

## **ANALISIS OTENTISITAS PENGALAMAN WISATAWAN PADA VIRTUAL EVENT SUATU SANGGAR BUDAYA DI SAUNG ANGKLUNG UJO**

### ***(EXPLORING THE AUTHENTICITY OF TOURIST EXPERIENCES IN VIRTUAL EVENTS AT SAUNG ANGKLUNG UJO CULTURAL WORKSHOP)***

**Adrian Agoes<sup>1</sup>**

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pariwisata Yapari  
adrianagoes.stiepar@gmail.com

**Andhika Chandra Lesmana<sup>2</sup>**

Poltekpar Palembang  
chandra.andhika87@gmail.com

### **ABSTRACT**

The digital technology that has been around us for a long time has had a significant impact on our lives today. Digital technology is prevalent in many sectors of life, such as entertainment, information search tools, and online shopping and purchasing. It is by far the best choice for society in general during the current pandemic. Saung Angklung Udjo is one of West Java's tourist attraction offering traditional Sundanese arts and culture. With the Covid-19 pandemic, SAU must innovate in order to help the government's agenda in controlling the virus's spread, thus to survive under present conditions. This research examines the authenticity of a tourist's experience after virtually participating in an event hosted by SAU. The study's findings suggest that a virtual show in general has not been able to complete the authenticity of the visitor experience in seeing a cultural performance. However, based on the kind of performances presented by SAU, tourists can still have a genuine experience, particularly in the dimension of Existential Authenticity. This means that, to some extent, the experience of viewing virtual performances offers a sense of authenticity to personal experience, but the experience is not perfect, particularly in the aspects of involvement and interactivity.

**Keywords:** Cultural Tourism, Virtual Event, Tourist Experience Authenticity.

### **ABSTRAK**

Teknologi digital yang telah ada di sekitar kita sejak lama telah memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan kita saat ini. Teknologi digital merajalela di banyak sektor kehidupan, seperti hiburan, alat pencarian informasi, serta belanja dan pembelian daring, yang menjadi pilihan terbaik bagi masyarakat di masa pandemi. Menyelenggarakan kegiatan wisata virtual merupakan salah satu cara untuk mengembangkan atraksi wisata digital. Saung Angklung Udjo (SAU) merupakan salah satu inisiatif daya tarik wisata yang

menampilkan seni dan budaya tradisional Sunda. Dengan adanya pandemi Covid-19, SAU harus berinovasi guna membantu agenda pemerintah khususnya untuk mengendalikan penyebaran virus, sekaligus tetap bertahan dalam kondisi saat ini. Penelitian ini mengkaji otentisitas pengalaman seorang wisatawan setelah secara virtual mengikuti acara yang diselenggarakan oleh SAU. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan, dengan pengkodean dilakukan menggunakan program yang disebut *Taguette*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pertunjukan virtual secara umum belum mampu melengkapi keotentikan pengalaman wisatawan dalam melihat pertunjukan budaya. Namun, berdasarkan jenis pertunjukan yang dihadirkan oleh SAU, wisatawan tetap dapat memiliki pengalaman yang asli, khususnya dalam dimensi Keotentikan Eksistensial. Ini berarti bahwa, sampai batas tertentu, pengalaman menonton pertunjukan virtual menawarkan rasa otentisitas pada pengalaman pribadi. Tetapi pengalaman itu tidak sempurna. Ada yang dirasa hilang terutama dalam aspek keterlibatan dan interaktivitas.

**Kata Kunci:** Wisata Budaya, Acara Virtual, Otentisitas Pengalaman Wisatawan.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Budaya menjadi salah satu faktor yang menarik bagi wisatawan untuk datang berkunjung ke suatu destinasi. Faktor budaya ini diturunkan dari leluhur yang kemudian diteruskan dari generasi ke generasi. Wisata budaya adalah wisata yang berkaitan dengan budaya atau kebudayaan yang dihasilkan oleh masyarakat suatu daerah yang menjadi destinasi wisata (Susanti & Sjachro, 2019). Sementara Pariwisata Seni dan Budaya adalah program pariwisata yang bertujuan untuk memperkenalkan kepada wisatawan kekayaan seni dan budaya tempat wisata (Harwanto, 2014; Masunah, 2015). Indonesia sebagai bangsa yang heterogen memiliki bentang budaya yang beragam yang tersebar di seluruh nusantara.

Kegiatan wisata bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi kesempatan untuk memahami dan menghargai warisan budaya di destinasi yang dikunjungi (Andriani, Brahmanto, & Purba, 2019; Hariyanto, 2016; Priyanto, 2016). Salah satu contohnya adalah Saung Angklung Udjo di Kota Bandung, yang menawarkan pengalaman wisata budaya yang unik. Saung Angklung Udjo, yang terletak di Kecamatan Cibeunying Kidul, telah menjadi simbol pariwisata seni budaya Jawa Barat, dengan angklung sebagai daya tarik utamanya (Anwar, 2009) (Aeni, Wisata Bandung Terbaik yang Cocok untuk Keluarga, 2021). Di sini, pengunjung dapat belajar membuat kerajinan tangan dan memainkan angklung, serta menikmati pertunjukan seni tradisional seperti tari topeng, wayang kulit, dan lainnya. Selain sebagai destinasi wisata, Saung Angklung Udjo juga berperan sebagai pusat edukasi, mengajarkan nilai-nilai budaya dan kehidupan sehari-hari (Saung Angklung Udjo, 2022; Aeni, Saung Angklung Udjo: Wisata Budaya dan Edukasi, 2021).

Seni pertunjukan di Saung Angklung Udjo mencerminkan kekayaan budaya Sunda, dengan wayang golek, helaran, tari topeng, calung, angklung, dan alat musik tradisional lainnya sebagai bagian dari pertunjukan. Melalui kombinasi gamelan

angklung, lirik yang dinyanyikan, dan keakraban antar pemain, seni pertunjukan ini menggambarkan nilai-nilai budaya seperti makna kehidupan manusia, hubungan manusia dengan alam, dan perspektif waktu dalam kemanusiaan (Syarifuddin, 2016). Saung Angklung Udjo bukan hanya sekadar tempat wisata budaya yang menarik, tetapi juga merupakan tempat di mana pengunjung dapat mengenal dan mengapresiasi warisan budaya Sunda yang kaya.

