

**BERJELAJAH DALAM SENSASI: WISATA VIRTUAL SEBAGAI
HIBURAN PRAKTIS PEMUDA URBAN**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi**

Disusun oleh:

Abdul Wahab Hasbullah

NIM 21107020045

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**PRODI STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa: Abdul Wahab Hasbullah

NIM: 21107020045

Fakultas: Ilmu Sosial dan Humaniora

Program Studi: Sosiologi

Alamat Rumah: JL. JEND. A. Yani, 002/001, Bangkok, Glagah,
Lamongan, Jawa Timur

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi yang penulis ajukan ini benar asli hasil karya ilmiah yang penulis sendiri bukan plagiasi dari karya atau penelitian penulisan yang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji

Yogyakarta, 28 April 2025

Yang Menyatakan,



Abdul Wahab Hasbullah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Lamp :-

Kepada

Yth Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan
seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi
saudara

Nama : Abdul Wahab Hasbullah

NIM : 21107020045

Prodi : Sosiologi

Judul : Berjelajah Dalam Sensasi Wisata Virtual Sebagai Hiburan
Praktis Pemuda Urban

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar sarjana strata satu dalam Sosiologi.

Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk
mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah. Atas
perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 April 2025

Pembimbing



B. J. Sunbto, S.Sos, M.A.

NIP. 19860224 201903 01007

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2566/Un.02/DSH/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : Berjelajah dalam Sensasi: Wisata Virtual sebagai Hiburan Praktis Pemuda Urban
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ABDUL WAHAB HASBULLAH
Nomor Induk Mahasiswa : 21107020045
Telah diujikan pada : Selasa, 20 Mei 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
B.J. Sujibto, S.Sos., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6836c01787cb2



Penguji I
Dr. Yayan Suryana, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 684a292d06ea2



Penguji II
Achmad Uzair, S.IP., M.A, Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 683d17082dea



Yogyakarta, 20 Mei 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6849e8aa20d8

HALAMAN MOTTO

PERGILAH KE GUBUG KESUNYIAN. SELANJUTNYA LAKUKAN RITUAL
PENDERITAAN. LANTAS MAINKANLAH ISI PIKIRAN HINGGA
PERBATASAN ANTARA GELAP DAN TERANG. DUA HAL YANG AKAN
TERJADI; ANDA AKAN MENJADI SEORANG SASTRAWAN ATAU ORANG
DALAM GANGGUAN KEGILAAN.

[...]

REVOLUSI APA YANG SEDANG KAU SIAPKAN HARI INI

~Majelis Lidah Berduri – Hujan Orang Mati~



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

KARYA PENULIS DIPERSEMBAHKAN KEPADA ALMAMATER
TERCINTA YAKNI PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



KATA PENGANTAR

Segala puji dihanturkan kepada Allah SWT Yang telah memberikan kerahmatan, keberkahan, dan taufiq-Nya untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik, salawat serta salam selalu tercurah-kan kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya kita nanti-nantikan.

Dalam proses penulisan tugas akhir ini pastinya banyak keterlibatan-keterlibatan pihak eksternal yang mendukung, membimbing, dan membantu proses penulisan. Atas segala bentuk bantuan yang sudah diberikan dalam penyusunan skripsi ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Napsiah, S.Sos., M.Si. Selaku ketua Prodi Sosiologi Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. B. J. Sujibto, S.Sos., M.A. Selaku dosen pembimbing skripsi penulis, terima kasih banyak atas dedikasinya yang telah menemani progres penulisan karya penulis.
5. Dr. Astri Hanjarwati selaku dosen pembimbing akademik, penulis mengucapkan terima kasih atas nasehatnya.
6. Orang tua dan para keluarga penulis yang identitas disembunyikan, terima kasih yang mendalam atas kontribusi besarnya dalam penunjang pendidikan penulis.
7. Kolega angkatan sosiologi yang menempuh perjuangan bersama.
8. Semua pihak lainnya yang membantu proses penulisan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa pasti ada kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk membangun dan melanjutkan penelitian penulis.

Yogyakarta, 11 November 2024

Yang menyatakan,



Abdul Wahab Hasbullah

NIM. 21107020045

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 memaksa manusia untuk melakukan keragaman inovasi teknologi sebagai akses penunjang kehidupan sosial masyarakat, dan memanfaatkan ruang virtual untuk interaksi sektor sosial. Salah satu sektor yang memanfaatkan ruang virtual adalah pariwisata. Wisata virtual menjadi akses keberlanjutan alternatif waktu pandemi dan pasca pandemi sebagai penunjang hiburan praktis di waktu luang. Dalam penelitian penulis menyajikan pembahasan praktik wisata virtual yang digunakan pemuda urban di Yogyakarta sebagai negosiasi alternatif perjalanan. Penulis menelusuri faktor, motivasi dan pengalaman anak muda dalam melakukan wisata virtual sebagai bahan pembahasan dalam skripsi ini. Ada beberapa temuan penulis akan penelitian ini diantaranya; (1) pemuda menggunakan wisata virtual sebagai liburan alternatif praktis, (2) media sosial sebagai penggerak fasilitas wisata virtual, dan (3) pemuda memiliki imajinasi dan ekspresi yang fleksibel dan dinamis akan wisata virtual.

Metode kualitatif digunakan untuk membaca bukti-bukti lapangan dengan intensif dan komprehensif terkait wisata virtual. Pendekatan fenomenologi menambahkan data-data lapangan terkait pengalaman subjek akan sensasi perjalanan wisata virtual. Pengumpulan data dilakukan bertahap dalam kurung waktu November hingga Desember 2023.

Kata kunci: *Wisata virtual, Pemuda, Urban, Waktu Luang.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Pendahuluan	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Konseptual Teori.....	9
1. Wisata virtual	9
2. Pemuda dan Waktu Luang.....	12
3. Pemuda dan Urban	14
G. Metode Penelitian.....	16
1. Jenis Penelitian.....	16
2. Lokasi Penelitian.....	16
3. Subjek dan Objek Penelitian	17
4. Sumber Data.....	18

5. Teknik Pengumpulan Data	18
6. Validasi Data (Triangulasi).....	20
7. Analisa Data.....	21
H. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN.....	23
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	23
B. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	27
BAB III SENSASI PERJALANAN PEMUDA BERWISATA VIRTUAL.....	34
A. Metafora Berwisata Fisik ke Virtual	34
B. Sensasi Berwisata Virtual.....	36
C. Sensasi Fasilitas Digital	40
BAB IV ANALISA DATA PENGGUNAAN WISATA VIRTUAL DI WAKTU LUANG PEMUDA URBAN	44
A. Wisata Virtual Sebagai Hiburan Waktu Luang Pemuda Urban.....	44
BAB V PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

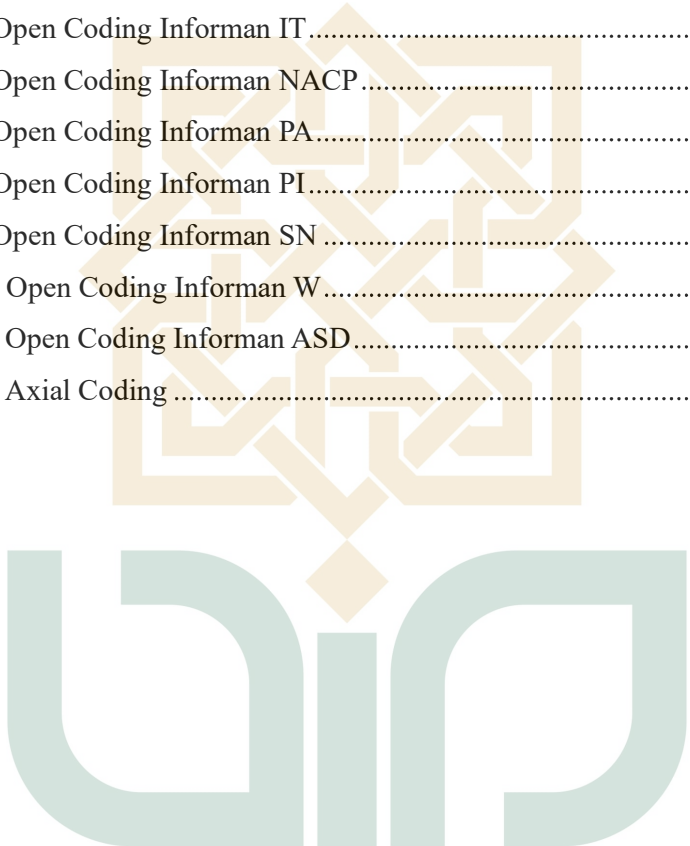
Gambar 1: Aktivitas sensasi pemuda nobar pertandingan	25
Gambar 2: Aktivitas sensasi pemuda ngonser.....	25
Gambar 3: Pemuda memperingati hari HAM (SMI)	26
Gambar 4: Platfrom wisata virtual https://jogja360.net/	26
Gambar 5: Platfrom wisata virtual https://indonesiavirtualtour.com/	27



