
**VIRTUAL TOUR DESIGN THROUGH GOOGLE STREET 360° AT
PARIAMAN TOURISM OBJECT AS A TRAVELLING ALTERNATIVE
DURING COVID PANDEMIC OUTBREAK**

Rafidola Mareta Riesa¹, Alhapen Ruslin Chandra² & Erica Aneysa³

^{1,2,3} Politeknik Negeri Padang

Kota Padang, Sumatera Barat 25164, Indonesia

Email: rafidola@pnp.ac.id

Submitted: 2021-12-30

Published: 2022-07-06

DOI: 10.24036/jpk/vol14-iss1/987

Accepted: 2022-06-30

URL: <http://jpk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/987>

Abstract

This study aims to produce a virtual video tour of tourist attractions in Pariaman City via Google Street 360°. The research method used in this study is a qualitative approach with a design method that uses data collection techniques obtained from several journals published on the internet and also uses several library sources from electronic media. Based on research using Multimedia Development Life Cycle (MDLC) as a design method, a product is produced in the form of a video One-day virtual tour of Kota Pariaman using several stages. The first stage is determining the concept, the second stage is determining the design, the third stage is the collection of materials, the fourth stage is assembly, the fifth stage is testing and the sixth stage is distribution.

Keywords: *virtual tour, googlestreet 360°, MDLC*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video *virtual tour* objek wisata di Kota Pariaman melalui *google street 360°*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode perancangan yang menggunakan teknik pengumpulan data yang didapatkan dari beberapa jurnal yang diterbitkan di media internet dan juga menggunakan beberapa sumber pustaka dari media elektronik. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai metode perancangan dihasilkan suatu produk dalam bentuk video *One day virtual tour* Kota Pariaman dengan menggunakan beberapa tahap. Tahap pertama yaitu menentukan *Concept*, tahap kedua yaitu menentukan *Design*, tahap ketiga yaitu *Material Collecting*, tahap keempat yaitu *Assembly*, tahap kelima yaitu *Testing* dan tahap ke 6 yaitu *Distribution*.

Kata kunci: *virtual tour, googlestreet 360°, MDLC*

Pendahuluan

Pada tahun 2020 seluruh negara di dunia dihadapkan dengan penyakit menular yang menyerang sistem pernafasan, dikenal sebagai *Corona Virus Disease 2019* atau *COVID-19* yang diduga berasal dari Kota Wuhan China (Yunita, 2020). Hampir seluruh



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

negara melakukan antisipasi meluasnya penyebaran virus dengan salah satunya membatasi mobilisasi atau pergerakan penduduk baik yang akan masuk maupun keluar dari negaranya, Indonesia sebagai salah satu negara terdampak pandemi, telah menerapkan kebijakan pembatasan fisik dan pembatasan sosial, dimana pembatasan ini dinilai sebagai salah satu langkah yang efektif dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus corona (Riesa dan Haries, 2020).

Dalam rangka memutus rantai penyebaran *Covid-19* di Indonesia, Presiden Joko Widodo melalui konferensi pers di Istana Bogor Jawa Barat pada tanggal 15 Maret 2020 mengimbau masyarakat untuk bekerja, belajar dan beribadah di rumah (Pratiwi, 2020). Pandemi *Covid-19* ini tentunya berdampak kepada seluruh sektor yang ada di Indonesia, salah satunya adalah sektor pariwisata (Muhammad dkk, 2021). Pariwisata merupakan sektor yang mengalami dampak yang sangat berat, dimana berhentinya seluruh lini kegiatan kepariwisataan (Riesa dan Haries, 2020). Begitupun kegiatan pariwisata di Kota Pariaman yang juga terdampak akibat pandemi *Covid-19*.

