

PERANCANGAN *ZINE* SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG SEJARAH CIMAHİ KOTA MILITER BAGI MASYARAKAT

Nuraini Puspa Wardani¹, Prakastria², Fajar Ahmad Faizal³
Desain Komunikasi Visual^{1, 2, 3}
Universitas Teknologi Bandung^{1, 2, 3}
nurainipuspa@gmail.com¹, prakastriaay@gmail.com², fajardkv.sttb@gmail.com³

Abstrak

Cimahi memiliki latar belakang sejarah militer yang kuat sejak masa kolonial, namun kesadaran masyarakat terutama generasi muda seperti *Gen Z* terhadap sejarah ini masih rendah. Minimnya media informasi yang menarik dan mudah diakses menjadi salah satu penyebab utama. Rendahnya pengetahuan sejarah ini dikhawatirkan dapat mengikis identitas Cimahi sebagai Kota Militer. Tugas akhir ini bertujuan merancang media informasi berupa *zine* bertema *Cimahi Kota Militer* sebagai media alternatif yang menyajikan sejarah lokal secara menarik. Dengan karakteristiknya yang ringkas serta kuat dalam visualisasi isu yang diangkat, *zine* menjadi salah satu media alternatif yang mampu menjembatani sejarah suatu daerah dengan budaya populer yang digemari oleh anak muda. Melalui pendekatan visual yang kreatif dan narasi yang komunikatif, *zine* dapat membantu menyampaikan informasi sejarah secara lebih menarik dan mudah diterima oleh generasi muda. Metode Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, *Focus Group Discussion (FGD)*, dan studi literatur. Data dianalisis menggunakan metode *SWIH* dan *SWOT*. Proses perancangan mengacu pada metode *Design Thinking*. Strategi komunikasi dalam media ini menggunakan pendekatan *AIDA* untuk menarik perhatian audiens. Hasil akhir berupa *zine* yang tidak hanya menyampaikan informasi melalui teks, tetapi juga melalui visualisasi menarik seperti kolase foto dan arsip sejarah terkait Kota Cimahi. Media informasi yang dirancang secara menarik dan mudah diakses diharapkan mampu meningkatkan minat generasi muda dalam mengenal dan menghargai sejarah lokal sebagai bagian dari identitas kota.

Kata kunci : *Zine*, Cimahi, sejarah, militer, *design thinking*.

Abstract

Cimahi has a strong military historical background dating back to the colonial era; however, public awareness especially among younger generations such as Gen Z remains low. The lack of engaging and easily accessible informational media is one of the main contributing factors. This low level of historical knowledge raises concerns about the potential erosion of Cimahi's identity as a Military City. This final project aims to design an informational medium in the form of a zine themed "Cimahi Military City" as an alternative medium that presents local history in an appealing way. With its concise character and strong visual emphasis, zines serve as an alternative medium capable of bridging regional history with popular culture that resonates with young people. Through creative visual approaches and communicative narratives, zines can help convey historical information in a more engaging and accessible manner for younger audiences. The research method adopts a qualitative approach, utilizing data collection techniques such as observation, interviews, Focus Group Discussions (FGD), and literature study. Data were analyzed using the SWIH and SWOT methods, while the design process refers to the Design Thinking framework. The communication strategy in this medium employs the AIDA approach to capture audience attention. The final outcome is a zine that delivers information not only through text but also through compelling visuals, such as photo collages and historical archives related to the City of Cimahi. It is expected that this attractively designed and easily accessible informational medium will increase young people's interest in understanding and appreciating local history as an integral part of the city's identity.

Keywords : *Zine*, Cimahi, military, history, *design thinking*.

I. PENDAHULUAN

Kota Cimahi adalah kota yang terletak di sebelah barat Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota Cimahi memiliki sejarah yang panjang dan peran yang signifikan dalam bidang pertahanan Indonesia. Kota ini berawal sebagai bagian dari Kabupaten Bandung hingga ditetapkan menjadi kota administratif pada 29 Januari 1976, dan pada 21 Juni 2001 Cimahi mendapatkan status sebagai kota otonom. Secara administrasi, luas wilayah Kota Cimahi adalah 4.248 Ha (Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 14 Tahun 2017) atau sekitar 40,20 km² yang terdiri atas 3 kecamatan dan 15 kelurahan. Cimahi menjadi kota yang dikenal tidak hanya sebagai pusat industri, tetapi juga sebagai "Kota Militer." Julukan ini muncul karena sejarah panjang Cimahi sebagai basis militer sejak masa kolonial Belanda dan berlanjut hingga saat ini sebagai pusat pendidikan serta pelatihan bagi Tentara Nasional Indonesia (TNI).

Kota Cimahi mendapat julukan sebagai "Kota Militer" karena di kota ini banyak pusat pendidikan untuk militer yang telah dibangun sejak masa kolonial Belanda, diantaranya: Pusat Pendidikan Artileri Medan (Pusdikarmed), Pusat Pendidikan Pengetahuan Militer Umum (Pusdikpengmilum), Sekolah Pelatih Infanteri Pusat Pendidikan Infanteri (SPI Pusdikif), Pusat Pendidikan Jasmani (Pusdikjas), Pusat Pendidikan Peralatan (Pusdikpal), Pusat Pendidikan Pembekalan Angkutan (Pusdikbekang), Pusat Pendidikan Polisi Militer (Pusdikpom), Pusat Pendidikan Perhubungan (Pusdikhub). Selain itu ada markas-markas militer yang terdapat di situ yang jumlahnya pun cukup banyak, seperti: Brigif 15/Kujang

II, Pussenarhanud Kodiklatad, Pussenarmed Kodiklatad, Yonzipur 3 Kiban Macan Kumbang, Kodim 0609/Cimahi, Yonarmed 4/105 Parahyangan, Tempat Perbekalan (Tepbek) Cimahi, Koramil Cimahi, Rumah Sakit TNI Tk. II Kesdam III/Siliwangi, Kesdim Cimahi, ditambah dengan asrama militer yang jumlahnya sangat banyak. Dengan banyaknya pusat pendidikan tentara dan fasilitas kemiliteran lainnya, jika diakumulasikan ada sekitar 375 Ha wilayah Kota Cimahi yang digunakan untuk seluruh bangunan militer yang paling banyak terdapat di kecamatan Cimahi Tengah. Mungkin karena itulah Kota Cimahi juga mendapat julukan “Kota Hijau”, sesuai dengan warna seragam yang digunakan tentara khususnya dari angkatan darat (TNI-AD).

