

Video Wisata Virtual sebagai Media Promosi Desa Ekowisata Pancoh di Era Kenormalan Baru

Wiwik Sushartami, Yulita Kusuma Sari, Karlina Maizida, Intan Purwandani

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada

Korespondensi: sushartami@ugm.ac.id

Abstract

Following the announcement by the national government of the cases of the Covid-19 pandemic in March 2020, tourism activities in various destinations in Indonesia, including the Pancoh Ecotourism Village, as one of the partners of the UGM Tourism Studies Program, were immediately postponed. This condition impacted the local economic circulation as the income of the population decreased. In the background of this pandemic scenario, tourism operations will hopefully be resumed as soon as possible. The Community Service Program was therefore carried out in order to achieve the key objective; to create a promotional video for the Pancoh Ecotourism Village in preparation for re-operation under a new health protocol via collaborative work. The other goal of this Community Service Program is to fulfill the commitment to higher education through Tridharma. In addition, a Community Partnership was formed to assist the Pancoh Ecotourism Team in particular and the Village Community in general in the planning of post-pandemic tourism activities to encourage the sustainability of tourism in the village concerned. This program used Community-Based Participatory Action Research (CBPAR) which consists of five stages, from project design to reporting, as an approach. The results of the program include a video training program and a virtual video promotion of the Pancoh Ecotourism Village. Public engagement and institutional collaboration have been important and considered to be the key to success of this program. By the end of the program, video promotion will be released via the social media of Pancoh.

Keywords: *Pancoh ecotourism village; community service; community-based participatory action research project (CBPAR); virtual tour*

Abstrak

Menyusul pengumuman pemerintah pusat tentang kasus pandemi Covid-19 pada Maret 2020, kegiatan pariwisata di berbagai destinasi di Indonesia, termasuk Desa Ekowisata Pancoh, sebagai salah satu mitra Program Studi Pariwisata UGM, langsung ditunda. Kondisi ini berdampak pada peredaran ekonomi lokal seiring dengan penurunan pendapatan penduduk. Dengan latar belakang situasi pandemi ini, kegiatan pariwisata diharapkan dapat segera dilanjutkan. Oleh karena itu, Program Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan untuk mencapai tujuan utama; membuat video promosi untuk Desa Ekowisata Pancoh dalam persiapan untuk beroperasi kembali di bawah protokol kesehatan baru melalui kerja kolaboratif. Tujuan lain dari Program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memenuhi komitmen pendidikan tinggi melalui Tri Dharma. Selain itu, kerja sama komunitas dibentuk untuk membantu Tim Ekowisata Pancoh pada khususnya dan Masyarakat Desa pada umumnya dalam perencanaan kegiatan wisata pascapandemi untuk mendorong keberlanjutan pariwisata di desa yang bersangkutan. Program ini menggunakan Community-Based Participatory Action Research (CBPAR) yang terdiri atas lima tahap, yakni mulai dari desain proyek hingga pelaporan sebagai pendekatan.

Hasil dari program ini antara lain adalah program pelatihan video dan promosi video virtual Desa Ekowisata Pancoh. Keterlibatan publik dan kolaborasi kelembagaan menjadi penting dan dianggap sebagai kunci keberhasilan program ini. Di akhir program, video promosi akan dirilis melalui media sosial Pancoh.

Kata kunci: *desa ekowisata pancoh; pengabdian masyarakat; community based participatory action research project (CBPAR); wisata virtual*

Pendahuluan

Virus Covid-19 telah melumpuhkan sektor pariwisata sejak pertama kali diumumkan di dunia pada Desember 2019 (Bryner, 2020). Di Indonesia, estimasi kerugian sektor pariwisata diprediksi mencapai 21,8 triliun yang diakibatkan oleh kelumpuhan mobilitas wisatawan (Intan, 2020). Hampir seluruh industri pariwisata mulai dari sektor penerbangan, servis, hospitalitas, hingga destinasi seketika mati suri, termasuk pula beberapa desa wisata. Penutupan desa wisata tidak dapat dihindari sebagai bentuk dukungan masyarakat dalam menghambat penyebaran virus melalui praktik pembatasan aktivitas sosial. Akses masuk wisatawan menuju desa wisata pun otomatis ditutup total untuk menghindari *unwanted free rider*, jika meminjam istilah Falk dan Hagsten (2020), yang dapat memberikan dampak buruk lebih luas lagi. Dengan penutupan sementara desa wisata, tentu saja potensi kelumpuhan finansial di masyarakat pedesaan juga tidak terhindarkan sebab selama ini keberadaan desa wisata merupakan alternatif tumpuan ekonomi.

Sleman, salah satu kabupaten di Provinsi Yogyakarta yang menggantungkan diri pada sektor pariwisata, tengah mengalami kerugian hingga puluhan miliar rupiah (*Tribun Jogja*, 2020). Selanjutnya, terkhusus pada desa wisata, prediksi kunjungan wisatawan yang semula mencapai hingga 35 ribu berubah drastis menjadi nol menyusul kebijakan penutupan area warga di berbagai lokasi di Yogyakarta. Sebagai salah satu desa wisata di Sleman, Desa Ekowisata Pancoh juga menjadi salah satu desa yang terdampak Covid-19. Dibentuk sejak 2012 melalui kerja sama UGM dan sebuah LSM sebagai bentuk pemulihan pascabencana letusan Merapi, Desa Ekowisata Pancoh pernah meraih puncak suksesnya dengan penghargaan dari Kementerian Pariwisata sebagai Desa Wisata Berkelanjutan pada tahun 2017 (Sushartami dkk., 2019). Setahun setelahnya, Desa Ekowisata Pancoh aktif menjadi tempat pengamatan yang memberikan contoh penyediaan atraksi wisata berbasis mata pencaharian masyarakat, dengan lahan pertanian yang dimanfaatkan secara khusus untuk kegiatan *something to do* wisatawan (Monica, 2018 via Sushartami dkk., 2019). Hal ini mendorong tingkat kunjungan yang terbukti tinggi selama ini. Tingkat kunjungan wisatawan ke Desa Ekowisata Pancoh mencapai 7.502 pada tahun 2017, dengan rata-rata kenaikan mencapai 390% setiap tahunnya dalam kurun waktu 5 tahun setelah pembentukan (Monica, 2018). Saat ini, akibat pandemi Covid-19, sejak Maret 2020 Desa Ekowisata Pancoh juga terpaksa tutup sementara sehingga turut mengakibatkan penurunan ekonomi warga.

Pemerintah Indonesia saat ini telah mengumumkan rencana pemberlakuan *New Normal* (kenormalan baru) yang merupakan tatanan kehidupan baru di tengah/pascawabah Covid-19, yang pada prinsipnya bertujuan untuk menjaga produktivitas masyarakat atau sektor ekonomi agar tidak lumpuh tetapi tetap aman dari ancaman

Covid-19 (*Tempo.co*, 2020). Meskipun saat ini pariwisata belum menjadi sektor ekonomi yang kembali dibuka (Saputra, 2020), kebijakan ini nantinya juga akan diterapkan pada sektor pariwisata karena pariwisata dinilai dapat memicu pertumbuhan ekonomi pada saat krisis setelah pandemi.

Pemerintah DIY melalui Gubernur Sri Sultan Hamengkubuwono X menyatakan bahwa DIY tidak tergesa-gesa menerapkan *New Normal* karena akan mengevaluasi terlebih dahulu perkembangan kasus Covid-19 DIY dan mempersiapkan banyak hal, termasuk protokol kesehatan di hotel, restoran, dan tempat wisata (*Tribunnews*, 2020). Hal ini dijawab oleh Dinas Pariwisata DIY dengan menyusun tahapan rencana aksi dalam rangka menghidupkan kembali sektor pariwisata pada masa kenormalan baru maupun sesudah berakhirnya pandemi. Salah satu rencana aksi yang akan dilakukan oleh Dinas Pariwisata DIY adalah melakukan berbagai persiapan untuk membuka kembali destinasi wisata di wilayah DIY seperti penerapan protokol kesehatan, penguatan SDM dan kelembagaan, melakukan standarisasi destinasi yang dibarengi dengan usaha promosi yang dimulai pada Juni 2020 (Dinas Pariwisata DIY, 2020).

Dikutip dari McKercher (2020), dalam masa pascakrisis, *marketing* adalah tahapan penting yang harus dilakukan untuk menarik kembali wisatawan sehingga proses resiliensi pariwisata secara ekonomi dapat terwujud. Salah satu bagian dalam *marketing* adalah promosi yang dapat dilakukan dalam banyak cara. Promosi wisata melalui video merupakan cara yang banyak dilakukan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan digital. Pada masa pandemi saat ini, banyak destinasi wisata bahkan membuat *virtual tour video* (selanjutnya ditulis dengan video wisata virtual) demi menjaga ikatan dan memori dengan pengunjung sekaligus sebagai sarana promosi yang menarik.

