

Pancoh Bercerita: Storynomics dalam Pengemasan Promosi Paket Wisata Seni dan Budaya

Yulita Kusuma Sari¹, Wiwik Sushartami¹, Khusnul Bayu Aji^{2*}

¹Program Studi Pariwisata, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

²Pusat Studi Ekonomi Kerakyatan, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

khusnubayuaji@mail.ugm.ac.id

Abstract

The COVID-19 epidemic has impeded tourism activities worldwide. Pancoh Ecotourism Village is an instance of a tourist destination that was compelled to cease its operations amid the pandemic. Nevertheless, that does not imply that nothing can be accomplished. Amidst the pandemic, it is imperative to create tourism offerings that are more inventive in order to adapt to the new normal period. The Pancoh Ecotourism Village offers an innovative tourism package that combines art and culture based on the concept of storynomics. This study employs the Participatory Action Research (PAR) method to engage village communities as active participants, rather than just sources of information. The aim is to involve them in the process of gathering, organizing, and presenting narratives about the local arts and culture that define the Ecotourism Villages of Pancoh. This study discovered that the PAR technique is beneficial for students who are examining the extent of community involvement in developing a work plan, namely in this case, the creation of tour packages based on storynomics. However, PAR encounters challenges such as extended research duration, varying levels of informant motivation, and the researcher's requirement for considerable adaptability in terms of time and ability to engage with informants.

Keywords: Pancoh Ecotourism Village, arts and culture tourism, independent cultural village, tourism packages, storynomics, Participatory Action Research.

Pendahuluan

Desa Ekowisata Pancoh terletak di Dusun Pancoh, Desa Girikerto, Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Dusun Pancoh berjarak kurang lebih 15 km dari pusat Kota Yogyakarta. Secara administratif Dusun Pancoh terbagi menjadi dua wilayah, yaitu Pancoh Kulon dan Pancoh Wetan, dimana Pancoh Kulon menjadi pusat kegiatan wisata (Wiyatiningsih dan Yuliasuti, 2017). Sebagian besar penduduk di wilayah ini bekerja sebagai petani dan buruh tani dengan komoditas unggulan salak dan padi. Kesuburan wilayah di sekitar lereng Merapi ternyata dibayar mahal dengan frekuensi bencana alam yang seringkali mengakibatkan kerusakan pada lahan pertanian milik masyarakat.

Dusun Pancoh mengembangkan kegiatan pariwisata setelah erupsi besar Gunung Merapi pada tahun 2010. Pada tahun 2012, Dusun Pancoh resmi menyanggah status desa wisata berbasis ekowisata. Ekowisata merupakan salah satu jenis wisata alternatif, yang diusahakan memiliki dampak kecil bagi alam, mengedukasi wisatawan terkait dengan perbedaan budaya dan alam,

mampu menghasilkan dana konservasi, dan mendatangkan keuntungan secara ekonomi maupun pemberdayaan politik bagi masyarakat lokal (Honey, 1999). Keseriusan yang dilakukan oleh masyarakat di Desa Wisata Pancoh membuat wilayah ini menjuarai Festival Desa Wisata Sleman di tahun 2016 dan 2017, serta Lomba Desa dan Kampung Wisata 2022 yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata DIY. Ada beberapa kegiatan wisata yang ditawarkan oleh pengelola Desa Wisata Pancoh, yaitu *Live In* Desa Wisata Pancoh, Wisata Edukasi Alam dan Budaya, Kegiatan *Outdoor* (susur sungai, jelajah desa, *camping*, dan kegiatan *outbond*), dan Wisata Kuliner Tradisional. Keempat kegiatan wisata yang ditawarkan ini berusaha untuk mengajak wisatawan untuk memahami kehidupan dan budaya yang ada di Desa Ekowisata Pancoh, serta mengedukasi wisatawan untuk memahami kondisi alam sekitar.

Beralih dari aspek fisik lingkungan alam Desa Ekowisata Pancoh, aspek sosial-budaya yang dimiliki desa ini juga pada dasarnya tidak kalah potensial untuk dikembangkan secara lebih terpadu sebagai modal bagi keberlanjutan ekowisata. Menurut Koentjaraningrat (2009) kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Aspek kebudayaan yang nampak (*tangible*) dan tak nampak (*intangible*) tersebut tentunya terkandung dalam profil budaya Desa Pancoh. Berdasarkan pustaka yang ada, hanya terdapat beberapa profil kebudayaan yang sudah cukup dikenal di Desa Ekowisata Pancoh yang diselenggarakan untuk mendukung kegiatan pariwisata, antara lain, pelatihan tari, bermain gamelan, membatik, dan menganyam bambu (Wiyatiningsih dan Yuliasuti, 2017:80). Padahal masih terdapat banyak wujud kebudayaan lain yang belum terdata termasuk juga variasi-variasi dari kebudayaan populer. Pencatatan dan pemetaan seni dan budaya secara lebih lanjut dan komprehensif perlu dilakukan demi terwujudnya keberlanjutan desa mandiri budaya.

Kendala lain yang dihadapi terkait aspek kebudayaan di Desa Ekowisata Pancoh disebabkan karena belum dimaksimalkannya potensi budaya desa, masih lesunya minat, dan belum adanya panggung yang dapat lebih mewadahi kegiatan budaya. Menurut Ngatijan, selaku Ketua Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata) Desa Ekowisata Pancoh, bersama anggota Pokdarwis sudah berencana untuk menghidupkan kembali kegiatan kebudayaan di Pancoh sebagai wujud dari keinginan menghadirkan suatu produk wisata budaya yang dapat mengakomodasi wisatawan dalam grup maupun individu. Seiring dengan berbagai usaha Pancoh untuk menambah beberapa aktivitas wisata, potensi budaya yang dimiliki juga dapat dikemas dalam suatu paket wisata seni dan budaya baik secara *live-in* maupun insidental, individu maupun kelompok.

