



**PERAN STORYTELLING DALAM MENGEMBANGKAN EDUWISATA
KASONGAN SEBAGAI SALAH SATU WISATA PEMBUATAN DAN LUKIS
GERABAH DI KABUPATEN BANTUL**

**Desta Ardiansah¹, Gilang Gerin², Zainul Arifin³, Galang Herdano⁴, Eko Martanto⁵, Annnida Khoiriani⁶,
Vita Ardiyani⁷, Maya Sylva Swagerina⁸**
POLITEKNIK "API" YOGYAKARTA
martanto@poltekapi.ac.id

ABSTRAK

Kasongan merupakan salah satu desa wisata kerajinan yang terkenal di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa ini dikenal sebagai pusat produksi gerabah dan kerajinan tanah liat yang memiliki nilai budaya, ekonomi, dan edukasi yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran storytelling dalam mengembangkan eduwisata Kasongan sebagai wisata pembuatan dan lukis gerabah di Kabupaten Bantul. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan observasi terhadap potensi wisata Kasongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa storytelling memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik wisata, memperkuat identitas budaya lokal, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, serta meningkatkan minat wisatawan untuk mengenal proses pembuatan gerabah secara langsung. Melalui storytelling, wisatawan tidak hanya melihat produk kerajinan, tetapi juga memahami sejarah, nilai budaya, dan filosofi yang terkandung dalam setiap karya gerabah. Dengan demikian, storytelling dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung pengembangan eduwisata berbasis budaya di Desa Kasongan.

Kata Kunci: *Storytelling, Eduwisata, Kasongan, Gerabah, Pariwisata Budaya.*

ABSTRACT

Kasongan is one of the well-known craft tourism villages in Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta. The village is recognized as a center for pottery and clay handicraft production that has high cultural, economic, and educational value. This study aims to determine the role of storytelling in developing educational tourism in Kasongan as a pottery-making and pottery-painting tourism destination in Bantul Regency. The research method used is descriptive qualitative with literature study and observation approaches toward the tourism potential of Kasongan. The results show that storytelling plays an important role in increasing tourist attraction, strengthening local cultural identity, providing interactive learning experiences, and increasing tourists' interest in learning the pottery-making process directly. Through storytelling, tourists not only observe handicraft products but also understand the history, cultural values, and philosophy contained in each pottery work. Therefore, storytelling can be an effective strategy in supporting the development of culture-based educational tourism in Kasongan Village.

Keywords: *Storytelling, Educational Tourism, Kasongan, Pottery, Cultural Tourism.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi, pelestarian budaya, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat (Pramono, 1993). Dalam perkembangannya, pariwisata tidak hanya berfokus pada hiburan dan rekreasi, tetapi juga berkembang ke arah wisata edukatif atau eduwisata (Ismayanti, 2010). Eduwisata memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada wisatawan melalui interaksi dengan lingkungan, budaya, dan aktivitas masyarakat setempat (Suwanto, 2004).

Salah satu wilayah yang memiliki potensi eduwisata budaya adalah Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya Kasongan. Desa ini dikenal sebagai sentra produksi

gerabah dan keramik yang memiliki kualitas tinggi serta nilai seni budaya yang kuat. Kerajinan gerabah Kasongan telah berkembang sejak lama dan menjadi salah satu sumber mata pencaharian utama masyarakat setempat (Dinas Pariwisata DIY, 2022).

Sejarah perkembangan Kasongan sebagai sentra gerabah bermula dari aktivitas masyarakat yang memanfaatkan tanah liat sebagai bahan dasar pembuatan peralatan rumah tangga. Seiring perkembangan waktu, produk gerabah Kasongan tidak hanya digunakan untuk kebutuhan domestik, tetapi juga berkembang menjadi produk seni dan kerajinan yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Saat ini, produk gerabah Kasongan telah dipasarkan ke berbagai daerah di Indonesia maupun mancanegara (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2019).

