

Perancangan katalog paket program berbasis pengalaman dalam penguatan sistem komunitas kampung Rajut Binong Jati

Yayat Sudaryat, Yosa Fiandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani*

Telkom University, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Author korespondensi: krackers@telkomuniversity.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.65881/creative.v1i3.111>

INFO ARTIKEL

History:

Submit: 22-06-2026

Revisi: 26-06-2026

Diterima: 27-06-2026

Terbit: 02-07-2026

Kata kunci:

katalog;
komunitas rajut;
wisata kreatif;
pemberdayaan;
desain partisipatif.

ABSTRAK

Tujuan: untuk merancang katalog paket program berbasis pengalaman sebagai instrumen penguatan sistem komunitas rajut di kampung Rajut Binong Jati, kota Bandung.

Metode: kegiatan ini menggunakan pendekatan *participatory design* yang melibatkan anggota komunitas dalam observasi lapangan, wawancara mendalam, pemetaan aktivitas, penyusunan program, pengembangan konten, dan perancangan katalog. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan lokakarya kolaboratif bersama perwakilan komunitas.

Hasil: katalog yang dikembangkan mampu mendokumentasikan dan mengorganisasikan berbagai aktivitas komunitas ke dalam paket program yang terstruktur sehingga memudahkan komunikasi kepada pengunjung, institusi pendidikan, pemerintah, dan calon mitra. Katalog juga memuat pengalaman belajar, aktivitas kreatif, serta potensi kolaborasi yang dimiliki komunitas.

Kesimpulan: perancangan katalog berbasis pengalaman terbukti mampu meningkatkan keteraturan dokumentasi aktivitas komunitas sekaligus memperkuat identitas dan sistem komunikasi komunitas Rajut.

Kontribusi: katalog berfungsi sebagai media promosi, dokumentasi pengetahuan komunitas, penguatan identitas kolektif, serta pendukung pengembangan wisata kreatif dan keberlanjutan ekonomi kreatif lokal.



Artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-SA.



Pendahuluan

Perkembangan ekonomi kreatif telah menempatkan kreativitas, pengetahuan, dan budaya sebagai sumber daya strategis dalam menciptakan nilai ekonomi sekaligus memperkuat pembangunan sosial masyarakat. Dalam perspektif ekonomi kreatif, kreativitas dan pengetahuan merupakan modal utama yang mampu menghasilkan inovasi, meningkatkan daya saing, serta mendorong pembangunan yang berkelanjutan (Howkins,

2001; UNCTAD, 2010). Di sisi lain, komunitas kreatif tidak hanya berfungsi sebagai pelaku produksi, tetapi juga sebagai ruang pemberdayaan masyarakat melalui penguatan kapasitas, kolaborasi, dan pembentukan identitas kolektif (Phillips & Pittman, 2009; Soetomo, 2013). Salah satu contoh komunitas yang menunjukkan karakteristik tersebut adalah kampung Rajut Binong Jati di kota Bandung, yang sejak dekade 1960-an berkembang sebagai sentra industri rajut sekaligus ruang tumbuhnya praktik sosial, budaya, dan ekonomi berbasis keterampilan kriya. Aktivitas produksi, pembelajaran, serta interaksi antaranggota komunitas menjadikan kawasan ini memiliki karakter sebagai *creative community* yang berpotensi menghasilkan inovasi berbasis pengetahuan lokal dan kolaborasi masyarakat (Meroni, 2007; Manzini, 2015).

Seiring berkembangnya konsep *experience economy*, masyarakat tidak lagi hanya mencari produk, tetapi juga pengalaman yang memberikan makna, pembelajaran, dan keterlibatan secara langsung. Pine & Gilmore (1999) menjelaskan bahwa pengalaman telah menjadi bentuk nilai ekonomi yang penting dalam perkembangan industri kreatif. Dalam sektor pariwisata, konsep *creative tourism* menekankan partisipasi aktif pengunjung dalam aktivitas kreatif khas suatu komunitas sehingga menghasilkan pengalaman yang autentik (Richards, 2011; Richards & Raymond, 2000). Pergeseran ini juga diperkuat oleh UNESCO (2021) yang menunjukkan bahwa sektor ekonomi kreatif semakin mengarah pada pengalaman berbasis partisipasi dan interaksi budaya. Kampung Rajut Binong Jati sesungguhnya memiliki potensi besar untuk mengembangkan konsep tersebut melalui berbagai aktivitas seperti workshop rajut, kunjungan edukatif, praktik produksi bersama, hingga interaksi langsung dengan para perajin. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, berbagai aktivitas tersebut masih berjalan secara terpisah, belum terdokumentasi secara sistematis, serta belum dikemas sebagai paket program yang mudah dipahami oleh masyarakat, institusi pendidikan, maupun calon mitra kolaborasi. Informasi mengenai jenis kegiatan, alur pengalaman, durasi, kapasitas peserta, dan nilai edukatif masih banyak disampaikan melalui komunikasi personal sehingga potensi komunitas sebagai ruang pembelajaran berbasis pengalaman belum dapat dikomunikasikan secara optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan komunitas kreatif memerlukan dokumentasi pengetahuan sekaligus keterlibatan aktif masyarakat dalam proses perancangannya. Ingold (2013) menjelaskan bahwa praktik keseharian masyarakat merupakan bentuk *tacit knowledge* yang memiliki nilai penting karena lahir dari hubungan antara manusia, keterampilan, dan lingkungan sosial budaya. Pengetahuan tersebut perlu didokumentasikan agar dapat diwariskan dan ditransformasikan kepada masyarakat yang lebih luas, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian mengenai pelestarian pengetahuan kriya tradisional di Indonesia (Sjahroeddin et al., 2018). Di sisi lain, pendekatan *participatory design* dan *co-creation* memungkinkan komunitas berperan sebagai aktor utama dalam menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan nyata (Sanders & Stappers, 2008; Sanders & Stappers, 2022), sedangkan pendekatan *living lab* menekankan kolaborasi antara komunitas, akademisi, pemerintah, dan sektor industri dalam membangun inovasi berbasis kebutuhan masyarakat (Schuurman et al., 2015).