Pada tahun 2020, Desa Ekowisata Pancoh, sebagai bagian administratif dari Desa Girikerto, mendapatkan status Desa Mandiri Budaya yang merupakan program dari Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai upaya dalam keberlanjutan aspek Keistimewaan Yogyakarta. Peraturan Gubernur (Pergub) DIY No. 93 Tahun 2020 tentang Desa/Kalurahan Mandiri Budaya menyebutkan bahwa:

Pasal 1 Ayat 1; Desa/Kalurahan Mandiri Budaya adalah desa/kalurahan mahardika, berdaulat, berintegritas, dan inovatif dalam menghidupi dan mengaktualisasikan nilai-nilai kaistimewaan melalui pendayagunaan segenap kekayaan sumber daya dan kebudayaan yang dimilikinya dengan melibatkan partisipasi aktif warga dalam pelaksanaan pembangunan dan pemberdayaan masyarakat untuk mewujudkan kelestarian semesta ciptaan, kesejahteraan, dan ketenteraman warga dalam kebhinneka-tunggal-ikaan.

Pasal 3; Desa/Kalurahan Mandiri Budaya merupakan sinergi dan harmonisasi dari program/kegiatan Desa/Kalurahan Budaya, Desa/Kalurahan Wisata, Desa Prima dan Desa Preneur.

Berdasarkan status sebagai Desa Mandiri Budaya tersebut, Desa Ekowisata Pancoh merasa perlu untuk segera menyusun paket wisata berbasis seni dan budaya sebagai persiapan dibukanya kembali pariwisata di tanah air pasca pandemi COVID-19.

Dikutip dari McKercher (2020), dalam masa pasca krisis, pemasaran adalah tahapan penting yang harus dilakukan untuk menarik kembali wisatawan sehingga proses resiliensi pariwisata secara ekonomi dapat terwujud. Resiliensi (ketahanan), dapat diartikan sebagai proses bertahan pada saat krisis terjadi, dan proses mengembalikan keseimbangan situasi setelah krisis terlewati. Pada kondisi tersebut, perlu disusun strategi pemasaran untuk aktivitas pasca krisis (McKercher, 2020).

Dengan menyajikan cerita yang bagus, proses pemasaran menjadi berbeda. Sebuah cerita yang memiliki nilai ekonomi dapat menarik orang dalam membuat keputusan pembelian. Di bidang pariwisata, nilai ekonomi ini dapat diekstraksi dari cerita rakyat atau program pendidikan yang dilakukan di museum, galeri seni, kebun binatang, taman nasional dan sebagainya (Prideaux et al., 2019; Kartika & Riana, 2020). Bentuk tersebut sesuai dengan konsep *storynomics*, yaitu sebuah pendekatan yang mengutamakan narasi, konten kreatif untuk menampilkan kehidupan dan warisan budaya pada satu destinasi wisata dan menjadikannya sebagai ruh destinasi tersebut. Dalam konteks pariwisata di Desa Ekowisata Pancoh, konsep *storynomics* erat kaitannya dengan penyampaian cerita/bercerita (*story-telling*), pesan, dan nilai-nilai lokal kepada wisatawan dengan harapan akan memunculkan kepuasan setelah berwisata, dan bagi orang yang lain muncul keinginan untuk membeli produk wisata.

Selain sebagai media pemasaran, penceritaan yang baik akan mempengaruhi kepuasan terhadap pengalaman berwisata. Tingkat kepuasan terhadap pengalaman ini memungkinkan akan disampaikan oleh wisatawan tersebut kepada orang lain, baik secara langsung melalui *word of mouth*, maupun tidak langsung melalui teks, gambar, suara, maupun video. Hal inilah yang akan ditangkap oleh para wisatawan potensial sebagai cara pandang umum, sehingga membentuk citra destinasi. Meskipun begitu, citra destinasi tidak hanya ditentukan oleh kepuasan wisatawan, tetapi juga dapat melalui penyampaian langsung oleh destinasi kepada publik. Salah satu caranya

melalui pengelolaan atraksi untuk membentuk pengalaman wisatawan yang menitikberatkan pada kualitas. Hal ini sesuai dengan paradigma pembangunan pariwisata Indonesia sesuai Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) tahun 2020-2024. Pentingnya kualitas pengalaman wisata didukung pernyataan Mossberg (2007) yang menyebutkan bahwa pengalaman wisatawan merupakan poin utama dalam pemasaran pariwisata. Oleh karena itu, selain melalui *branding* dan media promosi, cara membentuk pengalaman wisatawan di Desa Ekowisata Pancoh dipilih juga melalui produk wisata seperti paket wisata seni dan budaya.

Berdasarkan uraian di atas, penting kemudian untuk mendesain model pemasaran wisata baru di Desa Ekowisata Pancoh, dengan diawali kajian potensi budaya dan penyusunan paket wisata yang merefleksikan cerita lokal, dan pemaknaan terhadap aktivitas wisata di era kenormalan baru. Maksud ini tentu sejalan dengan upaya meningkatkan kualitas produk wisata di desa ekowisata tersebut demi mewujudkan keberlanjutan pariwisata. Adapun upaya promosi yang dimaksud di sini diterjemahkan ke dalam strategi penyusunan paket wisata seni dan budaya di Desa Ekowisata Pancoh yang berbasis pada pendekatan *storynomics*.

Storynomics sebenarnya bukan hal baru dalam ilmu pemasaran. Istilah tersebut mengilustrasikan bagaimana menggunakan cerita sebagai alat pemasaran dalam tingkatan tertinggi (*leader* dan *visionary*) (lihat gambar 1). Di dalamnya dijelaskan mengenai apa itu cerita, bagaimana cerita bekerja, dan yang paling penting bagaimana penceritaan dapat diimplementasikan ke dalam bidang ekonomi, serta menjadi kekuatan dalam menggiring kesuksesan bisnis dan kepemimpinan organisasi. McKee dan Gerace (2018) dalam bukunya *Storynomics: Story-Driven Marketing in the Post-Advertising* menulis secara komprehensif mengenai bagaimana mengaplikasikan penggunaan cerita secara umum untuk tujuan memasarkan produk. Ada beberapa tahap yang harus dilalui, mulai dari penjelasan efektivitas iklan melalui penyajian kisah atau cerita, bagaimana mengkreasi cerita, dan kemudian meletakkan cerita tersebut dalam bagian-bagian dari pemasaran. Bagian tersebut antara lain: *branding*, iklan, pemetaan *demand* (segmen generasi), membangun pendengar, menjual, dan pada akhirnya sampai pada konsep ‘nomics’ itu sendiri, yang dapat diartikan sebagai ketercapaian tujuan cerita dan kemampuannya memberikan implikasi ekonomi jangka panjang. *Storynomics* dengan demikian dapat diartikan sebagai implikasi ekonomis dari cerita. Mengutip satu kalimat menarik dalam buku McKee dan Gerace (2018) “...take away PowerPoint platforms and teach your team members how to convert data to drama...”.

