

## COVID-19 vs event tourism: utilizing technology as a solution?

### COVID-19 vs event pariwisata: pemanfaatan teknologi sebagai solusi?

Luh Yusni Wiarti<sup>1</sup>, Setya Chendra Wibawa<sup>2</sup>, Fitria Earlike Sani<sup>3</sup>, Nyoman Dini Andiani<sup>4</sup>

1Politeknik Pariwisata Bali, Indonesia

2Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

3Universitas Merdeka Malang, Indonesia

4Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

---

#### ARTICLE INFO

##### Keywords:

COVID-19; tourism event; technology utilization; virtual face-to-face (VFF)

##### Katakunci:

COVID-19; event pariwisata; pemanfaatan teknologi; virtual face to face (VFF)

##### DOI:

<https://doi.org/10.26905/jpp.v8i2.10434>

##### Corresponding Author:

Luh Yusni Wiarti  
[yusni168@gmail.com](mailto:yusni168@gmail.com)

#### HOW TO CITE ITEM

Wiarti, L., Wibawa, S., Sani, F., & Andiani, N. (2023). COVID-19 vs event tourism: utilizing technology as a solution?. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.26905/jpp.v8i2.10434>

#### ABSTRACT

*The COVID-19 pandemic that hit the world caused events in various countries to be canceled. Given the importance of events in tourism, this study aims to analyze the organization of events during the pandemic: how technology plays an important role in events and the event model that event organizers and participants prefer. A qualitative approach was used by presenting the results of in-depth interviews and the study of documents and literature related to the study. The study concluded that technology has been used in various tourism events abroad including in Indonesia. 'Virtual' events are still a debate between 'love' and 'hate' about the experience gained by participants, the costs incurred, and the multiplier effect received by the destination. Virtual Face to Face (VFF) is a new genre for events in Ubud Bali with the priority event model being the preferred VFF Art, Culture, and Entertainment event.*

#### ABSTRAK

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia menyebabkan event di berbagai negara di batalkan. Mengingat pentingnya event dalam pariwisata, studi ini bertujuan untuk menganalisis penyelenggaraan event di masa pandemi: bagaimana peran teknologi dalam event serta model event yang menjadi preferensi bagi penyelenggara dan peserta event. Pendekatan kualitatif digunakan dengan memaparkan hasil wawancara mendalam dan studi dokumen serta literatur yang berkaitan dengan studi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi telah membantu pelaksanaan event baik di luar negeri, dalam negeri termasuk di Bali. "Virtual" event masih menjadi sebuah perdebatan antara "love" dan "hate" berkaitan dengan pengalaman yang diperoleh peserta, biaya yang dikeluarkan, dan efek berganda yang diterima destinasi. *Virtual Face to Face (VFF)* menjadi sebuah genre baru untuk event di Ubud Bali dengan prioritas model event yang menjadi preferensi yakni VFF Art, Culture, and entertainment event.

---

#### PENDAHULUAN

Event dan festival adalah entitas yang sudah lama terjadi dalam dunia kepariwisataan. Sejak dulu hingga sekarang event terbukti sangat membantu dalam meningkatkan atau menambah daya tarik destinasi. Misalnya, Barcelona semakin dikenal dunia dan menerima dampak ekonomi yang positif setelah menjadi tuan rumah pelaksanaan event Olimpiade 1992 (Ferreira et al., 2018), kota-kota seperti Pasadena yang dikenal dengan event *Flower Festival* atau Spanyol yang terkenal karena *Matador Festival* adalah contoh nyata bertambahnya popularitas karena event.

Beberapa dekade, event semakin digalakkan guna mempromosikan destinasi wisatanya. Berbagai bentuk kegiatan dipentaskan dengan melibatkan masyarakat lokal untuk menunjukkan kekayaan budayanya. Hal ini sempat mengalami kendala sejak terjadinya pandemi COVID-19 dimana juga memberikan kerangka untuk memahami fokus saat ini dan masa depan penelitian terkait event management yang mempercepat adopsi teknologi dalam industri event, yang mengarah pada munculnya acara virtual (Backman, 2018).

Pada tahun 2019, tercatat sejumlah 100 event pariwisata nasional yang digelar oleh 34 provinsi di nusantara untuk mendukung pariwisata Indonesia (Sofia & Amirullah, 2019), yang merupakan acara prioritas dari setiap daerah di Indonesia. Selanjutnya Kementerian Pariwisata merilis 100 atraksi wisata terbaik yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia yang dirangkum dalam 100 *Calendar of Events 2019* (CNN Indonesia, 2018). Pada tahun 2019, event diperbanyak penyelenggaraannya untuk menarik lebih banyak wisatawan mancanegara untuk datang ke Indonesia (Aulia, 2023). Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mencanangkan event dalam bentuk MICE sebagai bagian dari peningkatan kualitas bagi destinasi (Hendriyani, 2022).

Event sejatinya diselenggarakan untuk menarik banyak orang datang ke sebuah destinasi. Namun akibat dari pandemi COVID 19 membuat kebijakan yang berlawanan dengan penyelenggaraan event. Menjaga jarak adalah slogan yang digaungkan sebagai cara untuk memutus mata rantai penularan virus Corona. Meskipun praktik tidak sepenuhnya diadopsi di Amerika Serikat pada trimester pertama tahun 2020 hingga tahun 2022 (Kissler *et al.*, 2020). Terdapat kebiasaan baru pada event industri yang terjadi akibat Pandemi COVID-19. Hasil survei terhadap 1.230 individu yang bekerja di bidang perencana event dan seluruh aspeknya telah mengungkapkan sejumlah temuan signifikan. Virus corona memiliki dampak yang signifikan pada industri event, termasuk penundaan beberapa event yang sudah direncanakan. Selain itu, banyak event yang kini harus dilakukan secara virtual untuk mematuhi protokol kesehatan dan pembatasan sosial. Hal ini juga mengakibatkan perubahan dalam alokasi waktu untuk meng-*upskill* karyawan, karena perubahan dalam kebutuhan teknis acara (PCMA, 2020).

Berbagai upaya pencegahan penularan virus terus dilakukan sehingga memiliki dampak pada pembatalan berbagai festival, konser dan event olah raga. Sebagai contoh event *Summer Olympics* tahun 2020 di Tokyo dibatalkan hingga tahun 2021. Menurut keputusan bersama, Olimpiade Tokyo 2020 akan diadakan pada 23 Juli - 8 Agustus 2021, sedangkan pelaksanaan *Paralympic Games* berlangsung pada 24 Agustus - 5 September 2021 (CNN Indonesia, 2020a). Fenomena tersebut merupakan kejadian pertama dalam sejarah Olimpiade yang pelaksanaannya diundur. Sebelumnya, tahun 1916, 1940 dan 1944 event tersebut dibatalkan karena terjadi perang dunia I dan II.

Data menunjukkan bahwa 87% responden mengatakan mereka telah membatalkan event, sisanya sedang memutuskan apakah akan membatalkan atau menunda event yang akan datang. Tujuh dari sepuluh responden telah memindahkan event tatap muka sebagian atau seluruhnya ke *platform* virtual, dan banyak yang tidak melihatnya sebagai perbaikan jangka pendek selama pandemi tetapi sesuatu yang akan berlanjut bersama event tatap muka di masa mendatang. Faktanya, pandemi virus corona mungkin telah menghilangkan ketakutan bahwa event virtual akan menggeser event tatap muka di masa mendatang dimana kurang dari seperempat mengatakan sebagai sesuatu yang mengkhawatirkan; 62% mengatakan bahwa itu bukan merupakan masalah; 63% responden mengatakan bahwa mereka menggunakan waktu di masa pandemi untuk mengembangkan keterampilan lain, dengan mayoritas berfokus pada pengembangan strategi acara virtual dan belajar tentang *platform online* (PCMA Convene, 2020).

Dampak pandemi terhadap event dan industri pariwisata sangat jelas, sehingga diperlukan strategi kelangsungan event dan pariwisata di masa pandemi. Salah satunya adalah perlunya acara virtual di masa pandemi dengan memperhatikan aspek kesehatan dan keselamatan peserta, sanitasi di berbagai lokasi pertemuan, ketersediaan dokter pada event, pemeriksaan kesehatan dan suhu tubuh, pemakaian masker dan jarak fisik dan penggunaan penghalang transparan selama pertemuan empat mata (Ogbeide, 2020). Seraphin memperkuat pandangan Ogbeide dengan merumuskan Proposisi Masa depan Baru (*New Future Proposition /NFP2*) yang juga menggaris bawahi acara virtual untuk mendapatkan landasan karena pembatasan perjalanan (Seraphin, 2021).

Serangan teroris 11 September telah selamanya mengubah proses keselamatan bandara, sedangkan COVID-19 akan mengubah pentingnya produksi event virtual dan *hybrid* untuk jangka panjang (Dillette & Ponting, 2021). Hal ini berimplikasi pada perlunya inovasi untuk industri event yang dapat diterapkan pada saat terjadi bencana luar biasa yang belum pernah terjadi sebelumnya. Banyak cara seperti teknologi tinggi, pengalaman, multisensor, konten yang menarik yang dapat digunakan untuk bersiap melakukan transisi ke platform virtual dan *hybrid* dengan lancar (Seraphin, 2021). Model event *Virtual Face to Face* merupakan model event kombinasi (*hybrid*) dimana dirancang untuk dihadiri secara langsung (*in person / face to face*) sekaligus dirancang secara virtual untuk memberikan pilihan kepada peserta yang tidak memungkinkan hadir karena beberapa keterbatasan: pandemi, keterbatasan waktu, keterbatasan dana, dan keterbatasan lainnya (Hind *et al.*, 2019).

