BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam bukunya, Muhajir dalam Sayidah (2018) menyatakan bahwa metodologi merupakan ilmu yang memberikan pelajaran mengenai cara untuk mencari kebenaran dalam satu hal. Untuk menyelenggarakan sebuah penelitian, diketahui bahwa dapat melakukan beberapa cara serta mengolah data yang dapat digunakan.

Sugiyono dalam Sayidah (2018) menyatakan bahwa terdapat tiga jenis penelitian untuk mendapatkan data yang diinginkan, yaitu penelitian kualitatif, kuantitatif dan campuran. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mendalami suatu keadaan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan pihak yang berwenang, sedangkan penelitian kualitatif berfokus dengan penyampaikan kuisiner berupa pertanyaan terstruktur dengan variabel tertentu terkait dengan fenomena yang diteliti.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode pengumpulan data secara kualitatif merupakan pengambilan data yang bergantung pada kualitas dan berdasarkan pada pengalaman, juga data yang bergantung dengan keinginan beserta dengan motif dengan pendekatan yang mendalam (Kothari,2004).

Dengan metode kualitatif, penulis akan mencari data dengan menggunakan wawancara dan observasi. Penulis akan melaksanakan wawancara untuk mengetahui *core value* yang dipegang oleh masyarakat Desa Wisata Sayan, sedangkan observasi dilakukan untuk mendatangi langsung area wisata yang tersedia di Desa Wisata Sayan.

3.1.1.1 *Interview*

Menurut Bairagi dan Munot (2019), wawancara adalah salah satu dari beberapa contoh metode pengumpulan data untuk mendapatkan data kualitatif. Wawancara ini ditujukan untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai detail dari sebuah fenomena dan dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu wawancara terstruktur, tidak terstruktir dan semi terstruktur (hlm. 37).

1) *Interview* kepada I Made Andhika

Penulis melaksanakan wawancara dengan I Made Andhika selaku Kepala Desa Wisata Sayan. Wawancara ini dilaksanakan secara *online* melalui *google meet* pada tanggal 21 Februari 2022. Penulis menyampaikan kepada Andhika bahwa penulis akan melakukan menanyakan kurang lebih pertanyaan seputar sejarah keberadaan Desa Wisata Sayan, potensi yang dikembangkan, hingga harapan kegiatan dari para wisatawan.

Penulis menanyakan bagaimana awalnya Desa Wisata Sayan diketahui. Andhika menjawab bahwa penemuan mengenai Desa Sayan awalnya ditemukan oleh para Rsi, seorang ahli dalam bidang agama Hindu yang sedang berkelana di Gianyar. Mereka mencari tempat dengan enerji yang kuat untuk bisa bersemedi dan mengajar dengan baik. Ditentukan bahwa Sayan menjadi tempat yang tepat karena para Rsi ini percaya bahwa area Kabupaten Gianyar, yang dimana Sayan berada, merupakan titik tengah dari semua enerji yang ada di Bali. Hal tersebut didukung oleh adanya relief dan peninggalan bersejarah lainnya yang ditinggalkan dari tahun 900 Masehi. Masyarakat kemudian berkembang hingga saat masa kolonialisme, dimana Belanda mulai mengintervensi. Namun, dimasa itu juga, para seniman terutama pelukis Belanda menemukan Desa Sayan. Setelah Indonesia merdeka, Kerajaan Ubud, kerajaan yang pada saat itu menaungi Desa Sayan,

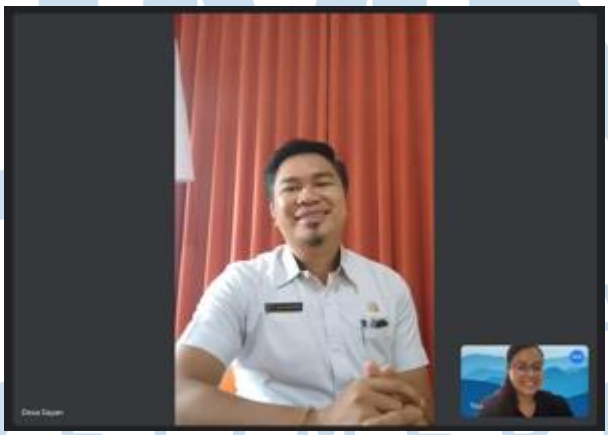
memberikan kesempatan untuk para seniman untuk tetap tinggal di Ubud dan diberikan tanah di Banjar Penestanan, salah satu banjar yang berada dibawah naungan Desa Sayan.

Inilah permulaan dimana Tuan Arie Smit, seorang pelukis Indonesia berdarah Belanda membesarkan gaya lukis *young artist.* Selama Ia tinggal di Banjar Penestanan, Arie Smit menemukan bahwa diluar jam bekerja anak-anak desa setempat, mereka akan menggambar di tanah dengan menggunakan imajinasi mereka. Disaat itulah Arie memberikan kesempatan untuk anak- anak tersebut untuk melukis dengan menggunakan media kanvas dan cat minyak, serta mengajarkan dasar dari melukis. Setelah berhasil mengembangkan karya, Arie Smit memperkenalkan karya dengan gaya lukis *young artist* kepada relasinya diseluruh dunia, yang menjadi awal mula dimana gaya lukis *young artist* ini dikenal dan diakui oleh dunia.

Dengan adanya hal tersebut, sebagian besar masyarakat Desa Wisata Sayan yang berada di Banjar Penestanan merupakan pelukis dengan gaya *young artist* serta tetap menjalankan pekerjaan mereka sebagai petani, peternak dan berbagai profesi lainnya yang menjadi pekerjaan pertama mereka. Menariknya, hingga saat ini para pelukis ini masih melakoni dua pekerjaan ini yang menjadi turun temurun dari tiga generasi. Hal tersebut adalah karena inspirasi mereka dalam melukis adalah keindahan alam yang authentic serta kegiatan kebudayaan masyarakat setempat.

