

TELUSUR DESA: CREATIVE PLACEMAKING IMPLEMENTATION FOR PANDAK VILLAGE TOURISM DESTINATION

TELUSUR DESA: IMPLEMENTASI CREATIVE PLACEMAKING UNTUK DESTINASI WISATA DESA PANDAK

Gilang Ramadhan^{1*)}

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Universitas Telkom, Kampus Purwokerto
gilangram@telkomuniversity.ac.id

Sarah Astiti²,

Program Studi Sistem Informasi,
Universitas Telkom, Kampus Purwokerto,
sarahas@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

Pandak Village, located in Baturraden District, Banyumas Regency, possesses significant tourism potential. However, the optimization of this potential is hindered by several challenges, including the community's underdeveloped awareness of the tourism potential, limited promotion, inadequate accessibility, minimal facilities, and low levels of community participation. This research aims to develop an optimal tourism route in Pandak Village through a creative placemaking approach, named Telusur Desa, by actively engaging the community in the tourism development process. An optimal tourism route is defined as a route that can integrate the natural, cultural, and local traditional tourism potential of Pandak Village, considering the aspects of creative placemaking: vitality, diversity, inclusiveness, and value. The research methodology employed is a qualitative approach with creative placemaking stages, encompassing the identification of local potential and assets, community involvement in tourism development, the development of the Telusur Desa creative program, and the utilization of digital media for promotion and publication. The outcome of this research is an integrated tourism route design in Pandak Village, which includes seven destinations. This route can be covered by a 2.4 km walking tour in 36 minutes. The development of this tourism route is expected to create a systematic tourism journey structure and enhance tourist access to various destinations in Pandak Village.

Kata Kunci: *Creative Placemaking, SWOT Analysis, Tourism Trails, Tourism Potential*

ABSTRAK

Desa Pandak, yang terletak di Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, memiliki potensi wisata yang signifikan. Namun, optimalisasi potensi ini terhambat oleh beberapa tantangan, termasuk kesadaran masyarakat yang belum sepenuhnya teraktualisasi mengenai potensi wisata, keterbatasan promosi, aksesibilitas yang

kurang memadai, fasilitas yang minimal, dan tingkat partisipasi masyarakat yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan jalur wisata yang optimal di Desa Pandak melalui pendekatan *creative placemaking*, yang diberi nama Telusur Desa, dengan melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam proses pengembangan wisata. Jalur wisata yang optimal didefinisikan sebagai jalur yang mampu mengintegrasikan potensi wisata alam, budaya, dan tradisi lokal Desa Pandak, dengan mempertimbangkan aspek-aspek *creative placemaking*, yaitu vitalitas, keragaman, inklusivitas, dan nilai. Metodologi penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan tahapan-tahapan *creative placemaking*, yang meliputi identifikasi potensi dan aset lokal, pelibatan masyarakat dalam pengembangan wisata, pengembangan program kreatif Telusur Desa, dan pemanfaatan media digital untuk promosi dan publikasi. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan jalur wisata terintegrasi di Desa Pandak yang mencakup tujuh destinasi. Rute ini dapat ditempuh dengan *walking tour* sejauh 2,4 km dalam waktu 36 menit. Pengembangan jalur wisata ini diharapkan dapat menciptakan struktur perjalanan wisata yang sistematis dan meningkatkan akses wisatawan ke berbagai destinasi di Desa Pandak.

Kata Kunci: *Creative Placemaking*, Analisis SWOT, Jalur Wisata, Potensi Wisata

PENDAHULUAN

Desa Pandak, yang terletak di Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, memiliki potensi wisata yang signifikan dan beragam. Keindahan alam yang menawan, yang dicirikan oleh lanskap dataran subur dengan ketinggian antara 200-240 meter di atas permukaan laut, serta aliran Sungai Pelus, Kele, dan Kranji, merupakan salah satu daya tarik utama. Jenis tanah grubug yang dominan sangat mendukung kegiatan pertanian dan perkebunan. Selain itu, desa ini kaya akan warisan budaya, yang tercermin dalam legenda Mbah Pendek dan Nyai Ronggeng, yang memengaruhi adat istiadat dan tradisi unik setempat. Pantangan dan tradisi yang berkaitan dengan legenda tersebut, seperti larangan menyebut kata “pendheken” dan sejarah pertunjukan hiburan, menunjukkan kedalaman budaya yang berharga. Potensi wisata Desa Pandak menawarkan pengalaman yang kaya dan beragam bagi para pengunjung.

