

Model Pengembangan Pariwisata Berbasis Digital dan *Storynomics* di Desa Wisata Kamasan

Ni Nyoman Suwaniti^{1*}, Ni Kadek Riza Indira Kezhy Nanda², Dewa Ayu Sriadi Mastuti³, Ni Nyoman Riris Lindya Andini⁴, Ni Made Ayu Natih Widhiarini⁵, Ni Luh Putu Intan Nirmalasari⁶

^{1-4, 6}Program Studi Manajemen Pariwisata, Fakultas Vokasi, Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional, Indonesia

⁵Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Pariwisata dan Bisnis, Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional, Indonesia

**Penulis korespondensi: suwansuwaniti@gmail.com¹*

Abstract. This study explores the development of digital and storynomic-based tourism in Kamasan Tourism Village, Klungkung Regency, Bali. Kamasan is historically known as the center of classical Balinese wayang painting and traditional metal crafts such as gold, silver, and brass. Using a qualitative descriptive method through observation, interviews, and document studies, this research identifies the village's cultural potential and formulates a sustainable tourism development model. The SWOT analysis reveals that Kamasan's main strengths lie in its rich cultural heritage, community participation, and diverse local crafts, while weaknesses include limited digital promotion, lack of facilities, and low involvement of younger generations. Opportunities arise from the growing trend of cultural and educational tourism and strong government support for digitalization through the Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) program. The integration of storynomic tourism and digital media—such as e-brochures, promotional videos, and virtual tours can enhance destination competitiveness, strengthen local identity, and improve community welfare. This research emphasizes that combining cultural storytelling with digital innovation is a strategic approach to creating sustainable and engaging tourism experiences in Kamasan Village.

Keywords: Cultural Heritage; Digitalization; Kamasan Tourism Village; Storynomic Tourism; Sustainable Tourism

Abstrak. Penelitian ini membahas pengembangan pariwisata berbasis digital dan storynomic tourism di Desa Wisata Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali. Desa Kamasan dikenal sebagai pusat seni lukis wayang klasik Bali serta kerajinan logam tradisional seperti emas, perak, dan kuningan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen untuk mengidentifikasi potensi budaya desa serta merumuskan model pengembangan pariwisata berkelanjutan. Hasil analisis SWOT menunjukkan bahwa kekuatan utama Desa Kamasan terletak pada warisan budaya yang kaya, partisipasi masyarakat yang kuat, dan keragaman produk seni lokal. Namun, masih terdapat kelemahan berupa promosi digital yang terbatas, kurangnya fasilitas pendukung, serta menurunnya keterlibatan generasi muda dalam pelestarian seni. Peluang besar muncul dari tren wisata budaya dan edukatif yang terus meningkat serta dukungan pemerintah terhadap digitalisasi melalui program Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI). Integrasi konsep storynomic tourism dan media digital seperti e-brochure, video promosi, dan virtual tour dapat meningkatkan daya saing destinasi, memperkuat identitas lokal, serta mendorong kesejahteraan masyarakat. Penelitian ini menegaskan bahwa penggabungan narasi budaya dengan inovasi digital merupakan strategi efektif dalam menciptakan pengalaman wisata yang berkelanjutan dan bermakna di Desa Wisata Kamasan.

Kata kunci: Desa Wisata Kamasan; Digitalisasi; Pariwisata Berkelanjutan; *Storynomic Tourism*; Warisan budaya

1. LATAR BELAKANG

Pariwisata tidak lagi dipandang sekadar sebagai aktivitas rekreasi, melainkan sebagai sarana pelestarian budaya dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Seiring perkembangan teknologi, muncul paradigma baru dalam pengelolaan destinasi melalui konsep digitalisasi dan narasi budaya, yang dikenal sebagai *e-tourism* dan *storynomic tourism*. Pendekatan ini

menekankan pentingnya integrasi antara teknologi informasi dengan kekuatan cerita lokal untuk menciptakan pengalaman wisata yang autentik, edukatif, dan berkelanjutan.

Desa wisata menjadi salah satu bentuk nyata penerapan pariwisata berbasis masyarakat (*community-based tourism*), di mana kehidupan, tradisi, dan budaya lokal menjadi daya tarik utama bagi wisatawan. (Nuryanti, 2023) menjelaskan bahwa desa wisata merupakan integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung dalam satu kesatuan kehidupan masyarakat tradisional. Sementara itu, (Suansri, 2003) menekankan bahwa desa wisata membuka peluang bagi masyarakat lokal untuk berpartisipasi langsung dan memperoleh manfaat ekonomi dari kegiatan pariwisata. Berdasarkan data Kemenparekraf (2023), Indonesia memiliki lebih dari 3.500 desa wisata, dan di Bali tercatat sekitar 250 desa yang telah dikembangkan melalui berbagai program pemerintah, seperti Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) dan Desa Wisata Berkelanjutan.