Jika melihat secara geografis, Desa Sayan merupakan salah satu desa yang masih berada di Kecamatan Ubud. Hal tersebut memicu trend wisatawan untuk mencari wellness di salah satu Kawasan di Ubud, seperti Desa Sayan. Sebagai diferensiasi, Andhika menyampaikan bahwa apa yang menjadi utama dalam pengembangan Desa Wisata Sayan adalah apa yang tidak bisa

ditemukain selain di Sayan, yaitu yoga tertawa. Hanya di Desa Wisata Sayan terdapat Yoga Tertawa, yoga yang menjadikan tertawa sebagai medianya untuk mencapai tujuan keseimbangan badan, jiwa dan pikiran. Dengan pengemasan yang berbeda, melakukan yoga dengan gaya yang beda dari biasanya di Desa Wisata Sayan bisa menjadi pembeda dengan desa lainnya yang sama sama menyediakan kegiatan yoga. Dengan diferensiasi inilah yang membuat Desa Wisata Sayan mudah dibedakan dengan desa lainnya yang juga berada di bawah Kecamatan Ubud. Andhika menutup wawancara dengan menyampaikan bagaimana Surat Keputusan mengenai pengesahan Desa Sayan menjadi Desa Wisata Sayan, merupakan bentuk pengakuan pemerintah Indonesia untuk desa tersebut. Surat tersebut merupakan pengakuan resmi dan merupakan bentuk dukungan yang pemerintah siapkan berupa anggaran dana serta penyediaan pelatihan sumber daya. Dengan nilai Tri Hita Karana yang menjadi nilai pedoman masyarakat setempat, Desa Wisata Sayan ingin memberikan pengalaman wisatawan dimana mereka bisa membangun hubungan yang baik dengan diri sendiri, sesama, dan Sang Pencipta.



Gambar 3. 1. Wawancara bersama I Made Andhika

2) ***Interview* kepada Gandhi Sanjiwani**

Pada tanggal 22 Februari 2022, penulis melakukan wawancara secara *online* melalui *Google Meet* dengan Gandhi Sanjiwani selaku sekretaris dari Kelompok Sadar Wisata atau dikenal dengan Pokdarwis. Pokdariws merupakan kelompok penyelenggara maupun penggerak masyarakat Desa Wisata Sayan. Pokdarwis mengurusi pemfasilitasan wisatawan, pengadaan sumber daya manusia, pengelolaan paket wisata hingga dengan pemasaran dari desa tersebut. Melalui wawancara, Gandhi menyampaikan bahwa kepengurusan Desa dengan Pokdarwis terpisah namun bersinergi. Pengurus desa mengurus secara administrative dan pelayanan public, sedangkan Pokdarwis yang mengurus bisnis dan kelangsungan kegiatan wisata di Desa Wisata Sayan.

Gandhi menyampaikan bahwa Pokdarwis menjadi kunci dari pengembangan bisnis pariwisata di Desa Wisata Sayan. Pada awal pembentukannya, Pokdarwis melakukan pendataan potensi yang kemudian mengembangkannya menjadi paket wisata perjalanan. Selanjutnya, setelah melakukan tersebut, dibutuhkan peran pemasaran dalam hal ini untuk mendapatkan wisatawan. Pokdarwis bekerja sama dengan agen perjalanan hingga kampus untuk bisa mendapatkan tamu. Selain itu, untuk bisa semakin memikat, ditentukan bahwa dalam mengenalkan Desa Wisata Sayan ini, dibutuhkan sebuah *story telling* yang membuat para wisatawan terpukau hingga ingin melakukan wisata ke Desa Wisata Sayan. Didasari dengan *Community Based Tourism*, Desa Wisata Sayan mampu menawarkan cerita yang menarik dan berbeda dengan destinasi wisata lainnya, seperti bagaimana sejarah dan nilai budaya yang terkandung dalam seni lukis *young artist*, namun juga bagaimana kegiatan berwisata di Desa Wisata Sayan tidak bisa jauh dengan kegiatan *wellness*, yang merupakan

ciri khas dari Ubud, namun dikemas dengan berbeda sehingga wisatawan dapat dengan mudah membedakan destinasi lain dengan Desa Wisata Sayan.

Hanya saja, Gandhi menyampaikan bahwa materi yang mereka sampaikan terbatas hanya pada verbal, sehingga tentu akan lebih mudah mendapatkan perhatian apabila dijelaskan tatap muka. Namun, masih dikatakan susah untuk menjangkau wisatawan secara luas. Sehingga media untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat luas sangat dibutuhkan untuk bisa mengenalkan cerita dibalik Desa Wisata Sayan yang menarik. Gandhi berharap, wisatawan yang hendak melepas kepenatan harian mereka untuk datang ke Desa Wisata Sayan untuk melakukan *healing*, salah satunya dengan belajar kebudayaan berupa seni lukis, melukat dan yoga sebagai alternative terapi.

*Gambar 3. 2.*Interview kepada Gandhi Sanjiwani

3) *Interview* kepada I Made Suarka

Penulis mengadakan wawancara dengan I Made Suarka selaku kepala pengurus dari para pelukis *young artist* di Desa Wisata Sayan. Suarka jugalah yang menjadikan rumah pribadinya sebagai studio untuk para seniman lainnya untuk berkarya. Penulis melaksanakan wawancara langsung dengan Suarka, didampingi anaknya, I Wayan Yoga Sukrasana, sebagai

pendamping beliau dalam wawancara dikarenakan penguasaan bahasa Indonesia Suarka yang kurang baik. Melalui Yoga, Suarka menjelaskan bagaimana dulu awalnya kakek dari Suarka mengenal cara melukis dengan gaya *young artist.* Saat itu kakek Suarka merupakan peternak bebek, dan diseling waktu, mereka akan berkumpul untuk bermain dengan anak-anak setempat untuk menggambar di tanah. Pada saat itu, bentuk-bentuk yang Digambar merupakan gambaran dasar dari apa yang mereka lihat sehari-hari, mulai dari sapi, bebek hingga pohon. Kemudian kegiatan ini diketahui oleh Arie Smit, dan diberikan kesempatan untuk mencoba menuangkan kemampuan menggambar di tanah ke dalam media kanvas. Mulai dari mengajari cara membuat kanvas, proses sketsa, teknik mewarna dan pemilihan warna merupakan apa yang diajarkan oleh Arie Smit. Namun, untuk inspirasi dan hasil akhir lukisan ini merupakan hasil kreatifitas masyarakat setempat.

