



PERJUANGAN dan
PERUBAHAN HIDUP
selama
COVID-19



Drs. Ida Bagus Putu Pujana, M.Kes
Dewa Ngakan Kadek Wahyu Utama
Daniel Christian

**PERJUANGAN dan
PERUBAHAN HIDUP
selama
COVID-19**

**Drs. Ida Bagus Putu Puja, M.Kes
Dewa Ngakan Kadek Wahyu Utama
Daniel Christian**



PERJUANGAN DAN PERUBAHAN HIDUP SELAMA COVID-19

Tim Penulis:

Ida Bagus Putu Puja, Dewa Ngakan Kadek Wahyu Utama, Daniel Christian

Desain Cover:
Usman Taufik

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Aas Masrurroh

ISBN:
978-623-6457-64-1

Cetakan Pertama:
Oktober, 2021.

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2021

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung
All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina

Kata Pengantar
Direktur Politeknik
Pariwisata Bali.

Om Swastyastu.
Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Nama Budaya.
Salam Sejahtera. Salam Indonesia Sehat.

Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan besar terhadap pola hidup kita, termasuk pada pola pelaksanaan kegiatan Pendidikan di Politeknik Pariwisata Bali. Perubahan tersebut dapat dimaknai sebagai tantangan dan juga peluang dalam meningkatkan kualitas diri dan lembaga. Buku ini mengambil dua tema besar yakni Perjuangan dan Perubahan. Dua kata tersebut sangat mewakili kondisi yang dihadapi, sebab dalam sebuah perubahan yang terjadi kita harus berjuang dengan upaya dan optimisme tinggi, sehingga perubahan tersebut dapat menjadi pintu menuju perubahan lain yang membawa nilai positif dalam kehidupan.

Terima kasih yang tak terhingga kami ucapkan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penerbitan buku ini. Terbitnya buku ini merupakan suatu bentuk nyata bahwa Civitas Akademik Politeknik Pariwisata Bali memiliki api optimisme dalam diri untuk berjuang dan membawa perubahan positif dalam masa pandemi Covid-19.

Semoga buku ini dapat membawa kebermanfaatan untuk seluruh pembacanya.

Salam Manganjali Karya Werdhi.

Mari senantiasa mengabdikan untuk masa depan yang lebih baik.



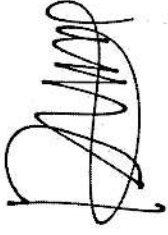
Kata Pengantar UKM VISUAL JOURNALIST.

Om Swastyastu
Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Nama Budaya
Salam Sejahtera

Buku ini kami lahirkan dalam suasana pandemi Covid-19 yang tak kunjung usai. Berbagai macam perjuangan telah kami lakukan demi tercapainya tujuan kami dalam menuangkan kisah Perjuangan dan Perubahan dalam kondisi sulit ini dari berbagai sudut pandang penulis yang di mana penulis berasal dari kalangan mahasiswa dan juga dosen di lingkungan Politeknik Pariwisata Bali. Pembuatan buku ini berdasarkan pada keinginan kami sebagai bagian dari UKM Visual Journalist untuk menuangkan berbagai kisah yang menarik untuk memotivasi dan juga menginspirasi para pembaca, yang di tulis dengan kreatifitas dan pengalaman penulis. Akhirnya buku ini menunjukkan semangat kami sebagai seorang mahasiswa/i tidak pernah pudar untuk berkarya, sekalipun pandemi Covid-19 yang semakin meluas dan membatasi gerak langkah kami.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada seluruh teman-teman UKM Visual Journalist yang telah berkontribusi banyak selama pembuatan buku ini. Kepada Bapak Direktur Politeknik Pariwisata Bali dan para dosen yang terlibat di dalamnya saya mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya dan juga apresiasi yang setinggi tingginya karena sudah meluangkan waktu dan kontribusi dalam mencurahkan berbagai pengalaman yang telah di alami selama masa pandemi ini.

Harapan kami adalah semoga buku ini dapat menginspirasi dan memotivasi para pembacanya untuk terus berjuang dalam perubahan yang ada di Masa Pandemi dan rintangan di Masa Depan. Serta dapat mengambil pembelajaran dari masa Pandemi untuk mengantisipasi krisis yang mungkin terjadi di masa depan.



