

## Analisis Experiential Tourism pada Workshop Wayang Kamasan di Desa Kamasan Klungkung

*Analysis of Experiential Tourism in the Wayang Kamasan Workshop at Kamasan Village Klungkung*

Ni Luh Putu Intan Nirmalasari<sup>1</sup>, Ni Luh Gde Sari Dewi Astuti<sup>2</sup>, Ida Bagus Gde Sena Baskara<sup>3</sup>

Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional

\*Email Correspondence: intan.nirmalasari@ipb-intl.ac.id

### Abstract

*This study examines the implementation of experiential tourism in the Kamasan wayang workshop at Sanggar Wasundari, Kamasan Village, Klungkung, Bali. Tourism trends have shifted tourist preferences from passive sightseeing toward participatory and authentic cultural experiences. In this context, the Kamasan wayang workshop has the potential to become a form of creative tourism by involving tourists directly in traditional painting activities while introducing the cultural values of classical Kamasan art. This research aims to analyze the experiential tourism elements applied in the workshop and identify tourists' experiences during the activity. The study employed a mixed methods approach with qualitative dominance. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, questionnaires, and documentation involving 14 tourist participants. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative data were analyzed using the Miles and Huberman model. The findings indicate that the workshop possesses strong characteristics of experiential and creative tourism. Most dimensions achieved average scores above 4.00 on a Likert scale of 1–5. The highest score was found in the Active Participation dimension (4.57), indicating direct tourist involvement in the creative process. The Authenticity dimension also obtained a high score (4.52), showing that tourists perceived the workshop as an authentic cultural experience. However, the Escapism dimension received the lowest score (4.17), suggesting that emotional immersion and experiential design still require further development. Overall, the Kamasan wayang workshop demonstrates significant potential as a sustainable experiential cultural tourism product.*

**Keywords:** *experiential tourism, creative tourism, cultural tourism, Kamasan wayang workshop, tourist experience.*

### Abstrak

Penelitian ini menganalisis penerapan *experiential tourism* pada workshop wayang Kamasan di Sanggar Wasundari, Desa Kamasan, Klungkung, Bali. Perkembangan tren pariwisata telah menggeser preferensi wisatawan dari wisata pasif menuju pengalaman budaya yang partisipatif dan autentik. Dalam konteks tersebut, workshop wayang Kamasan memiliki potensi sebagai bentuk *creative tourism* dengan melibatkan wisatawan secara langsung dalam aktivitas melukis tradisional sekaligus memperkenalkan nilai budaya seni lukis klasik Kamasan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur *experiential tourism* yang diterapkan dalam workshop serta mengidentifikasi pengalaman wisatawan selama mengikuti kegiatan tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan dominasi kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, kuesioner, dan dokumentasi yang melibatkan 14 wisatawan peserta workshop. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa workshop memiliki karakteristik kuat sebagai bentuk *experiential tourism* dan *creative tourism*. Mayoritas dimensi memperoleh nilai rata-rata di atas 4,00 pada skala Likert 1–5. Nilai tertinggi terdapat pada dimensi *Active Participation* (4,57), yang menunjukkan keterlibatan langsung wisatawan dalam proses kreatif. Dimensi *Authenticity* juga memperoleh nilai tinggi (4,52), yang menunjukkan bahwa wisatawan merasakan pengalaman budaya yang autentik. Namun, dimensi *Escapism* memperoleh nilai terendah (4,17), yang mengindikasikan bahwa keterlibatan emosional dan desain pengalaman masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Secara keseluruhan, workshop wayang Kamasan menunjukkan potensi besar sebagai produk wisata budaya berbasis pengalaman yang berkelanjutan.

**Kata kunci:** *experiential tourism*, *creative tourism*, wisata budaya, workshop wayang Kamasan, pengalaman wisatawan.

