

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

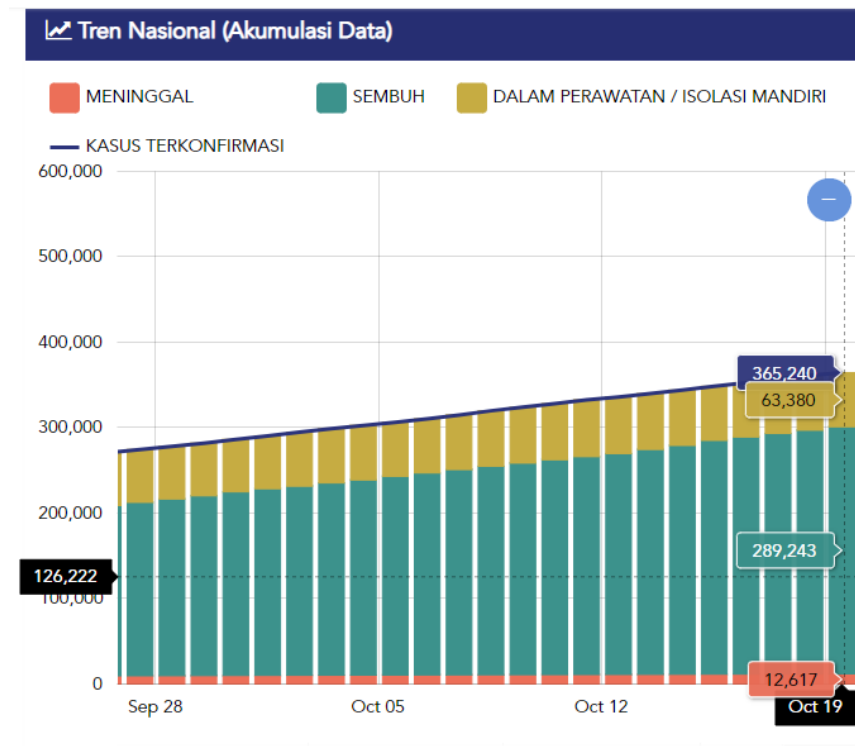
### **1.1 Latar Belakang Masalah**

World Health Organization (WHO) menjelaskan bahwa *Coronaviruses* (Cov) merupakan virus yang menginfeksi sistem pernapasan. Virus ini menyebabkan penyakit flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus* (MERS-Cov) dan *Acute Respiratory Syndrome Coronavirus* (SARS-Cov). Virus Corona merupakan virus *zoonotic*, yang artinya dalam penularannya virus ini melalui hewan dan manusia (Hanoatubun, 2020, p. 147). Saat ini Coronavirus atau yang dikenal dengan sebutan Covid-19 diduga berasal dari kelelawar yang dijual di pasar bebas Wuhan, China. Bermula dari infeksi di Wuhan, kini Covid-19 telah menyebar ke seluruh dunia dan menewaskan hampir 80.000 orang (Rizal, 2020, para. 5).

Presiden Joko Widodo mengumumkan langsung kasus pertama Covid-19 di Istana Kepresidenan Jakarta pada Senin, 2 Maret 2020. Dua orang WNI yang merupakan seorang ibu (64 tahun) dan putrinya (31 tahun) diduga tertular virus corona pada 14 Februari 2020 dari WNA Jepang (Ihsanuddin, 2020, para. 4). Dilansir dari situs *Covid19.go.id*, pemerintah mencatat terdapat 365,240 kasus yang meliputi 12,617 kasus meninggal dunia, 289,243 kasus dinyatakan sembuh dan 63,380 kasus dalam masa perawatan atau isolasi mandiri (Peta Sebaran – Covid19.go.id, n.d, para. 1). WHO

juga telah menetapkan virus ini sebagai pandemi karena virus corona telah menyebar secara luas di dunia, tercatat 188 negara telah terkena dampak dari Covid-19.

**Gambar 1.1 Akumulasi Data Covid-19**



Sumber: Situs *Covid19.go.id*, n.d (akses 28 Oktober 2020)

Dalam upaya mencegah penyebaran Covid-19 di Indonesia, pemerintah telah menerbitkan berbagai kebijakan yang tertuang pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). Salah satu kebijakan yang dibuat pada pasal satu adalah melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dengan persetujuan menteri yang menyelenggarakan urusan

pemerintahan di bidang kesehatan. Pemerintah Daerah dapat melakukan PSBB atau pembatasan terhadap pergerakan orang dan barang untuk satu provinsi atau kabupaten atau kota tertentu. PSBB yang dimaksudkan pada pasal empat, meliputi peliburan pada sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan pembatasan pada kegiatan di tempat atau fasilitas umum.

