

PENYUSUNAN PAKET WISATA VIRTUAL BAGI GURU SMK NEGERI 1 SAWAN, BULELENG, BALI

Ni Made Ary Widiastini¹, I Putu Gede Parma², I Nengah Suarmanayasa³, Fajar Yualida Isti
Koma⁴, Komang Suarma⁵, Putu Nata Kusuma⁶

¹²³Jurusan Manajemen, FE UNDIKSHA, ⁴Program Studi Magister Pariwisata Terapan PNB, ⁵SMKN 1 Sawan
Email : ary.widiastini@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Virtual tour is still a tourism activity developed by tourism actors. The main purpose of this virtual tour, is not to generate some income from the sale of packages, but rather to develop the ability of tourism actors in compiling packages and building a good narrative about a tourist attraction and attraction. The next goal is to carry out promotion of a destination to targeted tourists. In this mentoring activity, program partners, namely teachers at SMK N 1 Sawan, were given three trainings namely (1) how to document tourist attractions that will show to tourists, (2) compiling tour packages according to market trends, and (3) how to explain tour packages to tourists. when the virtual tour is held. As a school that digitally capable already, partners are quite easy to understand each stage of the activities provided, as evidenced by the implementation of virtual SMK N 1 Sawan birthday activities and tour packages by presenting tourist attractions in the area around the school.

Keywords: *virtual, tour, SMKN 1, Sawan*

ABSTRAK

Wisata virtual, hingga saat ini masih menjadi kegiatan wisata yang dikembangkan oleh pelaku pariwisata. Tujuan utama dari wisata virtual ini, bukanlah pada dihasilkannya sejumlah pendapatan dari penjualan paket, namun lebih pada mengembangkan kemampuan para pelaku pariwisata dalam menyusun paket serta membangun narasi yang baik tentang suatu daya tarik dan atraksi wisata. Tujuan lanjutannya adalah dapat dilaksanakannya promosi tentang suatu destinasi kepada wisatawan yang menjadi target. Pada kegiatan pendampingan ini, mitra program yakni guru di SMK N 1 Sawan, diberikan tiga pelatihan yakni (1) cara mendokumentasikan atraksi wisata yang ditayangkan kepada wisatawan, (2) menyusun paket wisata sesuai target, dan (3) cara menjelaskan paket wisata pada saat kegiatan tur virtual dilaksanakan. Sebagai sekolah yang sudah cakap digital, mitra cukup mudah memahami setiap tahapan kegiatan yang diberikan, dibuktikan dengan terlaksananya kegiatan ulang tahun SMK N 1 Sawan secara virtual dan paket wisata dengan menyuguhkan atraksi wisata di wilayah sekitar sekolah.

Kata kunci: *virtual, tour, SMKN 1, Sawan*

PENDAHULUAN

Wisata virtual atau yang lebih dikenal dengan menggunakan bahasa asing *virtual tour*, merupakan aktivitas wisata yang ditampilkan melalui layar komputer, laptop dan telepon genggam telah menjadi solusi bagi pelaku pariwisata (Widiastini, et.al: 2020), baik yang bergerak di bidang formal maupun nonformal. Pratiknya, *virtual tour* mampu membantu promosi sebuah destinasi wisata, sekaligus juga untuk meningkatkan kemampuan pelaku wisata untuk mampu menyusun paket serta menarasikan objek-objek yang ditampilkan pada layar secara baik, benar dan menarik. Hadirnya perkembangan teknologi informasi yang semakin inovatif berdampak pada kemampuan

manusia untuk mengambil peluang dari tersedianya perangkat digital yang canggih. Di dukung dengan ketersediaan bahan baku yang melimpah, berupa lansekap yang indah, alam yang menarik serta kebudayaan yang unik menjadikan bahan potensial untuk mengembangkan *virtual tour*. *Virtual tour*, praktiknya mampu menggantikan perjalanan wisata ke suatu tempat secara langsung, yang dibawa ke dalam sebuah layar baik menggunakan *device* berupa laptop, PC maupun *mobile phone*, meskipun bersifat sementara. Dimana tujuan utama *virtual tour* merupakan penyampaian informasi tentang suatu daerah dengan mengambil lokasi yang tersedia di *google map* atau *video* yg telah disiapkan adalah