Virtual tour (wisata virtual) mempunyai beberapa definisi yang terkait dengan sejarah perkembangan teknologi, mulai dari yang bersifat video *marketing* hingga video interaktif yang dapat membuat wisatawan seolah-olah merasakan sensasi sedang berada di lokasi dan menikmati berbagai atraksi maupun aktivitas yang ada di destinasi. Wisata virtual dapat dimengerti sebagai simulasi sesungguhnya dari suatu lokasi *eksisting* yang ada, yang biasanya terdiri atas urutan video maupun gambar diam. Wisata virtual umumnya juga dilengkapi dengan elemen multimedia lainnya seperti efek suara, narasi, dan teks (*caption*). Pada konteks PkM ini terjadi perubahan rencana dari membuat video wisata virtual interaktif (*interactive virtual tour video*) dengan kamera 360° menjadi video yang lebih bersifat presentasi dan merangkum tujuan dari upaya promosi noninteraktif dengan menggunakan kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) yang lebih mudah diakses. Hal ini mengingat bahwa dalam konteks Desa Ekowisata Pancoh belum memiliki promosi resmi yang dibuat oleh pengelola dengan mengemas seluruh aktivitas wisata yang ada dalam bentuk video. Meskipun Desa Ekowisata Pancoh sudah memiliki beberapa akun media sosial seperti YouTube, Facebook, dan Instagram, penggunaannya belum optimal. Selain itu, program pembuatan video wisata virtual Desa Ekowisata Pancoh dianggap tepat sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan pengelola yang sedang melakukan usaha pembukaan kembali aktivitas wisata pada masa kenormalan baru dengan mengikuti berbagai persyaratan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah daerah Kabupaten Sleman, tetapi memiliki keterbatasan dalam kualitas sumber daya manusia dan ekonomi akibat pandemi. Video wisata virtual yang dibuat kali ini dengan melibatkan pengelola dan tim PkM akan menjadi media promosi bagi

Desa Ekowisata Pancoh dengan mengemas seluruh aktivitas wisatanya yang memenuhi prosedur operasional terstandar pada masa kenormalan baru.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan *Community Based Participatory Action Research* (Riset Aksi Partisipatoris berbasis Komunitas, CBPAR) (Burn, Cooke, & Schwelder, 2011). CBAR adalah pendekatan kolaboratif dalam penelitian yang melibatkan semua pemangku kepentingan. Dalam seluruh proses kegiatannya, mulai dari perumusan permasalahan, penyusunan alat pengumpulan data, hingga diseminasi hasilnya, CBPAR melibatkan seluruh pemangku kepentingan secara aktif. Berangkat dari tujuan untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi oleh komunitas terlibat, PkM ini memilih CBPAR untuk digunakan sebagai pendekatan pelaksanaan program.

Pendekatan Pelaksanaan Program

Kerangka kerja CBPAR (Burn, Cooke, & Schwelder, 2011) dimulai dengan pengidentifikasian permasalahan yang secara praktis sedang dihadapi komunitas, mengusulkan sebuah aksi/kegiatan, dan kemudian mendukung aksi ini dengan sebuah riset yang berbasis dan melibatkan komunitas. CBPAR Project Process Model terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) *Project Design and Implementation* (desain dan implementasi proyek), (2) *Partner Engagement* (keterlibatan partner), (3) *Data Collection* (pengumpulan data), (4) *Data Analysis* (analisis data), (5) *Reporting* (pelaporan) (Lihat Diagram 1).

Artikel ini akan menjelaskan langkah-langkah proses CBPAR sebagai pendekatan pelaksanaan kerja, penilaian pada tiap langkahnya, dan menganalisis peluang, permasalahan, dan kesesuaian metode kerja ini untuk dipakai dalam program Pengabdian kepada Masyarakat. Burn, Cooke, & Schwelder (2011:11—13) menjelaskan tujuan dari tiap langkah dalam model proses CBPAR. Pada langkah pertama, yaitu desain dan implementasi proyek, tujuan yang akan dicapai adalah menentukan permasalahan yang dihadapi masyarakat terlibat. Beberapa pertanyaan mendasar dapat diajukan dalam langkah ini, yaitu isu umum dan permasalahan spesifik yang ingin dipecahkan, apa yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut dan lingkup geografis, serta masyarakat yang mana yang akan dilibatkan. Langkah kedua ialah menentukan *partner*, dengan tujuan utama yang hendak dicapai adalah menentukan masyarakat terlibat yang akan diajak untuk berkolaborasi. Pada langkah kedua, beberapa pertanyaan berikut ini dapat dijadikan acuan kerja: *Siapakah pemangku kepentingan di masyarakat terlibat? Apakah terdapat konstituen eksternal yang juga dapat diajak berkolaborasi? Bagaimana tingkat partisipasi pemangku kepentingan dalam tiap langkah? Seberapa besar masyarakat akan dilibatkan dalam proyek ini?*

Langkah ketiga ialah pengumpulan data, yang bertujuan memperjelas permasalahan yang akan dipecahkan, memilih dan mengimplementasikan metode, serta menentukan partisipan kunci. Untuk mencapai tujuan ini, beberapa pertanyaan pokok dapat diajukan: *Apakah rumusan permasalahan yang hendak direspon sudah tepat? Siapakah yang dapat dijadikan narasumber untuk data-data yang diperlukan? Berapa banyak partisipan yang akan dilibatkan? Bagaimana kapasitas tim pengusul dalam melibatkan partisipan? Bagaimana mengantisipasi temuan? Siapakah target pembaca dari temuan? Data spesifik seperti apakah yang diperlukan untuk menjawab permasalahan (apakah berupa*

antara data berbasis pengetahuan atau administratif)? Langkah keempat ialah analisis data, yang tujuan utamanya adalah untuk menciptakan dan mengimplementasikan rencana analisis. Dalam langkah ini perlu dipertimbangkan mengenai alat analisis yang akan digunakan, apakah menggunakan alat yang sudah tersedia atau alat berbasis web, ataukah akan disusun alat analisis yang baru, sejauh mana alat analisis ini membantu menjawab permasalahan yang ada. Pada langkah terakhir, yaitu pelaporan, perlu disusun beberapa rencana yang berkaitan dengan rencana pemaparan hasil (dengan mempertimbangkan apa yang akan disampaikan, kepada siapa, kapan, dan bagaimana), pengembangan strategi pelibatan untuk aksi, menentukan strategi pelibatan dengan anggota masyarakat yang berbeda, serta mempresentasikan hasil kepada masyarakat yang lebih luas untuk mendapat dukungan.

Community Based Participatory Action Research Project Process Model

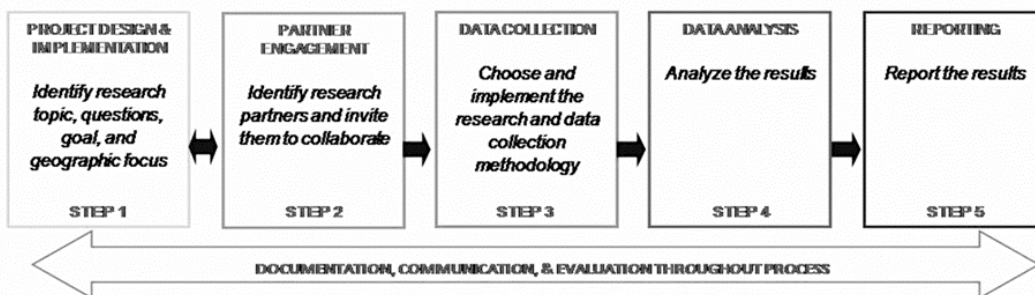


Diagram 1. Community based participatory action research project process model.

Sumber: Burn, Cooke, & Schwelder, 2011.

Pelaksanaan Program

Langkah pelaksanaan program kegiatan pembuatan video wisata virtual di Desa Ekowisata Pancoh sesuai model CBPAR tertuang dalam Diagram 2 berikut.