Desa Wisata Kamasan di Kabupaten Klungkung merupakan salah satu destinasi budaya yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan. Desa ini dikenal sebagai pusat seni lukis wayang klasik Bali dan kerajinan logam seperti emas, perak, serta *uang kepeng*, yang telah diwariskan sejak masa Kerajaan Gelgel pada abad ke-15. Selain memiliki nilai estetika tinggi, produk-produk seni tersebut juga mengandung makna filosofis dan spiritual yang mencerminkan kearifan lokal masyarakat Bali. Namun, penelitian (Lestari, 2022) menunjukkan bahwa pengembangan atraksi budaya di Kamasan belum optimal, terutama dalam aspek promosi digital dan pengemasan produk wisata.

Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang mengkaji bagaimana model pengembangan pariwisata berbasis digital dan *storynomic tourism* dapat diterapkan di Desa Wisata Kamasan. Penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena diharapkan tidak hanya memperkuat citra budaya dan meningkatkan daya saing destinasi, tetapi juga mendorong partisipasi masyarakat dalam pelestarian seni serta peningkatan kesejahteraan ekonomi lokal. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi potensi seni dan budaya Desa Wisata Kamasan serta merumuskan model pengembangan pariwisata berbasis digital dan *storynomic tourism* yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan nilai-nilai budaya masyarakat setempat.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini berlandaskan pada teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan desa wisata berbasis budaya melalui pendekatan *storynomic tourism*

dan digitalisasi. Konsep ini menekankan pentingnya kekuatan narasi lokal sebagai strategi untuk menciptakan pengalaman wisata yang emosional, mendalam, dan berkelanjutan.

Storynomic Tourism atau pariwisata berbasis narasi budaya merupakan strategi pengembangan pariwisata yang memanfaatkan cerita lokal sebagai *value creation* utama. Wisatawan modern tidak hanya mencari hiburan visual, tetapi juga pengalaman emosional dan pemahaman yang lebih dalam terhadap budaya setempat. (Sukmadewi, 2021) dalam kajiannya di Desa Tenganan Pegringsingan (Bali), menjelaskan bahwa *Storynomic Tourism* berfokus pada kualitas wisata dengan memanfaatkan narasi budaya yang otentik, di mana cerita menjadi pembeda destinasi yang mampu menciptakan *emotional engagement*.

Penelitian yang paling relevan dilakukan oleh (Tasbiati *et al.*, 2024) berjudul Model Pengembangan Paket Wisata Budaya Melalui Konsep *Village Tour* di Desa Wisata Kamasan. Studi tersebut menunjukkan bahwa Desa Kamasan memiliki potensi besar di bidang seni dan budaya, seperti seni lukis wayang klasik, kerajinan emas dan perak, serta tari tradisional Wayang Wong dan Rejang Rentet. Namun, hasil penelitian itu juga menyoroti keterbatasan promosi digital, kurangnya partisipasi masyarakat, dan lemahnya kolaborasi antar seniman. Model *village tour* yang ditawarkan berfokus pada pengemasan paket wisata budaya, sementara penelitian ini mengembangkan pendekatan berbeda melalui penerapan *storynomic tourism* dan integrasi teknologi digital untuk memperkuat narasi budaya Kamasan.

Selain itu, penelitian oleh (Mahardika *et al.*, 2021) tentang pengembangan Desa Bitera melalui pendekatan *storynomic tourism* juga memiliki kesamaan arah. Studi tersebut menekankan pentingnya pemanfaatan sejarah dan tradisi lokal sebagai narasi utama dalam menarik wisatawan, serta dukungan fasilitas dan aksesibilitas yang baik. Relevansi penelitian ini terletak pada penggunaan konsep *storynomic tourism* untuk mengangkat potensi budaya desa, yang juga menjadi dasar dalam penelitian di Desa Wisata Kamasan, meskipun dengan konteks seni dan budaya yang berbeda.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam potensi, peran masyarakat, serta strategi pengembangan pariwisata berbasis digital dan *storynomic tourism* di Desa Wisata Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali. Penelitian dilakukan dengan desain eksploratif yang berfokus pada pengamatan langsung terhadap kehidupan masyarakat, aktivitas budaya, serta proses pelestarian seni dan kerajinan tradisional yang menjadi daya tarik utama desa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan seniman, pengrajin, serta

pengelola desa, dan dilengkapi dengan studi dokumen yang meliputi arsip desa dan literatur akademik. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup panduan wawancara, alat perekam, kamera, dan catatan lapangan.

Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Untuk memperkuat hasil interpretasi, diterapkan analisis faktor lingkungan internal dan eksternal serta menggunakan analisis SWOT guna mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mempengaruhi pengembangan pariwisata di Desa Wisata Kamasan. Dari hasil analisis tersebut dirumuskan model pengembangan yang menempatkan narasi budaya sebagai inti pengembangan destinasi, sementara teknologi digital berperan sebagai sarana promosi dan edukasi. Sinergi keduanya diharapkan dapat mendorong keberlanjutan pariwisata sekaligus meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan di Desa Wisata Kamasan, yang terletak di Kabupaten Klungkung, Bali. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan dari September hingga November 2025. Lokasi ini dipilih karena Desa Kamasan dikenal dengan kekayaan seni dan budaya lokalnya yang sudah berkembang sejak abad ke-15 dan masih lestari hingga sekarang, desa ini memiliki potensi budaya yang sangat kuat, terutama dalam seni lukis wayang Kamasan, kerajinan logam seperti perak, kuningan dan tembaga, serta tradisi adat yang kaya. Data dikumpulkan melalui tiga metode utama yaitu Observasi langsung, untuk mendapatkan gambaran mengenai keadaan dan kondisi yang sedang berlangsung di lokasi penelitian yaitu di Desa Wisata Kamasan. Wawancara mendalam dengan pengrajin, seniman, serta pemangku kepentingan yang terlibat dalam pengelolaan desa wisata dan yang terakhir Studi dokumen, untuk menggali informasi tambahan dari berbagai arsip dan buku-buku tentang pendapat, teori dan lainnya yang berkaitan dengan isu penelitian.

Hasil Analisis Data

Desa Wisata Kamasan adalah termasuk dalam wilayah Kecamatan Klungkung, dan hingga kini masih mempertahankan identitasnya sebagai desa yang berakar kuat pada tradisi leluhur. Desa Wisata Kamasan dikenal sebagai pelopor seni lukis wayang klasik Bali, yang gaya dan tekniknya berakar dari tradisi lukisan zaman Majapahit. Seni budaya adalah bentuk ekspresi kreatif manusia yang berkaitan dengan tradisi, nilai, adat, dan kebiasaan dalam suatu

masyarakat. Seni budaya dapat berupa seni lukis, tari, musik, ukiran, sastra, hingga ritual keagamaan (Antono, 2017).

Desa Wisata Kamasan memiliki beberapa seni budaya. Berikut adalah hasil dari penelitian yang dilakukan di Desa Wisata Kamasan :

- a. Seni Lukis, Wayang Kamasan merupakan salah satu warisan seni rupa klasik Bali memiliki ciri khas yang sangat kuat dan telah diwariskan secara turun-temurun sejak masa kerajaan Gelgel dengan tema utama yang diambil dari kisah-kisah pewayangan seperti Mahabharata, Ramayana, dan Tantri, serta cerita-cerita tentang karma, reinkarnasi, dan hewan.



Gambar 1. Lukisan Wayang Kamasan.

- b. Seni Tari, Tari Wayang Wong merupakan pertunjukan drama tari yang mengangkat kisah-kisah pewayangan, seperti Mahabharata dan Ramayana. Di Desa Wisata Kamasan, tari ini memiliki peran penting dalam perayaan Hari Raya Kuningan, penari Wayang Wong biasanya mengenakan kostum dan perlengkapan yang menyerupai tokoh-tokoh wayang.



Gambar 2. Tari Wayang Wong.

- c. Seni Tari, Baris Tengklang merupakan tarian yang menceritakan prajurit pada zaman kerajaan dalam mengusir penjajah. Tari Baris Tengklang memiliki keunikan dari segi pakaian seperti pasukan prajurit memakai topi dan membawa senjata yaitu senapan.

Berbeda dari kebanyakan tari Bali lain yang umumnya mengenakan kain tradisional, gerakan Tari Tengklang menonjolkan kekuatan, keberanian, dan semangat juang, sehingga memberikan nuansa heroik saat dipentaskan.

- d. Seni Ukir, Uang Kepeng merupakan salah satu kerajinan yang memegang peranan penting dalam kehidupan sosial, keagamaan, dan budaya, khususnya di berbagai upacara adat dan ritual Hindu. Uang kepeng sering dipergunakan untuk upacara keagamaan, seperti persembahan di pura, upacara pitra yadnya, hingga menjadi simbol penghormatan kepada leluhur dan wujud permohonan keselamatan, kemakmuran, serta keseimbangan hidup.



Gambar 3. Uang Kepeng.