Konsep *storynomics* dapat diadopsi pada segala produk, termasuk pariwisata. Di Indonesia, konsep *storynomics* diejawantahkan lebih lanjut, salah satu contohnya, ke dalam perencanaan *thematic trail* wisata budaya di Destinasi Super Prioritas Candi Borobudur dengan tema *Borobudur Trail of Civilization*. *Borobudur Trail of Civilization* ini bertujuan untuk menghadirkan pola-pola perjalanan (*travel pattern*) baru di sekitar kawasan Candi Borobudur. Setidaknya akan ada lima pola perjalanan yang ditawarkan bagi wisatawan dalam program *Borobudur Trail of Civilization*, yakni: 1) *Ancient Kingdom Trail*; 2) *Joglosemar Historic Trail*; 3) *Buddhist Pilgrimage*;

4) *Edu Trail*; dan 5) *The Classical Indonesia Batik Route. Borobudur Trail of Civilization* dirancang dengan tujuan meningkatkan kualitas beli wisatawan untuk menghasilkan pola perjalanan yang berkualitas, misalnya dengan membeli produk-produk ekonomi kreatif lokal, seperti kuliner, kriya, dan *fashion* yang ada di sekitar Candi Borobudur (Kemenparekraf, 2021). Tidak hanya oleh pemerintah, model *thematic trail* juga sudah diimplementasikan oleh beberapa komunitas lokal yang ada di Indonesia untuk menghasilkan paket wisata, termasuk paket wisata seni dan budaya, semisal *Kotagede Heritage Trail* dan *Surakarta Walking Tour*.



Gambar 1. *Storynomics* sebagai alat *marketing* dalam tingkatan tertinggi (pemimpin dan visioner)
(Sumber: McKee & Gerace, 2018)

Pada praktiknya, *thematic trail* yang mengacu pada konsep *storynomics* memiliki serangkaian langkah praktis yang harus ditempuh untuk mewujudkannya ke dalam sebuah produk riil. Hal pertama yang perlu menjadi perhatian tentu perencanaan alur penciptaan produk. Merencanakan alur penciptaan produk berfungsi sebagai pedoman dalam merumuskan konsep cerita yang akan disampaikan sebagai bagian dari *thematic trail*. Pada penelitian ini, alur penciptaan produk dimulai dari mengidentifikasi cerita dari tokoh-tokoh seni dan budaya, dilanjutkan dengan mendokumentasikan cerita, kemudian menyusun sinopsis dan *storyline*. Setelah synopsis dan *storyline* tersusun, tahap selanjutnya yaitu mengidentifikasi titik, lokasi, alur dan segmen untuk membuat paket wisata sebagai bagian akhir dari penciptaan produk dalam konteks kaji tindak ini. Dari titik lokasi dan alur ini kemudian akan disusun menjadi paket wisata. Gambar 2. berikut adalah langkah-langkah dalam penelitian yang menunjukkan alur penciptaan produk paket wisata seni dan budaya di Desa Ekowisata Pancoh.



Gambar 2. Diagram alur penyusunan *storynomics* wisata budaya di Desa Ekowisata Pancoh
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

Metode

Pendekatan: *Participatory Action Research* (PAR)

Pendekatan metode dalam penelitian ini menggunakan *Participatory Action Research* (PAR) atau lazim dikenal dengan kaji tindak partisipatoris. Penekanan pada metode PAR berangkat dari perbedaan makna partisipasi. Dalam menyusun paket wisata seni dan budaya berbasis *storynomics*, dan sesuai dengan penjabaran Peraturan Gubernur (Pergub) DIY No. 93 Tahun 2020 tentang Desa/Kalurahan Mandiri Budaya Pasal 1 Ayat 1, diperlukan partisipasi masyarakat secara aktif. Untuk itu, metode *Participatory Action Research* (PAR) digunakan dalam menggali, menyusun dan menampilkan cerita dalam paket wisata seni dan budaya. Dalam metode PAR, subjek kajian, dalam hal ini warga dan pengelola Desa Ekowisata Pancoh, berpartisipasi bersama peneliti dalam keseluruhan kegiatan (Whyte, dalam Danley, & Ellison, 1999). Dengan demikian, konstituen dari *action research* ini dapat dilibatkan secara lebih aktif.

Metode PAR dianggap relevan dalam penyusunan paket wisata seni dan budaya berbasis *Storynomics*. Hal ini dikarenakan PAR dapat digunakan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif, maupun proyek-proyek yang bertujuan untuk membangun “*action steps*” untuk meningkatkan efisiensi maupun efektivitas sebuah program (Danley, & Ellison, 1999: 2). Nilai penting dari pendekatan PAR, dibandingkan dengan pendekatan penelitian yang tradisional, dimana peneliti menjadi tokoh utama dalam sebuah proyek penelitian, dapat dilihat dalam beberapa poin pada Tabel 1. Dari tabel tersebut, dapat dilihat keunggulan PAR jika dipakai dalam penelitian maupun langkah aksi lainnya yang memerlukan keterlibatan subjek. Saat menyusun cerita untuk paket wisata seni dan budaya, penulis terlebih dahulu berdiskusi untuk menentukan program yang menjadi aspirasi Desa Ekowisata Pancoh terkait pengembangan wisata seni dan budaya. Dalam tahap ini, warga dan pengelola Desa Ekowisata Pancoh sekaligus menjadi subjek dan peneliti, yang pengalaman subjektifnya dihargai dan diterima. Penyusunan desain paket wisata seni dan budaya benar-benar mengandalkan “input” dari subjek. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu: *Focus Group Discussion* (FGD), workshop, observasi, dan wawancara.