Saat melaksanakan wawancara, penulis juga disodorkan karya lukisan yang sudah jadi untuk dijelaskan mengenai proses detail cara pembuatannya. Ditegaskan oleh Yoga bahwa gaya lukis *young artist* ini sangat khas karena siapapun pelukisnya, pasti akan menunjukkan lukisan berupa kegiatan budaya dan keseharian masyarakat setempat yang berlatar di tebing terasering sawah dengan menggunakan warna-warna yang mencolok serta memiliki tingkat kedetailan yang tinggi.

Mengadopsi apa yang sudah dilakukan oleh *competitor*, yaitu *Gaya Ceramics*, dimana tidak hanya menjual hasil keramiknya namun juga membuka kelas untuk umum, para pelukis *young artist* ini juga melakukan hal serupa. Wisatawan tidak hanya melihat proses pembuatannya, namun juga dapat mengikuti kelas dasar pembuatan karya lukis dengan gaya *young artist*. Kelas dibuka dari kelas pemula, dan apabila ingin berlanjut untuk

mempelajari lebih dalam juga akan disiapkan mentornya. Kelas inipun dibuka dengan semangat yang sama saat Arie Smit mulai mengajar anak-anak Banjar Penestanan untuk pertama kali melakukan kegiatan melukis. Para pelukis *young artist* ini berharap para wisatawan dapat menikmati prosesnya walaupun mereka masih pemula, karna dibalik gaya lukis ini, tersirat berbagai macam nilai sejarah yang penting, juga untuk kelestarian budaya yang perlu diperjuangkan.

*Gambar 3. 3.*Wawancara kepada I Made Suarka

4) *Interview* Kepada I Wayan Suparman

I Wayan Suparman selaku salah satu perintis gerakan *Sayan Happy Movement*, atau yang dikenal sebagai gerakan para pengikut yoga ketawa. Yoga Ketawa ini besar di Desa Wisata Sayan karena mendiang ayah dari Suparman belajar langsung dari ahlinya, dan membuka gerakan yoga ketawa sendiri di Sayan. Awalnya, mendiang ayah Suparman mengalami penyakit psikosomatis, yang dimana dunia medis menganjurkan untuk melakukan istirahat yang intense. Namun, karena semakin lama keadaan semakin memburuk dan tidak dapat istirahat, munculah stress dan penyakit baru yang bermunculan. Beliau kemudian mencari pengobatan lainnya, namun tidak berhasil karena kunci

untuk menyembuhkan psikosomatis adalah istirahat. Sampai akhirnya menemukan alternative berupa yoga ketawa yang beliau pelajari langsung di India. Pencetusnya merupakan seorang dokter yang juga mengalami hal demikian, dan menggunakan yoga sebagai pengobatan. Spesifiknya, media yoga yang dibutuhkan adalah tertawa, karena dengan tertawa tubuh dapat memproduksi endorphin, dopamin, dan serotonin. Jadi disaat yoga ketawalah badan akan beristirahat.

Secara umum, yoga merupakan salah satu cara untuk menenagkan diri, namun memiliki potensi untuk *self-healing*. Yoga membantu mereka yang membutuhkan alternative berobat yang sudah tidak bisa dibantu dengan obat-obatan. Hal ini karena yoga membantu untuk menyelaraskan pikiran dan badan dengan jiwa. Dengan menjadikan jiwa sebagai *center energy* dalam kehidupan seseorang, artinya kita juga menyelaraskan diri kepada Pencipta,

Suparman juga menyampaikan bahwa Desa Wisata Sayan menjadi lokasi yang sangat dicari-cari untuk orang bisa bermeditasi maupun melakukan yoga karena dipercaya kekuatan energi di Kecamatan Ubud, khususnya Desa Sayan, merupakan pusat dari *enery* dari Bali. Hal ini karena Kabupaten Gianyar merupakan titik tengah dari Pulau Bali, dan titik tengah dari Kabupaten Gianyar adalah Kecamatan Ubud. Hal ini juga didukung secara historis, tahun 900 masehi saat ditemukan oleh para Rsi, Desa Ubud dikenal sebagai Desa Ubad, yang dalam bahasa Bali artinya obat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

*Gambar 3. 4.*Wawancara dengan I Wayan Suparman

3.1.1.2 Observasi

Serangkaian porses pengamatan dan ingatan yang mendalam serta kompleks merupakan Observasi (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini penulis secara langsung turun untuk mengunjungi Desa Wisata Sayan pada Senin, 21 Februari 2022. Penulis melaksanakan hal tersebut karna ingin mengetahui bagaimana kegiatan wisata yang dapat dilakukan di Sayan.

3.1.1.2.1. Hasil Observasi

Penulis hadir langsung di Desa Wisata Sayan pada tanggal 21 Februari 2022 pada pukul Sembilan pagi. Penulis menentukan akan mengunjungi beberapa tempat yang menjadi titik wisata di Desa Wisata Sayan. Penulis menggunakan kendaraan untuk bepergian dari satu titik ke titik lainnya. Penulis didampingi langsung dengan coordinator operasional dari Pokdarwis, yaitu Anak Agung Una.

1. **Sanggar Lukis *Young Artist***

   Penulis mengunjungi rumah para pelukis *young artist* yang dijadikan sekaligus sebagai sanggar lukis. Namun, yang menjadi rumah utama untuk dijadikan tempat

wisata adalah rumah ketua perhimbunan para pelukis, yaitu rumah Suarka. Bangunan rumah nya masih dengan suasana dan model Bali, dimana bangunannya terpisah-pisah antara satu dengan yang lainnya. Pada teras-teras bangunan itulah dimana para wisatawan dapat melihat langsung pembuatan lukisan *young artist*. Selain itu, terpajang juga beberapa contoh lukisan hasil maestro setempat di bangunan-bangunan tersebut.