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Open Coding Informan TIAR	63
Tabel 2: Open Coding Informan ANM	69
Tabel 3: Open Coding Informan FSA	76
Tabel 4: Open Coding Informan GS	81
Tabel 5: Open Coding Informan IT	89
Tabel 6: Open Coding Informan NACP	93
Tabel 7: Open Coding Informan PA	102
Tabel 8: Open Coding Informan PI	106
Tabel 9: Open Coding Informan SN	113
Tabel 10: Open Coding Informan W	118
Tabel 11: Open Coding Informan ASD	123
Tabel 12: Axial Coding	147



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Pandemi COVID 19 memaksa masyarakat untuk bernegosiasi dengan kebiasaan baru¹. Keterbatasan akses kehidupan fisik menjadi momen pemanfaatan ruang virtual sebagai alternatif pilihan². Salah satunya adalah melakukan perjalanan wisata virtual. Inovasi digital terkait ruang virtual atau *metaverse* menawarkan destinasi wisata tanpa harus keluar dari rumah, karenanya wisata virtual memberikan pandangan yang tidak terputus³. Sajian tiga dimensi ruang virtual dan interaksi sosial adalah tawaran perjalanan wisata virtual⁴. Wisata virtual memberikan sensasi halusinasi yang berbeda dengan wisata fisik⁵. Beberapa wisatawan dapat menikmati dan beberapa belum menemukan daya sensasi imajinasi. Imajinasi memiliki peran penting dalam penjelajahan wisata virtual sebagai upaya perasaan perjalanan.

Penggunaan wisata virtual tidak berhenti di era pandemi, keberlanjutan masih terjadi pasca pandemi terutama penggunaan di kalangan pemuda

¹ B.J. Sujibto and Aulia Rachma Diah, "Bernegosiasi Dengan Pandemi: Adaptasi Pemuda Terhadap Tatanan Sosial Pandemi," *Jurnal Masyarakat Dan Budaya* 24, no. 2 (2022): 253–69, <https://doi.org/10.55981/jmb.1628>.

² Inayat Ali and Robbie Davis Floyd, *Negotiating the Pandemic*, ed. Inayat Ali and Robbie Davis-Floyd (London: Routledge, 2022), <https://doi.org/10.4324/9781003187462>.

³ Dairoh Dairoh et al., "Pengenalan Dan Pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promosi Wisata," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 7, no. 1 (2023): 12, <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i1.11734>.

⁴ Yogi Anggara and Guntur Maulana Zamroni, "Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi Dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan," *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)* 9, no. 1 (March 3, 2021), <https://doi.org/10.12928/jstie.v1i1.19045>.

⁵ P-P2PAR ITB, "Warta Pariwisata," ed. Aqila Nurul Khaerani, Syafira Ay, vol. 19 (Bandung: Institutsi Teknologi Bandung, 2021), 26.

pemuda urban untuk mencapai sensasi *healing* di tengah aktivitas kepadatan mereka.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang, maka dapat dipaparkan beberapa perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah wisata virtual menjadi liburan praktis bagi pemuda urban di waktu luang dan bagaimana pembentukan imajinasi pemuda urban dalam praktik wisata virtual?

C. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini di antaranya:

1. Membongkar ruang ekspresi waktu luang pemuda urban.
2. Meninjau imajinasi wisata virtual pemuda urban.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini menambahkan diskursus baru terkait penggunaan wisata virtual pasca pandemi. Pemuda urban merasakan kehadiran wisata virtual sebagai liburan praktis di tengah-tengah hirup kehidupan urban. Perkembangan penelitian ini berdasarkan aspek sosiologi pariwisata.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi kajian yang kompleks akan penggunaan wisata virtual pasca pandemi yang ditolak ukur dengan sosiologi. Ilmu pengetahuan teknologi dan matematika harus dibarengi dengan ilmu sosial humaniora untuk keterhubungan mesin dengan manusia.

E. Tinjauan Pustaka

Beberapa kajian atau penelitian terkait wisata virtual dan pemuda masih memiliki kajian yang belum banyak. Penulis mencoba mengumpulkan beberapa literatur topik yang relevan lewat buku, jurnal, tesis, skripsi dan artikel. Kajian-kajian sebagai landasan dasar perbedaan dan persamaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan Hilmi Novista Amallia, et al.¹⁹. menawarkan kajian bagaimana wisata virtual berguna untuk pelestarian wisata budaya di tengah pandemi COVID-19. Dengan menggunakan konsep Talcot Person penelitian ini membuka bagaimana wisata virtual digunakan untuk alternatif perjalanan wisata budaya saat pandemi. Diskusi yang ditawarkan hanya sebatas penggunaan wisata virtual di waktu pandemi dan belum berani membaca eksistensi penggunaan wisata virtual pasca pandemi.

Penelitian Anditia Sobarna²⁰ menampilkan bagaimana pengaruh wisata virtual reality terhadap minat berwisata. Kualitas konten yang ditawarkan wisata virtual dapat menjadi pengaruh bagaimana masyarakat menikmati sensasi wisata virtual. Tujuan dari penelitiannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan wisata virtual saat pandemi serta dampak penggunaan wisata virtual. Penelitian penulis ingin menawarkan kebaruan pengaruh penggunaan wisata virtual pasca pandemi, karena wisata virtual dalam penggunaannya harus bersaing dengan wisata fisik.

¹⁹ Helmi Novista Amallia et al., “Wisata Virtual Sebagai Sarana Pengenalan Dan Pelestarian Budaya Di Tengah Pandemi,” *Humanitaria: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 1 (2022): 29–47.

²⁰ Aditia Sobarna, “Pengaruh Wisata Virtual Reality (VR) Terhadap Niat Berperilaku Wisatawan,” *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*, 2021, 4–5.

Jose Maria Martin, etc²¹. Mengungkapkan penggunaan wisata virtual sebagai gaya perjalanan baru pemuda. Ada beberapa perjalanan virtual yang dilakukan pemuda diantaranya; *games tourism*, *metaverse*, dan *virtual tourism*. Ruang imersif pemuda akan lebih berimajinasi dalam berwisata virtual. Potensi pemasaran wisata virtual lebih berhasil apabila ditunjukkan kepada generasi yang lahir di era digital. Namun penulis memiliki tujuan berbeda dengan penelitian ini. Penulis ingin membuka diskursus penggunaan wisata virtual untuk liburan praktis pemuda urban. Ada beberapa gaya-gaya alternatif pemuda dalam berselancar di wisata virtual yang tidak disebutkan Jose Martin.

Penelitian yang dilakukan Yang Ting-Ting, etc²². menjelaskan secara detail motivasi penggunaan wisata virtual dengan metode teori means-end chain (MEC). Keamanan data privasi menjadi salah satu bentuk kepuasan pengguna dalam liburan ke wisata virtual. Selain itu kepraktisan berkelajah wisata virtual menjadi nilai motivasi tambahan dalam berwisata virtual. Penulis menawarkan diskusi tambahan bagaimana wisata virtual digunakan oleh kaum industri (pemuda urban) sebagai alternatif liburan singkat di tengah-tengah waktu luang. Praktik dan sensasi menjadi pembahasan utama penulis sebagai upaya pembedaan dari penelitian ini.