Tabel 1. Perbandingan paradigma tradisional dan PAR

Traditional Research Paradigm	Participatory Action Research Paradigm
<i>Emphasis is on "learning about" research subjects</i>	<i>Emphasis is on "learning from and learning about" research subjects</i>
Objectivity vis-à-vis research and subjects is valued	Subjective experiences of subjects are also valued
Researcher acts as "professional"	Researcher acts as "consultant," "educator"
Research is best conducted by "outsiders"	Research must have input from "insiders," i.e., those being studied
Subjects have one role; that of research subject	Subjects have dual roles both as subjects and as researchers
Subjects are passive objects of study and do not contribute to the research process	Subjects are actively involved in the conceptualization, design, implementation, and interpretation of research studies
Traditional paradigm lends itself to controlled, experimental research studies	Participatory Action Research paradigm also lends itself to qualitative, ethnographic studies and to studies of the disability experience
Subjects' involvement in research ends when data collection is complete	Subjects act as "change agents" converting results of research into new policy, programmatic or research initiatives
Research agenda shaped by professional and socio-political forces	Research agenda influenced directly by the concerns of many constituents, including the end-users of services

(Sumber: Danley & Ellison, 1999:3)

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, beberapa teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data primer maupun sekunder. Adapun data primer diperoleh melalui *Focus Group Discussion* (FGD), observasi, dan wawancara. Dalam FGD, para pemangku kepentingan yang dilibatkan terdiri dari wakil pemerintah desa, ketua Pokdarwis, anggota organisasi kemasyarakatan, tokoh masyarakat dan tokoh budaya, serta perwakilan dari masyarakat. Tujuan FGD tersebut untuk dapat mengidentifikasi potensi budaya dari para pemangku kepentingan, dan menggali strategi ideal dalam wisata seni dan budaya yang paling sesuai dengan kondisi sosial dan budaya masyarakat setempat. Diskusi selanjutnya diselenggarakan dalam bentuk workshop, yang dalam hal ini masyarakat akan dipandu dalam membentuk komunitas seni dan budaya dan menyusun *storynomics* untuk pengemasan paket wisata budaya.

Selanjutnya yaitu tahap observasi dan wawancara. Observasi dimaksudkan untuk melihat, menemukan, dan mendokumentasikan fenomena seni dan budaya seperti yang sudah diidentifikasi melalui dua tahap di atas. Tahap ini kemudian diperdalam dengan melakukan wawancara kepada tokoh masyarakat dan tokoh budaya yang selama ini dijadikan rujukan dalam laku budaya di dusun Pancoh. Sementara itu, data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui

studi literatur terhadap sumber-sumber pustaka yang relevan dengan fokus dan ruang lingkup penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Pemetaan dan Pendokumentasian Cerita Lokal

Pemetaan atau identifikasi sekaligus pendokumentasian cerita menjadi langkah awal yang bertujuan untuk membangun basis data (*database*) sebagai pijakan guna menyusun cerita yang akan dimanfaatkan sebagai fondasi pengkreasian paket wisata. Pelaksanaan langkah awal ini terbatas pada narasi yang bersumber dari tutur lisan masyarakat Desa Ekowisata Pancoh yang secara langsung terlibat aktif menjadi pelaku budaya. Artinya, sumber cerita yang masuk ke dalam basis data pada konteks ini tidak sampai mengarah pada pemanfaatan sumber-sumber arsip sejarah, maupun juga data-data artefaktual. Dari hasil temuan data lapangan, terdapat beberapa bentuk atau ekspresi kebudayaan yang sampai hari ini masih dijalankan di Desa Ekowisata Pancoh. Berikut ini adalah beberapa bentuk seni dan budaya yang teridentifikasi potensial sebagai basis data.

Tradisi Wiwitan

Tradisi wiwitan menjadi salah satu bentuk atau ekspresi kebudayaan yang dimiliki oleh Desa Ekowisata Pancoh. Tradisi ini masih rutin dijalankan ketika musim panen berlangsung sebelum petik padi dilakukan oleh masyarakat setempat. Secara umum, tradisi wiwitan dapat dipahami sebagai ritus *slametan* masyarakat Jawa yang menjadi bentuk rasa syukur terhadap hasil panen yang diperoleh kepada Dewi Sri (Endraswara, 2012: 100). Tradisi wiwitan yang masih dijalankan di Pancoh jelas juga merepresentasikan kultur Jawa. Dari hasil wawancara dengan salah satu tokoh budaya desa, disebutkan bahwa tradisi wiwitan di desa tersebut dituturkan secara lisan lebih dekat bersumber dari tinggalan kebudayaan Mataram.

Dalam praktiknya, tradisi wiwitan ini memiliki beberapa unsur yang menjadi pertimbangan dalam pelaksanaannya, mulai dari penentuan hari, prosesi pelaksanaan hingga komponen-komponen pelaksanaan atau yang lazim disebut *uborampe* oleh masyarakat setempat. Khusus untuk Desa Ekowisata Pancoh, tradisi wiwitan dijalankan tidak jauh dari waktu petik padi dilakukan. Sementara itu, prosesi pelaksanaannya dijalankan dengan membawa *uborampe* yang umumnya adalah makanan ke areal persawahan yang menjadi lokasi panen dengan cara arak-arakan. Sedangkan, makanan yang berperan sebagai *uborampe* dalam pelaksanaan tradisi wiwitan sendiri bervariasi. Mulai dari Nasi Tumpeng, Ayam Inkung, *Sego Megono*, hingga *Bothok Yuyu*¹. Pasca prosesi wiwitan dilaksanakan, makanan tersebut akan langsung dibagi untuk dinikmati bersama-sama.

¹*Bothok Yuyu* merupakan makanan lokal yang terbuat dari *yuyu* atau kepiting sawah yang diolah dengan cara ditumbuk hingga halus lalu dicampur dengan bumbu untuk kemudian direbus.

Kesenian Laras Madya

Kesenian Laras Madya di Desa Ekowisata Pancoh mulai terbentuk pasca erupsi Gunung Merapi, sekitar tahun 2010. Kesenian ini lekat dengan corak kebudayaan Islam. Di Desa Ekowisata Pancoh, Laras Madya dimainkan umumnya oleh kaum laki-laki (bapak-bapak) dengan bentuk pementasan menyanyikan lagu-lagu kerohanian Islam dalam bahasa Jawa diiringi instrumen musik di antaranya berupa kendang Jawa dan rebana hadrah. Kesenian Laras Madya menjadi ekspresi rasa syukur terhadap Tuhan YME karena lirik-lirik yang dinyanyikan dalam pementasan berisi tentang pujian-pujian kepada ilahi.