Kondisi pariwisata Desa Pandak saat ini masih dalam tahap awal pengembangan. Dokumen RPJMDes menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang ada belum memadai. Hal ini terlihat dari kondisi jalan yang rusak, kurangnya fasilitas pendukung seperti jembatan, serta minimnya penerangan jalan. Selain itu, kesadaran masyarakat akan potensi wisata yang dimiliki desa juga belum optimal. Meskipun demikian, potensi wisata Desa Pandak yang meliputi keindahan alam, keunikan budaya, dan tradisi lokal. Dalam hal ini, masyarakat memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi wisata tersebut melalui kegiatan seperti “Persiapan Desa Wisata” dan “Pembangunan Desa Wisata”. Dapat dikatakan bahwa pariwisata Desa Pandak masih memerlukan pengembangan yang signifikan, baik dari segi infrastruktur maupun kesadaran masyarakat, untuk dapat memanfaatkan potensi yang ada secara optimal (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Pandak, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, 2019).

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Desa Pandak, ditemukan beberapa permasalahan yang menghambat pengembangan pariwisata di desa tersebut. Permasalahan utama yang menghambat pengembangan pariwisata di Desa Pandak adalah belum teroptimalnya kesadaran dan pemahaman masyarakat, serta pemerintah, terkait potensi wisata yang ada. Meskipun Desa Pandak memiliki kekayaan alam, budaya, dan tradisi yang dapat dikembangkan menjadi objek wisata, hal tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Kurangnya promosi dan aksesibilitas yang terbatas, seperti kondisi jalan yang rusak dan belum adanya akses jalan penghubung antardesa, juga menjadi kendala dalam menarik wisatawan. Selain itu, minimnya fasilitas pendukung, seperti tempat olah raga, sarana ibadah yang representatif, serta tempat pertemuan yang memadai, juga menjadi faktor penghambat. Rendahnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan kepariwisataan juga menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat, serta pemerintah, dalam mengembangkan pariwisata di Desa Pandak.

Penerapan *creative placemaking* menjadi urgensi bagi pengembangan pariwisata di Desa Pandak. *Creative placemaking* menekankan kolaborasi dan partisipasi aktif masyarakat dalam menciptakan ruang publik yang menarik dan bermakna (Gulfira Akbar, 2022). Pendekatan ini mendorong penggunaan seni, budaya, dan kreativitas lokal sebagai penggerak utama pengembangan pariwisata (Ramli & Ujang, 2021). Dengan melibatkan masyarakat secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan pariwisata berbasis *creative placemaking*, diharapkan muncul rasa kepemilikan dan tanggung jawab bersama (Ramli & Ujang, 2021). *Creative placemaking* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi Desa Pandak, seperti belum sadarnya masyarakat akan potensi wisata, kurangnya promosi, aksesibilitas yang terbatas, minimnya fasilitas, dan rendahnya partisipasi masyarakat (Ramli & Ujang, 2021). Dengan mengoptimalkan seni, budaya, dan kreativitas lokal, *creative placemaking* dapat menciptakan ruang publik yang lebih menarik, meningkatkan daya tarik wisata, dan mendorong partisipasi aktif masyarakat (Ramli & Ujang, 2021). Pengembangan pariwisata berbasis *creative placemaking* diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja baru, meningkatkan perekonomian desa, dan melestarikan budaya lokal (Gulfira Akbar, 2022). Selain itu, *creative placemaking* juga dapat memperkuat identitas dan karakter Desa Pandak, sehingga menjadikannya sebagai destinasi wisata yang unik dan berkelanjutan (Gulfira Akbar, 2022).

Implementasi pendekatan *creative placemaking* di Desa Pandak dirancang untuk mengoptimalkan potensi desa, menghasilkan serangkaian manfaat penting. Pertama, inisiatif ini bertujuan meningkatkan jumlah pengunjung dengan menawarkan pengalaman pariwisata yang unik dan menarik. Kedua, melalui partisipasi aktif masyarakat dalam pengembangan pariwisata, *creative placemaking* memberdayakan komunitas lokal, memastikan bahwa manfaat dari sektor pariwisata dirasakan secara langsung oleh mereka yang terlibat. Ketiga, pendekatan ini berperan sebagai platform untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya Desa Pandak, memperkuat identitas dan karakteristik khas desa. Keempat, *creative placemaking* juga diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dengan menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan pendapatan masyarakat melalui kegiatan pariwisata. Dalam konteks ini, peran Karang Taruna

