

KESIAPAN DESA CANGGU BALI SEBAGAI DIGITAL NOMAD TOURISM

by Mega Science Indonesia

Submission date: 16-Mar-2023 09:16AM (UTC-0400)

Submission ID: 2038533442

File name: Main_Dokumen_-_PESONA.docx (111.16K)

Word count: 3796

Character count: 25221

KESIAPAN DESA CANGGU BALI SEBAGAI DIGITAL NOMAD TOURISM

Putu Herny Susanti

Fakultas Ekonomi Bisnis dan Pariwisata, Universitas Hindu Indonesia
Jl. Sangalangit, Tembau, penatih, Denpasar Timur, 80238, Kota Denpasar, Indonesia

Korespondensi dengan Penulis:

Nama Penulis: Putu Herny Susanti

Telp: +62 852-3916-9481

E-mail: hsusanti90@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic has caused a decrease in the number of tourist visits, which has impacted the decline in tourism sector income. Tourism trends have changed in light of the ban on crowds. One alternative form of tourism that can follow current trends is digital nomad tourism. The tour is intended to attract digital nomads to work while traveling. Based on these reviews, this study aims to evaluate the readiness of Canggu Village in Bali for digital nomad tourism. This qualitative descriptive study uses data collection techniques from literature studies. According to the study's findings, Canggu Village is ready for digital nomad tourism because its attractions and amenities can meet the needs of these visitors. In the meantime, there are still problems with other services and accessibility, such as the lack of sidewalks and safe crossings for pedestrians, narrow roads, and much traffic.

Keywords: COVID-19; Nomadic Tourism; Digital Nomad Tourism

Abstraks

Pandemi COVID-19 menyebabkan terjadinya penurunan jumlah kunjungan wisatawan yang berdampak pada merosotnya pendapatan sektor pariwisata. Tren pariwisata telah berubah mengingat adanya larangan adanya kerumunan. Salah satu alternatif wisata yang dapat mengikuti tren saat ini ialah digital nomad tourism. Wisata tersebut ditujukan untuk menarik minat para digital nomad untuk bekerja sambil wisata. Berdasarkan ulasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kesiapan Desa Canggu Bali sebagai digital nomad tourism. Jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kesiapan Desa Canggu sebagai digital nomad tourism ialah dari komponen attractions dan amenities sudah dapat menunjang kebutuhan wisatawan digital nomad. Sementara pada komponen ancillary service dan accessibilities masih terdapat kekurangan seperti tidak adanya fasilitas trotoar dan tempat penyeberangan yang aman bagi pejalan kaki, kondisi jalanan yang sempit dan padatnya lalu lintas.

Kata Kunci : COVID-19; Nomadic Tourism; Digital Nomad Tourism.

PENDAHULUAN

Wabah COVID-19 telah mempengaruhi industri pariwisata dan ekonomi kreatif Indonesia yang mengakibatkan penurunan di berbagai sektor. Pada tahun 2020, terdapat sekitar 4.052 juta pengunjung internasional yang masuk ke Indonesia, hal ini diakibatkan oleh tingginya mortalitas akibat COVID-19 yang

berimplikasi pada penutupan berbagai jalur transportasi dan dilakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Pembatasan sosial berskala besar dan penolakan akses masuk dan keluar Indonesia menyebabkan penurunan pendapatan negara sebesar Rp20,7 miliar dari sektor pariwisata. Untuk bertahan di masa pandemi, para pelaku kepariwisataan dan ekonomi kreatif harus berupaya untuk selalu beradaptasi, memiliki kreativitas, dan kerja sama tim yang unggul (Kemenparekraf, 2021). Selain itu, pengusaha wisata juga dapat melakukan strategi bertahan dengan menyusun kebijakan melalui efisiensi pengeluaran dan efektifitas kerja pegawai, sehingga kegiatan kepariwisataan di masa pandemi COVID-19 dapat bertahan (Nuruddin, Wirawan, Pujiastuti, 2020; Prabawa & Pertiwi, 2020).