## PENDAHULUAN

Desa Kamasan di Kabupaten Klungkung merupakan salah satu pusat seni lukis tradisional Bali yang memiliki nilai historis dan budaya yang sangat kuat (Lestari, 2022). Sebagai induk dari seni lukis wayang di Bali, Desa Kamasan telah menjadi komunitas seniman lukis tradisional yang konsisten mempertahankan gaya klasiknya sejak masa kerajaan (Indah et al., 2017). Sejarah seni lukis ini diperkirakan bermula antara abad ke-14 hingga ke-18 di bawah kekuasaan raja-raja keturunan Majapahit di Klungkung (Mulyati & Sudiana, 2022). Seni lukis wayang Kamasan dikenal memiliki karakter visual khas berupa penggambaran dua dimensi yang menceritakan epos pewayangan Hindu seperti Mahabharata dan Ramayana, serta kitab-kitab lain seperti *Adiparwa*, *Tantri*, dan *Sutasoma* (Merta et al., 2023). Keberadaan seni lukis ini bukan sekadar ekspresi estetika, melainkan juga media penyampaian nilai-nilai filosofis dan religius yang mendalam, di mana setiap simbol di dalamnya sarat akan ajaran spiritual dan pembentukan karakter manusia (Merta et al., 2023).

Dalam perkembangannya, wayang Kamasan telah ditetapkan sebagai bagian penting dari warisan budaya yang memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata budaya (Ariani, 2022; Winata & Idajati, 2020). Saat ini, industri pariwisata global menunjukkan perubahan perilaku wisatawan dari pola wisata massal menuju wisata berbasis pengalaman (*experiential tourism*). Wisatawan modern cenderung mencari keterlibatan langsung dan interaksi autentik dengan budaya lokal. Menurut konsep *Experience Economy* yang diperkenalkan oleh Pine dan Gilmore, nilai ekonomi suatu produk meningkat ketika bisnis beralih dari sekadar menyediakan layanan menuju pementasan pengalaman yang berkesan (*memorable experiences*) (Anastasiadou & Vettese, 2018; Purnawan & Sardiana, 2018). Dalam konteks desa wisata, pengalaman ini mencakup empat ranah: pendidikan (*educational*), estetika (*aesthetic*), hiburan (*entertainment*), dan pelarian (*escapist*). Aktivitas seperti workshop melukis di Desa Kamasan menjadi sangat relevan karena memungkinkan wisatawan terlibat secara aktif dan personal dalam proses kreatif, yang pada akhirnya membentuk nilai wisata yang partisipatif dan mendalam (Anastasiadou & Vettese, 2018). Dengan demikian, penelitian ini berupaya menganalisis bagaimana unsur-unsur *experiential tourism* muncul dalam pelaksanaan workshop wayang Kamasan di Sanggar Wasundari, Desa Kamasan, Klungkung. Fokus penelitian diarahkan pada pengalaman wisatawan, terutama aspek partisipasi aktif, edukasi budaya, autentisitas, hiburan, estetika, keterlibatan emosional, dan pengalaman yang berkesan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman mengenai workshop seni tradisional sebagai produk wisata budaya berbasis pengalaman yang lebih terstruktur, autentik, dan berkelanjutan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Experiential Tourism dan Experience Economy

Kajian mengenai *experiential tourism* menunjukkan bahwa perkembangan pariwisata tidak lagi hanya berorientasi pada kunjungan dan konsumsi visual, tetapi semakin menekankan pengalaman yang bersifat personal, partisipatif, dan bermakna. Pine dan Gilmore melalui konsep *Experience Economy* menjelaskan bahwa pengalaman menjadi nilai utama karena wisatawan tidak hanya

membeli jasa, tetapi mencari kesan yang tak terlupakan (*memorable experience*) (Anastasiadou & Vettese, 2018). Dalam konteks pariwisata, pengalaman ini terbagi ke dalam empat dimensi utama: pendidikan (*educational*), estetika (*aesthetic*), hiburan (*entertainment*), dan pelarian (*escapist*). Kerangka ini sangat relevan untuk memahami workshop wayang Kamasan, di mana wisatawan tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi terlibat secara aktif dan personal dalam proses kreatif, yang memberikan nilai tambah emosional pada produk wisata tersebut (Anastasiadou & Vettese, 2018).