²¹ José María Martín-Martín et al., "Virtual Tourism: A New Way of Travelling and a New Traveller Profile," *Journal of Competitiveness* 15, no. 4 (2023): 134–53, <https://doi.org/10.7441/joc.2023.04.08>.

²² Ting-Ting Yang et al., "Virtual Tourist Motivation: The Differences between Virtual Tourism and on-Site Tourism," *Tourism Review* 78, no. 5 (September 4, 2023): 1280–97, <https://doi.org/10.1108/TR-07-2022-0331>.

Pemuda lebih menggunakan wisata virtual sebagai penjelajahan akan pengetahuan sejarah dan budaya. Lorena Robaina-Calderin²³ melakukan kajian eksperimen teknologi imersif di pemuda akan keberhasilan promosi museum di wisata virtual. teknologi imersif memiliki kebergunaan yang baik untuk menciptakan pengalaman menarik di pemuda akan wisata virtual. Namun penelitian ini kurang membahas penggunaan kepraktisan wisata virtual di kalangan pemuda. Sehingga, penulis ingin melakukan tambahan kajian wisata virtual dan pemuda akan sensasi kepraktisan wisata virtual di waktu luang.

Lebih lanjut penelitian yang dilakukan Yulianti Fajar Wulandari, etc²⁴. Membahas kunjungan wisata museum memiliki minat paling berpengaruh dalam wisata virtual di kalangan pemuda. Dalam artikelnya menyatakan bahwa museum dapat memenuhi ekspresi pengguna untuk menikmati kunjungan wisata virtual. Hal ini dapat menjadi kajian pembahasan temuan penulis akan ekspresi pemuda dalam wisata virtual. Namun, perbedaan fokus penelitian penulis terletak pada praktik penggunaan praktis wisata virtual di anak muda.

Penelitian Nelyse Lumanauw²⁵ terkait “*Potensi dan Pengembangan Virtual Tour sebagai Alternatif Wisata di Kintamani dan Gianyar*”

²³ Lorena Robaina-Calderin, Josefa D. Martín-Santana, and Francisco Muñoz-Leiva, “Immersive Experiences as a Resource for Promoting Museum Tourism in the Z and Millennials Generations,” *Journal of Destination Marketing and Management* 29, no. March (2023), <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2023.100795>.

²⁴ Yulianti Fajar Wulandari et al., “Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Media Penyiaran* 01, no. 01 (2021): 9–15, <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jmp.v1i1.389>.

²⁵ Nelyse Lumanauw, “Potensi Dan Pengembangan Virtual Tour Sebagai Alternatif Wisata Di Kintamani Dan Gianyar,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 12021–34, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13771>.

menelisis potensi pengembangan wisata virtual di kawasan Kintamni dan Gianyar. Orientasi pada penelitian ini berfokus untuk menemukan solusi alternatif dalam mengembangkan pariwisata yang aman dan inovatif. Terlihat perbedaan yang menonjol antara penelitian peneliti dengan penelitian Nelyse. Fokus diskusi peneliti ingin mengembangkan fungsi penggunaan wisata virtual di kalangan anak muda.

Pemetaan kajian sebelumnya dilakukan untuk pembahasan yang kuat dan meluas akan fokus kajian penulis. Perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terletak pada aspek praktik wisata virtual sebagai metode perjalanan praktis pemuda urban di tengah-tengah kepadatan produktivitas waktu. Sedangkan persamaan yang relevan adalah wisata virtual, pemuda dan sensasi. Kajian-kajian sebelumnya tentang sensasi hanya memperlihatkan kepuasannya di masa pandemi dan penulis menambahkannya di pasca pandemi. Sehingga penelitian penulis dapat memperkaya pembahasan wisata virtual.

F. Kerangka Konseptual Teori

1. Wisata virtual

Schroeder menjelaskan bahwa ruang virtual adalah hasil tampilan komputer berupa gambar atau serangkaian video yang memungkinkan pengguna bisa melakukan interaksi sosial²⁶. Inovasi ruang virtual menandakan bagaimana kemajuan teknologi informasi sangat pesat. Interaksi yang terjalin di ruang virtual, bukan sekedar pada *substanceles*

²⁶ Rafidola Mareta Riesa and Alfatah Haries, "Virtual Tourism Dalam Literature Review," *Jurnal Pariwisata Bunda* 01, no. 1 (2020): 1–6.

halluciantion, interaksi yang terjalin pada dasarnya terjadi secara nyata dan memiliki arti²⁷. Penggunaan ruang virtual dapat digunakan secara fleksibel, sehingga ruang virtual menjadi alternatif pilihan meningkatkan praperjalanan berwisata²⁸.

Pandemi COVID 19 menjadi momentum kontribusi pengaruh wisata virtual di sektor kehidupan manusia. Pandemi menutup akses kehidupan fisik manusia sehingga memaksanya untuk beralih ke virtual. Pengenalan pertama berwisata virtual adalah museum²⁹ dan dilanjutkan dengan penyelenggaraan konser virtual yang mendapatkan sambutan hangat dari anak muda. Makna *healing* adalah bentuk perasaan anak muda dalam berpraktik berwisata virtual pasca pandemi. Pemaknaan akan perasaan tersebut menjelaskan bagaimana wisata virtual dapat menjadi alternatif praktis liburan singkat anak muda urban. Rata-rata pengguna wisata virtual adalah generasi Z dan Alpha³⁰. Masuk ke dalam teori determinasi teknologi McLuhan, manusia menciptakan teknologi pada dasarnya dibentuk untuk mempengaruhi kehidupan manusia itu sendiri³¹.

Definisi pariwisata adalah agenda perjalanan sementara waktu yang bermaksud untuk mendapatkan kenikmatan dari keunikan tempat destinasi

²⁷ Rusli Nasrullah, *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, ed. Kharisma Putra Utama, Endang Wah (Jakarta: Prenadamedia Group, 2022).

²⁸ Aixiang Yuan and Jinhwan Hong, "Impacts of Virtual Reality on Tourism Experience and Behavioral Intentions: Moderating Role of Novelty Seeking," *Journal of Hospitality & Tourism Research* 48, no. 6 (2024): 1067–80, <https://doi.org/10.1177/10963480231171301>.

²⁹ Ulrike Gretzel et al., "E-Tourism beyond COVID-19: A Call for Transformative Research," *Information Technology and Tourism* 22, no. 2 (2020): 187–203, <https://doi.org/10.1007/s40558-020-00181-3>.

³⁰ Catherine D. Henny and Leslie Shannon, *Virtual Natives: How a New Generation Is Revolutionizing the Future of Work, Play and Culture*, 2023.

³¹ Munadhil Abdul Muqsih, "Determinisme Teknologi Dan Ekstensi Manusia," *Adalah* 6, no. 1 (2022): 76–84, <https://doi.org/10.15408/adalah.v6i1.26573>.

yang dikunjungi³². Sedangkan konseptual wisata dengan virtual dapat diartikan sebagai tampilan serangkaian video atau sekumpulan gambar sebagai simulasi dunia maya³³. Sehingga dapat ditemukan definisi wisata virtual berupa sajian sektor wisata dengan bentuk tiga dimensi secara online dan pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ditampilkan. Disiplin sosiologi pariwisata ingin melihat praktik wisatawan dalam perjalanan berwisata. Hal ini membuat penulis mencoba untuk memasak fenomena wisata virtual di kalangan pemuda dengan kacamata sosiologi.

Secara bertahap pemuda bernegosiasi akan dunia virtual³⁴ di tengah keterbatasan waktu luang yang diselimuti produktivitas industri urban. Liburan praktis wisata virtual memberikan kontribusi kebahagiaan tersendiri bagi anak muda³⁵. Motifnya adalah kemudahan akses dan hemat waktu berwisata. Pemuda dan wisata virtual memiliki lingkungan simbolik yang terjalin. Semakin sering menggunakan lingkungan virtual, akan semakin membuat pemuda hidup di virtual. Pemaknaan tersebut mengacu pada pembangunan *define*; manusia menciptakan teknologi, dan teknologi menciptakan identitas diri manusia³⁶. Garis besarnya adalah teknologi

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA

³² Muhammd Suryadana, *Sosiologi Pariwisata Kajian Kepariwisataaan Dalam Paradigma Integratif-Transformatif Menuju Wisata Spiritual* (Bandung: Humaniora, n.d.).