Saat ini, wisata rekreasi dan MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*) tidak dapat beroperasi karena wabah Covid-19 melarang keramaian dan bepergian. Badan Pusat Statistik Provinsi Bali menyatakan hanya tiga wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Bali pada Maret 2021, dan sebanyak 25 orang dari Januari hingga Maret 2021 (Tempo, 2021). Hal ini menjadikan perekonomian di Provinsi Bali mengalami penurunan signifikan. Selain itu, wisatawan dengan model *backpacker* yang masuk di Bali di masa pandemi juga tidak dapat mengangkat perekonomian masyarakat Bali secara signifikan (Wirawan, Nuruddin, Sudjana, & Semara, 2021). Meninjau permasalahan dan tren pariwisata saat ini, maka *digital nomadic tourism* dapat dijadikan alternatif produk wisata. Pengembangan *digital nomadic tourism* ini sangat potensial dengan 1,8 juta wisatawan dunia per tahun merepresentasikan wisatawan ini.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *World of Youth and Student Travel Conference* tahun 2017 terhadap 57.000 wisatawan milenial diperoleh 0,6% dari mereka merupakan wisatawan *digital nomad* (Wystc.org, 2017). Angka tersebut diproyeksikan akan semakin meningkat setiap tahunnya (Situmorang, Fransisco, Narottama, 2019). Wisata *digital nomadic* menjadi salah satu pangsa pasar yang sangat patut untuk dipertimbangkan, khususnya di wilayah Cangu Bali. Hal ini didukung pula dengan fakta bahwa Bali merupakan salah satu dari lima destinasi *digital nomad* terpopuler di dunia meskipun konsep *digital nomadic tourism* ini baru dikembangkan sejak tahun 2012 (Dodds, Ali, & Galaski, 2018).

Berdasarkan alasan tersebut, penelitian ini berupaya untuk mengevaluasi kesiapan Desa Cangu Bali sebagai *digital nomad tourism*. Penelitian ini penting untuk dilakukan, karena pendapatan sektor pariwisata kian merosot akibat pandemi COVID-19, sehingga diperlukan solusi dan alternatif wisata yang mampu mendongkrak pendapatan sektor pariwisata secara maksimal. Harapannya, melalui penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai rekomendasi bagi pemerintah dalam menyusun model wisata yang dapat menyesuaikan kebutuhan wisatawan terutama wisatawan *digital nomad*.

KAJIAN PUSTAKA

Digital Nomad Tourism

Nomad Tourism (Wisata nomaden) adalah bentuk pariwisata baru di mana pengunjung dapat tinggal untuk waktu yang terbatas di lokasi wisata dengan utilitas portabel dan bergerak bebas (Kemenpar RI, 2015). Menurut sudut pandang kedua, pariwisata nomaden adalah semacam pariwisata bergerak yang memanfaatkan kemampuan teknis dan digital, yang mengharuskan atraksi, fasilitas, dan aksesibilitas nomaden (Mahadewi, 2018). *Nomadic tourism* harus didukung oleh platform nomaden atau platform pariwisata digital yang memfasilitasi informasi dan reservasi untuk membuka potensi wisatawan nomaden. Selain itu, *nomadic travellers* atau identifikasi target wisatawan yang sesuai dan target kebutuhan serta *nomadic influencer* atau

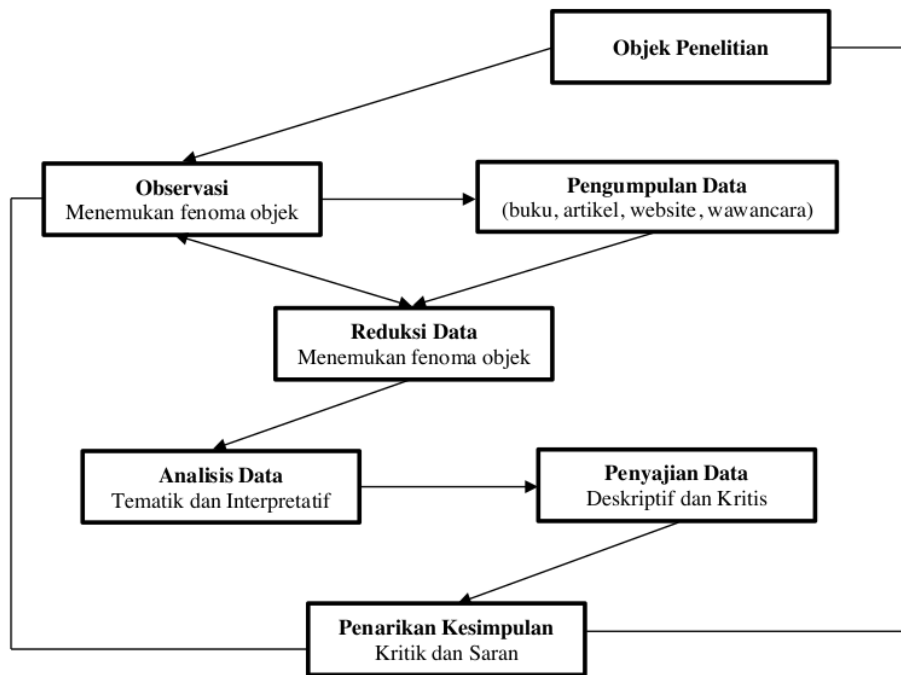
promosi melalui media sosial yang semakin meningkat untuk mengundang pengunjung baru ke lokasi wisata (Lindawati, Damayanti & Putri, 2021). Pengembara digital adalah orang yang dapat bekerja dari jarak jauh pada proyek teknologi seperti desain situs, pemrograman, atau pemasaran internet. Mereka menggunakan keuntungan dari pekerjaan mereka untuk bepergian dan menemukan tempat-tempat baru. Pekerjaan jarak jauh yang fleksibel dapat diselesaikan dari rumah, menghemat biaya perjalanan dan menghilangkan gangguan kantor. Pengembara digital memilih lokasi berdasarkan faktor rekreasi, bukan faktor profesional (Müller, 2016).