Kota Pariaman merupakan salah satu kota di Provinsi Sumatera Barat yang memiliki potensi wisata bahari seperti pantai dan pulau yang sangat menarik, hal ini juga didukung oleh visi pemerintah Kota Pariaman yang menjadikan Kota Pariaman sebagai kota wisata, perdagangan, jasa yang religius dan berbudaya, berdasarkan visi tersebut, pemerintah Kota Pariaman saat ini berupaya mengembangkan dan menjadikan sektor pariwisata sebagai penunjang ekonomi masyarakat dari sektor pariwisata terutama pariwisata bahari, Kota Pariaman merupakan kota pesisir pantai yang terdiri dari empat kecamatan yaitu Kecamatan Pariaman Tengah, Kecamatan Pariaman Timur, Kecamatan Pariaman Selatan, dan Kecamatan Pariaman Utara, tiga kecamatan di Kota Pariaman berbatasan langsung dengan pesisir pantai dan memiliki objek wisata bahari yaitu Kecamatan Pariaman Tengah, Kecamatan Pariaman Selatan dan Kecamatan Pariaman Utara. Kondisi geografis Kota Pariaman yang berbatasan langsung dengan pesisir pantai dan juga keindahan alamnya dapat menjadi salah satu daya tarik bagi Kota Pariaman untuk mendatangkan wisatawan ke Kota Pariaman, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Pariaman setiap tahunnya (Syafnil dkk, 2020). Letak objek wisata di Kota Pariaman ini juga sangat strategis dan berdekatan antara objek yang satu dan objek yang lainnya, sesuai dengan perancangan yang dilakukan melalui google street 360°. Berikut data kunjungan wisatawan 5 tahun terakhir sebelum terjadinya pandemi pada tahun 2020.

Table 1 Data Kunjungan Wisatawan

Wisatawan	Jumlah Wisatawan (Orang)				
	2020	2019	2018	2017	2016
Domestik	112.278	3.925.086	3.320.086	3.099.310	2.907.194
Mancanegara	0	258	1.735	690	628
Total	112.278	3.925.344	3.322.560	3.100.000	2.907.822

Sumber : Pariamankota.bps.go.id

Sejak diberlakukannya Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) pada tanggal 31 Maret 2020 dalam rangka percepatan penanganan *Covid-19* (Peraturan.bpk.go.id, 2020), membuat kegiatan berwisata di Kota Pariaman tidak dapat dilakukan dan pergerakan masyarakat untuk berwisata menjadi terhenti. Terhentinya kegiatan kepariwisataan ini dapat mengakibatkan kejenuhan masyarakat yang terpaksa berdiam diri di rumah masing-masing (Riesa dan Haries, 2020). Seperti yang dilansir BBC NEWS melalui wawancara dengan beberapa masyarakat yang sudah jenuh di rumah ditengah pengendalian pandemi, salah satunya dipaparkan oleh yang Johanan “Karena sudah berapa bulan di

rumah terus, jadi rasanya suntuk, bosan. Jadi pengen cari refreshing, sudah bosan di rumah". (Bbc.com, 2021)

Berdasarkan fenomena diatas, tentunya diperlukan alternatif berwisata dimana wisatawan tetap bisa menikmati keindahan daerah tujuan wisata dengan tetap memperhatikan kesehatan ataupun keselamatan bersama, salah satu konsep berwisata yang dapat dilakukan adalah *virtual tour* (Muhammad dkk, 2021). Konsep *virtual tour* ini merupakan salah satu bentuk berwisata di mana wisatawan dapat menikmati objek wisata tanpa harus mengunjungi objek wisata secara langsung (Riesa dan Haries, 2020). *Virtual tour* memiliki beberapa bentuk dalam penyajiannya, salah satunya yaitu *Virtual Reality Photography (VRP)*. *VRP* adalah sebuah teknik foto panorama yang menyajikan suasana dengan pemandangan secara *spherical view* atau tampilan bulat 360° (Yuliana dan Listianto, 2017). Menurut Dio dkk, (2019), foto panorama merupakan gabungan dari beberapa foto dengan tujuan untuk mendapatkan foto dengan sudut pandang yang lebar dan mencakupi pemandangan yang luas. Foto panorama bahkan mampu mempresentasikan objek hingga 360° (Riesa dan Haries, 2020).

Kehadiran *virtual tour* dianggap mampu memberikan alternatif kepada masyarakat yang ingin berwisata namun tidak dapat berkunjung secara langsung ke objek wisata karena pandemi *Covid-19*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Perancangan *virtual tour* melalui *googlestreet 360°* objek wisata Pariaman sebagai alternatif berwisata di masa pandemi".

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan Metode perancangan. Menurut Dezin dan Lincoln (1987), penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Hasil dan Pembahasan

Pada pembuatan *virtual tour* objek wisata di Kota Pariaman menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagai metode perancangan, yang terdiri atas 6 tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* bersumber dari Luther (1994) dijelaskan oleh Sutopo (2003) (Wulur dkk, 2015).