Sejarah militer di Kota Cimahi dimulai pada akhir abad ke-18 ketika pemerintah kolonial Belanda memutuskan untuk membangun berbagai fasilitas militer di kota ini. Pegiat sejarah Cimahi sekaligus anggota Tim Ahli Cagar Budaya (TACB) Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) Cimahi, Mahmud Mubarak mengatakan sejak zaman Hindia Belanda, Cimahi sudah digagas menjadi Garnisun. Sejak zaman Hindia Belanda Cimahi sudah dikenal sebagai kota militer. Jadi ketika Cimahi ditetapkan sebagai garnisun itu ada sekitar 4 batalyon atau sekitar 4 ribu sampai 5 ribu tentara yang kemudian tinggal di Cimahi. Dari situ juga, kemudian menjadikan Cimahi sebagai kota dengan jumlah tentara terbesar di Hindia Belanda (sebutan Indonesia zaman dulu). [1]

Belanda memilih Cimahi sebagai pusat pasukan militer di Jawa Barat karena lokasinya yang strategis, dekat dengan ibu kota kolonial di Bandung dan dengan akses transportasi yang baik, terutama setelah dibukanya jalur kereta api di daerah tersebut. Pada masa itu, Cimahi dipenuhi dengan barak-barak tentara, fasilitas latihan, rumah dinas untuk perwira Belanda, serta bangunan-bangunan pendukung lainnya. Beberapa bangunan bersejarah ini masih berdiri hingga sekarang dan menjadi saksi sejarah panjang Cimahi dalam bidang militer. Ketika Indonesia merdeka, fasilitas militer yang dibangun oleh Belanda ini kemudian diambil alih dan dikembangkan oleh Tentara Nasional Indonesia (TNI). Pemerintah Indonesia mengoptimalkan penggunaan fasilitas militer di Cimahi sebagai pusat pendidikan dan pelatihan untuk berbagai kesatuan militer. Sejumlah lembaga pendidikan militer seperti Pusat Pendidikan Infanteri (Pusdikif), Pusat Pendidikan Perhubungan (Pusdikhub), dan pusat pendidikan lainnya didirikan di kota ini. Fasilitas-fasilitas tersebut menjadikan Cimahi sebagai pusat pelatihan yang mencetak ribuan personel militer, mulai dari prajurit hingga perwira, yang ditempatkan di seluruh wilayah Indonesia. [1]

Kota Cimahi memiliki sejarah militer yang kuat, tetapi pengetahuan masyarakat Kota Cimahi tentang hal ini masih kurang. Banyak masyarakat terutama generasi z, belum mengetahui bagaimana sejarah Cimahi menjadi kota militer. Mahmud Mubarak, pegiat sejarah sekaligus anggota Tim Ahli Cagar Budaya (TACB) Disbudparpora Cimahi menyatakan bahwa banyak warga Cimahi tidak mengetahui sejarah kotanya sendiri. Kesadaran sejarah perlu ditumbuhkan agar masyarakat memiliki kepedulian terhadap keberadaan bangunan tua dan sejarah lokal mereka. Kurangnya pengetahuan masyarakat ini dibuktikan dengan hasil wawancara dan kuesioner yang disebarakan kepada 210 responden warga Kota Cimahi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden khususnya dari kalangan generasi Z, tidak mengetahui latar belakang sejarah Cimahi sebagai kota militer. Meskipun mereka mengetahui keberadaan pusat pendidikan militer di wilayah tersebut, seperti pusat-pusat pendidikan TNI AD, namun pemahaman terhadap peran historis Cimahi dalam konteks militer masih sangat kurang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa narasi sejarah militer Kota Cimahi belum diinformasikan secara optimal. [1]

Pengetahuan yang kurang ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah minimnya media informasi yang menarik secara visual serta mudah diakses masyarakat, baik melalui pendidikan formal maupun media informasi lainnya yang membahas sejarah Kota Cimahi. Dampaknya adalah rendahnya apresiasi masyarakat terhadap sejarah militer Cimahi, yang secara tidak langsung membuat identitas Kota Cimahi sebagai kota militer semakin terpinggirkan, terutama di mata warganya sendiri. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai sejarah militer Cimahi berpotensi menyebabkan Cimahi akan terancam kehilangan identitas historisnya yang sangat penting bagi Kota Cimahi. Sebagai pusat pendidikan dan pelatihan militer yang berperan penting dalam sejarah nasional, Cimahi memiliki nilai historis yang perlu dilestarikan dan dipahami oleh generasi muda serta masyarakat umum. Kesadaran akan sejarah lokal tidak hanya membantu memperkuat identitas kota, tetapi juga membangun rasa bangga dan penghargaan masyarakat terhadap peran penting Cimahi dalam konteks pertahanan negara.

Perancangan media informasi tentang sejarah Kota Cimahi sebagai kota militer bertujuan untuk mengangkat kembali sejarah militer Kota Cimahi yang mungkin terlupakan. Selain menggali kembali sejarah militer yang ada di kota ini, perancangan ini juga diharapkan dapat memberi kontribusi dalam upaya pelestarian warisan sejarah militer serta membantu mengembangkan program-program edukatif dan wisata sejarah militer yang menarik di Kota Cimahi. Perancangan media informasi harus dibuat menarik agar dapat menarik atensi lebih dari masyarakat, khususnya *gen-z* yang banyak tidak mengetahui asal usul sejarah Kota Cimahi. Dengan karakteristik *zine* yang ringkas dan syarat akan visualisasi dari isu yang akan diangkat menjadikan *zine* sebagai salah satu alternatif media yang dapat menjadi jembatan antara sejarah suatu daerah dengan budaya populer yang cenderung digandrungi oleh anak muda. Selain menarik media informasi yang dibuat pun harus mudah diakses untuk meningkatkan efektifitas informasi yang ingin disampaikan, misalnya dengan memuat media informasi tersebut di berbagai laman media sosial dan situs resmi Pemerintah Kota Cimahi. Dengan adanya perancangan media informasi yang menarik dan mudah diakses, diharapkan generasi muda serta masyarakat luas dapat memahami, menghargai, dan merasa bangga akan identitas Kota Cimahi yang kaya akan sejarah terutama sejarah militernya, sekaligus mendorong munculnya upaya-upaya pelestarian warisan militer di Kota Cimahi