Meskipun demikian, sebagian besar program pemberdayaan komunitas kreatif masih berfokus pada pengembangan produk, pemasaran, dan peningkatan kapasitas produksi. Kajian yang mengintegrasikan desain berbasis pengalaman (*experience-based design*) dengan penguatan sistem komunitas melalui media katalog program masih relatif terbatas. Padahal, dalam perspektif *design for social innovation*, desain tidak hanya menghasilkan artefak visual,

tetapi juga membangun hubungan antaraktor, memperkuat kapasitas komunitas, serta mendukung proses perubahan sosial yang berkelanjutan (Meroni, 2007; Manzini, 2015). Atamtajani & Chalik (2024) juga menegaskan bahwa desain yang efektif harus mampu menerjemahkan karakter, nilai, dan pengalaman menjadi bentuk komunikasi yang mudah dipahami, sedangkan Atamtajani (2025) menunjukkan bahwa desain berperan dalam membangun narasi, identitas, dan hubungan emosional antara produk, komunitas, dan pengguna.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan merancang katalog paket program berbasis pengalaman sebagai instrumen penguatan sistem komunitas di kampung Rajut Binong Jati. Perancangan dilakukan melalui pendekatan *participatory design* dengan melibatkan anggota komunitas dalam proses identifikasi aktivitas, pemetaan pengalaman, penyusunan paket program, pengembangan konten, serta perancangan media katalog. Pendekatan partisipatif dipilih agar katalog yang dihasilkan tidak hanya merepresentasikan kebutuhan pengguna eksternal, tetapi juga mencerminkan nilai, identitas, serta pengetahuan yang dimiliki oleh komunitas sebagai pemilik pengalaman. Dengan demikian, katalog dirancang tidak sekadar sebagai media promosi, melainkan sebagai sistem komunikasi yang mampu mendokumentasikan pengetahuan dan pengalaman komunitas secara lebih terstruktur.

Melalui kegiatan ini diharapkan terbentuk sebuah katalog paket program yang mampu memperkuat sistem komunitas kampung Rajut Binong Jati melalui dokumentasi aktivitas, pengelolaan pengetahuan, dan penyajian pengalaman secara lebih komunikatif. Katalog yang dihasilkan diharapkan dapat mendukung pengembangan program edukasi, wisata kreatif, dan kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan, sekaligus memperkuat identitas komunitas di hadapan publik. Selain memberikan manfaat praktis bagi komunitas, kegiatan ini juga diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik *design for social innovation*, khususnya dalam menunjukkan bagaimana pendekatan desain berbasis pengalaman dapat diterapkan sebagai strategi penguatan sistem komunitas kreatif melalui media katalog program yang terstruktur, komunikatif, dan berkelanjutan (Meroni, 2007; Manzini, 2015; Rodgers & Milton, 2011; Rodgers & Milton, 2013).

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di kampung Rajut Binong Jati, kota Bandung, Jawa Barat, yang merupakan salah satu sentra industri rajut sekaligus komunitas kreatif berbasis kriya. Mitra kegiatan adalah komunitas kampung Rajut Binong Jati yang terdiri atas pengrajin rajut, pengelola komunitas, serta anggota masyarakat yang terlibat dalam aktivitas produksi, pembelajaran, dan interaksi publik. Kegiatan dilaksanakan selama periode pengabdian tahun 2026 dengan fokus pada perancangan katalog paket program berbasis pengalaman sebagai instrumen penguatan sistem komunitas. Pengembangan katalog diarahkan untuk mendokumentasikan aktivitas komunitas secara sistematis sekaligus mengomunikasikan nilai, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki komunitas kepada masyarakat luas.

Metode yang digunakan mengombinasikan pendekatan *participatory design* dan *design ethnography*. Pendekatan *participatory design* diterapkan dengan melibatkan anggota komunitas sebagai partisipan aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pengembangan konsep, penyusunan konten, hingga validasi luaran.

Keterlibatan aktif komunitas bertujuan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan, karakter, serta aspirasi mitra sehingga katalog yang dihasilkan memiliki tingkat keberterimaan dan keberlanjutan yang tinggi (Sanders & Stappers, 2008; Sanders & Stappers, 2022). Sementara itu, pendekatan design ethnography digunakan untuk memahami konteks kehidupan komunitas melalui pengamatan terhadap aktivitas keseharian, praktik produksi, pola interaksi sosial, serta pengalaman yang berkembang dalam ekosistem kampung Rajut Binong Jati. Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap praktik dan pengetahuan lokal yang dimiliki komunitas (Ingold, 2013).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif dengan menempatkan komunitas sebagai mitra utama dalam seluruh proses perancangan. Pendekatan kolaboratif dipilih agar katalog tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga menjadi sarana dokumentasi pengetahuan, penguatan identitas komunitas, serta media komunikasi yang merepresentasikan pengalaman autentik komunitas rajut. Seluruh tahapan kegiatan dilaksanakan secara iteratif, sehingga setiap hasil sementara memperoleh masukan langsung dari anggota komunitas sebelum dikembangkan pada tahap berikutnya. Tahap pertama adalah observasi partisipatif dan pemetaan aktivitas komunitas. Tim pengabdian melakukan observasi terhadap berbagai aktivitas yang berlangsung di kampung Rajut Binong Jati, seperti proses produksi rajut, workshop, kunjungan edukatif, interaksi antara pengrajin dan pengunjung, serta berbagai kegiatan komunitas lainnya. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi potensi pengalaman (*experience*) yang dapat dikembangkan menjadi paket program berbasis pengalaman sekaligus memetakan sumber daya, aktor, dan aktivitas yang dimiliki komunitas.