Gambar 1. Siklus Pembuatan *Virtual Tour*

Berikut adalah tahapan perancangan *virtual tour* objek wisata Kota Pariaman melalui *google street 360°* dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* Luther, 1994 dalam Wulur dkk, 2015) :

Konsep

Adanya pandemi membuat kegiatan berwisata tidak bisa dilaksanakan sebagaimana mestinya, yang mengakibatkan kejenuhan masyarakat, maka *virtual tour* dapat dijadikan alternatif berwisata pada masa pandemi ini. Tahapan awal dalam perancangan *virtual*



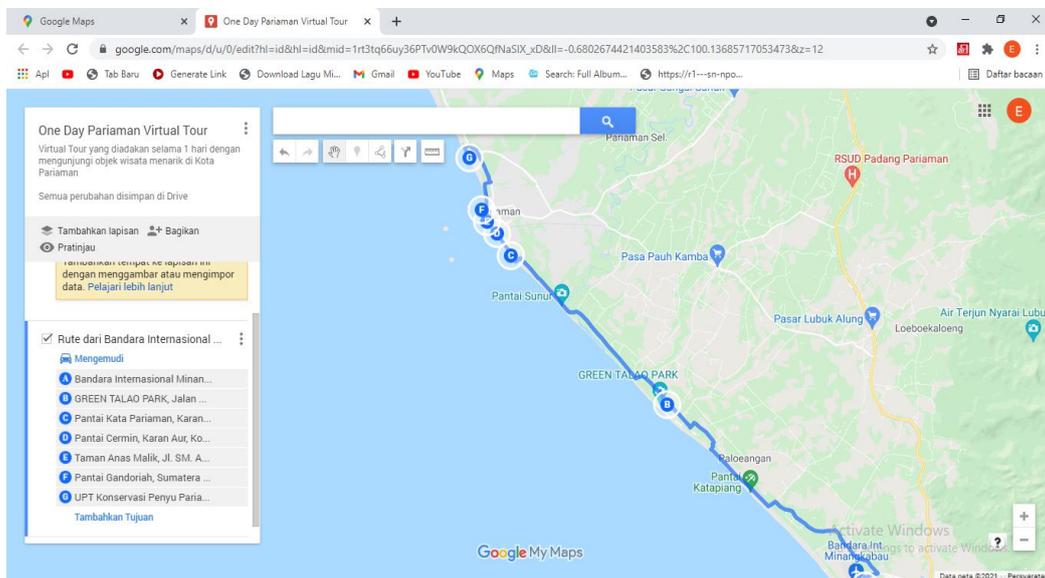
tour ini adalah menentukan konsep yang akan digunakan. Konsep perancangan terlihat pada table 2

Table 2 Konsep

Judul	Perancangan <i>virtual tour</i> Objek Wisata di Kota Pariaman sebagai alternatif berwisata di masa pandemi melalui <i>google street 360</i> ^o
Tujuan	Merancang <i>virtual tour</i> objek wisata di Kota Pariaman melalui <i>google street 360</i> ^o
Target Pasar	Masyarakat umum
Objek Virtual	Objek wisata di Kota Pariaman

Desain

Virtual Tour ini di design dengan menggunakan *google street* karena pada *google street* terdapat tampilan 360^o yang sesuai dengan perancangan yang akan dibuat. Design *google street 360*^o terlihat pada gambar 2



Gambar 2. Google Street 360^o

Material Collecting

Material Collecting adalah tahap pengumpulan data atau bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Data yang digunakan yaitu data sekunder. Data sekunder pada penelitian ini didapatkan dari beberapa jurnal yang diterbitkan di media internet dan juga menggunakan beberapa sumber pustaka dari media elektronik.

Assembly

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek. Berikut tahapan pembuatan *virtual tour* menggunakan *google street 360*^o, yaitu:

Menentukan rute

Pada penentuan rute ini dipilih berdasarkan jarak yang strategis antara objek wisata yang satu ke objek wisata yang lainnya dan mudah diakses dengan menggunakan *google street 360*^o. Adapun rute objek wisata yang akan dikunjungi, yaitu :