Jimbaran, 17 September 2021
Dewa Ngakan Kadek Wahyu Utama
Ketua UKM Visual Journalist

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR DIREKTUR POLITEKNIK PARIWISATA BALI	iii
KATA PENGANTAR UKM VISUAL JOURNALIST	v
DAFTAR ISI	ix
BAB 1 Utas Tuntas Pandemi Covid dari Penyintas yang Terbebas	1
BAB 2 Sudut Pandang Mahasiswa Mengenai Perubahan Tatahan Hidup Selama Pandemi Covid-19 terhadap Pendidikan Pariwisata	11
BAB 3 Perjuangan Hidup Masyarakat Indonesia Semasa Pandemi ..	17
BAB 4 Uluran Tangan di Masa Pandemi	21
BAB 5 Perubahan Sosial Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19	27
BAB 6 Perubahan Perhatian Publik terhadap Kebersihan dan Kenyamanan dalam Lingkungan Sosial	33
BAB 7 Gaya Baru Edukasi di Masa Pandemi-Covid-19	39
BAB 8 Bertransformasi ke Virtual: Model Kombinasi "Virtual Face to Face" (VFF) menjadi Genre Pilihan Even Pariwisata	45
BAB 9 Perubahan Operasional Restoran pada Hotel Selama Masa Pandemi Covid-19 di Bali	55
BAB 10 Digital Nomad pada Masa Pandemi : Potensi di Tengah Isolasi?	63
BAB 11 Perubahan Pelaku Pariwisata Selama Pandemi Covid-19	69
BAB 12 Menggapai Mimpi di Masa Pandemi Covid-19	75
BAB 13 Membangun Resiliensi Akademik pada Masa Pandemi Covid- 19 di Politeknik Pariwisata Bali : Mengubah Tantangan menjadi Peluang	79
BAB 14 Perubahan Prosedur Pembelajaran Praktikum Operasional Tata Boga dan Patiseri Mahasiswa Selama Pandemi Covid- 19	85
BAB 15 Pandemi Covid-19 dan Ketahanan Lembaga Politeknik Pariwisata Bali	91
BAB 16 Pengabdian Masyarakat dan Tridarma Perguruan Tinggi	99
BAB 17 Perubahan Gaya Hidup di Masa Pandemi Covid-19	107

BAB 18 Pengaruh Covid-19 terhadap Kunjungan Wisatawan di Daya Tarik Wisata Tirta Empul Tampaksiring Gianyar Bali	113
BAB 19 Bali Rebound sebagai Event Pemerintah dalam Pemulihan Pariwisata pada Era Pandemi Covid-19	119
TENTANG PENULIS	124

merupakan sektor utama bagi masyarakat di Bali. Karena Bali merupakan daerah pariwisata terdepan di Indonesia. Perpaduan alam yang indah dan budaya yang menarik dan memiliki ciri khas menjadi magnet bagi wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara untuk berkunjung ke Bali. Perekonomian Bali sangat tergantung dari sektor pariwisata. Karena hampir 52 % kegiatan ekonomi ditopang oleh sektor pariwisata. Dengan demikian diharapkan agar pulihnya sektor pariwisata dan kembali bangkit seperti semula.

Pelajaran yang kita bisa ambil dari perubahan budaya belajar dan interaksi sosial, Kita sebagai mahasiswa harus dituntut untuk bisa beradaptasi terhadap perubahan kondisi apapun. Dengan peralihan budaya belajar tatap muka menjadi daring, Memungkinkan kita untuk memahami perkembangan teknologi lebih lanjut yang kelak akan berguna di masa depan. Dan segala kesulitan dalam proses belajar menuntut kita untuk lebih berpikir dewasa dalam menghadapi masalah. Selain itu di masa pandemi menjaga kesehatan menjadi hal yang tak kalah penting, Baik kesehatan fisik maupun mental. Dan untuk mengatasi hal tersebut, Jangan lupa untuk selalu menerapkan protokol kesehatan atau 3M, memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak. Dengan begitu kita berpartisipasi memutus jaringan penyebaran virus. Semoga pandemi cepat berlalu hingga kita bisa menulis cerita baru.