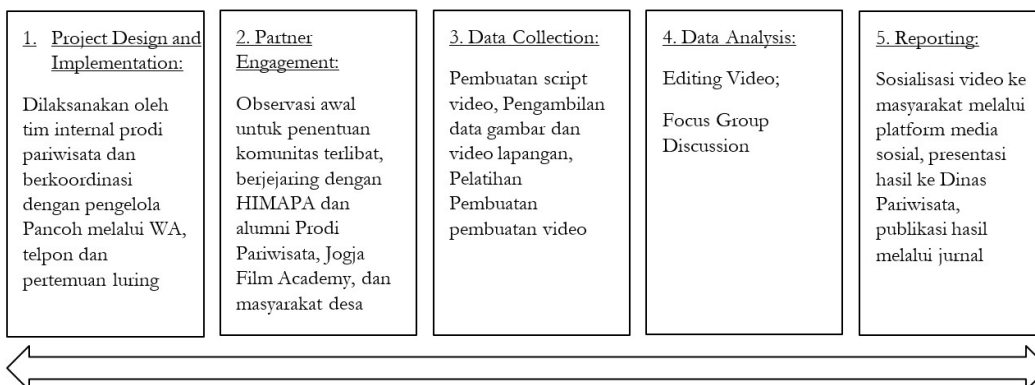


Diagram 2. CBPAR project process model di kegiatan penyusunan video wisata virtual Desa Ekowisata Pancoh.

Sumber: Tim PkM

Desain dan Implementasi Proyek

Sektor pariwisata adalah salah satu yang terdampak sangat buruk dengan adanya

pandemi Covid-19. Hampir semua objek wisata di seluruh dunia ditutup dalam upaya menghentikan persebaran Covid-19. Rencana perjalanan ditunda dan wisatawan masih belum dapat menentukan rencana perjalanan ke depan. Di Indonesia, secara umum, industri pariwisata juga terpuruk dan mengalami kerugian yang sangat besar. Sektor pariwisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) juga tidak luput dari dampak persebaran Covid-19. Demi menghindari penyebaran Covid-19 semakin meluas, pemerintah daerah mengimbau masyarakat untuk mematuhi anjuran *physical distancing* (penjarakan fisik) yang dikeluarkan oleh pemerintah pusat. Hampir semua objek wisata utama di DIY, seperti Candi Prambanan dan Kraton Yogyakarta juga ditutup. Desa-desa wisata yang banyak tersebar di seluruh Provinsi DIY pun tidak lagi menerima kunjungan wisatawan sejak Maret 2020. Tingkat hunian hotel di Provinsi DIY pun merosot tajam, hanya mencapai sekitar 20 persen. Hingga akhir April 2020, tercatat 18.000 pelaku wisata di DIY telah menanggung kerugian hingga 240 miliar rupiah (Priatmojo, 2020). Penurunan angka kunjungan wisatawan secara umum telah memberi pukulan keras bagi upaya peningkatan pariwisata di DIY.

Dalam masa penutupan kegiatan wisata, sebagian besar desa wisata menggunakan waktunya untuk berbenah. Mengacu pada protokol kesehatan yang diajukan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, komunitas desa wisata mulai menambah fasilitas-fasilitas bagi wisatawan sesuai dengan protokol kesehatan. Salah satu desa wisata yang memanfaatkan waktu vakum ini adalah Desa Ekowisata Pancoh, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara praktis, sejak minggu ketiga Maret 2020 hingga saat dituliskannya artikel ini, Oktober 2020, Desa Ekowisata Pancoh tidak menerima kunjungan wisatawan. Menurut penuturan Ngatijan, ketua Pokdarwis Desa Ekowisata Pancoh, warga desa menggunakan waktu vakum ini untuk secara gotong royong membangun beberapa fasilitas cuci tangan dan menyiapkan beberapa peralatan media untuk mendukung protokol kesehatan seperti, *thermogun*, dan *hand sanitizer*.

Desa Pancoh terletak di Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Jaraknya sekitar 15 kilometer dari puncak Gunung Merapi. Terletak di dataran tinggi, suhu di Desa Pancoh relatif lebih rendah dibandingkan dengan wilayah kota Yogyakarta. Total luas tanah di Desa Pancoh mencapai 42 hektare yang terdiri atas 51% area pertanian (sekitar 22 hektare), 33% (14,5 hektare) area perumahan, 2% (1 hektare) area fasilitas umum, dan 14% diperuntukkan bagi tujuan lainnya. Data menunjukkan bahwa wilayah di Desa Pancoh sebagian besar digunakan untuk pertanian. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat lokal di Desa Pancoh kebanyakan berprofesi sebagai petani. Sektor pertanian komoditi unggulan di Desa Pancoh adalah padi dan salak. Produksi salak untuk dijual tetapi produksi beras untuk pemenuhan kebutuhan hidup (*subsistence*). Selain untuk sektor pertanian, Desa Pancoh juga telah menyiapkan lahan persawahan yang cukup luas untuk kegiatan pariwisata (Monica 2018).

Secara historis, kegiatan wisata di Desa Pancoh dimulai pada tahun 2011, setahun setelah Gunung Merapi meletus tahun 2010. Saat itu, Desa Pancoh merupakan salah satu desa yang terkena dampak letusan gunung tersebut. Salah satu inspirasi memulai kegiatan wisata di desa tersebut terkait dengan upaya tanggap pasca bencana. Setelah itu, Desa Pancoh dibantu oleh sebuah lembaga swadaya masyarakat selama masa pemulihan. Setelah dua tahun proses pemulihan selesai, sebuah lembaga swadaya masyarakat

menyadari adanya potensi di Desa Pancoh untuk dikembangkan menjadi desa wisata dengan alam sebagai potensi utamanya.

Pada tahun 2012, Desa Pancoh ditetapkan sebagai Desa Ekowisata Pancoh dengan pendampingan dari Lembaga Swadaya Masyarakat dan Universitas Gadjah Mada. Dalam konstruksinya, pariwisata berkelanjutan menjadi basis pembangunan yang fundamental. Pada tahun 2017, Desa Ekowisata Pancoh mendapat dukungan dari Kementerian Pariwisata Republik Indonesia untuk menjadi pilot pembangunan pariwisata berkelanjutan bagi desa-desa wisata lainnya di Indonesia. Kemudian, pada tahun 2018, Desa Ekowisata Pancoh telah menjadi observatorium pariwisata berkelanjutan. Budidaya padi di Pancoh sejak awal sudah dijadikan salah satu atraksi wisata karena ingin mengedepankan unsur budaya mata pencaharian sebagai daya tarik utama (Sushartami dkk., 2019).

Berdasarkan hasil diskusi dengan Ngatijan (Ketua Pokdarwis), tercatat data kunjungan tamu ke Desa Ekowisata Pancoh pada tahun 2019 sebanyak 8.734 orang (wawancara melalui WA 29 Oktober 2020). Dari jumlah ini, 30% wisatawan menginap di *homestay* (penginapan) yang tersedia, dengan lama menginap antara satu dan dua malam. Beberapa tamu datang dari luar Jawa yang merupakan perwakilan dari universitas dengan tujuan untuk belajar mengenai BUMDes (Badan Usaha Milik Desa) dan pengelolaan desa wisata. Sementara itu, beberapa kelompok yang datang dari sekolah-sekolah di luar provinsi mengunjungi Desa Ekowisata Pancoh dalam program *live-in* (tinggal bersama). Selama dua tahun berturut-turut, 2018—2019, Jogja International Heritage Walk dengan beberapa peserta mancanegara juga membuat perhelatan di Desa Ekowisata Pancoh. Selama program *live-in*, Desa Ekowisata Pancoh menyiapkan paket-paket wisata yang berkaitan dengan aktivitas kultural dan sosial di desa seperti menanam padi, memanen padi, pengolahan biogas, budi daya salak, berlatih karawitan, membatik, dan mengolah limbah menjadi kerajinan. Karena sifat pariwisatanya yang berbasis pengalaman, Desa Ekowisata Pancoh memerlukan sebuah media promosi yang dapat memberikan gambaran kegiatan dan jaminan pelaksanaan protokol kesehatan sebagai bagian mempersiapkan era kenormalan baru.