Gamelan/Karawitan

Kesenian gamelan/karawitan yang hidup dan rutin dimainkan di Desa Ekowisata Pancoh dapat dikatakan sama dengan kesenian gamelan/karawitan Jawa pada umumnya. Hanya saja, bersumber dari hasil wawancara, jenis laras gamelan yang sering dimainkan di desa wisata tersebut adalah Laras *Sléndro* (*Saléndro*). Jenis laras ini dinilai lebih mudah untuk dimainkan daripada jenis laras lainnya, yaitu Laras *Pélog*. Hal ini dikarenakan Laras *Sléndro* secara mendasar dapat digambarkan sebagai *tuning* pentatonik yang secara ukuran kurang lebih sama, sehingga interval dalam setiap *tuning Sléndro* selalu kurang dari dua ukuran terkecil (Widdess, 1993: 192). Alat musik gamelan/karawitan yang dimainkan di Pancoh pun sama dengan alat musik gamelan/karawitan Jawa pada umumnya, meliputi kendang, gong, bonang, demung, saron, dan juga peking. Pada praktiknya, kesenian gamelan/karawitan di Desa Ekowisata Pancoh umumnya memainkan lagu yang tergolong ke dalam tembang Jawa dolanan anak, semisal Cublak-Cublak Suweng, Gundul-Gundul Pacul hingga Sluku-Sluku Bathok.

Kesenian Bungbeh

Bungbeh merupakan kesenian yang diciptakan oleh masyarakat Desa Ekowisata Pancoh. Kesenian ini kemudian dapat digolongkan ke dalam kesenian kreasi kontemporer yang lebih tidak memiliki pakem. Alat-alat musik pengiring kesenian ini pun dibuat dari hasil kreasi masyarakat Pancoh. Ada beberapa di antara alat musik tersebut yang memanfaatkan barang-barang bekas, misalnya saja alat musik yang oleh penduduk sering dinamai *Klenthing* —berbentuk menyerupai tempayan yang terbuat dari tanah liat. Tidak ada kostum khusus setiap kali keseniannya dipentaskan di Desa Ekowisata Pancoh. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya, kesenian ini tetap mensyaratkan beberapa unsur. Mulai dari keberadaan penari yang umumnya berjumlah 6 (enam) orang serta para pemain musik. Musik yang dimainkan dalam kesenian *Bungbeh* umumnya adalah musik dolanan anak atau musik-musik modern yang menggambarkan suka cita.

Kesenian Bungbeh

Pembuatan kerajinan menjadi bentuk atau ekspresi kebudayaan selanjutnya yang dimiliki oleh Desa Wisata Pancoh. Seiring perkembangannya, praktik pembuatan kerajinan di Desa Ekowisata Pancoh juga tergolong sebagai kreasi seni kontemporer. Adapun pembuatan kerajinan ini sendiri terdiri dari beberapa aktivitas, meliputi:

1. Membatik *Parijotho*
2. Membatik Caping
3. Anyaman Bambu
4. Gantungan Kunci

Motif *Parijotho* diangkat karena merupakan motif khas Kabupaten Sleman. Motif ini menggambarkan kekayaan alam dan budaya Sleman yang identik dengan tanaman daerah pegunungan. Motif *Parijotho* bermakna tinggi bagi kehidupan masyarakat Sleman pada umumnya karena fungsi buahnya diyakini dapat menyuburkan rahim sebagai representasi sumber kehidupan. Sedangkan kerajinan di Desa Ekowisata Pancoh pada umumnya memanfaatkan potensi keberadaan material lokal, yang salah satunya adalah bambu.

Penggalian Cerita secara Mendalam

Penggalian cerita secara mendalam menjadi tahapan selanjutnya. Sebagai awal, penting untuk memetakan aktor yang berperan dan memahami kisah-kisah folklor, mitos, dongeng rakyat setempat yang mungkin telah ada sejak lama dan diceritakan turun temurun. Hal inilah yang dilakukan di Desa Ekowisata Pancoh, yaitu menggali lebih dalam kisah-kisah yang menjadi latar belakang munculnya hasil budaya yang telah disebutkan di atas. Informasi mengenai siapakah tokoh-tokoh sentral ini diperoleh dari masyarakat sekitar. Wawancara mendalam dilakukan kepada 5 (lima) informan yang dipilih dengan metode *snowball sampling*.

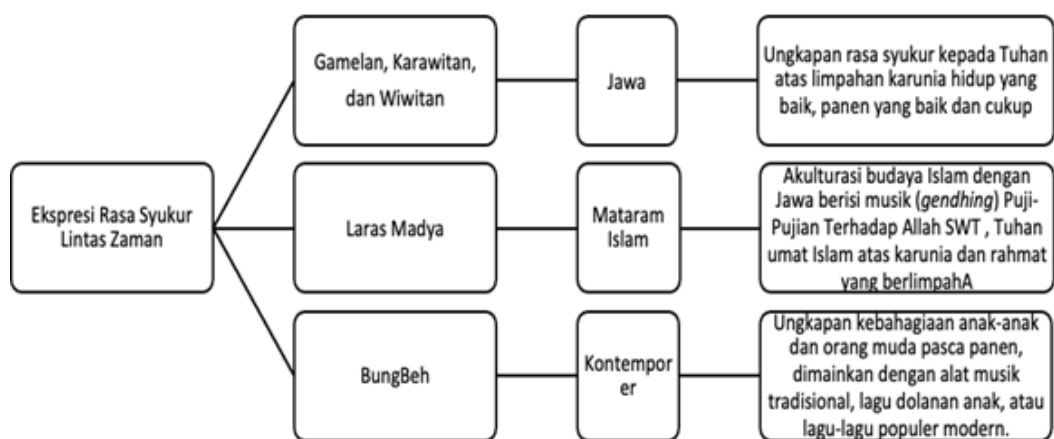
Tahapan penggalian cerita ini secara fungsional dilakukan untuk mengetahui titik lokasi dan substansi alur cerita pelaksanaan aktivitas seni dan budaya di Desa Ekowisata Pancoh. Pengetahuan mengenai titik-titik lokasi dan alur cerita ini menjadi penting sebagai dasar pijakan untuk memberikan kerangka *storyline* dalam penciptaan paket wisata berbasis narasi seni dan budaya. Selain itu, dari identifikasi titik lokasi dan skematisasi alur, akan dapat diproyeksikan juga kebutuhan waktu (durasi) dalam setiap pelaksanaan kegiatan seni dan budaya dalam koridor aktivitas kepariwisataan. Titik berangkat penentuan lokasi dan alur sebagai bagian dari penggalian cerita secara mendalam ini bersumber dari pemahaman ruang, waktu, dan karakter yang menjadi elemen pembentuk cerita dari tokoh-tokoh penggerak budaya yang ada di Desa Ekowisata Pancoh.