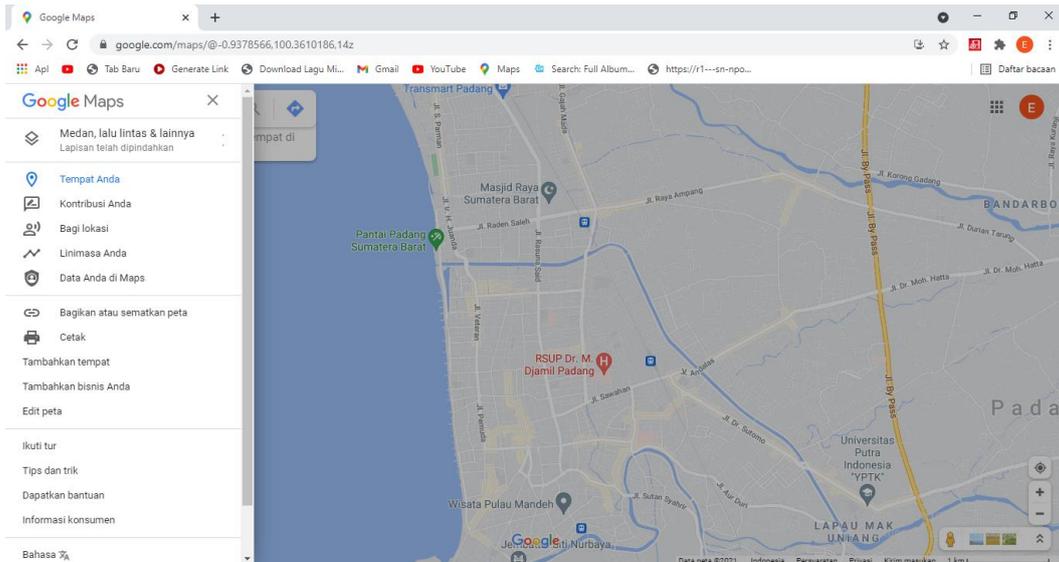
1. Bandara Internasional Minangkabau (*Meeting Point*)
2. Green Talao Park
3. Pantai Kata

4. Pantai Cermin
5. Taman Anas Malik
6. Pantai Gandoriah
7. UPT Konservasi Penyu

Membuat rute dengan google street 360°

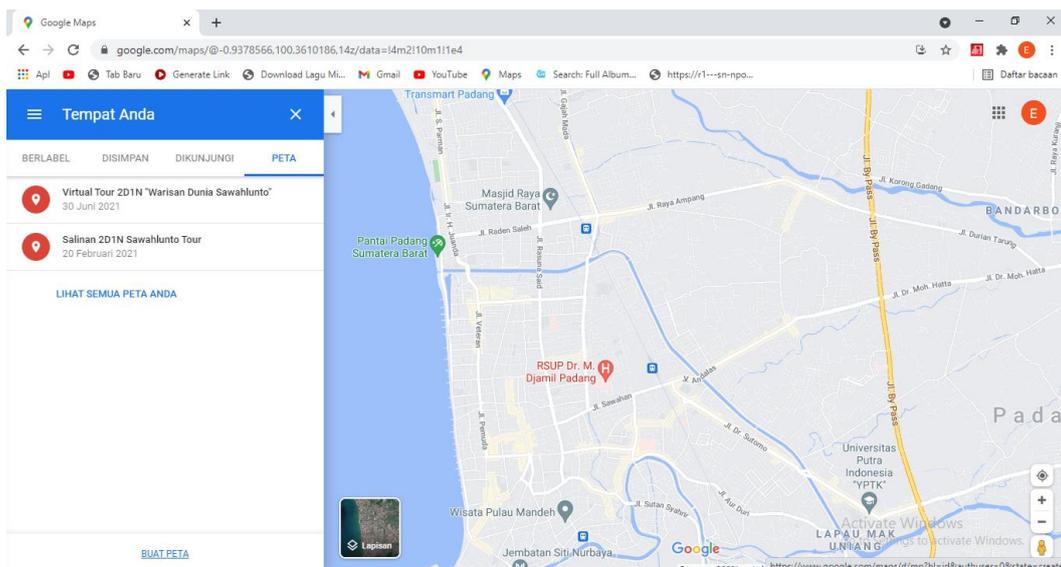
Berikut adalah langkah-langkah pembuatan rute melalui *google street 360°*:

1. Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuka *maps* dari google, lalu klik menu pada *google street*, dan pilih “tempat anda”, tampilan halaman google street terlihat pada gambar 4.2.