- e. Seni Ukir, Bokor Perak adalah wadah berbentuk bulat dan cekung terbuat dari perak murni, yang digunakan dalam berbagai upacara adat dan keagamaan di Bali yang dihiasi dengan ukiran motif tradisional Bali, seperti bunga, daun, atau tokoh pewayangan, yang dikerjakan secara manual dengan teknik pahat atau tatah oleh pengrajin Kamasan. Bokor perak berfungsi sebagai wadah untuk persembahan, air suci, bunga, atau sesajen, dan menjadi simbol kemurnian serta penghormatan dalam ritual Hindu.



Gambar 4. Bokor Perak.

- f. Seni Ukir, Dulang merupakan nampan yang berbentuk lingkaran serta permukaannya yang cekung maupun datar. Dulang juga memiliki banyak pilihan model, motif dan bentuk.

Selain itu dulang juga digunakan sebagai tempat meletakkan makanan untuk proses persembahan ketika ada ritual keagamaan.



Gambar 5. Dulang.

- g. Seni Ukir, Sangku merupakan wadah yang digunakan dalam upacara keagamaan Hindu Bali sebagai tempat air suci atau *tirta* yang memiliki fungsi sakral dalam berbagai ritual penyucian seperti *pengelukatan*. (Mudra et al, 2023) menjelaskan bahwa sangku sebagai “*place of holy water in Balinese Hindu ceremonies*,” menegaskan peran pentingnya sebagai elemen utama dalam praktik spiritual masyarakat Bali. Secara material, sangku dapat dibuat dari aluminium, tembaga, perak, dan sering kali dihiasi dengan ornamen khas Bali seperti motif *wayang* atau simbol *Nawa Sanga* yang menggambarkan sembilan dewa penjaga arah mata angin.



Gambar 6. Sangku.

Warisan budaya ini memiliki makna yang sangat penting bagi masyarakat Kamasan. Warisan ini tidak hanya berupa kerajinan dan seni tradisional, tetapi juga mencakup nilai-nilai budaya dan ajaran keagamaan yang terus hidup dan diwariskan dari generasi ke generasi. Nilai-

nilai tersebut senantiasa tercermin dalam berbagai upacara adat, ritual keagamaan, serta tata cara hidup sehari-hari masyarakat Kamasan.

Adapun faktor internal di Desa Wisata Kamasan yang dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Faktor Internal Kekuatan dan Kelemahan di Desa Wisata Kamasan.

Faktor-Faktor Internal	Bobot	Peringkat	Skor
Kekuatan :			
1. Mempunyai Status Desa Wisata Bersejarah.	0.11	1	0.11
2. Keanekaragaman produk budaya lokal (kerajinan logam, perak, uang kepeng).	0.14	4	0.56
3. Potensi penerapan konsep <i>Storynomic Tourism</i> untuk memperkuat narasi budaya.	0.13	3	0.39
4. Keterlibatan masyarakat adat dan seniman lokal dalam pelestarian budaya.	0.12	2	0.24
Kelemahan :			
1. Tidak ada <i>platform</i> yang berisi isi <i>contact person</i> pengrajin yang resmi bisa di akses wisatawan.	0.11	1	0.11
2. Belum ada buku informasi terkait sejarah detail Desa Wisata Kamasan.	0.12	2	0.24
3. Potensi wisata alam relatif terbatas, sehingga pengembangan pariwisata lebih difokuskan pada wisata budaya dan edukasi melalui <i>E-Tourism</i> dan <i>E-brosur</i> kerajinan lokal.	0.14	4	0.56
4. kurangnya promosi secara digital terhadap produk yang dijual.			
	0.13	3	0.39
Total	1.00		2.06

(Sumber : Hasil Analisis, 2025).

Berdasarkan hasil analisis faktor-faktor internal pada Desa Wisata Kamasan, diperoleh total skor sebesar 2,06. Nilai ini menunjukkan bahwa posisi internal Desa Wisata Kamasan berada pada kategori sedang (*average position*), yang berarti kekuatan dan kelemahan yang dimiliki desa relatif seimbang. Meskipun demikian, potensi kekuatan budaya dan partisipasi masyarakat masih menjadi modal utama untuk dikembangkan melalui inovasi digital dan penerapan konsep *storynomic tourism*. hasil ini menunjukkan bahwa kekuatan utama Desa Wisata Kamasan terletak pada keaslian budaya, kekayaan seni tradisional, dan keterlibatan masyarakat, namun perlu ditunjang dengan strategi digitalisasi yang lebih komprehensif untuk memperkuat daya saing dan keberlanjutan desa wisata di era pariwisata modern.

Adapun faktor eksternal di Desa Wisata Kamasan yang dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Faktor Eksternal Peluang dan Ancaman di Desa Wisata Kamasan.