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Definisi Media

Media berasal dari kata *medium*, yang berarti wadah atau sarana yang membantu penyampaian informasi. Di antara berbagai jenis media, media cetak merupakan salah satu bentuk yang relevan karena mampu menjadi jalur komunikasi pada masanya. Media cetak berfungsi sebagai perantara yang memungkinkan terjadinya interaksi antarindividu, sehingga mendukung proses komunikasi dan penyebaran informasi [2]. Media cetak memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara terstruktur, permanen, dan dapat diakses berulang kali oleh pembaca. Selain itu, media cetak memungkinkan pembaca untuk mengontrol tempo dalam memahami isi pesan, berbeda dengan media audio atau audiovisual yang bersifat linier. Dalam konteks edukasi, media cetak berperan penting sebagai sarana pembelajaran karena mampu menyampaikan informasi secara mendalam dan sistematis.

Dalam penelitian ini, media cetak diwujudkan dalam bentuk *zine* sebagai media informasi untuk memperkenalkan sejarah Kota Cimahi kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Pemilihan *zine* sebagai bentuk media cetak didasarkan pada kemampuannya menyajikan informasi secara ringkas, visual, dan komunikatif, sehingga lebih mudah menarik perhatian audiens. Melalui kombinasi teks singkat, ilustrasi, fotografi, dan tata letak yang menarik, *zine* diharapkan mampu menjadi media informasi alternatif yang efektif dalam menyampaikan pengetahuan sejarah Kota Cimahi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan karakteristik pembaca masa kini.

2. Definisi Media Informasi

Media informasi merupakan alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual. Dengan demikian, media informasi dapat dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan, mengedukasi, dan menginformasikan pesan kepada publik atau audiens [2]. Media informasi merupakan alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual. Dengan demikian, media informasi dapat dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan, mengedukasi, dan menginformasikan pesan kepada publik atau audiens [4]. Dalam konteks pengenalan sejarah Kota Cimahi, media informasi berperan penting dalam menyajikan narasi sejarah secara ringkas, menarik, dan mudah diakses. *Zine* sebagai media informasi memungkinkan penyampaian konten sejarah melalui kombinasi teks dan visual yang komunikatif sehingga dapat meningkatkan minat baca audiens, khususnya generasi muda. Melalui pendekatan visual yang kreatif, *zine* mampu menjembatani informasi sejarah lokal dengan gaya konsumsi informasi yang lebih populer dan relevan.

3. Definisi *Zine*

Zine (diucapkan *zeen*) berasal dari kata *fanzine* (*fan magazine*) dan berbeda dari majalah pada umumnya. *Zine* bukan hanya sarana penyampaian pesan, tetapi juga bentuk produksi budaya partisipatif yang mendorong siapa saja untuk membuatnya, sesuai dengan semangat *Do It Yourself* (DIY) [2,3]. Menurut Arian dalam Argindo [7], *zine* umumnya memiliki 10–40 halaman dengan variasi konten yang menonjolkan elemen visual sebagai daya tarik utama. Meski demikian, ada pula *zine* yang lebih menekankan teks. Visual yang digunakan sangat beragam dan mencerminkan preferensi kreator, baik berupa grafis, ilustrasi, maupun fotografi. Elemen visual tersebut tidak hanya menjadi dekorasi, tetapi juga sarana komunikasi visual yang mampu menyampaikan ekspresi, emosi, dan karakter [8]. Dalam konteks penelitian ini, *zine* dipilih sebagai media informasi untuk memperkenalkan sejarah Kota Cimahi kepada generasi muda karena formatnya yang fleksibel, ringkas, dan visual. Karakteristik *zine* yang mengutamakan eksplorasi visual memungkinkan penyampaian informasi sejarah secara lebih menarik dibandingkan media teks konvensional yang cenderung padat dan panjang. Melalui kombinasi ilustrasi, fotografi, dan tata letak yang kreatif, *zine* diharapkan mampu membangun ketertarikan pembaca terhadap sejarah Kota Cimahi serta memudahkan proses pemahaman informasi secara lebih komunikatif dan interaktif. Dengan demikian, *zine* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai medium desain komunikasi visual yang mampu menghubungkan konten sejarah dengan pengalaman membaca yang lebih menarik bagi masyarakat.

4. Definisi Sejarah

keturunan, asal-usul, atau riwayat. Sejarah merupakan gambaran mengenai berbagai peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan dialami oleh manusia. Peristiwa-peristiwa tersebut disusun secara ilmiah berdasarkan urutan waktu, disertai dengan penafsiran serta analisis kritis sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan dapat dimengerti oleh pembaca [5]. Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai catatan peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran untuk memahami identitas, nilai, dan perkembangan suatu masyarakat. Oleh karena itu, penyajian sejarah lokal, seperti sejarah Kota Cimahi, menjadi penting untuk menumbuhkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya dan identitas daerahnya.

5. Definisi Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan proses komunikasi yang mengandalkan indra penglihatan dan menggunakan bahasa visual sebagai media utamanya. DKV merupakan perpaduan antara seni dan komunikasi

yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam konteks informasi, edukasi, maupun bisnis [2]. Dalam perancangan media *zine*, DKV berperan penting dalam mengemas informasi sejarah agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Pemanfaatan elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, warna, dan tata letak membantu memperjelas pesan serta memperkuat daya tarik visual. Melalui pendekatan DKV yang tepat, penyampaian sejarah Kota Cimahi dapat disajikan secara komunikatif dan relevan dengan karakteristik generasi muda.