Penentuan tema kegiatan yang berfokus pada penyusunan video wisata virtual dirumuskan dan disepakati bersama oleh tim dari kedua lembaga. Koordinasi dan proses diskusi yang melibatkan pengelola inti Desa Ekowisata Pancoh dengan Tim PkM Pariwisata FIB UGM dilakukan dengan menggunakan media komunikasi pesan *text*, telepon, maupun pertemuan virtual. Kesepakatan bersama mengenai kegiatan kemudian disusun sebagai proposal kegiatan pengabdian masyarakat oleh Tim Program Studi Pariwisata. Komunikasi awal dilakukan oleh Ketua Tim PkM dengan Ngatijan melalui platform media sosial WA (WhatsApp) baik dengan teks dan telepon. Selanjutnya untuk koordinasi yang lebih dapat melibatkan lebih banyak partisipan, komunikasi dilanjutkan dengan pertemuan melalui platform *Zoom Meeting*. Namun, karena kendala sambungan dan juga ketidakbiasaan tim Pancoh berkomunikasi secara daring (dalam jaringan), mereka meminta koordinasi dilakukan secara luring (luar jaringan) di Desa Ekowisata Pancoh. Pada 19 Juli 2020, Tim PkM UGM mengunjungi Desa Ekowisata Pancoh untuk mendiskusikan permasalahan yang paling mendesak yang dihadapi dan kemungkinan solusi yang dapat dikerjakan dengan basis kolaborasi bersama Tim PkM UGM (Gambar 1). Pertemuan ini dilaksanakan dengan tetap mengikuti protokol kesehatan.



Gambar 1.
Koordinasi antara
Tim PkM UGM
dengan Tim Desa
Ekowisata Pancoh
sebagai bagian dari
langkah penyusunan
desain program.
Sumber:
Dokumentasi
Tim PkM Pancoh,
19 Juli 2020

Menghadapi rencana dibukanya kembali destinasi wisata di DIY dalam masa kenormalan baru, salah satu kebutuhan mendesak yang dihadapi oleh Desa Ekowisata Pancoh adalah membuat promosi wisata yang dapat menunjukkan kesiapan desa dalam menerima kembali kunjungan wisatawan di masa kenormalan baru. Hal ini sejalan dengan rencana awal dan eksplorasi dari Tim PkM UGM bahwa pascapandemi, destinasi wisata sangat memerlukan media promosi yang dapat menunjukkan kesiapan destinasi mengikuti protokol kesehatan dan menjamin kesehatan dan keselamatan wisatawan serta turut menekan persebaran Covid-19.

Keterlibatan Partner

Meskipun pada kenyataannya jejaring kerja sama antara Program Studi Pariwisata dan Desa Ekowisata Pancoh telah dimulai sejak sebelum kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, dalam rentang waktu rangkaian pelaksanaan kegiatan penyusunan video wisata virtual untuk menghadapi era kenormalan baru pasca Covid 19, komunikasi antara kedua lembaga berlangsung secara intens, khususnya bagi tim kegiatan dari kedua lembaga. Program Studi Pariwisata sebagai institusi pendidikan dalam hal ini juga berupaya untuk melibatkan alumni sebagai mitra, serta kelompok mahasiswa yang tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Pariwisata FIB UGM (HIMAPA). Selain itu, Prodi Pariwisata melibatkan institusi pendidikan lain yang sesuai dengan kompetensi dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan video wisata virtual, yaitu Jogja Film Academy, sebuah perguruan tinggi swasta di Yogyakarta yang telah berpengalaman dalam memproduksi berbagai video dan film baik untuk kepentingan edukasi, iklan, maupun hiburan.

Penentuan partner untuk berkolaborasi dalam proses penyusunan video wisata virtual ini didasarkan pada kapasitas yang dimiliki oleh masing-masing pihak. Jogja Film Academy direncanakan terlibat dalam proses transfer ilmu pengetahuan sekaligus praktik pembuatan video promosi pariwisata kepada masyarakat Desa Ekowisata Pancoh. Jogja Film Academy dianggap memiliki kapasitas secara formal dalam dunia video

dan film sehingga penarikan institusi eksternal ini sebagai partner akan berkontribusi memberikan ilmu yang tepat kepada masyarakat. Proses pelibatan Jogja Film Academy ini khusus pada bagian perencanaan dengan kondisi proses pengambilan gambar sama sekali belum dimulai. Pada tahap ini, observasi awal dilakukan untuk memprediksi sejauh mana bekal pengetahuan diperlukan oleh masyarakat untuk menyusun sebuah video hingga jenis pembuatan video yang akan diajarkan. Kemudian, dalam proses perencanaan hingga evaluasi, sejumlah mahasiswa yang berasal dari HIMAPA dan alumni Program Studi Pariwisata direncanakan akan digandeng karena memiliki kapasitas teknis dalam pengambilan gambar mulai dari pengisian peran sebagai *camera person*, penyusunan narasi cerita video hingga pemeranan aktor-aktornya. Untuk lebih menjelaskan keterlibatan *partner* ini, paragraf selanjutnya akan menjelaskan alurnya secara kronologis.

Setelah mengidentifikasi pihak eksternal, yaitu Jogja Film Academy yang akan membantu dalam proses perencanaan berupa pembekalan keilmuan dalam kegiatan Pelatihan Pembuatan Video (Gambar 2), tim melakukan observasi awal terkait partner yang memiliki kapasitas dalam proses perencanaan, eksekusi lapangan, hingga evaluasi. HIMAPA dan alumni Program Studi Pariwisata dilibatkan dalam sejak proses perencanaan—penyusunan alur cerita dan tujuan pembuatan video perlu ditentukan pada tahap awal. Pemilihan ini dilandaskan pada kemampuan dan pengalaman HIMAPA dan alumni Program Studi Pariwisata dalam teknis penyusunan video pada kegiatan-kegiatan sebelumnya. Selain secara kapasitas teknis dan pengalaman, sumber daya manusia yang dapat menyediakan aktor juga menjadi alasan dilibatkannya dua pihak ini sebagai *partner*. Keterlibatan pada proses perencanaan yang dimaksud dalam penyusunan video termasuk diantaranya kemampuan untuk melakukan riset terkait kebutuhan data yang akan menunjang konten video. Setelah melalui perencanaan, penentuan aktor untuk mengidentifikasi berbagai macam peran yang dibutuhkan juga melibatkan dua *partner* ini. Selanjutnya, kedua *partner* ini juga terlibat penuh terutama pada proses pengambilan gambar hingga evaluasi.

Selain pihak eksternal dan internal Jogja Film Academy, HIMAPA, dan alumni Program Studi Pariwisata, tim PkM Pancoh sejak awal menempatkan masyarakat Desa Ekowisata Pancoh sebagai subjek kegiatan yang diharapkan memiliki peran aktif dalam kegiatan ini. Dengan demikian, jika membicarakan hal terkait keterlibatan *partner*, masyarakat Desa Ekowisata Pancoh direncanakan masuk ke dalam *partner* yang terlibat cukup dominan sejak awal. Masyarakat yang dimaksud adalah pengelola Desa Ekowisata Pancoh dan masyarakat yang tidak terlibat dalam kepengurusan desa wisata. Pemilihan kedua jenis bagian dari masyarakat ini mengikuti peran dan kapasitasnya dalam penyusunan video. Sebagai contoh, dalam perencanaan dan tahap inisiasi penentuan maksud dan tujuan pembuatan video, pengelola Desa Ekowisata menjadi aktor yang memberikan persepsi utama. Mereka dituntut untuk memahami dan akan seperti apa video yang diharapkan sehingga tim PkM lebih bersifat mendampingi, berargumentasi, serta mengarahkan hanya jika diperlukan proses diskusi untuk mencapai mufakat. Setelah diperoleh tujuan pembuatan video, model, dan alur ceritanya, pengelola Desa Ekowisata Pancoh mulai mengidentifikasi masyarakat yang dapat dijadikan sebagai *partner* dalam pengambilan gambar sesuai dengan aktivitas kesehariannya. Proses penentuan aktivitas keseharian menyesuaikan alur cerita dan jenis atraksi yang akan



Gambar 2. Pelatihan pembuatan video
Sumber:
Dokumentasi Tim PkM Pancoh, 2 Agustus 2020

ditonjolkan dalam video. Dengan demikian, masyarakat yang terlibat mengerucut pada petani yang menyediakan pemandangan menanam padi hingga memanen, warga yang memiliki atraksi kebudayaan berupa gamelan, warga yang mengelola *homestay*, warga yang mengelola atraksi ritual panen, hingga warga yang mengelola atraksi susur sungai. Dengan demikian, gambaran keterlibatan masyarakat baik berupa pengelola Desa Ekowisata Pancoh maupun mereka yang tidak terlibat dalam kegiatan pariwisata telah terdeskripsi dengan jelas. Terkhusus pada pengelola Desa Ekowisata Pancoh, tim ini akan terus terlibat hingga proses evaluasi video sebelum nantinya didiseminasikan pada berbagai platform.