³³ Heru Suheryadi et al., "Jakarta Creative Tourism Travel Agent: Virtual Tour During Pandemic Covid-19," *International Journal of Travel, Hospitality and Events* 2, no. 3 (2023): 277–85, <https://doi.org/10.56743/ijothe.v2i3.295>.

³⁴ BJ Sujibto, "Remaja Jompo: Diskursus Dan Praktik Gaya Hidup Pandemi," *Jurnal Studi Pemuda* 11, no. 1 (2022): 14, <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.75381>.

³⁵ Ana-Belén Bastidas-Manzano et al., "The Past, Present, and Future of Smart Tourism Destinations: A Bibliometric Analysis," *Journal of Hospitality & Tourism Research* 45, no. 3 (2021): 529–52, <https://doi.org/10.1177/1096348020967062>.

³⁶ Ferdinandus Jehalut, "Kerangka Konseptual Teori Determinisme Teknologi," *Visi Sakti: Jurnal Industri Kreatif Dan Inovatif* 1, no. 1 (2023): 37–47.

merasuki pola berpikirnya manusia dan perubahan tersebut tidak dapat dihindari manusia.

2. Pemuda dan Waktu Luang

Dalam kajian filsafat, Aristoteles menjelaskan waktu luang sebagai waktu yang digunakan untuk diri sendiri bukan untuk suatu hal instrumental. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah berpikir atau berfilsafat³⁷. Sosiologi menambahkan konsep emosi dalam kajian waktu luang. Mengutip dari David Scott³⁸, menurutnya Durkheim, Goffman dan Collins mencoba untuk memposisikan ritual sosial sebagai hasil dari proses emosional. Sedangkan Chris Rojek merumuskan waktu luang pada kedalaman kecerdasan emosional dan emosional kerja³⁹. Takaran formulasi ini dapat menampilkan kredibilitas, relevansi, dan komponen aktivitas waktu luang yang dijalankan individu. Baginya waktu luang memiliki jaringan perilaku sukarela/pilihan, kebebasan, kesukarelaan⁴⁰. Beberapa pengembangan riset melakukan diskursus general akan ritual sosial dengan rekreasi, mengubungkan pemuda dengan wisata⁴¹.

Pemuda memanfaatkan waktu luangnya dengan menggali/mencari potensi diri sebagai kesiapan fase dewasa. Biasanya mereka menggunakannya dengan nongkrong di kafe atau bar, berkumpul mengobrol

³⁷ Julie L. Rose, "The Future of Work? The Political Theory of Work and Leisure," *Annual Review of Political Science* 27, no. 1 (2024): 283–300, <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-041719-102644>.

³⁸ David S. Scott and Thomas Fletcher, "Emotions and Leisure: New Insights and Perspectives," *Leisure Studies* 43, no. 3 (2024): 355–62, <https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2243653>.

³⁹ Chris Rojek, *The Labor of Leisure* (London: SAGE Publications, 2009).

⁴⁰ Sujibto, "Remaja Jompo: Diskursus Dan Praktik Gaya Hidup Pandemi."

⁴¹ Stefanie Steinbeck and Ana María Munar, "Affective Atmospheres in Children's Museum Experiences," *Leisure Studies* 43, no. 3 (May 3, 2024): 378–94, <https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2183981>.

dengan teman-teman, menonton pertunjukan olahraga dan berjelajah berwisata⁴². Eduard C Lindeman menyatakan bahwa waktu luang tidak diartikan sebagai keinginan untuk bermalas seseorang, namun sebagai bagian komponen dari aktivitas kerja⁴³. Pertanyaan ini didukung dengan temuan yang disusun oleh Susan Batchelor⁴⁴. Akan tetapi, kontemplasi waktu luang tidak dapat ditakar dengan perumusan kuantitas⁴⁵.

Praktik waktu luang anak muda saat ini, banyak dijumpai dengan agenda *Ke-mageran*. Fenomena ini tidak bisa terlepas akan dampak fisik yang mereka rasakan saat pandemi⁴⁶. Dengan demikian, pemuda melakukan peralihan dari fisik ke virtual akan penjelajahan berwisata di waktu luang. Rutinitas rebahan dan candunya bermain media sosial adalah praktik baru waktu luang pemuda urban. Chris Rojek menyatakan bahwa praktik waktu luang pemuda banyak digunakan dengan sikap yang lebih santai⁴⁷.

Konteks waktu luang telah menjadi pembahasan utama dalam dunia wisata⁴⁸. Fokus kajian pemuda urban dan wisata dapat menjadi perkembangan penting studi pariwisata. Terdapat perubahan yang terjadi akan pemanfaatan waktu luang anak muda urban yang semakin praktis.

⁴² B. G. Gunter and Harvey A. Moore, "Youth, Leisure, and Post-Industrial Society: Implications for the Family," *The Family Coordinator* 31, no. 2 (1975): 386–408.

⁴³ Eduard C. Lindeman, "Youth and Leisure," *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 194 (1937): 59–66.

⁴⁴ Susan Batchelor et al., "Precarious Leisure: (Re)Imagining Youth, Transitions and Temporality," *Journal of Youth Studies* 23, no. 1 (2020): 93–108, <https://doi.org/10.1080/13676261.2019.1710483>.

⁴⁵ Sujibto, "Remaja Jompo: Diskursus Dan Praktik Gaya Hidup Pandemi."

⁴⁶ Sujibto.

⁴⁷ Rojek, *The Labor of Leisure*.

⁴⁸ Harald Pechlaner and Egon Smeral, *Tourism and Leisure*, ed. Harald Pechlaner and Egon Smeral, *Sustainability (Switzerland)*, vol. 11 (Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2015), <https://doi.org/10.1007/978-3-658-06660-4>.

Ruang internet yang memberikan ruang ekspresi diri dan pengembangan kreatif menjadi pilihan pemuda beralih ke virtual⁴⁹.

3. Pemuda dan Urban

Urban memiliki ragam heterogenitas tentang hidup, kerja, hiburan, politik, dan publik⁵⁰, tempat yang cocok untuk melanjutkan kehidupan di fase muda. Anak muda memiliki tekad modal yang radikal dalam bersaing di dunia industri. Dengan modal yang seadanya justru membuat pemuda terjerumus dalam *toxic productivity* urban. Selain itu tekanan-tekanan sosial memperparah beban kondisi anak muda akan depresi yang mereka alami⁵¹. Mobilitas yang ekstrem memaksa anak muda untuk menjadi produk peradaban industri⁵².

Sebelum masuk dalam keterkaitan urban dan pemuda, penulis mendefinisikan apa itu pemuda dan urban itu sendiri. Secara undang-undang, definisi pemuda selalu merujuk pada angka usia. Di Indonesia kata pemuda dapat didefinisikan kepada seseorang yang sudah berumur 16-30 tahun⁵³. Sedangkan menurut PBB kategorikan pemuda adalah usia 15-24 tahun. Klasifikasi angka usia dipergunakan untuk kelayakan individu dalam menjalin aktivitas industri⁵⁴. Secara alamiah, individu memasuki usia muda

⁴⁹ Kenneth Robert, *Youth and Leisure*, ed. George Allen, vol. 01 (New York: Routledge, 1983).

⁵⁰ Louis Wirth, "Urbanism as a Way of Life," *American Journal of Sociology* 44, no. 1 (July 1938): 1–24, <https://doi.org/10.1086/217913>.

⁵¹ Laurie Ross et al., *Dilemmas in Youth Work and Youth Development Practice* (New York: Routledge, 2015), <https://doi.org/10.4324/9781315730738>.

⁵² Robert, *Youth and Leisure*.

⁵³ Menteri Ketenagakerjaan, "Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia," Pub. L. No. 10 Tahun 2016 (2016).