*Gambar 3. 5.*Lukisan yang dipajang di rumah I Made Suarka

Penulis juga berkesempatan untuk melihat proses mengajar para wisatawan yang hadir di rumah tersebut. Penulis melihat cara para instruktur lukis ini mengajar, mulai dari mengelompokkan mereka menjadi grup yang lebih kecil, kemudian dimulai dengan *storytelling* dari sejarah hingga kemudian ditekankan adalah lebih dari sisi ciri khas lukisan *young artist* ini. Hal tersebut kerap diulangi oleh para instruktur hingga para wisatawan hafal betul dan mengerti esensi dari lukisan *young artist* ini. Baru kemudian para wisatawan melaksanakan melukis secara langsung, sambil diajarkan teknik oleh para instrukturnya. Penulis mengamati bahwa wisatawan sangat fokus dengan apa yang mereka kerjakan, namun para instruktur ini tidak lupa

memberikan kuis mendadak menyisipkan kesenangan dalam berkarya. Para wisatawan memiliki dua jam untuk menyelesaikan lukisan mereka, sebelum akhirnya melakukan kegiatan lainnya.

Gambar 3. 6. Kegiatan belajar melukis gaya *young artist*

Diakhir kegiatan, pemandu wisata mengajak untuk para wisatawan untuk melakukan sharing mengenai apa yang sudah dikerjakan dan kesan bagi mereka. Salah satu peserta maju dan mengatakan bahwa pengalaman melukis ini tidak hanya menjadi sesuatu yang seru, namun juga sebagai sarana mereka bisa berpartisipas aktif dalam melestarikan gaya lukis *young artist* ini. Melihat sejarahnya yang panjang dan menarik, peserta merasa membawa tanggung jawab untuk terus menjaga eksistensi dari gaya lukis ini dengan cara yang paling sederhana, mempelajarinya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3. 7. Instruktur lukis bersama para wisatawan

2. Pondok Darman

Sayan Happy Movement atau nama lain dari gerakan yoga ketawa yang dibesarkan di Desa Wisata Sayan ini merupakan atas arahan dari Pondok Darman, yang dikelola langsung oleh I Wayan Suparman, sebagai generasi kedua dari pembentukan yoga ketawa di desa tersebut. Lokasi wisata ini merupakan lokasi yang terdekat dari pusat pemerintahan Desa Wisata Sayan. Pondok Darman terletak cukup dekat dengan persawahan dan hutan sehingga jauh dari suara kendaraan, membuat suasananya sangat tenang, serta rimbun. Tersedia beberapa tempat untuk melaksanakan yoga ketawa, dilapangan terbuka hingga di *indoor studio.* Yoga dilakukan pada lapangan terbuka apabila wisatawan yang datang diatas 20 orang. Sedangkan *indoor studio* disediakan untuk yanh mau melakukan yoga dengan kelompok yang kecil dengan maksimal 5 orang.

Gambar 3. 8. Kegiatan yoga ketawa di lapangan terbuka

Instruktur yoga ini merupakan keluarga dari Suparman sendiri, serta warga Desa Sayan yang sudah dilatih untuk menjadi instruktur. Yoga ketawa ini dimulai dengan peregangan, kemudian melakukan tarian-tarian sambil tertawa dengan teknik tertentu. Setelah pemanasan tersebut, kemudian mulai dengan teknik tertawa lainnya sehingga seluruh tubuh rileks dan dapat ketenangan. Sesi yoga ditutup dengan sesi meditasi khas cara yoga ketawa. Apabila ada yang ingin melakukan konsultasi mendalam, Suparman juga memberikan kesempatan tersebut. Konsultasi dilakukan langsung di areal Pondok Darman.

Gambar 3. 9. Pondok Darman untuk konsultasi

3. **Beji Sanjiwani**

Lokasi selanjutnya adalah Beji Sanjiwani dimana disini merupakan kegiatan trekking untuk mencapai suatu pemandian sumber mata air yang disucikan oleh warga setempat. Sejarahnya saat para Rsi ini akan tinggal dan menjaga desa, mereka memilih beberapa sumber mata air untuk dijadikan sebagai mata air untuk memberikan masyarakatnya ketenangan dan kebersihan fisik maupun jiwa. Ditentukan bahwa sumber mata air atau yang biasa disebut beji ini salah satunya ada di Desa Wisata Sayan, yaitu Beji Sanjiwani. Untuk mencapai beji ini, dibutuhkan waktu 20-30 menit jalan dari parkiran untuk bisa melihat langsung area pemandiannya. Awalnya, wisatawan akan dihadapkan dengan tangga turun selama 10 menit. Setelah mulai terlihat masuk kedalam area hutan, akan ditemukan area pura, dimana biasa masyakarat melakukan sembahyang dan pemujaan keagamaan. Disini juga juga terdapat air terjun untuk menambah suasana yang mendukung untuk melakukan pembersihan diri.

*Gambar 3. 10.*Lokasi Pura di Beji Sanjiwani

Selanjutnya, wisatawan akan menyusuri aliran sungai. Sepanjang menyusuri sungai, wisatawan akan melihat ukiran batu-batu disamping kiri dan kanan mereka. Sejarahnya, ukiran ini dibuat oleh para Rsi yang menggambarkan ketiga dunia, yaitu dunia alam bawah, dunia manusia, dan dunia para dewa. Para pembuatnya percaya bahwa ketiga alam ini harus hidup berdampingan tanpa mengusik satu sama lain, sehingga terjaga keseimbangan alamnya.

*Gambar 3. 11.*Ukiran di sepanjang Beji Sanjiwani

Setelah melewati ukiran-ukiran tersebut, barulah wisatawan akan menemukan percikan sumber air yang digunakan untuk kegiatan melukat. Disana terdapat seorang pedanda atau sebuah petinggi spiritual yang sedang melayani para wisatawan untuk melakukan kegiatan melukat. Walaupun melukat sering dilakukan oleh umat Hindu, namun sebenarnya melukat adalah bagian dari budaya untuk mendapatkan ketenangan jiwa, sehingga terbuka untuk umum.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3. 12. Wisatawan melakukan melukat di Beju Sanjiwani

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif merupakan metode pengambilan data yang digunakan untuk menguji keabsahan dan suatu pernyataan, dengan bantuan sampel acak (Sugiyono, 2015).