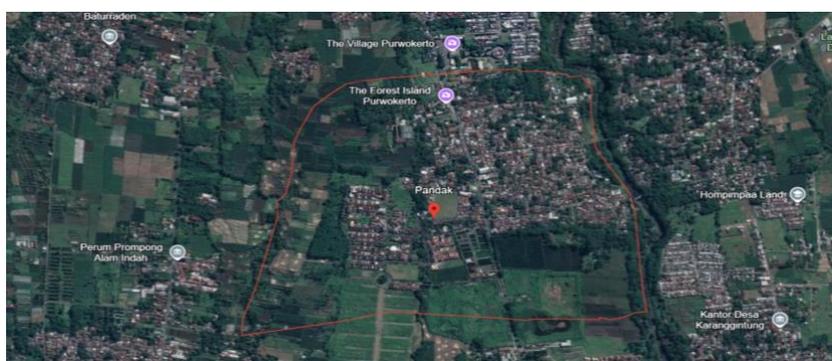
dan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) sangat krusial. Karang Taruna bertindak sebagai penggerak utama dalam mengorganisir kegiatan *creative placemaking*, termasuk festival seni dan budaya, lokakarya, dan program pelatihan. Pokdarwis, di sisi lain, bertanggung jawab atas pengelolaan dan promosi daya tarik wisata Desa Pandak, serta menyediakan layanan dan informasi penting bagi para wisatawan. Keberhasilan inisiatif *creative placemaking* di Desa Pandak sangat bergantung pada kolaborasi erat antara Karang Taruna, Pokdarwis, pemerintah desa, dan partisipasi aktif dari seluruh komunitas (Gulfira Akbar, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan jalur wisata yang optimal di Desa Pandak dengan pendekatan *creative placemaking*. Jalur wisata yang akan dikembangkan disebut dengan Telusur Desa. Jalur wisata yang optimal adalah jalur yang mampu mengintegrasikan potensi wisata alam, budaya, dan tradisi lokal Desa Pandak dengan mempertimbangkan aspek *creative placemaking*, yaitu: (1) *vitality* (menciptakan ruang publik yang hidup dan dinamis), (2) *diversity* (menawarkan beragam aktivitas dan atraksi wisata), (3) *inclusiveness* (melibatkan semua elemen masyarakat dalam pengembangan pariwisata), dan (4) *value* (memberikan nilai tambah bagi masyarakat dan wisatawan). Pendekatan *creative placemaking* dipilih karena dapat mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam proses pengembangan wisata, sehingga tercipta rasa kepemilikan dan tanggung jawab bersama (Ramli & Ujang, 2021).

METODOLOGI

Area Penelitian

Desa Pandak terlihat pada Gambar 1 yang wilayah desanya berada di dalam areal tergaris berwarna merah terletak di Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, sekitar 7 kilometer dari Purwokerto dan 2 kilometer dari pusat Kecamatan Baturraden. Secara geografis, desa ini berbatasan dengan Desa Pamijen di sebelah barat, Kelurahan Pabuaran di sebelah selatan, Desa Karanggantung di sebelah timur, dan Desa Rempoah di sebelah utara. Desa Pandak memiliki luas wilayah 87,360 hektar yang sebagian besar digunakan untuk permukiman penduduk. Mayoritas penduduk Desa Pandak bekerja sebagai petani dengan hasil utama berupa padi. Desa ini memiliki fasilitas pendidikan dari PAUD hingga sekolah dasar, namun tingkat pendidikan penduduk tergolong rendah. Sarana kesehatan di Desa Pandak meliputi Pos Kesehatan Desa dan Posyandu di masing-masing dusun (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Pandak, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, 2019).



Gambar 1. Desa Pandak, Baturraden, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah

Sumber: Google Earth, 2025

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan observasi lapangan untuk mengamati kondisi lingkungan dan potensi wisata di Desa Pandak, wawancara dengan narasumber kunci (Kepala Desa, perangkat desa, tokoh masyarakat, dan anggota karang taruna) untuk menggali informasi dan perspektif, serta studi literatur dari dokumen RPJMDes, artikel ilmiah, dan sumber internet relevan untuk data pendukung dan landasan teori. Kebutuhan data penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1. Analisis data dilakukan secara kualitatif, mengolah data dari observasi, wawancara, dan studi literatur untuk menghasilkan kesimpulan dan rekomendasi. Selanjutnya, tahapan pengembangan jalur wisata terintegrasi di Desa Pandak melibatkan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*) untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terkait dengan pengembangan jalur wisata tersebut.