Selain sebagai pusat produksi gerabah, Desa Wisata Kasongan juga berkembang sebagai destinasi wisata edukasi berbasis budaya lokal. Wisatawan dapat melihat secara langsung proses pembuatan gerabah, mulai dari pembentukan tanah liat, proses pembakaran, hingga tahap pewarnaan dan finishing. Wisatawan juga dapat mengikuti kegiatan praktik membuat dan melukis gerabah bersama para pengrajin. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang menarik karena wisatawan dapat memahami proses produksi kerajinan tradisional secara langsung (Yoeti, 2008). Kehadiran wisata edukasi di Kasongan turut berperan dalam menjaga keberlanjutan budaya kerajinan gerabah sekaligus meningkatkan perekonomian masyarakat lokal melalui sektor pariwisata (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2019).

Perkembangan industri pariwisata saat ini menuntut adanya inovasi dalam penyampaian informasi dan pengalaman wisata kepada pengunjung. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah *storytelling*. *Storytelling* merupakan teknik penyampaian cerita yang bertujuan membangun keterikatan emosional antara wisatawan dengan destinasi wisata (Yuliarti et al, 2021). Dalam konteks eduwisata, *storytelling* menjadi media edukasi yang menarik karena wisatawan tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga pengalaman yang berkesan (Fog, Budtz, & Yakaboylu, 2005).

Melalui *storytelling*, wisatawan dapat memahami sejarah Desa Kasongan, proses pembuatan gerabah, filosofi karya seni, hingga kehidupan masyarakat pengrajin secara lebih mendalam. *Storytelling* juga mampu meningkatkan pengalaman wisatawan ketika mengikuti kegiatan membentuk dan melukis gerabah secara langsung. Dengan adanya pengalaman interaktif tersebut, wisatawan akan lebih tertarik untuk mempelajari budaya lokal sekaligus menghargai nilai seni kerajinan tradisional.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi eduwisata gerabah di Desa Kasongan, peran *storytelling* dalam pengembangan eduwisata, serta manfaat *storytelling* terhadap pengalaman wisatawan.

KAJIAN PUSTAKA

Storytelling

Storytelling merupakan seni menyampaikan cerita secara lisan maupun tertulis yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, nilai, informasi, serta pengalaman emosional kepada audiens. Dalam konteks komunikasi, *storytelling* menjadi salah satu metode yang efektif karena mampu membangun hubungan emosional antara penyampai cerita dan pendengar. Cerita yang disampaikan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi, penyampaian budaya, dan pembentukan identitas sosial (Yuliarti dkk, 2021).

Dalam bidang pariwisata, *storytelling* digunakan sebagai strategi komunikasi untuk memperkenalkan sejarah, budaya, tradisi, dan nilai-nilai lokal suatu destinasi wisata. Melalui *storytelling*, wisatawan dapat memahami makna di balik suatu objek wisata, tradisi masyarakat, maupun produk budaya yang dihasilkan oleh suatu daerah. Penyampaian cerita yang menarik dapat meningkatkan pengalaman wisata sehingga wisatawan tidak hanya datang

untuk melihat objek wisata, tetapi juga memperoleh pengalaman emosional dan pengetahuan baru (Mossberg, 2008).

Menurut Walter Fisher, manusia pada dasarnya adalah *homo narrans*, yaitu makhluk yang memahami kehidupan melalui cerita. Oleh karena itu, *storytelling* memiliki kekuatan dalam membangun persepsi dan menciptakan pengalaman yang lebih bermakna (Fisher, 1984). Dalam pariwisata, *storytelling* juga berfungsi sebagai sarana interpretasi budaya yang membantu wisatawan memahami karakteristik dan identitas suatu destinasi wisata.

Penerapan *storytelling* dalam wisata budaya dinilai mampu meningkatkan daya tarik destinasi karena wisatawan memperoleh pengalaman yang lebih interaktif dan autentik. Cerita mengenai sejarah, filosofi, hingga kehidupan masyarakat lokal dapat memberikan kesan mendalam bagi wisatawan sehingga menciptakan pengalaman wisata yang lebih memorable (Chronis, 2012).

Eduwisata

Eduwisata atau *educational tourism* merupakan bentuk kegiatan wisata yang menggabungkan unsur rekreasi dan pendidikan. Konsep eduwisata berkembang sebagai bentuk wisata alternatif yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga pengalaman belajar kepada wisatawan. Dalam kegiatan eduwisata, wisatawan dapat memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman langsung di lokasi wisata (Ismayanti, 2010).