Studi ini diharapkan mampu mengungkapkan bagaimana pelaksanaan event di masa pandemi, peran teknologi dalam pelaksanaan event, dan model event yang menjadi pilihan utama baik bagi penyelenggara maupun peserta event. Dengan pemahaman lebih dalam tentang dinamika ini, studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam menghadapi tantangan yang dihadapi oleh industri event di tengah situasi pandemi saat ini.

## METODE

Penelitian ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dinamika pelaksanaan event dalam konteks pandemi, peran teknologi, dan preferensi model event. Pendekatan kualitatif digunakan dimana wawancara mendalam dilakukan kepada pemangku kepentingan event di Bali meliputi penyelenggara event, tokoh masyarakat, pemerintah dan peserta event, serta didukung oleh studi dokumen dan studi literatur terkait event guna mengungkapkan dengan jelas bagaimana penyelenggaraan event di masa pandemi, peran teknologi dalam penyelenggaraan event, dan model event yang menjadi preferensi konsumen. Semua data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis interpretative guna Memberikan gambaran yang mendalam dan menyeluruh pada hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Digitalisasi dalam pariwisata: penyelenggaraan event dengan teknologi*

Teknologi yang muncul dan mempengaruhi kehidupan saat ini menunjukkan bahwa kita berada di awal revolusi industri keempat, era baru di mana digitalisasi membangun dan mempengaruhi masyarakat dengan cara baru dan sering kali tidak terduga. Penting untuk mempertimbangkan dengan tepat perubahan seperti apa yang kita alami dan bagaimana kita dapat memastikan, secara kolektif dan individual, bahwa revolusi ini menciptakan manfaat bagi semua. Digitalisasi dalam pariwisata budaya bukan hal yang baru lagi. Pariwisata adalah salah satu sektor pertama yang mendigitalkan proses bisnis dalam skala global, membawa pemesanan penerbangan dan hotel secara online menjadi pionir digital. Ketika teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi fenomena global, pariwisata adalah pengadopsi awal yang konsisten dari teknologi dan platform baru.

Berbagai koleksi lukisan yang tersedia di Museum Belada dapat diakses melalui saluran YouTube. Selain itu, terdapat beberapa situs web, seperti <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>, yang memberikan informasi tentang perkembangan Rijks Studio. Platform digital ini digunakan untuk memfasilitasi pertemuan, percakapan, dan penemuan di balik tembok museum, sebagai bagian dari upaya untuk melibatkan pelanggan. Media sosial, pada saat ini, telah menjadi saluran komunikasi baru dalam menjangkau pelanggan digital. Bahkan, komunikasi tradisional dalam mempromosikan produk dan penjualan tiket masuk pameran telah beralih ke media online.

Penggunaan teknologi dalam aplikasi seluler (*mobile app*) dalam penyebaran data warisan budaya (*culture heritage*) di sebuah destinasi untuk menyajikan informasi terpadu tentang warisan budaya “*tangible*” dan “*intangible*” kepada masyarakat termasuk calon wisatawan merupakan sebuah hal yang sudah menjadi kelaziman saat ini. Semua institusi baik pemerintah maupun swasta di Eropa mengubah warisan budaya fisik menjadi bentuk digital, tidak hanya untuk dokumen gambar, tetapi juga sumber *audio/video* untuk seni pertunjukan, olahraga, adat istiadat folkloristik, monumen, dan pemandangan.

Penggunaan teknologi pada destinasi pariwisata adalah menyediakan informasi juga membagikan informasi. Menyediakan informasi terkait dengan upaya interpretasi tentang daya tarik di destinasi, jadwal perjalanan, penyediaan peta lokasi daya tarik wisata, akomodasi dan fasilitas lainnya. Pembagian informasi dalam dua arah yakni dari stakeholder sebagai penyedia dan wisatawan sebagai pengguna.

“*Going Virtual*” adalah alternatif dan teknologi menjadi yang utama dalam industri event. Oleh karena manusia secara fisik tidak dapat bersama, menjadi lebih penting adalah menerjemahkannya dalam pengalaman digital. Sementara pengalaman manusia tidak dapat sepenuhnya direplikasi dalam pengalaman digital, apa yang dapat diterapkan dalam pengalaman digital adalah sangat penting mengadopsi prinsip-prinsip untuk menciptakan pengalaman pribadi: mencakup apa yang membawa kegembiraan, apa yang menciptakan memori, bagaimana kita terhubung dan berinteraksi dengan orang-orang.

Korea Selatan menjadi trading topic akibat adanya situasi ketidak pastian dalam dunia event masa pandemi. Negara ini berhasil menciptakan virtual event *K-Pop culture* yang mampu menopang negara bangkit dari krisis. *K-Pop* merupakan bagian dari gelombang korea (*Korean Wave*) yang dikenal sebagai *Hallyu* secara harfiah berarti “aliran Korea”. Gelombang Korea mengacu pada fenomena hiburan dan budaya populer di seluruh dunia dengan musik pop, drama TV, dan film (Martin Roll, 2021). Istilah ini pertama kali diciptakan oleh pers Tiongkok pada akhir tahun 1990-an untuk menggambarkan semakin populernya budaya pop Korea di Tiongkok (Maraya et al., 2021). Kamus Bahasa Inggris Oxford mendefinisikan *K-Pop* sebagai musik pop Korea: merupakan band yang memiliki gaya mencampurkan musik Eropa dan *K-Pop*. *K-Pop* adalah perpaduan musik yang disintesis, rutinitas tarian yang tajam, pakaian yang modis dan penuh warna (*fashion*). *K-Pop* adalah merupakan perpaduan musik yang disintesis dan menarik, ketukan yang enerjik, dan paduan suara yang berulang. Ini mencakup berbagai elemen musik elektro, disko, rock, R&B, rap, dan hip-hop. Judul dalam bahasa

Inggris sangat umum digunakan, dan kata-kata Bahasa Inggris seringkali muncul dalam lagu untuk menarik penonton internasional. *K-Pop* ini telah mendunia dengan memanfaatkan media sosial dan konsumen untuk menjadi viral dan lebih menyebar lebih cepat dan lebih luas.

Salah satu contoh sukses konser virtual yang mencetak rekor dunia dalam hal jumlah penonton adalah "*BTS Virtual Music Concert*" (Santosa & Putri, 2020). Konser daring ini juga tercatat dalam Guinness World Records sebagai konser online terbesar (Stevania, 2020). Konser daring BTS yang berjudul "*MOTS ON: E*" mencapai kesuksesan luar biasa dengan meraup pendapatan sekitar 660 miliar dan berhasil menjual 1 juta tiket hanya dalam dua hari. Dalam hal jumlah peserta, konser daring selama dua hari ini setara dengan konser *offline* di 20 stadion, mengindikasikan bahwa jumlah peserta konser daring jauh lebih besar dibandingkan dengan konser biasa sebelumnya (Stassen, 2020). Konser *online* BTS juga memberikan dampak ekonomi yang signifikan. Berdasarkan analisis Kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata Korea serta Institut Kebudayaan dan Pariwisata Korea, "*Dynamite*" BTS yang mencapai posisi pertama di *Billboard Hot 100* memiliki dampak ekonomi sekitar 1,7 triliun KRW atau setara dengan 1,43 miliar USD (sekitar 21 triliun KRW). Dampak ini mencakup penjualan langsung senilai 245,7 miliar Won dan penjualan tidak langsung senilai 371,7 miliar Won, termasuk penjualan produk konsumen seperti kosmetik, pakaian, dan makanan. Analisis lintas industri juga memperkirakan bahwa "*Dynamite*" BTS memiliki efek pada produksi senilai 1,23 triliun KRW dan menciptakan nilai tambah sebesar 480,1 miliar KRW, serta menciptakan 7.928 lapangan pekerjaan (Yonhap, 2020). Hal ini mencerminkan konsekuensi pandemi, termasuk penurunan pendapatan dari pariwisata akibat kurangnya kunjungan wisatawan internasional dan pendapatan dari konser *offline*.

Fakta lainnya adalah bahwa BTS telah menjadi satu-satunya Band Asia yang menembus pasar Amerika (Rostanti & Awaliyah, 2023). *BTS performance* juga dijadikan alat untuk menaikkan rating pagelaran penganugerahan bergengsi di USA yakni *Grammy Award* (Bryan, 2021). Yang menakjubkan adalah justru *viewers Grammy Award* jauh lebih rendah dibandingkan *viewers* BTS yang melakukan *V-live* secara pribadi dalam platform *fanbase* mereka (Hatta, 2021). BTS telah berhasil memanfaatkan teknologi dengan sangat baik dalam penyelenggaraan acara-acaranya, sehingga memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi para penontonnya. Dalam setiap pertunjukan virtual yang mereka lakukan, acara tersebut dirancang dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) (Alima & Ramadhanty, 2022)

"*BTS K-Pop Music Virtual Concert*" dimana dalam merancang event virtualnya penyelenggara memadukan unsur budaya "*K-Pop Culture*" yang merupakan sebuah perwujudan seni musik, vokal dan tari yang dipadukan dengan teknologi mulai dari perencanaan, pelaksanaan maupun dalam evaluasi kegiatan event mereka. Pada tahap perencanaan, teknologi digunakan dalam bentuk penyebaran informasi melalui berbagai platform media sosial : *twitter*, *youtube*, serta *fanbase weverse* sekaligus menggunakan platform ini untuk registrasi dan pembelian tiket. Pada tahap pelaksanaan event, teknologi digunakan dalam rangka menciptakan performa yang terbaik untuk pagelaran konser mereka dengan menciptakan pengalaman dan kontak dengan penonton dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Extended Reality* (XR) serta penggunaan kamera *multi view* sehingga memungkinkan para penonton untuk dapat melihat konser tersebut dengan posisi yang sesuai dengan jenis tiket yang mereka beli. Jika penonton membeli jenis tiket yang lebih premium, maka penonton tersebut dapat melihat BTS semakin dekat.