Gambar 3 Halaman *Google Street*

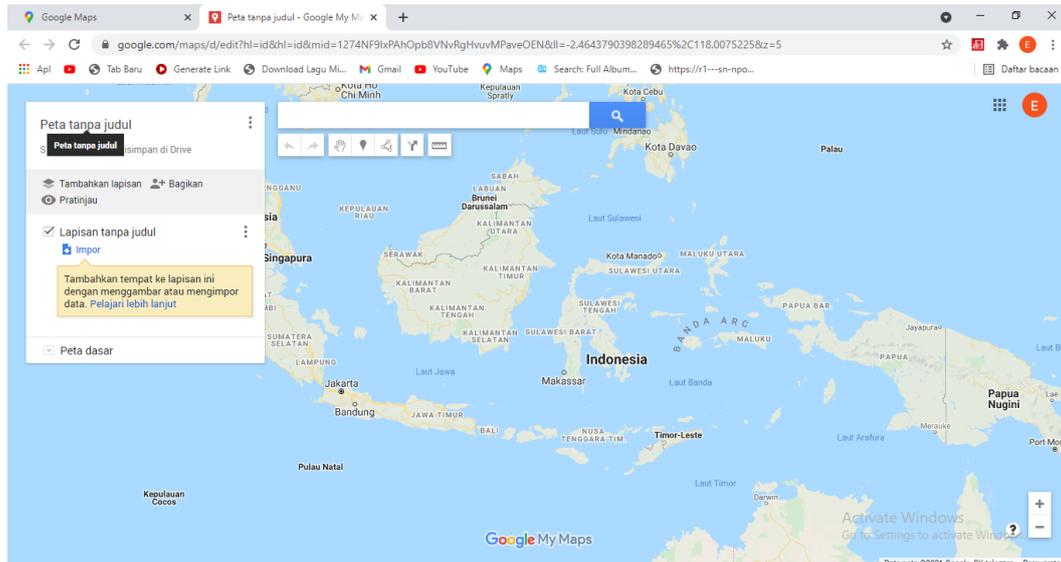
2. Setelah di klik “tempat anda”, pilih “Peta” lalu pilih “Buat Peta”, tampilan gambar pembuatan peta terlihat pada gambar 4.3.



Gambar 4 Pembuatan Peta

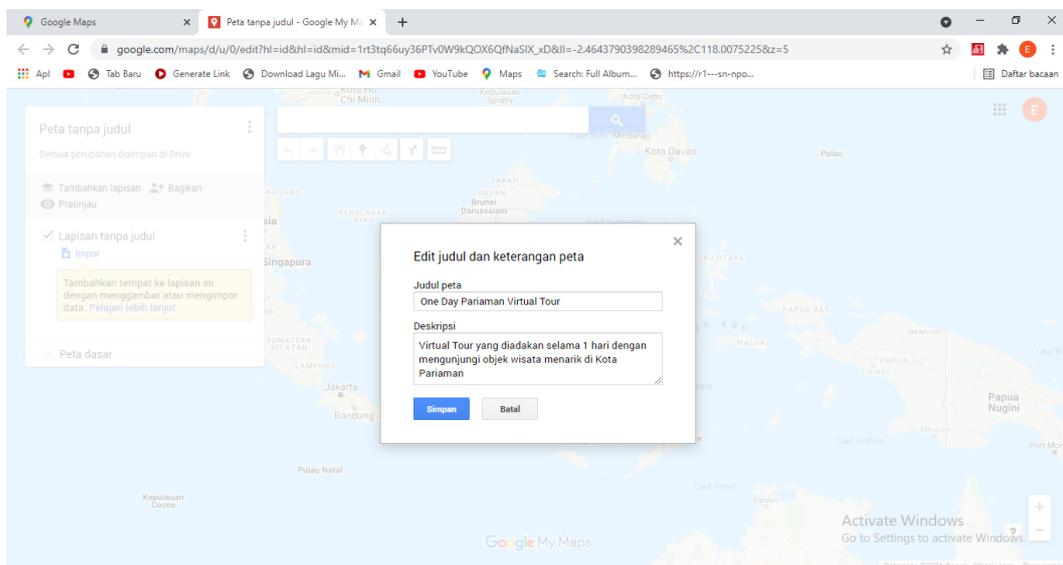


- Setelah itu akan muncul tulisan “peta tanpa judul”, tampilan gambar peta tanpa judul terlihat pada gambar 4.4.



Gambar 4 Peta tanpa judul
Sumber : Dokumen Penulis, 2021

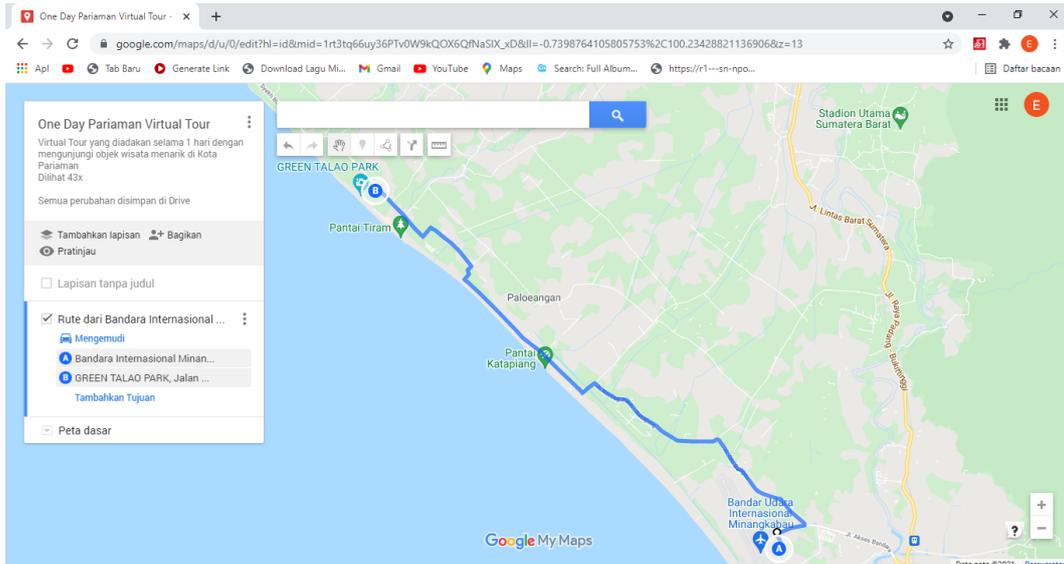
- Setelah itu, beri nama menjadi judul yang akan digunakan, pada perancangan ini dibuat dengan judul One Day Virtual tour Kota Pariaman dan isi bagian deskripsi, tampilan pengeditan judul dan deskripsi terlihat pada gambar 4.5.



Gambar 5 Pengeditan Judul dan deskripsi
Sumber : Dokumen Penulis, 2021

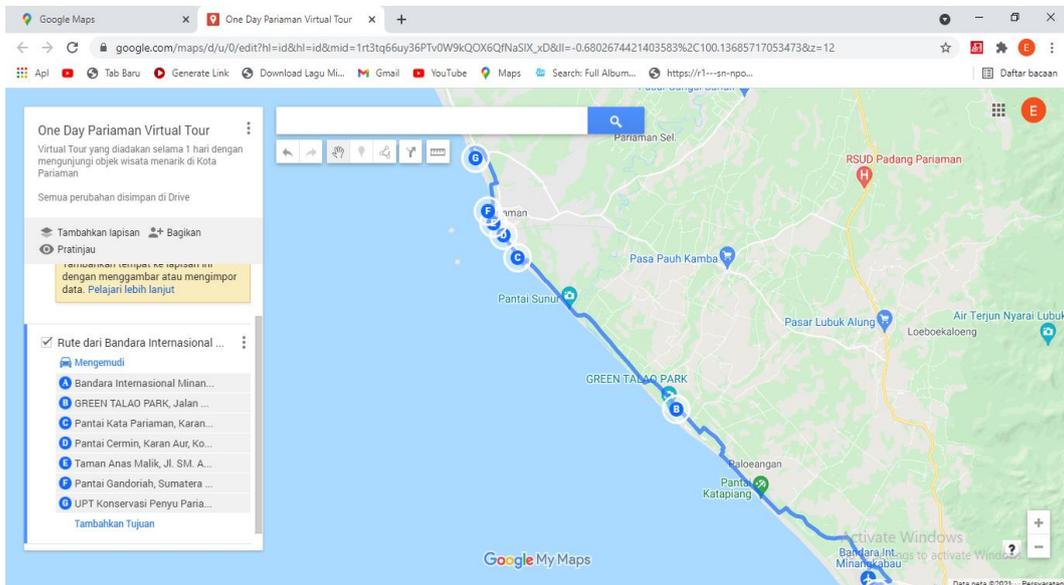
- Setelah itu klik simpan, kemudian mulai membuat rute perjalanan yang telah disiapkan sebelumnya, dengan menentukan titik A, B, C, D, dst. Titik A untuk tempat meeting point yaitu Bandara International Minangkabau, setelah menentukan tempat meeting point, lalu maps akan diarahkan ke tempat selanjutnya yang akan dikunjungi, yaitu titik B Kota Pariaman tepatnya di objek wisata Green Talao Park. Untuk membuat titik A isi kolom dibawah tulisan Rute dengan nama tempat yang akan dikunjungi, begitupun untuk titik B, tampilan awal rute terlihat

pada gambar 6.