Bertransformasi ke Virtual: Model Kombinasi “Virtual Face to Face” (VFF) menjadi Genre Pilihan Even Pariwisata.

Lili Yusni Wiarti, A.Par., S.E., M.Par., M.Rech.

A. PENDAHULUAN

Sebelum munculnya pandemi Covid-19, pelaksanaan event semakin digalakkan dalam rangka untuk mempromosikan sebuah destinasi wisata beberapa kota di dunia, sehingga beragam bentuk kegiatan yang melibatkan masyarakat lokal dipentaskan dengan tujuan menunjukkan kekayaan budaya yang dimiliki masing-masing negara. Festival dan event dinilai mampu memperpanjang waktu kunjungan, meningkatkan kesadaran pasar dan *repositioning* destinasi, mendorong investasi, menghasilkan pendapatan dan meningkatkan ekonomi lokal (Weber & Ali-Knight, 2012).

Event di satu sisi bertujuan mendatangkan banyak orang dalam penyelenggaraan, namun disisi lain Pandemi Covid-19 mensyaratkan hal yang berlawanan. Praktik utama yang telah terbukti secara jelas memperlambat penularan penyebaran virus adalah menjaga jarak sosial. Meskipun praktik ini secara luas (meskipun tidak sepenuhnya) diadopsi Amerika Serikat pada Bulan Maret dan April 2020, masih belum jelas untuk berapa lama (dan sejauh mana) praktik ini perlu tetap dilakukan, pada tingkat yang berbeda, beda, hingga tahun 2022. (Kissler et al., 2020).

Pandemic covid-19 memberikan pelajaran tentang berbagai kebiasaan baru termasuk bagi dunia event. Survei yang dilakukan oleh sebuah media online PCMA *Convene Magazine* pada *event planner* dan *supplier* terkait dampak virus corona memberikan beberapa catatan penting dan responden (1.230 orang) antara lain: virus corona berdampak pada beberapa event yang postpone, penyelenggaraan event secara virtual penggunaan waktu untuk update skill karyawan, dan apa yang menjadi harapan konsumen terkait penyelenggaraan event (PCMA.org 2020).

Pasca ditetapkannya Covid-19 sebagai pandemi oleh WHO pada Maret 2020, terjadi berbagai upaya pencegahan penyebaran virus sehingga berdampak pada pembatalan berbagai festival, konser dan olah raga. Salah satunya event Summer Olympics tahun 2020 di Tokyo hari ditangguhkan hingga tahun 2021. Menurut keputusan bersama, Olimpiade Tokyo 2020 akan diadakan pada 23 Juli - 8 Agustus 2021, sedangkan pelaksanaan Paralympic Games berlangsung pada 24 Agustus - 5 September 2021 (Time, 2020). Fenomena tersebut merupakan pertama dalam sejarah Olimpiade yang pelaksanaannya diundur. Sebelumnya, tahun 1916, 19

dan 1944 event tersebut dibatalkan karena terjadi perang dunia I dan II (Time, 2020).

Studi ini diharapkan dapat mengungkapkan penyelenggaraan event di masa pandemi, bagaimana peran teknologi dalam event serta model event yang menjadi preferensi bagi penyelenggara dan peserta event.

B. PEMBAHASAN

1. Penyelenggaraan Even Pariwisata pada masa Pandemi Covid-19 : Teknologi menjadi "Primary"

Berbagai koleksi lukisan di museum Belanda ditampilkan melalui kanal YouTube. Informasi mengenai museum disajikan untuk menginformasikan perkembangan Rijks Studio di mana pengguna dapat mengkurasi koleksi digital secara online melalui website <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>). Kedua media digital ini digunakan untuk memfasilitasi pertemuan, percakapan dan penemuan melalui tembak museum yang tiada lain adalah as part of "engaging/inspiring" with the customer. Social media menjadi media komunikasi baru dalam menangkap pelanggan digital. Komunikasi online sebagian besar telah diadopsi untuk mereplikasi media komunikasi tradisional, menawarkan produk, bahkan penjualan tiket masuk pameran.