Tahap kedua adalah wawancara mendalam dan penggalian pengetahuan tacit (*tacit knowledge elicitation*). Wawancara dilakukan bersama pengelola komunitas, pengrajin, dan anggota masyarakat yang terlibat dalam aktivitas komunitas. Kegiatan ini bertujuan menggali pengalaman, keterampilan, proses kerja, narasi lokal, serta nilai-nilai yang berkembang dalam praktik merajut. Pengetahuan yang sebelumnya bersifat implisit kemudian didokumentasikan agar dapat diterjemahkan menjadi informasi yang mudah dipahami serta dimanfaatkan dalam penyusunan paket program berbasis pengalaman. Tahap ketiga adalah analisis pengalaman dan penyusunan struktur program. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi aktivitas yang memiliki nilai edukatif, sosial, budaya, dan ekonomi. Selanjutnya aktivitas-aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan karakteristik pengalaman yang ditawarkan, sasaran peserta, durasi kegiatan, kebutuhan sumber daya, luaran pembelajaran, serta bentuk interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Hasil analisis ini menjadi dasar penyusunan struktur katalog paket program.

Tahap keempat adalah perancangan katalog paket program berbasis pengalaman. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan arsitektur informasi katalog, pengembangan narasi setiap program, penyusunan alur pengalaman (*experience journey*), penyusunan konten visual, fotografi pendukung, serta pengembangan desain katalog dalam format digital. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek komunikasi visual, kemudahan penggunaan, konsistensi identitas komunitas, serta kemampuan katalog dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada berbagai kelompok pengguna. Tahap terakhir adalah validasi dan evaluasi. Validasi dilakukan melalui diskusi kelompok terarah (*focus group discussion/FGD*) bersama pengelola dan anggota komunitas untuk

memperoleh umpan balik terhadap isi, struktur informasi, visualisasi, serta kemudahan penggunaan katalog. Selain itu dilakukan uji keterbacaan untuk mengetahui tingkat kejelasan informasi dan efektivitas komunikasi yang disampaikan melalui katalog. Seluruh masukan dari proses evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain sebelum katalog diseminasi kepada komunitas dan para pemangku kepentingan. Ringkasan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. tahapan pelaksanaan pengabdian

Tahap	Aktivitas utama	Luaran
Observasi dan Pemetaan	Observasi partisipatif dan dokumentasi aktivitas komunitas	Peta aktivitas komunitas
Penggalian pengetahuan tacit	Wawancara mendalam dan diskusi komunitas	Dokumentasi pengetahuan dan narasi komunitas
Analisis pengalaman	Identifikasi dan klasifikasi aktivitas berbasis pengalaman	Struktur paket program
Perancangan katalog	Penyusunan konten, narasi, dan visual katalog	Draft katalog program
Validasi dan Evaluasi	FGD, revisi, dan finalisasi	Katalog program final

Alur keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian disajikan pada Gambar 1, yang menggambarkan hubungan antartahapan mulai dari identifikasi aktivitas komunitas hingga proses validasi dan finalisasi katalog program berbasis pengalaman.



Gambar 1 alur keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian

Hasil dan pembahasan

Pemetaan aktivitas dan potensi pengalaman komunitas

Tahap awal kegiatan pengabdian difokuskan pada observasi partisipatif dan pemetaan aktivitas yang berlangsung di kampung Rajut Binong Jati. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk aktivitas yang dimiliki komunitas sekaligus menggali potensi pengalaman yang dapat dikembangkan menjadi program edukatif berbasis pengalaman. Observasi dilakukan pada aktivitas produksi, proses pembelajaran, interaksi antaranggota komunitas, kegiatan penerimaan pengunjung, serta aktivitas promosi yang telah berjalan. Selain observasi, dilakukan pula wawancara dengan pengelola dan beberapa

pengrajin untuk memperoleh informasi mengenai alur kegiatan, bentuk partisipasi masyarakat, serta pengalaman yang selama ini diberikan kepada pengunjung.

Hasil pemetaan menunjukkan bahwa kampung Rajut Binong Jati tidak hanya berfungsi sebagai sentra produksi rajut, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran dan interaksi sosial yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis komunitas. Aktivitas yang berlangsung di lingkungan komunitas memperlihatkan adanya keterkaitan antara proses produksi, transfer keterampilan, pengenalan sejarah komunitas, serta interaksi langsung antara pengrajin dengan pengunjung. Berbagai aktivitas tersebut membentuk pengalaman yang tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa produk rajut, tetapi juga pada proses belajar, berbagi pengetahuan, dan memahami budaya kerja yang berkembang di dalam komunitas.

Selama proses observasi, tim pengabdian mengidentifikasi beberapa aktivitas utama yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi bagian dari paket program berbasis pengalaman. Aktivitas tersebut meliputi proses produksi rajut, demonstrasi teknik merajut, workshop partisipatif, kunjungan edukatif, diskusi bersama komunitas, hingga aktivitas pemasaran produk. Setiap aktivitas memiliki karakteristik pengalaman yang berbeda sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan latar belakang calon peserta, baik pelajar, mahasiswa, komunitas, wisatawan, maupun institusi.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar pengalaman yang diberikan kepada pengunjung masih bersifat spontan dan bergantung pada kondisi kegiatan yang sedang berlangsung. Informasi mengenai bentuk kegiatan, alur kunjungan, maupun hasil pembelajaran belum terdokumentasi secara sistematis sehingga penyampaianannya masih mengandalkan komunikasi langsung dari pengelola komunitas. Kondisi tersebut menyebabkan berbagai potensi pengalaman yang dimiliki kampung Rajut Binong Jati belum tersampaikan secara optimal kepada masyarakat maupun calon mitra kerja sama.

Berdasarkan hasil observasi dan penggalian informasi, tim pengabdian kemudian memetakan hubungan antara aktivitas komunitas dengan pengalaman yang dapat diperoleh peserta. Pemetaan ini menjadi dasar dalam proses penyusunan paket program karena mampu memperlihatkan keterkaitan antara aktivitas, tujuan pembelajaran, serta nilai edukatif yang dimiliki oleh setiap kegiatan. Ringkasan hasil pemetaan aktivitas komunitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 hasil pemetaan aktivitas komunitas

Aktivitas	Karakteristik	Potensi pengalaman
Produksi rajut	Aktivitas harian pengrajin	Observasi proses produksi
Demonstrasi teknik	Praktik merajut langsung	Pengalaman belajar keterampilan
Workshop rajut	Kegiatan partisipatif	Pengalaman membuat produk
Kunjungan edukatif	Pengenalan komunitas	Pembelajaran industri kreatif
Diskusi komunitas	Pertukaran pengetahuan	Pengalaman interaksi sosial
Pemasaran produk	Aktivitas bisnis komunitas	Pemahaman ekonomi kreatif

Sumber: data primer, diolah

Hasil pemetaan memperlihatkan bahwa setiap aktivitas memiliki nilai pengalaman yang berbeda dan saling melengkapi. Temuan ini menunjukkan bahwa kampung Rajut Binong Jati memiliki sumber daya yang memadai untuk mengembangkan program edukasi berbasis pengalaman yang lebih terstruktur. Selain menjadi dasar penyusunan paket program, hasil pemetaan juga memberikan gambaran mengenai kekuatan komunitas dalam

mengintegrasikan aspek produksi, pembelajaran, dan interaksi sosial ke dalam satu sistem pengalaman yang utuh (Gambar 2).