Dengan terbitnya beberapa kebijakan baru tersebut tentunya akan berdampak secara langsung pada kehidupan bermasyarakat. Hal ini secara langsung akan ikut berpengaruh pada kebiasaan yang normal untuk dilakukan. Berbagai kegiatan yang biasanya dilakukan di luar rumah dibatasi, dan kemudian dapat dilakukan secara daring. Kondisi yang seperti ini membuat masyarakat harus beradaptasi dengan kebiasaan yang baru ini. Dalam bidang pendidikan, saat ini kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah masing-masing menggunakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Begitupun dalam bidang pekerjaan, perusahaan melakukan sistem *Work From Home* (WFH). Para pekerja tersebut diperbolehkan bekerja dari rumah, yang berarti tidak perlu datang ke kantor untuk melakukan pekerjaannya dan dilakukan secara daring untuk melakukan kegiatan rapat atau lain-lain. Rumah ibadah pun dilarang beroperasi selama masa PSBB diberlakukan, yang membuat kegiatan ibadah dilakukan dari rumah masing-masing melalui siaran langsung di berbagai *platform* daring.

Kebijakan ini membuat masyarakat diam di rumah dalam waktu yang sebenarnya belum dapat ditentukan, mengingat kondisi serta angka infeksi belum turun. Kondisi yang sudah dijalani selama kurang lebih delapan bulan ini tentu sudah mempengaruhi kondisi psikologis masing-masing individu. Berdasarkan data yang

diperoleh Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) yang meneliti tentang perkembangan psikologis masyarakat saat pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa 64,3 % dari 1.522 responden mengalami masalah kecemasan/stres sebagai dampak dari adanya pandemi ini. Responden tersebut terdiri dari perempuan sebanyak 76,1 % yang berusia dari 14 tahun-71 tahun. Mereka berasal dari beberapa wilayah yaitu Jawa Barat (23,4 %), Jawa Tengah (15,5 %), Jawa Timur (12,8 %), dan DKI Jakarta (16,9%) (Ananda & Apsari, 2020, p. 249-251).

Melihat tingkat stres yang cukup tinggi di masyarakat, dan akses untuk keluar rumah juga terbatas, hiburan hanya ada pada media-media tradisional seperti televisi, radio, majalah dan koran. Maka dari itu, munculnya media baru dapat menjadi solusi untuk mencari hiburan di masa seperti ini. Salah satu ciri dari media baru yakni dapat diakses kapanpun dan dimanapun melalui gawai.

Salah satu fungsi dari media massa itu sendiri adalah untuk menghibur, dan kini media perlahan sudah bertransformasi ke era digital dan menerapkan media baru. Media baru sendiri muncul karena adanya inovasi teknologi dalam bidang media meliputi televisi kabel, *satellites*, teknologi *optic fiber*, dan komputer. Dengan adanya teknologi seperti ini, masyarakat dapat secara interaktif membuat pilihan atau menentukan beragam produk informasi secara beragam serta sesuai dengan keinginan dari pengguna.

Kurnia menyebutkan juga bahwa media baru setidaknya diklasifikasi menjadi empat kategori:

1. Media komunikasi interpersonal yang terdiri dari dari telepon, *handphone, e-mail*
2. Media bermain interaktif seperti komputer, *videogame*, permainan dalam internet
3. Media pencarian informasi yang berupa portal atau *search engine*
4. Media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagai dan pertukaran informasi (2005, p. 292-293).

Salah satu media baru tersebut adalah YouTube yang juga merupakan *platform* media sosial berbasis video. Penulis memilih YouTube sebagai *platform* pendistribusian karya karena karya karena untuk mengaksesnya dapat dilakukan secara gratis, dan sudah banyak dikenal pada kalangan masyarakat dibanding dengan *platform* sejenisnya. Selain itu fitur yang ada juga sudah cukup lengkap, seperti adanya fitur YouTube *Analytics* yang dapat digunakan sebagai evaluasi bagi pembuat karya atau konten yang diunggah di *platformnya*. Disini kita sebagai pembuat konten dapat melihat berbagai kumpulan data sebagai bahan evaluasi.

Dalam fitur YouTube *Analytics* ini memiliki berbagai halaman dengan kegunaan masing-masing sebagai berikut (Dasar-dasar *Analytics* YouTube – support.google.com, n.d, para. 2-6):

1. **Ringkasan (*overview*)**. Menunjukkan ringkasan performa kanal dan video. Disini kita dapat melihat jumlah penayangan, waktu menonton, *subscriber*, dan estimasi pendapatan.
2. **Jangkauan (*reach*)**. Memberikan ringkasan tentang cara penonton menemukan kanal YouTube dan menunjukkan tayangan, rasio klik-tayangan, panayangan, dan penonton unik.
3. **Interaksi (*engagement*)**. Memberikan ringkasan tentang berapa lama penonton menonton video dan menunjukkan waktu tonton dan rata-rata durasi tontonan.
4. **Penonton (*audience*)**. Memberikan ringkasan tentang jenis penonton yang menonton video dan menunjukkan penonton baru dan penonton yang kembali, penonton unik. *subscriber*, dan total pelanggan.
5. **Pendapatan (*revenue*)**. Memantau penghasilan di YouTube dan menunjukkan estimasi pendapatan, RPM, dan CPM berbasis pemutaran.