6. Definisi Tipografi

Tipografi merupakan kajian mengenai bentuk dan karakter huruf. Crystal (1987) menyatakan bahwa tipografi merupakan fitur grafis dari lembar halaman. Huruf sebagai elemen visual memiliki peran penting dalam kehidupan modern, sehingga seni penataan huruf menjadi aspek yang terus dikembangkan untuk mencapai estetika dan kemudahan baca [2]. Dalam media *zine*, tipografi berfungsi untuk membangun suasana, karakter, dan identitas visual yang sesuai dengan tema sejarah yang diangkat. Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan hierarki tipografi yang tepat dapat membantu audiens memahami informasi secara lebih terstruktur dan nyaman dibaca. Selain itu, tipografi juga berperan dalam memperkuat pesan sejarah agar terasa lebih komunikatif dan menarik bagi generasi muda.

7. Definisi Layout

Menurut Suriyanto Rustan [2], *layout* merupakan sistem dasar dalam desain grafis yang berfungsi mengatur elemen-elemen visual dalam suatu bidang hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Merancang layout berarti menyusun rancangan visual agar mampu mengomunikasikan ide atau konsep kepada audiens secara efektif. Dalam media *zine*, layout berperan penting dalam mengarahkan alur baca serta membantu audiens memahami informasi sejarah secara runtut dan mudah diikuti. Penataan teks, ilustrasi, dan elemen visual yang proporsional dapat meningkatkan keterbacaan sekaligus memperkuat pesan sejarah yang ingin disampaikan.

8. Definisi Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *photos* (cahaya) dan *grapho* (menggambar/menulis), sehingga fotografi bermakna kegiatan menggambar atau menulis dengan cahaya. Menurut Ansel Adams dalam Yuniarto (2021), fotografi merupakan media komunikasi yang kuat dan mampu menghadirkan beragam persepsi, interpretasi, serta ekspresi tanpa batas [6]. Dalam media *zine* sejarah, fotografi berperan penting sebagai dokumentasi visual yang mampu memperkuat narasi sejarah dan meningkatkan kredibilitas informasi yang disampaikan. Penggunaan foto arsip maupun fotografi bangunan bersejarah dapat membantu audiens membangun pemahaman kontekstual serta kedekatan emosional terhadap sejarah Kota Cimahi.

9. Penelitian Terdahulu

TABEL I
 PENELITIAN TERDAHULU

No	Judul	Penulis	Tahun, Tempat	Output/Karya
1	Perancangan <i>Zine</i> Sejarah Museum Lokananta Sebagai Wawasan Informasi Literasi Musik Indonesia Kepada Generasi Z [12]	Nadiyah Zamratul Izzah, Idhar Resmadi, Ganjar Gumilar	2025 Universitas Telkom Bandung	<i>Zine</i>
2	Perancangan <i>Zine</i> Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi Visual Di Black Hand Gang Studio [13]	I Made Deva Dharma Putral, Ni Ketut Rini Astuti, Agus Ngurah Arya Putraka	2024 ISI Denpasar	<i>Zine</i>

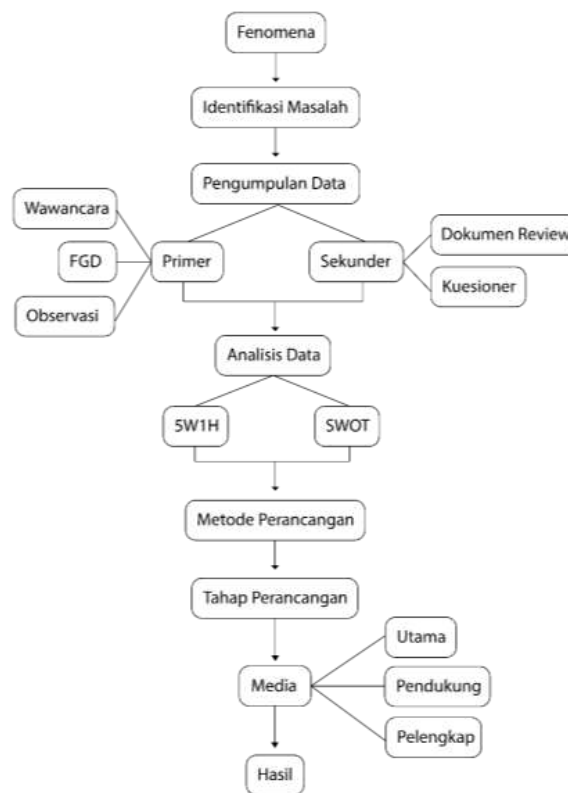
10. *State of The Art*

Menurut riset yang sudah dilakukan, selama ini media informasi yang tersedia lebih banyak berupa buku sejarah. Dengan karakteristik buku sejarah yang penuh dengan teks membuat generasi muda saat ini enggan melirik informasi yang ada di dalamnya. Penyajian informasi dengan terlalu banyak teks dianggap membosankan oleh sebagian besar masyarakat awam. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik generasi muda sekarang yang cenderung membutuhkan informasi yang ringkas dan *to the point* untuk menarik atensi dan ketertarikannya terhadap sejarah Kota Cimahi. Setelah atensi dari masyarakat bisa diraih, selanjutnya masyarakat akan meningkatkan ketertarikannya terhadap sejarah Kota Cimahi dengan informasi dan data yang lebih lengkap. Dengan begitu, media informasi berbentuk *zine* ini, selain menyediakan informasi yang ringkas dan penuh dengan visualisasi suasana yang dapat membangun minat masyarakat, juga menjadi penghubung antara

masyarakat dengan media informasi mengenai sejarah Kota Cimahi lainnya seperti buku-buku sejarah yang tersedia baik di perpustakaan maupun di toko-toko buku. Aksesibilitas dari media informasi yang dirancang ini juga dapat membuat masyarakat lebih cepat mengetahui informasi sejarah Kota Cimahi. Belum lagi ditambah dengan media pendukung lainnya yang dapat menunjang aktivasi dari media informasi sejarah Kota Cimahi berbentuk *zine*.

