

PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA INFORMASI POTENSI WISATA NAGREG KENDAN KEPADA DEWASA MUDA DI JAWA BARAT

Vanessa Adiyasa¹, Novian Denny Nugraha² dan Sri Soedewi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
vanessadys@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Desa Nagreg Kendan atau biasa dikenal sebagai Desa Kendan merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Nagreg. Desa Nagreg Kendan memiliki rencana akan membuat sebuah Desa Wisata dengan berbagai potensi-potensi di dalamnya, dimulai dari potensi Situs Sanghyang Anjung yang terkenal akan mitosnya oleh warga sekitar dan turis hingga workshop pembuatan batu bata yang terbuat dari pasir bukit kendan itu sendiri. Penciptaan desa wisata diharapkan dapat memperkenalkan potensi-potensi lain dari desa Nagreg Kendan kepada masyarakat secara meluas, utamanya kepada masyarakat dewasa muda yang tertarik untuk mengunjungi sebuah desa wisata. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan observasi ke Desa Nagreg Kendan, wawancara bersama warga sekitar, serta menggunakan studi literatur yang terkait dengan media yang akan digunakan. Media yang akan digunakan sebagai media informasi mengenai potensi wisata di Desa Nagreg Kendan adalah art photography agar orang-orang kalangan dewasa muda lebih tertarik untuk lebih mengenal Desa Nagreg Kendan.

Kata kunci: zine, travel journals, tourist villages, information media, art photography

Abstract : *Nagreg Kendan Village or commonly known as Kendan Village is a village located in Nagreg District. Nagreg Kendan Village has plans to create a tourist village with various potentials in it, starting from the potential of the Sanghyang Anjung site which is famous for its myths by local residents and tourists to a workshop for making bricks made from the sand of the Kendan hill itself. It is hoped that the creation of a tourist village can introduce other potentials of Nagreg Kendan village to the wider community, especially to young adults who are interested in visiting a tourist village. To achieve this goal, the research method used is by conducting observations in Nagreg Kendan Village, interviews with local residents, and using literature studies related to the media that will be used. The media that will be used as a medium of information regarding tourism potential in Nagreg Kendan Village is art photography so that young adults are more interested in getting to know Nagreg Kendan Village better.*

Keywords: *zine, travel journals, tourism villages, information media, art photography*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak potensi wisata di tiap pejuru negaranya. Salah satu wisata yang telah terkenal oleh berbagai adalah Desa Arborek, Raja Ampat, Papua, tempat yang terkenal dikarenakan keindahan alam serta wisatanya. Namun, tidak semua desa wisata yang memiliki potensi dikenal oleh warga lokal sekitar itu sendiri. Salah satu contoh desa wisata yang masih belum dikenal oleh banyak orang adalah Desa Wisata Nagreg Kendan yang terletak di Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung.

Desa Nagreg Kendan merupakan sebuah desa wisata yang telah diresmikan sejak tahun 2012 silam sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bandung No 27 Tahun 2012, dan Peraturan Daerah Kabupaten Bandung No 13 Tahun 2013 dikarenakan potensi wisata yang ada di Desa Nagreg Kendan. Berbagai macam potensi wisata, dimulai dari potensi alam hingga potensi budaya ada di Desa Nagreg Kendan. Destinasi wisata yang paling populer dikunjungi oleh turis adalah Bukit Sanghyang Anjung yang memiliki jalan yang cukup terjal. Biasanya, turis yang mendatangi Desa Nagreg Kendan memiliki tujuan-tujuan tertentu, seperti untuk tujuannya masing-masing atas Desa Nagreg Kendan oleh akademisi yang bertujuan untuk meneliti Desa Nagreg Kendan lebih mendalam, orang-orang penting dari pemerintahan yang percaya akan mitos di Sanghyang Anjung agar niatannya tercapai, hingga pelajar yang ingin mengembangkan potensi wisata di Desa Nagreg Kendan. Desa Nagreg Kendan juga pernah didatangi oleh Bupati Bandung untuk melihat keunikan yang ada di Desa Nagreg Kendan. Sehingga pada saat itu, seluruh masyarakat desa memberikan berbagai jamuan hingga pertunjukkan yang luar biasa demi menyambungkan kedatangan beliau di Desa Nagreg Kendan. Namun, masyarakat selain warga sekitar Desa Nagreg Kendan mengetahui berbagai macam potensi wisata yang dapat dinikmati di Desa Nagreg Kendan. Melihat kondisi tersebut, penulis merasa perlunya untuk memperkenalkan desa wisata Nagreg Kendan kepada masyarakat yang masih

belum mengetahui mengenai Desa Nagreg Kendan, khususnya terhadap masyarakat dewasa muda berumur 20-25 tahun. Dengan melakukan perancangan zine dengan desain yang lebih fleksibel dan friendly, masyarakat dewasa muda akan lebih tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Desa Nagreg Kendan. Selain itu, zine dibuat agar menumbuhkan rasa apresiasi terhadap potensi sumber daya alam maupun budaya yang ada di Desa Nagreg Kendan.

TINJAUAN PUSTAKA

Zine

Menurut Todd and Watson (2006), zine merupakan sebuah buku yang mirip dengan majalah yang berisikan tentang koleksi pribadi maupun buku harian yang menceritakan tentang apa saja. Zine memiliki ukuran yang fleksibel dan zine merupakan sebuah ide yang sudah lama ada dengan nama yang berbeda-beda sejak munculnya media cetak yang beredar oleh ide-ide dari berbagai individu.

Jurnal Perjalanan

Menurut Wright (2023), Jurnal perjalanan merupakan kumpulan pengalaman perjalanan yang dituliskan dalam sebuah jurnal atau buku. Jurnal tersebut dapat berisikan sebuah pengalaman, perasaan, pikiran, orang-orang yang pernah ditemui, kenangan, maupun dokumentasi lokasi yang mencerminkan perjalanan seseorang yang menuliskan jurnal tersebut.

Pariwisata

Menurut Suwanto dalam Afifi (2020), Pariwisata merupakan sebuah proses bepergian yang melibatkan satu atau banyak individu untuk pergi ke tempat lain diluar tempat yang ia tinggali saat itu dikarenakan individu tersebut memiliki tujuan tertentu. Tujuan tersebut dapat berupa tujuan dalam hal politik, sosial, ekonomi, kebudayaan, kesehatan, agama, maupun hanya berjalan-jalan

biasa untuk menambah pembelajaran, pengalaman, bisa juga hanya sekadar ingin mengetahui tempat tersebut.

Fotografi

Menurut Ansel Adams, fotografi adalah sebagai media berekspresi dan komunikasi yang kuat, menawarkan berbagai persepsi, interpretasi, dan eksekusi yang tak terbatas. Berdasarkan pengertian fotografi di atas bisa disimpulkan bahwa fotografi merupakan aktivitas mengambil gambar melalui kamera untuk menghasilkan karya seni dan bisa dinikmati baik diri sendiri atau publik. Maka dari itu, fotografi memiliki banyak teknik yang bisa membantu dalam menghasilkan berbagai karya yang membuat orang tertarik untuk melihatnya.

Layout

Menurut Suriyanto Rustan (2008), Layout dapat dikatakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-layout adalah suatu proses/tahapan kerja dalam suatu desain.

Tipografi

Menurut Gamal (2019), Tipografi merupakan sebuah seni untuk merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf serta jenisnya dengan pengaturan dan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menghasilkan kesan tertentu, sehingga akan membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin, baik dari segi keterbacaan maupun estetika.

Desain Komunikasi Visual

Menurut Supriyono (2010), Desain Grafis atau umumnya disebut sebagai Desain Komunikasi Visual (DKV) dikarenakan keduanya memiliki peran untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai

kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dan sebagainya, dibantu oleh teknologi yang ada.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan pertama kali adalah metode observasi. Metode observasi dilakukan guna mengumpulkan data secara langsung ke lapangan. Observasi dilakukan agar gambaran terhadap budaya di Desa Nagreg Kendan serta permainan tradisional dapat diteliti lebih mendalam. Kemudian proses wawancara dilakukan dengan staf di kantor desa serta beberapa warga di sekitar Desa Nagreg Kendan. Wawancara dilakukan guna mendapatkan perspektif lebih mendalam mengenai potensi-potensi yang ada di Desa Nagreg Kendan, baik dalam wisata maupun kebudayaannya. Analisis Kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data survey secara online kepada masyarakat muda yang berusia 20-25 tahun. Data ini digunakan agar asumsi-asumsi yang dikemukakan memiliki data valid sehingga data dapat bersifat lebih objektif. Studi Literatur digunakan agar menguatkan teori pada data-data yang telah diambil selama melakukan observasi serta wawancara selama berada di Desa Nagreg Kendan. Selain itu, studi literatur juga berguna sebagai pedoman agar membantu perancangan media sesuai dengan kaidah-kaidah desain.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara langsung ke lapangan, dibantu dengan media alat bantu sebagai perekam informasi yang ada di sekitar daerah tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan mengunjungi beberapa potensi wisata serta kebudayaan di Desa Nagreg Kendan yang dilakukan pada 25 September – 9 November 2023 bersama dengan beberapa orang yang akan melakukan penelitian

pada desa terkait. Kemudian penelitian tersebut dilanjutkan pada tanggal 3 Maret – 21 Juni 2024 untuk melakukan tinjauan penelitian lebih lanjut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama masyarakat Desa Nagreg Kendan, ditemukan bahwa pengenalan terhadap potensi wisata serta kebudayaan yang ada di Desa Nagreg Kendan masih belum diketahui oleh masyarakat diluar masyarakat itu sendiri. Hasil tersebut dibuktikan oleh pengumpulan data secara kualitatif yang dilakukan bersama 55 orang lainnya, dimana mereka berkata bahwa 63% masyarakat dewasa muda tidak mengetahui keberadaan Desa Nagreg Kendan.

Analisis Survei

Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dan pekerja yang berumur 20-25 tahun, berlokasi di Jabodetabek (Jawa Barat) banyak yang tidak mengetahui mengenai Desa Nagreg Kendan. Namun, mereka memiliki ketertarikan untuk mempelajari mengenai Desa Nagreg Kendan tersebut bila adanya media informasi yang memadai mengenai Desa Nagreg Kendan. Kemudian, mereka lebih tertarik kepada sisingaan sehingga sisingaan akan dijadikan cover buku utama dan juga Sanghyang Anjung sebagai foto pendamping dari sisingaan tersebut. Mereka juga akan lebih tertarik bila buku informasi yang disampaikan dibuat dengan gaya modern serta berisikan informasi yang singkat, padat, jelas, adanya foto, ilustrasi, serta elemen visual yang mendominasi karya tersebut.

Analisis SWOT

Bila dilihat dari analisis SWOT yang telah dibuat, didapatkan kesimpulan bahwa Desa Wisata Nagreg Kendan masih belum banyak dikenali oleh masyarakat diluar masyarakat sekitar di sekitar Desa Nagreg Kendan itu sendiri maupun para mahasiswa dan akademisi yang datang untuk mempelajari Desa tersebut. Media informasi sangat diperlukan untuk memperkenalkan Desa Wisaa Nagreg Kendan lebih meluas kepada masyarakat. Salah satu cara untuk memperkenalkan desa agar lebih efektif adalah dengan membuat media informasi berupa zine kepada

masyarakat dewasa muda dikarenakan lapisan masyarakat tersebut masih banyak yang belum mengetahui selain orang-orang yang memang datang dikarenakan kepentingan akademis mereka sendiri. Zine dibuat dengan modern dengan gaya *playfull* agar lebih menarik lapisan masyarakat tersebut.

Konsep Perancangan

Perancangan media zine dibuat sebagai kesimpulan dari hasil observasi ke Desa Nagreg Kendan, dimana zine tersebut memiliki fungsi sebagai sarana media edukasi kepada masyarakat, khususnya yang berada di Kota Bandung, mengenai potensi kebudayaan yang dimiliki Desa Nagreg Kendan, serta potensi lainnya seperti mitos-mitos yang ada sebagai salah satu nilai “unik” dari Desa Nagreg Kendan itu sendiri. Nilai tersebut diharapkan dapat menambah ketertarikan anak-anak muda di Kota Bandung untuk lebih mempelajari lebih mendalam mengenai Desa Wisata Nagreg Kendan ini.

Perancangan ini dibuat agar pembaca dapat tergambar dan teredukasi mengenai potensi Desa Nagreg Kendan, yang mana keberadaan desa tersebut hanya diketahui oleh beberapa pelajar yang sengaja berkunjung demi keperluan akademisi (Roni Soemantri, 2024). Pesan yang ingin disampaikan melalui zine ini adalah kebudayaan, sumber daya alam, serta keunikan yang dibalut melalui elemen visual dari daerah Kabupaten Bandung melalui berbagai foto yang disusun melalui media zine. Khalayak sasaran utama untuk zine ini adalah orang-orang dewasa muda, sehingga zine dibuat dengan konsep *playful* yang dibalut dalam budaya sunda. Judul yang zine yang akan digunakan adalah *Tales of Nagreg Kendan*.

Konsep Komunikasi

Menurut Sugiyama dan Andree (2011), AISAS merupakan formula pendekatan yang efektif untuk digunakan kepada target khalayak sasaran dengan melihat perilaku yang terjadi, terutama pada era kemajuan teknologi masa kini. Oleh karena itu, konsep komunikasi yang digunakan untuk perancangan ini

berdasarkan pada Metode AISAS (*Attention atau Awareness, Interest, Search, Action, Share*).

Attention atau Awareness

Untuk mendapatkan perhatian Desa Nagreg Kendan, akan dibuatkan sebuah banner yang digunakan untuk memperkenalkan zine yang berisikan potensi Desa Nagreg Kendan kepada khalayak umum. Banner tersebut nantinya akan display di toko buku, kantor dispuddar, maupun di kantor Desa Nagreg itu sendiri.

Interest

Bila tertarik dengan banner tersebut, pada banner akan terdapat sebuah QR code yang mengarahkan kepada landing page yang berisikan beberapa potongan zine tersebut. Setelah melihat landing page, di akhir bagian akan terdapat sedikit “promosi” mengenai buku zine bila mereka ingin mengetahui lebih lanjut mengenai potensi-potensi yang ada pada Desa Nagreg Kendan. Nantinya, mereka akan diarahkan bagaimana cara mendapatkan buku dan dimana mereka bisa membeli zine tersebut.

Search

Setelah mengetahui lebih lanjut, mereka akan diarahkan melalui landing page ke sosial media yang dimiliki oleh Desa Nagreg Kendan bila mereka ingin mengetahui lebih mendalam mengenai desa tersebut maupun datang langsung ke Desa Nagreg Kendan bila ingin langsung memegang buku ini secara fisik.

Action

Bila wisatawan ingin langsung membeli buku tersebut, mereka dapat langsung mendatangi Desa Wisata Nagreg Kendan, ke toko buku, maupun menghubungi distributor secara langsung. Nantinya, mereka akan diarahkan prosedur pembelian dari zine tersebut.

Share

Setelah mendapatkan zine tersebut, Pada bagian dalam akan ditampilkan QR code yang sama, yaitu QR code yang ada pada banner serta sosial media Nagreg Kendan, dimana QR code tersebut berisikan Landing Page yang dapat di share kepada teman-teman maupun rekan-rekan. Sehingga, zine dapat terus disebarluaskan kemanapun dan siklusnya akan terulang kembali dari awal hingga melakukan akhirnya membuat keputusan untuk pembelian.

Konsep Visual

Tipografi

DOBIDOO

Bread Island

REGULAR

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
						1	2	3	4	5	6	7	8	
9	0	.	,	'	~	!	@	#	\$	%	&	*	()
-	+	=	{	}	[]		\	/	?	<	>	:	
:	"	"												

Regular

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d
e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	.	,	'	~	!	@	#	\$	%	&	*	()
-	+	=	{	}	[]		\	/	?	<	>	:	
:	"	"												

Gambar 1. Font Dibidoo
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 2. Font Bread Island
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada konsep perancangan visual ini, digunakan 2 jenis typeface pada zine yang telah dirancang, yaitu *DIBIDOO* dan *Bread Island*. *DIBIDOO* digunakan sebagai header dari judul tiap bab pada zine, Header pada tiap halaman zine memiliki besar 25pt. Pada konten, besar huruf yang digunakan adalah 12-15pt.

Fotografi

Ilustrasi terinspirasi dari berbagai hal yang ada pada Desa Nagreg Kendan. Seperti ilustrasi manikmaya yang terinspirasi dari Raja Manikmaya, kemudian sisingaan yang selalu dipakai pada tiap acara-acara penting di Desa Nagreg Kendan, ladu ketan yang merupakan UMKM utama dan paling populer di Desa Nagreg Kendan, dan padi dan jagung yang merupakan salah satu tanaman mata pencaharian utama dari para petani di Desa Nagreg Kendan.

Warna



Gambar 5. Sketsa
Sumber: Dokumen Penulis

Konsep warna yang digunakan dalam perancangan media zine ini terinspirasi dari berbagai macam aspek yang ada di Desa Nagreg Kendan, baik dari alam maupun dari masyarakat Nagreg Kendan itu sendiri. Warna-warna yang digunakan adalah warna hijau, warna coklat, dan warna oranye. Konsep warna ini mengandung makna:

Warna hijau:

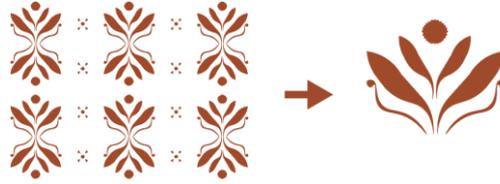
Mengandung makna asri, hijau, dan alam. Maka ini diambil dikarenakan desa Nagreg Kendan merupakan desa yang masih mengandalkan pertanian sebagai salah satu sumber mata pencaharian mereka. Desa Nagreg Kendan juga merupakan desa yang masih sangat asri dan segar, terutama tiap awal tahun.

Warna oranye

Melambangkan warga Nagreg Kendan yang penuh kreativitas, seperti warganya yang aktif membuat berbagai macam umkm dan hangat kepada pengunjung.

Warna coklat

Melambangkan kehangatan dan keakraban warga Desa Nagreg Kendan.

Supergrafis

Gambar 6. Sketsa

Sumber: Dokumen Penulis

Supergrafis yang dibuat terinspirasi dari daun malaka juga dari daun yang ada pada sekitar bukit sanghyang anjung. Selain itu, daun ini juga selalu ada pada makom para karuhun yang ada pada Desa Nagreg Kendan. Salah satu bentuk yang ada pada infografis juga digunakan pada mahkota manikmaya.

Hasil Perancangan

Media Utama



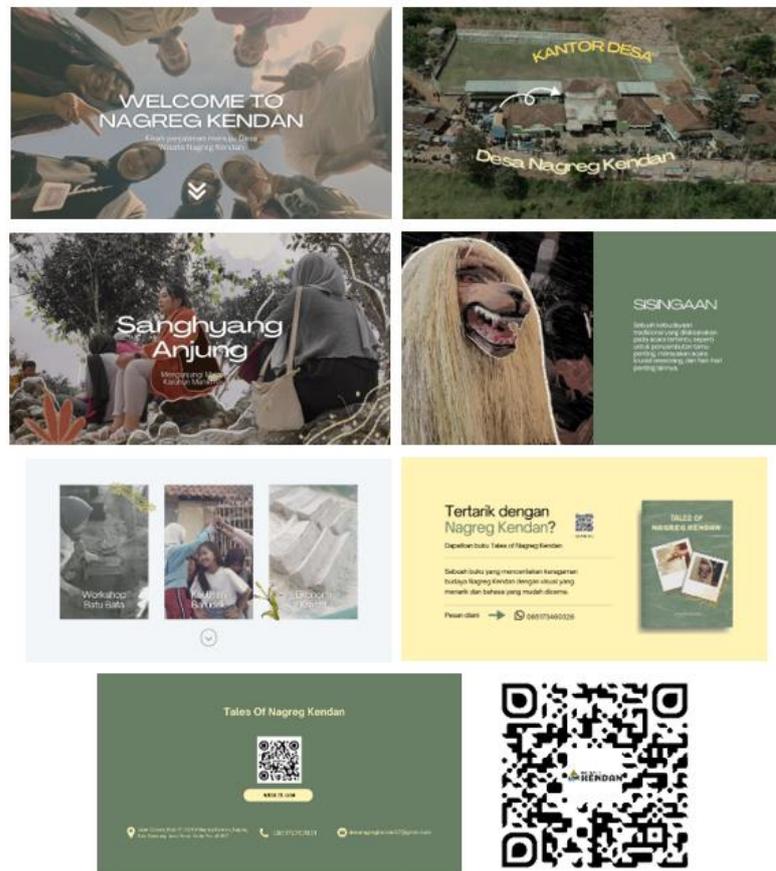


Gambar 7. Zine
Sumber: Dokumen Penulis

Zine dengan judul "*Tales of Nagreg Kendan*" merupakan media utama yang dibuat pada perancangan ini. Zine dibuat seperti sebuah jurnal perjalanan yang berisikan foto, dicampurkan dengan ilustrasi dan aset-aset visual yang telah dirancang berdasarkan potensi wisata, juga kebudayaan yang ada di Desa Nagreg Kendan. Pada zine tersebut berisikan foto perjalanan yang dibalut dengan gambar visual Desa Nagreg Kendan.

Media Pendukung

Landing Page



Gambar 8. Landing Page
Sumber: Dokumen Penulis

Landing Page dibuat dengan tujuan agar masyarakat yang ingin mengetahui perihal Desa Nagreg Kendan dapat melihat secara sekilas mengenai Desa Nagreg Kendan. Halaman utama landing page dibuat dengan foto dokumentasi pribadi dan bertuliskan “*Welcome to Desa Nagreg Kendan*” agar pembaca yang melihat dapat merasa lebih disambut oleh *landing page* tersebut. Isi landing page berupa pengenalan secara singkat mengenai Desa Nagreg Kendan, serta promosi buku dari Desa Nagreg Kendan itu sendiri.

Merchandise: Keychain, Sticker



Gambar 9. Merchandise
Sumber: Dokumen Penulis

Tujuan pembuatan *merchandise* ini agar para pengunjung yang mengunjungi Desa Nagreg Kendan memiliki barang berupa kenang-kenangan yang menggambarkan Desa Nagreg Kendan. Selain itu, *merchandise* yang berupa aset-aset visual yang ada pada zine “*Tales of Nagreg Kendan*”.

X Banner



Gambar 10. X Banner
Sumber: Dokumen Penulis

X Banner diambil dari salah satu aset foto yang ada pada *Tales of Nagreg Kendan*. Tujuan pembuatan X Banner ini agar masyarakat dapat melihat secara sekilas mengenai Desa Nagreg Kendan. Selain itu, di dalam X Banner terdapat QR code yang dapat di scan untuk mengarahkan pengunjung ke *landing page*.

KESIMPULAN

Desa Nagreg Kendan merupakan sebuah desa wisata yang masih memiliki banyak potensi di dalamnya. Bahkan, warga desa sendiri pun mengakui bahwa mereka memiliki kekayaan alam dan budaya yang cukup memadai bila desa mereka menjadi sebuah desa wisata yang dikenal oleh banyak orang. Namun, media informasi untuk memperkenalkan desa tersebut masih belum memadai sehingga masih banyak masyarakat, utamanya masyarakat dewasa muda, yang belum mengetahui mengenai keberadaan Desa Nagreg Kendan. Oleh karena itu, perancangan zine *art photography* dengan gaya yang *playful* dibuat agar masyarakat dewasa muda yang telah memiliki ketertarikan untuk mengunjungi desa wisata, mengetahui keberadaan dan potensi wisata dari desa Nagreg Kendan.

SARAN

Saran penulis kepada peneliti selanjutnya yang ingin menjadikan Desa Nagreg Kendan sebagai pembahasan utama, ada baiknya bila peneliti langsung menghubungi kantor desa agar penelitian yang dilakukan dapat lebih mudah dan mendapatkan banyak data yang memadai dari sumber terpercaya secara tidak langsung. Kemudian, peneliti selanjutnya juga lebih baik meneliti lebih lanjut mengenai hal-hal yang penulis belum ambil, seperti kebudayaan yang diadakan tiap 1 atau 2 bulan sekali, acara-acara yang diadakan di desa, lomba-lomba yang dimenangkan, dan lain sebagainya. Penulis berharap, peneliti selanjutnya dapat menggunakan data yang ada sebagai salah satu sumber yang dapat diolah lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afifi, Andre Havez, Novian Denny Nugraha. (2020). *Perancangan Destination Branding Pariwisata Curug Malela Kabupaten Bandung Barat*. Diakses

pada 20 Juni 2024 di
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12597/13967>

Agung, Lingga. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: PT. Kanisius.

Anggraini, Lia, dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual, Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula Cetakan ke-7*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Arimi, Vania, Syarip Hidayat, Idhar Resmadi. (2021). *Perancangan Media Informasi Teras Surken Sebagai Destinasi Wisata Kuliner Legendaris di Kota Bogor*. Bandung: Telkom University.

Big Data BPS. (2023) *Bonus Demografi Dan Visi Indonesia Emas 2045*. Diakses pada 15 Juni 2024 di
https://bigdata.bps.go.id/documents/datain/2023_01_2_Bonus_Demografi_dan_Visi_Indonesia%20Emas_2045.pdf

Design Tutsplus. (2020, 30 Me). *Typeface VS Font, What is The Difference Between Them*. Diakses pada 17 April 2024 dari:
<https://design.tutsplus.com/articles/typeface-vs-font-what-is-the-difference-between-them--cms-34908>

DIGIDES. (2020). *Apa itu Desa Wisata?*. Diakses pada 4 Juni 2024 dari:
<https://digitaldesa.id/artikel/apa-itu-desa-wisata>

Direktorat Nilai Budaya (2000). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Euis Kurniati*.

Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi* (cetakan ke3). Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Frascara, Jorge. (2004). *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allwoorth Press.

- Habibi, Abdul Hafis, Novian Denny Nugraha, Diani Apsari. (2021). *Perancangan Identitas Visual Dan Media Promosi Gerobak Kopi Kota Payakumbuh*. Bandung: Telkom University.
- Hill, Will. (2005). *The Complete Typographer: A Manual for Designing with Type*. Singapura: One Publishing Private Limited.
- Kompas.id. (2021). *Desa Wisata di Indonesia Masih dalam Tahap Rintisan dan Berkembang*. Diakses pada 4 Juni 2024 dari: <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2021/07/16/desa-wisata-di-indonesia-masih-dalam-tahap-rintisan-dan-berkembang>
- Kusrianto, Adi. (2004). *Tipografi Komunikasi Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Mulyana, Deddy. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (cetakan ke-11). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan BPK. (2012). *PERDA Kab. Bandung No. 27 Tahun 2012*. Diakses pada 18 April 2024 dari: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/199040/perda-kab-bandung-no-27-tahun-2012>
- Piollet, Paul. (2014). *The Unseen Colors; Photographic Journeys into the Lives of Chinese Indonesian from 1972 to 2001*. Petra Express.
- PPM SOM, (2022, 3 November) *AISAS Model Marketing di Era Digital*. Diakses pada 4 Juni 2024 dari: <https://ppmschool.ac.id/model-marketing-aisas/>
- Preble, Duane. (1985), *Artforms*, Harper and Row Publishers, Inc., New York.
- Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sadono, Soni. (2020). *Budaya Nusantara*. Tangerang Selatan: Pustaka Sedayu.

- Serupa.id, (2019, 23 Agustus). *Tipografi; Pengertian, Parameter, Prinsip, & Penjelasan Lengkap*. Diakses pada 12 April 2024 dari: <https://serupa.id/tipografi/>
- Soewardikoen, Didit Wisiatmoko. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi. (Tautan Buku) Diakses tanggal 12 April 2024 dari: https://books.google.co.id/books?id=K7lbFHVt6AAC&pg=SA2-PA1&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false
- Tjin, Enche, dan Erwin Mulyadi. (2014). *Kamus Fotografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wright, Kristen Webb. (2023, 30 Agustus). *Travel Journal: 100+ Prompts, Ideas, and Tips*. Diakses pada 26 Juni 2024 dari: <https://dayoneapp.com/blog/travel-journal/>