Pengumpulan Data

Pelaksanaan pengumpulan data berlangsung dalam rentang bulan Juli hingga September 2020 dan melibatkan tidak hanya anggota tim, tetapi juga masyarakat desa Pancoh secara luas. Studi literatur tentang kesiapan daya tarik wisata untuk bisa beradaptasi dengan pandemi Covid-19 dan masa pascapandemi, merupakan data sekunder yang digunakan sebagai acuan prosedur keamanan dan keselamatan wisata di Desa Ekowisata Pancoh. Sementara itu, data primer dalam kegiatan ini merupakan data yang terkait langsung dengan kegiatan wisata di Desa Ekowisata Pancoh diambil dengan metode observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan antara lain: potensi atraksi wisata unggulan, lokasi atraksi wisata unggulan, keterlibatan kelompok masyarakat dalam atraksi wisata, serta gambar/video kegiatan atraksi wisata. Merujuk pada data yang diperlukan, partisipan dalam pengambilan data terdiri atas Pengurus Harian Desa Ekowisata Pancoh, warga pengelola atraksi wisata, hingga observasi terhadap warga yang tidak terlibat dalam kegiatan pariwisata untuk melihat kesiapannya menerima wisatawan di era kenormalan baru.

Terdapat perubahan rencana pembuatan video wisata virtual, yang semula direncanakan membuat sebuah video wisata virtual interaktif dengan menggunakan



Gambar 3. Pelaksanaan protokol kesehatan dalam kegiatan wisata
Sumber: Dokumentasi Tim PkM Pancoh, 26 Juli 2020.

kamera 360, berubah menjadi video promosi wisata Desa Ekowisata Pancoh di era kenormalan baru dengan dua alasan. *Pertama*, karena tujuan PkM ini melibatkan peran serta aktif warga Desa Ekowisata Pancoh sehingga perlu dipertimbangkan penggunaan peralatan yang mudah diakses ketika mereka akan membuat sendiri video promosi serupa. Dalam pelatihan pembuatan video pun lebih ditekankan untuk mampu membuat video promosi dengan peralatan sederhana, bahkan dengan perangkat yang dimiliki oleh warga seperti telepon genggam. *Kedua*, kedua tim sepakat bahwa wisata virtual bukanlah tujuan yang hendak dicapai di era kenormalan baru maupun setelah Covid-19 karena bentuk pariwisata yang menjadi fokus di Desa Ekowisata Pancoh adalah pariwisata ‘pengalaman’ yang tidak akan tercapai jika dilakukan melalui wisata virtual. Di samping itu, secara finansial, wisata virtual tidak akan memberi kontribusi yang signifikan bagi masyarakat Desa Ekowisata Pancoh karena pada beberapa atraksi yang ditawarkan memuat aspek *something to do* yang mensyaratkan wisatawan untuk terlibat aktif dalam memperoleh pengalaman.

Dengan merespons kesepakatan pengelola Desa Ekowisata Pancoh dan tim PkM yang melihat pada kebutuhan aktual yang mendesak dari Desa Ekowisata Pancoh dalam merumuskan aktivitas wisata di era kenormalan baru, rumusan masalah yang muncul pun merujuk pada bagaimana operasional desa wisata dengan kesesuaiannya terhadap aspek CHSE (*Cleanliness, Hygiene, Safety, and Environmental Sustainability*) yang dikampanyekan Pemerintah Indonesia dengan tajuk pemenuhan protokol kesehatan (Gambar 3).

Analisis Data

Alur dan naskah video disusun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim PkM pada bulan Juli-Agustus 2020 di kawasan Desa Ekowisata Pancoh dan wawancara terhadap masyarakat serta pengelola mengenai atraksi unggulan. Gambar dikategorikan berdasarkan jenis atraksi alam dan budaya, sementara pesan protokol kesehatan disisipkan pada setiap *scene* gambar. Sesuai dengan hasil diskusi bersama masyarakat dan pengelola, atraksi alam yang ditampilkan dalam video promosi adalah menanam

padi, membajak sawah secara tradisional dan kegiatan menyusuri sungai. Hal ini tentunya sesuai dengan potensi Desa Ekowisata Pancoh, yang secara natural merupakan kawasan agro. Selanjutnya, atraksi budaya unggulan yang ditampilkan adalah wiwitan, yaitu upacara atau ritual yang biasa dilakukan sebagai wujud syukur atas keberhasilan panen dan memainkan alat musik gamelan Jawa. Selain dua jenis atraksi alam dan budaya, kegiatan yang juga ditampilkan dalam video promosi adalah membuat barang kerajinan dari bambu dan memasak olahan buah salak, mengingat keduanya merupakan hasil alam yang dapat ditemui di Desa Pancoh. Pengambilan gambar keseluruhan atraksi wisata dilakukan sebanyak empat kali dengan melibatkan masyarakat dan tim PkM sesuai dengan peran masing-masing.

Langkah selanjutnya setelah pengambilan gambar adalah menyatukan beberapa potongan gambar menjadi video dan kemudian dilanjutkan dengan penyusunan naskah dan *script audio*. Naskah dan *script audio* disusun oleh pengelola dan Tim PkM dari hasil observasi dan diskusi bersama. Pada saat pelatihan pembuatan video bersama Jogja Academy, pengelola Desa Ekowisata Pancoh juga mendapatkan tambahan materi tentang membuat cerita (*storyline*) atau narasi dari atraksi wisata yang ditampilkan. Narasi dan cerita dalam konteks pariwisata memiliki manfaat dalam mengoptimalkan penyampaian pesan kepada wisatawan (Pariwisata UGM, 2020). Keseluruhan proses menyatukan potongan gambar dan pemberian narasi merupakan bagian dari proses editing video yang dalam hal ini menggunakan aplikasi *adobe premiere* untuk menghasilkan kualitas video yang lebih baik, dengan resolusi tinggi.

Sesuai dengan tujuan CBPAR, yaitu kerja kolaboratif dengan semua pemangku kepentingan, dalam proses analisis data, Tim PkM juga melakukan *Focus Group Discussion* (FGD). FGD dilakukan di Desa Ekowisata Pancoh pada 18 Oktober 2020 dengan agenda utama membahas hasil pembuatan video wisata virtual bersama dengan semua anggota tim. FGD dibuka dengan pemutaran *dummy* video yang sudah disusun oleh tim kreatif dan dilanjutkan dengan diskusi. Dalam FGD, Tim Pancoh turut serta memberikan evaluasi terhadap *dummy* video dan memberikan saran perlunya menambahkan sesi testimoni dari pengunjung yang berwisata di Pancoh dalam masa kenormalan baru. Testimoni berkaitan dengan penerapan protokol kesehatan di Desa Ekowisata Pancoh serta pengalaman wisatawan saat melakukan berbagai aktivitas wisata. Testimoni ini dianggap penting sesuai dengan tujuan pembuatan video ini nantinya yang tidak hanya sebagai promosi wisata tetapi juga dimanfaatkan sebagai bukti yang bisa ditunjukkan kepada pihak pemerintah setempat dalam pemberian izin tempat wisata untuk dibuka kembali pada masa kenormalan baru. Hasil analisis dan evaluasi *dummy video* ini kemudian ditindaklanjuti oleh tim dengan pengambilan gambar testimoni wisatawan. Dari pihak tim PkM, juga melihat perlunya menambahkan translasi narasi ke dalam bahasa Inggris yang pada akhirnya juga ditindaklanjuti oleh tim sehingga dalam versi final video sudah tercantum *subtitle* bahasa Inggris. Hasil analisis terakhir yang dilakukan bersama adalah menentukan *platform* diseminasi yang tepat bagi video yang sudah diproduksi dan diperoleh kesepakatan bahwa video ini nantinya akan diunggah ke media sosial yang dimiliki Desa Ekowisata Pancoh (kanal YouTube, Facebook Page, Instagram) serta situs web resmi Prodi Pariwisata FIB UGM dan kanal Ilmu FIB UGM.

Pelaporan

Capaian dari dua subkegiatan utama dalam rangkaian PkM berupa penyusunan video promosi dan pelatihan pembuatan video akan dilaporkan kepada pihak Desa Ekowisata Pancoh sebagai mitra utama terkait dengan pemanfaatan luaran program. Setelah mendapatkan masukan dari tim Desa Ekowisata Pancoh mengenai isi video, tim PkM UGM menyelesaikan proses editing video sebagai finalisasi luaran. Video wisata virtual ini akan diunggah dalam beberapa platform media sosial yang dimiliki oleh Desa Ekowisata Pancoh sebagai bentuk promosi. Di samping itu video ini juga akan menjadi salah satu materi pemaparan kesiapan Desa Ekowisata Pancoh dalam menghadapi dibukanya kembali destinasi ketika akan dilakukan *assessment* (penilaian) oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman. Dengan demikian, video ini dapat menjadi salah satu strategi pelibatan aksi dari konstituen eksternal dari beberapa kelompok yang berbeda.