Secara konseptual, *zine* menawarkan pendekatan yang lebih personal, fleksibel, dan partisipatif dibandingkan media konvensional. Formatnya yang tidak kaku memungkinkan penyajian sejarah dalam bentuk narasi visual, ilustrasi arsip, fotografi, *timeline*, hingga infografis yang lebih mudah dipahami. Selain itu, karakter *zine* yang independen dan berbasis komunitas membuka peluang kolaborasi dengan pegiat sejarah lokal, komunitas kreatif, maupun generasi muda Kota Cimahi. Kebaruan perancangan ini terletak pada transformasi konten sejarah yang sebelumnya bersifat akademis dan tekstual menjadi media populer yang komunikatif dan visual. Dengan demikian, *zine* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai strategi revitalisasi minat generasi muda terhadap sejarah lokal melalui pendekatan desain komunikasi visual yang relevan dengan perkembangan zaman

11. Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian tersebut menggambarkan alur perancangan yang sistematis dan bertahap, dimulai dari pengamatan fenomena yang terjadi di masyarakat sebagai dasar munculnya penelitian, kemudian dilanjutkan dengan identifikasi masalah untuk merumuskan persoalan utama yang akan diselesaikan. Tahap berikutnya adalah pengumpulan data yang terdiri atas data primer melalui wawancara, FGD, dan observasi, serta data sekunder melalui studi dokumen dan kuesioner guna memperkuat landasan analisis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan 5W1H untuk mengurai permasalahan secara komprehensif dan SWOT untuk memetakan kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman dalam proses perancangan. Hasil analisis menjadi dasar penentuan metode perancangan yang digunakan dan dilanjutkan ke tahap perancangan sebagai proses kreatif pengembangan solusi desain. Luaran perancangan diwujudkan dalam bentuk media yang terbagi menjadi media utama, pendukung, dan pelengkap, sehingga pada akhirnya menghasilkan produk desain yang terstruktur dan relevan sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian, baik perilaku, kondisi, maupun situasi yang berlangsung secara alamiah. Observasi digunakan untuk memperoleh data yang lebih kaya karena peneliti terlibat langsung dalam konteks yang diteliti. [9] Berdasarkan observasi yang dilakukan, kegiatan penelitian mencakup dua lokasi utama, yaitu bangunan militer bersejarah di Kota Cimahi dan Perpustakaan Cimahi. Pada observasi bangunan militer, peneliti mengamati secara langsung berbagai elemen penting seperti arsitektur khas peninggalan Belanda, simbol dan lambang militer, ornamen, bentuk serta struktur bangunan, warna, hingga pajangan kendaraan militer yang berada di lingkungan tersebut. Pengamatan dilakukan dengan mencatat detail elemen visual, mendokumentasikan melalui foto, serta menelaah makna historis yang terkandung di dalamnya. Sementara itu, di Perpustakaan Cimahi, observasi difokuskan pada pencarian dan identifikasi media informasi terkait sejarah Cimahi sebagai kota militer. Peneliti menelusuri koleksi buku di rak, menemukan keterbatasan jumlah referensi yang tersedia, serta mencatat bahwa akses terhadap buku khusus tentang sejarah Cimahi hanya dapat dilakukan di ruang referensi dengan izin petugas. Dengan demikian, observasi ini melibatkan pengamatan visual, dokumentasi, serta penelusuran literatur sebagai upaya mendapatkan gambaran langsung mengenai identitas Cimahi sebagai kota militer.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi mendalam mengenai topik penelitian. Terdapat beberapa metode wawancara, yaitu wawancara terstruktur, tidak terstruktur dan semi-terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan menggunakan instrumen pertanyaan yang sudah disusun secara sistematis dan baku. Semua responden memperoleh pertanyaan yang sama, dengan urutan yang sama pula. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bersifat bebas, di mana peneliti hanya menyiapkan garis besar topik atau isu yang ingin digali tanpa menyusun daftar pertanyaan secara rinci. Wawancara semi-terstruktur adalah jenis wawancara yang berada di antara wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Pada wawancara ini, peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara yang memuat beberapa pertanyaan pokok, namun masih memberi ruang untuk improvisasi dan pengembangan pertanyaan sesuai konteks selama proses wawancara berlangsung. [9] Wawancara dilakukan kepada ahli sejarah, duta pariwisata, dan masyarakat Cimahi. Dari ahli sejarah digali informasi tentang latar belakang Cimahi sebagai kota militer, dari duta pariwisata diperoleh pandangan mengenai potensi sejarah militer sebagai daya tarik wisata, sedangkan dari masyarakat ditelusuri pengetahuan serta pandangan mereka terhadap identitas kota. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar narasumber dapat menyampaikan informasi sesuai pengalaman dan sudut pandangnya.

3. Dokumen *Review*

Mengkaji literatur terkait sejarah militer Cimahi, buku-buku, artikel, jurnal, dan referensi lainnya yang relevan serta mengamati arsip – arsip, buku sejarah, dan dokumen lain yang berkaitan dengan sejarah militer kota Cimahi. Dari hasil temuan dokumen *review* memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana pemerintah kolonial Belanda membangun Cimahi untuk tujuan militer, serta bagaimana kota ini berfungsi sebagai titik strategis dalam mempertahankan kontrol atas wilayah tersebut. Gambar-gambar tersebut tidak hanya berfungsi sebagai bukti sejarah, tetapi juga sebagai sumber informasi yang sangat berharga untuk memahami peran penting Cimahi dalam konteks sejarah militer Indonesia [10].

4. Metode Perancangan

Perancangan media informasi ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan pendekatan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Metode ini memiliki 5 tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan tersebut dapat membantu merancang solusi yang lebih tepat, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan audiens. [11] Berikut adalah 5 tahapan *Design Thinking*:

- a. *Empathize*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan, pengalaman, serta sudut pandang target audiens.
- b. *Define*, data yang terkumpul dianalisis untuk merumuskan permasalahan utama yang perlu diselesaikan. Tahap ini berfokus pada menemukan inti masalah yang dihadapi audiens.
- c. *Ideate*, proses menghasilkan berbagai ide dan alternatif solusi kreatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.
- d. *Prototype*, ide terpilih diwujudkan dalam bentuk rancangan awal atau prototype, sehingga dapat divisualisasikan secara nyata.
- e. *Test*, *prototype* diuji kepada audiens atau calon pengguna untuk mendapatkan masukan, sehingga desain dapat diperbaiki dan disesuaikan agar lebih efektif.