Tabel 1. Kebutuhan Data Penelitian

No.	Jenis Data	Sumber Data	Metode Pengumpulan	Metode Analisis	Luaran
1.	Monografi Desa Pandak	Pemerintah Desa Pandak	Observasi Lapangan dan Dokumen Literatur	Deskriptif Kualitatif	Karakteristik kependudukan, pariwisata dan sejarah Desa Pandak
2.	Sejarah dan Budaya Desa Pandak	Karang Taruna Pokdarwis Kepala Desa	Wawancara Terbuka	Analisis isi dan sintesa	Karakteristik sejarah dan budaya di Desa Pandak
3.	Gambaran Spasial Kawasan Desa Pandak dan Persebaran potensi titik Wisata	Google Earth	Internet	Deskriptif Kualitatif dan Pemetaan	Peta lokasi desa pandak dan persebaran potensi lokasi wisata potensial
4.	Teori Pengembangan Jalur Wisata	Literatur	Sekunder	Deskriptif Kualitatif	Konsep Pengembangan Jalur Wisata
5.	Permasalahan, potensi, solusi, dan program terkait pemajuan Desa Pandak melalui pemanfaatan <i>creative placemaking</i> , khususnya terkait potensi budaya.	Perwakilan masyarakat dari berbagai elemen: anggota Karang Taruna, anggota Pokdarwis, perangkat desa, dan kepala desa.	Focus Group Discussion (FGD) dengan tajuk “Temu Kenali Potensi Budaya untuk Pemajuan Desa”.	Analisis kualitatif terhadap hasil diskusi untuk mengidentifikasi problematika, potensi, dan merumuskan solusi serta program.	Identifikasi komprehensif mengenai permasalahan, potensi, solusi, dan program yang diharapkan untuk pemajuan Desa Pandak dengan memanfaatkan <i>creative placemaking</i> .

Sumber: Peneliti, 2025

Pengembangan pariwisata berbasis masyarakat dapat dioptimalkan melalui pendekatan *creative placemaking*. Pendekatan ini menekankan pemanfaatan

potensi seni, budaya, dan kreativitas lokal untuk menciptakan ruang publik yang atraktif dan berkelanjutan (Ramli & Ujang, 2021). Partisipasi aktif masyarakat menjadi kunci dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemeliharaan berbagai inisiatif kreatif (Karge, 2018). Penerapan *creative placemaking* dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu:

- a. Identifikasi Potensi dan Aset Lokal: Tahapan ini meliputi analisis komprehensif terhadap aset wisata desa, meliputi keindahan alam, budaya lokal, tradisi, kuliner, kerajinan tangan, dan keramahan penduduk (Gulfira Akbar, 2022) (Ducros, 2018) (Zuma & Rooijackers, 2020).
- b. Pelibatan Masyarakat dalam Pengembangan Wisata: Melibatkan warga secara aktif dalam pengelolaan desa wisata, seperti penyediaan akomodasi, kuliner, dan jasa pemandu wisata (Gulfira Akbar, 2022) (Ducros, 2018) (Ramli & Ujang, 2021).
- c. Pengembangan Program Kreatif “Telusur Desa”: Dalam tahapan ini, dilakukan perancangan jaringan wisata yang saling terhubung, menjangkau seluruh potensi daya tarik Desa Pandak, termasuk alam, budaya, dan rekreasi. Penetapan jaringan ini difokuskan untuk mengoptimalkan pengalaman pengunjung melalui penyediaan alur perjalanan yang sistematis. (Razak, Hendarmawan, & Irawati, 2022) (Soewarni, et al., 2021) (Rijasa, Silvi, Tri Putri, Vera Nindia Putri, & Setyaningsih, 2023).
- d. Pemanfaatan Media Digital untuk Promosi dan Publikasi: Memanfaatkan teknologi digital, seperti *smartphone* dan media sosial (Instagram, TikTok, Facebook, dll.), untuk mempromosikan program “Telusur Desa” secara efektif (Ducros, 2018) (Green, 2021).

Pendekatan yang terlihat pada Gambar 1 dibawah ini, diharapkan dapat menciptakan ruang publik yang lebih dinamis, bermakna, dan berkelanjutan, serta memberdayakan masyarakat dan potensi lokal.



Gambar 2. Langkah dalam penerapan pendekatan *Creative Placemaking*

Sumber: Peneliti, 2025

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Potensi dan Aset Lokal

a. Sejarah Desa Pandak

Desa Pandak, yang terletak di Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, memiliki sejarah yang kaya dan menarik. Menurut legenda yang diwariskan secara turun-temurun, desa ini didirikan pada masa penjajahan Belanda. Nama "Pandak" berasal dari seorang pertapa sakti bernama Mbah Pendek yang dikenal karena kebijaksanaan, budi luhur, dan jiwa penolongnya. Pada suatu ketika, Mbah Pendek bertemu dengan Nyai Ronggeng, seorang penari, dan putri asuhnya, Raden Ayu Intan Permani, yang sedang mencari suami tercinta. Mereka memutuskan untuk tinggal di pertapaan Mbah Pendek, dan lambat laun, semakin banyak orang yang mengikuti mereka dan menetap di sana, membentuk masyarakat desa yang rukun dan damai. Untuk menghormati pendiri desa, mereka menamakannya Desa Pandak (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Pandak, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, 2019).