untuk mempromosikan destinasi wisata yang bersangkutan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sawan yang berada disekitar delapan desa wisata, serta memiliki kurikulum terkait dengan pengembangan *virtual tour*, sangat memungkinkan untuk dilakukan kerjasama dalam menyusun paket wisata virtual untuk bisa bertahan di masa pandemi. Delapan desa wisata yang ada di sekitar SMK N 1 Sawan, dapat dikelola dan dikembangkan *virtual tour* melalui kerjasama sekolah dengan masyarakat, terlebih mereka berada pada satu lokasi yang sama atau berdekatan. Pariwisata pedesaan (Fandeli, 2002) akan mampu berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan semua pihak apabila di dalam praktiknya dilakukan pengoptimalan peran masyarakat, akademisi dan tersedianya teknologi informasi.

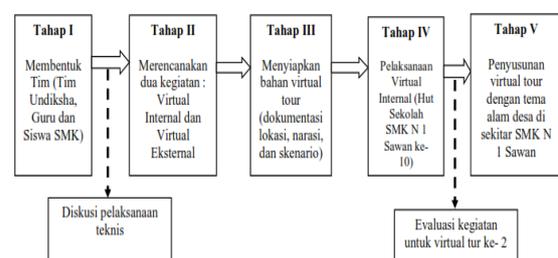
Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sawan merupakan salah satu sekolah yang berfokus pada pariwisata, dalam hal ini terdapat empat kompetensi lulusan yang wajib dicapai adalah multimedia, tata boga, akuntansi dan perhotelan. Memiliki fokus pada penyiapan tenaga kerja di bidang kepariwisataan, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sawan mengembangkan kurikulum yang bertujuan agar lulusan dapat memiliki kompetensi yang ditargetkan. Selain menjadi sekolah pariwisata yang memiliki kompetensi di bidang pariwisata, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sawan juga dikelilingi oleh desa yang memiliki daya tarik alam dan budaya yang sangat berpeluang untuk dikelola menjadi berbagai kegiatan wisata.

Berada di wilayah yang memiliki daya tarik wisata yang unik, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sawan juga sering melaksanakan kegiatan terkait wisata yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada siswanya, yakni mempraktikkan pengetahuannya yang di dapat di kelas melalui observasi lapangan. Seperti misalnya untuk melatih kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuannya di bidang multimedia yang di dalamnya terdapat kompetensi berupa mengembangkan citra dan animasi digital, merekam dan menyunting

audio-video, dan mengembangkan aplikasi multimedia interaktif. Praktiknya, kegiatan wisata ke desa, dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengembangkan kemampuannya, dan dapat memberikan manfaat bagi desa berkolaborasi dengan siswa yang memiliki kemampuan di bidang multimedia. Kegiatan *virtual tour* dilakukan dengan menyusun paket wisata dengan melakukan pengemasan sumber daya-sumber daya yang tersedia, rute dan waktu yang menarik.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian tentang Pelatihan Pembuatan *Virtual Tour* Bagi Guru SMK N 1 Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali memiliki tujuan yakni (1) memberikan pemahaman *virtual tour* yang menjadi produk wisata unggulan pada masa pandemi, (2) meningkatkan kemampuan Guru SMK N 1 Sawan untuk dapat digunakan untuk menjual *virtual tour*, (3) meningkatkan kemampuan Guru SMK N 1 Sawan untuk menggunakan yang dibutuhkan dalam pembuatan *virtual tour*, (4) diharapkan Guru SMK N 1 Sawan mampu membuat paket wisata yang menarik untuk dijual kepada wisatawan secara virtual.



Gambar 1.
Tahapan Pendampingan *Virtual Tour*

Bagan 1 merupakan metode pelaksanaan pendampingan pembuatan paket wisata virtual (*virtual tour*). Pada awal kegiatan dimulai dengan membentuk tim yang di dalamnya terdiri atas tim pendamping dari Undiksha, Kepala Sekolah, guru serta siswa SMK N 1 Sawan.



Gambar 2.