⁵⁴ Internasional Labor Organization, "Workers," Internasional Labor Organization, accessed May 28, 2024, <https://www.ilo.org/topics/labour-administration-and-inspection/resources-library/occupational-safety-and-health-guide-labour-inspectors-and-other/workers>.

akan lebih memilih menjalin kehidupan di urban. Kebutuhan sandang pangan menjadi alasan mereka pergi ke urban, manufaktur menjadi faktor pendorong perpindahan tersebut. Penulis mengutip definisi Karl Marx karena kerelevanan dengan kajian topik penulis. Menurutnya, urban adalah tempat persekutuan yang dibentuk guna melindungi hak milik dan memperbanyak alat-alat produksi untuk diperlakukan para anggota agar dapat mempertahankan dirinya⁵⁵.

Hidup di urban akan menyita waktu luang pemuda untuk bersantai-santai⁵⁶. Ada status ganda di dalam diri pemuda urban⁵⁷. Hasil status tersebut berasal dari kondisi fase perintis transisi pemuda menuju tahap mapan. Pemuda banyak mengalami peran sebagai pelajar pekerja, sebagian menyatakan bahwa status ganda ini memberikan jaminan kehidupan ketimbang pasca kelulusan⁵⁸. Anggapan tersebut dikarenakan keterbukaan lowongan pekerjaan tetap tidak sebanding dengan jumlah lulusan pendidikan.

Sebagai masyarakat yang begitu aktif, pemuda urban akan cepat mengalami kelelahan soliter. Untuk mensiasati keterbatasan waktu luang, memaksa pemuda untuk mencari hiburan dan liburan praktis sebagai upaya perjalanan *healing* akan depresi produktivitas. Aspek wisata virtual yang praktis sebagai media hiburan dalam penyembuhan diri menjadi penekanan diskursus dalam artikel ini.

⁵⁵ Ahmed Fernanda Desky, *Pedesaan Dan Perkotaan* (Medan, 2022).

⁵⁶ Metin Kozak and Nazmi Kozak, eds., *Tourist Behaviour: An International Perspective* (Oxford: CAB International 2016., 2016).

⁵⁷ Nanda Harda Pratama Meiji, "Pemuda (Pe)Kerja Paruh Waktu: Dependensi Dan Negosiasi," *Jurnal Studi Pemuda* 8, no. 1 (June 29, 2019): 15, <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.46133>.

⁵⁸ Meiji.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengembangkan makna-makna subjektif atas pengalaman-pengalaman objek⁵⁹. Kualitatif membutuhkan pengamatan secara langsung akan fenomena wisata virtual dan pemuda urban, sehingga bukti yang ditampilkan akan lebih intensif dan komprehensif terkait praktik tersebut.

Pendekatan fenomenologi dibutuhkan untuk mengetahui detail mendalam pengalaman subjek. Selaras dengan fokus fenomenologi yakni menggali, memahami, dan menafsirkan arti suatu fenomena yang dialami seseorang⁶⁰. Pendekatan ini memiliki landasan filosofis yang kuat dan melibatkan pelaksanaan wawancara⁶¹. Hasilnya hipotesis penelitian dapat ditemukan pada subjek dan objek.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil sampling di daerah Yogyakarta. Karakteristik Yogyakarta yang identik dengan lingkungan *food and beverage*, *hospitality*, dan sebagai kota pelajar menjadi alasan penelitian ini dilakukan di tempat Yogyakarta. Selain itu, pemuda urban di Yogyakarta rata-rata memiliki tingkat produktivitas yang padat dan dapat di kategorikan sebagai pemuda capaian.

⁵⁹ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*, V (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2021).

⁶⁰ Nursapiah, *Penelitian Kualitatif*, ed. Hasan Sazali, Wal ashri (Medan: Wal ashri Publishing, 2020).

⁶¹ Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek adalah pelaku, manusia yang berperan sebagai objek kajian.

Subjek berupa orang, tempat, atau benda yang diamati dalam proses penelitian. Subjek memiliki peran penting dalam data penelitian karena subjek adalah sumber utama data penelitian. Adapun subjek yang dipilih penulis dengan karakteristik subjek:

- a. Pemuda yang memiliki pekerjaan *part-time/freelancer* dan volunteer/aktif dalam kegiatan sosial.
- b. Memiliki waktu aktif produktif 5-8 jam per-hari.
- c. Pemuda yang memiliki ketertarikan pada pariwisata.
- d. Bermain sosial media.

Karakteristik pemuda di atas yang memiliki produktivitas yang tinggi dan berlebihan acapkali mendapatkan kesenjangan waktu luang pemuda. Kelelahan soliter merangkul dalam kebiasaan mereka. Dan ketertarikan akan pariwisata dapat menambah keberhasilan data pembahasan. Dengan demikian kondisi perjalanan berwisata akan teralihkan dalam virtual. Sehingga dapat ditegaskan kajian pembahasan akan meninjau pengalaman pemuda dalam wisata virtual.

Dalam KBBI objek merupakan hal, perkara, atau benda dan sebagainya untuk diteliti⁶². Objek penelitian juga didefinisikan sebagai sebuah dasar dari suatu persoalan atau fokus kajian dari penelitian untuk

⁶² KBBI, "KBBI," accessed May 30, 2024, <https://kbbi.web.id/objek>.

memperoleh data secara lebih terarah⁶³. Wisata virtual adalah objek penelitian penulis.

4. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer memberikan gambaran deskriptif pengalaman objek, data ini diambil secara langsung lewat pengamatan dan penyaksian kejadian-kejadian di lingkungan masyarakat. Data primer adalah data aktual karena ia diambil secara langsung. Untuk mendapatkan data primer, penulis memperolehnya dengan cara wawancara, observasi dan audio visual selama proses penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data dari catatan atau penelitian dari tangan kedua tentang seorang atau situasi yang ditulis orang lain⁶⁴. Data sekunder dibutuhkan untuk mengecek validasi atas penelitian-penelitian terdahulu, apakah penelitian-penelitian masih relevan dengan situasi kondisi terkini. Data ini dapat diperoleh lewat observasi media sosial dan berita-berita pemerintah maupun independen yang relevan dengan penelitian penulis.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data primer dibutuhkan tahap pengumpulan data. Tahap ini sangat penting karena bertujuan untuk pengumpulan data penelitian. Karena data primer adalah data langsung memberikan data

⁶³ Muh. Fitrah and Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kelas* (Sukabumi: Jejak, 2017).

⁶⁴ Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*.

kepada peneliti⁶⁵. Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti diantaranya: observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah data penelitian secara langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Teknik ini membutuhkan langkan seperti perekaman dan catatan dalam bentuk terstruktur maupun semistruktur. Peneliti akan melakukan pengamatan secara visual dan non visual pada praktik pengalaman berjelajah bersensasi berwisata virtual pada kalangan pemuda urban. Observasi penulis dilakukan secara bertahap mulai bulan November sampai Desember 2023.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses pengambilan data dengan face-to-face pada subjek peneliti. Peneliti akan menggunakan dua metode dalam proses wawancara yakni wawancara luring dan wawancara daring. Wawancara daring dilakukan untuk antisipasi kegagalan pertemuan peneliti dan subjek terkait keterbatasan waktu. Wawancara dibutuhkan untuk memunculkan ungkapan pengalaman-pengalaman subjek. Wawancara dilakukan dengan bertahap selama periode November sampai Desember 2023

⁶⁵ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013).

c. Dokumentasi

Penguatan bukti-bukti penelitian memerlukan proses dokumentasi.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu⁶⁶.

Dokumentasi ini bisanya berupa dokumen publik ataupun dokumen privat. Dengan adanya dokumentasi proses observasi dan wawancara akan lebih kredibel penelitian peneliti. Dalam penelitian, peneliti akan menggunakan dokumentasi berupa foto observasi dan wawancara.

6. Validasi Data (Triangulasi)

Setelah melewati proses pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah proses triangulasi untuk menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber. Triangulasi adalah upaya pemeriksaan terhadap akurasi hasil penelitian dengan menerapkan prosedur-prosedur tertentu⁶⁷. Sumber data subjek yang memiliki perbedaan pandangan akan digunakan untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren.