5. Konsep Perancangan

Media informasi ini hadir sebagai sarana informasi yang bertujuan memperkenalkan dan menyebarkan pengetahuan tentang sejarah Cimahi Kota Militer, khususnya perannya sebagai kota militer di masa lampau. Disajikan dengan dominasi visual (dokumentasi, foto arsip) dibandingkan teks, layouting yang fleksibel (tidak terikat secara ketat pada aturan *grid* konvensional) untuk menarik perhatian visual dan membuat tampilan

halaman tidak monoton, menjaga minat pembaca dari awal hingga akhir. Media informasi ini mudah diakses karena tersedia dalam format digital dan cetak.

6. Konsep Verbal

Konsep verbal dalam perancangan ini berfokus pada penyusunan pesan dalam bentuk bahasa atau teks, seperti *headline*, *subheadline* dan *copywriting*. Gaya bahasa yang digunakan dibuat santai namun tetap informatif agar mudah diterima oleh audiens, khususnya Generasi Z. Selain itu, penggunaan *headline* yang menarik dan memancing rasa penasaran diharapkan dapat meningkatkan perhatian serta mendorong audiens untuk lebih lanjut membaca dan memahami informasi yang disampaikan.

7. Konsep Visual



Konsep visual pada perancangan ini mengacu pada *keyword* yang terpilih dari *mindmap* yaitu *vintage*, tegas dan kolase. *Vintage* mengacu pada *tone* warna yang pudar atau *tone* hangat seperti sepia. *Editorial* mengacu pada gaya desain majalah atau publikasi, dengan layout artistik, menekankan pada visual dan tipografi. *Collage* teknik menyusun berbagai elemen visual (foto, potongan teks, tekstur, bentuk) jadi satu komposisi. Jadi, *vintage editorial collage* adalah gaya visual yang menggabungkan narasi (editorial) dengan teknik kolase dan menggunakan *tone* warna warna *vintage*.

a. Key Visual

Pada tahap ini, gambaran visual dirancang berdasarkan karakteristik dari *Zine* Cimahi Kota Militer melalui proses studi visual. Berikut merupakan hasil studi visual yang telah dilakukan:

TABEL 2
 KEY VISUAL

No	Keyword	Key visual
1	<i>Vintage</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 1. Key visual</p> <p><i>Key visual</i> “<i>vintage</i>” menampilkan kesan nostalgia dan suasana masa lalu lewat elemen yang usang namun estetis. Ciri khasnya berupa tekstur kertas kusam, warna sepia dan pudar, serta elemen lama seperti foto lawas, perangko, dan stempel. Efek grain digunakan untuk menambah kesan historis.</p>

2	Kolase	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. <i>Key visual</i></p> <p><i>Key visual</i> “kolase” menampilkan gaya visual berlapis dan dinamis yang memberi kesan bebas dan ekspresif. Ciri khasnya berupa elemen tumpang tindih seperti potongan gambar, teks, dan tekstur yang disusun seperti arsip lama. Teknik robekan, klipng, dan perpaduan digital-analog digunakan untuk menciptakan tampilan artistik, dengan <i>layout</i> yang tidak simetris namun tetap teratur.</p>
3	Tegas	 <p style="text-align: center;">Gambar 3. <i>Key visual</i></p> <p><i>Key visual</i> “tegas” menjadi penyeimbang gaya vintage dan kolase. Ketegasan ditampilkan lewat tipografi yang kuat, seperti <i>font bold</i> pada <i>headline</i>. Warna solid dan ukuran besar memberi kontras pada visual yang ditampilkan.</p>

b. Warna

Warna – warna yang akan digunakan yaitu coklat, beige, merah gelap, hijau zaitun. Gabungan warna coklat, beige, merah gelap, dan hijau zaitun menciptakan kesan *vintage*, dan historis. Kombinasi ini menghadirkan nuansa masa lalu yang kuat, membangkitkan rasa nostalgia sekaligus mencerminkan ketegasan menjadikannya cocok untuk mengangkat tema sejarah, khususnya yang berkaitan dengan militer, arsip, atau identitas kota lama.

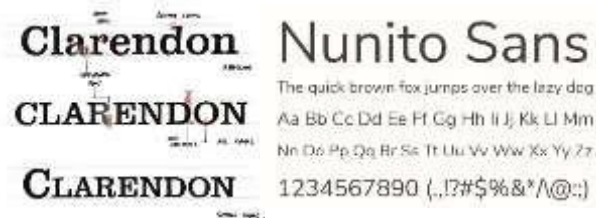


Gambar 4. Palet Warna

c. Tipografi

Tipografi yang dipilih untuk perancangan ini yaitu Clarendon Narrow dan Nunito. Pemilihan Clarendon Narrow untuk *headline* bertujuan untuk memberikan kesan historis dan kuat, yang sesuai

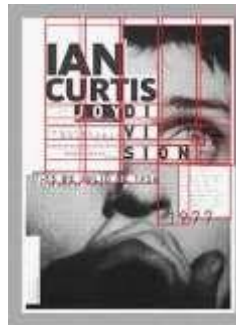
dengan tema militer dan sejarah kota. Bentuk serif-nya mengingatkan pada tipografi era cetak klasik abad ke-19 dan awal abad ke-20 periode yang selaras dengan masa kolonial Belanda di Cimahi. Nunito dipilih sebagai bodyteks karena Nunito menciptakan nuansa yang ramah dan ringan, memudahkan pembaca untuk menikmati isi *zine* tanpa cepat lelah secara visual.



Gambar 5. Font Yang Digunakan Pada Perancangan Ini

d. *Layout*

Tata letak dalam perancangan ini menggunakan Hierarchical Grid, yaitu jenis grid yang fleksibel dan tidak kaku. *Grid* ini memungkinkan penempatan elemen visual dengan tingkat penekanan berbeda sesuai dengan hirarki informasi yang ingin ditonjolkan. Dengan struktur yang lebih bebas dibandingkan *grid standar*, *Hierarchical Grid* membantu menciptakan komposisi yang dinamis, memandu perhatian pembaca pada bagian terpenting, sekaligus menjaga keteraturan tata letak agar tetap nyaman dipahami.



