

BAB IV SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, memaparkan dan menganalisa persepsi wisatawan dalam merasakan pengalaman *virtual tour* terhadap situs *360 Japan Virtual Tour* sebagai media komunikasi pariwisata budaya Jepang di masa pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang didapatkan dari data kuesioner dan wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang dilakukan penulis dengan total 50 responden pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Persepsi wisatan terhadap internet berperan sebagai sumber informasi utama dalam pengambilan keputusan responden untuk mengikuti kegiatan *virtual tour*, dibuktikan dengan hasil bahwa sebesar 58% atau 29 responden menyatakan mengetahui informasi tentang *virtual tour* dari media internet, seperti melalui sosial media, *website*, portal berita, dan lain-lain.
2. Persepsi wisatan terhadap rasa penasaran dan tingginya minat wisatawan terhadap pariwisata budaya Jepang menjadi motivasi utama responden untuk mengikuti *virtual tour*, dengan hasil sebesar 36% atau 18 responden memiliki motivasi yang bersumber dari rasa penasaran atau ingin tahu dan sebanyak 17 responden (34%) memiliki motivasi penyaluran hobi atau minat terhadap pariwisata budaya Jepang.
3. Persepsi wisatan terhadap frekuensi kunjungan kegiatan *virtual tour* di situs *360 Japan Virtual Tour* didapatkan bahwa 64% responden atau sebanyak 32 orang menyatakan bahwa ini merupakan pengalaman pertama mereka mengikuti *virtual tour*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa alasan informan bersedia mengikuti kegiatan *virtual tour* adalah karena ingin tahu bagaimana *virtual tour* tersebut dilaksanakan dan responden ingin merasakan “berkunjung” ke Jepang meski dari rumah saja.
4. Persepsi wisatawan terhadap kualitas konten *virtual tour* di situs *360 Japan Virtual Tour* sebagian besar mendapatkan *feedback* yang positif, seperti

memberikan rasa nyaman, menyenangkan, dan sangat berkesan, ditunjukkan dengan hasil sebesar 42% atau 21 responden menganggap bahwa mengunjungi wisata virtual merupakan pengalaman yang menyenangkan, dan 30% atau 15 responden menyatakan bahwa kualitas konten yang dihasilkan dari *virtual tour* di situs tersebut adalah pengalaman yang sangat berkesan karena kualitas tinggi dari konten yang dihasilkan.

5. Persepsi wisatawan terhadap kualitas sistem yang dihasilkan, penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan atau pengoperasian gambar dan video menjadi faktor utama yang membentuk persepsi wisatawan *virtual tour* terhadap kualitas sistem dalam bentuk *website*. Sebanyak 31 responden (62%) setuju bahwa kualitas sistem dalam situs *360 Japan Virtual Tour* mudah digunakan, interaktif, dan sistem dirancang dengan baik dan fungsional.
6. Persepsi wisatawan secara umum terhadap, situs *360 Japan Virtual Tour* bermanfaat dalam memberikan persepsi yang positif dan pengalaman yang berharga pada wisatawan virtual di masa pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil wawancara, responden merasa puas dengan pengalaman mereka mengikuti kegiatan *virtual tour* di situs *360 Japan Virtual Tour*. Mayoritas responden menyatakan bahwa kegiatan *virtual tour* ini merupakan pengalaman yang berharga, memuaskan, dan melebihi ekspektasi, karena pengalaman tersebut terasa unik, menyegarkan (*refreshing*) dan membuat mereka senang khususnya di masa pandemi Covid-19 ini.

Pengalaman berwisata dan mengikuti kegiatan *virtual tour* pada masa pandemi Covid-19 di Indonesia adalah fenomena baru bagi masyarakat. Penelitian ini menunjukkan bahwa wisata virtual dapat menjadi solusi bagi pecinta budaya Jepang yang tidak bisa berkunjung ke Jepang karena situasi yang tidak memungkinkan. Selain itu, usaha JNTO untuk mempromosikan pariwisata budaya Jepang melalui wisata virtual di situs *360 Japan Virtual Tour* telah berhasil dalam memuaskan para wisatawan.

Untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan dilakukan kajian lebih lanjut mengenai kegiatan *virtual tour* khususnya yang berkaitan dengan pariwisata budaya Jepang, dalam rangka menghadapi kondisi terbatas di masa pandemi Covid-19 dan mengingat masih minimnya penelitian yang sejenis.