Selanjutnya peneliti melakukan *member checking* untuk mengetahui akurasi hasil penelitian. Proses ini dibutuhkan untuk mendapatkan kebenaran secara mendalam dari subjek peneliti. Kebenaran mendalam dibutuhkan sajian kontradiktif untuk hasil penelitian yang realistis dan valid. Peneliti juga mengamati secara detail objek penelitian. Fokus ini dibutuhkan karena akurasi validasi yang baik diperoleh melalui kedetailan penelitian (pengalaman) pada observasi.

⁶⁶ Sugiyono.

⁶⁷ Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*.

7. Analisa Data

a. Redaksi data.

Data penelitian akan dilakukan pemilihan antara data primer dengan data sekunder untuk mendapatkan tema-tema, kategori, rangkuman yang tajam dalam pembahasan. Reduksi data didapatkan dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema dan pola. Reduksi data berfungsi untuk keluasan dan kedalaman pembahasan penelitian.

b. Display data

Bentuk analisis yang digunakan untuk penyajian data dalam bentuk narasi setelah data melalui tahap reduksi⁶⁸. Display data dapat berupa naratif, grafik, matrik, network dan chart. Tahap ini memberikan penyajian bukti-bukti penelitian dalam pembahasan. Display data digunakan untuk mempermudah memahami apa yang terjadi, merencanakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami⁶⁹.

c. Penarikan kesimpulan

Tahap ini untuk menemukan kesimpulan secara aktual dan faktual dengan bukti-bukti temuan di lapangan. Meskipun redaksi adalah kesimpulan, namun kesimpulan tersebut belum permanen. Teknik ini menarik kesimpulan dengan teknik induktif tanpa mengeneralisir satu temuan terhadap temuan lainnya⁷⁰.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bab yakni:

⁶⁸ Nursapiah, *Penelitian Kualitatif*.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.

⁷⁰ Nursapiah, *Penelitian Kualitatif*.

BAB I, berisi pendahuluan. Bab ini akan dijelaskan terkait permasalahan topik atau latar belakang, penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Pembahasan mengenai gambaran umum lokasi penelitian dan subjek penelitian akan dipaparkan pada **BAB II**.

Kajian pembahasan utama penelitian dijelaskan pada **BAB III**. Sub tema pertama menjelaskan peralihan wisata dari fisik ke virtual. Sub tema kedua menampilkan bentuk sensasi perjalanan pemuda dalam berwisata virtual. Dan sub terakhir menunjukkan bentuk-bentuk fasilitas yang diakses pemuda sebagai pembentukan sensasi berwisata virtual

Selanjutnya **BAB IV** akan mengisi kacamata analisis data penelitian yakni penggunaan wisata virtual di waktu luang oleh pemuda urban.

Terakhir **BAB V** memberikan kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya dan selembat bukti lampiran penelitian.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Keterbatasan waktu untuk menikmati perjalanan panjang berwisata menjadi alasan anak muda memilih perjalanan berwisata virtual. Kesibukan urban faktor utama waktu luang anak muda tergerus hingga semakin singkat. Salah satu destinasi favorit anak muda dalam wisata virtual adalah panorama alam dunia maya, pertandingan dan konser. Kemanfaatan yang didapatkan anak muda dalam berwisata virtual adalah sensasi *healing* yang membuat kesegaran mata dan pikiran. Kehadiran visual 3 dimensi dalam wisata virtual dan interaksi yang terjalin menjadi kunci utama pembentukan sensasi dalam berwisata virtual. Meskipun pada penelitian ini narasumber hanya menggunakan alat media sosial dalam berwisata virtual, tidak mengurangi konsep utama wisata virtual. Justru dengan penelitian ini dapat menjadi diskursus baru akan menikmati wisata virtual dengan media sosial. Status kelas yang menengah di anak muda urban membuat mereka bernegosiasi dengan media sosial untuk dapat dipergunakan sebagai berwisata virtual.

Penemuan penelitian ini memunculkan diskursus bahwa wisata virtual menjadi tempat liburan praktis anak muda di waktu luang. Memanfaatkan media sosial untuk berwisata hal yang baru dicoba anak muda. Meskipun beberapa pemuda tidak mengenal bagaimana konsep berwisata virtual, namun mereka telah merasakannya terlebih dahulu sebelum mengetahui bahwa itu berwisata virtual.

Penggunaan wisata virtual pada saat pandemi sangat digandrungi, alasannya adalah kebijakan pembatasan kerumunan. Seiring perjalanan waktu wisata virtual bertransformasi menjadi liburan praktis di tengah waktu luang anak muda. Dalam pasca pandemi motif penggunaannya adalah keinginan sementara dalam berwisata di tengah keterbatasan waktu.

Penelitian akan penggunaan wisata virtual di media sosial sangat jarang tersentuh oleh penelitian sebelumnya. Anak muda belum sepenuhnya mengetahui pembangunan wisata virtual yang terjadi dan masih minim mengenal akan wisata virtual. Hal ini menjadi kekurangan dalam sajian penelitian pembahasan. Kedetailan berwisata virtual dan penikmatan bersama akan berwisata virtual kurang tersajikan pada penelitian ini.

B. Saran

Melihat kesimpulan di atas, peneliti memiliki beberapa saran untuk penelitian selanjutnya terkait wisata virtual di kalangan pemuda urban.

1. Riset selanjutnya dapat lebih detail mengangkat kecenderungan penggunaan wisata virtual secara bersama-sama untuk pelebaran diskursus.
2. Topik kesenjangan konsumsi berwisata virtual antara pemuda kelas atas, menengah dan bawah (kajian sosiologi) dapat lebih meluas dan terangkat.
3. Perlu meraba secara luas penggunaan wisata virtual dengan mengedepankan disiplin ilmu sosiologi dan spesialis media untuk topik interaksi individu dalam dunia virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Aïdi, Naïma. "Tourism and the Metaverse: Towards a Widespread Use of Virtual Travel?" *The Conversation*, 2022. <https://theconversation.com/tourism-and-the-metaverse-towards-a-widespread-use-of-virtual-travel-188858>.
- Ali, Inayat, and Robbie Davis Floyd. *Negotiating the Pandemic*. Edited by Inayat Ali and Robbie Davis-Floyd. London: Routledge, 2022. <https://doi.org/10.4324/9781003187462>.
- Amallia, Helmi Novista, Nurul Asyifah, Edy Fathollah, and Muhammad Nudin Pratama. "Wisata Virtual Sebagai Sarana Pengenalan Dan Pelestarian Budaya Di Tengah Pandemi." *Humanitaria: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 1 (2022): 29–47.
- Anggara, Yogi, and Guntur Maulana Zamroni. "Virtual Reality Tour Menggunakan Metode Gambar Panorama 360° Sebagai Media Informasi Dan Pengenalan Gedung Perkuliahan Kampus 4 Universitas Ahmad Dahlan." *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)* 9, no. 1 (March 3, 2021). <https://doi.org/10.12928/jstie.v1i1.19045>.
- Artha, Bhenu, Antonius Satria Hadi, and Niken Permata Sari. "Faktor Penentu Pariwisata Virtual Situs Warisan Dunia Di Indonesia: Sebuah Telaah Pustaka Dan Kerangka Konseptual." *Jurnal Kepariwisata Indonesia : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia* 14, no. 1 (August 2, 2020): 38–45. <https://doi.org/10.47608/jki.v14i12020.38-45>.
- Azca, M Najib, and Oki Rahadiano Sutopo. "Transisi Pemuda Yogyakarta Menuju Dunia Kerja: Previous Studies of Youth Transition Are Dominated by Theories from Source of Data . Instead of Contending That Young People Is Free to Make Choice." *Jurnal Universitas Paramadina* 10, no. 2 (2013): 698–719.
- Bastidas-Manzano, Ana-Belén, Sánchez Fernández, Juan Aranda Casado, and Luis-Alberto. "The Past, Present, and Future of Smart Tourism Destinations: A Bibliometric Analysis." *Journal of Hospitality & Tourism Research* 45, no. 3 (2021): 529–52. <https://doi.org/10.1177/1096348020967062>.
- Batchelor, Susan, Alistair Fraser, Lisa Whittaker, and Leona Li. "Precarious Leisure: (Re)Imagining Youth, Transitions and Temporality." *Journal of*