Faktor-Faktor Eksternal	Bobot	Peringkat	Skor
Peluang :			
1. Tren wisata budaya dan edukatif semakin meningkat.	0.13	3	0.39
2. Dukungan pemerintah terhadap digitalisasi dan ADWI (Anugerah Desa Wisata Indonesia)	0.11	1	0.11
3. Kemajuan teknologi digital (<i>virtual tour, e-brochure, video promosi</i>).	0.14	4	0.56
4. Potensi tren wisata ke arah <i>sustainability</i> .	0.12	2	0.24
Ancaman :			
1. Persaingan dengan desa wisata lainnya.	0.13	3	0.39
2. Alih profesi generasi muda dari bidang seni.	0.14	4	0.56
3. Tiruan produk seni Kamasan menurunkan nilai keaslian.	0.12	2	0.24
4. Perubahan tren wisatawan ke arah wisata modern.	0.11	1	0.11
Total	1.00		2.06

(Sumber : Hasil Analisis, 2025).

Berdasarkan hasil analisis faktor-faktor Eksternal, total skor keseluruhan sebesar 2,06 menunjukkan bahwa posisi Desa Wisata Kamasan berada pada kategori rata-rata di atas sedang dalam memanfaatkan peluang dan menghadapi ancaman dari lingkungan eksternal. Nilai ini mengindikasikan bahwa desa wisata memiliki kemampuan yang cukup baik untuk menyesuaikan diri terhadap dinamika eksternal, terutama yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata berbasis digital dan nilai budaya. Secara keseluruhan, skor 2,06 mencerminkan bahwa Desa Wisata Kamasan masih memiliki peluang yang cukup besar untuk berkembang apabila mampu mengoptimalkan dukungan teknologi digital dan memperkuat nilai *storytelling* dalam pariwisata budaya. Namun demikian, strategi pelestarian seni lokal dan regenerasi pelaku seni menjadi prioritas agar potensi tersebut dapat berkelanjutan dalam jangka panjang.

Berikut hasil Analisis SWOT di Desa Wisata Kamasan yang dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis SWOT di Desa Wisata Kamasan.

IFAS EFAS	Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
	1. Mempunyai Status Desa Wisata Bersejarah. 2. Keterikatan masyarakat terhadap nilai adat dan tradisi yang kuat. 3. Keanekaragaman produk budaya lokal	1. Tidak ada <i>platform</i> yang berisi isi <i>contact person</i> pengrajin yang resmi bisa di akses wisatawan. 2. Belum ada buku informasi terkait sejarah detail Desa Wisata Kamasan. 3. Potensi wisata alam relatif terbatas, sehingga

Peluang (O)	Strategi S-O	(kerajinan logam, perak, uang kepeng).	pengembangan pariwisata lebih difokuskan pada wisata budaya dan edukasi melalui <i>E-Tourism</i> dan <i>E-brosur</i> kerajinan lokal.
		4. Potensi penerapan konsep <i>Storynomic Tourism</i> untuk memperkuat narasi budaya.	
		5. Keterlibatan masyarakat adat dan seniman lokal dalam pelestarian budaya.	
Ancaman (T)	Strategi S-T		4. Fasilitas umum yang belum memadai. 5. kurangnya promosi secara digital terhadap produk yang dijual.
		1. Mengembangkan <i>Storynomic Tourism</i> berbasis status Desa Wisata untuk menarik wisatawan.	
		2. Memanfaatkan teknologi digital (<i>virtual tour</i> , video promosi) untuk memperkenalkan produk budaya lokal	
		3. Meningkatkan kolaborasi masyarakat adat dan pemerintah guna menciptakan wisata berkelanjutan	
		4. Melibatkan seniman dan generasi muda dalam inovasi produk budaya.	
Strategi W-O	Strategi W-T	5. Mengemas nilai adat dan tradisi dalam wisata edukatif yang selaras dengan tren <i>sustainability tourism</i> .	1. Memanfaatkan dukungan pemerintah dan teknologi digital untuk menarik minat generasi muda dalam pelestarian seni. 2. Mendorong penciptaan produk turunan baru dan pengemasan kerajinan untuk pasar wisatawan. 3. Mengoptimalkan kemajuan teknologi digital untuk mempromosikan produk. 4. Menggunakan kolaborasi <i>stakeholder</i> untuk mengaktifkan dan memperkuat organisasi pengelola desa wisata (Pokdarwis). 5. Memanfaatkan akses media sosial untuk mengatasi keterbatasan promosi dan memperluas jangkauan pasar seni Kamasan.

menurunkan nilai keaslian.	tertarik berkarya di bidang seni.	potensi budaya untuk menjaga identitas dan menarik wisatawan.
4. Perubahan tren wisatawan ke arah wisata modern.	<p>3. Memperkuat edukasi keaslian produk budaya untuk mengatasi tiruan produk seni.</p> <p>4. Mengadaptasi <i>storynomic tourism</i> agar tetap relevan dengan tren wisata modern tanpa kehilangan nilai tradisi.</p>	<p>3. Melibatkan generasi muda lewat pelatihan digital dan kegiatan kreatif agar tetap tertarik melestarikan seni lokal.</p> <p>4. Meningkatkan fasilitas wisata dasar seperti ruang pamer dan sarana publik agar desa mampu bersaing dengan destinasi lain.</p>

(Sumber : Hasil Analisis, 2025).

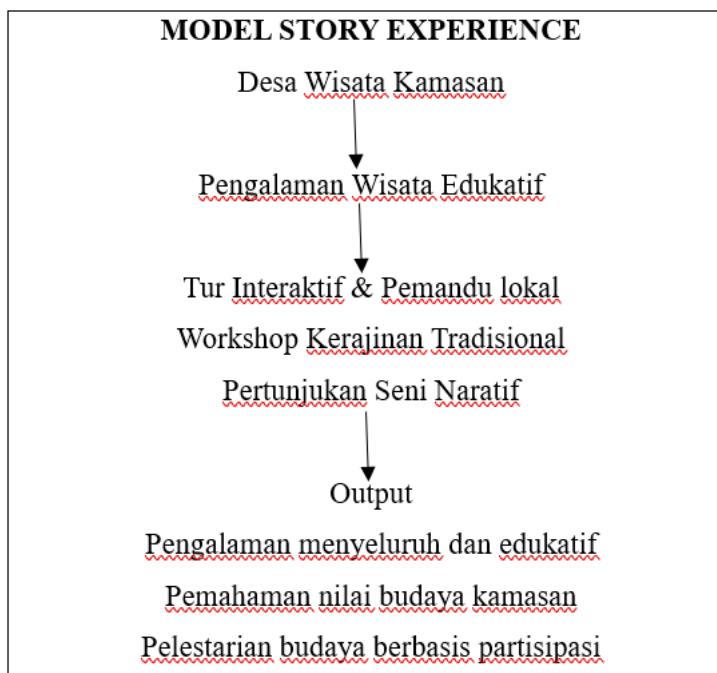
Kekuatan utama Desa Wisata Kamasan terletak pada warisan seni budayanya. Desa ini memiliki status bersejarah sebagai salah satu desa tertua di Klungkung sejak abad ke-15 dan merupakan pelopor seni lukis wayang klasik Bali. Kekuatan ini didukung oleh keterikatan kuat masyarakat terhadap nilai adat dan tradisi serta keanekaragaman produk seni budaya, termasuk kerajinan logam, perak, dan produksi uang kepeng. Potensi besar ini sangat ideal untuk penerapan konsep *Storynomic Tourism*. Namun, pengembangan menghadapi beberapa Kelemahan, seperti kurangnya promosi dan pemanfaatan teknologi digital yang masih minim, keterbatasan fasilitas pendukung, dan rendahnya partisipasi generasi muda dalam pelestarian seni karena alih profesi. Selain itu, belum adanya platform digital resmi atau buku sejarah detail tentang desa juga menjadi kendala. Peluang bagi Kamasan bersumber dari dinamika pasar pariwisata dan dukungan kebijakan. Terdapat tren peningkatan pada wisata seni budaya dan edukasi serta kemajuan teknologi digital yang memungkinkan *E-Tourism*, *virtual tour*, dan *e-brosur*. Peluang ini diperkuat dengan adanya dukungan pemerintah terhadap digitalisasi dan program Desa Wisata Berkelanjutan. Di sisi lain, Desa ini menghadapi beberapa ancaman, seperti persaingan ketat dengan desa wisata budaya lain di Bali dan risiko tiruan produk seni Kamasan dari luar. Ancaman terbesar adalah alih profesi generasi muda, yang diperburuk oleh perubahan cepat pada tren wisatawan yang mengarah ke pengalaman modern.

Model Pariwisata Pendekatan Storynomic Desa Wisata Kamasan

Model Story Experience

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf, 2021), *Storynomic Tourism* merupakan strategi pengembangan destinasi dengan menghidupkan narasi lokal, sehingga wisatawan memperoleh pengalaman mendalam (*immersive experience*) yang menggabungkan aspek budaya, sejarah, dan emosi. Salah satu bentuk penerapannya

adalah melalui tur interaktif dengan pemandu lokal (*story guide*) yang mengisahkan asal-usul seni lukis klasik Kamasan, makna simbolik dalam setiap motif, serta peran karya seni tersebut dalam kehidupan masyarakat.