Menurut (Rodger, 1998), eduwisata adalah kegiatan perjalanan wisata yang memiliki tujuan utama memperoleh pengalaman belajar secara langsung di luar lingkungan formal pendidikan. Eduwisata memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk memahami budaya, lingkungan, sejarah, maupun keterampilan tertentu melalui partisipasi aktif dalam kegiatan wisata.

Kegiatan eduwisata dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti pelatihan, workshop, praktik langsung, demonstrasi budaya, hingga pengenalan proses produksi kerajinan tradisional. Melalui aktivitas tersebut, wisatawan tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Suwanto, 2004).

Konsep eduwisata dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan wisatawan terhadap destinasi wisata karena pengalaman belajar yang diperoleh cenderung lebih mudah diingat dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara teoritis. Selain itu, eduwisata juga dapat menjadi sarana pelestarian budaya lokal karena wisatawan diperkenalkan secara langsung pada nilai-nilai budaya dan tradisi masyarakat setempat (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009).

Hubungan *Storytelling* dengan Eduwisata

Storytelling memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan eduwisata karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh wisatawan. Dalam kegiatan wisata edukasi, *storytelling* digunakan sebagai media interpretasi untuk menjelaskan sejarah, budaya, filosofi, dan proses produksi suatu objek wisata atau produk budaya (Lena Mossberg, 2008).

Pada wisata gerabah di Kasongan, *storytelling* dapat diterapkan melalui penyampaian cerita mengenai sejarah perkembangan kerajinan gerabah, kehidupan para pengrajin, serta makna budaya yang terkandung dalam setiap karya seni. Cerita tersebut membantu wisatawan memahami bahwa gerabah bukan sekadar produk kerajinan, tetapi juga bagian dari identitas budaya masyarakat Kasongan.

Penggunaan *storytelling* dalam eduwisata juga mampu meningkatkan keterlibatan emosional wisatawan. Wisatawan yang memperoleh cerita mengenai perjuangan pengrajin, proses kreatif, maupun filosofi budaya cenderung memiliki pengalaman wisata yang lebih

mendalam. Hal ini membuat wisatawan tidak hanya menikmati aktivitas wisata secara visual, tetapi juga memperoleh pengalaman emosional dan edukatif (Athinodoros Chronis, 2012).

Selain meningkatkan pengalaman wisata, storytelling juga berperan dalam memperkuat citra destinasi wisata budaya. Penyampaian cerita yang menarik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan karena memberikan pengalaman yang autentik dan berbeda dari destinasi wisata lainnya (Fog, Budtz, & Yakaboylu, 2005). Oleh karena itu, penerapan storytelling dalam eduwisata Kasongan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengalaman wisata sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena storytelling dalam pengembangan eduwisata di Kasongan. Melalui metode ini, peneliti dapat menggambarkan kondisi nyata di lapangan serta menginterpretasikan makna, pengalaman, dan aktivitas wisata yang berkaitan dengan proses edukasi dan pelestarian budaya gerabah (Moleong, , 2017).

Menurut Lexy J. Moleong, penelitian deskriptif kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah (Moleong, , 2017). Metode ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana storytelling diterapkan dalam aktivitas wisata, khususnya pada kegiatan pembuatan dan lukis gerabah sebagai media edukasi budaya kepada wisatawan.

Penelitian ini menekankan pada pengumpulan data berupa narasi, hasil pengamatan, serta informasi yang diperoleh dari berbagai sumber relevan sehingga menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai peran storytelling dalam meningkatkan daya tarik eduwisata Kasongan. Objek penelitian difokuskan pada kawasan Desa Wisata Kasongan sebagai salah satu destinasi wisata budaya dan sentra kerajinan gerabah yang memiliki potensi pengembangan eduwisata berbasis budaya lokal.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi lapangan terhadap aktivitas wisata di Desa Wisata Kasongan. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses interaksi antara pengrajin, wisatawan, dan kegiatan storytelling yang muncul dalam aktivitas wisata gerabah. Data primer meliputi informasi mengenai proses pembuatan gerabah, kegiatan melukis gerabah, penyampaian cerita budaya kepada wisatawan, serta suasana edukatif yang tercipta dalam kegiatan wisata.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan penelitian, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dokumen, dan sumber referensi lainnya yang membahas tentang storytelling, eduwisata, pariwisata budaya, serta kerajinan gerabah. Data sekunder digunakan untuk mendukung analisis dan memperkuat landasan teori dalam penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan studi literatur.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas wisata di Desa Wisata Kasongan, khususnya kegiatan pembuatan dan lukis gerabah yang melibatkan