- Youth Studies* 23, no. 1 (2020): 93–108.
<https://doi.org/10.1080/13676261.2019.1710483>.
- Biddle, Stuart JH, Trish Gorely, Simon J Marshall, Ian Murdey, and Noel Cameron. “Physical Activity and Sedentary Behaviours in Youth: Issues and Controversies.” *Journal of the Royal Society for the Promotion of Health* 124, no. 1 (January 1, 2004): 29–33.
<https://doi.org/10.1177/146642400312400110>.
- Buhalis, Dimitrios, and Rob Law. “Progress in Information Technology and Tourism Management: 20 Years on and 10 Years after the Internet—The State of ETourism Research.” *Tourism Management* 29, no. 4 (August 2008): 609–23. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2008.01.005>.
- Canapii. “Canapii Is the Award-Winning Event Management Platform for Virtual, Hybrid, and in-Person Events.” Canapii, 2025. <https://canapii.com/>.
- Cempaka, Mahisa. “Menggali Penyebab UMR Jogja Konsisten Dianggap Terlalu Murah.” VICE Indonesia, 2022. <https://www.vice.com/id/article/faktor-penyebab-umr-jogja-termasuk-rendah-di-indonesia/>.
- Creswell, John W. *Research Desain: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. V. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2021.
- Dairoh, Dairoh, Dwi Intan Af'idah, Sharfina Febbi Handayani, Riszki Wijayatun Pratiwi, Arief Rachman, and Doni Cahya Adi Saputra. “Pengenaln Dan Pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promosi Wisata.” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 7, no. 1 (2023): 12.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v7i1.11734>.
- Demeter, T, and G Brätucu. “Typologies of Youth Tourism.” *Bulletin of the Transilvania University of Braşov* 7, no. 56 (2014): 115–22.
- Desky, Ahmed Fernanda. *Pedesaan Dan Perkotaan*. Medan, 2022.
- Dinas Pariwisata DIY. *Statistik Dispar 2023. Visiting Jogja*. 2023rd ed. Yogyakarta: Dinas Pariwisata Yogyakarta, 2023.
- Fernanda, Stella Elizabeth. “Pemaknaan Kaum Muda Mengenai Peran Orang Tua Pada Masa Transisi Pemuda Ke Dunia Kerja Di Yogyakarta.” *Jurnal Studi Pemuda* 11, no. 1 (May 2, 2023): 57.
<https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.82484>.

- Fitrah, Muh., and Luthfiyah. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kelas*. Sukabumi: Jejak, 2017.
- Godovykh, Maksim, Carissa Baker, and Alan Fyall. "VR in Tourism: A New Call for Virtual Tourism Experience amid and after the COVID-19 Pandemic." *Tourism and Hospitality* 3, no. 1 (2022): 265–75. <https://doi.org/10.3390/tourhosp3010018>.
- Gretzel, Ulrike, Matthias Fuchs, Rodolfo Baggio, Wolfram Hoepken, Rob Law, Julia Neidhardt, Juho Pesonen, Markus Zanker, and Zheng Xiang. "E-Tourism beyond COVID-19: A Call for Transformative Research." *Information Technology and Tourism* 22, no. 2 (2020): 187–203. <https://doi.org/10.1007/s40558-020-00181-3>.
- Gunter, B. G., and Harvey A. Moore. "Youth, Leisure, and Post-Industrial Society: Implications for the Family." *The Family Coordinator* 31, no. 2 (1975): 386–408.
- Han, Byung-Chul. *The Burnout Society*. Redwood: Stanford University Press, 2016.
- Henny, Catherine D., and Leslie Shannon. *Virtual Natives: How a New Generation Is Revolutionizing the Future of Work, Play and Culture*, 2023.
- Hilmi, Ammar Mahir. "HIPERREALITAS WISATA VIRTUAL: IMAJINASI PENDAKIAN GUNUNG DAN KOMODIFIKASI KONTEN 'ATAP NEGERI' FIERSA BESARI." *Jurnal Komunikasi Dan Media* 4, no. 1 (December 6, 2023): 54–68. <https://doi.org/10.24167/jkm.v4i1.11055>.
- <https://indonesiavirtualtour.com/>. "Indonesiavirtualtour," n.d.
- Huang, Zhuowei (Joy), Michael S. Lin, and Jinyan Chen. "Tourism Experiences Co-Created on Social Media." *Tourism Management* 105 (December 2024): 104940. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2024.104940>.
- ITB, P-P2PAR. "Executive Summary Kajian Virtual Tourism." edited by Badan Pariwisata dan Ekonomi, Kementrian., 96. Indonesia: Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021.
- . "Warta Pariwisata." edited by Aqila Nurul Khaerani, Syafira Ay., 19:26. Bandung: Institutsi Teknologi Bandung, 2021.
- Jehalut, Ferdinandus. "Kerangka Konseptual Teori Determinisme Teknologi." *Visi*

- Sakti: Jurnal Industri Kreatif Dan Inovatif* 1, no. 1 (2023): 37–47.
- KBBI. “KBBI.” Accessed May 30, 2024. <https://kbbi.web.id/objek>.
- Ketenagakerjaan, Menteri. Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia, Pub. L. No. 10 Tahun 2016 (2016).
- Koestenbaum, Peter. *Edmund Husserl Kuliah Paris*. Edited by Taufiqurrahman. 1st ed. Yogyakarta: Antinomi, 2020.
- Kominfo. “Kembangkan Ekosistem Digital Pariwisata, Menteri Johnny: Kominfo Siapkan Infrastruktur Dan Pelatihan.” Kementrian Komunikasi dan Informasi, 2022. https://www.kominfo.go.id/content/detail/44740/siaran-pers-no-456hmkominfo102022-tentang-kembangkan-ekosistem-digital-pariwisata-menteri-johnny-kominfo-siapkan-infrastruktur-dan-pelatihan/0/siaran_pers.
- Kozak, Metin, and Nazmi Kozak, eds. *Tourist Behaviour: An International Perspective*. Oxford: CAB International 2016., 2016.
- Lindeman, Eduard C. “Youth and Leisure.” *The Annal of the American Academy of Political and Social Science* 194 (1937): 59–66.
- Lumanauw, Nelsye. “Potensi Dan Pengembangan Virtual Tour Sebagai Alternatif Wisata Di Kintamani Dan Gianyar.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 12021–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13771>.
- Martín-Martín, José María, José Manuel Guaita-Martínez, Miguel Ángel Solano-Sánchez, and Juan Francisco Prados-Castillo. “Virtual Tourism: A New Way of Travelling and a New Traveller Profile.” *Journal of Competitiveness* 15, no. 4 (2023): 134–53. <https://doi.org/10.7441/joc.2023.04.08>.
- McLean, Graeme, Mansour AlYahya, Jennifer B. Barhorst, and Kofi Osei-Frimpong. “Examining the Influence of Virtual Reality Tourism on Consumers’ Subjective Wellbeing.” *Tourism Management Perspectives* 46, no. May 2022 (2023). <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2023.101088>.
- Md. Nafi, Shohel, and Tanvir Ahmed. “Travel and Leisure Activities, Motivation and Behavior of Young Bangladeshi Tourists.” *European Scientific Journal, ESJ* 14, no. 5 (2018): 341–58. <https://doi.org/10.19044/esj.2018.v14n5p341>.
- Meiji, Nanda Harda Pratama. “Pemuda (Pe)Kerja Paruh Waktu: Dependensi Dan Negosiasi.” *Jurnal Studi Pemuda* 8, no. 1 (June 29, 2019): 15.