Tidak hanya itu, tahap penggalian cerita secara mendalam ini juga mengarah pada *assessment* secara kualitatif terkait dengan sumber daya manusia (SDM) yang akan menjadi aktor penting pelaksanaan kegiatan. Selain SDM, faktor yang tidak kalah penting adalah keberadaan komponen pendukung bagi implementasi paket wisata berbasis narasi seni dan budaya, mulai dari perlengkapan, atribut pendukung, hingga infrastruktur-infrastruktur pendukung semisal ruang latihan. Sejauh pengumpulan data di lapangan, dapat dikatakan bahwa kondisi SDM dan komponen pendukung untuk mengimplementasikan paket wisata berbasis narasi tersedia dan memiliki potensi. Dari temuan-temuan tersebut, kemudian dapat ditentukan poin cerita yang dianggap kuat dan dapat menjadi inti dari rangkaian cerita.

Plating the Story

Sesuai dengan yang disampaikan McKee and Gerace (2018), *the core value of the story must align with the core value of the brand*. Artinya cerita yang disampaikan kepada wisatawan dan publik harus sesuai dengan nilai-nilai utama serta identitas subjek, dalam konteks ini, Desa Ekowisata Pancoh. Pasca teridentifikasi dan terdokumentasikannya cerita, serta sudah dilakukannya penggalian cerita secara mendalam, tahapan selanjutnya adalah memadupadankan berbagai cerita tersebut ke dalam satu kerangka yang koheren. Dengan kata lain, tahap ini dapat dikatakan juga menjadi upaya untuk merangkai (mengkreasikan) cerita menjadi satu konsep yang berkesinambungan, terkait satu sama lain, dan memiliki alur yang merepresentasikan satu narasi tertentu. Dari keseluruhan cerita yang diperoleh, maka dirumuskan satu tema untuk mewakili substansi narasi paket wisata seni dan budaya di Desa Ekowisata Pancoh, yakni: Ekspresi Rasa Syukur Lintas Zaman.

Secara umum, tema ini berusaha merangkai peta jalan perkembangan seni dan budaya yang masih eksis di Pancoh hari ini berdasarkan kedekatannya dengan pengaruh kebudayaan pada periode tertentu. Adapun bagan konseptual dari tema tersebut dapat dilihat sesuai dengan gambar berikut.



Gambar 3. Konsep *Storynomics* Seni dan Budaya untuk Desa Ekowisata Pancoh
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

Tema yang telah diformulasikan sesuai dengan penjelasan di atas, dapat dikatakan menjadi konsep *storynomics* untuk diimplementasikan lebih lanjut. Sebelum merealisasikan hal tersebut, tema yang telah disusun lebih dulu digunakan menjadi basis dalam membangun sinopsis dari paket wisata yang akan disusun. Sinopsis ini sendiri berperan untuk mengartikulasikan alur cerita melalui gambaran yang ringkas. Harapannya, dengan keberadaan sinopsis ini, wisatawan/pengunjung akan lebih mudah memahami poin utama yang ingin disampaikan, dilaksanakan hingga dicapai dari pelaksanaan paket wisata. Adapun sinopsis dari paket wisata yang disusun adalah sebagai berikut.

“Seni dan budaya yang hidup di Pancoh memiliki corak yang muncul dari percampuran antara kebudayaan lintas zaman. Melalui paket wisata ini, wisatawan/pengunjung akan diajak menyelami seni dan budaya yang dimiliki oleh Desa Ekowisata Pancoh. Mulai dari menyaksikan pertunjukan Seni Laras Madya, mengikuti dan terlibat langsung dalam prosesi Upacara Wiwitan, Bermain Gamelan/Karawitan, mempraktekkan pembuatan kerajinan yang akan dipandu oleh masyarakat lokal hingga menikmati Kesenian Bungbeh.”

Menyajikan Cerita

Setelah teridentifikasi dan terdokumentasikannya cerita, serta terkerangkainya *storyline* dan juga sinopsis, tahap berikutnya dari pelaksanaan kaji tindak partisipatoris ini mengarah pada penyajian cerita. Dalam konteks paket wisata, penyajian cerita ini berhubungan dengan rancangan aktivitas yang nantinya akan dilakukan oleh wisatawan/pengunjung. Dengan kata lain, rancangan aktivitas ini menjadi medium untuk mentransfer narasi yang telah disusun. Dalam konsep *storynomics*, pihak yang paling berperan dalam menyampaikan pesan adalah pemandu wisata/interpreter. Sedangkan dalam konteks yang luas, fungsi pemandu wisata/interpreter tidak hanya untuk memandu wisatawan selama tur tetapi juga untuk menyampaikan berbagai informasi. Dari sinilah peran pemandu dan *storyteller* dalam paket wisata menjadi krusial. Aktor ini harus menguasai seluruh jalan cerita dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk meminimalkan bias informasi yang diharapkan dapat diterima oleh wisatawan.

Dalam perencanaan paket wisata budaya di Desa Ekowisata Pancoh, dirancang beberapa komponen yaitu: aktivitas, titik lokasi, fasilitas dan atribut, serta durasi (lihat Tabel 2). Seorang *storyteller* dapat memerankan peran ganda sekaligus sebagai seorang pemandu, namun juga dapat diperankan oleh lebih dari satu orang tergantung pada kondisi produk paket wisata dan tujuan yang ingin dicapai oleh produk tersebut. Untuk lebih menarik wisatawan, produk tersebut dapat diiklankan dengan desain visual yang menarik seperti brosur, poster, *leaflet* (lihat Gambar 4). Selain menarik, visual yang baik akan mempermudah transfer informasi dan pengetahuan kepada individu.