Gambar 6 Pembuatan rute

6. Setelah titik A dan titik B sudah ditentukan, kemudian lanjut ke titik C, D, E, F, G yaitu :
 - a. Titik C : Pantai Kata
 - b. Titik D : Pantai Cermin
 - c. Titik E : Taman Anas Malik
 - d. Titik F : Pantai Gandoriah
 - e. Titik G : objek wisata yang terakhir dikunjungi yaitu UPT Konservasi Penyu, tampilan penyelesaian rute terlihat pada gambar 7.



Gambar 7 Penyelesaian pembuatan rute

7. Setelah pembuatan rute selesai dibuat, maka rute virtual tour siap untuk digunakan.

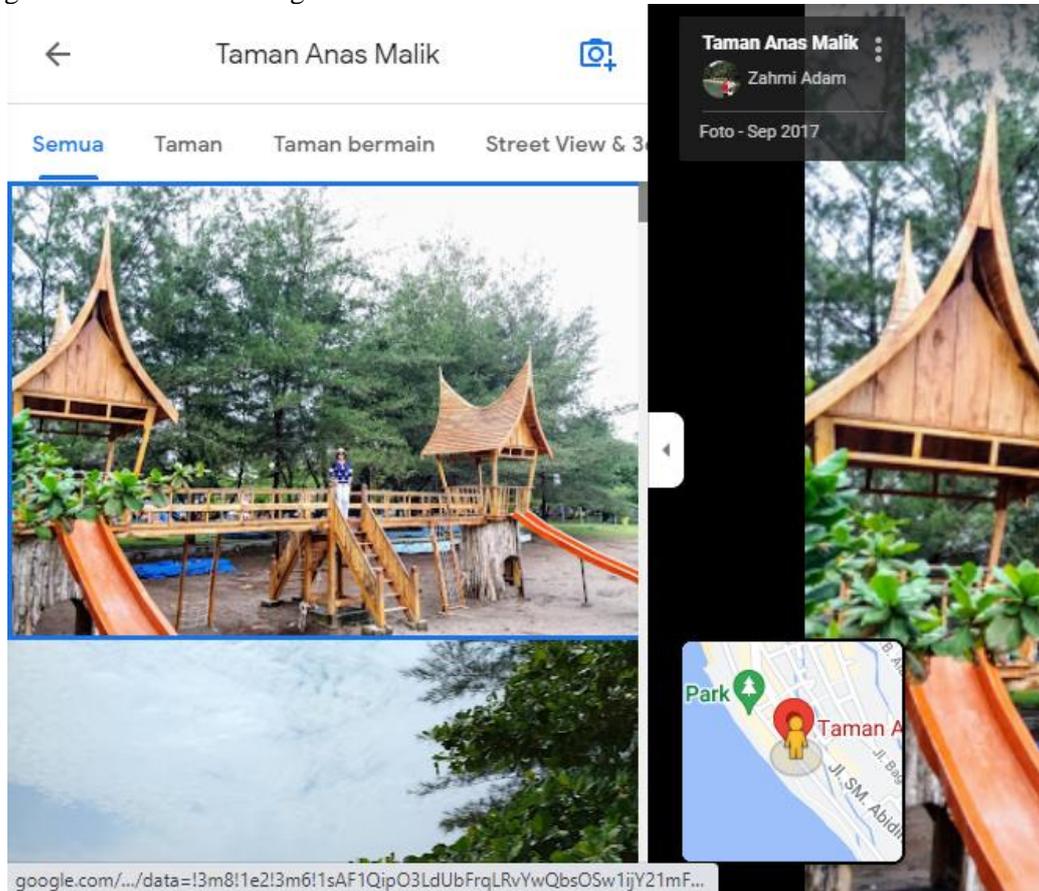


Menentukan media publikasi virtual tour

Media publikasi yang digunakan adalah Youtube dan Instagram.

Testing

Pengujian yang dilakukan adalah gladi resik sebelum ditampilkan. Dokumentasi gladi resik terlihat Pada gambar 4.8.