Sebagai materi pemaparan kesiapan Desa Ekowisata Pancoh menyambut wisatawan di masa kenormalan baru dalam *assessment* yang dilakukan Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman, video ini secara strategis dapat digunakan untuk mendapatkan penilaian yang baik mengenai persiapan-persiapan yang sudah dilakukan oleh Desa Ekowisata Pancoh. Sebagai media promosi yang disebarluaskan melalui media sosial, video ini secara strategis juga diharapkan dapat menarik dukungan dari wisatawan yang pernah berkunjung agar ingin berkunjung kembali atau dari wisatawan potensial yang menjadi tertarik untuk berkunjung setelah melihat video tersebut. Bagi masyarakat Desa Ekowisata Pancoh, baik yang terlibat maupun tidak terlibat dalam pembuatan video ini, diharapkan akan merasakan kebanggaan menjadi bagian dari masyarakat pelaku pariwisata yang menjadi bagian dari upaya untuk menekan persebaran virus Covid-19.

Luaran PkM ini juga akan dilaporkan kepada institusi pemberi dana, yaitu Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, dalam bentuk sebuah artikel ilmiah yang diterbitkan dalam jurnal. Hal ini sekaligus dapat memperluas masyarakat pembaca di kalangan akademisi dan membuka arena diskusi baik secara metodis maupun praktis. Artikel ini juga dapat dimanfaatkan oleh program lain yang serupa sebagai sumber *benchmarking* (perbandingan) maupun sumber ide.

Luaran Program

Pelatihan Pembuatan Video

Kegiatan pelatihan pembuatan video dilaksanakan pada 2 Agustus 2020, di Balai Pertemuan Desa Ekowisata Pancoh dengan melibatkan pembicara Bapak Yopi Kurniawan, dosen di Jogja Film Academy. Kegiatan ini diikuti oleh kurang lebih 20 peserta, termasuk di dalamnya perwakilan pengelola Desa Ekowisata Pancoh dan perwakilan Karang Taruna yang bertanggung jawab sebagai divisi publikasi media. Keterbatasan jumlah peserta ini terjadi karena dalam pelaksanaannya, pelatihan ini dilakukan secara tatap muka dan mempertimbangkan protokol kesehatan. Kegiatan pelatihan dilakukan mulai pukul 10.00–15.00 WIB. Untuk memaksimalkan keberhasilan transfer ilmu, pelatihan disusun dengan metode pembelajaran aktif, yaitu dengan memaksimalkan interaksi pemapar (*interaction*), mengajak peserta untuk berkreasi (*creative*), serta mendorong peserta untuk dapat memecahkan masalah (*problem solving*) (Lihat Diagram 3).

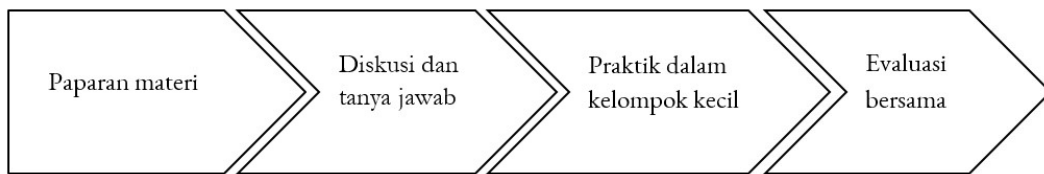


Diagram 3. Alur pelatihan pembuatan video di Desa Ekowisata Pancoh dengan metode *active learning* (pembelajaran aktif)
Sumber: Tim PkM



Gambar 4. Pelatihan pembuatan video
Sumber: Dokumentasi tim PkM Pancoh, 2 Agustus 2020

Materi yang dipelajari antara lain adalah penentuan proporsi dalam gambar, penentuan sudut gambar, teknik penyampaian informasi melalui gambar, serta proses editing gambar sederhana menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Pada akhir pelaksanaan kegiatan, para peserta praktik menggunakan kamera *built-in* dalam telepon seluler yang dimiliki oleh masing-masing peserta. Secara teknis, peserta dibagi menjadi 3 kelompok, yang kemudian masing-masing kelompok menyelesaikan rangkaian tugas: 1) menentukan tema video, 2) menentukan cara pengambilan gambar, 3) *editing* gambar. Hasil video dari setiap kelompok kemudian dievaluasi bersama.

Video Wisata Virtual

Video wisata virtual disusun selama tiga bulan, yakni mulai dari bulan Juli hingga Oktober 2020 dengan melalui tiga tahapan yang dilakukan, yaitu perencanaan cerita, pengambilan gambar, dan penyuntingan video. Pada proses perencanaan cerita, video ini menggunakan tujuan pembuatannya yang menekankan pada pengenalan Desa Ekowisata Pancoh di era kenormalan baru. Di dalamnya, pengelola desa ekowisata, mahasiswa, dan tim PkM melakukan diskusi untuk menyelaraskan ide cerita. Hasil diskusinya mengerucut pada atraksi wisata yang ditawarkan Desa Ekowisata Pancoh dan bagaimana proses atraksi tersebut dijalankan pada era kenormalan baru. Setelah

melakukan proses perencanaan, pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan jalan cerita yang telah disusun. Pengambilan gambar ini dilaksanakan beberapa kali di lapangan demi menemukan kualitas gambar dan jalan cerita yang sesuai dengan fakta lapangan. Proses penyusunan video ini kemudian berakhir pada proses penyuntingan yang memerlukan tahap evaluasi dengan saran masukan dari pengelola Desa Ekowisata Pancoh. Secara ringkas proses penyusunan video digambarkan melalui Diagram 4 sebagai berikut.

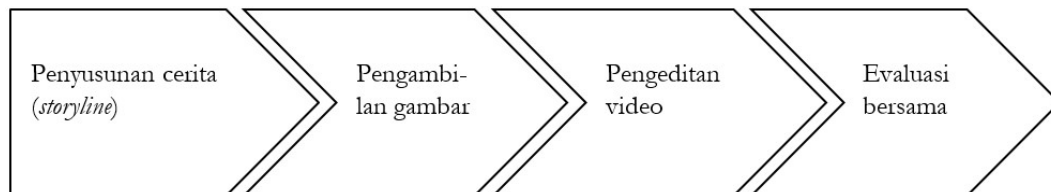


Diagram 4. Alur penyusunan video wisata virtual
Sumber: Tim PkM

Pada dasarnya, proses penyusunan video wisata virtual ini mengacu pada model produksi video yang dicetuskan oleh Hampapur, Jain, dan Weymouth (1995). Mereka menyatakan bahwa ada dua hal mendasar dalam produksi sebuah video, yaitu (1) konten dan (2) gaya produksi. Konten adalah narasi yang akan ditransmisikan melalui video. Dalam proses pembuatan video Desa Ekowisata Pancoh, narasi dibuat melalui penyusunan cerita/naskah (*storyline*) pada awal prosesnya (lihat Diagram 4). Sementara itu, Hampapur, Jain dan Weymouth (1995) melanjutkan dengan definisi gaya produksi yang menjadi aspek dasar kedua dalam produksi video, yaitu bagaimana membuat segmentasi dalam videonya. Segmentasi video sendiri terdiri atas proses edit (*editing*) dan penyusunan (*assembly*). Pada proses penyusunan video wisata virtual, kedua proses ini dijalankan dua kali, yakni sebelum dan setelah melakukan evaluasi bersama guna mempertimbangkan hasil diskusi melalui FGD terkait hasil video awal.

Keseluruhan proses penyusunan video wisata virtual melibatkan berbagai macam komponen mulai dari mahasiswa Prodi S-1 Pariwisata FIB UGM, pengelola Desa Ekowisata Pancoh, hingga tim internal PkM. Mahasiswa Prodi S-1 Pariwisata FIB UGM yang terlibat melakoni pada berbagai peran mulai dari sutradara, pemain, penulis naskah, pengisi suara, hingga pengarah gaya. Selain mahasiswa, pelibatan masyarakat juga dilakukan baik masyarakat yang tidak terlibat dalam pariwisata yakni dalam pengambilan gambar maupun pengelola Desa Ekowisata Pancoh yang secara aktif juga mengikuti proses sejak perencanaan cerita video, pelaksanaan pengambilan gambar, hingga evaluasi hasil awal video.