Teknologi digital yang ada di sekitar kita pada milenium ketiga ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan kita. Dari hiburan hingga alat pencarian informasi hingga pembelian dan belanja online, teknologi digital lazim digunakan di banyak aspek kehidupan (Howe & Strauss, 2000; Prensky, 2009). Banyak wisatawan saat ini melakukan kegiatan pariwisata untuk mencari pengalaman unik, mengantisipasi kemudahan dan ketersediaan teknologi digital dan koneksi internet di destinasi wisata, serta kemampuan untuk mendorong orang lain untuk mengunjungi destinasi tersebut melalui internet atau media sosial (Parhusip & Arida, 2018). Penggunaan media digital telah dikenal luas sejak kemunculan generasi millennial, yaitu mereka yang lahir antara tahun 1981 hingga 2000. Mereka dijuluki seperti itu karena kedekatannya dengan peralihan millennium ketiga dan dibesarkan dalam lingkungan yang lebih digital. Oleh karenanya mereka disebut sebagai generasi millennial (Nichols, Raska, & Flint, 2015). Dalam setiap langkah perjalanan mereka, para pengunjung milenial mengharapkan pengalaman digital (Gelter, 2017).

### **Urgensi Penelitian**

Sementara itu dalam proses adopsi teknologi digital di bidang pariwisata tadi, Pandemi Covid-19 menjadi faktor kuat yang mempercepat proses tersebut. Pandemi ini mendorong pariwisata untuk segera menerapkan teknologi digital dalam proses bisnis mereka (Maharani & Mahalika, 2020; Thaha, 2020; Nalini, 2021). Virus Corona yang juga dikenal dengan nama Covid-19 ini pertama ditemukan di Wuhan, China, sejak Desember 2019 lalu dan telah ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Artinya hal tersebut telah berdampak pada negara-negara lain, termasuk Indonesia. Hal ini tentunya berpengaruh pada berbagai sektor ekonomi yang menghasilkan pendapatan bagi pemerintah, salah satunya adalah industri pariwisata. Dengan pandemi ini, industri pariwisata secara keras mempertimbangkan semua opsi untuk bertahan hidup.

Hal yang sama berlaku kepada Saung Angklung Udjo. Mengikuti tren pariwisata digital saat ini serta ditambah dengan merebaknya Virus Covid-19, Saung Angklung Udjo harus berinovasi menjadi tuan rumah pertunjukan hybrid atau virtual. Ini dilakukan dalam rangka membantu program pemerintah, yaitu menghentikan penyebaran virus sekaligus juga untuk bisa bertahan hidup di dalam kondisi sulit akibat pandemi. Untuk itu Saung Angklung Udjo menyelenggarakan beberapa pertunjukan virtual. Antara lain yang cukup besar adalah 'Perayaan 100 Tahun Gedung Sate' serta program penggalangan dana 'Saung Angklung Udjo "Nature, Culture In Harmony" - Konser 7 Ruang' yang diselenggarakan secara langsung pada tanggal 14 Mar 2021 di saluran Youtube DSS Music (DSS Music, 2021). Pihak pengelola Saung Angklung Udjo mengakui bahwa pertunjukan virtual memang cukup membantu melewati masa-masa sulit di saat pandemi, namun tentu tidak bisa disetarakan dengan pertunjukan langsung di mana wisatawan datang ke sanggar Saung Angklung Udjo. Demikian pula perlu diketahui sejauh mana

pertunjukan virtual tersebut bisa memberikan pengalaman yang otentik kepada para wisatawan virtual.

Dari latar belakang tersebut di atas, muncul adanya permasalahan terkait penyelenggaraan pertunjukan virtual dalam acara kebudayaan sebagai daya tarik wisata tersebut. Dikarenakan Saung Angklung Udjo merupakan daya tarik wisata budaya yang bersifat interaktif, maka keterlibatan wisatawan dalam setiap pertunjukan budaya adalah teramat penting. Salah satu contohnya adalah bahwa Saung Angklung Udjo terkenal dengan metode pelatihan memainkan angklung secara instan. Di mana para wisatawan diberi pinjam masing-masing memegang satu angklung dengan nada-nada berbeda, lalu mereka membunyikan angklung yang mereka pegang sesuai arahan dirijen. Pengalaman tersebut merupakan salah satu daya tarik kuat yang membuat wisatawan ingin berkunjung ke Saung Angklung Ujo. Namun bagaimana halnya jika pertunjukan tersebut diikuti secara virtual? Apakah wisatawan tetap merasakan pengalaman yang otentik? Atau keotentikan pengalaman itu akan hilang seiring berubahnya cara mengikuti pertunjukan? Pertanyaan-pertanyaan tersebut lah yang menjadi permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa keotentikan pengalaman wisatawan dalam mengikuti pertunjukan virtual suatu acara kebudayaan yang diselenggarakan oleh Saung Angklung Udjo.

Guna menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini menggunakan kerangka konseptual berupa konsep-konsep terkait wisata budaya dan konsep-konsep keotentikan pengalaman wisatawan. Konsep wisata budaya antara lain merujuk pada aspek-aspek kebudayaan di dalam kehidupan manusia. Hal tersebut bisa mencakup sejarah, cerita rakyat, agama, hingga cara hidup. Hal lain yang termasuk dalam wisata budaya juga adalah terkait kesenian serta pertunjukan-pertunjukan budaya (baik itu musik, teater, dan sebagainya) (Middleton, 2001). Wisata budaya juga bisa diartikan sebagai kegiatan wisata yang dirangsang oleh daya tarik wisata berwujud hasil kesenian setempat, juga kegiatan-kegiatan kebudayaan. Di sisi lain, destinasi virtual adalah representasi simulasi dari lokasi dunia nyata atau bisa saja lokasi yang sepenuhnya fiktif. Wisatawan virtual dapat pergi ke berbagai destinasi seperti 'tempat romantis', 'pantai', 'tempat artistik', 'tempat untuk tamu dewasa', 'bar', dan 'taman alam,' atau tentu saja mengunjungi 'tempat pertunjukan budaya.' Wisatawan virtual tidak memiliki batasan dalam hal membuat dan mengunjungi lokasi (Tavakoli & Mura, 2015). Sementara itu, wisata virtual telah digambarkan sebagai beberapa jenis 'perjalanan', termasuk pergerakan objek fisik, perjalanan kreatif, dan perjalanan virtual. Perjalanan virtual dicirikan sebagai "sering bepergian dalam waktu nyata melalui internet dengan banyak orang, oleh karena itu melampaui jarak geografis dan sering kali jarak sosial" (J.Urry, 2002). Wisatawan virtual bisa mengeksplorasi tempat-tempat nyata secara sinkronus maupun asinkronus tanpa harus secara fisik berada di lokasi tersebut. Destinasi wisata virtual lebih dari sekadar representasi digital dari destinasi wisata dunia nyata. Sebaliknya, mereka juga adalah simulasi dari destinasi fiktif, menurut Baudrillard (Tavakoli & Mura, 2015).