Gambar 2 aktivitas komunitas Rajut Binong Jati

Penyusunan paket program berbasis pengalaman

Tahap selanjutnya difokuskan pada penyusunan paket program berbasis pengalaman berdasarkan hasil pemetaan aktivitas yang telah dilakukan. Penyusunan program bertujuan mengorganisasikan berbagai aktivitas komunitas ke dalam bentuk program yang lebih sistematis sehingga mudah dipahami, diakses, dan diimplementasikan oleh berbagai kelompok pengguna. Proses ini dilakukan secara kolaboratif melalui diskusi bersama pengelola dan anggota komunitas untuk menentukan aktivitas inti, tujuan pembelajaran, sasaran peserta, kebutuhan fasilitas, serta alur pengalaman yang akan diberikan pada setiap program.

Hasil diskusi menunjukkan bahwa aktivitas yang sebelumnya dilaksanakan secara terpisah dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori program berdasarkan karakteristik pengalaman yang ditawarkan. Pengelompokan dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat partisipasi peserta, durasi kegiatan, tujuan pembelajaran, serta bentuk interaksi yang terjadi selama pelaksanaan program. Pendekatan ini menghasilkan struktur program yang lebih jelas sehingga memudahkan komunitas dalam menyampaikan informasi kepada calon peserta maupun mitra kerja sama.

Berdasarkan proses identifikasi dan klasifikasi tersebut, dihasilkan empat paket program utama yang mewakili berbagai bentuk pengalaman di kampung Rajut Binong Jati. Program pertama adalah *community introduction program*, yaitu program pengenalan yang memberikan informasi mengenai sejarah, perkembangan, karakteristik, serta sistem kerja komunitas rajut. Program ini ditujukan bagi peserta yang ingin memperoleh pemahaman umum mengenai kampung Rajut Binong Jati sebagai komunitas kreatif berbasis kriya. Program kedua adalah *knitting experience program*, yaitu program yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar teknik dasar merajut secara langsung bersama para pengrajin. Melalui kegiatan praktik, peserta memperoleh pengalaman membuat produk sederhana sekaligus mengenal proses kerja yang dilakukan oleh anggota komunitas.

Program ketiga adalah *creative industry learning program*, yang dirancang bagi institusi pendidikan, mahasiswa, maupun kelompok studi yang ingin mempelajari pengembangan industri kreatif berbasis komunitas. Program ini menggabungkan observasi lapangan, diskusi, serta sesi berbagi pengalaman mengenai proses produksi, pengembangan produk, dan pengelolaan usaha rajut. Program keempat adalah *creative community tour*, yaitu program kunjungan yang mengintegrasikan observasi aktivitas produksi, interaksi dengan pengrajin, pengenalan lingkungan kampung Rajut Binong Jati, serta pemahaman mengenai ekosistem ekonomi kreatif yang berkembang di kawasan

tersebut. Keempat program tersebut disusun dengan struktur informasi yang seragam sehingga setiap paket memiliki tujuan kegiatan, sasaran peserta, bentuk pengalaman, dan luaran pembelajaran yang jelas. Penyusunan ini memberikan kemudahan bagi komunitas dalam mengelola program sekaligus membantu calon peserta memilih pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ringkasan paket program yang dikembangkan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 paket program berbasis pengalaman yang dikembangkan

Nama program	Sasaran peserta	Bentuk pengalaman	Luaran pembelajaran
<i>Community introduction program</i>	Pelajar, mahasiswa, umum	Pengenalan komunitas	Pemahaman sejarah dan sistem komunitas
<i>Knitting experience program</i>	Pelajar, wisatawan, komunitas	Praktik merajut langsung	Pengalaman keterampilan dasar merajut
<i>Creative industry learning program</i>	Mahasiswa, institusi pendidikan	Observasi dan diskusi	Pemahaman industri kreatif berbasis komunitas
<i>Creative community tour</i>	Wisatawan, komunitas, instansi	Kunjungan dan interaksi	Pemahaman ekosistem Kampung Rajut

Sumber: data primer, diolah

Penyusunan paket program menghasilkan struktur kegiatan yang lebih terorganisasi dibandingkan kondisi sebelumnya (Gambar 3). Aktivitas yang awalnya berdiri sendiri kini terintegrasi dalam sistem program yang memiliki alur pengalaman, sasaran pengguna, serta tujuan pembelajaran yang lebih jelas. Struktur ini menjadi dasar dalam tahap berikutnya, yaitu perancangan katalog paket program berbasis pengalaman sebagai media komunikasi komunitas.



Gambar 3 proses penyusunan paket program bersama komunitas

Perancangan katalog paket program berbasis pengalaman

Tahap berikutnya dalam kegiatan pengabdian adalah perancangan katalog paket program berbasis pengalaman sebagai media komunikasi yang mendokumentasikan sekaligus mengomunikasikan berbagai aktivitas yang dimiliki kampung Rajut Binong Jati. Tahap ini dilaksanakan setelah proses pemetaan aktivitas dan penyusunan paket program selesai dilakukan, sehingga seluruh informasi yang dikembangkan dalam katalog berasal

dari kebutuhan nyata dan potensi yang telah diidentifikasi bersama komunitas. Perancangan dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan pengelola dan anggota komunitas melalui proses diskusi, peninjauan konten, serta penyempurnaan desain secara bertahap.

Proses perancangan diawali dengan penyusunan struktur informasi (*information architecture*) yang bertujuan mengorganisasikan berbagai informasi ke dalam alur yang sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna. Struktur informasi disusun berdasarkan perjalanan pengalaman calon peserta (*user journey*), dimulai dari pengenalan komunitas, eksplorasi paket program, penjelasan aktivitas yang akan diikuti, hingga informasi mengenai mekanisme partisipasi dan peluang kolaborasi. Penyusunan struktur ini bertujuan agar pengguna memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengalaman yang akan diperoleh sebelum mengikuti salah satu program yang ditawarkan.

Selanjutnya dilakukan pengembangan konsep komunikasi visual yang menampilkan karakter kampung Rajut Binong Jati sebagai komunitas kreatif berbasis kriya. Identitas visual katalog dibangun melalui penggunaan elemen fotografi yang mendokumentasikan aktivitas nyata di lapangan, seperti proses produksi rajut, kegiatan belajar bersama, interaksi antara pengrajin dengan peserta, serta hasil karya rajut yang dihasilkan komunitas. Pendekatan ini menghasilkan penyajian visual yang lebih representatif karena memperlihatkan kondisi aktual komunitas sekaligus memperkuat identitas lokal yang menjadi ciri khas kampung Rajut Binong Jati.

Pengembangan konten dilakukan dengan menyusun informasi setiap paket program secara sistematis. Setiap program dilengkapi dengan uraian mengenai tujuan kegiatan, sasaran peserta, durasi pelaksanaan, rangkaian aktivitas, fasilitas yang disediakan, serta hasil pembelajaran yang diharapkan. Penyajian informasi menggunakan bahasa yang ringkas dan komunikatif sehingga mudah dipahami oleh berbagai kelompok pengguna, baik pelajar, mahasiswa, wisatawan, komunitas kreatif, institusi pendidikan, maupun calon mitra kerja sama.

Selain menyusun informasi program, katalog juga memuat profil komunitas yang menjelaskan sejarah perkembangan kampung Rajut Binong Jati, karakteristik komunitas, serta aktivitas utama yang dijalankan. Informasi tersebut menjadi bagian penting dalam membangun pemahaman pengguna mengenai latar belakang komunitas sebelum mengikuti program yang tersedia. Dengan demikian, katalog tidak hanya memperkenalkan aktivitas yang dapat diikuti, tetapi juga menyampaikan identitas, nilai, dan karakter komunitas secara menyeluruh.

Sebagai bagian dari strategi komunikasi, setiap paket program disusun menggunakan pendekatan naratif (*storytelling*) yang menggambarkan perjalanan pengalaman peserta selama mengikuti kegiatan. Penyajian ini memberikan gambaran mengenai urutan aktivitas yang akan dilakukan, bentuk interaksi yang akan dialami, serta pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Pendekatan tersebut menjadikan katalog tidak sekadar berisi daftar layanan, tetapi mampu memperlihatkan pengalaman yang ditawarkan komunitas secara lebih utuh.

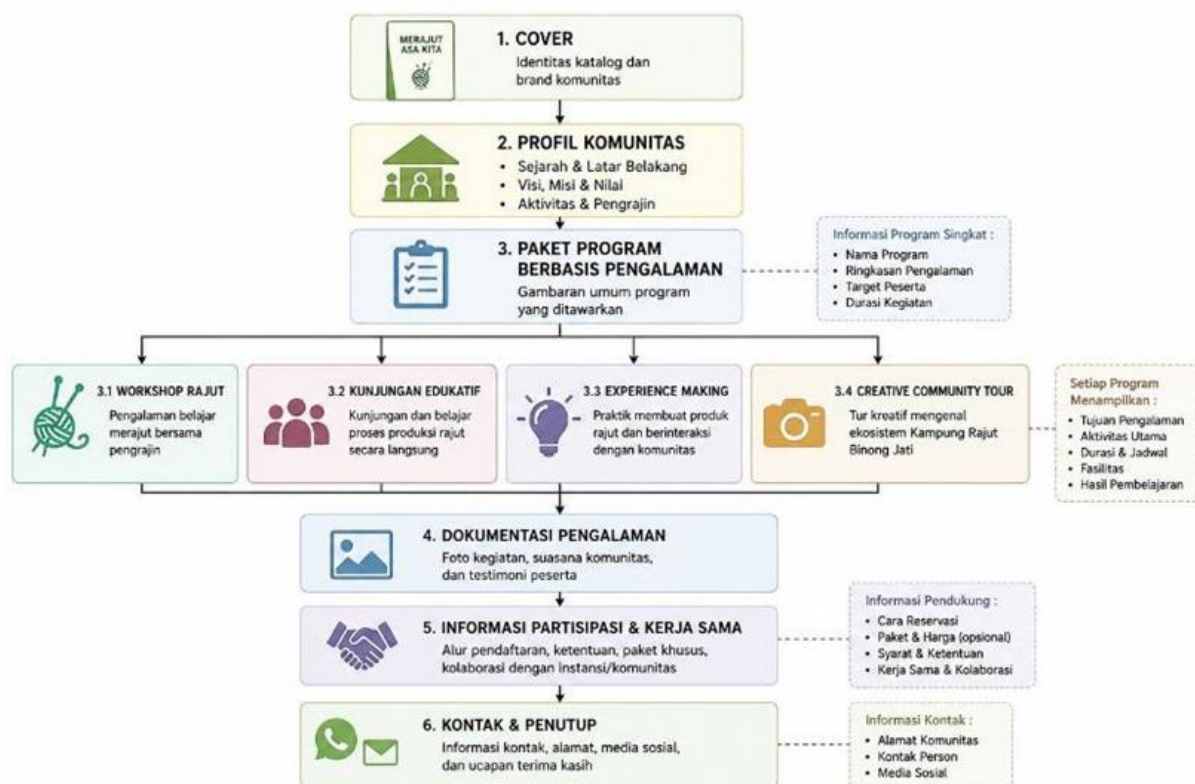
Hasil akhir tahap perancangan adalah sebuah katalog digital yang terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu halaman sampul, pengantar, profil komunitas, deskripsi paket program, dokumentasi aktivitas, informasi partisipasi, serta informasi kontak. Struktur tersebut memungkinkan katalog digunakan sebagai media informasi, dokumentasi, promosi, sekaligus sarana komunikasi antara komunitas dengan berbagai pemangku kepentingan. Ringkasan struktur katalog yang dikembangkan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 struktur katalog paket program berbasis pengalaman

Bagian katalog	Isi utama
Sampul	Identitas visual Kampung Rajut Binong Jati
Pengantar	Gambaran umum komunitas
Profil komunitas	Sejarah, visi, dan aktivitas komunitas
Paket program	Deskripsi program berbasis pengalaman
Dokumentasi aktivitas	Foto dan narasi kegiatan komunitas
Informasi partisipasi	Mekanisme kunjungan dan kerja sama
Kontak dan penutup	Informasi komunikasi komunitas

Sumber: data primer, diolah

Penyusunan struktur katalog menghasilkan media komunikasi yang memiliki alur informasi yang lebih sistematis dibandingkan media yang sebelumnya dimiliki komunitas. Seluruh informasi mengenai program, pengalaman peserta, serta mekanisme partisipasi tersusun dalam satu media yang saling terintegrasi sehingga memudahkan calon pengguna memperoleh informasi yang dibutuhkan (Gambar 4).

**Gambar 4 struktur informasi katalog paket program berbasis pengalaman**

Tahap berikutnya adalah pengembangan desain visual setiap halaman katalog. Desain dilakukan dengan menerapkan tata letak yang konsisten, penggunaan tipografi yang mudah dibaca, serta komposisi visual yang menonjolkan dokumentasi aktivitas komunitas. Setiap halaman dirancang agar memiliki keseimbangan antara informasi tekstual dan visual sehingga pengguna dapat memahami isi katalog dengan lebih mudah. Penggunaan warna, elemen grafis, serta identitas visual komunitas juga disesuaikan untuk menciptakan tampilan yang representatif dan memperkuat citra kampung Rajut Binong Jati sebagai

komunitas kreatif. Halaman paket program disusun menggunakan format yang seragam sehingga memudahkan pengguna membandingkan setiap program yang tersedia. Informasi mengenai sasaran peserta, tujuan kegiatan, durasi, aktivitas utama, fasilitas, serta hasil pembelajaran ditempatkan dalam struktur yang konsisten pada setiap halaman (Gambar 5). Penyajian tersebut membantu pengguna mengidentifikasi program yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka tanpa harus mencari informasi dari berbagai sumber.



Gambar 5 contoh desain halaman paket program

Selain halaman program, katalog juga memuat dokumentasi aktivitas komunitas sebagai bentuk visualisasi pengalaman yang akan diperoleh peserta (Gambar 6). Dokumentasi tersebut menampilkan berbagai aktivitas, mulai dari proses produksi rajut, kegiatan workshop, interaksi antara pengrajin dan peserta, hingga suasana pembelajaran di lingkungan komunitas. Kehadiran dokumentasi visual memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai aktivitas yang dilaksanakan serta memperkuat kepercayaan calon peserta terhadap program yang ditawarkan.

Secara keseluruhan, tahap perancangan menghasilkan sebuah katalog paket program berbasis pengalaman yang mampu mengintegrasikan informasi, dokumentasi aktivitas, identitas komunitas, dan peluang kolaborasi ke dalam satu media komunikasi yang lebih terstruktur. Katalog ini menjadi salah satu luaran utama kegiatan pengabdian karena dapat dimanfaatkan oleh komunitas sebagai media promosi, dokumentasi pengetahuan, penyelenggaraan program edukasi, pengembangan jejaring kemitraan, serta penguatan sistem komunikasi komunitas kepada berbagai kelompok pengguna.



Gambar 6 contoh halaman dokumentasi aktivitas komunitas

Validasi dan penyempurnaan katalog

Tahap akhir kegiatan pengabdian difokuskan pada proses validasi dan penyempurnaan katalog paket program berbasis pengalaman yang telah dirancang. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi, struktur informasi, penyajian visual, dan mekanisme komunikasi yang terdapat dalam katalog telah sesuai dengan kebutuhan komunitas serta mampu merepresentasikan identitas kampung Rajut Binong Jati secara tepat. Validasi dilakukan setelah rancangan awal katalog selesai disusun sehingga seluruh masukan dari komunitas dapat diakomodasi sebelum katalog ditetapkan sebagai luaran akhir kegiatan.

Proses validasi dilaksanakan melalui FGD yang melibatkan pengelola komunitas, pengrajin, anggota komunitas, serta tim pelaksana pengabdian. Selama kegiatan berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk meninjau isi katalog secara menyeluruh, mulai dari struktur informasi, deskripsi paket program, penyajian visual, hingga informasi teknis mengenai pelaksanaan kegiatan. Diskusi dilakukan secara terbuka sehingga setiap peserta dapat memberikan masukan berdasarkan pengalaman dan perannya masing-masing di dalam komunitas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa secara umum katalog telah mampu menggambarkan aktivitas komunitas secara lebih sistematis dibandingkan media informasi yang sebelumnya digunakan. Struktur penyajian informasi dinilai memudahkan pengguna dalam memahami berbagai program yang tersedia, sementara penyusunan paket program memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengalaman yang akan diperoleh peserta. Komunitas juga menilai bahwa penyatuan informasi mengenai profil komunitas, dokumentasi kegiatan, serta mekanisme partisipasi dalam satu media menjadi salah satu keunggulan katalog yang dihasilkan.

Meskipun demikian, proses validasi juga menghasilkan beberapa masukan untuk penyempurnaan katalog. Masukan tersebut terutama berkaitan dengan kebutuhan penambahan informasi yang lebih rinci mengenai kapasitas peserta, estimasi durasi setiap program, fasilitas yang disediakan, serta mekanisme pendaftaran atau reservasi kegiatan. Informasi tersebut dinilai penting agar calon peserta memperoleh gambaran yang lebih lengkap sebelum mengikuti program yang ditawarkan.

Selain aspek informasi, peserta FGD juga memberikan masukan terhadap penggunaan bahasa dalam katalog. Beberapa bagian dinilai masih menggunakan istilah yang cukup teknis sehingga perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh berbagai kelompok pengguna. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan penyempurnaan terhadap narasi setiap paket program dengan menggunakan bahasa yang lebih komunikatif tanpa mengurangi substansi informasi yang ingin disampaikan.

Aspek visual juga menjadi perhatian dalam proses validasi. Komunitas menilai bahwa penggunaan dokumentasi aktivitas nyata merupakan salah satu kekuatan utama katalog karena mampu memperlihatkan kondisi sebenarnya di kampung Rajut Binong Jati. Oleh karena itu, beberapa halaman direvisi dengan menambahkan foto-foto kegiatan yang lebih representatif, memperbaiki komposisi tata letak, serta menyesuaikan ukuran dan penempatan elemen visual agar informasi lebih mudah dipahami. Ringkasan hasil validasi beserta tindak lanjut penyempurnaan katalog disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 hasil validasi dan revisi katalog

Aspek	Masukan komunitas	Tindak lanjut
Informasi program	Perlu detail durasi dan kapasitas peserta	Penambahan informasi program
Deskripsi program	Bahasa terlalu teknis	Penyederhanaan narasi
Dokumentasi visual	Perlu lebih banyak foto aktivitas	Penambahan dokumentasi lapangan
Informasi partisipasi	Perlu alur reservasi yang jelas	Penambahan prosedur pendaftaran
Struktur katalog	Sudah cukup sistematis	Dipertahankan dengan revisi minor

Sumber: data primer, diolah

Setelah seluruh masukan diakomodasi, dilakukan peninjauan ulang bersama komunitas untuk memastikan bahwa hasil revisi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini menunjukkan bahwa proses validasi tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi terhadap produk desain (Gambar 7), tetapi juga sebagai ruang kolaborasi antara tim pengabdian dan komunitas dalam menyempurnakan media komunikasi yang akan digunakan secara berkelanjutan.

Tahap penyempurnaan menghasilkan katalog yang telah mengalami perbaikan baik dari sisi isi maupun penyajian visual (Gambar 8). Informasi program menjadi lebih lengkap, struktur katalog lebih mudah diikuti, serta dokumentasi aktivitas mampu memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengalaman yang ditawarkan kepada peserta. Hasil akhir tersebut kemudian dikemas dalam bentuk katalog digital yang siap digunakan oleh komunitas sebagai media komunikasi kepada masyarakat, institusi pendidikan, calon mitra, maupun wisatawan.

Selain menghasilkan luaran berupa katalog, kegiatan validasi juga memberikan dampak terhadap peningkatan keterlibatan anggota komunitas dalam proses pengembangan media komunikasi. Seluruh proses mulai dari identifikasi aktivitas, penyusunan paket program, perancangan katalog, hingga evaluasi dilakukan secara

partisipatif sehingga komunitas memiliki kesempatan untuk memberikan masukan dan menentukan bentuk akhir katalog sesuai dengan karakter serta kebutuhan mereka. Keterlibatan tersebut mendorong tumbuhnya rasa memiliki terhadap katalog sebagai media bersama yang akan dimanfaatkan dalam pengembangan aktivitas komunitas di masa mendatang.



Gambar 7 FGD validasi katalog



Gambar 8 hasil akhir katalog paket program berbasis pengalaman

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan pengabdian berhasil menghasilkan sebuah katalog paket program berbasis pengalaman yang mendokumentasikan aktivitas komunitas secara lebih sistematis sekaligus memperkuat komunikasi antara kampung Rajut Binong Jati dengan berbagai pemangku kepentingan. Katalog ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media promosi, dokumentasi pengetahuan, pengembangan program edukasi, perluasan jejaring kolaborasi, serta pendukung pengembangan wisata kreatif berbasis komunitas.



Gambar 9 dokumentasi akhir kegiatan pengabdian

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kampung Rajut Binong Jati tidak hanya berfungsi sebagai pusat produksi rajut, tetapi juga sebagai ruang produksi pengetahuan berbasis praktik (*tacit knowledge*) yang berkembang melalui aktivitas keseharian komunitas. Temuan ini memperkuat pandangan Ingold (2013) bahwa pengetahuan dalam komunitas kriya tidak hanya berbentuk konsep, tetapi melekat pada aktivitas, pengalaman, dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, aktivitas seperti produksi rajut, workshop, dan interaksi dengan pengunjung merepresentasikan bentuk *embodied knowledge* yang berpotensi dikembangkan menjadi pengalaman belajar yang lebih terstruktur.

Pemetaan aktivitas juga menunjukkan bahwa komunitas memiliki potensi kuat sebagai ruang *experience-based learning*, namun belum terorganisasi secara sistematis. Kondisi ini sejalan dengan temuan Sjahroeddin et al. (2018) yang menunjukkan bahwa banyak komunitas kriya di Indonesia memiliki kekayaan pengetahuan praktik, tetapi belum terdokumentasi secara baik sehingga sulit ditransformasikan menjadi nilai edukatif dan ekonomi. Oleh karena itu, proses pemetaan dalam kegiatan ini berfungsi sebagai upaya awal untuk mengubah aktivitas informal menjadi struktur pengetahuan yang dapat dikomunikasikan kepada publik.

Penyusunan paket program berbasis pengalaman memperlihatkan transformasi penting dari aktivitas komunitas menjadi bentuk layanan pengalaman yang lebih terstruktur. Hal ini sejalan dengan konsep *experience economy* Pine dan Gilmore (1999), yang menekankan bahwa nilai ekonomi tidak hanya berasal dari produk, tetapi dari pengalaman yang dirancang secara sadar. Selain itu, pendekatan *creative tourism* (Richards & Raymond, 2000; Richards, 2011) juga terlihat relevan, karena program seperti *knitting experience program* dan *creative community tour* memungkinkan partisipasi aktif pengunjung dalam aktivitas kreatif komunitas. Proses penyusunan yang dilakukan secara partisipatif juga mencerminkan prinsip *participatory design* (Sanders & Stappers, 2008; 2022), di mana komunitas tidak hanya menjadi objek, tetapi aktor utama dalam perancangan pengalaman.