Budaya dan kesenian di Desa Pandak sangat beragam dan dinamis. Berbagai bentuk kesenian tradisional seperti wayang kulit, ronggeng, ebeg (kuda lumping), lengger, angguk (tari rebana), genjringan, calung, gendhingan, tarling, dan kenthongan, masih dilestarikan dan dipertunjukkan hingga saat ini. Bahkan, kesenian modern seperti pertunjukan band juga telah menjadi bagian dari kehidupan budaya masyarakat Desa Pandak. Selain itu, mayoritas penduduk Desa Pandak memeluk agama Islam. Kegiatan keagamaan seperti tahlil dan kendurian rutin dilakukan, terutama pada malam Jumat, sebagai bentuk rasa syukur dan sarana belajar mengaji bagi warga yang belum bisa membaca Al-Quran. Meskipun demikian, masyarakat Desa Pandak menjunjung tinggi toleransi dan hidup berdampingan secara damai (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Pandak, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas, 2019).

b. Objek Pemajuan Kebudayaan

Pada tahap pertama penerapan pendekatan *creative placemaking* di Desa Pandak, dilakukan identifikasi potensi dan aset lokal melalui analisis komprehensif. Acuan identifikasi ini mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yang mendefinisikan Objek Pemajuan Kebudayaan meliputi tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional (Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan, 2017). Hasil identifikasi di Desa Pandak meliputi: sastra lisan (Basa Penginyongan dan Bahasa Jawa); naskah (Buku Cerita Kamandaka, Macapat, Syair Begalan, Naskah Ketoprak, Babad Baturraden, dan Nandur Penganten); adat istiadat/ritual (Sadran, Suran, Ngupati, Mitoni, Mimiti, Ujungan, makam-makam); pengetahuan tradisional (Kampekan, Mijahan, Rumponan, Wuwu, Semprotan Pompa, Mengkong, pembuatan sangkar burung, dan vas bunga dari sabut kelapa); seni (Karawitan, Ebeg, Tari Lengger Lanang, Tari Ronggeng, Kenthongan, Wayang, Klotekkan Lumpang dan Lesung, Rebana); alam (Pohon Mbulu, Sungai Pelus, Kali Raden, Kali Tumpang, Kali Kele', Mata air kali buntu, Dukuh Oyod); permainan tradisional (gandon, Jonjang, Panggal, Kitiran, Bentik, Dam-daman, Lithongan, Egrang, Poces, Lewok, Mbek-mbekan, Gobak Sodor, Sunda manda, Jago-jagoan); sandang (Batik somahan, Bebedan, Iket

wulung, Bakyah, Tudung/caping); pangan (Jalabia, Combro, Dage, Ondol-ondol, Manggleng, olahan ikan sungai pelus, Jenang dari ketan, Sale pisang, Angkleng, Templek, Nasi Bulgur, Nasi Lenggender, Nasi oyek, Nasi bekatul); dan papan (Lumpang dan Lesung, Tenong, Gedeg, Pawon).

c. Pemetaan Potensi Lokal Desa Pandak

Dalam rangka memetakan potensi lokal yang dapat dikembangkan melalui pendekatan *creative placemaking*, Desa Pandak menyelenggarakan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan tajuk “Temu Kenali Potensi Budaya untuk Pemajuan Desa”. Kegiatan ini melibatkan perwakilan masyarakat dari berbagai elemen, antara lain anggota Karang Taruna, anggota Pokdarwis, para perangkat desa, dan kepala desa, yang memiliki pemahaman mendalam tentang kondisi dan kebutuhan Desa Pandak. FGD ini bertujuan untuk memfasilitasi masyarakat dalam mengidentifikasi dan menganalisis problematika, potensi, serta merumuskan solusi dan program yang diharapkan untuk memajukan Desa Pandak dengan memanfaatkan *creative placemaking*. Melalui FGD “Temu Kenali Potensi Budaya untuk Pemajuan Desa”, masyarakat diajak untuk merenung dan menginstropeksi secara komprehensif tentang keadaan desanya, mencakup permasalahan yang dihadapi, potensi yang dimiliki, solusi yang relevan, dan program yang diharapkan agar ada di Desa Pandak. Adapun hasil dari FGD tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Hasil dari FGD Temu Kenali Potensi Budaya

Sumber: Penulis, 2025

FGD ini menggunakan metode diskusi dan brainstorming yang interaktif dan partisipatif, sehingga masyarakat dapat menyampaikan gagasan dan aspirasinya secara terbuka. Hasil dari kegiatan ini kemudian diformulasikan dan dikategorisasikan ke dalam lima aspek utama *creative placemaking* terlihat pada Gambar 4, yaitu *market*, *performance*, *talks*, *experience*, dan *workshop*. Hal ini dilakukan untuk memetakan potensi yang menonjol dan memiliki daya tarik tersendiri, sehingga dapat dikembangkan secara optimal melalui pendekatan *creative placemaking* dan memberikan dampak positif bagi kemajuan Desa Pandak.

