* dalam pengabdian ini diproduksi dengan harapan dapat dijadikan salah satu daya tarik wisata untuk menarik minat berkunjung wisatawan. Peluncuran video *virtual tour reality 360°* ini dilakukan melalui media sosial yakni Youtube yang dapat ditonton oleh semua masyarakat.

Dari hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah perlu dikembangkan Virtual Tour Taman Gandrung Terakota berbasis desktop VR menggunakan *Oculus Rift* atau perangkat VR lain yang lebih canggih sehingga dapat menghasilkan grafis 3D yang lebih halus dan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Banyuwangi Bagus. (2022). Taman Gandrug Terakota, diakses pada banyuwangibagus.com tanggal 1 Maret 2022
- Data Reportal. (2022). Sosial Media di Indonesia, diakses pada https://andi.link/wp-content/uploads/2022/02/Digital-2022-Indonesia-February-2022-v01_compressed.pdf tanggal 26 Februari 2022
- Disbudpar Banyuwangi. (2022). Kunjungan Wisatawan, diakses pada <https://disbudpar.banyuwangikab.go.id/public/> tanggal 1 Maret 2022
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Gandrung Terakota. (2022). Profil Taman gandrung Terakota, diakses pada <https://gandrungterakota.com/> tanggal 1 Maret 2022
- Pedulicovid19 Kemenparekraf. (2021). Bukan Cuma tren, tur virtual adalah kebutuhan., diakses pada <https://pedulicovid19.kemenparekraf.go.id/bukan-cuma-tren-tur-virtual-adalah-kebutuhan/> tanggal 1 Maret 2022
- Traveloka. (2021). Taman Gandrung Terakota Banyuwangi, diakses pada traveloka.com tanggal 1 Maret 2022
- Surya. 2022. Panorama Taman Gandrung Terakota, diakses pada surya.co.id tanggal 1Maret 2022
- Rafsanjani, M.A., Hakim, L., Wahjudi, E., Listiadi A., dan Rohayati S. (2020). Enhancing The Teachers Ability to Prepare Class Action Research (CAR) Proposals through Intensive Training Using æSmart Way Form. *Journal of Community Engagement* 1(1), 46-58
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.