

PELATIHAN **STORYTELLING** BAGI SISWA SMP DI DESA WISATA KALIBUKBUK UNTUK MENDUKUNG **STORYNOMICS TOURISM**

Rima Andriani Sari¹, Ni Putu Era Marsakawati², Ida Ayu Putu Purnami³, Made Dharma Susena Suyasa⁴

^{1,2,4}Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA, ³Jurusan Bahasa Indonesia dan Daerah FBS Undiksha
Email: rima.andriani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this training and mentoring program for junior high school students in Kalibukbuk village is to improve students' English communication skills through storytelling training, foster students' confidence and creativity in presenting local stories to audience, encourage the preservation of local culture through story-based educational activities, and increase students' participation in story-based tourism activities (storynomics tourism). The community service activities employed lectures, demonstrations, Q&A and discussion, and project assignments. Thirty-one students participated in the training and mentoring. The training and mentoring sessions were conducted over three sessions, both offline and online. The program performed very well in both program and process aspects, with the outcome being categorized as good, as determined by the students' storytelling video scores using an assessment rubric.

Keywords: folklore, Kalibukbuk, storytelling, storynomics tourism

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pelatihan dan pendampingan mendongeng berbahasa Inggris bagi siswa SMP di desa wisata Kalibukbuk ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris siswa melalui pelatihan mendongeng, menumbuhkan kepercayaan diri dan kreativitas siswa dalam menampilkan cerita lokal kepada penonton, mendorong pelestarian budaya lokal melalui kegiatan edukatif berbasis cerita, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pariwisata berbasis cerita (storynomics tourism). Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi, dan penugasan (project). Adapun peserta pelatihan dan pendampingan ini berjumlah 31 orang siswa. Pelatihan dan pendampingan diberikan selama tiga kali pertemuan dan dilakukan secara luring dan daring. Hasil kegiatan ini berjalan sangat baik untuk aspek program dan aspek proses, dan untuk aspek hasil dalam kategori baik, yang diperoleh dari skor video *storytelling* siswa dengan menggunakan rubrik penilaian.

Kata kunci: cerita rakyat, Kalibukbuk, mendongeng berbahasa Inggris, pariwisata berbasis cerita

PENDAHULUAN

Desa Kalibukbuk terletak di wilayah pesisir Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. Desa ini dikenal sebagai pusat wisata bahari di Bali Utara dengan ikon utamanya, Pantai Lovina. Pantai ini memiliki karakteristik unik berupa teluk alami dengan ombak tenang, menjadikannya lokasi populer untuk aktivitas seperti melihat lumba-lumba, snorkeling, dan menikmati matahari terbit. Terkait wisata bahari ini, pemerintah desa telah menetapkan Peraturan Desa (Perdes) No. 1 Tahun 2022

tentang Pengelolaan Kawasan Pesisir dan Laut Desa Wisata Bahari Kalibukbuk, yang menekankan pengelolaan sumber daya laut secara berkelanjutan dan pelibatan masyarakat dalam pengembangan wisata bahari (Desa Kalibukbuk, 2022).

Selain keindahan alamnya, Kalibukbuk juga menyimpan kekayaan budaya lokal yang kuat dan beragam, dan berpotensi besar untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata berbasis budaya. Beberapa unsur budaya lokal

yang menonjol di Kalibukbuk antara lain Candi Buddha Kalibukbuk dan Pura Kawitan Majapahit (Arianti et al., 2019). Candi Buddha Kalibukbuk merupakan peninggalan bersejarah yang mencerminkan akulturasi budaya Hindu dan Buddha di Bali. Saat ini, candi ini difungsikan oleh masyarakat sebagai media pemujaan, terutama pada hari-hari tertentu seperti Hari Raya Saraswati (Artanegara, 2019). Pura Kawitan Majapahit memiliki keterkaitan dengan keberadaan Candi Budha Kalibukbuk tersebut. Selain itu, ada Puri Ayodya, salah satu bangunan bersejarah di Kalibukbuk yang dibangun sejak tahun 1903, yang merupakan tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah peninggalan kerajaan Buleleng. Puri ini menjadi saksi sejarah perkembangan budaya dan pemerintahan lokal (Arianti et al., 2019).

Kalibukbuk memiliki peluang besar untuk mengembangkan *storynomics tourism* secara berkelanjutan, yaitu dengan memanfaatkan cerita lokal sebagai aset budaya yang dapat diberdayakan untuk memperkuat daya tarik wisata dan meningkatkan keterlibatan serta pemberdayaan masyarakat, khususnya generasi muda.