Gambar 6. Jenis Layout Yang Digunakan Pada Perancangan Ini

8. Konsep Kreatif

Dalam konsep kreatif ini akan dirancang tiga jenis media, yaitu media utama, pendukung, dan pelengkap, dengan memanfaatkan *key visual* yang diperoleh dari hasil studi visual. *Key visual* tersebut kemudian disederhanakan dan dipadukan dengan keseluruhan *keyword* yang telah ditentukan.

a. Sketsa Media Utama (*Zine*)



Gambar 7. Sketsa *Zine*

Gambar di atas merupakan sketsa dari media utama yang dirancang sebagai gambaran awal sebelum masuk ke tahap finalisasi desain. Sketsa ini digunakan untuk memvisualisasikan konsep, menata elemen visual, serta menentukan alur informasi yang akan ditampilkan, sehingga dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan media utama secara lebih detail dan terarah.

b. Digitalisasi

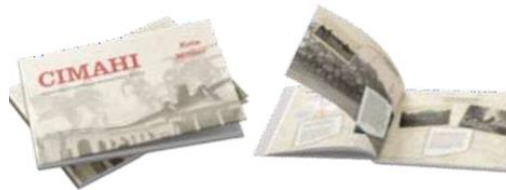


Gambar 8. Visualisasi Zine

Gambar di atas merupakan hasil final digitalisasi media utama, yaitu wujud akhir dari perancangan setelah melalui proses sketsa, eksplorasi visual, dan penyempurnaan desain. Hasil ini menampilkan tampilan media utama yang sudah siap digunakan dengan komposisi visual, tata letak, dan elemen grafis yang telah disesuaikan agar sesuai dengan konsep kreatif serta tujuan perancangan. Zine ini dibuat dalam dua jenis format, yaitu cetak dan digital. Versi cetak diproduksi untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih personal dan kolektibel, sekaligus dapat didistribusikan secara langsung pada kegiatan atau event terkait sejarah Cimahi. Sementara itu, versi digital dirancang agar lebih mudah diakses oleh Generasi Z melalui perangkat mereka, sehingga informasi dapat tersebar lebih luas dan cepat. Kehadiran kedua format ini saling melengkapi, memungkinkan zine menjangkau audiens yang lebih beragam serta meningkatkan efektivitas penyebaran informasi.



Gambar 9. Tampilan Zine Digital



Gambar 10. Tampilan Zine







c. Media Pendukung




Media pendukung dibuat untuk membantu media utama dalam mendukung komunikasi dalam menyampaikan informasi agar lebih efektif.

TABEL III
 MEDIA PENDUKUNG

No	Media	Desain	Deskripsi
1	Poster		Poster digunakan untuk menarik <i>attention</i> (perhatian) di ruang publik di Cimahi seperti sekolah, kampus, museum, atau acara komunitas. Terdapat <i>QR code</i> di dalam poster yang mengarahkan ke laman Instagram @perpuscimahi_

Gambar 11. Poster

2	Instagram <i>Carousel Ads</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 12. <i>Carousel Ads</i></p>	<p>Berisi 2 slide yang menyampaikan fakta singkat sejarah. <i>Carousel</i> mengarahkan pengguna untuk <i>swipe</i> dan mengakses laman Instagram @perpuscimahi_</p>
3	Instagram <i>Story Ads</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 13. <i>Story Ads</i></p>	<p>Digunakan sebagai iklan vertikal berdurasi 15 detik yang menampilkan fakta sejarah Cimahi dengan visual dan <i>headline</i> yang menarik dan CTA untuk <i>swipe up</i> dan mengunjungi laman Instagram @perpuscimahi_</p>
4	Instagram <i>Feeds</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 14. <i>Feeds</i></p>	<p><i>Feeds</i> Instagram digunakan sebagai media digital utama untuk menjangkau <i>Gen Z</i> yang aktif di media sosial. <i>Feed</i> berisi visual bangunan militer di Cimahi dengan <i>headline</i> yang menarik dan <i>caption</i> yang mengarahkan ke <i>zine</i> digital.</p>
5	Instagram <i>Story</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 15. <i>Story</i></p>	<p>Digunakan untuk membagikan trivia sejarah, <i>teaser zine</i>, <i>polling</i>, dan interaksi ringan. Formatnya cepat dan langsung, menjaga <i>engagement</i> audiens.</p>
6	<i>Mini Banner</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 16. <i>Mini banner</i></p>	<p>Digunakan untuk display meja atau pintu masuk <i>event</i>/perpustakaan. Berisi ringkasan <i>zine</i> dan <i>QR code</i>, dengan desain visual yang merepresentasikan konsep <i>zine</i>. <i>Mini banner</i> digunakan untuk menjangkau audiens yang datang ke perpustakaan kota cimahi</p>
7	<i>Flyer</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 17. <i>Flyer</i></p>	<p>Dibagikan secara langsung kepada pelajar atau masyarakat ketika ada <i>event-event</i> yang diadakan oleh kota cimahi. Berisi deskripsi singkat <i>zine</i>, cara akses, dan terdapat <i>QR code</i> pada postcard yang mengarah ke laman instagram @perpuscimahi_</p>