## 2.2. Creative Tourism dan Partisipasi Aktif

Penelitian mengenai *creative tourism* menjadi dasar penting karena menekankan pengembangan kreativitas wisatawan melalui partisipasi aktif dalam aktivitas budaya khas destinasi (Richards & Raymond, 2000). Keterlibatan langsung dapat menciptakan pengalaman yang lebih bermakna dan memperkuat hubungan wisatawan dengan destinasi lokal Desa Kamasan, yang telah lama menjadi pusat seni lukis tradisional Bali, menawarkan ruang bagi wisatawan untuk bertransformasi dari sekadar konsumen menjadi partisipan kreatif melalui aktivitas workshop (Indah et al., 2017). Dengan mempelajari teknik pewarnaan alami dan pola lukisan klasik, wisatawan mendapatkan pengalaman autentik yang tidak ditemukan di destinasi wisata massal lainnya (Lestari, 2022; Mudana, 2017).

## 2.3. Wisata Budaya dan Seni Lukis Wayang Kamasan

Budaya lokal merupakan daya tarik utama apabila dikemas secara autentik tanpa menghilangkan nilai aslinya. Wayang Kamasan bukan sekadar objek seni visual, melainkan warisan budaya yang memiliki akar sejarah kuat sejak masa kejayaan kerajaan di Klungkung antara abad ke-14 hingga ke-18 (Mulyati & Sudiana, 2022). Lukisan ini mengandung nilai-nilai filosofis, religius, dan pembentukan karakter budaya yang bermartabat, yang sangat krusial bagi keberlanjutan pariwisata internasional (Merta et al., 2023). Penetapan seni lukis klasik Kamasan sebagai bagian dari warisan budaya takbenda UNESCO memperkuat posisi desa ini sebagai destinasi budaya yang penting (Ariani, 2022). Oleh karena itu, pengembangan workshop di tempat seperti Sanggar Wasundari harus menyeimbangkan antara penyajian pengalaman bagi wisatawan dan pelestarian pakem tradisi agar nilai-nilai asli tetap terjaga (Ahmad, 2017; Merta et al., 2023). Beberapa studi sebelumnya telah mengeksplorasi persepsi wisatawan terhadap potensi Desa Kamasan (Lestari, 2022) dan manajemen desa wisata di Bali melalui dimensi ekonomi pengalaman secara umum. Ada pula kajian yang memfokuskan pada inovasi bentuk lukisan (Mudana, 2017) serta penggunaan motif Kamasan sebagai elemen dekorasi interior (Mulyati & Sudiana, 2022). Namun, penelitian yang secara spesifik menganalisis penerapan unsur-unsur *experiential touris* khususnya keterlibatan emosional dan edukasi budaya dalam konteks workshop seni tradisional masih sangat terbatas. Penelitian ini berupaya mengisi gap tersebut dengan membedah pengalaman wisatawan di Sanggar Wasundari, Desa Kamasan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan dominasi kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai penilaian wisatawan terhadap pengalaman workshop wayang Kamasan, tetapi juga memahami secara mendalam pengalaman, persepsi, dan keterlibatan wisatawan selama mengikuti