Kata *storynomics* merupakan gabungan antara "story" (cerita) dan "economics" (ekonomi), yang merujuk pada pemanfaatan cerita-cerita lokal yang memiliki nilai ekonomi untuk mendukung pengembangan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif (McKee & Gerace, 2018). *Storynomics* adalah pendekatan pariwisata yang mengedepankan narasi, konten kreatif, living culture, dan menggunakan kekuatan budaya sebagai nyawa dari destinasi (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021). Pendekatan pariwisata ini merupakan gaya baru dalam mempromosikan pariwisata dan ekonomi kreatif negara (Hanidar et al., 2022), dan relevan dengan kebijakan Kemenparekraf dalam mempromosikan destinasi wisata melalui cerita atau konten tentang budaya dan sejarah untuk menciptakan pengalaman berwisata yang unik dan mengesankan bagi wisatawan (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021). Wisatawan yang berkunjung ke suatu destinasi

tidak hanya sebatas menikmati keindahan alam dan menyaksikan keunikan budaya saja, namun juga mengetahui dan memahami cerita-cerita dibalik destinasi tersebut dengan tujuan wisatawan dapat berkunjung lebih lama, eksplorasi destinasi dengan maksimal, dan memberikan rekomendasi kepada orang lain. Singkatnya, pendekatan *storynomics tourism* membantu membangun interpretasi dan imajinasi wisatawan akan sebuah objek wisata.

Pada tahun 2020-2024, program wisata *storynomics* dikembangkan di 244 desa wisata yang menjadi prioritas Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Kementerian ini juga berkoordinasi dengan kementerian dan lembaga terkait. Lebih lanjut, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif juga memaksimalkan koordinasi dengan pemerintah daerah, masyarakat setempat, Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), dan Kelompok Sadar Wisata dalam mengelola kawasan destinasi super prioritas (Arini et al., 2024).

Melalui *storynomics tourism*, keindahan dan kekayaan budaya serta alam Indonesia dapat disampaikan dalam bentuk *storytelling*, yang diharapkan akan memberikan pengetahuan (awareness) dan pengalaman (experience) mengenai beragam destinasi wisata di Indonesia.

Dalam konteks *storynomics*, kegiatan *storytelling* memiliki peran penting dalam memperkenalkan cerita lokal serta menciptakan interaksi yang bermakna antara masyarakat lokal dan wisatawan. Penyajian cerita-cerita lokal yang informatif dan unik dapat meningkatkan pengalaman wisatawan serta memberikan pengetahuan yang lebih dalam tentang desa tersebut (Sari et al., 2022). Hal ini menegaskan peran penting cerita-cerita lokal dalam memperkaya pengalaman wisatawan di desa wisata Bali.

Kekayaan cerita lokal Kalibukbuk, baik legenda tentang asal muasal nama Kalibukbuk, laut dan lumba-lumba, sejarah kampung nelayan, sejarah candi dan puri, hingga kisah keseharian masyarakat pesisir, dapat dikemas dalam bentuk narasi yang menarik dan

disampaikan kepada wisatawan melalui seni bercerita atau dongeng.

Namun, meskipun Kalibukbuk memiliki potensi wisata yang besar, partisipasi generasi muda, terutama yang siswa sekolah menengah, dalam mendukung promosi budaya berbasis cerita ini masih terbatas. Tim pengusul berkesempatan melakukan wawancara pada tanggal 14 April 2025 dengan kepala Sekolah Menengah Pertama yang berada di wilayah Kalibukbuk, yaitu Bapak Ketut Arya, S.Pd. M.Pd. Sekolah yang beliau pimpin, SMP Negeri 8 Singaraja, berdiri sejak tahun 2017 dan berlokasi di Jl. Anturan - Kalibukbuk, Kab. Buleleng. Dalam wawancara tersebut, beliau menyampaikan bahwa potensi siswa di SMP Negeri 8 Singaraja untuk menjadi duta budaya lokal sangat tinggi karena berada di wilayah desa wisata yang ramai dengan turis asing, namun mereka masih sangat membutuhkan pembinaan dalam keterampilan berbahasa dan tampil di publik.

Interaksi siswa dengan wisatawan cenderung bersifat pasif karena mereka belum memiliki keterampilan berbahasa Inggris yang baik, dan juga belum memiliki kemampuan mendongeng (*storytelling*) yang efektif untuk memperkenalkan budaya dan cerita lokal secara menarik. Untuk itu, Bapak kepala sekolah menyambut baik diadakannya pelatihan mendongeng bahasa Inggris untuk mendukung pariwisata desa.