Di tengah ketidakpastian situasi di masa pandemic yang dihadapi penyelenggara event di dunia, Asia melalui Korea Selatan hadir dengan berhasilnya menciptakan virtual event K-Pop culture nya yang mampu menjang negara bangkit dari krisis. "BTS" Virtual Music Concert merupakan salah satu event virtual yang berhasil mencetak rekor terbesar di dunia dengan jumlah penonton terbesar dalam sejarah konser online dunia (Kompas Bisnis, 2020). The Live BTS juga telah mencatat rekor dunia terbaru untuk konser online (Kompas.com, 2020). Konser online BTS dengan judul MOTS ON: E merupakan konser online terbesar di dunia dan mencapai 660 milyar dengan tiket terjual sebanyak 1 juta tiket di hari kedua saat konser selama 2 hari ini setara dengan konser offline di 20 stadium yang berarti jumlah pesertanya adalah 20 kali lipat lebih banyak dari konser normal sebelumnya (Music Business Worldwide, 2020).

Beberapa fakta tentang konser online BTS yang memberikan dampak ekonomi yang besar antara lain seperti diberitakan bahwa Kementerian Kebudayaan, Olahraga dan Pariwisata Korea serta Institut Kebudayaan dan Pariwisata Korea menganalisis dampak ekonomi dari "Dynamite" BTS yang menempati Nomor 1 Billboard Hot 100 diperkirakan sekitar 1,7 triliun KR atau 1,43 Miliar USD (setara dengan 21 Triliun) bahkan setelah memperhitungkan efek pandemic pada pariwisata melalui data yang dapat dipercaya bahwa nilai ini termasuk penjualan langsung (senilai 245,7 miliar Won) dan penjualan tidak langsung (senilai 371,7 miliar Won) meliputi barang konsumsi seperti kosmetik, pakaian, dan makanan (Kpophera 2020). Analisis antar industri memperkirakan Dynamite BTS memiliki produksi yang mempengaruhi efek 1,23 triliun KRW dan efek penciptaan nilai tambah 480,1 miliar KRW dan menciptakan 7.928 pekerjaan (Ariana News, 2020). Ini menjelaskan konsekuensi pandemic seperti kurangnya pendapatan pariwisata yang diciptakan oleh wisatawan internasional dan pendapatan dari konser offline.

BTS memanfaatkan teknologi dengan baik dalam menggelar event yang guna menciptakan pengalaman yang tak terlupakan kepada para penontonnya. Dalam setiap pagelaran virtual yang dilakukan, pertunjukan dirancang dengan bantuan teknologi AR/Augmented Reality sehingga penggunaan kamera multi view sehingga memungkinkan para penonton memilih angle menonton konser sesuai selera dan pilihan tiket yang dibayar (Ar. rocks, 2020; The Jakarta Post, 2020; Stype, 2019).

Pelaksanaan event virtual di Indonesia salah satunya adalah Djakarta Warehouse Project Virtual (DWP-V) adalah two day virtual event yang diadakan 19 & 20 Desember 2020. Even ini merupakan salah satu contoh event music tahunan yang bertransformasi ke dalam bentuk virtual karena keterbatasan di masa pandemic Covid-19. Festival virtual ini ditayangkan secara eksklusif di djakartawarehouse.com dan gratis. Namun yang dibutuhkan klien adalah V-Pass dengan informasi login untuk mendapatkan akses lebih lanjut di dalam djakartawarehouse.com pada tanggal event (djakartawarehouse.com, 2020).

DWP Virtual menyajikan penampilan dari sejumlah musisi EDM dari sejumlah negara mulai dari Martin Garrix, Vini Vici, Armin van Buuren, Brennan Heart, Curbi, Valentino Khan, What So Not dan masih banyak lagi.