Seperti diketahui bahwa video wisata virtual ini bertujuan untuk memberikan pengalaman secara virtual bagi wisatawan potensial yang akan berkunjung sekaligus memerlukan informasi seputar operasional Desa Ekowisata Pancoh pada masa pandemi. Maka produk luaran video wisata virtual diharapkan mampu menjadi media pemasaran dan *branding* baru bagi Desa Ekowisata Pancoh. Sebagai bentuk diseminasi, video wisata virtual ini kemudian dimuat dalam media sosial yang dimiliki Desa Ekowisata Pancoh di antaranya Instagram @desaekowisatapancoh dan Facebook Ekowisata Pancoh. Selain itu, video ini juga dimuat pada kanal resmi Prodi Pariwisata FIB UGM.

Refleksi Capaian Program

Keberhasilan dalam pelaksanaan program pembuatan video wisata virtual tentu saja tidak terlepas dari proses perencanaan konsep yang matang serta koordinasi yang baik dengan berbagai pihak. Saat ini wisata virtual dianggap sebagai salah satu cara adaptasi destinasi wisata pada masa pandemi untuk tetap bisa menjaga ikatan dengan pengunjung lama sekaligus sebagai promosi untuk menggaet calon pengunjung baru maka, banyak destinasi wisata sejenis seperti Desa Ekowisata Pancoh yang juga membuat video wisata virtual. Berbagai jenis video wisata virtual pun banyak kita temukan mulai dari yang sederhana. Pengunjung cukup melihat model *interactive virtual tour* yang menyediakan sensasi seolah-olah pengunjung hadir di lokasi. Dalam hal inilah perencanaan konsep yang matang dengan melibatkan kedua belah pihak, yaitu Tim PkM dan tim dari masyarakat setempat serta pemetaan terhadap sumber daya yang dimiliki perlu dilakukan. Hal ini kemudian juga menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembuatan video, mulai dari pengambilan gambar hingga proses *editing* yang ternyata tidak mudah. Hasil akhir video wisata virtual yang berdurasi kurang dari 5 menit membutuhkan waktu sedikitnya 20 jam untuk proses pengambilan gambar dan lebih dari 10 jam untuk proses *editing*, yang dilakukan secara bertahap selama beberapa minggu.

Tantangan lain berkaitan dengan kerja-kerja PkM adalah mengoptimalkan partisipasi masyarakat. Sering kali, dalam pelaksanaan program-program PkM, yang terjadi antara pelaksana program dan masyarakat di lokasi diposisikan sebagai pihak pemberi dan penerima adalah pelaksana program dianggap sebagai pemberi (aktif) dan masyarakat sebagai penerima (pasif). Dalam konteks PkM ini, kami mencoba menggunakan metode CBPAR untuk mengoptimalkan partisipasi masyarakat terlibat. Secara metodis, CBPAR menawarkan langkah-langkah yang lebih terkontrol dalam pelibatan masyarakat, mulai dari proses desain proyek, penentuan metodologi, pengumpulan data, hingga analisis data. Burn, Cooke, dan Schwelder (2011:11—13) memberikan bantuan pertanyaan-pertanyaan sebagai acuan pelaksanaan setiap langkahnya. Dalam setiap langkahnya, tim pelaksana dapat merencanakan tingkat partisipasi masyarakat terlibat. Namun, secara praktis, kami menemukan bahwa peran pengusul program tetap harus lebih aktif, dibutuhkan alokasi waktu yang cukup untuk selalu berdiskusi dengan masyarakat dalam tiap langkahnya, dan lebih fleksibel dalam mengatur rencana kerja, baik dalam hal waktu maupun skala capaian. Secara konteks PkM kali ini, peran pengusul dituntut lebih aktif karena keterbatasan SDM (Sumber Daya Manusia) dan dana dari pihak masyarakat terlibat. Hal ini dapat terkait juga dengan pertimbangan kedua, yaitu selalu memberi ruang untuk berdiskusi. Burn, Cooke, dan Schwelder (2011:12) sudah mengingatkan bahwa tim pelaksana proyek CBPAR harus mempunyai kemampuan atau merefleksikan kapasitasnya untuk terus menggali keterlibatan masyarakat.

Dengan mempertimbangkan kedua hal tersebut, pertimbangan ketiga menjadi krusial, yaitu lebih fleksibel dalam mengatur rencana kerja. Dengan bantuan WAG (WhatsApp Group), kedua tim selalu mendiskusikan jadwal, program kerja, dan skala capaiannya. Dalam waktu kurang lebih tiga bulan, tim pelaksana harus datang ke lokasi sebanyak tujuh kali karena pengambilan gambar dilakukan secara bertahap di samping juga beberapa kali agenda yang berkaitan dengan pertemuan koordinasi,

pelatihan pembuatan video, dan FGD. Pada tiap pengambilan gambar, kedua Tim membuat kesepakatan mengenai waktu pelaksanaannya, yang diputuskan pada hari Minggu, mengingat sebagian pengelola dan masyarakat yang terlibat masih harus bekerja hingga hari Sabtu. Waktu pelaksanaan juga hanya dapat dilakukan sekitar 5 jam per jadwal. Di samping itu, kedua pihak juga berdiskusi mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam jadwal tertentu, misal, pada pengambilan gambar pertama diputuskan akan merekam prosesi Wiwitan, pada pengambilan gambar kedua aktivitas susur sungai, dan seterusnya.

Tim pelaksana juga harus fleksibel dalam pelaksanaan rencana dan siap dengan perubahan yang lebih sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat terlibat. Misalnya, dalam rencana kerja tim PkM UGM, pelatihan pembuatan video menjadi rencana kerja awal atau yang pertama, tetapi karena pada saat itu sudah ada sawah yang siap dipanen dan menjadi waktu yang tepat untuk pengambilan gambar proses Wiwitan, maka rencana kerja disusun ulang. Fleksibilitas ini juga diperlukan dalam menentukan dan merencanakan skala capaian. Pada awalnya, tim pelaksana merencanakan untuk membuat sebuah video wisata virtual interaktif dengan menggunakan kamera 360°. Namun, dengan mempertimbangkan ketersediaan SDM, aksesibilitas pada peralatan, dan tujuan akhir dari video sebagai media promosi destinasi, akhirnya diputuskan bahwa video wisata virtual yang berisi kompilasi kegiatan dan tampilan destinasi dianggap lebih tepat untuk dilakukan.

Prinsip dan nilai utama kerangka kerja CBPAR adalah untuk memastikan bahwa masyarakat terlibat berpartisipasi dalam proses kerja dan hasilnya bisa mereka gunakan untuk membuat sebuah perubahan dalam komunitasnya. Oleh karena itu, dibutuhkan kontak dan interaksi kuat antara tim pelaksana dan masyarakat untuk terlibat dalam proses intensif dalam kolaborasi pada langkah-langkah desain, implementasi, dan analisis (Burn, Cooke, dan Schwelder, 2011:7). Dalam Diagram 5 di bawah, partisipasi masyarakat dapat dilihat sebagai sebuah kontinum mulai dari yang minim partisipasi hingga partisipasi penuh, dengan berpedoman *semakin besar partisipasi masyarakat semakin baik penilaiannya*. Jika mengacu pada *'participation continuum'* (Diagram 5),

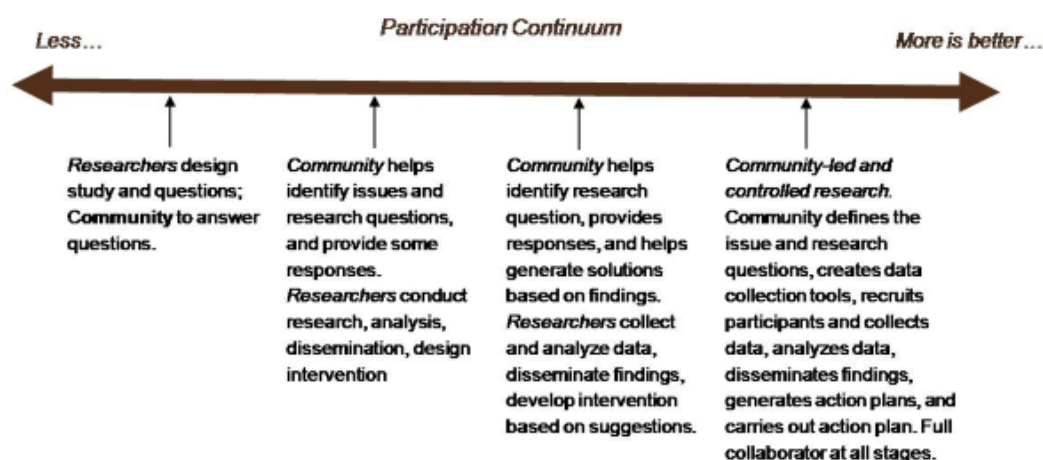


Diagram 5. "Participation Continuum"

Sumber: (Burn, Cooke, dan Schwelder, 2011:7)

kami menilai bahwa tingkat partisipasi masyarakat dalam PkM ini jatuh pada kontinum ketiga di mana masyarakat membantu mengidentifikasi permasalahan, memberikan respons, dan membantu mencari solusi berdasarkan temuan. Di sisi lain, tim pelaksana mengumpulkan dan menganalisis data, melakukan diseminasi hasil dan melakukan intervensi berdasarkan saran-saran yang diterima.