Dari aspek pengalaman wisatawan kita ketahui bahwa di dalam pariwisata, pengalaman pariwisata tidak muncul sebagai suatu unsur tunggal. Wisatawan tidak dapat dipandang sebagai pelanggan pasif dalam ekonomi pengalaman pariwisata. Konsumen akan dilihat sebagai co-creator, tidak hanya melalui pengalaman pribadi mereka, tetapi juga melalui cerita yang disampaikan dan gambar yang dipamerkan ke banyak audiens (Dalonso, Lourenco, Remoaldo, & Netto, 2014). Pengalaman otentik terjadi ketika

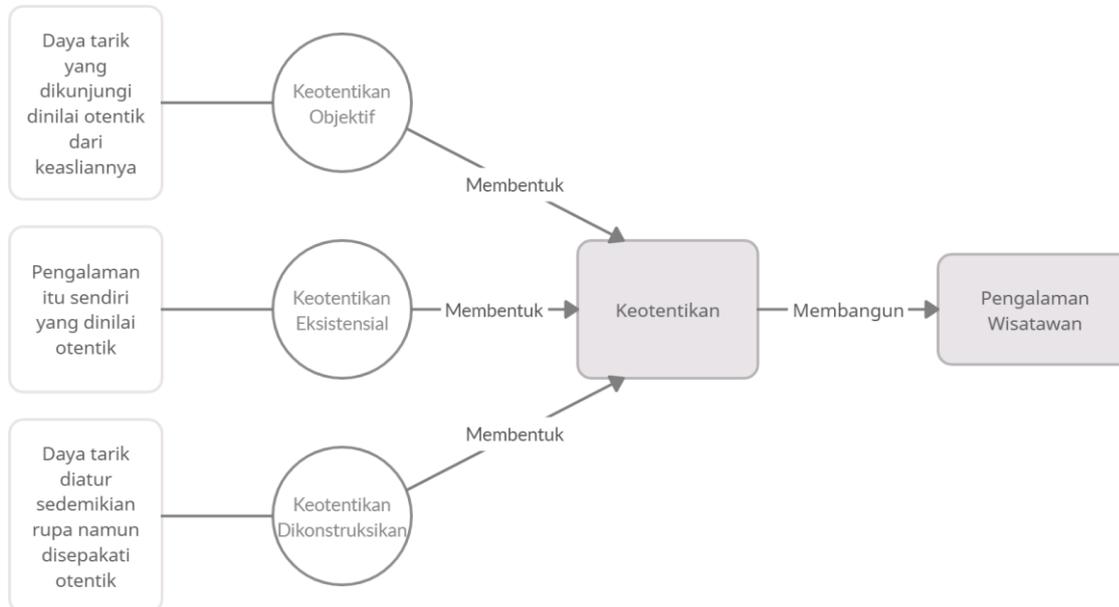
pengunjung menemukan hal yang "asli" sebagai lawan dari yang telah "diatur" untuk konsumsi wisatawan (Derre, 2010). Ada dua pendekatan yang mengemuka dalam studi tentang keotentikan. Pendekatan pertama adalah bahwa wisatawan berkeinginan untuk mendapatkan pengalaman otentik. Sedangkan pendekatan lainnya adalah bahwa wisatawan ingin mengalami keotentikan (Obenour, 2004). Mengingat tidak ada kesepakatan tentang jenis keotentikan yang dicari dan/atau dialami oleh wisatawan anggaran, kami membuat perbedaan dalam makalah ini antara: 1.) mengalami keotentikan, yang terkait dengan penilaian keotentikan yang konstruktif; dengan 2.) memiliki pengalaman otentik, yang mengambil bentuk keotentikan eksistensial. Wisatawan dapat mengalami berbagai bentuk keotentikan dan oleh karena itu dibuat perbedaan antara mengalami keotentikan (konstruktif) dan memiliki pengalaman otentik (atau eksistensial) (Derre, 2010). Sejauh ini bisa kita lihat bahwa suatu daya tarik wisata atau destinasi yang memiliki keotentikan, bisa dinikmati oleh wisatawan sebagai keotentikan konstruktif. Di mana destinasi tersebut sudah membentuk keotentikan yang bisa dinikmati atau dialami oleh wisatawan. Sehingga bisa dikatakan wisatawan dapat mengalami keotentikan. Namun di sisi lain, meskipun destinasi tersebut dianggap kurang memiliki keotentikan, atau tidak menawarkan sesuatu yang otentik (misalnya sesuatu yang dibuat-buat, tidak asli), namun wisatawan masih mungkin memperoleh keotentikan eksistensial. Atau dengan kata lain pengalaman wisatawan itu sendiri lah yang dianggap otentik. Sehingga bisa disebut sebagai pengalaman otentik. Tentu saja maka dari itu, sangat dimungkinkan juga jika wisatawan bisa mendapatkan kedua jenis keotentikan tersebut. Ketika destinasi yang dikunjunginya dianggap memiliki keotentikan makai a akan mendapatkan keotentikan konstruktif, dan jika pengalamannya itu sendiri merupakan pengalaman yang otentik, wisatawan tersebut juga sekaligus mendapatkan keotentikan eksistensial.

Studi tentang keotentikan kaitannya dengan pengalaman wisatawan, terdiri dari 3 konsep diantaranya:

- a. Keotentikan objektif (*Objective Authenticity*) (Derre, 2010). Hal ini dimaksudkan bahwa keotentikan adalah dibangun dari keaslian objek yang dikunjungi serta keaslian pengalaman yang terbentuk bukan pengalaman yang dibuat-buat atau diatur (*staged*) (Derre 2010). Dalam hal ini bisa dilihat bahwa wisatawan akan merasakan suatu pengalaman yang bernilai ketika mengunjungi atau mengalami sesuatu yang memiliki tingkat keaslian tinggi, baik kebudayaan maupun alam, harus merupakan suatu keaslian, bukan sesuatu yang dibuat-buat.
- b. Keotentikan Eksistensial (*Existential Authenticity*) (Jiang et al. 2017). Hal ini dimaksudkan bahwa keotentikan pengalaman tidak ditentukan sepenuhnya oleh keaslian objek yang dikunjungi, namun lebih ditentukan oleh pengalaman si wisatawan itu sendiri. Sehingga meskipun objek yang dikunjungi bukan objek yang asli atau merupakan pengalaman yang dibuat-buat, namun keotentikan pengalaman ada pada pengalamannya itu sendiri.
- c. Studi lain mengemukakan konsep '*Constructed Authenticity*' (Keotentikan yang dikonstruksi) atau dikenal dengan istilah '*staged authenticity*' (keotentikan yang diatur/dibuat-buat). Hal ini merupakan lawan dari keotentikan objektif yang menganggap keaslian daya tarik itulah yang otentik (Derre, 2010). Dalam hal ini wisatawan tidak terlalu memerhatikan keaslian suatu daya tarik yang

dikunjunginya, apakah itu merupakan kebudayaan asli, keindahan alam yang asli, ataupun sesuatu yang dibuat-buat menyerupai aslinya, wisatawan tetap merasakan keotentikan dalam pengalamannya.