- 2) **Performance:** Balai Kesenian Desa Pandak sebagai tempat pertunjukan seni dan budaya lokal, seperti karawitan, ebeg, tari lengger lanang, tari ronggeng, kenthongan, wayang, klotekkan lumpang dan lesung, rebana.
- 3) **Talks:** Aula Kantor Balai Desa Pandak sebagai tempat diskusi dan seminar tentang pengembangan desa wisata dan pelestarian budaya.
- 4) **Experience:** Wisata alam di Tarno Jamur, Rumah Batu, dan Bendungan Pandak Adventure sebagai tempat rekreasi dan edukasi tentang alam dan lingkungan.
- 5) **Workshop:** Pondok Bambu Angklung Banyumasan Store sebagai tempat pelatihan pembuatan angklung dan kerajinan bambu lainnya.

Formulasi dan kategorisasi ini sejalan dengan konsep *creative placemaking* yaitu menciptakan ruang publik yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan wisatawan. Hasil analisis SWOT yang terlihat pada Tabel 2 akan menjadi dasar dalam merumuskan strategi pengembangan jalur wisata yang efektif dan berkelanjutan.

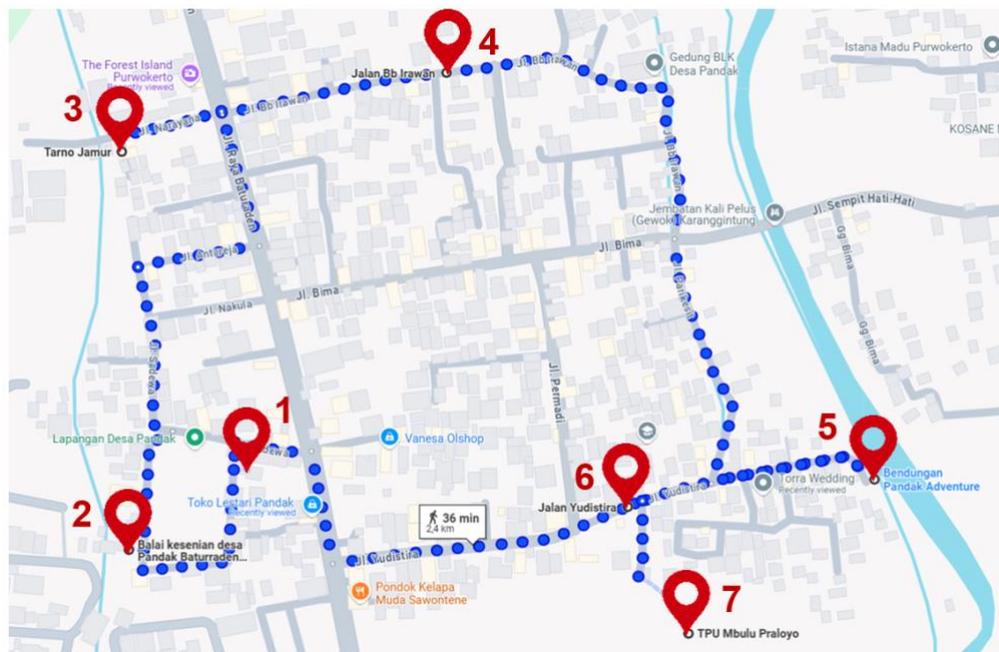
Tabel 2. Analisis SWOT Pariwisata Desa Pandak

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
<p>a) Desa Pandak memiliki lokasi yang strategis, terletak di arah utara kota Kabupaten Banyumas, sekitar 7 km dari Purwokerto dan 2 km dari Baturraden. Waktu tempuh yang singkat ke pusat kota dan objek wisata Baturraden menjadi nilai tambah bagi Desa Pandak.</p> <p>b) Desa Pandak memiliki beragam potensi wisata, mulai dari wisata alam seperti Tarno Jamur, Rumah Batu, dan Bendungan Pandak Adventure, hingga wisata buatan seperti Balai Kesenian Desa Pandak dan Pondok Bambu Angklung Banyumasan Store.</p> <p>c) Desa Pandak memiliki beragam kuliner lokal yang dapat dipasarkan di Pasar Desa Pandak, seperti jalabia, combro, dage, dan olahan ikan sungai Pelus.</p> <p>d) Desa Pandak memiliki beragam seni dan budaya lokal yang dapat ditampilkan di Balai Kesenian Desa Pandak, seperti karawitan, ebeg, dan tari lengger lanang.</p> <p>e) Berdasarkan dokumen RPJM Desa Pandak, terdapat potensi sumber daya manusia yang memadai, seperti kader kesehatan, pengurus kelompok tani, dan anggota Karang Taruna, yang dapat dilibatkan dalam pengembangan desa wisata.</p>	<p>a) Desa Pandak masih memiliki keterbatasan dalam hal sarana dan prasarana pendukung pariwisata, seperti akomodasi, transportasi umum, dan toilet umum.</p> <p>b) Promosi dan publikasi mengenai jalur wisata terintegrasi dan potensi wisata di Desa Pandak masih kurang.</p> <p>c) Meskipun memiliki sumber daya manusia yang memadai, namun masih kurangnya sumber daya manusia yang terlatih secara khusus di bidang pariwisata.</p>