8	<i>Postcard</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 18. <i>Postcard</i></p>	<p><i>Postcard</i> akan dibagikan pada <i>event-event</i> di kota cimahi sebagai <i>bundling souvenir</i> kegiatan seperti <i>tour</i> sejarah. Terdapat <i>QR code</i> pada <i>postcard</i> yang mengarah ke laman Instagram perpustakaan Cimahi. <i>Postcard</i> dapat dibagikan sebagai souvenir atau pengingat visual tentang identitas militer Kota Cimahi.</p>
9	<i>Bookmark</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 19. <i>Bookmark</i></p>	<p><i>Bookmark</i> akan dibagikan pada <i>event-event</i> di kota cimahi sebagai <i>bundling souvenir</i> kegiatan seperti <i>tour</i> sejarah. menjadi media pendukung yang mudah disebar karena ukurannya yang kecil. <i>Bookmark</i> menampilkan elemen visual dan kutipan pendek yang memperkuat tema sejarah militer Cimahi.</p>
10	<i>Sticker Pack</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 20. <i>Sticker</i></p>	<p><i>Sticker</i> akan dibagikan pada <i>event-event</i> di Kota Cimahi sebagai <i>bundling souvenir</i> kegiatan seperti <i>tour</i> sejarah. Berisi elemen visual bangunan yang berkaitan dengan sejarah cimahi kota militer, terdapat <i>QR code</i> yang mengarahkan ke laman instagram @perpuscimahi_ . <i>Sticker</i> digunakan sebagai <i>souvenir</i> yang bisa menempel di benda sehari-hari.</p>

d. Media Pelengkap

Media pelengkap pada perancangan *zine* sejarah Cimahi Kota Militer berfungsi mendukung penyampaian pesan utama dengan visual yang konsisten, sekaligus menarik perhatian dan memperluas jangkauan informasi kepada audiens. *T-shirt* akan digunakan sebagai media pelengkap dalam kegiatan *tour* sejarah Cimahi. *T-shirt* dibagikan sebagai *souvenir* eksklusif kepada peserta *walking tour*, sekaligus menjadi identitas visual selama kegiatan berlangsung. Selain itu, kaos dapat digunakan kembali oleh peserta dalam aktivitas sehari-hari, sehingga pesan sejarah dan identitas Cimahi dapat terus terlihat dan dikenang dalam jangka panjang.



Gambar 21. *T-Shirt*

IV. KESIMPULAN

Perancangan *zine* sejarah Cimahi sebagai Kota Militer merupakan upaya kreatif dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai historis dan identitas lokal melalui media informasi yang sesuai dengan karakteristik generasi muda, khususnya Generasi Z. Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, terhadap sejarah Cimahi sebagai kota dengan latar militer yang kuat. Melalui pendekatan *design thinking*, proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

Tahapan *empathize* dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner untuk memahami persepsi dan kebutuhan Generasi Z terhadap media informasi sejarah. Hasilnya menunjukkan bahwa mereka cenderung menyukai media visual yang ringkas, interaktif, dan mudah diakses. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan permasalahan utama yakni bagaimana merancang media yang edukatif sekaligus menarik bagi generasi digital agar mereka dapat memahami nilai sejarah secara lebih kontekstual.

Pada tahap *ideate* dan *prototype*, konsep *zine* dipilih karena formatnya fleksibel, komunikatif, serta memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan gaya konsumsi informasi Generasi Z. Perancangan mencakup penentuan gaya visual, tipografi, ilustrasi, tata letak, dan penyusunan konten yang dikemas secara naratif dan ringkas. Hasil uji coba dan evaluasi menunjukkan bahwa *zine* mampu meningkatkan minat dan pengetahuan responden mengenai sejarah Cimahi sebagai Kota Militer.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *design thinking* dalam perancangan media informasi sejarah efektif untuk menciptakan solusi komunikasi visual yang relevan dengan audiens masa kini. *Zine* yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media edukatif dan dokumentatif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian identitas lokal melalui pendekatan visual yang kreatif dan inklusif. Dengan demikian, diharapkan *zine* sejarah Cimahi sebagai Kota Militer dapat menjadi alternatif media pembelajaran sejarah yang menarik, memperkuat kesadaran kolektif masyarakat terhadap warisan budaya kota, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan media informasi sejarah di daerah lain..

REFERENSI

- [1] Pemerintah Kota Cimahi. Kilas Balik Sejarah Wilayah Cimahi Jelang HUT Ke 24 Tahun [Internet]. Cimahi: Pemkot Cimahi; 2025 May 31 [cited 2025 Jun 15]
- [2] Pasai, A. A., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Media Informasi Mengenai Sejarah Dan Perkembangan Desain Grafis Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- [3] Setiady, Rochmanijar.(2016). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN CITRA PERGURUAN TINGGI. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/view/749/562>
- [4] Gule Y, Laratmase AJ, Sholihin C, Riztya R, Rahmani SF. Pengelolaan Media Informasi Dalam Pembelajaran Untuk Penguatan Perilaku Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*. 2023;5(4):13315–13323. ISSN 2654-5497.
- [5] Bustan. (2024). Belajar Sejarah: Memahami Masa Lalu Dalam Perspektif Peristiwa, Kisah, Ilmu dan Seni. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(4).
- [6] Putri, Wulandari. (2019). *Esensi Pengalaman Para Pelaku Dunia Fotografi*. Undergraduate thesis, Faculty of Social and Political Sciences.
- [7] Argindo, F. (2022). PENGGUNAAN ZINE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN STAGE OF GRIEF KEPADA REMAJA. *Wimba :Jurnal Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung*, Vol. 13 No. 2 (2022). Diakses pada 17 Maret 2025. <https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/18652>
- [8] Pridyaputri, A. C., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Media Informasi Pentingnya Memahami Kecerdasan Emosional Remaja. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(3)
- [9] Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta; 2018.
- [10] Centers for Disease Control and Prevention. *Document Review: CDC Evaluation Briefs* [Internet]. 2009 [cited 2025 Feb 16]. Available from: https://www.wcasa.org/wp-content/uploads/2020/03/Evaluation_CDC-Evaluation-Briefs_Data-Collection-Methods-for-Evaluation_Document-Review.pdf
- [11] Dharmansyah D, Rahayuwati L, Pramukti I, Mutyara K. *Design Thinking sebagai Metodologi Penelitian (Panduan praktis peneliti pemula)*. Jakarta: Tujuh Pustaka; 2025.
- [12] Izzah N.Z, Resmadi I, Gumilar G (2025). Perancangan *Zine* Sejarah Museum Lokamanta Sebagai Wawasan Informasi Literasi Musik Indonesia kepada Generasi Z. *e-Proceedings of Art & Design*, 12(1).
- [13] Putra I M D D, Astuti N K R, Putraka A N A (2024). Perancangan *Zine* Sebagai Media Informasi Dan Komunikasi Visual Di Black Hand Gang Studio. ISI Denpasar.