Dari ketiga konsep keotentikan itu maka bisa digambarkan dengan model berikut ini:



**Gambar 1.** Model Keotentikan Pengalaman Wisatawan ( (Dalonso, Lourenco, Remoaldo, & Netto, 2014; Agoes & Agustiani, 2020)

Sedangkan *Virtual Event* adalah sebuah gabungan dari dua suku kata yang berbeda, yaitu kata *Virtual* yang artinya cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dengan dunia maya. Sedangkan kata *Event* artinya sebuah program yang akan dilakukan secara terencana untuk suatu tujuan. Dapat disimpulkan bahwa *Virtual Event* adalah suatu program yang terencana, dilakukan secara daring melalui *cyberspace* atau disebut dengan dunia maya, sesuai dengan tujuan yang telah di tentukan, tanpa melihat ruang dan waktu.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan penelitian kualitatif. Untuk mendapatkan gambaran tentang pengalaman wisatawan virtual dalam menikmati pertunjukan secara virtual. Untuk itu dicari beberapa responden untuk menonton rekaman pertunjukkan virtual tersebut, pada tautan di platform video Youtube tautan berikut: <https://youtu.be/stzWD8Nuu6Y>. Setelah itu para wisatawan virtual tersebut diberi kuesioner survey dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Pengambilan sumber data di dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yakni teknik pengambilan sumber data atau responden dengan pertimbangan tertentu. Target atau Objek dari penelitian ini adalah setiap responden yang pernah menyaksikan pertunjukan secara virtual yang telah diselenggarakan oleh sanggar budaya Saung Angklung Udjo. Ada sepuluh responden yang menjadi narasumber dalam penelitian ini. Kuesioner yang

disebarkan ini berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan terkait otentisitas dari sebuah acara yang dilaksanakan secara virtual, berdasarkan perasaan, atmosphere, visualisasi, serta audio yang di hasilkan. Selanjutnya jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut diolah sebagai data kualitatif. Dikelompokkan dan diberi pengkodean tertentu mengacu pada landasan teori yang digunakan.

Setelah diberi pengkodean dan diklasifikasi, maka selanjutnya data-data tersebut diberi interpretasi merujuk pada konsep teori yang dianggap sesuai. Fokus dari penelitian ini adalah untuk memperoleh makna yang kaya atas penginterpretasian data terkait. Pengkodean dilakukan dengan menggunakan alat bantu yakni Taguette. Pendekatan dari alat ini lebih menyerupai Analisis Teks, di mana jawaban-jawaban responden dilihat kata-kata kuncinya, lalu dimasukkan ke dalam pengkodean yang merujuk pada konsep teori yang digunakan. Metode wawancara tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki. Peneliti dalam hal ini juga berperan sebagai instrumen penelitian karena semua pengamatan, interpretasi dan Analisa dilakukan melalui sudut pandang dan 'frame of reference' dari peneliti itu sendiri.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil Subjek penelitian ini adalah konser virtual yang diselenggarakan oleh Saung Angklung Ujo (SAU). Konser tersebut sebetulnya merupakan upaya SAU untuk tetap berdiri di tengah hempasan badai Pandemi Covid-19 yang tengah melanda. Konser virtual ini ditujukan untuk menggalang dana dan donasi kepada SAU dengan menampilkan seniman-seniman musik tradisional SAU namun mengundang juga penyanyi-penyanyi populer untuk berkolaborasi dalam acara ini seperti Tri Utami, Candil, dan Andin. Adapun lagu-lagu yang dimainkan merupakan gabungan antara lagu Pop Sunda dengan lagu-lagu populer nasional, bahkan juga lagu-lagu internasional.

Ada sepuluh responden yang menjadi narasumber dalam penelitian ini. Ada beberapa yang menganggap bahwa keotentikan itu sangat bergantung pada apa yang mereka dapatkan pada objek wisata yang dikunjungi. Dalam hal ini adalah konser virtual di Saung Angklung Ujo. Dinilai bahwa keotentikan haruslah tetap menampilkan keaslian budayanya, yakni tetap setia pada pakem adat tradisi yang diusung, yaitu adat tradisi Sunda. Salah satu responden (HF) mengemukakan bahwa, "Nilai 'keaslian' (otentisitas) budaya harus tetap menjaga pakem tradisinya, yakni pakem dari sebuah adat tradisional sesuai daerah masing-masing." Maka bisa dilihat bahwa konser virtual SAU ini tidak lagi menawarkan keotentikan budaya di mata para responden tersebut. Responden lain (TA) menyampaikan bahwa hendaknya SAU "tetap mengusung nilai 'keaslian' (otentisitas) budayanya!" Ini menggambarkan bahwa konser virtual yang ditayangkan tidak memenuhi nilai-nilai keaslian budaya dilihat dari aspek kebudayaan Sunda. Walaupun sebetulnya konser tersebut secara dominan menggunakan instrumen-instrumen musik bamboo, yang merupakan alat-alat musik tradisional Sunda, seperti angklung, calung, kendang, dan lain sebagainya.

Beberapa responden berpendapat bahwa keotentikan itu terletak pada pengalaman itu sendiri, cenderung lebih banyak. Mereka lebih cenderung pada pendapat bahwa

keotentikan itu merupakan keotentikan eksistensial. Dalam hal ini meskipun konser virtual SAU ini tidak menampilkan keaslian kebudayaan Sunda secara utuh, dan lebih terpengaruh musik kontemporer, namun mereka merasakan adanya suatu pengalaman tersendiri. Responden (EP) misalnya mengutarakan bahwa, “makna keaslian dalam pengalaman berwisata itu merupakan modal sosial budaya untuk mendukung pola pikir kita.” Terlihat bahwa responden merasa apa yang timbul dalam pikirannya itu yang penting dalam suatu pengalaman berwisata. Sehingga tidak lagi tergantung pada keaslian kebudayaan yang dijumpainya. Responden lain (MA) bahkan merasa bahwa untuk mendapatkan pengalaman lebih, ia mendambakan “perlu modifikasi sesuai jaman mungkin mix angklung dengan DJ atau kolaborasi dengan penyanyi terkenal.” Meski dalam konser virtual SAU tersebut ditampilkan beberapa orang penyanyi yang cukup terkenal dari Kota Bandung, mungkin responden tidak terlalu mengenal para penyanyi tersebut, sehingga mendambakan penyanyi yang memiliki ketenaran lebih luas lagi. Demikian pula (RA) mengatakan bahwa menurut dia “otentisitas (keaslian budaya) itu penting, namun cara mengemas (acara) sedemikian rupa hingga menarik, jauh lebih penting.” Ini menunjukkan bahwa beberapa wisatawan yang berkunjung secara visual atau virtual, lebih mencari kemasan acara konser yang menarik ketimbang mencari keaslian kebudayaannya.

Seluruh responden mengatakan bahwa pertunjukan secara langsung jauh lebih baik dan memberikan pengalaman yang menarik dibandingkan pertunjukan virtual. Responden (EP) secara lugas menambahkan bahwa “sepertinya lebih asyik menonton langsung agar benar-benar merasakan kegembiraan langsung berada di sana.” Namun dengan menonton pertunjukan virtual ini responden (EP) menyatakan menjadi ingin untuk mencoba menonton langsung ke SAU. Responden (RA) bahkan merasakan adanya kejenuhan saat menikmati pertunjukan virtual. Ia mengatakan bahwa “jauh lebih menarik (pertunjukan) langsung, (pertunjukan) virtual koq boring ya.” Selanjutnya responden (TH) dan (WJ) menyatakan “menonton secara langsung terasa lebih nyata (asli).” Maka terlihat bahwa menonton secara virtual terasa lebih tidak asli. Salah satu aspek yang dirasakan kurang asli adalah karena tidak adanya interaksi di dalam pertunjukan virtual. Pada pertunjukan langsung di lokasi SAU di Padasuka, Bandung, para wisatawan bisa ikut memainkan angklung secara bersama-sama, namun pada pertunjukan virtual ini tidaklah demikian. Pertunjukan hanya bisa disaksikan dan didengarkan saja, namun penonton tentu tidak bisa ikut mencoba memainkan instrumen apa pun. Wisatawan tampaknya lebih cenderung untuk memberanikan diri datang langsung dengan kondisi Protokol Kesehatan yang ketat. Namun hal tersebut dirasakan akan jauh lebih baik dibandingkan merasa aman di rumah dengan menyaksikan secara virtual. Karena interaksi itulah yang menjadi tujuan pengalaman wisatawan tersebut. Menyaksikan virtual event dirasakan layaknya seperti menonton televisi biasa sehingga tidak mendapatkan perasaan pengalaman yang diharapkan dalam arti lain bahwa pertunjukan secara virtual berlaku hanya satu arah, meskipun secara musikalitas diakui bahwa pertunjukan tersebut sangat bermutu.

Pertunjukan utama dalam virtual event ini adalah para pemain musik tradisional angklung dari ‘home band’ SAU yang biasa tampil dalam pertunjukan sehari-hari di SAU. Adapun band tersebut terdiri dari pemain angklung, pemain kendang, serta diiringi alat musik modern seperti bass dan drum. Bintang utama dalam pertunjukan ini adalah Trie Utami, seorang penyanyi kondang senior asal Kota Bandung. Beberapa bintang lain

juga turut meramaikan seperti Candil, penyanyi rock yang juga berasal dari Kota Bandung, serta Andin seorang penyanyi pop dari kota Bandung. Secara musikalitas para pemain musik ini mampu menampilkan musik-musik berkelas menggunakan instrumen angklung, bahkan salah satu komposisi musik yang rumit seperti Bohemian Rhapsody dari band Queen asal Inggris pun mampu dibawakan secara sempurna oleh para pemain musik SAU tersebut.

Hal itu juga diakui para wisatawan virtual, bahwa mereka merasa penampilan musisi-musisi tersebut memang sangat baik. Secara eksistensial mereka mendapatkan suatu pengalaman yang menarik, tetapi ada hal-hal yang memang kurang mendukung, yakni dari aspek suasana serta aspek interaktif tadi. Dari sisi adat tradisi, event virtual ini sempat menampilkan beberapa penyanyi yang membawakan lagu-lagu Sunda, meskipun bukan musik tradisi Sunda, melainkan lebih ke arah Pop Sunda. Maka para wisatawan virtual itu pun menyampaikan bahwa secara adat tradisi mereka tidak mendapatkan pengalaman yang otentik, dalam hal ini keotentikan konstruktif dirasakan sangat kurang. Selain itu, pertunjukan virtual yang ditampilkan memiliki misi lain yaitu untuk menggalang dana dari para donatur yang menonton pertunjukan virtual ini. Untuk itu acara ini diselipi juga dengan acara ajakan-ajakan oleh pembawa acara kepada para calon donatur untuk dapat berpartisipasi mengirimkan sumbangannya. Dalam sesi ini ditampilkan juga informasi-informasi tentang cara memberi donasi, yakni dengan menampilkan nomor-nomor rekening yang bisa dikirim transfer uang oleh para calon donatur. Dengan tambahan acara seperti itu, maka durasi dari pertunjukan ini pun menjadi sangat panjang yakni dua hingga tiga jam. Beberapa wisatawan virtual yang menyaksikan pertunjukan ini ada yang mengaku menonton tidak sampai selesai karena merasa terlalu panjang, ada juga yang menonton hanya di saat-saat pertunjukan musik dimulai, namun melewati sesi penggalangan dana dengan cara mem-forward video yang disaksikan di channel Youtube tersebut.

### **Pembahasan**

Pertunjukkan secara virtual yang ditampilkan dinilai memiliki kualitas yang baik secara penampilan. Para musisi pun memiliki talenta yang cukup unggul dengan menampilkan berbagai lagu yang memiliki komposisi menarik. Secara kualitas artis pun pada pertunjukkan virtual di SAU tersebut cukup bermutu dengan menampilkan artis Trie Utami, Candil Serieus dan Andin. Ketiga penyanyi tersebut adalah artis-artis papan atas yang berasal dari Kota Bandung, meski dari dua generasi yang berbeda.