Pemilihan *platform* ini juga penulis pilih karena adanya fitur AdSense dimana pembuat konten mendapatkan keuntungan dari iklan yang dipasang. Dengan minimal video yang berdurasi 10 menit agar *mid-rolls* atau iklan yang muncul ditengah video (Kebijakan Penayang Video – support.google.com, n.d, para. 6). Maka dari itu nantinya program ini akan memiliki durasi 10-15 menit untuk setiap episodenya agar video yang telah diunggah dapat dimonetisasi sehingga memiliki tayangan iklan dan menghasilkan pendapatan.

Tema yang penulis pilih adalah sebuah program televisi yang bertemakan pariwisata. Penulis memilih tema ini karena menurut survei yang dilakukan Badan Pusta Statistika (BPS) dunia pariwisata merupakan salah satu industri yang paling terdampak pandemi Covid-19 di Indonesia. Berdasarkan Hasil Survei Sosial Demografi Dampak Covid-19 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa tiga jenis lapangan usaha yang termasuk dalam sektor pariwisata terdampak mengalami penurunan pendapatan yaitu Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor (70,39%), Transportasi dan Pergudangan (62,60%), dan Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum (76,84%) (Badan Pusat Statistik, 2020, p.17) .

Selain itu Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) mencatat, hingga April 2020 terdapat sekitar 1.266 hotel yang ditutup terdampak virus corona dan 150 ribu pegawai kini dirumahkan akibat lesunya bisnis (Faturrahim, 2020, p. 4058).

**Gambar 1.2 Hasil Survei BPS**



Sumber: Situs BPS (akses 28 Oktober 2020)

Saat ini sektor pariwisata sendiri sedang melakukan upaya untuk bangkit menghadapi pandemi Covid-19. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Wishnutama Kusubandio mengatakan bahwa saat ini adalah waktu yang tepat untuk melakukan pembenahan secara fundamental, termasuk dalam melakukan transformasi dan menjalankan strategi besar (Aprilyani, 2020, para. 6). Adapun faktor yang saat ini sedang dibentuk adalah meningkatkan hal-hal mendasar seperti kebersihan, kesehatan, keamanan dan keberlangsungan hidup.

Hal ini dilakukan agar dapat membangun kembali kepercayaan dan rasa aman bagi seluruh wisatawan. Selain itu, saat ini juga telah dibentuk protokol kesehatan berbasis CHSE (*Cleanliness, Health, Safety, dan Environmental Sustainability*) yang



sebagaimana dimaksud sebagai bentuk perubahan fundamental yang sangat penting untuk keberlangsungan sektor pariwisata kedepannya (Aprilyani, 2020, para. 6).

Berdasarkan hal yang telah penulis jabarkan, penulis akan membuat sebuah program televisi berbasis digital dengan tema pariwisata. Dalam program ini penulis mengharapkan dapat membantu program pemerintah saat ini khususnya dalam sektor pariwisata. Serta tidak lupa menjalankan fungsinya sebagai karya jurnalistik untuk menjadi medium pemantau apakah kebijakan atau upaya yang dilakukan pemerintah sudah dijalankan dengan baik oleh para pelaku bisnis dalam sektor pariwisata. Melalui program yang penulis buat, penulis dapat memberikan informasi kepada masyarakat bagaimana penerapan protokol kesehatan yang ditetapkan dalam dunia kuliner dan pariwisata. Penulis juga ingin memberikan informasi dalam bentuk audio-visual seputar tempat – tempat unik dan berbeda yang bisa dikunjungi selama masa pandemi. Penulis membuat program *traveling* agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat untuk tetap dapat bepergian ke tempat – tempat wisata yang sudah memenuhi kriteria dalam pencegahan penularan Covid-19.

Program yang akan penulis buat berjudul “Travel Journal”, sebagai sebuah program yang diangkat dari pengalaman baru selama melakukan jalan – jalan di masa pemulihan pandemi. Program ini akan dipandu oleh *host* yang nantinya akan bepergian ke tempat yang akan ditentukan dan akan mengkurasi apakah tempat yang dikunjungi aman serta telah menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

## **1.2 Tujuan Karya**

1. Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai protokol kesehatan yang diterapkan oleh tempat wisata.
2. Memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai tempat – tempat yang dikunjungi mematuhi protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah.
3. Mengetahui dampak pandemi dalam industri pariwisata dan apa yang dilakukan untuk bertahan dan bangkit kembali.

## **1.3 Kegunaan Karya**

1. Program Travel Journal menjadi referensi dan sarana informasi bagi masyarakat mengenai protokol kesehatan yang diterapkan oleh tempat wisata
2. Menyajikan program yang informatif dalam bentuk audio-visual mengenai tempat yang dikunjungi telah mematuhi protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah
3. Membantu para pelaku bisnis dalam industri pariwisata agar dapat bertahan dan bangkit kembali dalam masa pandemi.