Persepsi musisi dalam negeri juga memeriahkan acara festival music virtual ini seperti Ramengyrl, Hizkia, Ridwan G, Trillions, Devarra, dan A Weekend, Joyo, Patricia Schuldtz, Preachja Crew; Ww dan Yasmin. Termasuk kolaborasi dari DIPA Barus bersama Yura Yunita, Nadin Amizah, Kholia, dan Hindia, serta penampilan dari Asty x Billy Tanner (CNN, 2020). Wawancara CNN (2020) dengan penyelenggara menyebutkan bahwa event DWP-V ini membutuhkan proses 1,5 bulan untuk menyiapkan panggung dan segala kebutuhan pementasan yang merupakan salah satu respon terhadap kondisi krisis akibat pandemic yang melibatkan hal-hal yang belum pernah dilakukan dalam event DWP di tahun-tahun sebelumnya. Di sisi lain event offline diadakan sejak Maret 2020, namun DWP merupakan event yang ditunggu-tunggu sehingga penyelenggara memutuskan untuk menyelenggarakannya secara virtual dan tidak berbayar demi menunjukkan kepada penggemarnya bahwa event ini masih "exist".

Even DWP-V menunjukkan bahwa sebuah hal baru ditemukan dalam dunia event. Teknologi yang dulunya menjadi hal yang bersifat sekunder menjadi suatu yang primer dalam kondisi krisis/ keterbatasan. Teknologi ini memberikan sebuah "new experience" baik bagi penyelenggara maupun bagi para penikmatnya. Meski dikemas secara virtual, penampilan event DWP-V dibawakan melalui 3 stage utama yang berbeda. Terdapat 3 stage utama yakni : Stadium, Cosmic Station, dan Neon Jungle yang bebas dipilih penonton di rumah. Masing-masing stage memiliki konsep tersendiri yang dirancang menggunakan teknologi baru termasuk penggunaan teknologi *green screen* untuk membuat tampilan panggung "sesungguhnya" seperti acara DWP tahun-tahun sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan maksud tidak menghilangkan pengalaman peserta yang diperoleh pada event DWP tahun-tahun sebelumnya. Selain konsep penampilan yang berbeda, beberapa fitur DWP-V juga diubah dalam bentuk virtual meliputi: interaktif chat, virtual map, dan penjualan merchandise exclusive yang dapat dipesan dalam fitur DWP mal. Selain itu berbagai akses juga diperoleh dengan mengoptimalkan pengalaman bagi penonton dari rumah termasuk penggunaan HDMI cable, Airplay, dan Chromecast yang dijelaskan secara detail oleh penyelenggara dalam official website-nya.

Even di Bali yang lebih banyak mengandung konten seni, budaya dan hiburan diadakan penyelenggaraannya sejak pandemi. Dua daerah di Bali yakni Gianyar dan Denpasar masih melaksanakan even di tahun 2020. Denpasar Festival dikemas secara virtual. Demikian halnya festival layan yang juga dilaksanakan secara virtual. Gianyar melalui Ubud masih menyelenggarakan even di tahun 2020. Teknologi sedikit demi sedikit mulai digunakan. Beberapa pementasan kesenian dirancang dengan menggunakan setting panggung layaknya pementasan pada umumnya dengan menggunakan dekorasi, sound system maupun lighting yang sesuai dengan standar pementasan. Even dirancang secara kombinasi yakni mendatangkan penonton secara terbatas melalui penerapan protokol kesehatan secara ketat dan hybrid yakni secara online ditayangkan live melalui kanal youtube.

Even virtual lainnya dilaksanakan di Surabaya yakni pementasan jaranan yang merupakan bagian dari Parade Seni Budaya Surabaya yang bergulir untuk memelihara penghidupan seniman dan budayawan. Parade disiarkan melalui media sosial terkait situasi wabah Covid-19 yang belum mereda. Even virtual lainnya adalah pagelaran International Mask Festival (IMF) yang dilaksanakan di Pendopo Prangwedanan Pura Mangunegaran Solo, Jawa Tengah. Pada Tahun 2021 even ini berlangsung secara virtual yang menyuguhkan 30 penampilan pada tanggal 11-12 Juni 2020. Beberapa seniman Indonesia dan luar negeri hadir menampilkan pertunjukannya diantaranya dari Malaysia, Filipina, Perancis, Korea Selatan, dan Vietnam (Kompas.id, 2021). Even IMF ini bertujuan sebagai diplomasi budaya antar masyarakat sekaligus promosi pariwisata Solo jangka panjang. Kegiatan ini juga bertujuan merajut harmoni dalam keberagaman topeng di dunia lewat seni pertunjukan (Zulaikha dalam Kompas.id, 2021)