Para musisi dengan kualitas yang baik menampilkan berbagai aliran musik yang tidak berpegang pada pakem musik tradisional Sunda. Ada aliran musik pop, rock, serta juga Pop Sunda. Meski demikian, semua komposisi musik didominasi oleh permainan angklung, diiringi oleh instrumen kendang yang berasal dari alat musik khas tradisional Sunda. Guna mengimbangi komposisi musik kontemporer yang mereka bawakan, maka para musisi juga menyelipkan berbagai instrumen modern, seperti drum, gitar listrik, serta bas listrik. Para wisatawan virtual mengaku bahwa pertunjukkan yang ditampilkan secara virtual tersebut memiliki kualitas tersendiri dan sedemikian rupa memberikan suatu pengalaman tertentu bagi mereka. Dipandang dari aspek otentisitas, pengalaman yang mereka dapatkan bisa dikatakan otentik dalam pengertian keotentikan eksistensial, atau keotentikan atas pengalaman itu sendiri, tetapi dari pengertian otentik secara kebudayaan, para wisatawan virtual ini merasakan bahwa kebudayaan yang ditampilkan tidak begitu

otentik. Hal tersebut disebabkan karena penampilan para musisi tidak berpegang pada pakem-pakem tradisional Sunda, akan tetapi keotentikan tersebut tidak sepenuhnya dinilai kurang, karena masih ada nuansa-nuansa etnis Sunda yang cukup kental mewarnai setiap penampilan para musisi tersebut, ditambah juga kentalnya bunyi-bunyian alat musik bamboo yakni angklung yang menjadi instrumen utamanya.

Keotentikan dari aspek kebudayaan dan dari aspek pengalaman wisatawannya (keotentikan konstruktif dan keotentikan eksistensial) dipandang jauh lebih rendah dibandingkan pertunjukkan yang disaksikan secara langsung di lokasi. Pertunjukkan virtual dinilai mengurangi berbagai aspek yang diperlukan oleh wisatawan untuk bisa merasakan pengalaman penuh saat menikmati pertunjukkan kebudayaan tersebut. Beberapa aspek yang mengemuka yaitu dari segi interaktifitas. Para wisatawan virtual merasakan bahwa dalam pertunjukkan virtual tidak adanya interaksi yang terjadi antara para penampil dengan para wisatawan virtual, hal ini tentu berbeda pada pertunjukan yang dilaksanakan langsung di lokasi, para wisatawan biasanya diberi kesempatan untuk memegang langsung instrumen angklung untuk ikut dimainkan bersama dengan dipimpin oleh seorang dirigen. Setiap lagu yang dimainkan, setiap nada yang dipelajari, menjadi suatu pengalaman otentik yang sangat kuat di mata para wisatawan, namun pada pertunjukan virtual interaksi itu tidak terjadi sama sekali.

Aspek lain yang dirasakan kurang adalah dari kualitas suara yang dinikmati serta keluasan pandangan dan suasana yang lengkap. Ini terungkap dari pernyataan bahwa menonton acara pertunjukkan virtual tidak lebih terasa seperti menonton acara televisi bias, ini dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dialami dalam pertunjukkan virtual. Sejauh ini memang pertunjukan virtual yang diselenggarakan oleh SAU tidak disajikan dengan tangkapan kamera yang dinamis. Ditengarai bahwa keterbatasan sudut pandang ini juga yang ikut mengurangi tingkat keotentikan pengalaman para wisatawan virtual. Ditambah juga dengan keterbatasan dari aspek audio. Meski kemungkinan bahwa tata suara di SAU sudah dikelola sedemikian rupa untuk menghasilkan audio terbaiknya, bisa saja terjadi bahwa kualitas audio yang diterima oleh wisatawan virtual tidaklah sebagus aslinya. Terlihat dari perangkat-perangkat di mana pertunjukan virtual ini disaksikan rata-rata menggunakan telepon genggam atau komputer rumahan yang kualitas audionya tentu saja terbatas. Jika dilihat dari dimensi-dimensi pengalaman wisatawan, pertunjukan Virtual SAU terlihat memenuhi beberapa dimensi namun tidak memenuhi sebagian dimensi lainnya.

Dari dimensi *Escape*, terlihat ada upaya-upaya dari wisatawan virtual untuk melepas rutinitas kesehariannya dengan menonton pertunjukan budaya secara virtual. Wisatawan menikmati pertunjukan dengan santai di rumah baik dari telepon genggamnya maupun dari komputer. Tetapi terlihat juga beberapa wisatawan melakukannya sambil bekerja. Hal ini menarik karena dari aspek *Escape*, wisatawan tersebut tidak sepenuhnya terbebas dari rutinitas, namun tetap berupaya menikmati pertunjukan tersebut, akan tetapi upaya untuk mendapatkan aktivitas baru tetap berusaha dilakukan. Apakah pertunjukan virtual merupakan suatu kegiatan yang bisa dilakukan untuk pemenuhan pengalaman wisatawan yang bersamaan dengan pada saat melakukan pekerjaannya sehari-harinya? Tentu ini perlu juga ditelaah lebih jauh. Jika melihat dari definisi *Escape* itu sendiri jelas hal tersebut tidak terpenuhi.

Selanjutnya dari dimensi *Peace of Mind*, beberapa wisatawan menyatakan merasa cukup menikmati pertunjukan virtual SAU tersebut, terlebih bagi mereka yang cukup mengenal beberapa artis yang menjadi pengisi acaranya. Tetapi ada beberapa wisatawan virtual lain yang merasa bosan dan kelelahan sehingga tidak menyaksikan sampai selesai, dikarenakan mereka merasa bahwa pertunjukan ini terlalu panjang. Bagi wisatawan virtual yang menikmati pertunjukan ini dengan suasana santai tentu aspek *Peace of Mind* bisa saja didapatkan di sini. Tentunya dalam hal ini juga bergantung pada faktor lain seperti minat wisatawan terhadap kebudayaan yang berbeda-beda. Dimensi yang paling tidak terpenuhi dalam pengalaman wisata virtual saat menyaksikan pertunjukan virtual SAU adalah dimensi *Involvement*. Keterlibatan wisatawan virtual sangat minim sekali, wisatawan virtual yang menyaksikan pertunjukan virtual hampir tidak terlibat sama sekali dalam pertunjukan tersebut. Wisatawan virtual hanya menyaksikan dan mendengar, itupun terbatas pada apa yang disajikan di layar yang mereka tonton. Ketika wisatawan virtual ingin melihat pada arah pandangan lain, hal ini tidak bisa dilakukan, demikian pula pada dimensi *Interactivity*. Interaksi dengan pemain musik yang bisa dilakukan pada saat menyaksikan pertunjukan langsung di lokasi, sama sekali tidak terjadi pada pertunjukan virtual.