*Djakarta Warehouse Project Virtual* (DWP-V) adalah acara virtual berdurasi dua hari yang diadakan pada tanggal 19 dan 20 Desember 2020 di Jakarta, Indonesia. Acara ini merupakan transformasi dari format acara tatap muka ke dalam bentuk virtual sebagai respons terhadap keterbatasan yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19. Festival virtual ini secara eksklusif disiarkan melalui situs web *djakartawarehouse.com* dan tersedia secara gratis. Namun, para peserta perlu memperoleh *V-Pass* yang menyediakan informasi login unik untuk mendapatkan akses lebih lanjut ke konten di dalam situs *djakartawarehouse.com* pada hari acara tersebut (Latifah, 2020). Event ini menyajikan penampilan dari sejumlah musisi EDM dari sejumlah negara mulai dari Martin Garrix, Vini Vici, Armin van Buuren, Brennan Heart, Curbi, Valentino Khan, What So Not dan masih banyak lain. Sederet musisi dalam negeri juga memeriahkan acara festival music elektronik virtual ini seperti seperti Ramengvrl, Hizkia, Ridwan G, Trillions, Devarra, Fun on A Weekend, Joyo, Patricia Schuldtz, Preachja Crew; Ww dan Yasmin. Termasuk kolaborasi dari Dipha Barus bersama Yura Yunita, Nadin Amizah, Kallula, dan Hindia, serta penampilan dari Asty x Billy Tanner (CNN Indonesia, 2020b). Persiapan acara ini melibatkan proses selama 1,5 bulan untuk mempersiapkan panggung dan segala perlengkapan penting dalam pementasan. Hal ini menjadi respons terhadap kondisi krisis yang disebabkan oleh pandemi, yang mengharuskan penyelenggara melakukan hal-hal yang sebelumnya belum pernah terjadi dalam sejarah penyelenggaraan DWP. Di satu sisi, acara konvensional telah dihentikan sejak Maret 2020. Namun, DWP tetap merupakan sebuah acara yang sangat dinantikan, sehingga penyelenggara memutuskan untuk mengadakannya secara virtual dan membebaskannya dari biaya, dengan tujuan menegaskan kepada para penggemarnya bahwa acara ini masih ada dan tetap berlangsung (Indonesia Travel, 2020)

Event DWP-V memanfaatkan peran teknologi dalam sebuah hal baru yang ditemukan dalam dunia event. Teknologi yang dulunya menjadi hal yang bersifat sekunder menjadi suatu yang primer dalam kondisi krisis/ keterbatasan. Teknologi juga memberikan sebuah "*new experience*" baik bagi penyelenggara maupun

bagi para penikmatnya. Bagi penyelenggara teknologi memberikan pengalaman secara totalitas, *pre-eventt*, *during eventt*, dan *post eventt*. Pada tahap *pre-eventt*, teknologi memberikan pengalaman kepada penyelenggara dalam upaya memasarkan event yang diselenggarakan terutama dalam penyampaian semua informasi melalui berbagai platform digital termasuk *official website* penyelenggara. Teknologi juga menjadi bagian penting dalam perencanaan acara virtual yang akan disajikan pada saat Hari “H”. Pada fase “*during eventt*” teknologi memberikan penyelenggara pengalaman untuk mengeksekusi event yang menampilkan performa terbaik bagi para penggemarnya. Pada tahap “*post eventt*” teknologi kembali memberikan pengalaman dalam mengkomunikasikan ungkapan terima kasih penyelenggara kepada pelanggan termasuk para sponsor dan upaya engagement kepada pelanggan terkait future eventt yang mereka selenggarakan.



**Gambar 1.** Virtual Stage DWP-V 2020

Sumber: Djakartawarehouse.com,2020

Pada gambar tersebut, terlihat ada tiga panggung utama, yaitu *Stadium*, *Cosmic Station*, dan *Neon Jungle*, yang dapat dipilih oleh penonton yang menyaksikan acara dari rumah. Meskipun DWP-V diselenggarakan secara virtual, setiap penampilan di ketiga panggung tersebut memiliki konsepnya sendiri yang didesain dengan menggunakan teknologi mutakhir. Salah satu teknologi yang digunakan adalah layar hijau (*green screen*) untuk menciptakan tampilan panggung yang tampak "nyata" atau seolah-olah sedang berlangsung secara langsung. Tujuannya adalah agar pengalaman penonton tetap serupa dengan pengalaman yang diperoleh dalam acara DWP di tahun-tahun sebelumnya. Selain itu, untuk penampilan dari seniman internasional, DWP telah menyiapkan panggung khusus di beberapa lokasi, seperti Ibiza, Sydney, Bangkok, dan China, di mana mereka akan merekam penampilan mereka sebelum ditayangkan secara langsung dalam DWP Virtual. Beberapa fitur DWP-V juga diubah dalam bentuk virtual, termasuk fitur obrolan interaktif, peta virtual, dan penjualan *merchandise* eksklusif yang dapat dipesan melalui fitur DWP mall, yang semua ini bertujuan untuk memberikan pengalaman tampilan yang berbeda dan menarik bagi penonton.



**Gambar 2.** Fitur Stage dan Merchandise dalam DWP-V 2020

Sumber Djakartawarehouse.com, 2020

Gambar 2 menunjukkan fitur dalam acara DWP-V 2020 dimana dapat dilihat bahwa pendapatan penyelenggara dari kegiatan tahun 2020 ini tidak diperoleh melalui penjualan tiket, namun peluang pendapatan penyelenggara diperoleh melalui sponsor dan penjualan *merchandise* yang terakomodasi dalam fitur DWP-V mall serta penjualan makan dan minum yang tertera dalam Fitur *Eat & Beats*.

Dari aspek peserta/penonton, teknologi memberikan pengalaman baru berupa *digital/virtual experiences*. Sebelum penyelenggaraan event, penonton memperoleh pengalaman digital dalam mengakses informasi terkait event DWP-V. Selain itu penonton juga memperoleh pengalaman dalam melakukan registrasi, yang diatur dengan berbagai kategori calon penonton. Untuk memperoleh *V-Pass* penonton harus melakukan registrasi dengan memasukkan beberapa informasi sesuai Kartu Tanda Penduduk (KTP). Bagi para penonton yang termasuk WNI dan tinggal di Indonesia, maka E-KTP diperlukan untuk registrasi. Jika nomor KTP tidak dikenali selama proses pendaftaran, kemungkinan nomor KTP tersebut belum terdaftar oleh Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil atau Dukcapil. Dalam hal ini, penyelenggara merekomendasikan untuk menggunakan KTP lain untuk mendaftar DWP-V. Warga negara Indonesia yang tinggal di luar Indonesia dapat mendaftar menggunakan kredensial Paspor. Hanya penonton berumur 18 tahun ke atas yang dapat mengakses DWP-V, hanya bisa streaming dalam satu internet *browser* dalam satu *device* selama event, dan hanya bisa dilakukan di Indonesia dan Asia. Selain itu berbagai akses juga diperoleh dalam mengoptimisasi pengalaman bagi penonton dari rumah termasuk penggunaan *HDMI cable*, *Airplay*, dan *Chromecast* yang dijelaskan secara detail oleh penyelenggara dalam *official website*-nya.

Event di Bali yang bertajuk musik, yakni *Ubud Village Jazz Festival*, pada tahun 2020 ditunda pelaksanaannya. Event serupa dilaksanakan pada 30 April 2021 dimana pelaksanaannya dirancang dalam rangka merayakan peringatan Hari Jazz Internasional. Event digelar secara kombinasi di Antida Sound Garden, Kesiman, Kota Denpasar, dan ditayangkan langsung secara daring melalui kanal *Youtube Ubud Village Jazz Festival*, mulai pukul 18.00 Wita. Pergelaran musik jazz bertajuk "*In Jazz We Trust*" tersebut dimeriahkan penampilan dari empat grup jazz, yakni Yvon Thibeaux Trio, Soulfeggio Band, Krisna Dharmawan Band, dan Straight and Stretch Quartet feat Rio Sidik. Adapun penonton secara luring dikenai tiket senilai Rp 25.000 dengan jumlah peserta terbatas sampai dengan 50 orang dan selama acara, panitia menerapkan protokol kesehatan secara ketat (Yudistira, 2021). Konser ini dianggap sebagai "road to Ubud Village Jazz Festival" yang direncanakan digelar 13-14 Agustus 2021, namun mengalami penundaan kembali karena PPKM darurat level 4 di Bali (Darsana, wawancara 2021).