- <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.46133>.
- Muhammad, Rivandy, Dyah Mutiarin, and Janianton Damanik. "Virtual Tourism Sebagai Alternatif Wisata Saat Pandemi." *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation* 4, no. 1 (2021): 53–60. <https://doi.org/10.17509/jithor.v4i1.31250>.
- Muqsith, Munadhil Abdul. "Determinisme Teknologi Dan Ekstensi Manusia." *Adalah* 6, no. 1 (2022): 76–84. <https://doi.org/10.15408/adalah.v6i1.26573>.
- Nasrullah, Rusli. *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Edited by Kharisma Putra Utama. Endang Wah. Jakarta: Prenadamedia Group, 2022.
- Nursapiah. *Penelitian Kualitatif*. Edited by Hasan Sazali. Wal ashri. Medan: Wal ashri Publishing, 2020.
- Organization, Internasional Labor. "Workers." Internasional Labor Organization. Accessed May 28, 2024. <https://www.ilo.org/topics/labour-administration-and-inspection/resources-library/occupational-safety-and-health-guide-labour-inspectors-and-other/workers>.
- Paramitha, Nurina Adi. "Figurasi Dalam Kelompok Traveler." *Jurnal Analisa Sosiologi* 9 (2020): 1–20. <https://doi.org/10.20961/jas.v9i0.39817>.
- Pechlaner, Harald, and Egon Smeral. *Tourism and Leisure*. Edited by Harald Pechlaner and Egon Smeral. *Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2015. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-06660-4>.
- Ramić-Brkić, Belma, and Marijana Čosović. "Exploring Digital Tourism Application for Medieval Period Reconstruction." *CEUR Workshop Proceedings* 3266 (2022).
- Riesa, Rafidola Mareta, and Alfatah Haries. "Virtual Tourism Dalam Literature Review." *Jurnal Pariwisata Bunda* 01, no. 1 (2020): 1–6.
- Rizal, Derry Ahmad, M. Yaser Arafat, and Nurul Khorina Seci Vella. "Masjid Dan Literasi Keagamaan: Studi Analisis Sosiologis Gerakan Literasi Di Masjid Jendral Sudirman Yogyakarta." *Empirisma: Jurnal Pemikiran Dan Kebudayaan Islam* 33, no. 1 (January 29, 2024): 145–66. <https://doi.org/10.30762/empirisma.v33i1.1404>.
- Robaina-Calderín, Lorena, Josefa D. Martín-Santana, and Francisco Muñoz-Leiva.

- “Immersive Experiences as a Resource for Promoting Museum Tourism in the Z and Millennials Generations.” *Journal of Destination Marketing and Management* 29, no. March (2023). <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2023.100795>.
- Robert, Kenneth. *Youth and Leisure*. Edited by George Allen. Vol. 01. New York: Routledge, 1983.
- Rojek, Chris. *The Labor of Leisure*. London: SAGE Publications, 2009.
- Rose, Julie L. “The Future of Work? The Political Theory of Work and Leisure.” *Annual Review of Political Science* 27, no. 1 (2024): 283–300. <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-041719-102644>.
- Ross, Laurie, Shane Capra, Lindsay Carpenter, Julia Hubbell, and Kathrin Walker. *Dilemmas in Youth Work and Youth Development Practice*. New York: Routledge, 2015. <https://doi.org/10.4324/9781315730738>.
- Saidj, Madina, Mehdi Menai, Hélène Charreire, Christiane Weber, Christophe Enaux, Mette Aadahl, Emmanuelle Kesse-Guyot, Serge Hercberg, Chantal Simon, and Jean Michel Oppert. “Descriptive Study of Sedentary Behaviours in 35,444 French Working Adults: Cross-Sectional Findings from the ACTI-Cités Study.” *BMC Public Health* 15, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.1186/s12889-015-1711-8>.
- Scott, David S., and Thomas Fletcher. “Emotions and Leisure: New Insights and Perspectives.” *Leisure Studies* 43, no. 3 (2024): 355–62. <https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2243653>.
- Siregar, Achmed Faiz Yudha. “Pemaknaan ‘Ngevent’ Dengan Perspektif Student Volunteering: Menjadi Mahasiswa Yang Lebih ‘Bernilai’ Dalam Masa Transisi Anak Muda.” *Jurnal Studi Pemuda* 11, no. 2 (2023): 131. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.83780>.
- Sobarna, Aditia. “Pengaruh Wisata Virtual Reality (VR) Terhadap Niat Berperilaku Wisatawan.” *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*, 2021, 4–5.
- Steinbeck, Stefanie, and Ana María Munar. “Affective Atmospheres in Children’s Museum Experiences.” *Leisure Studies* 43, no. 3 (May 3, 2024): 378–94. <https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2183981>.

- Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- Suheryadi, Heru, Andy Noviadi, FX Setiyo Wibowo, and Fadia Azzahra. "Jakarta Creative Tourism Travel Agent: Virtual Tour During Pandemic Covid-19." *International Journal of Travel, Hospitality and Events* 2, no. 3 (2023): 277–85. <https://doi.org/10.56743/ijothe.v2i3.295>.
- Sujibto, B.J., and Aulia Rachma Diah. "Bernegosiasi Dengan Pandemi: Adaptasi Pemuda Terhadap Tatanan Sosial Pandemi." *Jurnal Masyarakat Dan Budaya* 24, no. 2 (2022): 253–69. <https://doi.org/10.55981/jmb.1628>.
- Sujibto, BJ. "Remaja Jompo: Diskursus Dan Praktik Gaya Hidup Pandemi." *Jurnal Studi Pemuda* 11, no. 1 (2022): 14. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.75381>.
- . "SPIRIT PEACEBUILDING MELALUI KOMUNITAS PEMUDA DI YOGYAKARTA." *Jurnal Sosiologi Reflektif* 10, no. 1 (September 9, 2016): 273–302. <https://doi.org/10.14421/jsr.v10i1.1150>.
- Suryadana, Muhammd. *Sosiologi Pariwisata Kajian Kepariwisata Dalam Paradigma Integratif-Transformatif Menuju Wisata Spiritual*. Bandung: Humaniora, n.d.
- Sustacha, Inés, José Francisco Baños-Pino, and Eduardo Del Valle. "The Role of Technology in Enhancing the Tourism Experience in Smart Destinations: A Meta-Analysis." *Journal of Destination Marketing & Management* 30, no. 2 (December 2023): 100817. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2023.100817>.
- Talwar, Shalini, Puneet Kaur, Octavio Escobar, and Sai Lan. "Virtual Reality Tourism to Satisfy Wanderlust without Wandering: An Unconventional Innovation to Promote Sustainability." *Journal of Business Research* 152, no. November 2021 (2022): 128–43. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.07.032>.
- Tsabita, Alni, Febi Febriyanti, Siti Komariah, Sri Wahyuni, Program Studi, Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu, Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan, and Kota Bandung. "Tren Toxic Productivity Sebagai Gejala Terjadinya Burnout Syndrome Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja Rentang Usia 18-23 Tahun Di Kota Bandung." *SOSMANIORA* 2, no. 4 (2023):

- 495–501. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i4.2774>.
- Wang, Youcheng, Quachee Yu, and Daniel R. Fesenmaier. “Defining the Virtual Tourist Community: Implications for Tourism Marketing.” *Tourism Management* 23, no. 4 (2002): 407–17. [https://doi.org/10.1016/S0261-5177\(01\)00093-0](https://doi.org/10.1016/S0261-5177(01)00093-0).
- Wirth, Louis. “Urbanism as a Way of Life.” *American Journal of Sociology* 44, no. 1 (July 1938): 1–24. <https://doi.org/10.1086/217913>.
- Wulandari, Yulianti Fajar, Lymbarski Caesariano, Murtiadi, and Yan Bastian. “Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Media Penyiaran* 01, no. 01 (2021): 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jmp.v1i1.389>.
- Yang, Ting-Ting, Wen-Qi Ruan, Yong-Quan Li, and Shu-Ning Zhang. “Virtual Tourist Motivation: The Differences between Virtual Tourism and on-Site Tourism.” *Tourism Review* 78, no. 5 (September 4, 2023): 1280–97. <https://doi.org/10.1108/TR-07-2022-0331>.
- Yuan, Aixiang, and Jinhwan Hong. “Impacts of Virtual Reality on Tourism Experience and Behavioral Intentions: Moderating Role of Novelty Seeking.” *Journal of Hospitality & Tourism Research* 48, no. 6 (2024): 1067–80. <https://doi.org/10.1177/10963480231171301>.
- Yue, Karen. “The Beauty of Togetherness.” ttgasia.com, 2023.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA