

REVITALISASI WISATA DESA BAROS MELALUI PERANCANGAN AGROWISATA INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA SUNDA

Athifa Sri Ismiranti

Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia
e-mail: athifaismiranti@telkomuniversity.ac.id

Irwana Zulfia Budiono

Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia
e-mail: irwanazulfiab@telkomuniversity.ac.id

Akhmadi

Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia
e-mail: akhmadi@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan desa wisata dapat meningkatkan perekonomian dan kemandirian masyarakat lokal. Desa Baros terletak di Kabupaten Bandung, memiliki kekayaan hasil pertanian, sembilan mata air alami, dan sudah ditetapkan sebagai desa wisata oleh pemerintah, hanya saja potensi yang ada pada desa ini belum dioptimalkan. Penelitian ini bertujuan merumuskan solusi revitalisasi kawasan wisata Desa Baros yang terbengkalai melalui perancangan kawasan agrowisata berbasis budaya Sunda dengan pendekatan interaktif dan partisipatif. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif berbasis design thinking dengan tahapan observasi, wawancara dan Focus Group Discussion (FGD) dengan pihak desa, pengukuran site dan dokumentasi, kemudian data dianalisis dan dibuat solusi berupa visualisasi perancangan dan pengembangan area wisata. Penelitian diakhiri dengan diseminasi, penyerahan hasil perancangan, dan umpan balik dari pihak desa. Hasil perancangan menunjukkan bahwa revitalisasi kawasan dapat diwujudkan melalui penataan tematik area agrowisata, kolam renang, UMKM, perkemahan, taman bermain, dan fasilitas publik lain untuk mendorong keterlibatan aktif masyarakat dan pengunjung. Hasil diseminasi dan umpan balik dari masyarakat dan aparat desa setempat terbukti menunjukkan respon positif terhadap hasil perancangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode design thinking dan co-design berbasis potensi lokal dan pengalaman interaktif berpotensi direplikasi dan diadaptasi menjadi strategi pengembangan desa wisata yang aplikatif dan berkelanjutan.

Kata kunci : Revitalisasi, Desa Wisata, Kawasan Agrowisata, Budaya Sunda, Pengalaman Interaktif

ABSTRACT

The development of tourism villages can boost local economies and enhance local communities' self-reliance. Baros Village, Bandung Regency, is rich in agricultural products, has nine natural springs, and has been designated a Tourism Village by the government, yet it remains underoptimized. This study aims to revitalize the neglected tourist area of Baros Village by designing a Sundanese culture-based agritourism area through an interactive, participatory approach. The research employed a qualitative design-thinking approach, involving observation, interviews, and FGDs with village stakeholders, site measurements, documentation, and analysis to develop solutions in the form of design visualizations and plans for the tourism area. The design results indicate that revitalizing the area can be achieved through the thematic arrangement of agritourism zones, a swimming pool, SMEs, camping sites, playgrounds, and other public facilities to encourage engagement from both the community and visitors. The dissemination results and feedback from the community and local village officials demonstrated a positive response to the design outcomes. This research indicates that design thinking and co-design methods based on local potential and interactive experiences, have the potential to be replicated and adapted into practical and sustainable strategies for developing tourism villages.

Keywords : *Revitalization, Tourism Village, Agritourism, Sundanese Culture, Interactive Experiences*

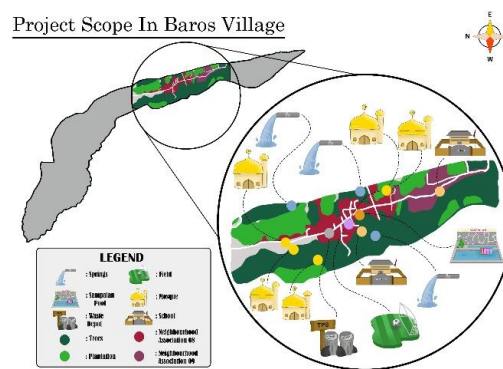
1. PENDAHULUAN

Pemberdayaan masyarakat desa di Indonesia merupakan upaya penting untuk meningkatkan kesejahteraan dan kemandirian desa. Pemetaan potensi desa dapat membantu mengidentifikasi sumber daya dan permasalahan, termasuk profil desa, sebagai dasar perencanaan pembangunan (Suci-Dharmayanti et al., 2019). Dalam konteks ini, pemberdayaan desa dengan mengoptimalkan sumber daya alam dan kearifan lokal juga dapat mengatasi tantangan dan berkembang menuju kemandirian, serta mendorong terbentuknya ruang dan aktivitas yang mendukung partisipasi masyarakat secara aktif (Dinata & Sunanda, 2019; Suci-Dharmayanti et al., 2019).

Selain itu, pengembangan desa wisata dapat meningkatkan konservasi lingkungan dan ekonomi masyarakat (Tjilen et al., 2023), contohnya melalui pengembangan wisata air di desa wisata yang melibatkan proses penyadaran dan pendayaan masyarakat, akan menghasilkan peningkatan kepedulian, kemandirian, lapangan pekerjaan baru, dan pendapatan masyarakat (Ramadani et al., 2022). Secara keseluruhan, pengembangan desa wisata berbasis potensi lokal dapat mendorong pertumbuhan ekonomi dan sosial masyarakat secara berkelanjutan, serta

memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih kuat antara pengunjung, masyarakat, dan lingkungan.

Desa Baros merupakan sebuah desa di Kabupaten Bandung, Jawa Barat, yang kaya akan hasil pertanian seperti padi, ubi, sayuran, dan bunga, serta kekayaan sumber daya air berupa sembilan mata air alami (Gambar 1). Desa ini juga telah ditetapkan sebagai desa wisata oleh pemerintah, namun potensi yang dimiliki belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, tantangan sosial signifikan yang dihadapi oleh masyarakat Desa Baros di Kabupaten Bandung ini adalah masalah kelestarian lingkungan dan kebutuhan akan ruang publik yang inklusif. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pendekatan perancangan yang tidak hanya merevitalisasi kawasan, tetapi juga membangun pengalaman wisata yang terhubung dengan identitas lokal.



Gambar. 1

Peta potensi sumber daya di Desa Baros

Sumber: kegiatan MBKM Design Survey Telkom University, 2024

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Baros, desa ini memiliki sekitar 11.000 penduduk dengan 8.000 penduduk berusia produktif dan 3.000 penduduk merupakan kategori anak-anak atau remaja. Banyaknya populasi dan sumber mata air serta hasil pertanian di desa ini, merupakan potensi untuk berkembangnya pusat rekreasi dan edukasi khususnya agrowisata dan wisata air. Kondisi ini juga menunjukkan besarnya potensi pengunjung lokal sekaligus kebutuhan akan fasilitas rekreasi, edukasi, dan interaksi sosial. Sebelumnya, desa ini sudah memiliki tempat wisata kolam renang bernama Pesona Sampalan Indah, sayangnya lokasi tersebut sudah tidak beroperasi dan terbengkalai (Gambar 2). Area kolam renang tersebut juga masih memiliki banyak lahan kosong di sekitarnya yang belum dikembangkan. Padahal saat ini, minat dan kebutuhan akan wisata kolam renang untuk rekreasi dan edukasi sangatlah tinggi di desa tersebut. Dikarenakan desa tersebut belum bisa

mengoptimalkan potensi wisata kolam renang yang mereka miliki, warga desa saat ini beralih menggunakan kolam renang di wilayah desa lain.



Gambar. 2

Kawasan wisata kolam renang dan area sekitarnya yang terbengkalai

Sumber: dokumentasi penulis

Tingginya populasi di desa ini juga menjadikan tingginya permintaan akan ruang publik yang mampu mewadahi berbagai aktivitas warga secara interaktif, mulai dari berjualan, berolahraga, berekreasi, dan berkumpul. Pertanian di desa tersebut yang menjadi salah satu mata pencaharian utama juga belum dikembangkan untuk menjadi wisata yang sebenarnya potensial. Oleh karena itu, dibutuhkan revitalisasi dan pengembangan kawasan wisata yang dapat mewadahi kegiatan rekreasi, olahraga, edukasi, tempat berkumpul, serta mewadahi dan meningkatkan kegiatan ekonomi warga di desa ini secara interaktif dan partisipatif.

Desa wisata Baros merupakan desa wisata embrio, yaitu desa yang memiliki potensi wisata dan masyarakat desa yang aktif untuk mengelola desa wisata tersebut (Syarifah & Rochani, 2022). Banyak penelitian sebelumnya yang telah membahas teknik pengembangan desa wisata, seperti pada potensi wisata di desa Conto yang dirumuskan berpotensi dalam wisata alam, agrowisata, dan potensi budaya untuk mendukung pengembangan wisata yang berkelanjutan (Suranny, 2020), atau penelitian terkait pemberdayaan masyarakat dengan pelaksanaan pelatihan pengelolaan desa wisata di Cibodas (Saepudin et al., 2022). Penelitian sebelumnya terkait Desa Baros juga sebagian besar berfokus pada analisis strategi pengembangan menggunakan metode seperti SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dan pendekatan berbasis partisipasi (Destiana et al., 2022; Fardani et al., 2023) tanpa menghasilkan output desain visual atau perancangan yang dapat diimplementasikan. Selain itu, penelitian tersebut juga telah mengidentifikasi potensi mata air alami dan lahan luas di Desa Baros, namun belum banyak penelitian yang menghasilkan output perancangan visual yang mengintegrasikan potensi pertanian, air, dan budaya Sunda sebagai pengalaman wisata yang interaktif. Selain itu, eksplorasi mendalam tentang bagaimana sumber daya

lokal tersebut dapat dimanfaatkan secara spesifik untuk dapat diterjemahkan menjadi daya tarik wisata yang khas masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan observasi kawasan wisata eksisting di Desa Baros, mengkaji kebutuhan masyarakat desa, menganalisis permasalahan yang terdapat di kawasan wisata Desa Baros tersebut, serta merumuskan solusi perancangan revitalisasi dan pengembangan kawasan wisata Desa Baros dalam bentuk agrowisata interaktif berbasis budaya Sunda. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan visualisasi desain yang tidak hanya mewadahi aktivitas rekreasi, edukasi, dan ekonomi warga, tetapi juga membangun identitas wisata yang khas dari Desa Baros. Metode dalam penelitian ini juga diharapkan dapat diadaptasi dan direplikasi pada konteks desa wisata lainnya di Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian sebelumnya di Indonesia menunjukkan bahwa revitalisasi dan pengembangan desa wisata yang sukses melibatkan partisipasi masyarakat, komunikasi yang inklusif, dan sering kali pemanfaatan teknologi digital. Interaktivitas hadir baik dalam proses maupun dalam bentuk atraksi dan wisata edukasi.

2.1. Pendekatan Interaktif & Metode Partisipatif

Peran partisipasi masyarakat dalam membentuk desa wisata adalah melalui siklus perencanaan, implementasi, dan evaluasi dengan tujuan meningkatkan kualitas pengembangan desa wisata dan manfaat ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan (Hanafi, 2024; Syarifah & Rochani, 2022). Partisipasi masyarakat dapat berupa gagasan, tenaga, materi, keterampilan, dan kemitraan usaha lokal atau UMKM lokal (Fatmala et al., 2024; Riyanova & Rochman, 2024). Beberapa kasus juga menunjukkan partisipasi masyarakat yang cenderung masih lemah terjadi akibat peran pemerintah yang terlalu dominan, sehingga perlu pemberian ruang dan kesempatan memberikan aspirasi lebih besar ke warga setempat (Da Costa & Sanjiwani, 2025).

Banyak program revitalisasi yang telah menggunakan *Participatory Action Research* (PAR) atau pendekatan partisipatif, dengan melibatkan warga dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, aksi, dan refleksi (Dirgantara et al., 2025; Febriana et al., 2026; Kusumawardani et al., 2022; Suwarti & Aryaningtyas, 2025). Selain itu, edukasi dan pelatihan seperti *tour guide*, *homestay*, manajemen wisata dapat meningkatkan kapasitas dan rasa memiliki warga setempat terhadap desa wisata, serta menciptakan pengalaman wisata yang lebih interaktif bagi pengunjung (Arifin et al., 2025; Kusumawardani et al., 2022).

Beberapa contoh bentuk partisipasi dan dampak berdasarkan tinjauan pustaka adalah sebagai berikut.

Tabel 1.
Bentuk Partisipasi dan Dampak Pada Desa Wisata

No	Lokasi/Program	Bentuk Partisipasi Utama	Dampak	Sumber
1	Plajan, Jepara	Pelatihan Pokdarwis ¹ , digital marketing	Kunjungan naik 15%, kepuasan naik 10%	(Arifin et al., 2025)
2	Pasir Putih, Kolaka Utara	<i>Co-design</i> , kerja fisik, ide lokal	Kunjungan & kepuasan pengunjung naik	(Dirgantara et al., 2025)
3	Jamalsari	<i>Co-design</i> , pelatihan, Pokdarwis ¹ , UMKM	Kapasitas naik, produk kreatif dikenal	(Suwarti & Aryaningtyas, 2025)
4	Lusi Island	Partisipasi dan inovasi e-gov	Pembangunan berkelanjutan signifikan	(Sukmana, 2023)

Sumber: tinjauan pustaka

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Pokdarwis¹, proses *co-design*, serta partisipasi masyarakat, partisipasi UMKM, serta dukungan pemerintah setempat, dapat berdampak pada peningkatan kunjungan ke desa wisata hingga 15%, kepuasan dapat meningkat sebesar 10%, produk kreatif lokal berpotensi makin dikenal, serta menjadikan pembangunan berkelanjutan secara signifikan. Oleh karena itu, proses *co-design* serta partisipasi masyarakat setempat, UMKM, serta pemerintah menjadi faktor utama dalam membentuk sebuah desa wisata yang inklusif dan berkelanjutan.

2.2. Budaya Lokal Sunda Desa Baros

Desa Baros merupakan desa dengan masyarakat setempat berbudaya Sunda. Salah satu produk budaya dari masyarakat desa tersebut adalah *wayang serok* dan *wayang golek* menjadi representasi budaya pertunjukan yang hidup di masyarakat Desa Baros (Resmadi et al., 2025; Sufyani et al., 2025). Kesenian lain yang merupakan ciri khas desa ini adalah *angklung buncis*, *reak sunda*, dan *kendang*, yang berpotensi menjadi produk inovasi

wisata untuk menarik wisatawan (Febriana et al., 2026; Resmadi et al., 2025). Selain tiga alat musik tersebut, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, *calung angklung* juga merupakan alat musik yang diproduksi di Desa Baros.

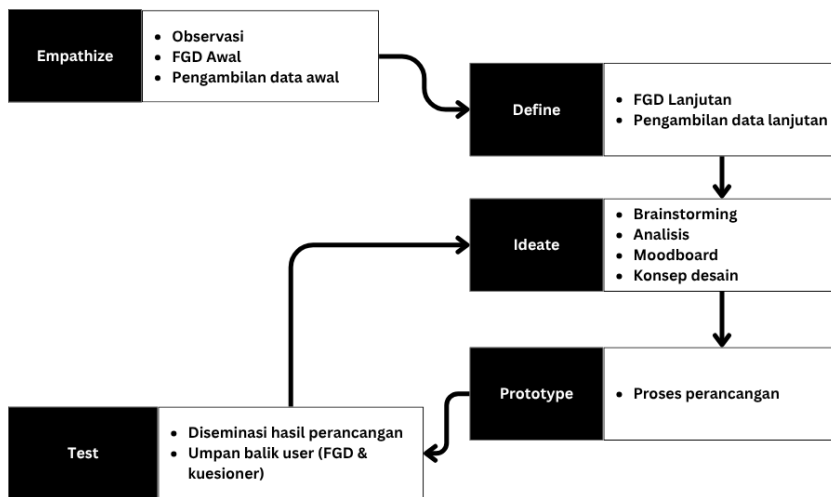
Selain budaya khas Desa Baros, nilai-nilai utama kearifan lokal Sunda secara umum adalah sebagai berikut:

1. Harmoni dengan alam: Masyarakat Sunda cenderung membangun kearifan sebagai peladang yang akrab dan adaptif dengan alam, serta praktik hidup yang mendukung konservasi lingkungan di zaman modern (Indrawardana, 2012).
2. Konservasi lewat sastra lisan: *Tembang Sunda*² seperti *Nyoreang Nyawang*³ dan *Lajuning Laku Patanjala*⁴ mengandung ajakan menjaga alam dan menunjukkan kepedulian sosial-lingkungan (Swastikanthi & Septriani, 2024).
3. Tradisi *Liwetan*⁵: Tradisi masyarakat Sunda yang mencerminkan nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, gotong royong, dan solidaritas. Kegiatan ini dapat dijadikan forum untuk berdiskusi antar masyarakat dan pemerintah setempat (Resmadi et al., 2025).
4. Rumah adat: Studi kasus Kampung Dukuh menunjukkan tradisi membangun rumah sarat dengan pantangan, pemilihan bahan, dan ritual, yang lahir dari penafsiran atas fenomena alam dan geografis setempat (Rosyadi, 2015).

Secara umum, kearifan lokal Sunda berpusat pada harmoni antara masyarakat dengan alam, solidaritas dan sosialisasi antar masyarakat, serta identitas bahasa, budaya, dan tempat tinggal. Media utama budayanya adalah bahasa, musik, tradisi ritual, dan arsitektur adat. Untuk Desa Baros, pendekatan serupa dapat dipakai dengan memetakan tradisi dan produk setempat, menerjemahkannya ke desain ruang dan kawasan agar sesuai kebutuhan dan identitas masyarakat dan budaya setempat.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif berbasis *design thinking* dalam menganalisis permasalahan aktivitas pengguna, kebutuhan fasilitas, serta peluang pengembangan kawasan wisata. Metode *design thinking* yang digunakan didasari proses kerangka berpikir yang dikemukakan oleh Stanford d.school, terdiri atas lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* yang telah dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar. 3
Metode penelitian

Sumber: analisis penulis

Berdasarkan Gambar 3, tahap awal yang dilakukan adalah *empathize* berupa proses observasi kawasan, wawancara tahap awal Kepala Desa, *Focus Group Discussion* (FGD) awal menggunakan media kegiatan *Liwetan*⁵ dengan tokoh masyarakat, perwakilan UMKM, dan perwakilan warga setempat, serta dokumentasi area untuk menemukan permasalahan yang terdapat di Desa Baros, khususnya di kawasan wisata. Pada tahap ini juga mulai dipetakan potensi interaksi pengguna terhadap pengalaman wisata yang bersifat partisipatif.

Selanjutnya tahap *define* dilakukan dengan *Focus Group Discussion* (FGD) lanjutan yang juga melalui kegiatan *Liwetan*⁵, untuk menanyakan pendapat warga, UMKM, dan tokoh masyarakat setempat dari kajian masalah eksisting yang ditemukan, mendapatkan pendalaman data terkait urgensi kebutuhan masyarakat desa, khususnya terkait desa wisata, serta pengukuran *site* secara mendetail di kawasan wisata.

Setelah data masalah dan urgensi ditemukan, tahap *ideate* dilakukan dengan *brainstorming* dalam pembuatan *moodboard* dan konsep desain, lalu tahap *prototype* dilaksanakan dengan proses perancangan *zoning blocking* hingga gambar desain perspektif 3D, dan animasi di beberapa titik interaksi kawasan. Pada tahap ini dikembangkan juga gagasan mengenai aktivitas interaktif, alur kunjungan, dan elemen-elemen desain yang dapat memperkuat keterlibatan pengunjung dalam pengalaman agrowisata.

Tahap *testing* dilaksanakan dengan tahap diseminasi solusi perancangan yang dipresentasikan kepada pihak masyarakat dan aparat Desa Baros untuk mendapatkan umpan balik dan saran terhadap hasil perancangan. Umpan balik yang didapatkan dilaksanakan dengan metode

Focus Group Discussion (FGD) akhir dan penyebaran kuesioner dengan skala likert kepada dua puluh lima (25) orang peserta FGD tersebut. Peserta FGD dan pengisi kuesioner tersebut adalah hasil undangan untuk memenuhi *sampling* masing-masing perwakilan yang dibutuhkan, yaitu terdiri dari perwakilan aparat desa, tokoh masyarakat, perwakilan UMKM, dan perwakilan warga setempat. Pertanyaan dalam kuesioner yang diberikan adalah seputar kesesuaian paparan materi berupa hasil analisis dan desain yang diberikan kepada pihak desa, kejelasan paparan yang disampaikan, serta kebutuhan masyarakat desa untuk kelanjutan proses desain serupa di masa mendatang. Hasil umpan balik dari tahap *testing* kemudian dijadikan bahan pertimbangan lanjutan terkait pengembangan desain untuk kembali melalui tahap *ideate* dan *prototype*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan FGD di Desa Baros pada tahap *empathize* dan *define*, ditemukan bahwa tingginya populasi dan hasil sumber daya alam yang belum dioptimalkan membuat desa ini memiliki beberapa masalah dan kebutuhan, khususnya terkait fasilitas publik. Beberapa masalah yang dihadapi Desa Baros terkait fasilitas publik adalah sebagai berikut:

1. Lokasi wisata kolam renang yang terbengkalai, padahal minat dan kebutuhan terkait rekreasi dan edukasi renang cukup tinggi. Area tersebut perlu direvitalisasi dan dikembangkan secara berkelanjutan, namun bukan menjadi poin utama kawasan wisata.
2. Lahan luas sekitar kolam renang yang belum dikembangkan dan dioptimalkan. Pihak desa setuju untuk menjadikannya kawasan agrowisata interaktif dan partisipatif yang terdiri dari pembuatan agroponik, area perkemahan, dan wahana edukasi (memetik sayur, memberikan makanan hewan, dan bercocok tanam).
3. Terdapat saung untuk area berjualan produk pertanian dan UMKM di sekitar kolam renang, namun saat ini belum digunakan atau dioptimalisasi.
4. Minimnya fasilitas publik yang interaktif dan inklusif untuk warga melakukan aktivitas bersama, mengadakan rapat, atau berkumpul, padahal terdapat balai dan beberapa saung di kawasan kolam renang dan sekitarnya yang belum diaktivasi.
5. Permintaan tema desain kawasan yang sesuai dengan tema tradisional Sunda dan ciri khas Desa Baros.

Selain itu, hasil FGD juga menunjukkan bahwa perancangan agrowisata interaktif yang tidak hanya menyediakan ruang rekreasi, tetapi juga perlu menghadirkan aktivitas yang memungkinkan keterlibatan

pengunjung dalam pengalaman wisata, edukasi pertanian, dan pengenalan budaya lokal. Dengan demikian, desain kawasan diarahkan untuk menjawab kebutuhan warga sekaligus membangun daya tarik wisata yang khas.

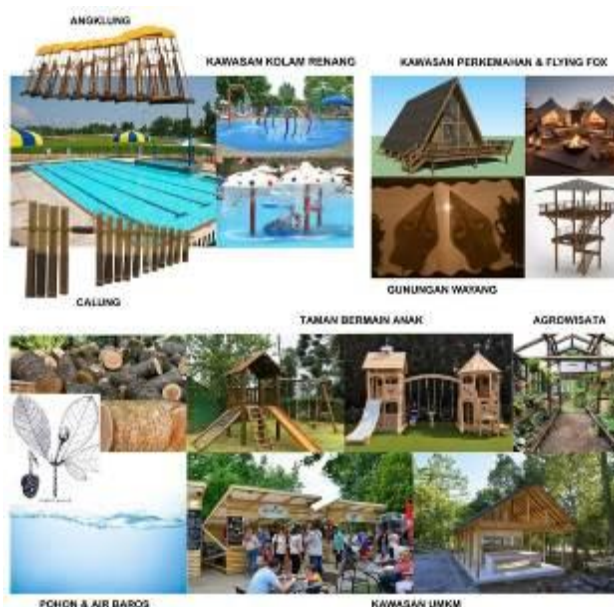
4.1. Konsep Perancangan Berbasis Budaya Lokal

Pada tahap *ideate*, konsep kawasan dikembangkan berdasarkan kearifan lokal budaya di Desa Baros, yaitu tema musik tradisional Sunda, wayang, serta pohon dan air Baros. Ketiga tema tersebut dipilih karena merepresentasikan identitas budaya dan alam Desa Baros secara langsung. *Wayang serok* dan *wayang golek* menjadi representasi budaya pertunjukan yang diproduksi dan dimainkan di Desa Baros. Berdasarkan hasil FGD dengan warga setempat, untuk musik tradisional Sunda khas Desa Baros dan juga diproduksi di desa tersebut yang dipilih untuk merepresentasikan desain adalah *angklung buncis* dan *calung*. Sementara itu, nama Desa Baros sendiri diambil dari nama pohon baros, sehingga konsep kawasan pohon dan air juga terinspirasi dari pohon, daun, dan buah baros, serta air diambil karena desa tersebut merupakan desa dengan sembilan mata air alami.



Gambar. 4
Zoning blocking perancangan kawasan
 Sumber: analisis penulis

Pembagian tema ini kemudian disintesis dan divisualisasikan ke dalam *zoning* dan *blocking* kawasan agar setiap bagian memiliki karakter ruang dan aktivitas yang berbeda tetapi tetap saling terhubung (Gambar 4). Kawasan kolam renang dirancang dengan tema musik tradisional Sunda, kawasan perkemahan dan *flying fox* dirancang dengan tema wayang, sedangkan kawasan agrowisata dan UMKM dikembangkan dengan tema pohon dan air baros (Gambar 4 dan 5). Pendekatan ini memungkinkan kawasan wisata memiliki struktur pengalaman interaktif yang berlapis, dari rekreasi, edukasi, hingga ekonomi lokal.



Gambar. 5
Moodboard konsep desain kawasan wisata
Sumber: analisis penulis

4.2. Penerapan Konsep Pada Desain

Penerapan konsep desain pada tahap *prototype* berupa visualisasi desain ruang dan kawasan berdasarkan tema yang telah ditentukan. Kolam renang didesain untuk memenuhi kegiatan edukasi dan rekreasi, yaitu untuk kegiatan renang sekolah dan atletik, serta kolam renang anak untuk rekreasi. Kolam renang didesain dengan tema dan kebutuhan yang lebih inklusif, lebih aman untuk anak, serta sistem kolam renang dari mata air setempat yang memperhatikan kelestarian lingkungan. Pada kawasan kolam renang tersebut, tema musik tradisional Sunda diterapkan melalui bentuk, material, dan elemen visual yang terinspirasi dari angklung dan calung. Contoh pengaplikasian desainnya adalah desain *backdrop* kolam renang didesain dengan aksesoris material bambu dan bentuk terinspirasi dari

angklong (Gambar 6). Selain itu, saung di sekitar kolam renang didesain dengan pagar terinspirasi dari bentuk calung, alat musik tradisional Sunda lainnya yang sering dimainkan di Desa Baros (Gambar 7).



Gambar. 6
Desain area kolam renang
Sumber: analisis penulis



Gambar. 7
(Kiri) Saung eksisting, (kanan) desain saung sekitar kolam renang
Sumber: analisis penulis

Kawasan perkemahan didesain dengan dua jenis bentuk, yaitu *glamping* (*glamour camping*) dan tenda besar. Bentuk tenda *glamping* dan menara pandang *flying fox* terinspirasi dari siluet bentuk gunung wayang yang melengkung dan mengerucut di atas (Gambar 8 dan 9), serta tenda besar berbentuk segitiga dengan bagian atas aksent gunung wayang (Gambar 8). Material tenda *glamping*, tenda besar, dan menara pandang secara umum terbuat dari kayu dan bambu dengan pemilihan warna netral dan natural sesuai dengan ketersediaan bahan baku di sekitar, serta nuansa alam sekitar dan khas budaya Sunda. Dalam konteks *interaction design*, kawasan ini memungkinkan pengunjung mengalami ruang secara langsung melalui aktivitas berkemah, eksplorasi kawasan, dan wahana petualangan yang terhubung dengan narasi budaya.



Gambar. 8
Desain kawasan perkemahan
Sumber: analisis penulis



Gambar. 9
Desain menara pandang *flying fox*
Sumber: analisis penulis

Kawasan agrowisata dan UMKM dengan beberapa area di dalamnya, yaitu taman bermain anak, balai informasi, dan galeri UMKM (Gambar 10) didesain dengan tema pohon dan air baros. Tema tersebut diimplementasikan melalui bentuk aksent *signage* dan partisi balai informasi yang terinspirasi dari bentuk daun dan buah baros. Selain itu, bentuk air yang terinspirasi dari mata air di Desa Baros diaplikasikan dalam beberapa bentuk dinamis pada taman bermain anak dan aksent meja resepsionis pada balai informasi serta aksent warna biru yang melambangkan warna air tersebut (Gambar 11).



Gambar. 10
Kondisi taman bermain anak, balai informasi, dan saung UMKM eksisting
Sumber: analisis penulis



Gambar. 11
Desain area taman bermain dan balai informasi
Sumber: analisis penulis

Saung eksisting yang saat ini terbengkalai direvitalisasi berdampingan dan berdekatan dengan konter berjualan untuk UMKM asli Desa Baros. Konter yang menjual makanan untuk makan di tempat, diletakkan di antara saung-saung untuk memudahkan tamu makan di tempat. Saung eksisting difungsikan kembali untuk bisa disewa oleh tamu untuk duduk dan makan (Gambar 12). Konter UMKM yang menjual makanan atau barang untuk dibawa pulang diletakkan di jajaran dekat pintu masuk, namun tetap disediakan kursi dan meja untuk makan di tempat. Bentuk konter, meja, dan kursi didesain dengan nuansa kayu dan bentuk alami yang identik dengan material rumah pohon sesuai konsep pohon baros di area tersebut. Penataan ini tidak hanya mengaktifkan kembali fasilitas yang tidak terpakai, tetapi juga membuka ruang interaksi antara pengunjung dan pelaku ekonomi lokal.

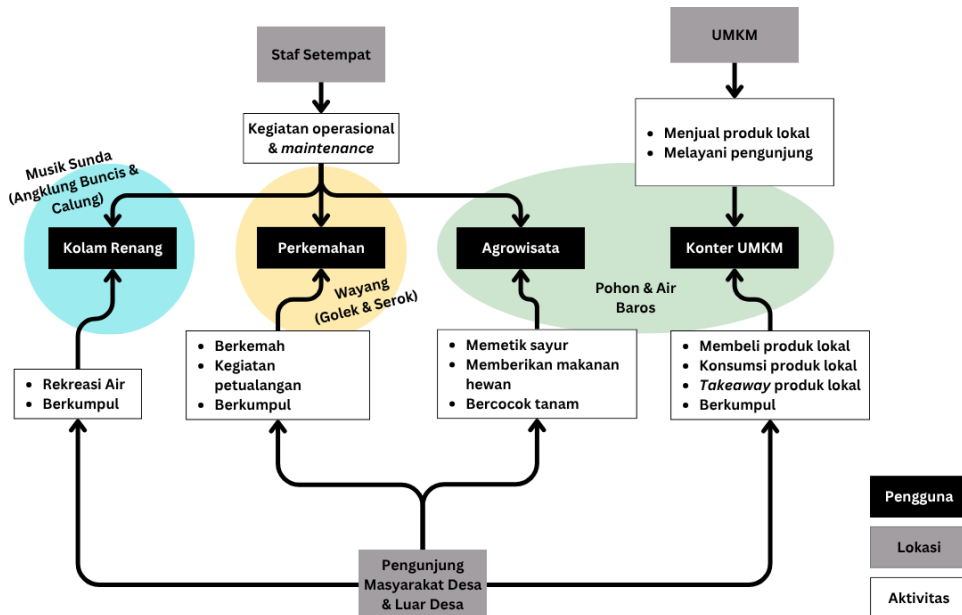


Gambar. 12
(Kiri) Desain area saung dan konter UMKM, (kanan) area takeaway
Sumber: analisis penulis

4.3. Pembahasan Interaksi dan Pengalaman Pengguna

Jika dikaitkan dengan tujuan agrowisata interaktif, hasil desain menunjukkan bahwa kawasan Baros dirancang untuk menghadirkan pengalaman interaktif yang melibatkan aktivitas partisipatif. Pengunjung tidak hanya datang untuk melihat, tetapi juga dapat berinteraksi melalui kegiatan wisata air, perkemahan, pertanian, ruang berkumpul, dan konsumsi produk lokal. Kehadiran elemen budaya Sunda dalam bentuk, material,

warna, dan tema ruang/kawasan berpotensi memperkuat rasa keterhubungan antara pengunjung dan identitas lokal desa (Gambar 13).



Gambar. 13
Diagram interaktivitas kawasan
Sumber: analisis penulis

Konsep ini juga memperlihatkan bahwa revitalisasi kawasan tidak sekadar menghidupkan lahan terbengkalai, melainkan membangun sistem aktivitas yang saling terkait. Zona kolam renang, perkemahan, agrowisata, dan UMKM membentuk rangkaian pengalaman yang mendukung rekreasi sekaligus edukasi. Dengan demikian, kawasan wisata menjadi ruang yang mendorong keterlibatan warga sebagai pengelola, pengunjung, dan pengguna sekaligus berpotensi mengundang wisatawan dari luar desa untuk meningkatkan ekonomi dan keberlanjutan desa.

4.4. Hasil Evaluasi Desain

Pada tahap *testing*, dilakukan FGD akhir dan penyebaran kuesioner dengan skala likert kepada dua puluh lima (25) orang peserta FGD yang terdiri dari perwakilan aparat desa, tokoh masyarakat, perwakilan UMKM, dan perwakilan warga setempat. Hasil umpan balik dari masyarakat dan aparat desa menunjukkan respons positif terhadap proses dan hasil desain yang diajukan, dengan 72% responden menyatakan setuju, 24% sangat setuju, dan 4% netral. Data ini menunjukkan bahwa konsep perancangan

telah dianggap sesuai dengan kebutuhan dan identitas lokal desa. Tanggapan positif tersebut juga mengindikasikan bahwa integrasi budaya Sunda dalam konsep desain kawasan dapat diterima oleh masyarakat sebagai pendekatan yang relevan dan representatif.



Gambar. 14
Diagram umpan balik hasil desain
Sumber: analisis penulis

Terdapat beberapa tanggapan dan saran dari pihak aparat dan warga desa, salah satunya kegiatan *flying fox* yang semula didesain berdasarkan permintaan Kepala Desa disarankan untuk diubah menjadi kegiatan tradisional seperti *lori*, selain lebih dekat dengan budaya setempat, kegiatan tersebut lebih mudah dari segi pembuatan, pelaksanaan, dan juga lebih minim risiko kecelakaan yang perlu ditanggung asuransi. *Lori* sendiri adalah sebuah permainan tradisional Sunda yang dibuat dari bambu dan kayu, biasanya berasal dari pohon aren, permainan tersebut berbentuk seperti kereta luncur dengan lintasan berupa dua rel yang menyerupai permainan *roller coaster*, dimainkan dengan meluncur di atas papan menggunakan gravitasi.

Warga desa juga cenderung menyetujui ide terkait adaptasi budaya Sunda khususnya Desa Baros seperti angklung, calung, dan wayang dalam konsep desain. Selain itu, penempatan area UMKM secara terpusat dinilai tepat karena dapat menciptakan keteraturan, memudahkan pengunjung, serta memperkuat aktivitas ekonomi lokal di satu kawasan. Pihak aparat desa sendiri sedang mengupayakan pengembangan kawasan wisata tersebut agar terlaksana secara bertahap berdasarkan hasil desain yang telah diberikan.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa Desa Baros memiliki potensi sumber daya alam, potensi budaya lokal, serta kawasan dan fasilitas yang belum dioptimalkan. Padahal tingginya populasi, menuntut tingginya kebutuhan masyarakat akan ruang publik inklusif yang interaktif dan partisipatif. Solusi

perancangan revitalisasi dan pengembangan kawasan wisata Desa Baros dalam bentuk agrowisata interaktif berbasis budaya Sunda ditawarkan untuk menjawab kebutuhan rekreasi, olahraga, edukasi, meningkatkan kegiatan ekonomi, dan memberikan tempat berkumpul warga di desa ini.

Kawasan wisata Desa Baros dirancang menjadi kawasan wisata agrowisata dan kolam renang yang di dalamnya dilengkapi dengan area perkemahan, area berjualan UMKM, taman bermain anak, serta fasilitas publik yang inklusif dan interaktif untuk tempat berkumpul warga. Konsep desain yang merupakan hasil *co-design* dengan warga dan pemerintah desa setempat, mengadopsi tema potensi lokal setempat, berdasarkan kesenian yang berkembang, produk yang dihasilkan di desa tersebut, serta sumber daya alam terkait. Konsep kawasan agrowisata dan kolam renang tidak hanya bertujuan untuk menjawab kebutuhan warga setempat, tetapi juga telah mempertimbangkan kelestarian lingkungan sekitar.

Solusi visualisasi desain mendapat tanggapan positif dari masyarakat dan aparat desa, sehingga dinilai layak untuk ditindaklanjuti secara bertahap. Kelebihan penelitian ini terletak pada proses yang diiringi partisipasi masyarakat dan aparat setempat, serta integrasi antara fungsi rekreasi, edukasi, ekonomi, dan identitas budaya lokal dalam satu kawasan wisata. Adapun keterbatasannya, penelitian ini masih berhenti pada tahap desain visual sehingga belum mengukur dampak implementatif secara langsung. Selanjutnya hasil penelitian ini disarankan dilanjutkan dengan mengkaji tahap realisasi desain, evaluasi pemanfaatan ruang dan kawasan, serta dampaknya terhadap ekonomi, sosial, dan keberlanjutan masyarakat desa. Selain itu, metode *design thinking* dan *co-design* dengan masyarakat setempat berbasis potensi lokal, berpotensi dapat direplikasi dan diadaptasi desa wisata lainnya di Indonesia, agar solusi desain yang diberikan dalam sebuah kawasan desa wisata dapat disesuaikan dengan potensi budaya setempat.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dibiayai oleh Universitas Telkom dalam Program Pengabdian Masyarakat Dana Internal, Skema Desa Binaan dalam surat perjanjian pelaksanaan No. 0658/ABD07/PPM-JPM/2024. Proses pengambilan, pengolahan data, dan perancangan dibantu oleh Faradilah Zalzabilah Az Zahra Syarief, Kania Nurul Hasanah, dan Salma Nafisa Adzani. Beberapa hasil desain sedang dalam proses pengajuan Hak Kekayaan Intelektual - Desain Industri ke DJKI. Terima kasih kepada pihak Desa Baros dan Tim *Design Survey* Telkom University atas kerjasama dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, N., Imron, M., & Rohman, F. (2025). Revitalisasi Desa Wisata Plajan Pakis Aji melalui Peningkatan Capacity Building dan Pengembangan Kerjasama. *Indonesian Journal of Community Services*, 7(1), 26. <https://doi.org/10.30659/ijocs.7.1.26-35>
- Da Costa, D., & Sanjiwani, N. M. G. (2025). Penerapan Komunikasi Partisipatif Dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Desa Wisata Jatiluwih. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 21(2), 206–217. <https://doi.org/10.56910/gemawisata.v21i2.595>
- Destiana, N. A., Malihah, E., & Andari, R. (2022). Strategi Pengembangan Desa Wisata Baros Kabupaten Bandung. *Syntax Idea*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i2.1764>
- Dinata, I., & Sunanda, W. (2019). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA CENGKONG ABANG MENUJU DESA MANDIRI. *Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknik Universitas Bangka Belitung*.
- Dirgantara, A., Mansyur, M., Aryadi, A., Adnan, S., Syajruddin, S., Mubarak, A. A., Purnama, H., Ode, A. L., Syafar, Muh. I., & Yatjong, I. (2025). Revitalisasi Gerbang Wisata Pasir Putih untuk Tingkatkan Daya Tarik Pengunjung. *TENANG: Teknologi, Edukasi, Dan Pengabdian Multidisiplin Nusantara Gemilang*, 2(1), 53–58. <https://doi.org/10.71234/tenang.v2i1.56>
- Fardani, I., Damayanti, V., Syaodih, E., & Burhanudin, H. (2023). Tourism Village Development Based on Participatory Planning. *MIMBAR: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v39i2.2988>
- Fatmala, F., Sari, N. K., & Yusdita, E. E. (2024). REVITALISASI KAMPUNG WISATA SOHEDEN (SOCO HERBAL GARDEN) KABUPATEN MAGETAN. *Jurnal Terapan Abdimas*, 9(2), 157. <https://doi.org/10.25273/jta.v9i2.17975>
- Febriana, W., Husain, Dharma, I. M. Y., & Faerrosa, Lady. (2026). Digitalisasi Desa Wisata Untuk Peningkatan Ekonomi Desa Berkelanjutan Melalui Kemitraan Pokdarwis Lembar Selatan. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 9(1), 25–32. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v9i1.4151>
- Hanafi, M. (2024). COMMUNITY BASED TOURISM DALAM PENGEMBANGAN DESA WISATA DI MAGELANG. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 21(1), 95–112. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v21i1.72745>
- Indrawardana, I. (2012). KEARIFAN LOKAL ADAT MASYARAKAT SUNDA DALAM HUBUNGAN DENGAN LINGKUNGAN ALAM. *Komunitas*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i1.2390>
- Kusumawardani, A. F., Yuliani, S., Purwani, O., & Santi, M. Y. (2022). Implementasi Konsep Therapeutic Space pada Strategi Desain Pusat