Opportunities	Threats
<p>a) Pemerintah Kabupaten Banyumas memberikan dukungan dalam pengembangan desa wisata, terbukti dari alokasi dana APBD untuk pembangunan infrastruktur di Desa Pandak.</p> <p>b) Terdapat peluang kerjasama dengan desa-desa wisata lainnya, swasta, dan akademisi dalam pengembangan desa wisata.</p> <p>c) Meningkatnya minat wisatawan terhadap wisata alam, budaya, dan edukasi dapat menjadi peluang bagi Desa Pandak.</p>	<p>a) Persaingan dengan desa-desa wisata lainnya yang menawarkan objek wisata serupa dapat menjadi ancaman.</p> <p>b) Perubahan kondisi alam dan lingkungan dapat mempengaruhi daya tarik wisata alam di Desa Pandak.</p> <p>c) Kurangnya kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan dapat menjadi ancaman bagi keberlanjutan desa wisata.</p>

Sumber: Peneliti, 2025

Penelitian ini menghasilkan rancangan jalur wisata terintegrasi di Desa Pandak dengan memanfaatkan teknologi citra satelit melalui aplikasi Google Earth untuk visualisasi yang komprehensif. Rancangan ini merupakan hasil dari tahapan identifikasi potensi dan aset lokal, serta pelibatan masyarakat dalam pengembangan wisata. Jalur wisata yang dirancang meliputi tujuh destinasi: 1) Aula Kantor Balai Desa Pandak, 2) Balai Kesenian Desa Pandak Baturraden Banyumas Jawa Tengah, 3) Tarno Jamur, 4) Rumah Batu, 5) Bendungan Pandak Adventure, 6) Pondok Bambu Angklung Banyumasan, dan 7) TPU Mbulu Praloyo. Rute ini dapat ditempuh dengan *walking tour* sejauh 2,4 km selama 36 menit. Perancangan jalur wisata ini bertujuan untuk menciptakan struktur perjalanan wisata yang sistematis dan memudahkan akses wisatawan ke berbagai destinasi di Desa Pandak.



Gambar 5. Alur Perjalanan Wisata Telusur Desa, di Desa Pandak (Sumber: Peneliti, 2025)

Rute perjalanan wisata di Desa Pandak dikonstruksi berdasarkan konfigurasi geografis wilayah, diawali dari Aula Kantor Balai Desa Pandak dan berakhir di Bendungan Pandak Adventure. Lintasan ini dirancang untuk mengintegrasikan beragam atraksi wisata yang terdapat di desa, mencakup wisata alam, rekreasi buatan, dan warisan budaya. Penentuan rute ini bertujuan untuk menghasilkan pengalaman wisata yang terstruktur dan sistematis. Model kunjungan wisatawan yang diimplementasikan mencakup model *same-day visits*, di mana wisatawan melakukan perjalanan pulang-pergi dalam satu hari (Scotti, Flori, Secchi, Arena, & Azzone, 2024), serta model kunjungan yang memungkinkan wisatawan untuk bermalam di atraksi utama dan menikmati pengalaman yang lebih mendalam.

Menanggapi tantangan optimalisasi kunjungan wisata satu hari di Desa Pandak, dikembangkan paket perjalanan yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas pengaturan waktu bagi wisatawan. Paket ini memungkinkan pengunjung untuk menikmati pengalaman yang lebih mendalam melalui pilihan aktivitas yang beragam, seperti wisata religi dengan tata cara khusus di bawah bimbingan pemimpin spiritual. Penyusunan jaringan wisata yang koheren adalah strategi krusial dalam memaksimalkan pengalaman wisatawan dan meningkatkan durasi kunjungan. Desa Pandak, dengan latar belakang sejarah yang unik terkait dengan Mbah Pendek dan Nyai Ronggeng, dapat memanfaatkan narasi sejarah sebagai daya tarik utama. Penuturan kisah-kisah ini di setiap lokasi wisata tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan nilai edukasi. Dengan mengembangkan jaringan wisata, berbagai lokasi dapat dihubungkan secara efektif, sehingga memudahkan navigasi dan pemilihan destinasi bagi wisatawan.