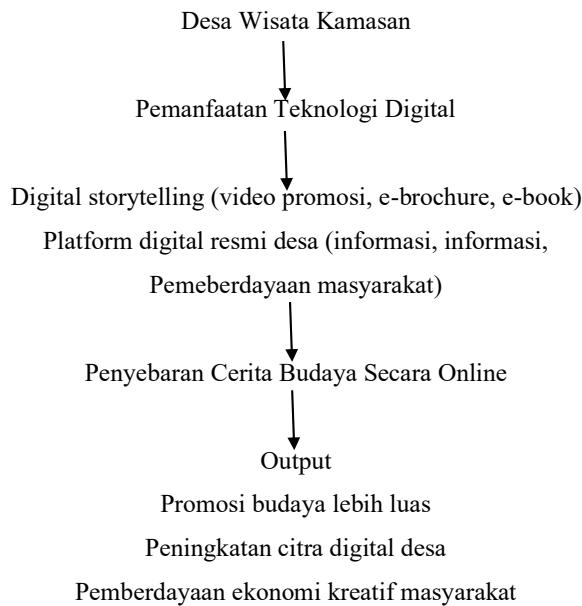
Tabel 7. Model *Story Experience*.

Alur ini menunjukkan bagaimana wisatawan bergerak dari sekadar berkunjung menjadi terlibat aktif dalam pengalaman budaya melalui kegiatan langsung, yang akhirnya menumbuhkan pemahaman dan kedulian terhadap pelestarian seni Kamasan.

Model Story Platform

Story Platform berperan sebagai media penyampaian cerita budaya kepada masyarakat luas melalui teknologi digital. Pemanfaatan media digital memungkinkan penyebaran nilai budaya dan promosi destinasi secara lebih luas, interaktif, dan berkelanjutan. Salah satu bentuknya adalah penerapan *digital storytelling* melalui video promosi, dan *e-brochure* interaktif yang menampilkan sejarah, kegiatan budaya, dan profil pengrajin lokal. Menurut Rahmawati (2022), *digital storytelling* memiliki kekuatan dalam membangun *emotional engagement* karena menggabungkan narasi budaya dengan elemen visual dan audio yang menarik. Hal ini membuat wisatawan merasa terhubung meskipun belum mengunjungi destinasi secara langsung.

MODEL STORY PLATFORM



Tabel 8. Model *Story Platform*.

Model ini memperlihatkan bagaimana media digital menjadi saluran utama dalam memperkenalkan narasi budaya Kamasan ke audiens global, sehingga memperluas promosi dan memperkuat posisi desa sebagai destinasi budaya modern.

Penguatan Aspek Digitalisasi dalam Model *Storynomic Tourism* Desa Wisata Kamasan

Di Era digital, teknologi informasi berperan besar dalam mengubah cara destinasi wisata berinteraksi dengan wisatawan. Konsep *e-tourism* atau *electronic tourism* mengacu pada pemanfaatan teknologi digital dalam seluruh rantai nilai pariwisata, mulai dari promosi, reservasi, hingga pengalaman wisatawan di destinasi (Buhalis & Law, 2008). Salah satu bentuk penerapannya adalah melalui *digital storytelling*, yaitu teknik penceritaan menggunakan media digital seperti video promosi dan *e-brochure* yang menampilkan kisah, nilai, serta filosofi di balik bahwa *digital storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) wisatawan karena memberikan pengalaman naratif yang personal dan bermakna (Rahmawati, 2022).

Selain memperkaya narasi budaya, digitalisasi juga memperkuat identitas digital destinasi. Melalui pengembangan *platform digital* resmi desa, Desa Wisata Kamasan dapat menyajikan informasi seperti sejarah, agenda kegiatan budaya, profil pengrajin, hingga produk seni yang dapat diakses oleh masyarakat global. Digitalisasi juga berdampak positif terhadap pemberdayaan ekonomi kreatif masyarakat lokal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang telah dilakukan di Desa Wisata Kamasan, Kabupaten Klungkung, dapat disimpulkan bahwa desa ini memiliki potensi wisata budaya yang sangat kuat dan khas. Kekayaan seni seperti lukisan wayang klasik Kamasan, kerajinan perak, kuningan dan tembaga, seni tari sakral. Nilai-nilai tradisi dan spiritualitas yang masih dijaga secara turun-temurun menjadikan Kamasan sebagai representasi nyata desa wisata berbasis kearifan lokal.