- Rehabilitasi Penderita Depresi. *ARSITEKTURA*, 20(2), 365.
<https://doi.org/10.20961/arst.v20i2.65941>
- Ramadani, D. K., Bustomi, A., & Amrullah, M. K. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Wisata Air Terjun Kembang Soka di Dusun Gunungkelir Kecamatan Girimulyo Kabupaten Kulon Progo. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.32332/d.v4i1.4270>
- Resmadi, I., Al Noor, S., & Utami, L. A. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Desa Baros melalui Tradisi Liwetan dan Produksi Media Informasi Budaya. *Charity (Jurnal Penelitian Dan Abdimas)*, 8(2), 117–132.
- Riyanova, D., & Rochman, G. P. (2024). Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Objek Wisata Batu Qur'an di Desa Kadubungbang, Kecamatan Cimanuk, Pandeglang Banten. *Bandung Conference Series: Urban & Regional Planning*, 4(3), 673–681.
<https://doi.org/10.29313/bcsurp.v4i3.14064>
- Rosyadi, R. (2015). TRADISI MEMBANGUN RUMAH DALAM KAJIAN KEARIFAN LOKAL (STUDI KASUS PADA MASYARAKAT ADAT KAMPUNG DUKUH). *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 7(3), 415. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v7i3.109>
- Saepudin, E., Budino, A., & Halimah, M. (2022). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PENGEMBANGAN DESA WISATA. *Dharmakarya*, 11(3), 227.
<https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v11i3.27569>
- Suci-Dharmayanti, A. W., Handayani, B. L., Kurniawati, D., Purbasari, D., & Pradana, G. H. (2019). PEMETAAN POTENSI DESA SEBAGAI MODEL UNTUK MEMBANGUN DESA SEHAT DAN MANDIRI. *e-Prosiding SNasTekS*, 1(1).
<https://journal.unusida.ac.id/index.php/snts/article/view/76>
- Sufyani, L. M. D., Sumarlin, R., & Rahadianto, I. D. (2025). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK TRAILER ANIMASI ADVENTURE OF SEROK. *eProceedings of Art & Design*, 12(1), 892–913.
- Suranny, L. E. (2020). PENGEMBANGAN POTENSI DESA WISATA DALAM RANGKA PENINGKATAN EKONOMI PERDESAAN DI KABUPATEN WONOGIRI. *Jurnal Litbang Sukowati: Media Penelitian Dan Pengembangan*, 5(1), 49–62.
<https://doi.org/10.32630/sukowati.v5i1.212>
- Suwarti, & Aryaningtyas, A. T. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Desa Jamalsari dalam Mengembangkan Wisata dan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal untuk Kesejahteraan Bersama. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Waradin*, 5(2), 189–197.
<https://doi.org/10.56910/wrd.v5i2.724>
- Swastikanthi, A. T., & Septriani, H. (2024). NILAI-NILAI KEARIFAN BUDAYA LOKAL TEMBANG SUNDA NYOREANG NYAWANG DAN LAJUNING LAKU PATANJALA SEBAGAI UPAYA KONSERVASI LINGKUNGAN

- DI BOGOR. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 30(1), 35–45. <https://doi.org/10.33751/wahana.v30i1.10220>
- Syarifah, R., & Rochani, A. (2022). Studi Literatur: Pengembangan Desa Wisata Melalui Community Based Tourism Untuk Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), 109. <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19983>
- Tjilen, A. P., Waas, R. F. Y., Ririhena, S. W., Tambaip, B., Syahrudin, S., Ohoiwutun, Y., & Prihandayani, R. D. (2023). *Optimalisasi Potensi Desa Wisata Melalui Manajemen Pengelolaan Yang Berkelanjutan: Kontribusi Bagi Kesejahteraan Masyarakat Lokal*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.8373947>

CATATAN KAKI

- ¹ Pokdarwis adalah Kelompok Sadar Wisata yang biasanya terdiri dari masyarakat Desa, khususnya para pelaku ekonomi kreatif lokal, petani, pemuda karang taruna, serta tokoh masyarakat.
- ² *Tembang Sunda* adalah salah satu produk budaya Sunda. Tembang atau lagu merupakan salah satu kesenian yang mencerminkan ekspresi keindahan, mampu mendatangkan kesenangan, dan mampu menggugah pendengarnya pada suatu kesadaran yang baru. Sebagai bagian dari sebuah kesenian, tembang menjadi suatu ungkapan perasaan yang cenderung mencerminkan corak kebudayaan warga masyarakatnya.
- ³ *Nyoreang Nyawang* adalah salah satu jenis tembang Sunda, dalam Bahasa Sunda memiliki arti mengenang masa lalu dan merencanakan masa depan. Tembang ini bermuatan isu lingkungan.
- ⁴ *Lajuning Laku Patanjala* adalah salah satu jenis tembang Sunda, dalam Bahasa Sunda memiliki arti mengalir seperti air sungai. Tembang ini bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat pada persoalan lingkungan hidup.
- ⁵ *Liwetan* merupakan tradisi masyarakat Sunda berupa aktivitas makan bersama di atas daun pisang yang digelar memanjang sebagai pengganti piring. Tradisi ini identik dengan hidangan nasi liwet (nasi gurih khas yang dimasak dengan rempah-rempah) serta dilengkapi berbagai lauk pauk tradisional yang ditaruh langsung di atas daun pisang. Tradisi ini tidak hanya sekadar tradisi makan bersama, namun juga seringkali dijadikan forum untuk diskusi dan dialog informal di masyarakat Sunda.