Dalam wawancara lebih lanjut dengan salah seorang guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 8 Singaraja, Ibu Puji Astuti, S.Pd., M.Pd., diperoleh informasi bahwa siswa sekolah ini umumnya berlatar belakang masyarakat pesisir dan desa, dan berada di lingkungan sosial yang terbiasa dengan kehadiran wisatawan mancanegara maupun domestik. Sekolah ini juga cukup sering dikunjungi beberapa volunteer atau relawan yang berasal dari negara asing. Menurut beliau, siswa SMP Negeri 8 Singaraja sebenarnya memiliki minat tinggi terhadap kegiatan seni dan budaya, namun masih terbatas dalam kemampuan ekspresi dalam bahasa Inggris, terutama kepercayaan

diri, keterbatasan kemampuan berbahasa asing dalam hal kosakata, pronunciation, serta belum adanya ruang atau program yang menjembatani pertemuan antara keduanya secara kontekstual dan edukatif.

Akses terhadap pelatihan kreatif dan pengembangan diri di bidang *storytelling* dan komunikasi publik pun masih minim, misalnya pelatihan praktis dalam komunikasi lintas budaya, khususnya dalam bahasa Inggris. Komunikasi lintas budaya seyogyanya menjadi keterampilan kunci di desa wisata. Namun, sebagian besar pelajar di Kalibukbuk belum memperoleh pelatihan yang mengajarkan cara berkomunikasi secara efektif dengan wisatawan dari latar belakang budaya yang berbeda. Kemampuan berbahasa Inggris mereka sering kali terbatas pada aspek teori atau akademis, bukan pada penggunaan praktis yang dibutuhkan dalam situasi nyata, seperti memperkenalkan tempat wisata, menjelaskan budaya lokal, atau menyampaikan cerita rakyat. Hal ini menghambat mereka untuk tampil sebagai agen budaya dan promotor desa wisata. Padahal, keterlibatan aktif generasi muda dalam menyambut dan melayani wisatawan akan meningkatkan rasa memiliki terhadap potensi lokal dan memperkuat daya saing pariwisata desa.

Cerita lokal yang berpotensi menjadi aset wisata budaya pun belum banyak diangkat atau didokumentasikan oleh generasi muda. Kalibukbuk memiliki kekayaan budaya dalam bentuk cerita rakyat, legenda, sejarah lokal, tarian tradisional, dan situs bersejarah seperti Candi Buddha Kalibukbuk dan Puri Ayodya. Namun, aset budaya tersebut belum banyak digali atau disuarakan oleh generasi muda. Minimnya kegiatan dokumentasi dan pengemasan cerita lokal ke dalam format yang menarik dan mudah dipahami—seperti dalam bentuk dongeng berbahasa Inggris, video pendek, atau pertunjukan—mengakibatkan potensi tersebut belum termanfaatkan secara optimal sebagai daya tarik wisata budaya. Padahal, generasi muda memiliki kreativitas tinggi dan dapat menjadi jembatan yang

menghubungkan kekayaan tradisi dengan kebutuhan promosi modern.

Dengan demikian, pelatihan ini akan membantu siswa untuk mempelajari pentingnya mendongeng dalam budaya dan pariwisata, serta elemen-elemen cerita yang baik. Siswa akan diajak menggali cerita rakyat, legenda desa, atau pengalaman pribadi yang memiliki nilai budaya, yang nantinya dapat mereka gunakan saat berinteraksi dengan tamu asing yang berkunjung ke desa wisata mereka. *Storytelling* berfungsi sebagai alat atau metode penyampaian dalam strategi *storynomics*. Tanpa kemampuan *storytelling*, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam narasi lokal akan sulit untuk ditransmisikan secara kuat dan berkesan kepada penonton. Oleh karena itu, pelatihan *storytelling* kepada masyarakat, khususnya generasi muda, menjadi sangat penting dalam mengoptimalkan potensi *storynomics tourism* sebagai bentuk promosi dan pelestarian budaya sekaligus penggerak ekonomi berbasis pariwisata.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi, dan penugasan (*project*). Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan materi tentang *storytelling* dalam pembelajaran yakni pengertian *storytelling*, manfaat *storytelling*, struktur cerita, penggunaan *tenses* dalam *storytelling*. Metode demonstrasi digunakan untuk menjelaskan cara melakukan *storytelling* dengan menggunakan bahasa Inggris yang baik dan gestur serta pelafalan yang tepat. Metode demonstrasi juga dilakukan untuk menjelaskan ekspresi wajah yang diperlukan saat melakukan *storytelling*. Metode tanya jawab dan diskusi digunakan untuk menjawab jika ada pertanyaan oleh peserta kegiatan terkait hal-hal yang kurang dipahami oleh peserta dan juga untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya terkait latihan yang dilakukan saat pelatihan. Metode penugasan (*project*) digunakan untuk melakukan evaluasi

sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah dijelaskan melalui kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan berupa video memperagakan *storytelling*.

Pelatihan dan pendampingan kegiatan mendongeng berbahasa Inggris ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama berupa pelatihan dan dilaksanakan secara luring pada tanggal 11 Agustus 2025. Dua pertemuan berikutnya, yaitu pendampingan, dilakukan sekali seminggu sebanyak dua kali secara daring. Pendampingan dilakukan lewat grup WA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan mendongeng dalam Bahasa Inggris atau *storytelling* dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Kegiatan pertama berupa pelatihan dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2025. Acara pembukaan dihadiri oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum, yang mewakili kepala sekolah yang berhalangan hadir, guru Bahasa Inggris, semua siswa peserta dan panitia. Acara dibuka oleh MC pada pukul 07.20 sesuai jadwal yang disusun bersama guru bahasa Inggris di sekolah. Acara pembukaan diawali dengan pemberian kata sambutan yang sekaligus membuka kegiatan secara resmi yang diberikan oleh Ibu Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Ni Made Arisani, seperti tampak pada gambar 1.

Selanjutnya acara dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan dengan materi teori *Storytelling* yang diberikan oleh ketua dan anggota tim pelaksana yaitu Ibu Rima Andriani Sari dan Ibu Ni Putu Era Marsakawati. Pemberian materi dimulai dengan beberapa informasi umum mengenai *storytelling* seperti apa itu *storytelling*, manfaat *storytelling* bagi siswa dan bagi desa wisata, struktur teks naratif yang biasa digunakan dalam *storytelling*, penggunaan tata bahasa seperti *simple past tense*, penggunaan gesture, dan ekspresi wajah. Pelatihan dilanjutkan dengan pemberian beberapa latihan tertulis untuk melihat pemahaman siswa terkait struktur cerita dan penggunaan *tenses*.



Gambar 1. Pembukaan oleh Waka Kurikulum
SMP N 8

Materi dilanjutkan dengan pemberian model *storytelling* lewat video Youtube. Siswa dapat melihat bagaimana penggunaan bahasa, ekspresi wajah, gestur dan intonasi saat melakukan *storytelling*. Siswa kemudian berlatih melakukan *storytelling* dengan cerita yang telah dipilih oleh tim pelaksana. Mahasiswa pendamping dari Program Studi D4 Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional melakukan pendampingan kepada siswa. Kemudian siswa berlatih melakukan *storytelling* ke depan kelas dan mendapat feedback serta penguatan dari narasumber. Suasana pemberian materi, dan siswa yang berlatih *storytelling* pada saat pelatihan bisa dilihat pada gambar 2 dan 3.

Pertemuan selanjutnya berupa pendampingan dilakukan di WhatsApp grup dimana siswa mengirimkan cerita rakyat dari daerahnya, yaitu Desa Kalibukbuk, yang akan dibawakan dalam video *storytelling* yang akan mereka tampilkan. Tim pelaksana kemudian memberikan saran dan komentar apakah cerita cukup jelas untuk dibawakan dan struktur cerita juga jelas.

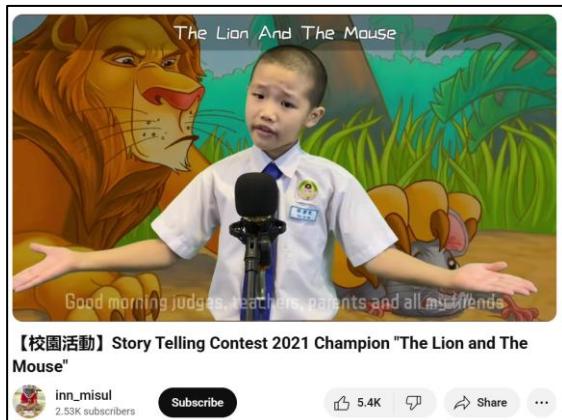


Gambar 2. Penyajian Materi *Storytelling*



Gambar 3. Siswa berlatih *storytelling*

Tim juga memberikan pendampingan berupa kiriman contoh video lomba *storytelling* tingkat SMP yang dapat mereka jadikan model lebih lanjut. Dalam pendampingan, siswa dapat menyampaikan pertanyaan dan bercerita tentang pengembangan video. Pertanyaan yang diberikan selanjutnya direspon oleh narasumber.



Gambar 4. Video Youtube yang digunakan sebagai model

Kegiatan pelatihan telah didokumentasikan melalui link <https://go.undiksha.ac.id/QvUHw>. Selanjutnya, siswa mengumpulkan video mereka mendongeng berbahasa Inggris dengan cerita rakyat yang sudah mereka pilih. Dari final *project* ini selanjutnya dipilih tiga video siswa terbaik.

Secara keseluruhan pelatihan ini memberikan hasil yang sangat baik. Dari aspek program, pelatihan dianggap sangat baik oleh siswa. Hal ini terungkap dari kuesioner yang diisi oleh siswa. Sebanyak 100% peserta pelatihan menyatakan bahwa isi dan tujuan kegiatan sangat relevan. Beberapa peserta mengatakan bahwa pelatihan berjalan menyenangkan karena ada gambar-gambar dan cerita yang mereka sebelumnya sudah familiar bagi mereka seperti *The Shepherd Boy*. Dengan demikian hasil evaluasi program dapat dikatakan sangat baik.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Pratiwi (2020) yang menekankan bahwa metode *storytelling* tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris, tetapi juga mendorong kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Keberhasilan program ini dapat dilihat dari kepuasan peserta yang mencapai 100% dan relevansi materi yang dianggap sesuai dengan kebutuhan mereka.

Evaluasi proses juga menunjukkan hal yang sama. Sebanyak 31 siswa yang diundang menjadi peserta, hadir pada pelatihan. Selain itu

berdasarkan hasil observasi, peserta terlihat antusias dan partisipatif dalam menjawab latihan-latihan selama pertemuan luring. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi proses berada pada kategori sangat baik.

Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Suryani dan Dewi (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis cerita lebih mudah diterima oleh siswa karena menyajikan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan cerita yang familiar membantu siswa memahami alur sekaligus mempraktikkan bahasa dalam konteks yang menyenangkan.

Evaluasi hasil ini adalah bagian akhir dari pelatihan tadi dimana peserta diberikan posttest berupa pengumpulan video *storytelling* dengan durasi minimal 3 menit. Dari hasil penilaian, sebanyak 6 orang siswa (19.4%) mendapat kategori sangat baik, 22 orang siswa (71%) berkategori baik dan 3 orang siswa (9.6%) berkategori cukup. Kriteria dalam rubrik penilaian mencakup pemahaman cerita (*story mastery*), suara dan kecepatan penceritaan (*voice and pacing*), kosakata (*vocabulary*), pelafalan (*pronunciation*) dan tata bahasa (*grammar*). Meski masih ditemukan siswa dengan kategori cukup, namun dapat dikatakan bahwa evaluasi akhir berjalan dengan baik.

Hasil evaluasi akhir yang menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori baik dan sangat baik memperlihatkan efektivitas pendekatan *storytelling* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris. Kriteria penilaian mampu mengukur kompetensi secara komprehensif. Meski demikian, keberadaan 9,6% siswa dengan kategori cukup menunjukkan bahwa masih diperlukan tindak lanjut, misalnya melalui pendampingan intensif atau penyediaan media digital untuk berlatih secara mandiri. Penelitian oleh Supriyanto et al. (2022) juga menegaskan bahwa integrasi media visual dan pendampingan kolaboratif mampu memperkuat hasil pembelajaran berbasis cerita.

Lebih jauh, kegiatan ini memiliki kontribusi strategis dalam mendukung pengembangan *storynomic tourism* di Desa

Wisata Kalibukbuk. Menurut Suwija (2021), penguatan kemampuan bercerita, khususnya dalam bahasa asing, dapat menjadi daya tarik budaya sekaligus media promosi pariwisata berbasis narasi. Dengan keterampilan mendongeng berbahasa Inggris, siswa SMP tidak hanya memperoleh bekal kompetensi komunikasi, tetapi juga dapat menjadi agen promosi pariwisata desa mereka di masa depan.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan hasil, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif baik dalam pengembangan keterampilan bahasa Inggris siswa maupun dalam mendukung visi desa wisata berbasis *storynomic tourism*. Namun, keberlanjutan program perlu diperhatikan dengan menyediakan ruang praktik rutin, pembinaan lanjutan, dan integrasi teknologi digital sebagai sarana penguatan kemampuan mendongeng siswa.

SIMPULAN

Dari hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat ini berjalan sangat baik untuk aspek program dan aspek proses, dan untuk aspek hasil dalam kategori baik. Berdasarkan hasil pelatihan, terdapat beberapa implikasi praktis yang dapat diterapkan oleh sekolah dan desa wisata dalam rangka pengembangan keterampilan mendongeng berbahasa Inggris untuk mendukung *storynomic tourism*. Pertama, bagi sekolah, kegiatan mendongeng berbahasa Inggris dapat dijadikan program ekstrakurikuler rutin agar siswa memiliki kesempatan berlatih secara berkelanjutan. Guru juga dapat menggunakan pendekatan *storytelling* untuk melatih kemampuan berbicara sekaligus menumbuhkan minat baca siswa. Lebih lanjut, siswa dapat diarahkan untuk membuat digital *storytelling* berupa video pendek, podcast, atau animasi sederhana yang dapat dipublikasikan melalui media sosial sekolah. Kedua, bagi desa wisata, hasil karya mendongeng siswa dalam bahasa Inggris dapat dijadikan konten promosi desa wisata di platform digital. Selain itu, siswa yang memiliki

kemampuan unggul dapat diberikan sebagai pemandu muda atau duta budaya saat ada kunjungan wisatawan.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya memberi dampak positif pada keterampilan bahasa siswa, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai strategi penguatan daya saing desa wisata berbasis *storynomic tourism*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianti, K., Marsiti, C. I. R., & Suriani, N. M. (2019). Kajian Potensi Objek Wisata Budaya Di Kawasan Wisata Lovina. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v9i1.22117>
- Arini, N. N., Putra, I. N. S. A., & Putri, I. A. K. (2024). *Storynomic tourism: Promosi Daya Tarik Wisata di Kawasan Wae Bobok Kabupaten Menggarai Barat Melalui Tradisi Lisan*. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, 9(1), 10–19. <https://doi.org/10.25078/pariwisata.v9i1.3536>
- Artanegara. (2019). Candi Kalibukbuk. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan. <https://kebudayaan.kemendikbud.go.id/bpcb/bali/candi-kalibukbuk/>
- Desa Kalibukbuk. (2022). Sosialisasi PERDES Tentang Desa Wisata Bahari Desa Kalibukbuk. Desa Kalibukbuk. <https://kalibukbuk-buleleng.desa.id/index.php/first/artikel/91-Sosialisasi-PERDES-Tentang-Desa-Wisata-Bahari-Desa-Kalibukbuk>
- Hanidar, S., Moekhardi, R. R. D., Hernawati, M., & Zahroh, A. Q. (2022). Menghidupkan Storynomic Tourism: Mempromosikan Kuliner Ponorogo Melalui Penulisan Feature. *Bakti Budaya*, 5(1), 40–60. <https://doi.org/10.22146/bakti.4075>
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2021). Mengembangkan Potensi Wisata dengan *Storynomic tourism* di Indonesia.

- Kemenparekraf/Baparekraf RI.
<https://www.kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/mengembangkan-potensi-wisata-dengan-storynomics-tourism-di-indonesia>
- Sari, I. A.L., Putra, I. N. D., Purnawan, N. L. R., & Suardiana, I. W. (2022). Storynomics Bali Aga: Pemanfaatan Cerita Rakyat untuk Promosi Desa Wisata Sidotapa, Kabupaten Buleleng. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 8, 721. <https://doi.org/10.24843/jumpa.2022.v08.i02.p18>
- McKee, R., & Gerace, T. (2018). Storynomics: Story-Driven Marketing in the Post-Advertising World. Grand Central Publishing.
- Pratiwi, R. (2020). *Storytelling* as a method to improve students' speaking skills. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(1), 15–28.
- Supriyanto, A., Widodo, H., & Kurniawan, T. (2022). The use of visual media in *storytelling* to improve students' speaking performance. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 12(2), 250–262.
- Suryani, N. K., & Dewi, M. (2021). Integrating *storytelling* in English language learning for young learners. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(3), 45–52.
- Suwija, I. G. (2021). Storynomics tourism as a strategy of cultural tourism development in Bali. *Journal of Tourism and Cultural Studies*, 4(1), 67–76.