**Gambar 3.** "*In Jazz We Trust*" Eventt 2021

Sumber: *Antida Music Production, 2021*

Event lainnya yang terselenggara secara virtual adalah Denpasar Festival dan Denpasar Kite Festival. Konsep Denpasar Festival kali ini adalah murni secara virtual. Dilaksanakan sejak Bulan September hingga Bulan Desember 2020, dengan masih memegang prinsip Denpasar Festival awal yakni menjadi ajang yang menonjolkan ekonomi kreatif yang berbudaya unggulan. Pada Bulan September semua kegiatan dilaksanakan secara virtual saja. Terdapat berbagai acara *talk show*, seminar, pagelaran music yang dilakukan proses rekaman terlebih dahulu sebelum ditayangkan secara virtual kepada publik.

Detail informasi dan jadwal kegiatan Denpasar Festival dengan mudah dapat diakses melalui [www.denpasarfestival.id](http://www.denpasarfestival.id) Terkait usaha /UMKM yang biasanya melakukan pameran seni dan kuliner saat Denpasar Festival yang diadakan sebelum pandemic COVID-19, dalam Denpasar Festival kali ini masih tetap memperoleh ruang untuk dapat menawarkan produknya secara online melalui *market place*, demikian halnya dengan masyarakat yang hendak membeli produk yang ditawarkan para pengrajin dan penjual dapat mengaksesnya melalui *website* [www.dmarket.id](http://www.dmarket.id).



**Gambar 4.** Berbagai acara dalam Denpasar Festival  
Sumber: [denpasarfestival.id](http://denpasarfestival.id)

Kegiatan Denpasar Festival dilaksanakan selama 3 bulan dan dikatakan sebagai Event Daring terbesar di Tanah Air (Denpasar Kota, 2020). Berbagai kegiatan event yang tidak terselenggara sejak awal tahun dipusatkan pada penyelenggaraan Denpasar Festival di masa pandemic COVID-19 tahun 2020. Tercatat transaksi sebanyak Rp.800 juta sebulan dari 1.100 UMKM yang terlibat dalam event Denpasar Festival (Sugiri, 2021)

Selain Denpasar Festival, Kota Denpasar juga menggelar Festival Layang-Layang Virtual di masa pandemic COVID 19 ini. Tujuan dari kegiatan ini adalah mewadahi kreatifitas pemuda dengan menjalankan hobi dan memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat di masa pandemic COVID-19 ini. Peserta yang ikut serta dalam lomba kali ini tidak hanya berasal dari Bali namun bersifat Nasional yang berasal dari Jawa, Lombok, Sulawesi Utara, dan Bangka Belitung. Rangkaian acara lomba berlangsung cukup panjang yakni sejak April 2020. Acara Pembukaan dilakukan secara kombinasi off line (dengan pembatasan jumlah orang) serta online yang ditayangkan secara live melalui platform Zoom (Suprpta, wawancara 2020).



**Gambar 5.** Flyer Kegiatan Lomba Layang-layang Virtual  
Sumber: Koleksi Foto Kadek Suprpta Meranggi, 2020

Melalui Festival Layang-Layang Virtual ini diharapkan membantu membangkitkan ekonomi masyarakat lokal yang terpuruk karena pandemi COVID-19. Dan memang terbukti bahwa dengan dilaksanakannya event ini kebutuhan bambu sebagai bahan dasar layang- layang meningkat sehingga para produsen bambu memperoleh manfaat ekonomis dari kegiatan ini. Selain itu para seniman *tattoo* yang biasanya melayani wisatawan, dimasa pandemi memperoleh pesanan *tattoo* kreasi untuk layangan. Demikian halnya dengan berbagai bidang terkait digitalisasi, *video*, *printing*, sablon juga memperoleh manfaat ekonomi karena permintaan dan pesanan layanan terkait layang-layang juga mereka peroleh.

Teknologi perlahan-lahan mulai diterapkan dalam acara-acara di Bali. Beberapa pertunjukan seni dirancang dengan panggung yang menyerupai pertunjukan konvensional, dilengkapi dengan dekorasi, sistem suara, dan pencahayaan yang sesuai dengan standar pertunjukan. Acara ini diatur dengan dua pendekatan, yaitu pertama, mengundang sejumlah penonton yang terbatas dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat, dan yang kedua adalah pendekatan hybrid, di mana acara juga disiarkan secara langsung melalui saluran *YouTube* sehingga bisa diakses secara online oleh penonton yang tidak dapat hadir secara langsung.

Sebanyak 12 pementasan telah dirancang sejak Juni 2021 sampai dengan 22 Mei 2022 (Darsana, wawancara 2021). Pementasan tersebut bertujuan untuk mewedahi seniman untuk kembali ke panggung seni, memberikan hiburan kepada masyarakat melalui seni, membantu para seniman secara ekonomi untuk menyambung hidup saat tidak ada pekerjaan ataupun pentas, mengembalikan kondisi pariwisata Bali dan mengajak masyarakat untuk mengenal seni tradisi yang ada di Bali, serta membantu para seniman tradisi untuk bisa tampil pada festival daerah, nasional maupun internasional. Pementasan ini didanai oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Adapun pementasan tersebut merupakan program pementasan seni tari dan gamelan tradisi dari *sekehe* tradisi di beberapa tempat di Bali dan juga dipadukan dengan kegiatan pelatihan dan talkshow dari penampil itu sendiri. Pementasan tersebut antara lain terlihat dalam Tabel Program Pementasan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Program Pementasan 2021-2022

No	Tanggal	Program	Tempat
1	20 Juni 2021	Seni Tradisi Okokan & Tektakan	Jatiluwiw Tourism Village, Tabanan Bali
2	25 Juli 2021	Seni Tradisi Tari Sanghyang Dedari and Sanghyang Jaran	Arma Museum, Ubud Bali
3	21 Agustus 2021	Seni Tradisi Tari Rejang Renteng dan Gamelan Gambang	Kertagosa, Klungkung Bali
4	26 Sept 2021	Seni Tradisi Gong Kebyar, Rare Kual, Luh Menek-Singaraja	Gedong Kirtya Buleleng Bali
5	31 Okt 2021	Seni Tradisi Genggong Kutus, Selonding Sraya	Pura Desa Batuan, Gianyar Bali
6	28 Nov 2021	Komponis Kini- Gamelan Tradisi Werdhi Cwaram	Art Center Denpasar Bali
7	29 Des 2021	Seni Tradisi Genjek dan Gebug Ende	Taman Ujung Karangasem Bali
8	23 Januari, 2022	Seni Tradisi Jegog Suar Agung	Jembrana, Negara, Bali
9	20 Februari 2022	Seni Tradisi Tari Legong Peliatan Oka Dalem	Peliatan Ubud Bali
10	20 Maret 2022	Seni Tradisi Wayang Wong- Batuan	Br. Puaya Sukawati Bali
11	24 April 2022	Keseniaan Barong Brutuk Trunyan	Trunyan Kintamani Bali
12	22 Mei 2022	Komponis Kini Ceraken Subandi	Denpasar Bali

Sumber: Antida Music Production, 2021

Teknologi dipergunakan untuk merancang pemasaran kegiatan pementasan yang dikomunikasikan melalui beberapa media sosial. Selama event berlangsung, teknologi digunakan untuk meningkatkan performa panggung pementasan yang ditayangkan secara *live streaming* melalui media *youtube*. Selanjutnya pada periode *post eventt*, teknologi digital digunakan dalam menyampaikan kembali hasil kegiatan yang sudah terlaksana termasuk pemberitahuan tingkat antusiasme dari para penonton *melalui view, like, dan subscribe* yang diperoleh saat *live streaming* dilaksanakan.

Gambar 6 menunjukkan salah satu pementasan panggung tradisi secara *virtual live streaming* pada kanal *youtube* Antida Music Production. Disamping digunakan sebagai upaya pemulihan pariwisata Bali pagelaran ini juga merupakan upaya penanggulangan pandemi atau "*gering agung*" melalui pergelaran seni. Program ini juga dirancang sebagai jembatan yang menghubungkan kembali generasi muda Bali dengan seni budaya warisan leluhurnya (Darsana, wawancara 2021).



**Gambar 6.** Pementasan Tari Sang Hyang Dedari  
Sumber : Antida Music production, 2021

Beberapa pementasan lainnya juga telah dilaksanakan di Ubud yang bertujuan menggiatkan kembali pariwisata dengan mengkomunikasikan eksistensi dari berbagai event seni dan budaya kepada publik. Beberapa pementasan tersebut antara lain: Taksu Ubud, Panggung Bertutur, Panggung seni online, dan masih banyak lagi yang lain seperti dapat dilihat dalam Gambar 7.



**Gambar 7.** Pementasan Virtual di Ubud Bali  
Sumber: Antida Music Production, 2021

Jawa Timur juga mengadakan pementasan virtual serupa, contohnya terlihat pada Gambar 7. Pementasan jaranan menjadi bagian dari Parade Seni Budaya Surabaya yang bertujuan untuk mendukung kehidupan seniman dan budayawan. Parade ini disiarkan melalui media sosial karena pandemi COVID-19 yang masih berlanjut.



