

INTISARI

Pandemi COVID-19 telah menghentikan aktivitas wisata secara masif karena diberlakukannya kebijakan serta tindakan komunikasi kesehatan. Orang-orang tidak bisa secara bebas bepergian untuk memenuhi kebutuhan perjalanan wisata mereka, sehingga wisata virtual kemudian diinisiasikan kembali untuk merespon kebutuhan tersebut. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman berwisata ke Labuan Bajo melalui wisata virtual Atourin di masa pandemi COVID-19 dengan menggunakan empat dimensi milik Pine dan Gilmore (1998) yakni pengalaman hiburan, pengalaman pendidikan, pengalaman eskapisme, dan pengalaman estetika. Jenis penelitian ini kualitatif dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Informan penelitian ini merupakan peserta Atourin berusia produktif 15—64 tahun yang pernah mengikuti wisata virtual Atourin ke destinasi Labuan Bajo di masa pandemi COVID-19 dalam kurun waktu Juni—Desember 2020 sejumlah 8 orang. Data dikumpulkan melalui wawancara daring dan dianalisis secara deskriptif. Adapun dalam penelitian ini telah ditemukan bahwa para peserta wisata virtual Atourin ke Labuan Bajo memiliki pengalaman yang berkesan. Pengalaman yang paling dominan dirasakan adalah pengalaman hiburan dan pengalaman estetika. Dengan segala keterbatasan pandemi, para peserta merasa terhibur dan senang serta menikmati konten yang disajikan oleh Atourin sehingga menimbulkan keinginan untuk bisa berkunjung secara langsung ke destinasi Labuan Bajo setelah pandemi COVID-19 berakhir. Disamping kedua pengalaman di atas, peserta juga mengalami pengalaman eskapisme yakni adanya rasa kehadiran terhadap Labuan Bajo. Peserta juga merasakan pengalaman edukatif mengenai potensi wisata Labuan Bajo, akomodasi, kependidikan, dan pengetahuan tentang wisata bertanggung jawab.

Kata Kunci: Pengalaman Wisata, Wisata Virtual, Pandemi COVID-19

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has stopped tourism activities massively due to the enactment of health communication policies and measures. People cannot freely travel to fulfill their travel needs, so virtual tourism is being initiated again in response to those needs. Therefore, this study aims to determine the experience of traveling to Labuan Bajo through Atourin's virtual tours during the COVID-19 pandemic using Pine and Gilmore's (1998) four dimensions, namely entertainment experience, educational experience, escapism experience, and aesthetic experience. This type of research is qualitative with purposive sampling technique. The informants of this research are Atourin participants aged 15-64 years who have participated in Atourin's virtual tours to Labuan Bajo during the COVID-19 pandemic in the period June-December 2020 a total of 8 people. Data were collected through online interviews and analyzed descriptively. In this study, it was found that the participants of the Atourin's virtual tour to Labuan Bajo had a memorable experience. The most dominant experiences are entertainment experiences and aesthetic experiences. With all the limitations of the pandemic, the participants felt entertained and happy and they enjoyed the content presented by Atourin, thus creating a desire to be able to visit the destination directly after the COVID-19 pandemic ended. Besides the two experiences above, participants also experienced escapism, namely a sense of presence towards Labuan Bajo. Participants also had an educational experience regarding the tourism potential of Labuan Bajo, accommodation, guidance, and knowledge about responsible tourism.

Keywords: Travel Experience, Virtual Tour, COVID-19 Pandemic