Terbentuknya grup *whatsapp* mampu mempermudah kegiatan pendampingan, yang diawali dengan membuat rencana kegiatan wisata virtual. Pada kegiatan ini dilaksanakan dua wisata virtual yakni internal (menampilkan lokasi yang ada di dalam sekolah) yang ditayangkan pada saat ulang tahun SMKN 1 Sawan yang ke 10. Kegiatan tersebut bertujuan

Grup *whatsapp* dibuat oleh pihak SMK N 1 Sawan dengan melibatkan tim Undiksha (dosen dan mahasiswa), serta siswa dari sekolah tersebut. Grup tersebut sebagai wadah komunikasi dengan tujuan mempermudah kegiatan pendampingan.

untuk mempromosikan sarana belajar yang tersedia di sekolah kepada publik, terutama calon siswa, sehingga target peserta adalah guru dan siswa SMP di Kabupaten Buleleng. Sedangkan wisata virtual eksternal adalah menampilkan daya tarik wisata yang ada di sekitar sekolah, dalam hal ini SMKN 1 Sawan dikelilingi delapan desa wisata (Desa Wisata Sudaji, Sekumpul, Bebetin, Lemukih, Menyali, Sangsit, Jagaraga, dan Sawan).

Pada pelaksanaannya, mitra diberikan pelatihan cara pendokumentasian lokasi yang ingin ditampilkan dengan menggunakan aplikasi yang tersedia di *google*, menyusun paket, membuat famplet dan menyebarkannya ke target, menyusun narasi, menyusun *scenario*, gladi sebelum tampil, selanjutnya guru dan siswa tampil pada wisata virtual sesuai waktu yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyiapan Bahan Pendukung Penyusunan Paket Wisata Virtual

Penyiapan bahan dalam menyusun paket wisata virtual memiliki kesamaan dengan pembuatan paket wisata konvensional. Perbedaannya adalah pada peserta tur yang mengunjungi lokasi-lokasi yang ditampilkan melalui perangkat berupa laptop, PC atau *handphone*. Sehingga lokasi yang akan dikunjungi harus didokumentasikan baik dalam bentuk foto, *video*, atau langsung dari internet dengan menggunakan aplikasi *google maps* dan *google street view*. Pada saat ini, kedua aplikasi tersebut dapat dengan mudah digunakan untuk membuat paket wisata virtual.



Gambar 3.

Materi Pelatihan Tanggal 21 Mei 2021

Tema merupakan hal pertama yang perlu pertimbangan dalam membuat paket wisata virtual. Pada konteks ini tema paket dibuat dengan menyesuaikan dengan tren dan peserta yang menjadi target penayangan atau penjualan produk wisata virtual. Paket wisata (Mulyani dan Wirakusuma, 2016) harus dibuat menyesuaikan dengan segmen pasar, sehingga produk yang ditawarkan kemungkinan besar dapat diterima bahkan dibeli oleh konsumen yakni wisatawan. Begitupula halnya dengan wisata virtual, pembuat paket wisata harus memahami karakteristik dan motivasi wisatawan virtual.

Paket wisata virtual yang akan ditampilkan selanjutnya dicari dan didokumentasikan dengan cara mencari di internet (*google maps*), atau langsung ke lapangan untuk mendapatkan gambar yang sesuai dengan tema paket. Pada pendampingan ini, mitra yakni guru dan siswa yang terlibat diberikan beberapa teknis pengumpulan bahan wisata virtual yakni melakukan *tag* lokasi, membuat *photo sphere* (360°) pada *google street view* dan mengunggahny ke *google maps*.



Gambar 4. Panduan Tag Lokasi di *Google Maps*

Pada gambar 3, kegiatan *tag* lokasi diawali dengan membuka aplikasi *google maps*. Selanjutnya memberi nama pada titik lokasi, dengan menahan layar hingga muncul ikon merah, kemudian lakukan *swipe up* bagian yang di tunjuk tanda panah. Setelah ada instruksi untuk *klik* bagian penambahan “tempat dan kategori”, yang dilanjutkan dengan *klik* ikon “kirim”. Pada saat pendampingan, mitra dipandu secara langsung dalam menyiapkan bahan wisata virtual.