Perancangan katalog sebagai media komunikasi menunjukkan peran desain sebagai alat penghubung antara komunitas dan publik yang lebih luas. Katalog tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai instrumen dokumentasi dan narasi identitas komunitas. Hal ini sejalan dengan pendekatan *design for social innovation* yang dikemukakan Meroni (2007); Manzini (2015), di mana desain berperan dalam memperkuat kapasitas komunitas untuk mengelola sumber daya lokal dan membangun hubungan baru

dengan aktor eksternal. Penggunaan narasi dan visual berbasis *storytelling* dalam katalog juga memperkuat aspek emosional dan keterhubungan pengguna dengan pengalaman komunitas, sebagaimana ditekankan dalam konsep emotional design (Norman, 2004) serta komunikasi desain produk (Rodgers & Milton, 2011; 2013). Selain itu, pendekatan ini memperkuat identitas komunitas melalui narasi visual yang konsisten, sebagaimana juga ditemukan dalam studi Atamtajani & Chalik (2024); Atamtajani (2025) terkait peran desain dalam membangun *brand narrative* dan identitas emosional.

Proses validasi melalui FGD menunjukkan bahwa keterlibatan komunitas dalam evaluasi desain berperan penting dalam memastikan relevansi dan keberterimaan hasil. Temuan ini sejalan dengan pendekatan *co-creation* dan *living lab* (Schuurman et al., 2015), yang menekankan pentingnya kolaborasi antara peneliti dan komunitas dalam menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan nyata. Masukan komunitas terhadap aspek informasi, visual, dan bahasa menunjukkan bahwa proses iteratif dalam desain tidak hanya meningkatkan kualitas produk akhir, tetapi juga memperkuat rasa kepemilikan komunitas terhadap hasil kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pengembangan katalog berbasis pengalaman dapat menjadi strategi efektif dalam mengintegrasikan dokumentasi pengetahuan, penguatan identitas komunitas, dan pengembangan potensi ekonomi kreatif berbasis pengalaman. Transformasi aktivitas komunitas menjadi paket program yang terstruktur serta dikomunikasikan melalui katalog memperlihatkan bahwa desain memiliki peran strategis dalam menghubungkan praktik lokal dengan peluang kolaborasi yang lebih luas, sekaligus memperkuat posisi komunitas dalam ekosistem ekonomi kreatif.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu merancang katalog paket program berbasis pengalaman sebagai instrumen penguatan sistem komunitas di kampung Rajut Binong Jati. Melalui tahapan observasi, penggalian pengetahuan, penyusunan paket program, perancangan katalog, hingga validasi bersama komunitas, telah dihasilkan sistem pengelolaan pengalaman yang lebih terstruktur dari aktivitas yang sebelumnya bersifat informal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa berbagai aktivitas komunitas seperti produksi rajut, workshop, kunjungan edukatif, dan interaksi dengan pengrajin dapat diintegrasikan menjadi paket program berbasis pengalaman yang jelas, terukur, dan komunikatif sehingga meningkatkan keterbacaan aktivitas komunitas bagi publik.

Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada transformasi aktivitas komunitas menjadi sistem pengalaman yang terdokumentasi melalui katalog digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai sarana dokumentasi pengetahuan, penguatan identitas komunitas, dan pengembangan jejaring kolaborasi. Selain itu, proses yang berbasis partisipasi memperkuat keterlibatan komunitas dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan rasa kepemilikan terhadap hasil desain. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pengabdian berbasis desain (*design-based community empowerment*) yang dapat diterapkan pada komunitas kreatif lain dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif berbasis pengalaman.

Ucapan terima kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Telkom University yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Dukungan tersebut memungkinkan pelaksanaan kegiatan perancangan katalog paket program berbasis pengalaman bersama komunitas Rajut Binong Jati, mulai dari tahap identifikasi kebutuhan, pengembangan program, hingga penyusunan luaran pengabdian. Kami juga mengapresiasi seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan sesuai peran dan tanggung jawab masing-masing.

Daftar pustaka

- Atamtajani, A. S. M. (2025). Brand innovation and product design: The “Kamu Hidup Kami Hidup” campaign by Eleven Outdoor. *VIRAL: Journal of Visual Arts Practice and Literacy*, 2(1), 17–33. <https://ojs.vigyanika.org/index.php/viral/article/view/38>
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Howkins, J. (2001). *The creative economy: How people make money from ideas*. London: Penguin Books.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. London: Routledge.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Meroni, A. (2007). *Creative communities: People inventing sustainable ways of living*. Milano: Edizioni Polidesign.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. New York, NY: Basic Books.
- Phillips, R., & Pittman, R. H. (2009). *An introduction to community development*. New York, NY: Routledge.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre and every business a stage*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Richards, G. (2011). Creativity and tourism: The state of the art. *Annals of Tourism Research*, 38(4), 1225–1253. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.07.008>
- Richards, G., & Raymond, C. (2000). Creative tourism. *ATLAS News*, 23, 16–20. <https://www.researchgate.net/profile/Greg-Richards-2/publication/254822440>
- Rodgers, P., & Milton, A. (2011). *Product design*. London: Laurence King Publishing.
- Rodgers, P., & Milton, A. (2013). *Research methods for product design*. London: Laurence King Publishing.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2022). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design (2nd ed.)*. Amsterdam: BIS Publishers.
- Schuurman, D., Baccarne, B., De Marez, L., & Mechant, P. (2015). Smart ideas for smart cities: Investigating crowdsourcing for generating and selecting ideas for ICT innovation in a city context. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 10(3), 49–62. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-18762012000300006>

- Sjahroeddin, B. M., Sachari, A., Triharini, M., & Iskandar, M. (2018). Kamasan: Goldsmith tradisional Sunda. *Jurnal Rupa*, 3(2), 93–114. <https://doi.org/10.25124/rupa.v3i2.1498>
- Soetomo. (2013). *Pemberdayaan masyarakat: Mungkinkah muncul antitesisnya?* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- UNCTAD. (2010). *Creative economy report 2010: Creative economy, a feasible development option*. Geneva: United Nations.
- UNESCO. (2021). *Creative economy outlook: Trends in international trade in creative industries*. Paris: UNESCO Publishing.