Dimensi *Learning* merupakan dimensi yang masih dapat terpenuhi dalam hal pengalaman wisatawan pada pertunjukan virtual SAU. Para wisatawan virtual masih memperoleh hal-hal baru yang bisa dipelajari serta wawasan baru yang mereka dapatkan. Misalnya dengan musik-musik modern yang ternyata bisa dimainkan menggunakan alat-alat musik tradisional Sunda. Komposisi rumit seperti *Bohemian Rhapsody* yang ternyata bisa dimainkan dengan alat musik bamboo dan iringan alat musik kendang, dirasakan oleh para wisatawan virtual tersebut sebagai pengalaman yang otentik dalam pengertian keotentikan eksistensial. Pada sudut pandang keotentikan, terlihat bahwa pada dasarnya pertunjukan yang ditampilkan dalam Pertunjukan Virtual SAU tersebut merupakan suatu pertunjukan kontemporer yang dibawakan menggunakan alat musik tradisional, dengan dukungan instrumen musik modern. Maka Keotentikan Objektif (atau Keotentikan Konstruktif) tidak ditemukan oleh para wisatawan virtual. Hal ini juga mungkin dirasakan sama walaupun pertunjukan disaksikan secara langsung di lokasi oleh para wisatawan. Karena esensi dari pertunjukan budayanya dianggap ‘tidak memenuhi pakem’ yang menjadi ciri dari kebudayaan tradisional Sunda. Tetapi ini juga perlu dinilai lebih jauh apakah ‘ketidakotentikan’ secara objektif ini pada skala tertinggi atau masih ada batas-batas ambang bahwa keotentikan objektif masih ada di sana. Meski musiknya kontemporer, pada kenyataannya didukung juga oleh alat-alat musik yang digunakan, komposisi lagu yang dibawakan, serta pakaian yang dikenakan para musisinya, masih mengusung ciri-ciri kebudayaan Sunda. Jadi jika dilihat dari konsep ‘*experiencing authenticity*’ bisa dikatakan bahwa pertunjukan virtual SAU ini dinilai kurang.

Sedangkan dilihat dari konsep ‘*authentic experience*’ pertunjukan virtual SAU ini masih menawarkan keotentikan pengalaman pada kadar tertentu. Seperti halnya pada dimensi pengalaman *Learning*, maka dalam aspek keotentikan pengalaman juga terlihat wisatawan virtual ini masih memperoleh sesuatu yang baru pada pertunjukan virtual SAU ini. Mereka merasa pertunjukan yang ditampilkan memiliki daya tarik seperti pada aransemennya yang unik (gabungan tradisional dan modern) juga pada aspek bintang tamu yang ditampilkan. Hal ini juga menunjukkan bahwa dimensi keotentikan yang dikonstruksikan cukup dirasakan oleh para wisatawan virtual tersebut. Akan tetapi

keotentikan pengalaman ini tidak dirasakan terlalu mendalam karena kurangnya dukungan dari elemen-elemen lain seperti interaksi dan keterlibatan dengan suasana di mana para musisi itu berada. Jika mengacu pada Model Keotentikan Pengalaman Wisatawan (Gambar 1), maka terlihat bahwa dari ketiga dimensi Keotentikan Pengalaman, yang memiliki nilai terkuat adalah Keotentikan Eksistensial (*authentic experience*), sedangkan dimensi Keotentikan Objektif (*experiencing authenticity*) tidak begitu kuat dirasakan. Akan tetapi dari dimensi keotentikan yang dikonstruksi juga cukup dirasakan oleh wisatawan virtual, sehingga pada akhirnya secara utuh keotentikan tetap dapat diperoleh dan juga selanjutnya dapat membangun pengalaman tersendiri bagi Wisatawan.

Bisa disimpulkan bahwa Pengalaman Wisatawan pada Pertunjukan Virtual SAU tetap diperoleh, namun pada kadar tertentu dan yang paling dirasakan adalah pada dimensi Keotentikan Eksistensial dan juga Keotentikan yang Dikonstruksikan. Tetapi dari kedua keotentikan ini diperlemah dengan tidak adanya dukungan kualitas pengalaman dari aspek-aspek *Involvement dan Interactivity*. Dengan adanya temuan ini maka model yang diajukan pada Gambar 1 tampaknya perlu mendapat perbaikan, bahwa pada 5 dimensi pengalaman perlu dimasukkan ke dalam model, karena setidaknya akan mempengaruhi dimensi Keotentikan Eksistensial. Pada saat ini dengan terbukanya lagi kesempatan untuk memperoleh aspek-aspek *involvement dan interactivity* (sehubungan dengan tidak adanya pembatasan kegiatan *on site*), maka tentu para wisatawan akan lebih memilih untuk datang secara langsung – tidak secara virtual.

## SIMPULAN

Penelitian ini merupakan suatu inisiasi untuk mengawali kajian di bidang pertunjukan virtual (*virtual event*). Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang hadir di berbagai aspek kehidupan, tidak dapat dipungkiri bahwa dalam bidang pertunjukan ini juga sudah mulai merambah ke bentuk pertunjukan secara daring atau virtual. Hal tersebut diperkuat dengan adanya pandemi Covid-19 yang melanda dunia sehingga seolah dunia pariwisata termasuk pertunjukan budaya dipaksa untuk dapat mengembangkan pertunjukannya secara virtual dalam pelaksanaannya, sebagai contoh *virtual tour*, dalam dunia pertunjukan budaya juga telah berkembang menuju *virtual event* (pertunjukan virtual).