2. Going Virtual: Sebuah Paradoks "Love" and "Hate" dalam Even Pariwisata

Covid-19 berdampak pada berbagai even di Bali, termasuk di daerah Ubud. Seluruh even nasional dan internasional ditiadakan pada tahun 2020. Sebagian besar penyelenggara even internasional di Ubud belum dapat memastikan kapan even akan diselenggarakan kembali. Beberapa penyelenggara even menganggap virtual even tidak sesuai dengan mode

even di Ubud. Bali Spirit Festival memiliki esensi pada interaksi antara pelaku dan penonton yang membutuhkan kehadiran langsung peserta (Gumartha, wawancara 2020). Ubud Village Jazz Festival tidak akan dapat memberikan keuntungan secara finansial kepada penyelenggara jika dilaksanakan secara virtual karena minimnya peserta (Darsana, wawancara 2021).

Konsep Bali Spirit festival yang dihadiri lebih dari 1000 peserta nusantara dan mancanegara dengan 700 volunteer memerlukan keterlibatan masyarakat lokal dan memberikan multiplier effect yang cukup tinggi pada destinasi. Penyediaan bambu sebagai bahan dekorasi oleh penduduk lokal, transportasi, makanan lokal, penyediaan akomodasi peserta, menjadi faktor ikutan yang menyebabkan virtual tidak menjadi pilihan.

Ubud Writer and Reader Festival yang merupakan ajang diskusi para penulis sangat memungkinkan even dilaksanakan secara virtual. Selama tahun 2020 even tetap terlaksana secara virtual sebagai bentuk kontak (engagement) penyelenggara dengan pelanggannya untuk menyatakan eksistensi even.

Ubud Village Jazz Festival belum mampu memberikan keuntungan secara finansial kepada penyelenggara jika dilaksanakan secara virtual. Di samping pengalaman peserta terkait konsep yang "village" tidak mampu menyampaikan secara virtual, efek berganda dari penyelenggaraan even secara face to face sulit dicapai.

Djakarta Warehouse Project Organizer juga lebih memilih menyelenggaraan even ke depannya secara kombinasi yakni even digelar secara offline (*face to face*) sekaligus secara virtual (CNN Indonesia, 2020). Diampalkan beberapa tantangan yang dihadapi dalam penyelenggaraan even secara virtual adalah : jaringan internet yang kuat untuk mengantisipasi traffic yang padat, eror saat registrasi peserta, serta kendala IT yang mengganggu kelancaran pelaksanaan even. Di samping itu penyelenggaraan secara virtual saat ini memberikan sumber pemasukan yang kurang maksimal karena hanya diperoleh dari sponsor dan penjualan merchandise secara online saja. Pada tahun 2020 hasil penjualan merchandise pada DWP mall digunakan untuk disumbangkan kepada pegiat even yang berdampak karena pandemic.

kombinasi dengan sebutan *Virtual Face to Face (VFF)* menjadi genre baru yang menjadi alternatif pilihan.

6. PENUTUP

Berbagai even di dalam dan diluar negeri dapat terlaksana dengan bantuan teknologi selama masa pandemi. Bertransformasi ke virtual (*Going Virtual*) menjadi alternatif model pelaksanaan even. Di tengah kerawanan penularan Covid-19 yang masih mengkhawatirkan, aktivitas kesenian virtual masih menjadi tumpuan untuk tetap menjaga ekosistem kesenian tetap hidup. Penting untuk menjadi bahan diskusi terkait seni virtual kini bukan lagi bagaimana menyajikan seni atau semata memindahkan panggung dan galeri seni di dalam platform media virtual, tetapi kesadaran tentang sifat-sifat plastisitas di dalam seni yang harus dipahami. Artinya, karya seni virtual bukan semata-mata menjadikan aspek digital dan virtualitas sebagai kredo yang mengatur karya seni, melainkan karya seni itu sendiri yang menjadi subyek utamanya yang bersifat plastis dalam arti sifat yang lentur, terbuka, dan dapat dibentuk bagaimanapun. Aspek digitalisasi dan virtualitas bukan menunjuk pada medium karya seni, melainkan menjadi "karya seni" itu sendiri (Afrianto dalam Kompas.id, 2021).