aktivitas workshop. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif analitis. Penelitian ini berfokus pada analisis unsur-unsur *experiential tourism* dalam pelaksanaan workshop wayang Kamasan di Sanggar Wasundari, Desa Kamasan, Klungkung. Analisis dilakukan untuk melihat bagaimana pengalaman wisatawan terbentuk melalui aktivitas workshop budaya yang bersifat partisipatif. Penelitian dilaksanakan di Sanggar Wasundari, Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali. Lokasi ini dipilih karena Sanggar Wasundari merupakan salah satu sanggar seni lukis klasik wayang Kamasan yang menyelenggarakan workshop bagi wisatawan. Workshop tersebut menjadi media interaksi langsung antara wisatawan dengan seni budaya lokal melalui aktivitas melukis dan pengenalan budaya wayang Kamasan. Wisatawan menjadi responden utama dalam penelitian karena penelitian berfokus pada pengalaman wisata yang terbentuk selama mengikuti workshop. Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung melalui proses observasi terhadap pelaksanaan workshop wayang Kamasan, wawancara dengan wisatawan, pengelola, serta instruktur workshop, dan penyebaran kuesioner kepada peserta workshop. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas workshop, interaksi antara peserta dan instruktur, serta pengalaman wisata yang terbentuk selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai persepsi dan pengalaman wisatawan serta pengelolaan workshop sebagai aktivitas wisata berbasis pengalaman. Selain itu, kuesioner digunakan untuk mengukur penilaian wisatawan terhadap unsur-unsur *experiential tourism* dalam workshop wayang Kamasan. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui berbagai sumber pendukung seperti jurnal ilmiah, buku, dokumentasi workshop, media promosi Sanggar Wasundari, serta berbagai literatur yang berkaitan dengan *experiential tourism*, *creative tourism*, dan wisata budaya. Data sekunder digunakan untuk memperkuat landasan teoritis, mendukung analisis penelitian, serta memberikan gambaran mengenai konsep dan perkembangan wisata berbasis pengalaman dalam konteks pariwisata budaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa workshop wayang Kamasan di Sanggar Wasundari memperoleh penilaian yang sangat baik sebagai bentuk *experiential tourism*. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 14 wisatawan peserta workshop, mayoritas dimensi pengalaman wisata memperoleh nilai rata-rata di atas 4,00 pada skala Likert 1–5. Hal ini menunjukkan bahwa wisatawan merasakan pengalaman budaya yang positif, partisipatif, autentik, dan berkesan selama mengikuti workshop. Dimensi dengan nilai tertinggi adalah *Active Participation* dengan rata-rata skor sebesar 4,57. Temuan ini menunjukkan bahwa wisatawan merasa terlibat secara langsung dalam proses kreatif workshop, bukan hanya sebagai penonton pasif. Wisatawan tidak hanya melihat karya seni wayang Kamasan, tetapi juga mengikuti proses melukis, pewarnaan, dan memahami teknik dasar seni lukis tradisional tersebut. Keterlibatan aktif ini menjadi salah satu karakter utama *creative tourism*, bahwa wisatawan mencari pengalaman yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas budaya lokal. Dimensi *Authenticity* memperoleh skor tinggi sebesar 4,52. Wisatawan menilai bahwa workshop mampu menghadirkan pengalaman budaya yang autentik melalui suasana sanggar, interaksi langsung dengan seniman, serta penggunaan unsur-unsur tradisional dalam proses workshop. Hasil ini menunjukkan bahwa autentisitas menjadi faktor penting dalam membangun pengalaman wisata budaya. Temuan tersebut

sejalan dengan kajian wisata budaya yang menekankan bahwa pengalaman autentik mampu meningkatkan keterikatan wisatawan terhadap destinasi dan budaya lokal. Dimensi *Entertainment* dan *Educational Experience* juga memperoleh nilai tinggi, masing-masing sebesar 4,48 dan 4,46. Hal ini menunjukkan bahwa workshop tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar budaya yang menyenangkan. Wisatawan memperoleh pengetahuan baru mengenai seni lukis klasik wayang Kamasan, filosofi budaya, dan proses kreatif seni tradisional Bali. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa wisatawan merasa kegiatan workshop sangat menarik karena memberikan pengalaman baru yang berbeda dari aktivitas wisata biasa. Beberapa wisatawan menyampaikan bahwa mereka memperoleh pengetahuan baru mengenai budaya wayang Kamasan yang sebelumnya belum pernah mereka ketahui. Selain itu, wisatawan merasa puas terhadap pengalaman workshop dan menyatakan ketertarikan untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang.