Tabel 2. Rancangan Aktivitas Paket Wisata Seni dan Budaya Desa Ekowisata Pancoh

No	Aktivitas	Deskripsi Singkat Kegiatan	Lokasi	Fasilitas/Atribut Pelengkap	Durasi
1	Pertunjukan Seni Laras Madya	Pertunjukan Seni Laras Madya ini sebagai bentuk upacara penyambutan bagi wisatawan yang berkunjung ke Desa Ekowisata Pancoh	Sekretariat Pengelola Desa Ekowisata Pancoh	1. <i>Storyteller</i> dan Pemandu Kegiatan 2. Perlengkapan Seni Laras Madya	60 Menit
2	Upacara Wiwitan (bersitas musiman)	Wisatawan atau pengunjung akan diajak mengikuti langsung upacara wiwitan. Wisatawan juga akan dijelaskan tentang makna filosofis, runtutan proses hingga komponen apa saja yang harus ada ketika upacara wiwitan	Areal Persawahan Desa Ekowisata Pancoh	1. <i>Storyteller</i> dan Pemandu Kegiatan 2. Instruktur Karawitan	90 Menit

3	Gamelan/ Karawitan	Wisatawan akan diajak belajar langsung memainkan gamelan/karawitan. Sembari memainkan gamelan/karawitan, wisatawan akan memperoleh informasi tentang alat-alat gamelan hingga notasi musik gamelan yang dimainkan	Rumah Gamelan Desa Ekowisata Panchoh	1. <i>Storyteller</i> dan Pemandu Kegiatan 2. Instruktur Karawitan 3. Perlengkapan Gamelan	60 Menit
4	Membuat Kerajinan	Terdapat dua jenis kerajinan yang akan dibuat oleh wisatawan, yakni membuat sekaligus mewarnai Caping dan membuat kerajinan dari anyaman bambu yang akan dipandu oleh masyarakat lokal.	Pendopo Nudi Utomo dan Galeri Bu Menik, Desa Ekowisata Panchoh	1. <i>Storyteller</i> dan Pemandu Kegiatan 2. Instruktur Pembuatan Kerajinan 3. Alat Pembuatan Kerajinan 4. Perlengkapan Workshop Pembuatan Kerajinan Caping dan Anyaman Bambu	60 Menit
5	Kesenian Bungbeh	Pertunjukan Kesenian Bungbeh ini dipentaskan sebagai bentuk upacara pelepasan kepada wisatawan yang berkunjung ke Desa Ekowisata Panchoh.	Rumah Gamelan Desa Ekowisata Panchoh	1. <i>Storyteller</i> dan Pemandu Kegiatan 2. Instruktur Kesenian Bungbeh 3. Perlengkapan Pelaksanaan Kesenian Bungbeh	60 Menit

(Sumber: Data Penelitian, 2021)

Selain rancangan aktivitas, penelitian ini juga memanfaatkan sarana virtual sebagai medium penyajian cerita melalui video dan brosur yang berkorelasi dengan paket wisata. Video dan brosur sebagai medium virtual sekaligus berperan sebagai alat promosi. Artinya selain transfer narasi dilakukan langsung melalui rancangan aktivitas, transfer narasi rancangan paket wisata yang disusun juga berupaya untuk memanfaatkan ruang digital. Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan potongan video dan brosur paket wisata seni dan budaya Desa Ekowisata Panchoh.



Gambar 4. Brosur Paket Wisata Seni dan Budaya Desa Ekowisata Panchoh

(Sumber: Data Penelitian, 2021)



Gambar 5. Potongan Gambar dari Video Promosi Paket Wisata Seni dan Budaya Desa Ekowisata Pancoh

(Sumber: Data Penelitian, 2021)

Simpulan

Pandemi COVID-19 telah membuat lanskap kegiatan pariwisata berubah dan menjadi tantangan bagi banyak destinasi wisata, tak terkecuali Desa Ekowisata Pancoh. Tantangan tersebut salah satunya mengarah pada kebutuhan menciptakan produk baru yang lebih inovatif dan menguntungkan sebagai bagian dari konten promosi. Fakta inilah yang menjadi dasar pentingnya Desa Ekowisata Pancoh membuat paket wisata berbasis seni dan budaya dengan mengadopsi konsep *storynomics*. Paket wisata seni dan budaya berbasis *storynomics* tidak hanya berpotensi menambah nilai jual seni dan budaya yang dimiliki oleh Desa Ekowisata Pancoh, melainkan, yang tidak kalah penting, turut menjaga keberlangsungan laku budaya lokal dan mendorong dikembangkannya seni tradisional dalam kemasan lebih kontemporer namun tetap khas dan relevan baik bagi warga lokal maupun wisatawan yang berkunjung. Melalui metode ini, warga desa menjadi lebih sadar akan potensi seni dan budayanya serta pentingnya menggali, menyusun cerita, dan memperkenalkan cerita-cerita tersebut melalui paket-paket wisata yang ditawarkan. Sedangkan di sisi lain, penciptaan paket wisata berbasis *storynomics* dapat menghasilkan materi promosi yang spesifik dan unik karena bersumber dari “cerita” oleh warga sendiri.

Dari hasil penelitian, setidaknya terdapat 5 (lima) aktivitas utama yang potensial dalam rancangan paket wisata seni dan budaya di Desa Ekowisata Pancoh, yakni: 1) Pertunjukan Seni Laras Madya; 2) Upacara Wiwitan, yang bersifat musiman (*seasonal*); 3) Gamelan/Karawitan; 4) Membuat Kerajinan; dan 5) Kesenian Bungbeh. Kelima aktivitas tersebut merupakan kegiatan seni dan budaya masyarakat Dusun Pancoh yang sampai hari ini masih eksis dan dapat dipasarkan kepada wisatawan ke dalam satu paket wisata seni dan budaya. Melihat durasi dan titik-titik lokasi pelaksanaan aktivitas, paket wisata seni dan budaya di Desa Ekowisata Pancoh dapat ditawarkan kepada wisatawan sebagai perjalanan wisata sehari penuh (*one day trip*). Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan apabila masing-masing aktivitas pada rancangan paket wisata seni dan budaya tersebut dilaksanakan tidak dalam satu kesatuan, artinya terpisah antara satu dan yang

lain, maupun dapat dikombinasikan dengan aktivitas-aktivitas wisata lain di luar aktivitas wisata seni dan budaya.

