

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
INTISARI	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan masalah.....	9
1.3. Tujuan penelitian.....	9
1.4. Manfaat penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Tinjauan pustaka	11
2.1.1. Pariwisata virtual dalam perspektif ekonomi.....	11
2.1.2. <i>Storytelling</i> dalam pariwisata.....	13
2.2. Kerangka teori	16
2.2.1. Wisata virtual	16
2.2.2. <i>Storytelling</i> digital	19
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Jenis penelitian	29
3.2. Objek penelitian	29
3.3. Jenis dan sumber data.....	30
3.4. Metode pengumpulan data	31
3.4.1. Studi pustaka.....	31
3.4.2. Observasi.....	32

3.4.3. Wawancara.....	33
3.5. Teknik pemilihan video dan informan	34
3.5.1. Pemilihan video rekaman.....	34
3.5.2. Pemilihan informan	35
3.6. Unit analisis data	36
3.7. Analisis data	38
3.7.1. Analisis isi (<i>content analysis</i>)	38
3.7.2. Semiotika	39
3.8. Tahapan analisis data	40
3.8.1. Reduksi data	40
3.8.2. Penyajian data	40
3.8.3. Penarikan kesimpulan	41
BAB IV GAMBARAN UMUM TUR VIRTUAL INTERAKTIF	42
4.1. Riwayat pariwisata di Surabaya	42
4.1.1. Pariwisata Surabaya sebelum pandemi Covid-19.....	42
4.1.2. Pariwisata Surabaya saat pandemi Covid-19	46
4.2. Pelaku pariwisata Surabaya pada masa pandemi Covid-19	47
4.2.1. Pemerintah Kota Surabaya.....	47
4.2.2. Perencana perjalanan wisata (<i>travel organizer</i>).....	49
4.2.3. Perusahaan non-pariwisata	52
4.3. Tema dan konten tur virtual interaktif.....	54
4.3.1. Online Tour Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surabaya	54
4.3.2. Virtual walking tour Bersukaria Tour.....	56
4.3.3. Virtual Tour Surabaya Heritage Track (SHT)	60
4.4. Wisatawan tur virtual interaktif.....	64
BAB V PRODUKSI KONTEN TUR VIRTUAL INTERAKTIF	67
5.1. Penentuan ide cerita.....	67
5.1.1. Mengadopsi cerita pada rute tur <i>existing</i>	68
5.1.2. Prioritas promosi daya tarik wisata (DTW).....	70
5.1.3. Keunikan peristiwa sejarah dan popularitas objek wisata	71
5.2. Perancangan alur cerita atau <i>storyline</i>	73

5.2.1. Peran anggota tim dalam perancangan alur cerita	74
5.2.2. Penceritaan berdasarkan rute jalan yang dilewati.....	75
5.2.3. Penceritaan berdasarkan linimasa histori tahun peristiwa	76
5.3. Penyajian Konten Tur Virtual Interaktif	78
5.3.1. Penyajian konten dengan bantuan aplikasi.....	79
5.3.2. Penyajian konten melalui liputan langsung di lokasi	83
BAB VI INTERAKSI DALAM KONTEN TUR VIRTUAL INTERAKTIF	86
6.1. Interaksi verbal tur virtual interaktif	86
6.1.1. Penggunaan sapaan.....	86
6.1.2. Pertanyaan.....	93
6.1.3. Jenis bahasa.....	96
6.2. Interaksi visual tur virtual interaktif.....	103
6.2.1. Komunikasi artifaktual.....	104
6.2.2. Deskripsi bergambar.....	107
6.3. Pengaruh interaksi verbal dan visual terhadap gambaran pariwisata Kota Surabaya	125
BAB VII TUJUAN TUR VIRTUAL INTERAKTIF DALAM PRAKTIK	128
7.1. Elemen naratif <i>storytelling</i> tur virtual interaktif.....	128
7.1.1. Pembuka tur virtual interaktif.....	129
7.1.2. Bagian inti tur virtual interaktif.....	141
7.1.3. Penutup tur virtual interaktif	150
7.2. Tujuan tur virtual interaktif masa pandemi	158
7.3. Tur virtual interaktif pasca pandemi	159
BAB VIII PENUTUP	162
8.1. Kesimpulan.....	162
8.2. Rekomendasi	163
8.3. Keterbatasan penelitian	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN	175