Penutup

Pelaksanaan PkM berjudul “Virtual Tour sebagai Media Promosi Wisata di Masa *New Normal*: Desa Ekowisata Pancoh, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta” telah berjalan dengan hasil sesuai rencana yang dituangkan dalam proposal yaitu sebuah luaran berupa video wisata virtual yang akan digunakan sebagai sebuah media promosi untuk menyambut dibukanya kembali destinasi wisata di masa kenormalan baru. Terdapat perubahan format video yang dihasilkan dari rencana semula berupa video wisata virtual interaktif menjadi video wisata non-interaktif dengan mempertimbangkan aksesibilitas perangkat perekam, ketersediaan SDM dan relevansi video sebagai sebuah media promosi. Perubahan format video ini juga memberikan manfaat yang lebih besar karena dengan menggunakan kamera yang lebih sederhana, bahkan hampir semua peserta sudah memilikinya, yaitu kamera yang tertanam di telepon seluler, maka bisa dipastikan masyarakat terlibat akan dapat melakukannya sendiri di masa yang akan datang. Di samping itu, PkM ini juga menghasilkan luaran lain yang dicapai pada saat proses pengumpulan data yaitu pelatihan pembuatan video, di mana di akhir pelatihan, para peserta praktik membuat video pendek dengan kamera yang tertanam di telepon seluler dan menyelesaikan rangkaian tugas membuat tema video, menentukan cara pengambilan gambar, dan mengedit gambar.

Manfaat terbesar dari luaran yang berupa video wisata virtual sebagai media promosi adalah untuk mendukung Desa Ekowisata Pancoh mempersiapkan dibukanya kembali destinasi ini setelah Covid-19. Dalam waktu dekat, menurut penuturan Ngatijan, ketua Pokdarwis, video ini akan dipresentasikan di Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman dalam proses *assessment* (penilaian) kesiapan desa wisata menyambut kembali kedatangan wisatawan. Di samping itu, video ini juga akan diunggah di beberapa platform media sosial yang dimiliki Desa Ekowisata Pancoh sebagai media promosi wisata di era kenormalan baru. Manfaat praktis lainnya adalah kesadaran protokol kesehatan yang meningkat bersamaan dengan proses pengambilan gambar untuk video. Jika sebelumnya warga Desa Ekowisata Pancoh masih harus sering diingatkan untuk menegakkan protokol kesehatan 3M (mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak), keterlibatan mereka dalam proses pengambilan gambar membantu meningkatkan kesadaran ini. Video wisata virtual yang menjadi media promosi Desa Ekowisata Pancoh ini juga akan menjadi cerminan dan kontrol mereka untuk melaksanakan seperti yang sudah ditampilkan dalam video.

Untuk PkM selanjutnya yang juga akan menggunakan CBPAR sebagai pendekatan pelaksanaan program, seperti yang sudah disampaikan di atas, perlu mempertimbangkan hal-hal berikut ini. *Pertama*, tingkat kesulitan teknis untuk mencapai luaran yang ditentukan. Luarannya dengan tingkat kesulitan teknis yang tinggi dan kebutuhan peralatan yang sulit diakses akan menyulitkan partisipasi dan kemandirian masyarakat dalam

mendesain dan mereproduksi capaian. Perubahan format video wisata virtual yang menjadi luaran dari PkM ini menjadi solusi ketika tim menemukan bahwa capaian tersebut memerlukan pengetahuan teknis pembuatan video yang rumit dan peralatan yang sulit. *Kedua*, kontinum partisipasi. CBPAR mengidealkan tingkat partisipasi masyarakat yang maksimal di mana masyarakat terlibat dalam semua langkah kerja. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena langkah ke-5, yaitu pelaporan, akan membutuhkan proses pembelajaran pada level berikutnya sehingga perlu waktu yang lebih panjang lagi.

Daftar Pustaka

- Bryner, J. (2020, 14 Maret). *1st known case of coronavirus traced back to November in China*. Diakses pada 5 Juni 2020 dari <https://www.livescience.com/first-case-coronavirus-found.html>.
- Burns, J. C., Cooke, D. Y., & Schweidler, C. (2011). *A short guide to community-based participatory action research: A Community Research Lab Guide*. Healthy City. Diakses dari: advancementprojectca.org.
- Dinas Pariwisata DIY. (2020). *E-report Travelxism Rembug Wisata*, Yogyakarta, Mei.
- Falk, M. T. dan Hagsten, E. (2020). The unwanted free rider: Covid-19. *Journal of Current Issues in Tourism*, 1-6. <https://doi.org/10.1080/13683500.2020.1769575>.
- Hampapur, A., Jain, R., & Weymouth, T. E. (1995). *Production model based digital video segmentation. Multimedia Tools and Applications*, 1(1), 9–46. doi:10.1007/bf01261224.
- Intan, P. (2020, 12 Maret). *Imbas Corona, Pariwisata Indonesia Rugi 21,8T*. Diakses pada 14 Mei 2020 dari <https://travel.detik.com/travel-news/d-4936247/imbasa-corona-pariwisataindonesia-rugi-rp-218-triliun>.
- McKercher, B. (2020). *Tourism Crisis Recovery Checklist*. Initial TRINET Responses to Covid-19 Tourism.
- Monica, A.R. (2018). Sikap Warga Desa Ekowisata Pancoh terhadap Partisipasi Perempuan Pemilik Usaha Pariwisata Berdasarkan Pengukuran Women Owned and Operated Tourism Businesses (WOOTB). *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Priatmojo, G. (2020, 27 April). *(PHRI) DIY menyebut kerugian yang ditanggung meningkat tiga kali lipat dari data sebelumnya*. Diakses pada 14 Mei 2020 dari <https://jogja.suara.com/read/2020/04/27/151000/rugi-rp240-miliar-pelaku-wisata-di-diy-terancam-gulung-tikar-tahun-ini>.
- Program Studi Pariwisata FIB UGM. (2020). Penyusunan Storyline Guna Pembuatan Virtual Tour Sebagai Media Promosi Wisata di Masa New Normal: Desa Ekowisata Pancoh, Sleman, DIY. *Ppt Materi Pelatihan*. (tidak diterbitkan).
- Saputra, M.N. (2020, 5 Juni). Penerapan New Normal, Pemerintah Umumkan 9 Sektor Ekonomi yang Kembali Dibuka. Diakses pada 30 Oktober 2020 dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/penerapan-new-normal-pemerintahumumkan-9-sektor-ekonomi-yang-kembali-dibuka.html>.
- Sushartami, W., Susanto, J.A.X., Saputra, I.G.N.P.W.E., Junanto., Banurukmi, H., Arafani, K. G., dan Iqbal, S.N.N. (2019). Authenticity, Adaptation and Translation of Rice Culture in Asian Tourism: Research Notes from Pancoh Tourism Village in

- Indonesia, dalam Faculty of Global Tourism, Kyoto University of Foreign Studies (eds.), *Issues of Authenticity, Adaptation, and Translation of Heritage in Asian Tourism*, Kyoto: Hokuto Print Co., b vv Ltd., pp. 125-148.
- Tempo. (2020, 26 Mei). *New Normal Covid-19, Jokowi kerahkan TNI dan Polri di keramaian*. Diakses pada 26 Oktober 2020 dari <https://www.msn.com/id-id/berita/nasional/new-normal-covid-19-jokowi-kerahkantni-dan-polri-di-keramaian/ar-BB14B4Vz>.
- Tribun Jogja. (2020, 14 April). *Sektor Pariwisata Sleman Rugi Puluhan Miliar Akibat Covid-19*. Diakses pada 14 Oktober 2020 dari <https://jogja.tribunnews.com/2020/04/14/sektor-pariwisata-sleman-rugi-puluhan-miliar-akibat-covid-19>.
- Tribun News. (2020, 31 Mei). *Jogja Tak Buru-buru Terapkan New Normal, Sri Sultan: Kan yang di Rumah Sakit Masih Banyak*. Diakses pada 31 Mei 2020 dari <https://www.tribunnews.com/2020/05/31/jogja-takburu-buru-terapkan-new-normal-sri-sultan-kan-yang-di-rumah-sakit-masihbanyak>.