**Gambar 8.** Pementasan Jaranan Virtual di Surabaya , Jawa Timur  
Sumber: [www.kompas.id](http://www.kompas.id), 2021

Pagelaran *International Mask Festival (IMF)* dilaksanakan di Pendopo Prangwedanan Pura Mangunegaran, Solo, Jawa Tengah, Jumat (26/10/2018). Pada Tahun 2021 event ini berlangsung secara virtual yang menyuguhkan 30 penampilan pada tanggal 11-12 Juni 2020 (Gambar 9). Beberapa seniman Indonesia dan

luar negeri hadir menampilkan pertunjukannya diantaranya dari Malaysia, Filipina, Perancis, Korea Selatan, dan Vietnam (Gandhawangi, 2021). Event IMF ini bertujuan sebagai diplomasi budaya antar masyarakat sekaligus promosi pariwisata Solo jangka panjang. Kegiatan ini juga bertujuan merajut harmoni dalam keberagaman topeng di dunia lewat seni pertunjukan.



**Gambar 9.** Gelaran International Mask Festival di Solo  
Sumber: [www.kompas.id](http://www.kompas.id), 2021

Tahun 2020 event lainnya seperti *Bali Art Festival* dan *Ubud Writer and Reader Festival (UWRF)* masih terselenggara namun menyesuaikan dengan kondisi pandemic. UWRF dilaksanakan secara virtual dalam beberapa rangkaian acara, sedangkan pesta kesenian Bali dilaksanakan secara kombinasi antara virtual dan dengan menghadirkan peserta ke venue dengan protokol ketat. Event musik lainnya secara virtual dilaksanakan seperti misalnya *Godbless Band* juga menyelenggarakan pementasan secara virtual Agustus 2021 (Cicilia & Pasaribu, 2021)

#### ***Antara event budaya dan teknologi: sebuah paradoks “hate & love”***

Ubud, yang dikenal dengan banyak event nasional dan internasional, mengalami pembatalan seluruh event pada tahun 2020. Para penyelenggara sebagian besar masih belum memastikan kapan event-event ini akan kembali diadakan. Beberapa dari mereka merasa bahwa penyelenggaraan event virtual tidak sesuai dengan model event yang biasanya digelar di Ubud.



**Gambar 10.** *Bali Spirit Festival*  
Sumber: [balispiritfestival.com](http://balispiritfestival.com), 2019

Gambar 10 menunjukkan *Bali Spirit Festival* yang sangat bergantung pada interaksi langsung antara pelaku dan penonton. Karena itulah event ini memerlukan kehadiran fisik peserta. Di sisi lain, *Ubud Village Jazz Festival* tidak dapat memberikan keuntungan finansial jika diselenggarakan secara virtual karena minimnya jumlah peserta. *Bali Spirit Festival*, dengan lebih dari 1000 peserta dari dalam dan luar negeri serta 700 sukarelawan, melibatkan masyarakat lokal dan menciptakan efek berantai yang signifikan pada destinasi. Penyediaan bahan dekorasi seperti bambu oleh penduduk lokal, transportasi, makanan lokal, akomodasi peserta, semuanya menjadi faktor yang sulit diwujudkan dalam bentuk virtual.



**Gambar 11.** Ubud Writer and Reader Festival  
Sumber: Koleksi Foto Pribadi Wiarti, 2019

Event yang memungkinkan untuk dilaksanakan secara virtual adalah *Ubud Writer and Reader Festival* (gambar 11) yang merupakan ajang diskusi para penulis dari berbagai lokasi baik secara nasional maupun internasional. Selama tahun 2020 event tetap terlaksana secara virtual sebagai bentuk kontak (*engagement*) penyelenggara dengan pelanggannya untuk menyatakan eksistensinya. Contoh event yang belum mampu memberikan keuntungan secara finansial kepada penyelenggara jika dilaksanakan secara virtual adalah *Ubud Village Jazz Festival* (gambar 12). Disamping pengalaman peserta terkait konsep yang “*village*” tidak mampu tersampaikan secara virtual, efek berganda dari penyelenggaraan event secara *face to face* sulit dicapai (Darsana, wawancara 2021)



**Gambar 12.** Ubud Village Jazz Festival  
Sumber: Thebeatbali.com, 2019

Event berkonsep *wellness* “*hate*” virtual karena “*less experience*” dan “*less multiplier effect*”. Event bersifat *thematic* diuntungkan oleh virtual untuk memungkinkan pelaksanaan event dengan “*less cost*”. Musical eventt “*hate*” virtual karena “*less reventue*” dan “*less multiplier effect*” (Pitanatri & Wiarti, 2022). Model kombinasi yang merupakan perpaduan antara mendatangkan peserta hadir secara langsung bersama dengan secara virtual menjadi preferensi penyelenggara.

Tantangan penyelenggaraan event virtual termasuk masalah jaringan internet yang kuat untuk mengatasi lalu lintas yang padat, masalah eror saat pendaftaran peserta, serta gangguan teknis yang dapat mengganggu kelancaran pelaksanaan acara. Selain itu, penyelenggaraan acara virtual saat ini memberikan sumber pendapatan yang kurang optimal, terutama melalui sponsor dan penjualan *merchandise* secara *online*. Hasil penjualan *merchandise* dari DWP Mall disumbangkan kepada para pegiat event yang terdampak pandemi pada tahun 2020. Pementasan seni tradisi dalam panggung virtual masih mencari arah yang jelas. Panggung virtual tampaknya bertentangan dengan karakteristik seni tradisi yang berfokus pada keintiman dan kontemplasi. Seni tradisi tidak hanya tentang visual, tetapi juga perasaan, pendengaran, dan penghayatan. Perbedaan ini membuat seni tradisi kesulitan beradaptasi dengan lingkungan virtual yang lebih filmis. Seni tradisi mengandalkan keramaian, interaksi langsung dengan penonton, kontak fisik, dan pengalaman sensorik sebagai ukuran keberhasilannya. Oleh karena itu, untuk tampil secara virtual, seni tradisi memerlukan pedoman dan panduan yang jelas tentang bagaimana mereka dapat bertransformasi ke dalam format digital dengan sukses.

Kelebihan pertunjukan virtual mendorong praktik seni yang inklusif. Penikmat seni tidak lagi hanya menjangkau kota-kota besar, tetapi juga pelosok daerah di Indonesia. Tiket pertunjukan virtual bisa lebih murah dari panggung pertunjukan. Penontonnya memiliki jangkauan lebih luas sehingga dapat mempraktikkan suatu

sajian yang berkeadilan. Orang-orang di mana pun bisa menikmati pertunjukan dengan murah (Gandhiwangi, 2021)

Gagasan seni pertunjukan selama pandemi COVID-19 dapat dituangkan dengan kolaborasi antara seni dan teknologi melalui “*live streaming*” (Darsana, wawancara 2021). Pandemi telah merusak bisnis di bidang event dan seni pertunjukan, tetapi tidak menghentikan perkembangan ide dan gagasan dalam seni. Tradisi seni harus dijaga, dilestarikan, dan didokumentasikan agar dapat diwariskan kepada generasi muda yang lebih terbiasa dengan teknologi. Oleh karena itu, teknologi dapat menjadi alat untuk mendokumentasikan seni tradisional dan berperan dalam menyampaikannya kepada masyarakat lokal dan bahkan wisatawan. Meskipun pandemi COVID-19 masih menjadi ancaman serius, seni virtual tetap menjadi cara untuk menjaga kehidupan ekosistem seni. Diskusi tentang seni virtual saat ini bukan hanya seputar bagaimana mempresentasikan seni atau mengadaptasikan panggung dan galeri seni ke *platform virtual*, melainkan juga tentang pemahaman atas sifat plastisitas seni. Ini berarti bahwa karya seni virtual bukan hanya tentang penggunaan aspek digital dan virtual sebagai medium, melainkan bahwa seni itu sendiri adalah subjek utama yang lentur, terbuka, dan dapat beradaptasi. Digitalisasi dan virtualitas bukan hanya merujuk pada media karya seni, tetapi menjadi bagian integral dari “seni” itu sendiri (Gao *et al.*, 2022)

**“*Virtual Face to Face (VFF)*” sebuah genre baru event di Ubud Bali pada masa pandemi dan mendatang.**

Sejak tahun 1920-an, Ubud-Bali sudah dikenal oleh wisatawan mancanegara sebagai destinasi wisata bertaraf internasional. Salah satu inisiatornya adalah Raja Ubud, Tjokorda Gede Agung Sukawati, yang memiliki pemikiran visioner dengan menjadikan Bali harus terbuka pada dunia, sehingga Bali harus memelihara “diri” dan “budaya”nya (Sukawati, wawancara 2021). Guna mendukung visi tersebut, kemudian mengundang Walter Spies ke Ubud guna mendidik masyarakat dalam mengembangkan kesenian lokalnya. Bersama dengan seniman Ubud, Walter Spies memoles seni tari Bali menjadi Tarian Kecak yang populer hingga sekarang. Inilah menjadi titik awal masyarakat Ubud Bali mengenal event yang dapat meningkatkan daya tarik wisata budayanya, baik level nasional maupun internasional.