wisatawan. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh gambaran nyata mengenai penerapan storytelling dalam kegiatan eduwisata, termasuk cara pengrajin menyampaikan nilai budaya, sejarah, dan filosofi gerabah kepada pengunjung.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian. Literatur yang digunakan mencakup teori mengenai storytelling, konsep eduwisata, komunikasi pariwisata, serta pengembangan destinasi wisata budaya. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh dasar teoritis yang mendukung pembahasan penelitian.

Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan cara mengorganisasi, mengelompokkan, dan menginterpretasikan data hasil observasi serta studi literatur sehingga diperoleh pemahaman mengenai peran storytelling dalam pengembangan eduwisata Kasongan (Moleong, , 2017).

Tahapan analisis data dalam penelitian kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil interpretasi data untuk mengetahui bagaimana storytelling berkontribusi dalam meningkatkan nilai edukasi, pengalaman wisata, serta daya tarik budaya di Desa Wisata Kasongan.

Melalui teknik analisis deskriptif kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai penerapan storytelling dalam aktivitas eduwisata gerabah di Kasongan serta manfaatnya terhadap pengalaman wisatawan dan pelestarian budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Eduwisata Kasongan

Hasil observasi menunjukkan bahwa Kasongan memiliki potensi besar sebagai destinasi eduwisata berbasis budaya dan kerajinan tradisional. Potensi tersebut terlihat dari keberadaan industri gerabah yang masih aktif dijalankan masyarakat secara turun-temurun. Aktivitas produksi gerabah di Kasongan tidak hanya menjadi kegiatan ekonomi, tetapi juga menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat setempat (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009).

Keunikan utama Kasongan terletak pada proses pembuatan gerabah yang masih mempertahankan teknik tradisional. Wisatawan dapat menyaksikan secara langsung tahapan pengolahan tanah liat, mulai dari proses pembentukan, pengeringan, pembakaran, hingga pewarnaan dan finishing produk. Proses tersebut menjadi daya tarik tersendiri karena memberikan pengalaman autentik mengenai cara masyarakat lokal menghasilkan karya seni berbahan dasar tanah liat (Yoeti, 2008).

Selain melihat proses produksi, wisatawan juga dapat mengikuti berbagai aktivitas edukatif seperti praktik membentuk dan melukis gerabah secara langsung bersama para pengrajin. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif karena wisatawan terlibat langsung dalam proses kreatif pembuatan kerajinan. Interaksi antara wisatawan dan pengrajin menciptakan suasana pembelajaran yang tidak formal namun tetap edukatif (Rodger, 1998).

Berdasarkan hasil pengamatan, keberadaan galeri seni dan toko kerajinan di Kasongan juga mendukung perkembangan eduwisata. Berbagai produk gerabah dengan bentuk, ukuran,

dan motif yang beragam dipamerkan sebagai hasil kreativitas masyarakat. Motif dan desain gerabah yang berkembang menunjukkan adanya perpaduan antara unsur tradisional dan inovasi modern sehingga mampu menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara (Dinas Pariwisata DIY, 2022).

Potensi lain yang dimiliki Kasongan adalah nilai budaya yang terkandung dalam setiap produk gerabah. Kerajinan tersebut tidak hanya memiliki fungsi estetika dan ekonomi, tetapi juga merepresentasikan kehidupan sosial serta budaya masyarakat Jawa. Oleh karena itu, pengembangan eduwisata di Kasongan tidak hanya berorientasi pada aktivitas wisata, tetapi juga pada upaya pelestarian budaya lokal (Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, 2019).

Peran *Storytelling* dalam Pengembangan Eduwisata Kasongan

1. Meningkatkan Daya Tarik Wisata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik wisata di Kasongan. Penyampaian cerita mengenai sejarah desa, asal-usul kerajinan gerabah, dan kehidupan masyarakat pengrajin mampu menciptakan pengalaman wisata yang lebih menarik dan berkesan bagi wisatawan (Lena Mossberg, 2008).

Wisatawan tidak hanya memperoleh informasi mengenai proses produksi gerabah, tetapi juga memahami latar belakang budaya yang melatarbelakangi perkembangan kerajinan tersebut. Cerita mengenai perjuangan masyarakat Kasongan dalam mempertahankan tradisi gerabah dari generasi ke generasi mampu membangun hubungan emosional antara wisatawan dengan destinasi wisata (Athinodoros Chronis, 2012).

Dalam praktiknya, *storytelling* biasanya disampaikan oleh pemandu wisata maupun pengrajin ketika wisatawan mengikuti kegiatan wisata edukasi. Penyampaian cerita dilakukan secara santai dan interaktif sehingga wisatawan merasa lebih dekat dengan budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* dapat menjadi strategi komunikasi yang efektif dalam menciptakan pengalaman wisata yang lebih bermakna (Fog, Budtz, & Yakaboyle, 2005).

Selain meningkatkan pengalaman wisatawan, *storytelling* juga membantu memperkuat identitas budaya lokal karena nilai-nilai tradisi dan sejarah masyarakat dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, *storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya dalam pengembangan eduwisata Kasongan (Yuliarti et al, 2021).

2. Menjadi Media Edukasi Budaya

Storytelling juga berfungsi sebagai media edukasi budaya yang membantu wisatawan memahami nilai-nilai budaya lokal. Berdasarkan hasil observasi, wisatawan cenderung lebih mudah memahami informasi ketika disampaikan dalam bentuk cerita dibandingkan penjelasan yang bersifat formal. Dalam konteks pariwisata, *storytelling* mampu menciptakan komunikasi yang lebih menarik dan efektif sehingga pesan budaya lebih mudah diterima oleh wisatawan (Lena Mossberg, 2008).

Melalui *storytelling*, wisatawan diperkenalkan pada filosofi dan makna yang terkandung dalam motif maupun bentuk gerabah di Kasongan. Beberapa motif gerabah memiliki keterkaitan dengan kehidupan masyarakat Jawa, seperti simbol kesederhanaan, keharmonisan, dan hubungan manusia dengan alam. Penyampaian nilai budaya melalui cerita membuat wisatawan memahami bahwa gerabah bukan sekadar produk kerajinan, tetapi juga bagian dari warisan budaya masyarakat (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009).

Selain itu, *storytelling* membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Wisatawan memperoleh pengalaman edukatif tanpa merasa sedang mengikuti kegiatan belajar formal. Penyampaian cerita secara komunikatif dan interaktif mampu

meningkatkan keterlibatan wisatawan dalam aktivitas wisata edukasi sehingga proses transfer pengetahuan berlangsung lebih efektif (Rodger, 1998).

3. Meningkatkan Pengalaman Interaktif Wisatawan

Penerapan *storytelling* dalam kegiatan membuat dan melukis gerabah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan wisatawan dalam aktivitas wisata di Kasongan. Ketika pengrajin menjelaskan proses pembuatan gerabah sambil menceritakan pengalaman pribadi maupun sejarah kerajinan Kasongan, wisatawan menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan praktik. *Storytelling* mampu menciptakan pengalaman wisata yang lebih menarik karena wisatawan memperoleh keterlibatan emosional dan pengalaman yang autentik (Lena Mossberg, 2008).

Pengalaman interaktif tersebut menciptakan suasana wisata yang lebih hidup dan menyenangkan. Wisatawan tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat langsung dalam proses kreatif pembuatan gerabah. Interaksi antara wisatawan dan pengrajin memperkuat hubungan sosial serta meningkatkan apresiasi wisatawan terhadap keterampilan masyarakat lokal (Rodger, 1998).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman wisata yang interaktif cenderung memberikan kesan mendalam bagi wisatawan. Wisatawan yang memperoleh pengalaman emosional dan edukatif biasanya lebih mudah mengingat destinasi wisata yang dikunjungi serta memiliki keinginan untuk membagikan pengalaman tersebut kepada orang lain (Chronis, 2012). Banyak wisatawan kemudian membagikan pengalaman mereka melalui media sosial dalam bentuk foto, video, maupun cerita pribadi. Aktivitas tersebut secara tidak langsung membantu promosi wisata Kasongan kepada masyarakat yang lebih luas dan memperkuat citra destinasi wisata budaya (Fog, Budtz, & Yakaboylu, 2005).

4. Memperkuat Identitas Desa Wisata

Storytelling berperan penting dalam memperkuat identitas Kasongan sebagai desa wisata budaya dan kerajinan. Cerita mengenai sejarah desa, tradisi pembuatan gerabah, serta kehidupan masyarakat pengrajin menjadi elemen penting dalam membangun citra destinasi wisata. Dalam pariwisata budaya, *storytelling* berfungsi sebagai media interpretasi yang mampu memperkenalkan nilai budaya lokal kepada wisatawan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Lena Mossberg, 2008).

Identitas budaya yang kuat menjadi salah satu faktor yang membedakan Kasongan dengan destinasi wisata lainnya. Di tengah perkembangan wisata modern, keberadaan cerita budaya lokal menjadi nilai tambah yang mampu menarik wisatawan yang ingin memperoleh pengalaman autentik. Penyampaian cerita mengenai tradisi dan kehidupan masyarakat lokal juga membantu wisatawan memahami karakter serta keunikan budaya suatu destinasi (Athinodoros Chronis, 2012).

Melalui *storytelling*, citra Kasongan tidak hanya dikenal sebagai pusat kerajinan gerabah, tetapi juga sebagai destinasi wisata edukasi yang memiliki kekayaan budaya dan nilai tradisional. *Storytelling* membantu membangun hubungan emosional antara wisatawan dan destinasi sehingga wisatawan lebih menghargai budaya lokal yang ada (Fog, Budtz, & Yakaboylu, 2005).

Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* dapat menjadi sarana untuk menjaga keberlanjutan identitas budaya di tengah perkembangan industri pariwisata. Selain sebagai media promosi wisata, *storytelling* juga berperan dalam pelestarian budaya lokal karena nilai-nilai tradisional dapat terus diperkenalkan kepada generasi muda dan wisatawan (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009).

5. Mendukung Promosi Pariwisata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* dapat dimanfaatkan sebagai strategi promosi wisata, terutama melalui media digital. Cerita mengenai proses pembuatan gerabah, kisah para pengrajin, serta pengalaman wisatawan di Kasongan dapat dikemas dalam bentuk

konten kreatif seperti video dokumenter, artikel wisata, dan media sosial. Dalam pemasaran pariwisata, *storytelling* dinilai efektif karena mampu membangun hubungan emosional antara destinasi dan wisatawan (Lena Mossberg, 2008).

Konten berbasis *storytelling* dianggap lebih menarik karena menghadirkan unsur emosional dan autentik. Wisatawan cenderung tertarik pada cerita yang menggambarkan kehidupan masyarakat lokal dan proses kreatif di balik suatu produk budaya. Cerita yang autentik dapat meningkatkan citra destinasi wisata sekaligus memberikan pengalaman yang lebih berkesan bagi wisatawan (Fog, Budtz, & Yakaboyle, 2005).

Pemanfaatan media digital berbasis *storytelling* juga membantu memperluas jangkauan promosi wisata Kasongan. Informasi mengenai wisata gerabah dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat luas melalui platform digital sehingga mampu meningkatkan minat kunjungan wisatawan. Media sosial menjadi sarana promosi yang efektif karena wisatawan dapat membagikan pengalaman mereka dalam bentuk foto, video, maupun cerita pribadi kepada pengguna lain (Kotler, Bowen, & Makens, 2017).

Dampak *Storytelling* terhadap Masyarakat dan Wisatawan

Penerapan *storytelling* dalam eduwisata di Kasongan memberikan dampak positif bagi masyarakat maupun wisatawan. Bagi masyarakat lokal, *storytelling* membantu menjaga dan melestarikan budaya kerajinan gerabah sebagai bagian dari identitas daerah. Cerita mengenai sejarah dan tradisi gerabah mendorong masyarakat untuk tetap mempertahankan nilai budaya yang diwariskan secara turun-temurun (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009).

Selain itu, pengembangan eduwisata berbasis *storytelling* juga memberikan dampak ekonomi melalui peningkatan kunjungan wisatawan. Semakin banyak wisatawan yang tertarik mengikuti wisata edukasi gerabah, maka semakin besar pula peluang peningkatan pendapatan masyarakat, khususnya para pengrajin dan pelaku usaha wisata (Yoeti, 2008).

Bagi wisatawan, *storytelling* memberikan pengalaman wisata yang lebih mendalam dan bermakna. Wisatawan tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga pengetahuan mengenai budaya lokal, proses pembuatan gerabah, serta kehidupan masyarakat Kasongan. Pengalaman tersebut mampu meningkatkan apresiasi wisatawan terhadap seni dan budaya tradisional (Lena Mossberg, 2008).

Storytelling juga berperan dalam meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal. Melalui penyampaian cerita yang menarik dan interaktif, generasi muda dapat lebih mengenal sejarah dan nilai budaya yang terkandung dalam kerajinan gerabah. Penyampaian budaya melalui pengalaman dan cerita dinilai lebih efektif dalam membangun pemahaman serta rasa memiliki terhadap budaya lokal (Chronis, 2012).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran *storytelling* dalam pengembangan eduwisata gerabah di Kasongan, dapat disimpulkan bahwa Kasongan memiliki potensi besar sebagai destinasi eduwisata berbasis budaya dan kerajinan tradisional. Potensi tersebut terlihat dari keberadaan industri gerabah yang masih berkembang dan dipertahankan secara turun-temurun oleh masyarakat lokal. Aktivitas wisata yang ditawarkan tidak hanya berupa rekreasi, tetapi juga memberikan pengalaman edukatif melalui proses pembuatan dan pelukisan gerabah secara langsung (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan eduwisata Kasongan. *Storytelling* mampu meningkatkan daya tarik wisata dengan menghadirkan cerita mengenai sejarah desa, kehidupan pengrajin, serta filosofi kerajinan gerabah sehingga menciptakan pengalaman wisata yang lebih menarik dan berkesan. Selain itu, *storytelling* juga berfungsi sebagai media edukasi budaya yang

membantu wisatawan memahami nilai-nilai budaya lokal secara lebih mudah dan interaktif (Lena Mossberg, 2008).

Penerapan *storytelling* dalam kegiatan wisata gerabah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan wisatawan dalam aktivitas wisata. Wisatawan tidak hanya melihat proses pembuatan gerabah, tetapi juga terlibat secara langsung sambil memperoleh penjelasan budaya melalui cerita yang disampaikan oleh pengrajin maupun pemandu wisata. Pengalaman tersebut menciptakan hubungan emosional antara wisatawan dengan destinasi wisata sehingga meningkatkan apresiasi terhadap seni dan budaya tradisional (Athinodoros Chronis, 2012).

Storytelling juga berperan dalam memperkuat identitas Desa Wisata Kasongan sebagai desa wisata budaya dan kerajinan. Cerita mengenai sejarah, tradisi, dan kehidupan masyarakat menjadi unsur penting dalam membangun citra wisata yang autentik dan berbeda dari destinasi lainnya. Selain itu, *storytelling* dapat dimanfaatkan sebagai strategi promosi wisata melalui media digital karena konten berbasis cerita dinilai lebih menarik dan mampu menjangkau masyarakat yang lebih luas (Fog, Budtz, & Yakaboylu, 2005).

Secara keseluruhan, penerapan *storytelling* dalam eduwisata Kasongan memberikan dampak positif bagi masyarakat maupun wisatawan. Bagi masyarakat, *storytelling* membantu melestarikan budaya lokal sekaligus meningkatkan potensi ekonomi melalui sektor pariwisata. Sementara itu, bagi wisatawan, *storytelling* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mendalam mengenai budaya gerabah Kasongan. Oleh karena itu, *storytelling* dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung pengembangan eduwisata berbasis budaya lokal secara berkelanjutan.

Saran

1. Pengelola wisata Kasongan perlu mengembangkan program *storytelling* yang lebih kreatif dan interaktif.
2. Masyarakat dan pengrajin perlu dilibatkan dalam pelatihan komunikasi wisata agar mampu menyampaikan cerita budaya dengan baik.
3. Pemerintah daerah diharapkan dapat mendukung promosi eduwisata Kasongan melalui media digital dan kegiatan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pariwisata DIY. (2022). *Profil Desa Wisata Kasongan*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). *Storytelling: Branding in Practice*. Berlin: Springer.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Grasindo.
- Kementerian Pariwisata Republik Indonesia. (2019). *Pengembangan Desa Wisata Berbasis Budaya*. Jakarta: Kementerian Pariwisata RI.
- Pramono, A. (1993). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suwantoro, G. (2004). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yoeti, O. A. (2008). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Yuliarti, N., dkk. (2021). "Peran Storytelling dalam Pengembangan Pariwisata Budaya." *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 5(2), 45–53.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). California: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Grasindo.
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rodger, D. (1998). *Leisure, Learning and Travel*. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 69(4), 28–31.
- Suwantoro, G. (2004). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Chronis, A. (2012). *Between Place and Story: Gettysburg as Tourism Imaginary*. Annals of Tourism Research, 39(4), 1797–1816.
- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). *Storytelling: Branding in Practice*. Berlin: Springer.
- Mossberg, L. (2008). “Storytelling: A Tool for Destination Marketing.” *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Dinas Pariwisata DIY. (2022). *Profil Desa Wisata Kasongan*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Kementerian Pariwisata Republik Indonesia. (2019). *Pengembangan Desa Wisata Berbasis Budaya*. Jakarta: Kementerian Pariwisata RI.
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rodger, D. (1998). *Leisure, Learning and Travel*. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 69(4), 28–31.
- Yoeti, O. A. (2008). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Chronis, A. (2012). *Between Place and Story: Gettysburg as Tourism Imaginary*. Annals of Tourism Research, 39(4), 1797–1816.
- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). *Storytelling: Branding in Practice*. Berlin: Springer.
- Mossberg, L. (2008). “Storytelling: A Tool for Destination Marketing.” *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Yuliarti, N., dkk. (2021). “Peran Storytelling dalam Pengembangan Pariwisata Budaya.” *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 5(2), 45–53.
- Chronis, A. (2012). *Between Place and Story: Gettysburg as Tourism Imaginary*. Annals of Tourism Research, 39(4), 1797–1816.
- Mossberg, L. (2008). “Storytelling: A Tool for Destination Marketing.” *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rodger, D. (1998). *Leisure, Learning and Travel*. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 69(4), 28–31.
- Chronis, A. (2012). *Between Place and Story: Gettysburg as Tourism Imaginary*. Annals of Tourism Research, 39(4), 1797–1816.
- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). *Storytelling: Branding in Practice*. Berlin: Springer.
- Mossberg, L. (2008). “Storytelling: A Tool for Destination Marketing.” *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Rodger, D. (1998). *Leisure, Learning and Travel*. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 69(4), 28–31.
- Chronis, A. (2012). *Between Place and Story: Gettysburg as Tourism Imaginary*. Annals of Tourism Research, 39(4), 1797–1816.
- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). *Storytelling: Branding in Practice*. Berlin: Springer.
- Mossberg, L. (2008). “Storytelling: A Tool for Destination Marketing.” *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). *Storytelling: Branding in Practice*. Berlin: Springer.
- Kotler, P., Bowen, J. T., & Makens, J. C. (2017). *Marketing for Hospitality and Tourism* (7th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Mossberg, L. (2008). "Storytelling: A Tool for Destination Marketing." *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Chronis, A. (2012). *Between Place and Story: Gettysburg as Tourism Imaginary*. *Annals of Tourism Research*, 39(4), 1797–1816.
- Mossberg, L. (2008). "Storytelling: A Tool for Destination Marketing." *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yoeti, O. A. (2008). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Chronis, A. (2012). *Between Place and Story: Gettysburg as Tourism Imaginary*. *Annals of Tourism Research*, 39(4), 1797–1816.
- Fog, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). *Storytelling: Branding in Practice*. Berlin: Springer.
- Mossberg, L. (2008). "Storytelling: A Tool for Destination Marketing." *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 8(3), 195–210.
- Pitana, I. G., & Diarta, I. K. S. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.