Selanjutnya, penelitian ini juga menemukan bahwa pendekatan *participatory action research* (kaji tindak partisipatoris) memiliki limitasi dalam pelaksanaannya. Seperti telah disebutkan oleh Danley, & Ellison (1999), bahwa meskipun terdapat banyak keuntungan dalam penggunaan metode PAR, namun juga ada beberapa kelemahan. Pertama, metode PAR membutuhkan waktu lebih lama dalam pelaksanaannya. Kedua, partisipasi aktif dari informan yang diharapkan ternyata bersifat fluktuatif baik dari intensitas waktu yang disediakan maupun antusiasme. Ketiga, atau yang terakhir, perlunya fleksibilitas yang tinggi dari pihak peneliti. Hal ini dikarenakan kemungkinan terjadinya pertemuan-pertemuan yang tidak direncanakan dengan informan sehingga diperlukan fleksibilitas jadwal yang tinggi. Kondisi ini terjadi karena tokoh masyarakat atau pengelola wisata sebagai informan/peneliti memiliki jadwal mereka sendiri dan tidak dapat setiap saat menyediakan waktu untuk berdiskusi bersama peneliti. Hal ini akan menjadi lebih sulit terutama apabila penelitian dilaksanakan di lokasi yang memiliki variasi mata pencaharian informan/peneliti yang berbeda. Selain itu, untuk mendapatkan informasi mendalam, peneliti harus bersikap lebih luwes. Hampir sama dengan metode wawancara mendalam, umumnya diskusi dapat diawali dengan obrolan santai dan ringan bahkan di beberapa kasus membutuhkan keterlibatan lebih dalam peneliti ke dalam objek penelitiannya. Yang perlu digarisbawahi adalah PAR tidak hanya membutuhkan motivasi dari peneliti, namun juga dari orang-orang yang berada di lingkungan objek penelitian, yang pada kegiatan ini secara khusus merupakan pengelola wisata, tokoh seni dan budaya, dan kelompok pemuda-pemudi.

Limitasi berikutnya terkait dengan dinamika konteks kepariwisataan yang lebih luas —dalam hal ini konteks kepariwisataan pada level Desa Girikerto. Pada tahun 2020 Desa Girikerto, bersama dengan 9 (sembilan) desa yang lain, mendapatkan status Desa Mandiri Budaya dari pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Implikasi dari status ini dalam bidang kepariwisataan adalah pengintegrasian kegiatan wisata di desa wisata yang ada dalam wilayah administratif Desa Girikerto. Bagi Desa Ekowisata Pancoh hal ini memberikan peluang dan tantangan tersendiri. Status Desa Mandiri Budaya memberikan peluang bagi Desa Ekowisata Pancoh untuk mengembangkan wisata budayanya dengan dukungan formal dari pemerintah Desa maupun Provinsi serta peluang bekerja sama dengan desa wisata maupun dusun yang lain di wilayah Desa Girikerto. Namun hal ini juga memberikan tantangan tersendiri bagi Desa Ekowisata Pancoh sebagai pionir desa wisata di wilayah ini. Dengan sejarah panjang sebagai Desa Wisata dan beberapa prestasi yang diraihnya, Desa Ekowisata Pancoh diharapkan menjadi lokomotif pengintegrasian kegiatan wisata sebagai bagian dari pengembangan kepariwisataan di Desa Girikerto sebagai satu Desa Mandiri Budaya. Tantangan berikutnya, dalam hal pengembangan paket wisata seni dan budaya berbasis *storynomics* adalah mencari kekhasan yang spesifik di antara desa wisata atau dusun lain dalam wilayah geografis yang dekat serta laku budaya yang saling memiliki kemiripan. Lebih lanjut, sumber informasi penyusunan paket wisata seni dan

budaya yang sifatnya lisan, membutuhkan verifikasi untuk mengetahui keakuratan informasinya. Untuk itu, proses validasi terhadap informasi yang berhasil dikumpulkan menjadi tantangan tersendiri dalam proses penelitian.

Daftar Pustaka

- Danley, K. S., & Ellison, M. L. (1999). *A handbook for participatory action researchers*.
- Endraswara, R. (2012). *Memayu Hayuning Bawana*. Yogyakarta: Ampera Utama.
- Honey, M. (1999). *Ecotourism and Sustainable Development: Who Owns Paradise*. Washington: Island Press.
- Kartika, T., dan Riana, N. (2020). Storynomics tourism as an effective marketing strategy on tourism destination: Case study on Tangkuban Parahu, West Java-Indonesia. *Tourism and Sustainable Development Review Journal*, 1(1), 33-40.
- Koentjaraningrat. (2005). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- McKee, R., & Gerace, T. (2018). *Storynomics: Story-driven marketing in the post-advertising world*. Hachette UK.
- McKercher, B. (2020). *Initial TRINET Responses to COVID-19 Tourism*.
- Mossberg, L. (2007). A marketing approach to the tourist experience. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 7(1), 59-74.
- Pemerintah Yogyakarta. 2020. *Peraturan Gubernur DIY Nomor 93 Tahun 2020 tentang Desa/Kalurahan Mandiri Budaya*.
- Prideaux, B., Thompson, M., dan Hodge, H. (2019). The importance of storytelling in a regional drive tourism context: A comparison of two small south Australian country towns. *Proceedings of the 29th Annual Conference CAUTHE 2019: Sustainability of Tourism, Hospitality & Events in a Disruptive Digital Age*. Australia: School of Business and Law, Central Queensland University.
- Wiyatiningsih dan Yuliasuti, Siti. (2017). 'Identifikasi Kesiapan Homestay untuk Keberlanjutan Desa Wisata Panco, Kabupaten Sleman' dalam *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Peran Hasil Penelitian Perguruan Tinggi dalam Menunjang Pembangunan Masyarakat*. Universitas Kristen Duta Wacana, 17 November 2017. ISBN:978-602-6806-05-5.
- Widdess, R. (1993). Sléndro and Pélog in India?. Dalam Bernard Arps (Ed.), *Performance in Java and Bali: Studies of Narrative, Theatre, Music and Dance*, pp. 187-198. London: Routledge.