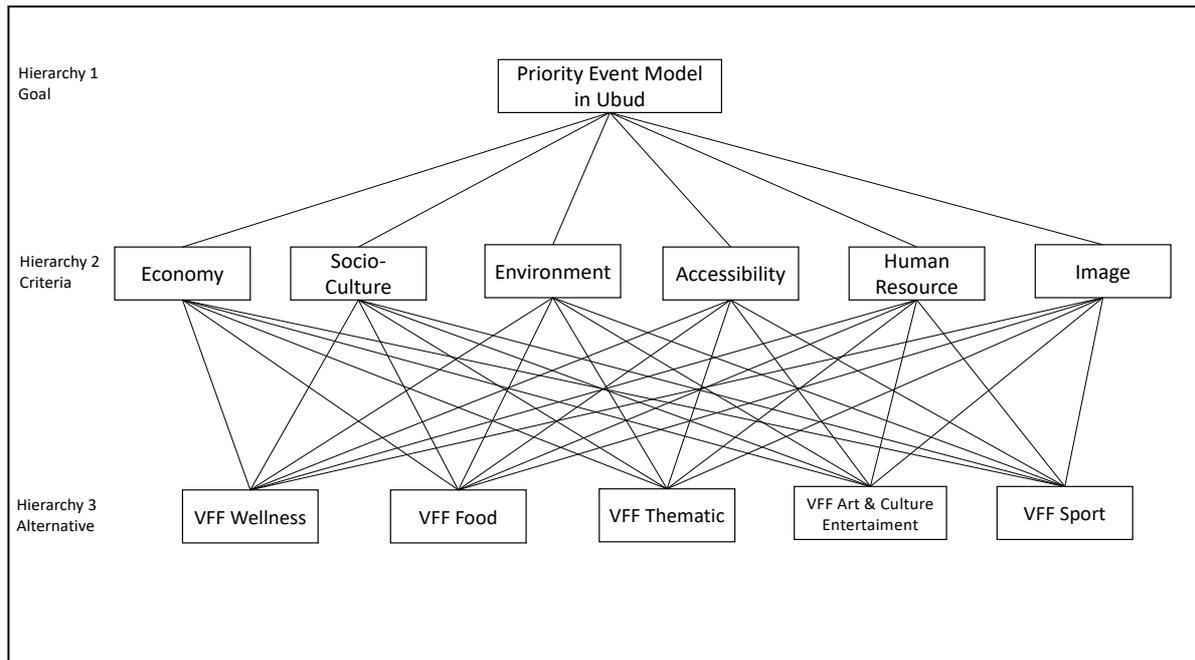
Performa event di Ubud sampai dengan tahun 2019 dinyatakan baik (Luh Yusni & Nyoman Darma, 2021). Beberapa event internasional di Ubud yang ditiadakan di tahun 2020 karena pandemic COVID -19 adalah: *Bali Spirit Festival*, event tahunan yang dimulai sejak 2007 dengan tingkat kunjungan 8000 orang; *Ubud Food Festival*, festival yang sudah ada sejak 2015 dengan pengunjung hingga 10.000 orang; *Ubud Village Jazz Festival*, event yang diselenggarakan sejak 2013 dan berhasil mendatangkan 100 musisi jazz dari lokal dan internasional; dan *Ubud Writer and Reader Festival*, event yang ada sejak 2004 dan mampu mendatangkan 700 penulis nasional dan internasional.

Kebanyakan penyelenggara acara internasional di Ubud masih belum dapat memastikan kapan mereka dapat kembali mengadakan acara secara langsung (*face to face*). Meskipun model acara tersebut dianggap yang paling ideal, pandemi yang masih berlangsung hingga tahun 2021 membuat pelaksanaannya sulit. Fenomena ini menjadi pelajaran berharga bagi penyelenggara acara di Ubud, yang menuntut mereka untuk mengadopsi pendekatan model campuran yang menggabungkan acara *face to face* dengan acara virtual. (Purnami, wawancara 2021). Salah satu konsep yang muncul adalah model *hybrid*, yang menciptakan makna dan pengalaman yang lebih besar. (Sukawati, wawancara 2020).

Menurut beberapa peserta acara internasional di Ubud, acara virtual mungkin cocok untuk konferensi, tetapi kurang sesuai untuk acara yang membutuhkan interaksi langsung. Mereka merasa bahwa acara wajib berlangsung secara langsung untuk menciptakan pengalaman nyata dan interaksi sosial. Oleh karena itu, diusulkan bahwa Ubud harus mempertimbangkan pelaksanaan acara langsung dengan mematuhi kebijakan dan protokol keamanan COVID-19. (Tammy, wawancara 2020).

Meskipun beberapa negara telah mengendalikan penyebaran COVID-19, sebagian besar wisatawan masih sangat berhati-hati dalam melakukan perjalanan, termasuk menghadiri acara internasional. Dalam konteks ini, penyelenggara acara perlu mengadaptasi strategi mereka dan menyesuaikan pendekatan pemasaran mereka untuk menghadapi situasi yang tidak pasti ini.

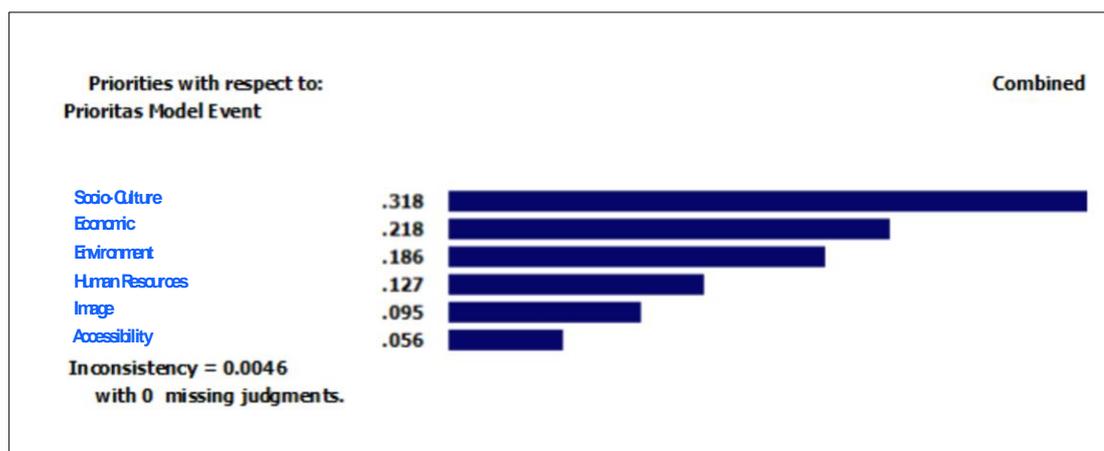
Berdasarkan sebuah hasil penelitian diperoleh hasil bahwa prioritas model event di Ubud adalah model kombinasi yang disebut *Virtual Face to Face/ VFF* (Wiarti, 2021). Hasil *Analytical Hierarchy Process (AHP)* yang terbentuk dari enam kriteria dan lima alternatif model berdasarkan kesepakatan para ahli yang merupakan pemangku kepentingan pentahelix di Ubud yang dielaborasi dengan teori event dan konsep destinasi pariwisata berkelanjutan dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 13.** Hirarki Prioritas Model event di Ubud Bali  
 Sumber: Hasil Penelitian Wiarti, 2021

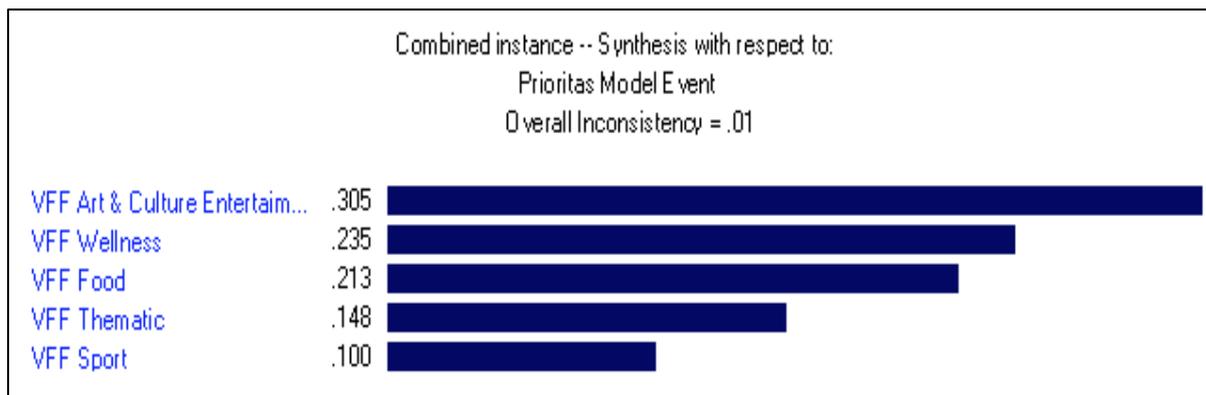
Kriteria yang digunakan dalam pengembangan event di Ubud adalah: 1) Ekonomi, 2) Sosial Budaya, 3) Lingkungan, 4) Aksesibilitas, 5) Sumber Daya Manusia, dan 6) Citra. Sedangkan alternatif model event yang dikembangkan di Ubud dikelompokkan menjadi 5 yakni: 1) *VFF Wellness*, 2) *VFF Food*, 3) *VFF Thematic*, 4) *VFF Art Culture and Entertainment*, dan 5) *VFF Sport*.

Hasil analisis AHP terhadap prioritas kriteria dalam pengembangan event di Ubud dapat dilihat dalam Gambar 14. Kriteria utama yang menjadi pertimbangan stakeholders dalam menentukan sebuah prioritas model event di destinasi pariwisata Ubud - Bali adalah kriteria sosial budaya yang memiliki nilai *eigen vector* tertinggi sebesar 0,318 dan *consistency ratio* di bawah 0,1 yakni 0,0046. Hasil analisis tersebut menunjukkan konsistensi dari pemangku kepentingan di Ubud yang mengutamakan kriteria sosial budaya sebagai prioritas dalam mengembangkan event di Ubud. Kondisi ini sejalan dengan sejarah perkembangan event di Ubud yang dimulai dari upaya tokoh masyarakat (Puri Ubud) yang mendatangkan *expert*, sehingga dapat mendidik seniman untuk belajar mengemas seni dan hiburan yang awalnya hanya bersifat internal hingga mampu menarik wisatawan mancanegara untuk menikmatinya.



**Gambar 14.** Kriteria Prioritas Model Event di Ubud  
 Sumber: Hasil penelitian Wiarti, 2021

Untuk prioritas model event yang dikembangkan di Ubud adalah *VFF art, culture and entertainment event* seperti terlihat dalam Gambar 15 berikut:



**Gambar 15.** Prioritas Model Event di Ubud berdasarkan kombinasi semua kriteria  
Sumber: Hasil Penelitian Wiarti, 2021

Model eventt *Virtual Face to Face* merupakan model event kombinasi yang dirancang untuk dihadiri secara langsung (*in person / face to face*) sekaligus dirancang secara virtual. Hal itu akan memberikan pilihan kepada peserta yang tidak memungkinkan hadir karena beberapa keterbatasan berupa: masa pandemi, keterbatasan waktu, keterbatasan dana dan keterbatasan lainnya (Hind et al., 2019); (Wiarti, 2021). Seperti halnya wisata virtual yang sekaligus menjadi format baru dalam memasarkan destinasi pariwisata (Andiani et al., 2022) event yang diselenggarakan secara virtual juga diharapkan Dengan model kombinasi/ *hybrid* yang disebut *Virtual Face to Face* (VFF) dapat meminimalisir kekurangan tersebut. Saat ini keterbatasan adalah karena pandemi, kedepannya keterbatasan perjalanan lainnya (seperti waktu dan biaya) dapat difasilitasi melalui teknologi penyelenggaraan event secara virtual untuk dapat menangkap pasar dengan keterbatasan tersebut untuk dalam event, dapat menangkap pasar yang berhalangan hadir karena keterbatasan.

Pengembangan model virtual event juga menjadi pekerjaan rumah yang cukup besar bagi Ubud Bali dalam mengembangkan event. Terjadi kekhawatiran dari penyelenggara event di Ubud, jika pelaksanaan event hanya secara virtual, karena manfaat ekonomi berkurang. Namun kenyataannya praktik event virtual berbayar seperti yang diselenggarakan di Korea menunjukkan bahwa dengan bantuan teknologi (virtual) dampak ekonomi ikutan dari event juga dapat dicapai (Puja et al., 2021). Pameran virtual museum di Eropa juga telah berhasil menjembatani koleksi dan pembeli (<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>). Aktivitas virtual expo, workshop yang dilaksanakan Universitas Merdeka Malang mampu menghasilkan “*active engagement*” dimana 6 komunitas ekonomi kreatif berinteraksi dengan pelanggan serta 12 peserta workshop dari UMKM meningkatkan skillnya dalam waktu 3 jam (Budiyanto et al., 2020).

## KESIMPULAN

Berbagai event di dalam dan diluar negeri dapat terlaksana dengan bantuan teknologi selama masa pandemi. Teknologi memungkinkan event terselenggara di masa krisis (pandemi COVID-19) secara virtual. Bahkan kedepannya memungkinkan untuk lebih banyak lagi event diselenggarakan secara virtual berbayar sehingga secara ekonomis memberikan keuntungan tidak saja kepada penyelenggara namun memberikan efek berganda pada destinasi layaknya event *face to face*. Teknologi yang menghasilkan *digital/ virtual experience* dapat menjadi cara baru untuk mengatasi berbagai keterbatasan konsumen dalam melakukan perjalanan wisata. Penyelenggara event dapat menangkap potensi pasar dengan keterbatasan perjalanan wisata lainnya (waktu dan biaya) melalui event virtual yang dimungkinkan oleh pemanfaatan teknologi. Walau tidak bisa menggantikan pengalaman batin dari interaksi fisik dengan seni, pertunjukan seni virtual menjaga napas kesenian tetap panjang. Korea Selatan melalui virtual eventt menjadi benchmark penyelenggaraan event dunia yang memanfaatkan teknologi dalam membangun experience dan berhasil menopang ekonomi negara bangkit dari krisis. Event di Indonesia masih dalam proses untuk bertransformasi ke model virtual, yang sampai dengan saat ini teknologi baru dimanfaatkan untuk membantu mengkomunikasikan eksistensi event.

“*Going virtual*” menjadi alternatif model pelaksanaan event dengan berbagai fenomena yang menjadi pro dan kontra di kalangan penyelenggara dan peminatnya. Beberapa yang “*love*” event virtual karena dapat menekan biaya penyelenggaraan, dan beberapa yang “*hate*” virtual karena kekhawatiran kurangnya pengalaman yang diperoleh peserta dan kurangnya efek berganda bagi destinasi yang diperoleh maksimal pada event langsung (*face to face*). Seni tradisional dalam bentuk pertunjukan seringkali menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan panggung virtual. Panggung virtual memiliki karakteristik yang berbeda dengan pertunjukan seni tradisional yang lebih mengedepankan aspek langsung dan interaktif dengan penonton. Karakteristik panggung virtual cenderung lebih abstrak dan cenderung menekankan aspek digital dan teknologi. Dalam banyak kasus, seni tradisional lebih menekankan pengalaman langsung, seperti interaksi tatap muka dengan penonton, sentuhan fisik, dan aspek kontemplatif. Ketika seni tradisional harus bertransisi ke dalam bentuk

virtual, perlu ada pemahaman yang mendalam tentang bagaimana mengubah karakteristik seni tradisional ini menjadi sesuatu yang sesuai dengan medium digital tanpa kehilangan esensi dan kekayaan budaya yang diwakilinya. Ini merupakan tantangan bagi seniman dan budayawan untuk menemukan cara agar seni tradisional tetap relevan di era digital.

Genre baru dalam bidang event muncul di Ubud Bali yang mengusung model kombinasi sebagai preferensi event pada masa pandemi dan masa mendatang. *Virtual Face to Face Art, Culture, and Entertainment Eventt* menjadi prioritas model yang dikembangkan. Seniman dan penikmat seni sudah beradaptasi dengan situasi pandemi COVID-19. Kompromi ditambah kreativitas dan kemauan belajar hal baru, menghidupkan lagi denyut kesenian. Kerja kamera di lapangan membantu audiens terhubung dengan seni yang ditampilkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alima, Y. N., & Ramadhanty, S. F. (2022). PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI PANGGUNG KONSER MUSIK KOREA DI MASA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS KONSER ONLINE BTS). *Jurnal Komunikasidan Teknologi Informasi*, 4(2), 236–258. <https://www.tribunnews.com/seleb/2020/12/03/cara-mendapatkan-v-pass-tiket-gratis-dwp-2020-digelar-secara-virtual-19-20-desember-2020>
- Andiani, N. D., Arismayanti, N. K., Sani, F. E. A., & Wiarti, L. Y. (2022). Wisata Virtual: Keterlibatan Masyarakat Bali Aga dalam Promosi Pariwisata Virtual di Masa Pandemi COVID-19 di Bali Utara. *Kajian Bali*, 12(2), 426–449. <http://ojs.unud.ac.id/index>.
- Aulia, L. (2023, December 17). *Karpet Merah untuk Wisatawan Mancanegara*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/internasional/2023/12/16/karpet-merah-untuk-wisatawan-mancanegara>
- Backman, K. F. (2018). Eventt management research: The focus today and in the future. *Tourism Management Perspectives*, 25, 169–171. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2017.12.004>
- Bryan, R. (2021, March 15). *The Grammys Once Again Did The Bare Minimum For BTS*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/bryanrolli/2021/03/15/the-grammys-once-again-did-the-bare-minimum-for-bts/?sh=cf99b56129fe>
- Budiyanto, H., Tutuko, P., Winansih, E., Setiawan, A. B., & Iqbal, M. (2020). Virtual Expo Menggunakan Panggung sebagai Solusi Pameran Online di Masa Pandemi COVID-19. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 5(3). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i3.4811>
- Cicilia, M., & Pasaribu, A. (2021, August 20). *Rayakan 48 tahun, God Bless bikin konser virtual 31 Agustus*. Antara. <https://www.antaraneews.com/berita/2340662/rayakan-48-tahun-god-bless-bikin-konser-virtual-31-agustus>
- CNN Indonesia. (2018, December 22). *Kemenpar Rilis 100 Calendar of Eventts 2019*. CNNIndonesia.Com. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20181222191805-269-355751/kemenpar-rilis-100-calendar-of-eventts-2019>
- CNN Indonesia. (2020a, March 30). *Olimpiade 2020 Berlangsung 23 Juli hingga 8 Agustus 2021*. Cnnindonesia.Com. <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20200330193438-178-488425/olimpiade-2020-berlangsung-23-juli-hingga-8-agustus-2021>
- CNN Indonesia. (2020b, December 3). *DWP 2020 Gelar Konser Virtual*. Cnnindonesia.Com. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201203175410-227-577697/dwp-2020-gelar-konser-virtual-gratis>
- Denpasar Kota. (2020, October 2). *Hari Ini, Denfest ke-13 Tahun 2020 Resmi Dibuka, Hadirkan 189 Mata Acara, Jadi Festival Daring Terbesar dan Terpanjang di Indonesia*. Denpasarkota.Go.Id. <https://www.denpasarikota.go.id/berita/hari-ini-denfest-ke-13-tahun-2020-resmi-dibuka-hadirkan-189-mata-acara-jadi-festival-daring-terbesar-dan-terpanjang-di-indonesia>
- Dillette, A., & Ponting, S. S.-A. (2021). Diffusing innovation in times of disasters: considerations for eventt management professionals. *Journal of Convention & Eventt Tourism*, 22(3), 197–220. <https://doi.org/10.1080/15470148.2020.1860847>

- Ferreira, L. B., Lourenção, M. T. de A., Giraldo, J. de M. E., & Oliveira, J. H. C. de. (2018). Economic and image impacts of summer Olympic games in tourist destinations: a literature review. *Tourism & Management Studies*, 14(3), 52–63. <https://doi.org/10.18089/tms.2018.14305>
- Gandhawangi, S. (2021, June 12). *Festival Topeng di Solo Libatkan Seniman Mancanegara*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2021/06/12/festival-topeng-libatkan-seniman-mancanegara>
- Gandhiwangi, S. (2021, June 16). *Ruang Virtual yang Menghidupkan Seni*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2021/06/16/ruang-virtual-menghidupkan-seni>
- Gao, Z., Wang, A., Guljajeva, V., & Hui, P. (2022). *Digital Art In The Age Of Metaverse And Nft: Content And Creation*. <https://www.researchgate.net/publication/371306607>
- Hatta, G. (2021, March 16). *BTS ARMY Tidak Berlebihan, Banyak Permasalahan Sistemik dan Institusional dalam Grammy Awards*. Asumsi.Co. <https://asumsi.co/post/59960/bts-army-tidak-berlebihan-banyak-permasalahan-sistemik-dan-institusional-dalam-grammy-awards/>
- Hendriyani, I. G. A. D. (2022, June 23). *Siaran Pers : Eventt MICE Jadi Media Promosi Efektif Tampilkan Kekayaan Alam Budaya Indonesia*. Kemenparekraf.Go.Id. <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-eventt-mice-jadi-media-promosi-efektif-tampilkan-kekayaan-alam-budaya-indonesia>
- Hind, D. W. G., Disimulacion, M. A. T., Fernandez, K., Lin, K.-W. E., Sharma, A., & Suroto, P. Z. (2019). *International Best Practice in Eventt Management based on The APIEM Certified Eventt Manager*. Prasetiya Mulya Publishing.
- Indonesia Travel. (2020). *DWPV - Djakarta Warehouse Project Virtual 2020 is Coming to Your Screen!* Indonesia.Travel. <https://www.indonesia.travel/gb/en/eventt-festivals/dwpv-djakarta-warehouse-project-virtual-2020-is-coming-to-your-screen>
- Kissler, S. M., Tedijanto, C., Goldstein, E., Grad, Y. H., & Lipsitch, M. (2020). Projecting the transmission dynamics of SARS-CoV-2 through the postpandemic period. *Science*, 368(6493), 860–868. <https://doi.org/10.1126/science.abb5793>
- Latifah, L. (2020, December 3). *Cara Mendapatkan V-Pass, Tiket Gratis DWP 2020, Digelar Secara Virtual 19-20 Desember 2020*. Tribun News.
- Luh Yusni, W., & Nyoman Darma, P. (2021). TOURISM-BASED EVENTT PERFORMANCE: A CASE STUDY IN UBUD-BALI FROM TOURIST'S PERSPECTIVE. *Eurasia: Economics & Business*, 7(49). <https://doi.org/10.18551/econeurasia.2021-07>
- Maraya, E., Syukur, M., & Said, M. R. A. (2021). *DEKONSTRUKSI MAKNA MASKULINITAS MELALUI TREND KOREAN POPULER (K-POP) PADA PENGGEMAR K-POP DI KOTA MAKASSAR*. Universitas Negeri Makassar.
- Martin Roll. (2021, October). *Korean Wave (Hallyu) – Kebangkitan Ekonomi Budaya & Budaya Pop Korea*. Martin Roll Business & Brand Leadership. <https://martinroll.com/resources/articles/asia/korean-wave-hallyu-the-rise-of-koreas-cultural-economy-pop-culture/>
- Ogbeide, G.-C. (2020). Pandemic (COVID-19) Implications: Recommendations for the Eventts and Tourism Industry. *Eventts and Tourism Review*, 3(2), 32–38. <https://doi.org/10.18060/24826>
- PCMA. (2020, August 11). *Singapore Exhibition and Convention Bureau: APAC Partner in Focus*. Pcma.Org. <https://www.pcma.org/apac-partner-focus-singapore-exhibition-and-convention-bureau/>
- PCMA Convene. (2020). *COVID-19 SURVEY COVID-19 Recovery Dashboard Survey and analysis by PCMA Convene editors Charts and design by Point Five*.
- Pitanatri, P. D. S., & Wiarti, L. Y. (2022). Approaching the Paradox: Loving and Hating Technology Applications of Indonesia's Cultural Eventts. In A. Hassan (Ed.), *Technology Application in Tourism*

- Fairs, Festivals and Events in Asia* (pp. 279–300). Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-16-8070-0>
- Puja, I. B. P., Utama, D. N. K. W., & Christian, D. (2021). *PERJUANGAN DAN PERUBAHAN HIDUP SELAMA COVID-19*. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Rostanti, Q., & Awaliyah, G. (2023, August 25). *BTS Grup Asia Pertama yang Semua Membronya Masuk Billboard Hot 100*. Republika. <https://ameera.republika.co.id/berita/rzyfpn425/bts-grup-asia-pertama-yang-semua-membronya-masuk-billboard-hot-100>
- Santosa, L. W., & Putri, M. R. D. (2020, July 23). *BTS cetak rekor dunia lewat konser daringnya*. Antara News. <https://www.antaraneews.com/berita/1627858/bts-cetak-rekor-dunia-lewat-konser-daringnya>
- Seraphin, H. (2021). COVID-19: an opportunity to review existing grounded theories in event studies. *Journal of Convention & Event Tourism*, 22(1), 3–35. <https://doi.org/10.1080/15470148.2020.1776657>
- Sofia, H., & Amirullah. (2019, October 15). *Calendar of Eventt Pariwisata Indonesia 2020 Tawarkan 100 Atraksi WisataA*. Antara News. <https://makassar.antaraneews.com/berita/146500/calendar-of-eventt-pariwisata-indonesia-2020-tawarkan-100-atraksi-wisata>
- Stassen, M. (2020, October 13). *K-POP STARS BTS DRAW NEARLY 1M TO LATEST PAY-PER-VIEW ONLINE CONCERT – BANKING BIG MONEY IN THE PROCESS*. Music Busniess Worldwide. <https://www.musicbusinessworldwide.com/k-pop-stars-bts-draw-nearly-1m-to-latest-pay-per-view-online-concert-banking-big-money-in-the-process/>
- Stevania, P. (2020, July 23). *BTS Pecahkan Rekor Dunia Guinness Untuk Konser Musik Livestream Dengan Penonton Terbanyak*. Wow Keren. <https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00321755.html>
- Sugiari, L. P. (2021, January 4). *UMKM di Bali Cetak Omzet Rp3,3 Miliar dalam Pagelaran Denpasar Festival 2020*. Bali.Bisnis.Com. <https://bali.bisnis.com/read/20210104/538/1338524/umkm-di-bali-cetak-omzet-rp33-miliar-dalam-pagelaran-denpasar-festival-2020>
- Wiarti, L. Y. (2021). *Pengembangan Destinasi Berbasis Event di Ubud Bali*. Universitas Udayana.
- Yonhap. (2020, October 20). *BTS’ “Dynamite” ranks No. 5 on Billboard singles chart*. The Korean Herald. [https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20201020000127&ACE\\_SEARCH=1](https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20201020000127&ACE_SEARCH=1)
- Yudistira, C. (2021, April 29). *Konser “In Jazz We Trust” Rayakan Hari Jazz Internasional*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2021/04/29/konser-in-jazz-we-trust-rayakan-hari-jazz-internasional>

#### DAFTAR INFORMAN:

- Darsana, A.A. Interview with Founder Ubud Village Jazz Festival, January 9th, 2021. Gunartha, I.M. Interview with Founder Bali Spirit Festival. July 3rd, 2020.
- Purnami, N.M. Interview with ex-General Manager of Ubud Writer and Reader Festival & Ubud Food Festival. January 7th, 2021
- Sukawati, T.G.B. Interview with Puri Ubud’s member. November 23rd, 2020. Tammy. Online interview with Bali Spirit Festival Guest December 6th, 2020. Suprpta, I Kadek. Interview Festival Layang-layang Virtual, December 20th, 2020