Komponen Produk Digital Nomad Tourism

Mengkaji komponen barang *digital nomad tourism* berdasarkan komponen 4A, yaitu: atraksi menjadi komponen dari situs wisata yang dapat membangkitkan minat pengunjung untuk mengunjungi lokasi tersebut. Pemandangan alam, keragaman budaya, dan atraksi buatan manusia seperti festival dan taman/area rekreasi semuanya dapat menarik wisatawan. Aksesibilitas adalah tersedianya sarana dan prasarana transportasi untuk menjangkau suatu lokasi wisata, antara lain jalan, sarana transit, terminal, pelabuhan, dan bandar udara. Ketiga, Dalam hal layanan dukungan pengunjung/wisata, fasilitas meliputi perumahan/akomodasi, ketersediaan makanan dan minuman untuk konsumsi, souvenir/suvenir, agen perjalanan, pemandu, dan pusat informasi wisata. Keempat, penyediaan fasilitas untuk menunjang kegiatan wisata selama berada di lokasi seperti jasa keuangan, kesehatan, keamanan, toilet umum, jaringan komunikasi, kurir, dan sebagainya (Cooper et al., 2005).

METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif dan deskriptif. Teknik pengumpulan data diperoleh dari artikel jurnal terkait penelitian dan karya ilmiah. Data yang diperoleh ditangani melalui analisis data kualitatif, yang meliputi reduksi data, tampilan data, dan penyusunan kesimpulan (Adnyana, 2021; Darwin et al., 2021). Secara praktis penelitian ini dimulai dengan observasi pada objek penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan pembacaan berbagai literatur dengan tema yang sama. Setelah ditemukan permasalahan pada objek penelitian, penelitian dilanjutkan dengan pencarian sumber tertulis dari buku dan artikel ilmiah untuk mencari model dan konsep penelitian. Pencarian data dilanjutkan dengan melakukan pendekatan kepada para stakeholder yang terkait untuk dilakukan wawancara. Adapun metode penentuan informan adalah dengan melakukan pendekatan *purposive sampling*, karena informan sudah ditentukan sejak awal. Salah satunya berdasarkan kriteria keterlibatan mereka dalam pengelolaan wisata. Setelah data wawancara ditranskrip, metode selanjutnya adalah reduksi data melalui pendekatan analisis tematik, yakni mengelompokkan informasi lisan berdasarkan tema-tema tertentu. Setelah proses tersebut selesai, langkah selanjutnya adalah menyajikan data ke dalam sub bab pembahasan, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan.



Gambar 1. Alur pengumpulan data, ekstraksi data dan perumusan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesiapan Desa Canggu sebagai destinasi wisata *digital nomad* ditinjau berdasarkan komponen 4A yang terdiri dari *attractions*, *accessibilities*, *amenities*, dan *ancillary service* yang diuraikan sebagai berikut.

Komponen Attractions Desa Canggu, Bali

Komponen atraksi tersebut berkaitan dengan daya tarik Desa Canggu sebagai destinasi wisata *nomad digital*. Desa Canggu menawarkan kelimpahan wisata alam dan buatan manusia yang mendukung aktivitas pengembara digital. Fitur alam Desa Canggu didominasi oleh objek wisata pantai karena kedekatan desa dengan pantai. Pantai Canggu, Pantai Echo (*Batu Mejan*), Pantai Berawa, Pantai Batu Bolong, Pantai Kayu Putih, Pantai Pererenan, Pantai Seseh, Pantai Nelayan, dan Pantai Mengening merupakan pantai paling populer di Desa Canggu. Sebagian besar fitur wisata sembilan pantai sama, menjadikannya pilihan utama untuk berenang, menyaksikan matahari terbenam, berselancar, memancing, dan bersantai (Made Kamar, wawancara 2022).

Yoga Art Village, salah satu tempat wisata buatan *Canggu Village*, menawarkan layanan kesehatan dan kebugaran kepada para tamunya. Arsitektur tanah dan strukturnya dimaksudkan untuk tampak sangat menyatu dengan lingkungan pedesaan Canggu yang biasa. Kelimpahan situs wisata alam dan buatan manusia sangat signifikan terhadap pola perjalanan pengembara digital. Mereka terus-menerus meluangkan waktu untuk bepergian dan menghargai lingkungan mereka. Pengembara digital sering tinggal di satu lokasi selama sekitar satu bulan sehingga mereka dapat menjelajahi semua tempat wisata. Adanya wisata alam dan buatan di Desa Canggu tentu dapat membantu melepas penat dan stress setelah bekerja (Made Wiguna, wawancara 2022).

Selain itu, Desa Canggu menawarkan koneksi internet yang relatif lebih unggul (rata-rata 2 di atas 30 mbps) dibandingkan dengan lokasi lain di Bali, sehingga dapat mengakomodasi permintaan wisatawan nomaden

digital. Rata-rata, setiap kafe, restoran, dan pasar memiliki *Wi-Fi* gratis, sehingga memudahkan wisatawan untuk terhubung ke internet kapan saja. Selain itu, di Desa Canggu, ada area *co-working* di mana wisatawan nomad digital dapat bekerja (Gede Oka, wawancara 2022). Wisatawan nomad digital akan menginginkan *coworking space* untuk bekerja dan terhubung dengan rekan kerja. Dimulai dengan *Dojo Bali, Outpost Coworking & Coliving, Matra Coworking & Coliving, dan Tropical Nomad*, *coworking* mulai bermunculan di Canggu. Selain *co-working space*, Canggu memiliki kafe dan restoran di mana pengunjung digital nomad dapat bekerja sambil minum kopi atau makan makanan ringan. Kafe dan restoran telah dilengkapi dengan fasilitas *charging stations* yang memudahkan pengembara digital untuk mengisi ulang baterai ponsel dan komputer (Made Kamar, wawancara 2022).

Wisatawan *digital nomad* sangat menyukai bekerja di *café* dan restoran, sembari bekerja para wisatawan *digital nomad* dapat menikmati minuman maupun makanan untuk menjernihkan pikiran dan mencari inspirasi. Kebanyakan dari mereka menghabiskan waktunya di *café* selama 1-3 jam. *Digital nomad traveler* mengutamakan ketersediaan fasilitas koneksi internet dan outlet di setiap lokasi (*cafe, restaurant, dan coworking space*). Ada beberapa tempat hiburan di Desa Canggu untuk pelancong *nomad digital*, termasuk *Finns Beach Club, Black Cat, La Brisa, Old Man's, The Lawn, Pretty Poison, dan Gimme Shelter*. Adanya beberapa tempat hiburan tersebut tentu dibutuhkan bagi para wisatawan *digital nomad*, karena jika pagi hingga sore sibuk bekerja, mereka tetap bisa merelaksasi pikiran dengan mengunjungi tempat hiburan yang buka hingga malam hari (Prabawati, 2020).

Komponen Accessibilities Desa Canggu, Bali

Faktor aksesibilitas mempertimbangkan ketersediaan prasarana dan sarana transportasi di Desa Canggu. Pengembara digital mengkaji aksesibilitas lokasi pariwisata. Desa Canggu berjarak sekitar 18 kilometer melalui jalur darat dari Kota Denpasar dan 45 menit dengan mobil dari Bandara Internasional Ngurah Rai. Rute menuju Desa Canggu telah diaspal untuk memudahkan kendaraan roda dua, mobil, dan bus mencapai pusat kawasan wisata Desa Canggu. Desa Canggu dapat diakses melalui jalan raya Kuta, jalan raya Legian, jalan raya Seminyak, dan jalan raya Kerobokoan. Sepeda motor mendominasi pergerakan wisatawan *nomad digital* di Desa Canggu. Ini akan memudahkan pergerakan mereka dari satu lokasi ke lokasi lain. Kurangnya trotoar dan titik penyeberangan pejalan kaki menyulitkan pengunjung untuk berjalan-jalan di sepanjang jalan, dan kurangnya fasilitas pejalan kaki membuat wisatawan tidak mungkin menyeberang jalan dengan aman. Jalan kecil di Desa Canggu dan lalu lintas yang padat membuat sepeda dan pejalan kaki tidak mungkin dilalui (Gede Oka, wawancara 2022).

Komponen Amenities Desa Canggu, Bali

Komponen *amenities* berkaitan dengan ketersediaan fasilitas penunjang bagi wisatawan yang berkunjung ke Desa Canggu, seperti penginapan, penyedia makanan dan minuman, penjual souvenir, maupun agen perjalanan. Canggu menawarkan berbagai pilihan penginapan berkualitas, antara lain hotel bintang lima, villa, hotel nonbintang, dan homestay (Wiranata et al., 2020). Mayoritas pilihan penginapan di Desa Canggu adalah homestay yang dioperasikan oleh penduduk setempat. Harga dan durasi homestay dapat disesuaikan. Hampir setiap wisma disediakan WiFi yang cukup cepat untuk mengakomodasi aktivitas kerja nomaden digital (Prabawati, 2020). *Co-living* juga tersedia di Canggu yaitu Dojo Bali *co-working space*. Tempat tinggal

sementara yang disediakan oleh Dojo Bali hanya berjarak lima menit dari Dojo Bali, di mana pengembara digital dapat bekerja selama di Bali. Akomodasi di Dojo Bali telah dibuat sedemikian rupa di rumah. (Wiranatha, Antara, Wiranatha, & Saroyini, 2020). Tempat lainnya ada di *Outpost Coworking & Coliving* serta *Matra Coworking & Coliving*. Wisatawan *digital nomad* cenderung tinggal dengan jangka waktu cukup lama, sehingga mereka cenderung memilih akomodasi berupa villa, *homestay*, *surf camp*, dan *co-living*. Bentuk kononomi yang paling populer adalah *kamp* selancar dan komunitas *co-living*. *Surf camp* memungkinkan pengembara digital untuk bertemu individu dengan minat yang sama. Keuntungan dari perumahan coliving termasuk ketersediaan fasilitas sewa tempat kerja. Dari paparan di atas, di Desa Canggu belum tersedia *surf camp*, karena kebanyakan disana akomodasinya ialah *homestay*, lalu untuk *co-living* masih sedikit sekali (Made Wiguna, wawancara 2022).

Komponen Ancillary Service Desa Canggu, Bali

Salah satu komponen 4A, layanan tambahan, sangat penting untuk destinasi wisata dan harus disiapkan oleh pemerintah daerah baik bagi wisatawan maupun pelaku pariwisata. Pemasaran, pembangunan fisik (jalan, air minum, listrik, telepon, dll.), Koordinasi semua operasi, dan kepatuhan terhadap semua aturan dan peraturan yang relevan, baik di jalan maupun di tujuan wisata, adalah semua layanan yang ditawarkan. Penyertaan ini juga mencakup istilah-istilah seperti perusahaan manajemen, pusat informasi wisata, agen perjalanan, dan bisnis yang terlibat dalam industri pariwisata. Layanan tambahan sudah mulai bermunculan, termasuk layanan agen perjalanan, penukaran mata uang asing, perpanjangan visa, listrik, telepon, dan ATM (Prabawati, 2020).

Digital nomad tourism memberi angin segar bagi pertumbuhan wisata alternatif di Bali, khususnya di Desa Canggu Bali. Namun jenis wisata yang relatif baru ini juga berpotensi akan menggeser keberadaan *tour guide* yang ada di Bali. Menurut riset Parwoto, generasi milenial lebih memilih bepergian secara mandiri, yang menimbulkan risiko bagi industri travel, khususnya jasa guide, karena di era 4.0, pekerjaan membimbing bisa digantikan oleh *virtual reality*. Oleh karena itu, pemerintah dan pelaku usaha pariwisata harus menyiapkan solusi atas risiko perubahan yang terkait dengan pertumbuhan digital nomad tourism. Karena Generasi Milenial diyakini sangat mobile, mereka memiliki kebutuhan yang lebih kuat untuk gagasan ini (Parwoto, Harjanto, & Peja, 2021).

Kajian potensi digital nomad tourism di Desa Canggu

Potensi implementasi *digital nomad tourism* di Desa Canggu, Kabupaten Badung, Bali sangat layak untuk diterapkan. Selain memiliki ketersediaan sumberdaya, wilayah ini telah dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi bagi pengunjung dan wisatawan. Dalam pengembangan *digital nomad tourism* diperlukan tiga faktor pendukung yang mampu mempercepat pengembangan wisata *digital nomad* berbasis masyarakat yaitu faktor jiwa wirausaha di dunia digital, faktor bisnis wisata digital nomad sebagai alternatif usaha baru, dan kemudahan berbisnis (Chevtaeva, 2021; Gede et al., 2021; Hannonen, 2020; von Zumbusch & Lalicic, 2020). Hal ini juga telah dikaji di Desa Intaran yang memfokuskan bahwasannya pengembangan *digital nomad tourism* harus mengikutsertakan masyarakat sekitar desa guna meningkatkan ekonomi masyarakat secara lokal maupun nasional (Gede et al., 2021). Lebih lanjut, potensi *digital nomad tourism* di Desa Canggu berupaya mendorong perluasan aktivitas digital di bidang ekonomi, masyarakat, industri yang pada akhirnya mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan pendapatan disetiap komponen dan mengintegrasikan potensi

sosial, budaya dan sumber daya alam untuk pengembangan lebih lanjut. Kesiapterapan *digital nomad tourism* harus mempertimbangkan komponen terkecil guna menjaga stabilitas sektor pariwisata. Bagi wisatawan dan pelaku ekonomi kreatif untuk bertahan di masa pandemi, adaptasi, kreativitas, dan kerja sama sangat penting, terutama dalam hal ini, kapasitas untuk mengeksplorasi kemungkinan pengembangan desa Cangu dengan masyarakat (Borges et al., 2022; Reichenberger, 2018; Thompson, 2021; Zerva et al., 2023).

Di antara solusi yang direkomendasikan adalah penggunaan platform digital untuk mengeksekusi pariwisata nomad digital; hal ini dilakukan sebagai strategi yang efektif untuk mempromosikan berbagai lokasi dan potensi wisata di Desa Cangu melalui banyak platform. Hal ini menyiratkan bahwa pariwisata digital tidak hanya memperkenalkan tetapi juga secara luas mensosialisasikan keindahan pariwisata dalam rangka meningkatkan jumlah pengunjung internasional ke Bali. Perkembangan pariwisata digital niscaya akan menjadi kemajuan yang signifikan bagi industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia, khususnya Provinsi Bali. Sebab, pariwisata digital secara tidak langsung meningkatkan literasi dan memfasilitasi adaptasi teknologi (Chevtaeva & Denizci-Guillet, 2021; Hall et al., 2019; Shawkat et al., 2021). Karena gaya hidup masyarakat seringkali serba cepat dan berhubungan dekat dengan internet, maka tidaklah sulit. Pariwisata dan ekonomi kreatif adalah salah satu industri yang telah mengalami digitalisasi cepat dalam beberapa tahun terakhir, sebagai hasil dari perkembangan teknologi modem. Dengan kata lain, mengembangkan rencana pariwisata digital adalah pilihan terbaik untuk menarik wisatawan internasional dan membantu pemulihan pariwisata dan ekonomi kreatif di Provinsi Bali, termasuk Desa Cangu, setelah epidemi COVID-19. Penerapan *digital nomad tourism* di Desa Cangu tidak hanya menjaga stabilitas ekonomi masyarakat namun turut serta menjaga ekosistem lingkungan lebih terjaga kelestariannya untuk dapat diperkenalkan di berbagai platform. Hasilnya, dalam beberapa tahun kedepan konsep *sustainability* berbasis desa wisata dapat diterapkan dengan dukungan *digital nomad tourism* (Cook, 2020; Jayabaya et al., 2021; Mertha Adnyana & Sudaryati, 2022).

KESIMPULAN

Kesiapan Desa Cangu sebagai *digital nomad tourism* yang didasarkan pada komponen *attractions* dan *amenities* sudah dapat menunjang kebutuhan wisatawan *digital nomad*. Pada komponen *attractions*, Desa Cangu menyuguhkan daya tarik wisata alam, wisata buatan, café, restoran, *co-working*, dan koneksi internet yang kencang (20Mbps). Komponen *amenities* Desa Cangu memiliki banyak penginapan atau akomodasi seperti *homestay*, hotel, villa, maupun *co-living*. Namun pada komponen *ancillary service* di Desa Cangu masih kurang masih kurang beragam. Lalu pada komponen *accessibilities* juga masih terdapat kekurangan seperti tidak adanya fasilitas trotoar dan tempat penyebrangan yang aman bagi pejalan kaki, kondisi jalan yang sempit dan padatnya lalu lintas. Desa Cangu sudah menjadi tempat terfavorit sebagai *digital nomad tourism*, sehingga untuk selanjutnya dapat dikembangkan khususnya dari segi *accessibilities* dan *ancillary service*. Selain itu, diperlukan adanya promosi yang serius terkait produk wisata ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pencarian literatur, pengumpulan data, dan pengolahan data kajian sehingga dapat dipublikasikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. In *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (1st ed., pp. 103–116). CV Media Sains Indonesia.
- Borges, I., Brás, S., Machado, A., Leite, S., Costa, E., & Mota, S. (2022). Digital Nomads: A Growing Trend in Hospitality in Portugal. In *Advances in Tourism, Technology and Systems. Smart Innovation, Systems and Technologies* (pp. 549–559). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-16-9701-2_45
- Chevtavaeva, E. (2021). Coworking and Coliving: The Attraction for Digital Nomad Tourists. In *Information and Communication Technologies in Tourism 2021* (pp. 202–209). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-65785-7_17
- Chevtavaeva, E., & Denizci-Guillet, B. (2021). Digital nomads' lifestyles and coworkation. *Journal of Destination Marketing & Management*, 21, 100633. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2021.100633>
- Cook, D. (2020). The freedom trap: digital nomads and the use of disciplining practices to manage work/leisure boundaries. *Information Technology & Tourism*, 22(3), 355–390. <https://doi.org/10.1007/s40558-020-00172-4>
- Cooper, C., Fletcher, J., Gilbert, D., Fyall, A., & Wanhill, S. (2005). *Tourism: Principles and Practice*. Pearson Education Limited.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D. M., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *Quantitative approach research method* (T. S. Tambunan, Ed.; 1st ed.). CV Media Sains Indonesia.
- Dodds, R., Ali, A., & Galaski, K. (2018). Mobilisasi pengetahuan: menentukan elemen kunci keberhasilan dan perangkat dalam mengembangkan pariwisata berbasis masyarakat. *Isu Terkini Dalam Pariwisata*, 21(13), 1547–1568.
- Gede, I. G. K., Marhaeni, K. E., Putrana, I. W., & Sanjiwani, I. G. A. M. (2021). A Model of Community-Based Development in Digital Nomad Tourism in Intaran Village Bali. *Proceedings of the International Conference on Applied Science and Technology on Social Science (ICAST-SS 2020)*, 382–386. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210424.073>
- Hall, G., Sigala, M., Rentschler, R., & Boyle, S. (2019). Motivations, Mobility and Work Practices; The Conceptual Realities of Digital Nomads. In *Information and Communication Technologies in Tourism 2019* (pp. 437–449). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-05940-8_34
- Hannonen, O. (2020). In search of a digital nomad: defining the phenomenon. *Information Technology & Tourism*, 22(3), 335–353. <https://doi.org/10.1007/s40558-020-00177-z>
- Jayabaya, I. O., Bektı, H., Sumadinata, R. W. S., & Widianingsih, I. (2021). Digital tourism strategy in Indonesia. *Vegueta Anuario de La Facultad de Geografía e Historia*, 21(2), 58–67. <https://doi.org/10.51349/veg.2021.2>
- Kemendparekraf. (2021). Tren Pariwisata Indonesia di Tengah Pandemi. *Kemendparekraf RI*.
- Lindawati, L., Damayanti, A., & Putri, D. H. (2021). The Potential of Community-Based Nomadic Tourism Development: Insight from Three Case Study in Yogyakarta. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan*, 5(1), 139–168. <https://doi.org/10.14421/JPM.2021.051-06>
- Mahadewi, N. M. E. (2018). Nomadic Tourism, Wisata Pendidikan, Digitalisasi dan Wisata Event Dalam Pengembangan Usaha Jasa Akomodasi Homestay di Destinasi Wisata. *Jurnal Kepariwisataaan*, 17(1), 1–13. <https://doi.org/10.52352/jpar.v17i1.26>
- Mertha Adnyana, I. M. D., & Sudaryati, N. L. G. (2022). The potency of green education-based blended learning in biology students at the Hindu University of Indonesia. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.20527/bino.v4i1.11047>
- Müller, A. (2016). The digital nomad: Buzzword or research category? *Transnational Social Review: A Social Work Journal*, 6(3), 344–348. <https://doi.org/10.1080/21931674.2016.1229930>
- Nuruddin, P. E.W., & Pujiastuti, N. N. S. A. (2020). Strategi Bertahan Hotel di Bali Saat Pandemi Covid-19. *Journal of Bali Studies*, 10(2), 579. <https://doi.org/10.24843/jkb.2020.v10.i02.p11>
- Nuruddin, P.E.W., Sudjana, I.M., Semara, I.M.T. (2021). *Portrait of International Backpacker Tourism during the COVID-19 Pandemic in Bali*. *XII*(4), 886–894. [https://doi.org/10.14505/jemt.v12.4\(52\).03](https://doi.org/10.14505/jemt.v12.4(52).03)
- Parwoto, B. D., Harjanto, A. G., & Peja, E. (2021). Dampak Komunikasi generasi milenial terhadap perilaku nomadic tourism. *Kepariwisataaan: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 45–52. <http://dx.doi.org/10.47256/kji.v14i1.46>

- Prabawati, N. P. D. (2020). Desa Canggu, Bali sebagai Basecamp bagi Digital Nomad? (Identifikasi Produk Wisata Berdasarkan 4A (Attraction, Amenity, Accessibility, Ancillary Service)). *Jurnal Kepariwisataaan Indonesia*, 14(2), 91–108. <https://doi.org/10.47608/jki.v14i22020.91-108>
- Reichenberger, I. (2018). Digital nomads – a quest for holistic freedom in work and leisure. *Annals of Leisure Research*, 21(3), 364–380. <https://doi.org/10.1080/11745398.2017.1358098>
- Shawkat, S., Zaidi Abd Rozan, M., Bt Salim, N., & Muhammad Faisal Shehzad, H. (2021). Digital Nomads: A Systematic Literature Review. *7th International Conference on Research and Innovation in Information Systems (ICRIIS)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICRIIS53035.2021.9617008>
- Situmorang, Fransisco . Narottama, N. (2019). Peran Kaum Milenial dalam Pengembangan Digital Nomadic Tourism sebagai Badan usaha Milik Desa (Studi Kasus Pada Desa Wisata Pelaga, Kabupaten Badung, Bali). *Conference: Seminar Riset Terapan Hospitaliti Dak Kepariwisataaan Indonesia*.
- Sukma Winarya Prabawa, I. W., & Ratih Pertiwi, P. (2020). The Digital Nomad Tourist Motivation in Bali: Exploratory Research Based on Push and Pull Theory. *Athens Journal of Tourism*, 7(3), 161–174. <https://doi.org/10.30958/ajt.7-3-3>
- Tempo.co. (2021). *Bali akan Garap Potensi Wisata Digital Nomad*. Tempo.Co.
- Thompson, B. Y. (2021). Digital Nomads, Liquid Modernity, and the COVID-19 Pandemic. In *Digital Nomads Living on the Margins: Remote-Working Laptop Entrepreneurs in the Gig Economy* (pp. 13–21). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-80071-545-520211002>
- von Zumbusch, J. S. H., & Lalicic, L. (2020). The role of co-living spaces in digital nomads' well-being. *Information Technology & Tourism*, 22(3), 439–453. <https://doi.org/10.1007/s40558-020-00182-2>
- Wiranatha, A. S., Antara, M., Wiranatha, A. C., & Saroyini, P. (2020). Digital Nomads Tourism in Bali and Finance. *Journal of Development Economics*, 1(1), 1–16.
- Wystc.org. (2017). *World Youth & Student Travel Conference (WYSTC) Montreal 2017, Events, Breaking Travel News*. <https://www.wystc.org/>
- Zerva, K., Huete, R., & Segovia-Pérez, M. (2023). Digital Nomad Tourism: The Experience of Living at the Destination. In *Remodelling Businesses for Sustainable Development* (pp. 15–26). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-19656-0_2

DAFTAR INFORMAN:

Gusti Made Kamar, pemilik Cafe, wawancara dilakukan pada 04 Juni 2022.

Gusti Made Wiguna, pemilik Homestay, wawancara dilakukan pada 20 Juni 2022.

Dewa Gede Oka, pemilik Villa, wawancara dilakukan pada 31 Juni 2022.

KESIAPAN DESA CANGGU BALI SEBAGAI DIGITAL NOMAD TOURISM

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.kemenparekraf.go.id Internet Source	5%
2	Submitted to stipram Student Paper	2%
3	jonedu.org Internet Source	2%
4	I Made Astrama, I Made Darsana. "Pengelolaan Guest House di Ubud Bali sebagai Pengembangan Nomadic Tourism", Journal on Education, 2023 Publication	1%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	Anak Agung Ayu Evy Putri Indraswari, Ni Wayan Yuniasih. "PENGARUH BYSTANDER EFFECT DAN TEKANAN FINANSIAL TERHADAP KECENDERUNGAN KECURANGAN AKUNTANSI (FRAUD) DI LEMBAGA PERKREDITAN DESA	1%

(LPD) SE-KECAMATAN MENGWI", Hita
Akuntansi dan Keuangan, 2022

Publication

7	Diah Pradiatiningtyas. "UPAYA INBOUND MARKETING OLEH GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA DI ERA PANDEMI COVID 19", Jurnal Pariwisata, 2022 Publication	1 %
8	docplayer.info Internet Source	<1 %
9	jurnal.syntaxtransformation.co.id Internet Source	<1 %
10	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
11	ejournal.stipram.ac.id Internet Source	<1 %
12	Submitted to Udayana University Student Paper	<1 %
13	journal.unimma.ac.id Internet Source	<1 %
14	fauzimasbor90.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	media.neliti.com Internet Source	<1 %
16	www.agendaindonesia.com Internet Source	

<1 %

17

Rustini Rustini. "Pelayanan Tuan Rumah Homestay dalam Mendukung Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat (Community Based-Tourism) di Desa Wisata Wates Jaya, Kabupaten Bogor", Destinesia : Jurnal Hospitaliti dan Pariwisata, 2021

Publication

<1 %

18

jurnal.pnk.ac.id

Internet Source

<1 %

19

www.batamnews.co.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

KESIAPAN DESA CANGGU BALI SEBAGAI DIGITAL NOMAD TOURISM

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