Pendekatan *Storynomic Tourism* dan *E-Tourism* terbukti menjadi strategi efektif untuk meningkatkan daya saing dan keberlanjutan destinasi. Melalui pengemasan narasi budaya yang menarik dan penggunaan teknologi digital, Desa Kamasan dapat menghadirkan pengalaman wisata yang interaktif, edukatif, dan bermakna bagi wisatawan. Sinergi antara masyarakat, pemerintah daerah, akademisi, dan pelaku industri pariwisata menjadi kunci untuk menciptakan model pengembangan pariwisata berbasis digital yang inklusif dan berkelanjutan. Dengan optimalisasi kedua pendekatan ini, Desa Wisata Kamasan berpotensi menjadi contoh sukses penerapan pariwisata budaya berbasis cerita di Bali.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pengembangan Desa Wisata Kamasan dilakukan secara terpadu dengan melibatkan seluruh pihak terkait. Pemerintah daerah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan digital, promosi berbasis media online. Masyarakat dan kelompok sadar wisata perlu lebih aktif dalam menjaga dan mengembangkan potensi budaya melalui kegiatan kreatif serta promosi digital yang menampilkan kekayaan seni budaya dan kerajinan desa wisata Kamasan. Selain itu, pengelola desa wisata diharapkan mampu menciptakan pengalaman wisata berbasis cerita yang menarik melalui tur interaktif dengan pemandu lokal, pameran seni, dan kegiatan edukatif. Bagi kalangan akademisi dan peneliti selanjutnya, penting untuk mengkaji lebih dalam penerapan *digital storytelling* dan *e-tourism* sebagai upaya memperkuat keberlanjutan desa wisata budaya di Bali. Dengan kerja sama dan inovasi dari seluruh pihak, Desa Kamasan diharapkan dapat berkembang menjadi destinasi wisata budaya unggulan yang berdaya saing dan berkelanjutan.

DAFTAR REFERENCE

- Antono, A. (2017, November 23). *Pengertian seni budaya menurut para ahli*. Ilmuseni.com. <https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-seni-budaya>
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods* (5th ed.). Pearson.

- Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet—The state of eTourism research. *Tourism Management*, 29(4), 609–623.
- Kemenparekraf. (2021). *Mengembangkan potensi wisata dengan storynomic tourism di Indonesia*. <https://kemenparekraf.go.id/>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023, August 28). *ADWI 2023 perkuat konsistensi masyarakat bangun desa wisata*. <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/berita/131305>
- Lestari, N. K. L. (2022). Analisis persepsi wisatawan terhadap potensi wisata di desa wisata Kamasan Klungkung: Tourist perception analysis of tourism potential in Kamasan tourism village Klungkung. *Jurnal Ilmiah Pariwisata dan Bisnis*, 1(8), 2091–2102.
- Mudra, I. W., Julianto, I. N. L., Muka, I. K. P., & Swandi, I. W. (2023). Sangku as Indonesian cultural property. In Z. B. Pambuko et al. (Eds.), *Proceedings of the 4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)* (Advances in Social Science, Education and Humanities Research No. 778, pp. 1268–1274). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0_144
- Mahardika, I. W., Wirawan, I. K. E., & Aditya, I. G. N. A. (2021). Analisis perencanaan pengembangan Desa Bitera Gianyar Bali sebagai daya tarik wisata melalui pendekatan storynomic tourism. *Jurnal Ilmiah Hospitality Management*, 12(1), 1–13.
- Pine, B. J. II, & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy*. Harvard Business School Press.
- Rahmawati, D. (2022). Digital storytelling dalam pengembangan wisata budaya di era 5.0. *Jurnal Komunikasi dan Pariwisata Digital*, 3(2), 45–56.
- Sukmadewi, N. P. R. (2021). Storynomic tourism: Kualitas wisata desa Tenganan Pegringsingan. *CULTOURE: Culture, Tourism and Religion*, 2(2), 194–203. <https://doi.org/10.35799/culture.2021.0202.004>
- Suansri, P. (2003). *Community-based tourism handbook*. Responsible Ecological Social Tour Project.
- Tasbiati, N. K., Putri, N. L. P. D. S., Maharani, A. A. I., Semara, I. W. D., Nirmalasari, N. L. P. I., & Sutiarso, I. G. N. (2024). Model pengembangan paket wisata budaya melalui konsep village tour di Desa Wisata Kamasan. *Jurnal Pariwisata Budaya*, 5(1), 77–92.
- Nuryanti, N., Setiansah, M., Marhaeni, D. P., Pangestuti, S., & Perwita, A. I. (2023). Peningkatkan kemampuan promosi online Taman Lazuardi Desa Susukan, Sumbang, Kabupaten Banyumas melalui pembuatan video. *Warta LPM*, 119–125.
- Winata, I. W. (2019). Analisis SWOT terhadap potensi Desa Wisata Kamasan Klungkung. *Jurnal Ilmiah Pariwisata dan Bisnis*, 4(2), 89–101.