Gambar 5.
Penjelasan Cara
Penyiapan Bahan
Wisata Virtual



Gambar 6. Latihan
Tag Lokasi Pada
Salah Satu Air
Terjun Dekat
Sekolah

Mitra program yakni guru dan siswa SMKN 1 Sawan, diberikan pelatihan di sekolah dan di alam sekitar. Guru dan siswa diberikan pemahaman tentang menyusun paket wisata serta hal-hal yang perlu dipersiapkan. Metode demonstrasi dan praktik/ latihan (Nahdi et.al, 2020) diterapkan pada kegiatan pendampingan pembuatan wisata virtual, dengan harapan pemahaman mitra dapat tercapai secara

optimal, khususnya pada teknik penggunaan aplikasi *google*.

Promosi Sekolah Melalui “SMK N 1 Sawan in Celebrating the Birthday of 10th”

Kegiatan wisata virtual juga dapat dilakukan dengan tujuan untuk mempromosikan (Sulistiowati et.al, 2020) suatu tempat. Begitupula dengan yang dilakukan oleh mitra, yang pasca pelatihan mempraktikkannya dalam bentuk penyelenggaraan hari ulang tahun SMKN 1 Sawan yang ke-10. Hal tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk mempromosikan sekolah kepada calon siswa, terutama sarana dan kegiatan belajar di sekolah tersebut.

Memiliki keunggulan sebagai sekolah pariwisata yang berbasis teknologi informasi namun tetap memegang teguh prinsip spiritual, tema yang diangkat pada kegiatan wisata virtual dilakukan dengan memadukan kedua hal tersebut. Tema kegiatan virtual adalah “Mengeksplor Program Merdeka Belajar di Smk N 1 Sawan dengan Spirit *Maha Gayatri*”. Pada kesempatan tersebut, tarian kebesaran SMKN 1 Sawan yakni Tari *Maha Gayatri* juga ditampilkan secara virtual dengan penjelasan narasi berupa cerita lahirnya tarian tersebut.



Gambar 7. Penampilan Tarian Maha Gayatri Pada Hut Virtual SMKN 1 Sawan ke- 10

Pada kegiatan ulang tahun virtual tersebut, hadir peserta dari beberapa sekolah menengah pertama (SMP), yang merupakan target utama. Adapun tujuan mengundang peserta dari unsur SMP baik guru dan siswanya adalah untuk memberikan informasi keunggulan dari SMKN 1 Sawan, yang tentunya menjadi bahan pertimbangan guru dan siswa SMP di Kabupaten Buleleng dalam memilih sekolah

selanjutnya. Pada kegiatan perayaan ulang tahun virtual tersebut, beberapa siswa diberikan pelatihan untuk menceritakan lima ruang dan sarana belajar yang tersedia di sekolah. Adapun lokasi yang ditampilkan secara virtual adalah padmasana, ruang *video conference*, *mansu kitchen*, YES *smart* dan ruang *laundry*.



Gambar 8. Siswa SMKN 1 Sawan Latihan Menjelaskan Sarana Belajar di Sekolah

Pada program pendampingan ini, siswa diajak untuk berkeaktifan dalam membangun narasi yang valid dan menarik tentang sebuah lokasi yang ditampilkan pada kegiatan ulang tahun virtual. Latihan sebagai pemandu wisata virtual bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang objek yang akan dijelaskan, sikap yang baik saat menjelaskan, serta terampil sebagai pemandu. Selain siswa, guru SMKN 1 Sawan juga ikut dalam program pelatihan serta tampil sebagai pemandu tambahan di saat kegiatan berlangsung.



Gambar 9. Guru SMKN 1 Sawan Tampil Pada Perayaan Ulang Tahun Virtual Pada Tanggal 11 Juni 2021

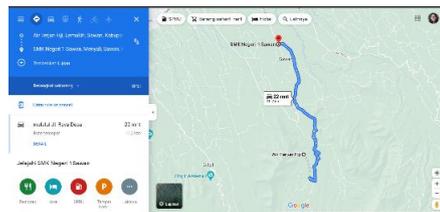
Kegiatan ulang tahun sekolah yang dilaksanakan secara virtual dalam implementasinya didukung oleh pihak sekolah, baik oleh kepala sekolah, guru, pegawai, serta siswa. Siswa dan guru dalam praktiknya, mampu tampil dengan narasi yang baik, sehingga peserta virtual yang mayoritas adalah siswa dan guru sekolah menengah pertama cukup aktif bertanya. Pada kesempatan tersebut, guru sebagai pemandu tambahan menguatkan

narasi yang dijelaskan oleh siswa, sehingga jawaban setiap pertanyaan dapat diterima dengan baik oleh peserta penanya.

Mengenal Potensi Alam Sawan Melalui Wisata Virtual “Mengeksplorasi Alam Sawan & Memaknai Air Terjun Bagi Kehidupan”

Kecamatan Sawan dikenal dengan potensi alamnya yang indah dan budayanya yang unik. Terdapat delapan desa wisata (Widiastini et.al, 2018) di Kecamatan Sawan yakni desa wisata Bebetin, Menyali, Sawan, Lemukih, Sekumpul, Sudaji, Sangsit dan Jagaraga. Delapan desa wisata tersebut memiliki keunikannya masing-masing, sehingga setiap desa mampu menawarkan daya tarik wisata yang menarik kepada wisatawan. Delapan desa ini pun sudah mengembangkan dirinya menjadi desa wisata secara konsisten sejak ditetapkannya Peraturan Bupati Nomor 51 Tahun 2017 dan tiga puluh satu desa wisata melalui Keputusan Bupati Buleleng Nomor 430/405/HK/2017, tentang Desa Wisata. Pemanfaatan potensi alam dan budaya (Chen dan Tsai, 2006) dapat menjadi sumber ekonomi, dimana pariwisata merupakan kekuatan pendorong pembangunan daerah, dengan mengolahnya menjadi paket wisata, maka sejumlah pendapatan dari kegiatan pariwisata dapat dihasilkan.

Sekolah SMKN 1 Sawan dikelilingi oleh alam yang indah, juga terdapat air terjun yang cukup mudah dijangkau dengan menggunakan kendaraan motor. Desa Lemukih (Widiastini et.al, 2018) memiliki daya tarik wisata alam yang indah yakni air terjun yang disepanjang jalannya terdapat perkebunan rakyat dan persawahan, yang sangat memungkinkan dikembangkan aktivitas *trekking* dan meditasi.



Gambar 9. Jarak Tempuh Air Terjun Fiji dari SMKN 1 Sawan

Berdasarkan informasi peta di atas, jarak tempuh dari SMKN 1 Sawan ke Air Terjun Fiji hanya sekitar 22 menit jika menggunakan kendaraan bermotor, dimana jaraknya sekitar 10,2 kilometer. Hal tersebut menjadikan air terjun ini sering dikunjungi oleh para remaja, yakni anak sekolah, karena selain tidak jauh, air terjun tersebut sangat indah dan menenangkan, sangat cocok mereka yang menyukai petualangan alam.

Memahami potensi alam tersebut, melihat tren yang berkembang, serta situasi pandemic covid- 19 yang semakin tidak terkendali, pada kegiatan pengabdian ini, wisata virtual kembali dilaksanakan dengan mengusung tema alam dan memaknai air sebagai sumber kehidupan. Pada kegiatan wisata virtual ini, konsep keberlanjutan juga menjadi fokus. Sebagaimana Yazdi (2012) dan Elzbieta Szymanska (2013) menjelaskan bahwa konsep pariwisata lestari harus dipahami secara keseluruhan, dimana nilai wisata diakomodasi dengan baik dalam pencapaian tujuan sosial dan ekonomi dari setiap kegiatan pariwisata.

Kegiatan wisata virtual yang dilaksanakan tepat pada hari kemerdekaan RI berjudul “Mengeksplor Alam Sawan & Memaknai Air Terjun Bagi Kehidupan”, bertujuan untuk bersama-sama mensyukuri karunia Tuhan atas keindahan alam yang diberikan kepada manusia dan air bagi kehidupan semua makhluk di bumi. Pada kegiatan ini, hadir *guide virtual* yakni Bapak Made Rasta yang merupakan kepala sekolah SMKN 1 Sawan, dan *driver virtual* adalah Komang Krisna Darmawan yang merupakan founder Bagus Project (*event organizer*). Pada kesempatan ini, tim pendamping dari Universitas Pendidikan Ganesha bertugas sebagai moderator.



Gambar 10. Pamflet Wisata Virtual SMKN 1 Sawan dan Tim Undiksha

Wisata virtual yang dihadiri oleh siswa dan guru SMK N 1 Sawan, mahasiswa D3 Perhotelan Undiksha, Dosen Undiksha, serta masyarakat umum, mengajak peserta virtual ke tiga lokasi air terjun yakni air terjun Sekumpul, Fiji dan Gerombongan.



Gambar 11. Penjelasan *Guide Virtual* Tentang Air Terjun Sekumpul

Dipilihnya ketiga air terjun ini karena keunikan yang dihadirkan dari sumber daya alam tersebut. Widowati (2018) menjelaskan bahwa air terjun Sekumpul berasal dari tujuh sumber air yang berbeda tempat dan jarak, dimana ketujuh air terjun tersebut menyebar di tebing tinggi sehingga menghadirkan rupa alam yang sangat indah dan menakjubkan.

Wisata virtual mengunjungi tiga air terjun yang ada di tiga desa yakni Desa Sekumpul, Desa Lemukih dan Desa Bebetin, membuat pesertanya yang jumlahnya mencapai di atas 100 cukup antusias menikmati perjalanan virtual yang dipandu oleh guide dengan memberikan narasi yang menarik tentang alam.



Gambar 12. Peserta Wisata Virtual
Tanggal 17 Agustus 2021

Kegiatan wisata Fandeli (2002) adalah sebuah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk daya tarik wisata yang disuguhkan oleh sebuah daerah, termasuk desa wisata. Kondisi penyebaran covid-19 yang tidak terkendali menyebabkan kegiatan wisata langsung mengalami hambatan, namun dengan adanya teknologi, kegiatan wisata dapat dilakukan secara virtual. Tanpa mengurangi keindahan alam, gambar yang ditampilkan pada kegiatan wisata virtual dapat dilakukan dengan mengambil gambar yang ada di *google map*, *youTube* dan dokumentasi yang dikumpulkan secara langsung. Pada situasi tersebut, narasi yang rasional, unik dan menarik merupakan salah satu kunci kesuksesan diadakannya wisata berbentuk virtual.



Gambar 13. Made Rasta Sebagai *Guide Virtual*

Narasi (Hayati dan Driharyati, 2021) merupakan hal yang penting dalam kegiatan pariwisata, pada konteks ini narasi kepemanduan berfungsi sebagai panduan bagi pemandu. Dalam implementasinya, narasi

SIMPULAN

Wisata virtual sebagai kegiatan wisata pilihan di masa pandemi covid-19 dapat dilaksanakan oleh siapapun, sebab, segala fasilitas telah tersedia secara gratis di internet. Pada program pengabdian ini, kegiatan wisata virtual dilaksanakan dengan melibatkan pihak

penting untuk disusun sebelum melaksanakan pemanduan wisata. Selain itu narasi juga harus disusun dengan baik, sistematis dan dibuat dengan kalimat menarik, rasional serta mudah dipahami oleh peserta wisata. Khusus pada wisata virtual, tantangan narasi menjadi lebih tinggi, mengingat wisatawannya tidak mampu dikendalikan untuk tetap mendengar sebagaimana dengan wisata konvensional. Wisatawan virtual dapat dengan mudah meninggalkan ruangan, oleh sebab itu, narasi yang dibawakan oleh pemandu harus mampu membuat *audients* tetap mendengar hingga acara wisata virtual berakhir.

Guide virtual dalam menceritakan tentang objek wisata yang ditampilkan pada layar dibantu oleh *host* yang juga dikenal dengan istilah *driver virtual*. Peran *driver virtual* adalah membawa wisatawan virtual ke lokasi lokasi yang diceritakan oleh *guide virtual*.



Gambar 14. Komang Krisna Darmawan
Sebagai *Driver Virtual*

Pentingnya peran *driver* dan *guide virtual* dalam menyukseskan kegiatan wisata virtual, maka kedua pihak harus memiliki pemahaman yang sama tentang objek-objek yang akan dikunjungi secara virtual. Selain itu, latihan sebelum tampil juga dibutuhkan untuk bisa memberikan penampilan yang menarik, unik dan memuaskan ketika kegiatan wisata virtual dilaksanakan.

SMKN 1 Sawan sebagai mitra. Selama pelaksanaan kegiatan, mitra dan tim bekerjasama untuk menghasilkan paket wisata virtual yang menarik.

Kegiatan wisata virtual dilaksanakan pada program pengabdian kepada masyarakat ini adalah wisata virtual yang bertujuan untuk

mempromosikan SMKN 1 Sawan yang memiliki keunggulan program merdeka belajar dengan spirit *Maha Gayatri* dan memperkenalkan alam di desa wisata yang ada di Kecamatan Sawan. Melalui kedua kegiatan wisata virtual yang melibatkan pihak mitra secara aktif telah memberikan pemahaman kepada mitra tentang pentingnya peran wisata virtual, khususnya di masa pandemi covid-19, yakni sebagai media promosi yang efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Chen, C dan Tsai, D. 2007. How Destination Image and Evaluative Factors Affect Behavioral Intentions. *Tourism Management*. 28 (4)
- Elzbieta Szymanska. 2013. Implementation of Sustainable Tourism Concept by the Tourists Visiting National Parks. *Journal of Environmental and Tourism Analyses* Vol. I. 1 (2013) 64 -79
- Fandeli, Chafid dan Destha T Raharjana. 2002. "Potensi dan Peluang Kawasan Perdesaaan Sebagai Daya Tarik Wisata: Studi Kasus di Pedusunan Tunggularm, Wonokerto, Turi-Sleman. Dalam *Jurnal Nasional Pariwisata, Volume 2, Nomro 2, Desember 2001*. ISSN 1411-1527. Hal: 24-33
- Hayati, Endah Dwi dan Sri Sulihingtyas Driharyati. 2021. Penerapan Teknik Kepemanduan Wisata Dalam Narasi Pemandu Wisata Kota Lama Semarang. *Bangun Rekaprima*. Vol 07. No 1. Hal 70 -82
- Mulyani, Ani dan Reiza Miftah Wirakusuma, 2016. Perencanaan Paket Wisata Berdasarkan Karakteristik dan Motivasi Wisatawan yang Datang ke Kampung Cireundeu Kota Cimahi. *Jurnal Manajemen Resort dan Leisure*. Vol 13. No. 2. Hal 1 – 14
- Nahdi, Dede Salim. Abdur Rasyid. Ujiati Cahyaningsing. 2020. Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1. No. 2. Hal 76-81
- Sulistiowati. Nurul Komari. Sri Kurniawati. Ilzar Daud. 2020. Pemanfaatn Galeri Virtual Sebagai Media Promosi Wisata Kabupaten Landak. *Minda Baharu*. Volume 4. Nomor 2. Hal 106-114
- Ni Made Ary Widiastini, Putu Indah Rahmawati , Nyoman Dini Andiani, I Putu Gede Parma. 2018. Pengembangan Pariwisata Pedesaan di Kabupaten Buleleng. *Seminar Nasional Riset Inovatif 2018* ISBN 978-602-6428-73-8 SENARI ke-6. Hal 372 – 382.
- Ni Made Ary Widiastini , Nyoman Dini Andiani, Putu Indah Rahmawati, I Wayan Putra Yasa, Gede Wirata. 2018. Pelatihan Penyusunan Profil Wisata Berbasis Teknologi Informasi Di Desa Sudaji, Kabupaten Buleleng. *DIFUSI* Volume 1, NO. 2. Hal 63 – 73
- Ni Made Ary Widiastini, Made Aristia Aristia Prayudi, Putu Indah Rahmawati, I Gede Rasben Dantes. 2020. Pelatihan Pembuatan Virtual Tour bagi Kelompok Sadar Wisata Desa Sidatapa, Kabupaten Buleleng, Bali. *Bakti Budaya*. Vol 3. No.2. Hal 116—131
- Widowati, Sri. 2018. Sekumpul Waterfall in Buleleng as an Ecotourism Takes Part to Support Sustainable Tourism
- Yazdi, Soheila Khoshnevis. 2012. "Sustainable Tourism". Dalam *American International Journal of Social Science*. Vol.1, no. 1, October 2012. Hal 50-56