Melalui metode ini, penulis menyebarkan kuisioner kepada para wisatawan yang pernah hadir ke Desa Wisata Sayan sebelumnya dan pernah mengikuti berbagai macam rangkaian kegiatannya. Penulis berharap mendapatkan *insight* untuk menentukan hal yang *iconic* dan menggambarkan Desa Wisata Sayan.

3.1.2.1. Kuesioner

Pengambilan data melalui kuisioner ini dilakukan dengan metode *random sampling*. Kuisioner akan disebarkan kepada masyarakat pada usia 26-45 tahun yang berdomisili di Bali. Ditentukan bahwa jumlah sampel yang dibutuhkan perancang akan menggunakan rumus Slovin. Dari rumus tersebut, perancang mendapatkan jumlah sampel yang dibutuhkan adalah sebanyak 100 responden.

Untuk mendapatkan sample yang valid, penulis menentukan pengumpulan data dari sampel kuesioner dengan menggunakan rumus Slovin. Rumus Slovin yang digunakan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n: Jumlah Responden/ Sampel

N: Populasi

e: *Margin of Error*

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah jiwa di Provinsi Bali pada tahun 2020 mencapai 4,32 juta jiwa. Menggunakan *margin of error* sebesar 10%, ditemukan bawha target jumlah responden yang dibutuhkan adalah 100 responden. Dari penyebaran tersebut, penulis membatasi hanya untuk wisatawan yang pernah melaksanakan perjalanan wisata ke Desa Wisata Sayan.

3.1.2.1.1. Hasil Kuesioner

Berikut ini merupakan hasil kuesioner yang penulis buat untuk mengetahui apa yang menjadi ketertarikan, kesan dan ikonik dari Desa Wisata Sayan.

1. **Kegiatan yang pernah dilakukan selama di Desa Wisata Sayan**

   Penulis mengajukan pertanyaan mengenai kegiatan apa saja yang pernah dilakukan oleh wisatawan selama di Desa Wisata Sayan untuk mengetahui pengenalan wisatawan akan kegiatan yang tersedia desa tersebut.

   Penulis menyiapkan semua rangkaian kegiatan yang tersedia di Desa Wisata Sayan dan memberikan

kesempatan para responden untuk memilih semua kegiatan yang pernah mereka laksanakan.

Gambar 3. 13. Kegiatan yang pernah dilakukan responden

Dari 100 responden, 89% responden menyatakan pernah melakukan kegiatan melukis bersama para seniman *young artist*, disusul dengan yoga tertawa sebanyak 62% dari responden, dan terakhir sebanyak 60% responden mengikuti *trekking*, *cycling* maupun *water tubbing.* Dengan demikian, diketahui bahwa yang menjadi kegiatan wisata utama yang dicari oleh wisatawan adalah melukis, disusul dengan yoga ketawa dan *trekking*, *cycling* maupun *water tubbing.*

2. Kegiatan yang paling berkesan selama di Desa Wisata Sayan

Selanjutnya penulis juga mengajukan pertanyaan mengenai apa yang menjadi kegiatan yang paling berkesan selama berada di Desa Wisata Sayan. Berikut ini merupakan hasil yang penulis peroleh melalui kuisioner.

Gambar 3. 14. Kegiatan yang paling berkesan

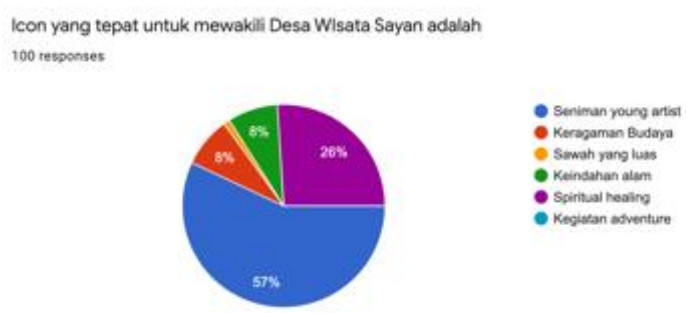
Dari 100 responden, 42% responden menyatakan bahwa melukis merupakan kegiatan yang paling berkesan untuk mereka. Disusul dengan 26% responden menyatakan bahwa yoga ketawa merupakan kegiatan yang paling menarik, dan kemudian disusul dengan kegiatan *trekking* yang dipilih oleh 23% responden. Penulis juga mengajukan pertanyaan mengenai alasan pemilihan tersebut. Berikut ini merupakan apa yang menjadi alasan atas terkesannya kegiatan tersebut.

Gambar 3. 15. Alasan terkesannya wisatawan terhadap kegiatan

Dari berbagai alasan yang penulis siapkan, 66 responden menyatakan bahwa alasan mereka memilih kegiatan diatas yang paling berkesan adalah karena mendapatkan pengalaman baru. Disusul dengan 63 responden menyakatakan bahwa mereka mempelajari sesuatu yang tidak biasa mereka dapatkan, dan kemudian 49 responden menyatakan bahwa keramahan warga setempat dan dapat mempelajari budayanya secara langsung merupakan alasan mengapa kegiatannya sangat berkesan bagi mereka.

3. **Persepsi wisatawan mengenai Desa Wisata Sayan**

Penulis mengajukan pertanyaan mengenai persepsi apa yang terbentuk saat wisatawan mendengar mengenai Desa Wisata Sayan. Penulis menaruh semua yang menjadi ikonik di Desa Wisata Sayan. Berikut ini merupakan hasil dari jawaban para responden.



Gambar 3. 16. Persepsi wisatawan terhadap Desa Wisata Sayan

Sebanyak 57% responden menjawab para seniman *young artist*, kemudian disusul dengan 26% responden menyatakan spiritual healingnya berupa yoga dan melukat, serta keindahan alamnya sebanyak 8% dari responden menyatakan demikian.

3.1.3. Studi Literatur

Menurut Warsiah (2009), studi literatur merupakan studi untuk mendapatkan data dari kegiatan kepustakaan, seperti membaca, mencatat serta mengolah bahan penelitian terdahulu. Melalui metode ini, penulis mengumpulkan buku beserta jurnal yang disusun berdasarkan Desa Wisata Sayan.

3.1.3.1. Lokasi Desa Wisata Sayan

Secara geografis, Desa Wisata Sayan terletak pada 8º 36`30" LS dan 115º 21`05" BT. Untuk secara topografis, sumber daya alam yang berkembang di Desa Wisata Sayan merupakan luas hamparan yang adalah pemukiman warga seluas 133 ha, lahan Bertani seluas 153 ha, lahan menanam jagung seluas 3 ha, serta lahan menanam buah-buahan seluas 1 ha, lahan sayuran 1 ha, lahan pohon kelapa seluas 9 ha, dan lainnya seluas 26 ha.

Gambar 3. 17. Peta Desa Wisata Sayan (https://www.google.com/maps/place/Sayan,+Ubud,+Gianyar,+Bali/@-8.5144134,115.2353112,15.06z/data=!4m5!3m4!1s0x2dd23d193d0186d9:0x5030bfbca830f60!8m2!3d-8.5090428!4d115.2452322)

Dengan luas 538,38 ha Desa Sayan secara administratif merupakan wilayah Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar,

Provinsi Bali dengan batas-batas wilayah yaitu disebelah utara adalah Desa Kedewatan, sebelah timur ada Sungai Wos, disebelah selatan adalah Desa Singakarta dan terakhir sebelah barat terdapat Sungai Ayung. Desa Wisata Sayan sendiri juga terdiri dari 8 banjar, yaitu Ambengan, Sindu, Baung, Mas, Pande, Kutuh, Penestanan Kaja, Penestanan Kelod. Dari Desa Sayan, dibutuhkan waktu tempuh ke kota kecamatan sekitar 10 menit dengan kendaraan, 30 menit ke kota Kabupaten, dan ke kota Provinsi sekitar 45 menit.

3.1.3.2. Lambang Desa Sayan

Desa Sayan memiliki lambang daerah secara khusus. Terdapat beberapa aspek nilai dalam lambang desa yang selama ini digunakan.

Gambar 3. 18. Lambang Daerah Desa Sayan

1. Gambar Padma Anglayang

   Secara Spiritual melambangkan Bhuana Agung (Alam Semesta). Dengan dasar warna kuning, melambangkan kesucian lahiriah dan batiniah.

2. Lingkaran yang menggambarkan rantai

Kebulatan yang tak dapat dipisahkan (rasa kesatuan dan persatuan yang menyatu padu). Warna hitam melambangkan kesatuan dan persatuan itu agar tetap utuh atau langgeng

3. Padi dan kapas

   Melambangkan kemakmuran dan kebutuhan hidup memerlukan Pangan, Sandang dan Papan.

4. Sepasang naga

   Sepasang naga melambangkan sumber air, yang merupakan kedua sungai yang ada pada Sayan, yaitu sungai Ayung dan Wos. Warna dasar biru melambangkan kemakmuran.

5. Segi lima

   Melambangkan nilai Pancasila dalam kehidupan setiap warga masyarakat wajib berpikir, Berkata dan berbuat sewsuai dengan jiwa Pancasila.

6. Gambar padma

   Padma melambangkan kesucian

7. Slogan Prawira Sayaka Darmengrat

   Yang artinya adalah berani mengabdi untuk melaksanakan tugas masyarakat.

3.1.3.3. Visi dan Misi Desa Wisata Sayan

Berdasarkan potensi, tantangan, keterbatasan serta masalah yang dihadapi Desa Sayan, ditetapkan visi dari pembangunan Desa Sayan, yaitu terwujudnya Masyarakat Desa Sayan yang sejahtera, berbudaya berbasis pariwisata, industry kecil dan usaha kerakyatan berdasarkan Tri Hita Karana. Tri Hita Karana merupakan nilai ajaran yang hidup dekat dengan masyarakat Bali secara umum, yaitu bagaimama manusia berelasi dengan Tuhan, sesama manusia dan lingkungannya.

Misi pembangunan Desa Sayan adalah sebagai berikut:

1. Menggali, melestarikan dan mengembangkan nilai budaya Desa
2. Meningkatkan ketahanan ekonomi dengan menggalakkan usaha ekonnomi kerakyatan
3. Meningkatkan kulaitas sumber daya manusia
4. Meningkatkan partisipas masyarakat dalam pembangunan
5. Meningkarkan pelayanan masyarakat
6. Memberdayakan masyarakat untuk menjadi masyarakat mandiri
7. Memberdayakan masyarakat menuju masyarakat mandiri

3.1.3.4. Sejarah Desa Wisata Sayan

Sejarah Desa Sayan awalnya masih bergabung dengan Desa Kedewatan, karena Desa Sayan merupakan Pemekaran dari Desa Kedewatan melalui keputusan Gubernur Nomor 661 tahun 1991, tanggal 28 Oktober 1991.

Bedasarkan beberapa catatan terutama Prasasti yang di simpan di Pura Pucak Payogan bahwa di Desa Sayan telah ada perkembangan Desa sejak tahun 11 saka atau tahun 89 masehi. Sejak kedatangan Rsi Markandya dari Gunung Damalung, banyak muridnya yang berdiam di disekitar sungai Wos. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya ceruk-ceruk tempat pertapaan para pengikut Rsi Markandya. Ceruk itu disebut goa raksasa. Di samping itu hingga kini orang-orang masih meyakini adanya suatu tempat dalam cerita rakyat disebutkan seorang raksasa yang mati dibunuh oleh seorang petani di Subak Pacekan Penestanan Kelod. Hal tersebut menggambarkan orang-orang Bali Aga pengikut Rsi Markandya pada zaman dahulu yang tinggal di Desa Sayan.

Dalam Hal itu dapat disimpulkan bahwa Desa Sayan merupakan Desa yang tua peradaban serta kebudayaan yang tua pula.

3.1.3.5. Data Kependudukan

Penduduk sebagai salah satu sumber daya merupakan modal dasar pembangunan yang pemanfaatannya diusahakan semaksimal mungkin, namun jumlah penduduk yang besar yang melebihi daya dukung lingkungan dan tidak disertai dengan peningkatan kualitas akan dapat mengganggu fungsi lingkungan atau ekosistem. Berdasarkan hasil registrasi penduduk tahun 2021 jumlah penduduk di Desa Sayan mencapai 8.168 jiwa.

*Tabel 3. 1.*Jumlah Penduduk Desa Sayan

NO	INDIKATOR	JUMLAH		PERSENTASE
		2016	2021	
1.	Jumlah penduduk	7384 orang	8168 orang	10,62%
2.	Jumlah Laki-laki	3675 orang	4065 orang	10,61%
3.	Jumlah perempuan	3709 orang	4103 orang	10,62%
4.	Jumlah Kepala Keluarga	1945 KK	2069 KK	6,38%

3.1.3.6.Potensi Desa Wisata Sayan

Berikut ini merupakan potensi yang ada pada Desa Wisata Sayan, terkhususnya pada aspek potensi wisata. Berikut ini merupakan pemaparan potensi wisata yang diangkat sebagai yang utama dari Desa Wisata Sayan.

1. Potensi Wisata Berbasis Budaya

Potensi wisata berbasis budaya yang dikembangkan pada Desa Wisata Saya nada berbagai macam, mulai dari seni lukis, pahat, gerabah, amgklung dan gamelan. Namun, kebudayaan yang besar dan berkembang di Desa Wisata Sayan merupakan gaya seni lukis Young Artist. Hal tersebut karena seni lain yang ada di Sayan bukan merupakan budaya yang lahir di Sayan, sehingga masih dapat ditemukan dari daerah lainnya. Beda halnya dengan gaya lukis *young artist* yang lahir, hidup dan berkembang pada Desa Wisata Sayan.

Ditemukan oleh Arie Smit pada tahun 1930, beliau merupakan pelukis Indonesia berdarah Belanda yang tinggal di Desa Sayan, tepatnya di Banjar Penestanan. Arie menemukan bahwa anak-anak di desa tersebut menggambar di tanah saat mereka tidak melakukan kegiatan harian mereka, seperti mengangon ternak dan bertani. Dengan inisiatifnya, Arie memberikan media berupa kanvas dan cat minyak sebagai fasilitas pembuatan karya. Anak-anak tersebut kemudian diajarkan teknik dasar melukis dan kemudian dibiarkan untuk melakukan eksplorasi dengan gaya sendiri. Dalam melukis, inspirasi yang digunakan adalah keindahan alam di Saya, bersamaan dengan kegiatan kebudayaan di Bali. Kunci yang menjadikan ciri khas dari gaya lukis *young artist* ini merupakan penggambaran alam yang didampingi dengan kegiatan budaya masyarakat, digambar dengan detail serta penggunaan warna yang mecolok.

Setelah para seniman ini dibentuk dan diasah, hasil karya yang telah dihasilkan para seniman ini dikumpulkan dan diperkenalkan kepada relasi Arie Smit dari berbagai penjuru dunia, salah satu nya dari Tiongkok. Arie Smit

berhasil memperkenalkan kepada beberapa kolektor luar negeri, dan membuat para pelukis *young artist* ini mendunia.

2. Potensi Wisata Berbasis Alam

   Desa Wisata Sayan memiliki kekayaan alam juga berupa salah satu area hamparan sawah terluas di kabupaten Gianyar, *view* tebing yang indah, aliran sungai serta sumber mata air. Walaupun rata-rata potensi ini dimiliki oleh hampir seluruh daerah di Ubud, namun Desa Wisata Sayan memiliki ciri khas uniknya sendiri. Sayan memiliki *spot* untuk menikmati Pemandangan hamparan sawah, tebing dan sungai. Dengan lokasinya yang strategis ini, Desa Wisata Sayan membangun Sayan Point untuk memanfaatkan pemandangan yang menjadi kekhasan Desa Wisata Sayan. Terdapat juga beberapa beberapa bisnis dibidang pariwisata seperti hotel bintang lima *Four Seasons Sayan* yang memanfaatkan keindahan alam ini.

   Pemanfaatan Sungai Ayung sebagai sungai terpanjang di Bali adalah untuk kegiatan rafting serta water tubbing. Kegiatan ini biasanya diminati oleh anak mudah yang enerjetik dan memiliki kondisi fisik yang kuat. Hal tersebut dikatakan karena medan untuk mencapai sungai tersebut sangat susah dan aliran air yang mengalir juga cukup tinggi. Terakhir, pemanfaatan sumber mata air adalah untuk melakukan kegiatan pembersihan atau dalam bahasa Bali disebut Melukat. Melukat biasanya dilakukan oleh masyarakat setempat untuk pembersihan diri sebelum hari raya. Namun, pembersihan juga dapat dilakukan apabila seorang individu merasa ada kepenatan atau dalam masalah, hal ini bisa bertujuan untuk membantu individu tertentu agar bisa melewati dengan baik dan tenang.

Wisatawan juga boleh melakukan Melukat, karna ini merupakan wisata yang tidak tertutup untuk agama manapun, bersifat universal.

3. Potensi Wisata Berbasis *Wellness*

   Seperti yang diketahui, Desa Wisata Sayan merupakan bagian dari Desa Ubud. Sehingga, persepsi orang saat melakukan wisata di Ubud adalah untuk mendapatkan *healing*, penyembuhan batin maupun fisik. Pada Desa Wisata Sayan, wisata berbasis *wellness* merupakan salah satu yang dicari oleh wisatawan. Menariknya, terdapat berbagai jenis yoga yang berkembang di Desa Wisata Sayan, namun yang menjadi ciri khas desa merupakan yoga tertawa. Yoga tertawa merupakan salah satu bentuk yoga dengan menggunakan tertawa sebagai media nya. Yoga tertawa merupakah yoga yang awalnya ditemukan di India oleh seorang dokter yang mengalami sakit psikis. Saat itu beliau membuka kelas, dan salah seorang warga dari Desa Sayan menjadi muridnya dan mendapatkan izin untuk mengembangkannya di Desa Wisata Sayan. Pengelolaan yoga ini sudah dilakukan semenjak tahun 1990. Kunci dari kegiatan yoga adalah melakukan penyeimbangan antar tubuh, pikiran dan jiwa. Sering kali manusia melupakan untuk menyeimbangkan ketiga hal tersebut. Dengan yoga, hal tersebut dapat diantisipasi dan mendatangkan kesehatan dalam tubuh.

4. Potensi Wisata Berbasis Kuliner

   Terkenal dengan makanannya, Desa Wisata Sayan memiliki banyak titik kuliner yang terkenal, namun ada satu yang menjadi ikonik di Desa Wisata Sayan yaitu Warung Mek Juwel. Warung Mek Juwel memiliki ciri khas cita rasa dari ayam betutu yang dijualnya. Lengkap

dengan sayur dan lauk pendamping, nasi ayam warung Mek Juwel ini menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan Sayan kepada banyak orang.

3.1.4. Studi Eksisting

Perancang juga melaksanakan studi eksisting terhadap beberapa *brand* agar dapat mempelajari beberapa identitas visual dari *brand* pariwisata yang ada di Indonesia dan berskala internasional. Objek yang akan digunakan untuk studi eksisting oleh perancang adalah Samsara Bali.

3.1.4.1. Samsara Bali

Dibuka pada tahun 2019, Samsara Bali diperkenalkan sebagai museum hidup yang menampilkan tidak hanya benda mati namun juga kebudayaan yang hidup beserta dengan kepercayaan Hindu yang bisa dirasakan langsung oleh para wisatawan. Letaknya di desa Jungutan membuatnya sebagai destinasi wisata yang menarik, karena menyimpan barang-barang tradisional, kuliner, sejarah dan budaya. Tujuannya adalah wisatawan dapat merasakan pengalaman menjadi orang Bali dalam sehari.

Kegiatan yang ditawarkan pada Samsara Bali adalah mengunjungi museum, melukat atau *water blessing*, kelas memasak, kelas menari, pembuatan canang, dan yang paling menarik adalah *honeymoon blessing*. Menawarkan *core value* berupa *Samsara* dalam agama Hindu, wisatawan diajak untuk merasakan pengalaman *Balinese life cycle* melalui berbagai upacara keagamaan untuk mencapai 'kelahiran kembali', yang merupakan arti dari kata Samsara itu sendiri.

Gambar 3. 19. Logo Samsara Bali
(https://samsarabali.com/)

Menjadikan Samsara *Living Museum* sebagai strategi *branding* desa Jungutan merupakan hal yang dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dikarenakan nilai, sejarah, dan budaya tersampaikan dengan baik melalui *brand* yang dibangun. Pengaplikasian identitas juga digunakan dengan baik ke dalam media digital yang dimiliki.

Gambar 3. 20. Aplikasi identitas dalam website Samsara Bali
(https://samsarabali.com/)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Metode Perancangan

Destination branding merupakan salah satu cara untuk meningkatkan pengenalan sebuah wilayah yang memiliki potensi wisata kepada masyarakat yang lebih luas. Untuk merancang sebuah *destination branding* Desa Wisata Sayan, perancang menggunakan metode yang dirancang oleh Alina Wheeler (2017) dari buku *Designing Brand Identity, An essential guide for the whole branding team*. Terdapat 5 tahapan dalam perancangan *branding*, yaitu:

1) *Conducting Research*

Dalam tahap pertama ini, perancang akan melakukan pengumpulan data melalui wawancara, penyebaran kuisioner dan studi literatur. Pengumpulan data dilakukan untuk mencari informasi terkait persepsi, minat dari populasi, serta keunggulan dari Desa Wisata Sayan dengan destinasi lainnya. Perancang akan mewawancara kepala desa dan pengurus desa yang bertanggung jawab atas pengembangan potensi dan promosi, menyebarkan kuisioner kepada responden yang sudah ditentukan untuk mendapatkan faktor apa saja yang mengepalai mereka untuk memilih suatu destinasi dan ketertarikan mereka, serta mencari data dari buku-buku telah diterbitkan, dalam hal ini merupakan ahli *brand destination* dan pariwisata.

2) *Clarifying strategy*

Setelah perancang mengumpulkan semua data dan informasi yang dibutuhkan pada tahap sebelumnya, perancang akan mengolah data yang sudah didapatkan untuk dijadikan berbagai *insight* yang dapat membantu perancangan brand Desa Wisata Sayan. Selanjutnya perancang akan mengembangkan *key messages, positioning,* menentukan atribut brand untuk menentukan apa yang akan disampaikan kepada *audience* mengenai Desa Wisata Sayan. Tahap ini ditutup dengan adanya penulisan brand brief, penamaan strategi dan penulisan *creative brief* untuk dilakukan pada tahap perancangan selanjutnya.

3) ***Designing identity***

Pada tahapan ini, penulis akan menentukan visualisasi bentuk perancangan yang akan dibuat untuk Desa Wisata Sayan. Dimulai dari *brainstorm* untuk menentukan *big idea*, perancangan sistem *brand identity* dan *brand architecture.* Diakhir perancangan pada tahap ini adalah penentual strategi visual untuk perancangan brand destination dari Desa Wisata Sayan.

4) ***Creating touchpoints***

Pada tahap *creating touchpoints*, perancang akan melakukan finalisasi terhadap identitas brand. Untuk itu, penulis butuh merancang *look and feel* dari identitas yang akan diaplikasikan dalam media yang telah ditentukan oleh penulis. Perancangan kolateral media juga dilakukan untuk penyampaian kesan dan pesan dari *brand* yang dirancang.

5) ***Managing assets***

Dalam tahap managing assets, penulis akan merancang sebuah *brand guidelines* sebagai pedoman *brand* dalam menyampaikan pesannya. Dimulai dari *brand strategy* hingga cara pengaplikasian *brand* sehingga bisa konsisten merupakan tujuan dari penyusunan *brand guideline.*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA