

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG POTENSI REVITALISASI BUDAYA LOKAL DI DESA BAROS ARJASARI

Rahma Haliza¹, Idhar Resmadi² dan Asep Kadarisman³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
belijong@student.telkomuniversity.ac.id, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id,
kadarisman@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Desa Baros merupakan salah satu desa di Kabupaten Bandung yang memiliki kekayaan budaya lokal serta potensi wisata yang diakui secara nasional, dibuktikan dengan diraihnya penghargaan Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) 2023 dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Di balik prestasi tersebut, Desa Baros menghadapi tantangan dalam pengelolaan pariwisata yang profesional dan berkelanjutan. Permasalahan yang dihadapi meliputi dokumentasi budaya yang layak, serta kurangnya media informasi efektif yang mampu mengkomunikasikan potensi revitalisasi budaya lokal kepada masyarakat dan pemangku kepentingan. Penelitian ini bertujuan merancang media informasi berupa zine sebagai solusi kreatif dan komunikatif dalam menyampaikan potensi budaya lokal Desa Baros. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode *Participatory Learning and Action (PLA)*. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan *KJ Method* dan *Priority Quadrant* untuk mengidentifikasi serta memetakan potensi budaya desa. Hasil penelitian menemukan enam potensi budaya dan subkultur utama yang memiliki nilai budaya tinggi, yaitu Wayang Golek, Wayang Serok, Kendang, Kecapi, Reak Sunda, dan Angklung Buncis. Potensi ini penting diangkat dalam strategi *branding* desa wisata. Melalui perancangan zine yang bersifat eksploratif dan partisipatif, media ini diharapkan dapat membangun pemahaman kolektif serta mendorong kolaborasi lintas aktor dalam proses revitalisasi budaya. Zine menjadi sarana edukatif dan inklusif yang mendukung pelestarian nilai-nilai budaya lokal dalam kerangka pengembangan desa wisata berbasis komunitas.

Kata kunci: Desa Baros, Zine, Revitaliasi Budaya

Abstract: Baros Village, located in Bandung Regency, is rich in local cultural heritage and holds nationally recognized tourism potential, as proven by its achievement in receiving the 2023 Indonesian Tourism Village Award (ADWI) from the Ministry of Tourism and Creative Economy. Despite this recognition, Baros faces significant challenges in managing its tourism sector professionally and sustainably. These challenges include lack of cultural documentation, and the absence of effective media to communicate the value of cultural revitalization to the community and stakeholders. This research aims to design an informative medium in the form of a zine as a creative and communicative solution to highlight Baros' cultural potential.

The study adopts a qualitative approach using the Participatory Learning and Action (PLA) method. Data was collected through observation and interviews, then analyzed using the KJ Method and Priority Quadrant to identify and map the village's cultural assets. Findings reveal six key cultural and subcultural potentials with high cultural value: Wayang Golek (wooden puppets), Wayang Serok, Kendang (traditional drums), Kecapi (zither), Reak Sunda (traditional performance), and Angklung Buncis (bamboo instruments). These elements are essential for branding Baros as a cultural tourism village. By designing an exploratory and participatory zine, this medium is expected to foster collective understanding and cross-sector collaboration in the cultural revitalization process. The zine functions as an inclusive tool for information and education, supporting the preservation of local cultural values within the framework of community-based tourism development.

Keywords: Baros Village, Zine, Cultural Revitalization

PENDAHULUAN

Desa Baros memiliki potensi budaya dan tradisi yang diakui oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KEMENPAREKRAF). Pada tahun 2023, Desa Baros terpilih sebagai salah satu dari 75 desa di Indonesia penerima penghargaan Anugerah Desa Wisata (ADWI). Penghargaan ini semakin mengukuhkan posisi Desa Baros sebagai desa wisata yang potensial (*Pesona Indonesia: Desa Wisata Baros, 2023*) Penghargaan tersebut membawa dampak besar bagi masyarakat Desa Baros, terutama karena desa ini belum sepenuhnya siap untuk dikelola sebagai desa wisata secara optimal.

Berdasarkan data observasi melalui wawancara dengan Ketua Desa Wisata, tantangan terbesar yang dihadapi mencakup kurangnya kesiapan dalam berbagai aspek, seperti: identitas kebudayaan desa dan revitalisasi tradisi, yang belum terdokumentasikan dengan baik sebagai daya tarik wisata, serta kurangnya media informasi, yang dapat mengomunikasikan potensi budaya lokal dan strategi pengembangan desa wisata kepada masyarakat dan pemangku kepentingan. Jika permasalahan ini tidak segera diselesaikan, maka berbagai konsekuensi negatif dapat terjadi, khususnya dalam aspek budaya.

Melalui diskusi forum tersebut, ditemukan risiko komersialisasi budaya yang tidak terkontrol dapat mengakibatkan hilangnya keaslian tradisi lokal, serta berkurangnya identitas budaya Desa Baros akibat adaptasi yang kurang memperhatikan nilai-nilai asli masyarakat. Revitalisasi budaya di Desa Baros menjadi sesuatu yang mendesak dan penting untuk diatasi, dimana solusi yang diharapkan juga dapat mengupayakan proses melahirkan kembali budaya yang hampir hilang dan mengembalikan nilai-nilai yang seharusnya ada pada masyarakat itu sendiri.

Proses revitalisasi ini tentunya akan dilaksanakan secara bertahap dan salah satu tahap pertamanya adalah dengan pengadaan media informasi. Media informasi yang mampu menjelaskan potensi revitalisasi budaya lokal di Desa Baros, sehingga tradisi, nilai-nilai, serta data-data terkait kebudayaan asli Desa Baros masih dapat terdokumentasi dengan baik, dapat diakses, serta menarik untuk dipelajari. Dalam penelitian ini, akan dirancang sebuah Zine sebagai media komunikasi visual yang bersifat eksperimental, kreatif, dan engaging. Zine dipilih karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi dengan pendekatan yang lebih interaktif dan inklusif, sehingga dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat tanpa mengurangi atau menambahkan fakta yang terjadi (Akbar, 2020)

Dengan demikian, perancangan Zine ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai potensi revitalisasi budaya lokal serta penguatan identitas desa wisata. Media ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran, partisipasi, dan kolaborasi antaraktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Baros sebagai destinasi wisata unggulan (Umam & Tri Hendrawan, 2020)

Perancangan ini dilandasi teori Desain Komunikasi Visual (Liliweri, 2011) dan prinsip desain grafis (Dharma Widya & Darmawan, 2014), yang meliputi; komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, proporsi, dan

kesatuan. Serta teori layout (Rustan, 2009), teori warna (Sarwo Nugroho, 2015), teori tipografi (Kusrianto, 2007), teori produksi (Wasono et al., 2008), dan teori ilustrasi (Maharsi, 2016)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Learning and Action (PLA)* untuk melibatkan masyarakat secara aktif dalam mengidentifikasi, merancang, dan mengembangkan strategi pelestarian budaya lokal (Utami et al., 2022). Teknik yang digunakan meliputi pemetaan aset budaya dan diskusi kelompok terarah (FGD) untuk menggali informasi langsung dari pelaku budaya.

Analisis data dilakukan dengan metode *KJ (Affinity Diagram)* untuk mengelompokkan hasil observasi dan wawancara, mengidentifikasi pola hubungan antar potensi, serta menyusun struktur informasi Zine secara sistematis (Iba et al., 2017) Selanjutnya, *Priority Quadrant* digunakan untuk menentukan tingkat urgensi dan kepentingan setiap potensi budaya, membantu perumusan strategi revitalisasi (Wibowo & Iqbal, 2024)

Selain itu, penelitian ini menerapkan Analisis Matriks Perbandingan Media Sejenis (Soewardikoen, 2019) guna membandingkan elemen desain zine, meliputi cover, warna, tata letak, tipografi, aset visual, konten, dan kesimpulan, sehingga dihasilkan media yang efektif dalam menyampaikan hasil penelitian kepada masyarakat.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis



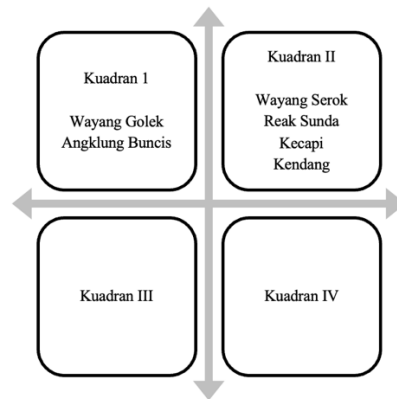
Gambar 1. Wawancara Kang Sobar

Sumber: Dokumentasi Penulis

Desa Baros mempertahankan ragam tradisi turun-temurun yang mengiringi siklus hidup warganya. Upacara empat dan tujuh bulanan (ngerujak), prosesi ngureupkeun bali saat kelahiran, hingga penghormatan kepada dukun beranak menjadi penanda fase awal kehidupan. Masa balita dahulu ditandai dengan lelungkalahu, sementara pernikahan melibatkan prosesi talek, pemberian simbolik, hingga penempatan pengantin. Kematian diatur oleh sesepuh, dengan doa dan peringatan berkala. Struktur sosial adat dijalankan tokoh-tokoh berperan khusus, dan rumah adat Jolokong dibangun dengan simbol sakral. Situs-situs budaya seperti Majapahit dan Mega Tutupan menguatkan identitas sejarah desa. Namun, sejak awal 2000-an, keberlanjutan tradisi ini menurun.

Enam tokoh seni di Baros menjaga keberlangsungan warisan budaya. Abah Eruk memproduksi kendang, Pak Rukhmana membuat kecapi, Bapak Adang mengembangkan Wayang Serok, Bapak Qodang melanjutkan Wayang Golek, Kang Akaay memimpin komunitas Reak Sunda, dan Pak Memen melestarikan Angklung Buncis. Masing-masing menggabungkan

dedikasi, inovasi, dan pelibatan lintas generasi untuk mempertahankan seni tradisional desa.



Gambar 1. Kuadran Prioritas Berdasarkan Hasil Martiks Penilaian
Sumber: Dokumentasi Penulis

Analisis kuadran memprioritaskan Wayang Golek dan Angklung Buncis sebagai penting dan mendesak untuk direvitalisasi melalui pendokumentasian dan pelatihan generasi muda. Wayang Serok, Reak Sunda, Kecapi, dan Kendang dikategorikan penting namun tidak mendesak, sehingga membutuhkan penguatan struktural dan promosi jangka panjang. Strategi ini diharapkan menjadi pijakan dalam pengembangan Desa Baros sebagai desa wisata berbasis komunitas dan budaya.

Konsep Pesan

Menurut (Danisworo & Martokusumo, 2002) dan berbagai referensi kebudayaan, revitalisasi adalah proses mengembalikan dan menghidupkan kembali vitalitas yang pernah ada pada suatu entitas yang mengalami degradasi fungsi. Dalam konteks revitalisasi budaya, hal tersebut dapat dibenahi dengan restorasi fisik dan pemulihan nilai-nilai sosial-budaya pada dinamika masyarakat.

Berikutnya mengenai interaktif dan partisipatif, dimana kualitas komunikasi audiens tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi juga memiliki kontrol, bisa memberi umpan balik, dan mengambil peran aktif

dalam dialog media tersebut (Murwani, 2012) Eksperimentasi pada zine baik dalam metode binding, jenis kertas, dan elemen visual, dapat mengubah pengalaman membaca menjadi ruang keterlibatan emosional dan interaktif (Pertiwi et al., n.d.)

Istilah natural dalam konteks penyampaian konten merujuk pada gaya yang mengalir, spontan, serta terasa autentik mirip dengan komunikasi interpersonal atau pengalaman personal langsung.

Konsep Kreatif

Berdasarkan analisis observasi lapangan, wawancara, dan studi literatur, perancangan zine difokuskan pada penciptaan media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun koneksi emosional dengan pembaca melalui interaktivitas, narasi personal, dan pengalaman visual eksploratif. Proses brainstorming mempertimbangkan posisi kreator sebagai pelaku riset lapangan, sehingga dipilih format jurnal harian dengan elemen kolase, tulisan tangan, dokumentasi lapangan, dan ilustrasi sederhana untuk menonjolkan keaslian. Ide visual meliputi struktur non-linier dengan binding bongkar-pasang, teknik *layered pop-up*, serta narasi visual berbasis dokumentasi langsung, guna merepresentasikan secara autentik hasil analisis data yang diperoleh.

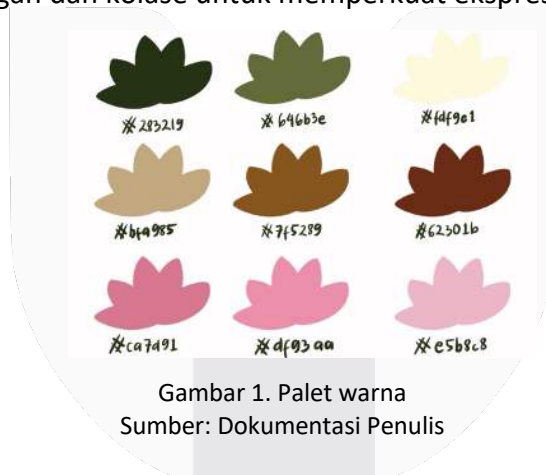
Konsep Media

Zine sebagai media alternatif, independen, dan personal dipilih karena sifatnya yang mudah diakses, fleksibel, serta memiliki nilai eksklusivitas melalui sistem penerbitan mandiri. Dalam penelitian ini, zine digunakan untuk menyampaikan informasi tentang revitalisasi budaya di Desa Wisata Baros dengan menggabungkan teknik grafika dan prinsip desain komunikasi visual secara interaktif, sekaligus memberi ruang ekspresi bagi pembuatnya. Pendekatan ini terinspirasi dari perancangan zine eksperimental oleh (Nabil

et al., 2021) yang membedah warisan budaya berwujud dan tidak berwujud melalui metode desain grafis eksperimental yang selaras dengan tujuan penelitian.

Konsep Visual

Konsep visual dirancang untuk target pengguna berusia 17–25 tahun di Bandung yang memiliki ketertarikan pada seni visual, gaya hidup urban kreatif, dan apresiasi terhadap karya lokal. Media zine dipilih karena relevan dengan karakter audiens yang partisipatif dan ekspresif, serta mampu menyampaikan informasi budaya Desa Baros secara emosional dan kreatif. Penerapan hierarki visual dilakukan melalui tipografi kontras, ukuran huruf variatif, dan penempatan strategis untuk mengarahkan perhatian, dengan elemen tulisan tangan dan kolase untuk memperkuat ekspresi.



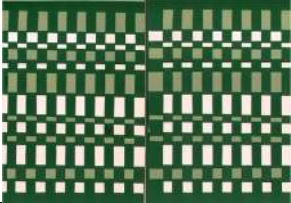
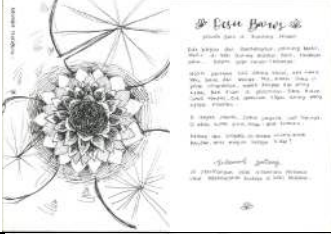



Gambar 1. Palet warna
Sumber: Dokumentasi Penulis


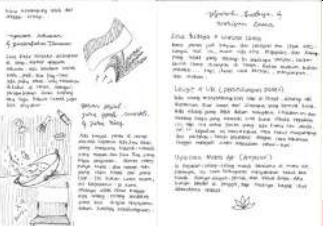




Palet warna terinspirasi dari alam dan budaya lokal, diterapkan pada ilustrasi, layout, dan pemilihan jenis kertas seperti Materica dan Sirio Colour untuk membedakan bagian editorial, dokumentasi, dan partisipasi pembaca. Desain juga mempertimbangkan minimnya beban kognitif melalui penyajian informasi dalam kutipan singkat, narasi visual, ilustrasi, serta penggunaan ruang kosong. Keterbacaan dijaga dengan tipografi sederhana namun

dinamis, menyeimbangkan gaya ekspresif dengan kejelasan pesan sesuai karakter audiens muda yang eksploratif.

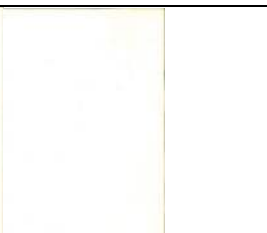
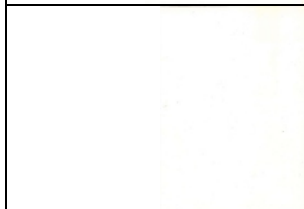




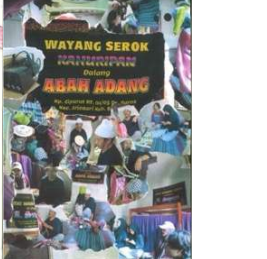



Hasil Perancangan

Tabel 1. Hasil Perancangan

Karya	Keterangan
	Cover Depan (Halaman 1-2)
	Halaman 3-4
	Halaman 5-6
	Divider 2 (Halaman 6-7)
	Halaman 8-9






	<p>Halaman 10-11</p>
	<p>Halaman 12-13</p>
	<p>Halaman 14-15</p>
	<p>Halaman 16-17</p>
	<p>Halaman 18-19</p>
	<p>Divider 3 (Halaman 20-21)</p>



	<p>Halaman 22-23</p>
	<p>Halaman 24-25</p>
	<p>Catatan (Halaman 26-27)</p>
	<p>Catatan (Halaman 28-29)</p>
	<p>Halaman 30-31</p>
	<p>Halaman 32-33</p>

<p>Wayang kulit, merupakan seni pertunjukan tradisional yang menggunakan boneka-boneka yang terbuat dari kulit binatang yang telah dipotong-potong dan dibentuk menyerupai manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda lainnya.</p>		Catatan (Halaman 34-35)
		Catatan (Halaman 36-37)
		Halaman 38-39
		Halaman 40-41
<p>Wayang kulit, merupakan seni pertunjukan tradisional yang menggunakan boneka-boneka yang terbuat dari kulit binatang yang telah dipotong-potong dan dibentuk menyerupai manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda lainnya.</p>		Catatan (Halaman 42-43)
		Catatan (Halaman 44-45)

	Catatan (Halaman 57-58)
	Catatan (Halaman 59-60)
	Halaman 61-62
	Halaman 63-64
	Catatan (Halaman 65-66)
	Catatan (Halaman 67-68)

	Divider (Halaman 69-70)
	Halaman 71
	Halaman 72-73
	Halaman 74
	Halaman 75
	Halaman 76-77

	Halaman 78
	Divider (Halaman 79-80)
	Halaman 81-82
	Halaman 83-84
	Halaman 85-86

	Halaman 87-88
	Halaman 89-90
	Halaman 90-91
	Cover Belakang (Halaman 92-93)

Sumber: Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Penelitian ini menganalisis potensi wisata budaya Desa Baros dan menemukan enam bentuk utama, dengan Wayang Golek dan Angklung Buncis sebagai prioritas revitalisasi. Untuk menyampaikan hasil analisis secara menarik dan autentik, dirancang zine Jejak Nusantara: Meremajakan Budaya di Kaki Malabar yang menggabungkan pendekatan jurnal harian, teknik grafika manual, dan format interaktif sesuai karakter audiens muda Bandung. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana dokumentasi dan promosi

budaya, tetapi juga sebagai pemicu keterlibatan komunitas penggemar karya visual lokal, sehingga berkontribusi pada pemberdayaan wisata budaya di Desa Baros dan menjadi model potensial bagi desa wisata lain di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. M. (2020). *EKSISTENSI ZINE SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF BAGI KOMUNITAS LINGKARAN SOLIDARITAS SURABAYA DALAM PENDEKATAN RUANG PUBLIK*.
- Danisworo, M., & Martokusumo, W. (2002). Revitalisasi kawasan kota sebuah catatan dalam pengembangan dan pemanfaatan kawasan kota. *Info Urdi*, 13.
- Dharma Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2014). *PENGANTAR DESAIN GRAFIS* (B. Trim & I. Irsam Mujib, Eds.; 1st ed.). Gerakan Indonesia Kompeten.
- Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M. Sn. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius. https://books.google.co.id/books?id=-uQWEAAAQBAJ&pg=PT26&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false
- Iba, T., Yoshikawa, A., & Munakata, K. (2017). *Philosophy and Methodology of Clustering in Pattern Mining: Japanese Anthropologist Jiro Kawakita's KJ Method*. The Hillside Group.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. ANDI. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20867>

Liliweri, A. (2011). *Komunikasi : Serba Ada Serba Makna* (1st ed., Vol. 1). Kencana.

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. BADAN PENERBIT ISI YOGYAKARTA.

Murwani, E. (2012). BUDAYA PARTISIPATIF : SUATU BENTUK LITERASI MEDIA BARU. *Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi, SNIT, 2012*. www.internetworldstats.com

Nabil, M., Alfarizy, Z., & Kadarisman, A. (2021). *PERANCANGAN GRAPHIC ZINE EKSPERIMENTAL MENGENAI WARNA ORANG JAWA DALAM DESAIN GRAFIS INDONESIA*.

Pertiwi, A. A., Mustikawan, A., Ds, M., Siswanto, R. A., Ds, S., & Des, M. (n.d.). *PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENTINGNYA MEMILAH SAMPAH DALAM UPAYA MEMBENTUK KEBIASAAN MEMILAH SAMPAH UNTUK ANAK-ANAK INTERACTIVE BOOK DESIGN ABOUT THE IMPORTENCE OF WASTE SORTING IN ORDER TO ESTABLISH ITS HABIT ON CHILDREN*.

Pesona Indonesia: Desa Wisata Baros. (2023).
<https://jadesta.kememparekraf.go.id/Desa/Baros>.
<https://jadesta.kememparekraf.go.id/desa/baros>

Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar dan Penerapannya Edisi 2009*. Gramedia Pustaka Utama.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/9834/layout-dasar-dan-penerapannya-edisi-2009.html>

Sarwo Nugroho. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. ANDI.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/103796/manajemen-warna-dan-desain.html>

Umam, K., & Tri Hendrawan, G. (2020). Zine as a Media of Subculture and Literacy in Semarang. *E3S Web of*

Conferences, 202.

<https://doi.org/10.1051/e3sconf/202020207040>

Utami, L. A., Lechner, A. M., Permanasari, E., Purwandaru, P., & Ardianto, D. T. (2022). Participatory Learning and Co-Design for Sustainable Rural Living, Supporting the Revival of Indigenous Values and Community Resiliency in Sabrang Village, Indonesia. *Land*, 11(9).
<https://doi.org/10.3390/land11091597>

Wasono, A. B., Romlan, & Sujinarto. (2008). *TEKNIK GRAFIKA DAN INDUSTRI GRAFIKA JILID 1 SMK* (Vol. 1). Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
https://ftp.unpad.ac.id/bse/Kurikulum_2006/10_SMK/kelas10_smk_teknik_grafika_dan_industri_grafika_antoniuss-bowo-wasono.pdf

Wibowo, S., & Iqbal, M. (2024). Pengukuran Kepuasan Pelanggan dengan metode Customer Satisfaction Index dan Importance Performance Analysis (Studi pada Veroza Cake Bakery Kabupaten Dharmasraya Sumatera Barat). *Journal of Management and Bussines (JOMB)*, 6(2), 347–356. <https://doi.org/10.31539/jomb.v6i2.7522>