Mengawinkan seni dan teknologi melalui "*live streaming*" merupakan satu-satunya cara yang dapat dilakukan untuk menuangkan ide-ide dan gagasan seni pertunjukan (wawancara Darsana, 2021). Ditegaskan oleh narasumber yang sama bahwa Pandemi memang membunuh bisnis di dunia even dan seni pertunjukan, namun tidak mematikan ide dan gagasan terkait seni. Tradisi harus dijaga, dilestarikan dan didokumentasikan, untuk dapat menjembatani generasi muda yang cenderung lebih akrab dengan teknologi. Oleh karena itu teknologi dapat digunakan untuk menjembatani pendokumentasian yang diharapkan dapat mawadahi seni tradisi ini untuk dapat dikomunikasikan kepada masyarakat lokal termasuk wisatawan.

Pertunjukan virtual mendorong praktik seni yang inklusif. Dengan internet, penikmat seni tidak lagi hanya menjangkau kota-kota besar, tetapi juga pelosok daerah di Indonesia. Tiket pertunjukan virtual bisa lebih murah dari panggung pertunjukan. Penontonnya pun jangkauannya lebih luas sehingga dapat mempraktikkan suatu sajian yang berkeadilan. Orang-orang

Sedangkan pementasan seni tradisi sebagai upaya mewujudkan kelenturan seni masuk ke gerbong baru yang bernama panggung virtual boleh dianggap belum menemukan titik terang. Kodrat Panggung virtual seolah-olah bertolak belakang dengan gaya dan karakter seni tradisi. Dunia Virtual selama ini mendambakan sesuatu yang filmis, sementara kodrat seni tradisi menuju keintiman yang kontemplatif. Cara menikmatinya justru tidak sekedar dilihat tapi juga didengar, dirasakan, dan dibathin. "perbedaan inilah yang menyebabkan seni tradisi terseok-seok saat harus hijrah menjadi wujud anyar atas nama konten (Setiawan dalam Balipost.com, 2021).

3. Virtual Face to Face (VFF): Sebuah Genre Baru Even di Ubud

Model even face to face menjadi hal yang paling ideal untuk sebagian besar even di Bali, tidak terkecuali Ubud Food Festival dan Ubud *Writer and Reader Festival*. Meskipun demikian, hal itu sulit diwujudkan karena pandemi yang masih berlangsung. Fenomena tersebut dapat dijadikan pembelajaran oleh sebagian besar pemilik even di Ubud, sehingga diperlukan pendekatan model kombinasi antara offline dengan virtual event (Purnami, wawancara 2021). Salah satunya adalah dengan model hybrid yang merupakan kombinasi antara virtual dan *face to face*, sehingga dapat memberikan makna dan esensi baru yang lebih besar (Sukawati, wawancara 2020).

Menurut salah satu peserta even internasional di Ubud, even virtual hanya baik jika bentuknya konferensi saja, sedangkan kegiatan yang bersifat *face to face* kurang sesuai dengan tujuan dan esensi kegiatan, karena tidak diperoleh pengalaman nyata untuk berinteraksi satu sama lain. Dengan demikian, menurut sumber yang sama menjelaskan bahwa sudah saatnya Ubud harus memulai even *face to face* dengan memperhatikan "Covid-19 policy" dan "*Safety protocols in place*" (Tammy, wawancara 2020).

Meskipun di beberapa negara yang angka penyebaran Covid-19 telah melandai, sebagian besar wisatawan masih berhati-hati dalam melakukan perjalanan, di dalamnya juga termasuk menghadiri even internasional. Adanya kondisi yang tidak menentu seperti sekarang ini diperlukan strategi dan penyesuaian dalam melaksanakan even dan pemasarannya. Model