Saung Angklung Ujo yang merupakan sebuah daya tarik wisata budaya yang terbilang kuat di Kota Bandung, sudah mulai mengikuti trend tersebut. Terlebih saat pandemi SAU mengalami krisis karena tidak mendapat kunjungan selama kurun waktu satu tahun lebih. Untuk mencoba bertahan, maka SAU mulai memberanikan diri untuk dapat menyelenggarakan sebuah pertunjukan secara virtual. Meski tidak bisa dikatakan berhasil, namun SAU sempat membuat suatu pertunjukan virtual dengan tujuan selain untuk mengobati rasa rindu para pecinta budaya khususnya budaya Sunda, juga sebagai sarana penggalangan dana untuk keberlangsungan operasional SAU. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pertunjukan ini dapat memenuhi kebutuhan wisatawan secara virtual, dengan cara menganalisa keotentikan pengalaman wisatawan setelah mengikuti acara yang diselenggarakan oleh pihak Saung Angklung Ujo tersebut. Apakah wisatawan mendapatkan pengalaman yang otentik saat menyaksikan pertunjukan budaya secara virtual atau adakah hal yang hilang dibandingkan pertunjukan secara

langsung di lokasi. Maka kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah bahwa sebuah pertunjukan virtual secara umum belum mampu memenuhi keotentikan pengalaman wisatawan dalam menyaksikan suatu pertunjukan budaya. Namun melihat dari bentuk pertunjukan yang ditampilkan oleh SAU, wisatawan masih mendapatkan suatu bentuk keotentikan pengalaman terutama dalam dimensi Keotentikan Eksistensial, atau dikenal juga dengan '*authentic experience*'. Ini artinya bahwa pengalaman dalam menyaksikan pertunjukan virtual pada kadar tertentu memberikan suatu bentuk keotentikan atas pengalamannya itu sendiri, namun pengalaman tersebut tidak dirasakan optimal, bahkan sangat kurang, terutama dalam dimensi pengalaman *Involvement dan Interactivity*.

Dilihat dari dimensi Keotentikan Objektif, bentuk pertunjukan SAU yang ditampilkan adalah bentuk kesenian kontemporer yang menampilkan lagu-lagu modern. Meski demikian semua pertunjukan ditampilkan dengan menggunakan alat-alat musik tradisional yang terbuat dari bambu, seperti angklung. Tetapi dalam pelaksanaannya para musisi tersebut dibantu juga dengan tambahan instrumen musik modern seperti drum, gitar dan bas. Lagu-lagu yang ditampilkan juga diselingi oleh beberapa lagu Pop Sunda sehingga masih memiliki nuansa keaslian budaya Sundanya. Akan tetapi meski demikian, wisatawan virtual yang sudah menyaksikan menilai bahwa hal tersebut kurang otentik karena tidak memegang pakem-pakem tradisional seni budaya Sunda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S. N. (2021, Juni 8). Saung Angklung Udjo: Wisata Budaya dan Edukasi. Diambil kembali dari KataData: <https://katadata.co.id/safrezifitra/berita/60ac75d7bf64e/saung-angklung-udjo-wisata-budaya-dan-edukasi>
- Aeni, S. N. (2021, Mei 26). Wisata Bandung Terbaik yang Cocok untuk Keluarga. Diambil kembali dari KataData: <https://katadata.co.id/muchamadnafi/berita/60ad2c0214403/wisata-bandung-terbaik-yang-cocok-untuk-keluarga>
- Agoes, A., & Agustiani, I. N. (2020). Kajian Pengalaman Wisatawan pada Kunjungan Wisata Perdesaan. Yogyakarta: Deepublish.
- Andriani, R., Brahmanto, E., & Purba, B. S. (2019). Value Tari Sigale-gale Dalam Meningkatkan Wisata Budaya di Desa Tomok Kabupaten Samosir. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 2(1), 25-35.
- Anwar, K. (2009). Potensi Wisata Budaya Situs Sejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit di Trowulan Mojokerto. Surakarta: UNS Digital Library.
- Dalonso, Y. S., Lourenco, J. M., Remoaldo, P. C., & Netto, A. P. (2014). Tourism experience, events and public policies. *Annals of Tourism Research*, 46(2), 181-184.
- Derre, L. (2010). The Relationship Between Authenticity and the Tourist Experience. Case Study: Budget Travelers in Bruges. Flemish Centre for Tourism Policy.
- DSS Music. (2021). Saung Angklung Udjo "Nature, Culture In Harmony" - Konser 7 Ruang. Diambil kembali dari Youtube Account: <https://youtu.be/stzWD8Nuu6Y>

- Gelter, H. (2017). Digital Tourism - An analysis of digital trends in tourism and customer digital mobile behavior for the Visit Arctic Europe project. Interreg Nord: Summary.
- Hariyanto, O. I. (2016). Destinasi Wisata Budaya dan Religi di Cirebon. *Jurnal Ecodemica Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, 214-222.
- Harwanto, S. (2014). *Kajian Wisata Seni Budaya Batik Berwawasan Lingkungan di Desa Jarum*. Yogyakarta: Tata Kelola ISI.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Millenials Rising*. New York: Vintage Books.
- J.Urry. (2002). Mobility and Proximity. *Sociology*, 36(2), 255-274.
- Maharani, A., & Mahalika, F. (2020). New Normal Tourism Sebagai Pendukung Ketahanan Ekonomi Nasional Pada Masa Pandemi. *Jurnal Kajian Lemhanas R.I.*, 8(2).
- Masunah, J. (2015). *Pemuliaan Angklung Melalui Model Desa Binaan Berbasis Wisata Seni dan Budaya*. Panggung, 1.
- Middleton, V. (2001). The importance of micro-businesses in European tourism. Dalam *Rural tourism and recreation: Principles to practice* (hal. 197-201).
- Nalini, S. N. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 4(1), 662-669.
- Nichols, B. S., Raska, D., & Flint, D. J. (2015). Effects of consumer embarrassment on shopping basket size and value: A Study of the Millennial Consumer. *Journal of Consumer Behaviour*, 14(1), 41-56.
- Obenour, W. L. (2004). Understanding the meaning of the 'journey' to budget travellers. *International Journal of Tourism Research*, 1-15.
- Parhusip, N. E., & Arida, I. S. (2018). Wisatawan Milenial di Bali (Karakteristik, Motivasi dan Makna Berwisata). *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 6(2), 299-303.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: journal of online education*, 5(3).
- Priyanto, P. (2016). Pengembangan Potensi Desa Wisata Berbasis Budaya Tinjauan Terhadap Desa Wisata di Jawa Tengah. *Jurnal Vokasi Indonesia*.
- Saung Angklung Udjo. (2022, February 06). Welcome to Saung Udjo. Diambil kembali dari Saung Angklung Udjo: <https://angklung-udjo.co.id/>
- Susanti, S., & Sjachro, D. W. (2019). Saung Angklung Udjo: Wisata dan Pelestarian Budaya. *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, 9.
- Syarifuddin, D. (2016). Nilai Wisata Budaya Seni Pertunjukan Saung Angklung Udjo. *Jurnal Manajemen Resort & Leisure*, 13(2).
- Tavakoli, R., & Mura, P. (2015). 'Journeys in Second Life' --- Iranian Muslim Women's behaviour in virtual tourist destinations. *Tourism Management*, 46, 398-407.
- Thaha, A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap UMKM di Indonesia. *BRAND Jurnal Ilmiah Manajemen Pemasaran*, 2(1), 147-153.