Gambar 8 Gladi Resik

Distribution

Virtual tour ini ditampilkan dalam bentuk video yang terdiri dari beberapa foto-foto objek wisata yang telah di *stitch* dan dilengkapi dengan penjelasan dari masing-masing objek wisata yang dikunjungi.

Simpulan

Dengan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* Luther, 1994 telah menghasilkan *One day Pariaman virtual tour* yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk berwisata secara *virtual* tanpa harus mengunjungi objek wisata secara langsung. Hasil dari penelitian ini berupa video publikasi *One day virtual tour* Kota Pariaman yang terdiri dari beberapa foto-foto objek wisata yang telah di *stitch* dan dilengkapi dengan penjelasan dari masing-masing objek wisata yang dikunjungi yang bertujuan agar siapapun yang melihat video *One day virtual tour* Kota Pariaman ini juga mendapatkan informasi dari objek-objek yang dikunjungi secara virtual.

Rujukan

- BBC NEWS. (2020). *Covid-19, PSBB dan Keramaian Wisata: Dilema “Sudah Jenuh di rumah” di Tengah Pengendalian Pandemi*. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-52953934>, diakses tanggal 15 Juni 2021.
- Daud, F. R., Tulenan, V., dan Najoran, X. B. N. (2016). *Virtual tour Panorama 360° Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado*. E-journal Teknik Informatika, Volume 8, No 1 (2016).
- JDIH BPK RI. (2020). *Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan COVID-19*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135059/pp-no-21-tahun-2020>, diakses tanggal 15 Juni 2021.
- Jubaedi, A. D., Dwiyanto, S., dan Sulistiyono. (2020). *Implementasi Teknologi Virtual tour Pada Museum*. Jurnal Sistem Informasi. Volume 7, No 2 September 2020.
- May, M.Y. (2021). *Green Talao Park Tempat Wisata di Padang Pariaman untuk Liburan di Akhir Pekan*.
<https://travel.tribunnews.com/2021/02/11/travel-update-green-talao-park-tempat-wisata-di-padang-pariaman-untuk-liburan-akhir-pekan>, diakses tanggal 15 Agustus 2021.
- Muhammad, R., Mutiarin, D., dan Damanik, J. (2021). *Virtual tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi*. 4(1), e-ISSN : 2723-4770.
- Pratiwi, Y.R. (2020). *Dua Sisi Work From Home (WFH)*.
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-banjarmasin/baca-artikel/13030/Dua-Sisi-Work-Form-Home-WFH.html> , 15 Juni 2021.
- Rahadi, D. R., dan Muslih, M. (2019). *Konsep Wisata Industri di Kawasan Industri Jababeka, Cikarang*. Volume 1, No 1, September 2019.
- Riesa, R. M., dan Haries, A. (2020). *Virtual tourism Dalam Literature Review*. Jurnal Pariwisata Bunda. Volume 01, No 1, Oktober 2019.
- Suhendar, A., Fernando, A. (2016). *Aplikasi Virtual tour Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Autodesk 3Ds Max*. Jurnal ProTekInfo Vol. 3 No. 1. ISSN: 2406-7741.
- Syafnil, H. R., Putera, E.R., dan Azre, A. I. (2020). *Pengawasan Kapal Wisata Bahari di Kota Pariaman*. Volume 2, No 2, Juli – Desember 2020.
- Waraney , S. P. F., Tulenan, V., dan Sinsuw, A. A. E. (2017). *Pengembangan Virtual tour Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat*. E-Journal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017) ISSN : 2301 – 8364.
- Website Kota Pariaman. (2021). *Sejarah Kota Pariaman*.
<https://www.pariamankota.go.id/profil/kategori?id=1>, diakses tanggal 15 Agustus 2021.
- Wulur, H.W., Sentinuwo,S., dan Sugiarto,B. (2015). *Aplikasi Virtual Tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara*. E-Journal Teknik Informatika. Volume 6, No 1, 2015.
- Yunita, N.W. (2020). *Penyebab, Asal Mula dan Pencegahan Virus Corona di Indonesia*.
<https://news.detik.com/berita/d-4956764/penyebab-asal-mula-dan-pencegahan-virus-corona-di-indonesia>, diakses tanggal 15 Juni 2021.



Yenida. (2018). *Potensi Objek Wisata Bahari Pesisir Pantai di Kota Pariaman Sumatera Barat*. Polibisnis. Volume 10, No 1 April 2018.