Gambar 1. Peserta melukis wayang kamasan pada media totebag

Temuan ini memperlihatkan bahwa workshop tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas wisata budaya, tetapi juga sebagai media pembelajaran budaya yang mampu menciptakan pengalaman positif bagi wisatawan. Pada dimensi *Esthetics*, wisatawan memberikan penilaian sebesar 4,44. Suasana Sanggar Wasundari, tampilan karya seni, alat melukis, serta lingkungan budaya yang khas dinilai mampu mendukung pengalaman wisata yang lebih mendalam. Aspek estetika ini penting dalam membangun suasana pengalaman budaya karena wisatawan tidak hanya menilai aktivitas, tetapi juga atmosfer tempat berlangsungnya pengalaman tersebut. Sementara itu, dimensi *Memorable Experience* memperoleh nilai sebesar 4,39. Wisatawan menyatakan bahwa workshop memberikan pengalaman yang berkesan dan menarik untuk direkomendasikan kepada wisatawan lain. Hal ini menunjukkan bahwa workshop wayang Kamasan memiliki potensi sebagai produk wisata budaya berbasis pengalaman yang mampu menciptakan *memorable tourism experience*.



Gambar 2. Peserta melukis dengan kuas bambu

Pengalaman tersebut tidak hanya terbentuk melalui aktivitas melukis, tetapi juga melalui keterlibatan langsung wisatawan dalam proses seni tradisional Kamasan. Peserta workshop melukis menggunakan kuas tradisional yang terbuat dari bambu serta didampingi langsung oleh para seniman yang mengajarkan teknik dasar melukis wayang Kamasan. Interaksi tersebut memberikan pengalaman budaya yang lebih autentik dan personal bagi wisatawan karena mereka tidak hanya melihat proses seni, tetapi juga merasakan secara langsung praktik seni tradisional yang diwariskan secara turun-temurun.

Namun demikian, dimensi *Escapism* memperoleh nilai paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, yaitu sebesar 4,17. Meskipun masih berada dalam kategori baik, hasil ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan pengalaman imersif wisatawan belum sepenuhnya optimal. Wisatawan telah terlibat secara aktif dalam aktivitas workshop, tetapi belum sepenuhnya merasakan pengalaman yang mendalam hingga “terlepas” dari rutinitas sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa aspek *experiential design* masih perlu dikembangkan lebih lanjut, misalnya melalui penguatan *storytelling*, penyampaian narasi budaya yang lebih mendalam, interaksi personal dengan seniman, maupun pengembangan alur workshop yang lebih emosional dan reflektif. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *experiential tourism* dan *creative tourism* mampu meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan melalui partisipasi aktif dan interaksi budaya secara langsung. Workshop wayang Kamasan menunjukkan bahwa seni tradisional tidak hanya dapat diposisikan sebagai objek wisata budaya, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan pengalaman kreatif yang lebih partisipatif.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa workshop wayang Kamasan memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai produk wisata budaya berbasis pengalaman yang lebih terstruktur dan berkelanjutan. Pengembangan desain pengalaman yang lebih kuat dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan sekaligus memperkuat pelestarian seni lukis klasik Kamasan sebagai warisan budaya Bali. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang relatif kecil sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih besar serta membandingkan beberapa sanggar seni untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa workshop wayang Kamasan di Sanggar Wasundari memiliki karakteristik kuat sebagai bentuk *experiential tourism* dan *creative tourism*. Wisatawan tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi terlibat secara langsung dalam proses kreatif melalui aktivitas melukis, interaksi dengan seniman, serta pembelajaran mengenai budaya wayang Kamasan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dimensi *Active Participation* memperoleh nilai tertinggi, yang menunjukkan tingginya keterlibatan wisatawan dalam workshop. Selain itu, dimensi *Authenticity*, *Entertainment*, dan *Educational Experience* juga memperoleh penilaian yang sangat baik, yang menandakan bahwa workshop mampu menghadirkan pengalaman budaya yang autentik, menyenangkan, dan edukatif. Meskipun demikian, dimensi *Escapism* memperoleh nilai paling rendah dibandingkan dimensi lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan

pengalaman imersif wisatawan masih belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan *experiential design* melalui penguatan *storytelling*, narasi budaya, interaksi yang lebih mendalam dengan seniman, serta pengembangan alur pengalaman workshop perlu dilakukan agar pengalaman wisata menjadi lebih emosional dan berkesan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah responden yang relatif kecil dan lokasi penelitian yang hanya berfokus pada satu sanggar seni. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar, membandingkan beberapa sanggar seni wayang Kamasan, atau menggunakan pendekatan metodologi lain seperti studi komparatif maupun analisis perilaku wisatawan secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian di masa depan juga dapat mengkaji pengembangan workshop budaya berbasis digital, *storytelling tourism*, maupun dampaknya terhadap keberlanjutan ekonomi kreatif masyarakat lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. A. (2016). Mengurai makna lukisan Kamasan di Puri Klungkung. *Indonesian Journal of Conservation*, 5(1), 55–66.
- Anastasiadou, C., & Vettese, S. (2019). From souvenirs to 3D printed souvenirs: Exploring the capabilities of additive manufacturing technologies in (re)-framing tourist souvenirs. *Tourism Management*, 71, 428–442. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.10.032>
- Ariani, N. (2022). Classical painting of Wayang Kamasan to be UNESCO intangible cultural heritage. *Bali Tourism Journal*, 6(1), 17–20. <https://doi.org/10.36675/btj.v6i1.74>
- Dewi, N. I. K., Astawa, I. P., Siwantara, I. W., & Mataram, I. G. A. B. (2017). Strategy development: Case study on two cultural villages in Bali. *Journal of Advances in Humanities and Social Sciences*, 3(6), 293–302. <https://doi.org/10.20474/jahss-3.6.1>
- Lestari, N. K. L. (2022). Analisis persepsi wisatawan terhadap potensi wisata di Desa Wisata Kamasan Klungkung. *Jurnal Ilmiah Pariwisata dan Bisnis*, 1(8), 2091–2102. <https://doi.org/10.22334/paris.v1i8.143>
- Mudana, I. W. (2017). Inovasi bentuk lukisan Wayang Kamasan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 31(2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i2.31>
- Merta, N. K. W., Sudana, I. P., & Kristianto, Y. (2023). Benefits of Wayang Kamasan Klungkung Bali in improving dignified cultural character and sustainability of international tourism. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 3(9), 1898–1901. <https://doi.org/10.55927/mudima.v3i9.4861>
- Mulyati, M., & Sudiana, I. (2022). Lukisan Wayang Kamasan sebagai salah satu elemen dekorasi interior untuk memberi nuansa Bali yang unik. *Journal on Education*, 5(1), 799–807. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.686>
- Purnawan, N. L. R., & Sardiana, I. K. (2018). Paket wisata edukasi subak: Upaya menjaga keberlanjutan potensi pertanian dan pariwisata berbasis budaya di Bali. *Jurnal Kawistara*, 7(3), 275–284. <https://doi.org/10.22146/kawistara.27879>
- Richards, G., & Raymond, C. (2000). *Creative tourism*. *ATLAS News*, 23, 16–20.
- Winata, I., & Idajati, H. (2020). Karakteristik desa berdasarkan kriteria community based tourism di Desa Wisata Kamasan, Kabupaten Klungkung. *Jurnal Teknik ITS*, 8(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v8i2.48910>