Pemanfaatan Media Digital untuk Promosi dan Publikasi

Pemanfaatan media digital untuk promosi dan publikasi program “Telusur Desa” di Desa Pandak menunjukkan hasil yang sangat baik. Media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Facebook telah digunakan secara efektif untuk menyebarkan informasi tentang program ini kepada khalayak yang lebih luas, menjangkau wisatawan di luar wilayah geografis Desa Pandak. Konten promosi yang menarik dan informatif, seperti foto dan video berkualitas tinggi yang menampilkan keindahan alam dan keunikan budaya Desa Pandak yang dapat dilihat pada Gambar 6, serta narasi singkat yang menjelaskan program “Telusur Desa”, telah berhasil menarik minat wisatawan untuk mengunjungi Desa Pandak dan mengikuti program tersebut.



Gambar 6. Thumbnail video promosi kegiatan Telusur Desa Pandak
Sumber: Peneliti, 2025

Pemanfaatan media digital ini sejalan dengan strategi yang dilakukan dalam festival “Fête de la Soupe” di Prancis, di mana media sosial digunakan untuk mempromosikan festival tersebut (Ducros, 2018). Selain itu, penggunaan media digital juga selaras dengan tren promosi pariwisata global yang memanfaatkan teknologi digital untuk menjangkau pasar yang lebih luas, yang dapat meningkatkan kunjungan wisatawan, pendapatan ekonomi, dan kesadaran akan pelestarian budaya lokal.

SIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang jalur wisata terintegrasi “Telusur Desa” di Desa Pandak dengan memanfaatkan pendekatan *creative placemaking*. Jalur wisata “Telusur Desa” yang dirancang meliputi tujuh destinasi, yaitu: 1) Aula Kantor Balai Desa Pandak, 2) Balai Kesenian Desa Pandak Baturraden Banyumas Jawa Tengah, 3) Tarno Jamur, 4) Rumah Batu, 5) Bendungan Pandak Adventure, 6) Pondok Bambu Angklung Banyumasan, dan 7) TPU Mbulu Praloyo. Rute tersebut dapat ditempuh dengan walking tour sejauh 2,4 km selama 36 menit perjalanan.

Penerapan *creative placemaking* dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu:

- a. Identifikasi Potensi dan Aset Lokal: Meliputi analisis komprehensif terhadap aset wisata desa, meliputi keindahan alam, budaya lokal, tradisi, kuliner, kerajinan tangan, dan keramahan penduduk.

- b. Pelibatan Masyarakat dalam Pengembangan Wisata: Melibatkan warga secara aktif dalam pengelolaan desa wisata, seperti penyediaan akomodasi, kuliner, dan jasa pemandu wisata.
- c. Pengembangan Program Kreatif “Telusur Desa”: Merancang jalur wisata terintegrasi yang menghubungkan berbagai lokasi daya tarik wisata di Desa Pandak, baik wisata alam, buatan, budaya, dan lainnya.
- d. Pemanfaatan Media Digital untuk Promosi dan Publikasi: Memanfaatkan teknologi digital, seperti smartphone dan media sosial (Instagram, TikTok, Facebook, dll.), untuk mempromosikan program “Telusur Desa” secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ducros, H. B. (2018). “Fête de la Soupe”: rural identity, self-representation, and the (re)-making of the village in France. *Journal of Place Management and Development*, 296-314.
- Green, A. (2021). Australian silo art: creative placemaking in regional communities. *Journal of Place Management and Development*, 1753-8335.
- Gulfira Akbar, P. N. (2022). Can grassroots festivals serve as catalysts to connect and empower youth in urban informal settlements? A case study of art festivals in Indonesian kampungs. *International Journal of Tourism Cities*, 168-186.
- Karge, T. (2018). Placemaking and urban gardening: Himmelbeet case study in Berlin. *Journal of Place Management and Development*, 208-222.
- Ramli, N. A., & Ujang, N. (2021). The functions of urban design social attributes in creative placemaking: the case of Kuala Lumpur event festivals. *Open House International*, 230-249.
- Razak, J., Hendarmawan, & Irawati, I. (2022). Perancangan Jalur Wisata Berbasis Cagar Budaya di Desa Sirnajaya, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 33-51.
- Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Pandak, Kecamatan Baturraden, Kabupaten Banyumas*. (2019). Pandak: Pemerintah Desa Pandak.
- Rijasa, M. M., Silvi, N., Tri Putri, I. A., Vera Nindia Putri, C. I., & Setyaningsih, N. A. (2023). Pengembangan Desa Wisata Darmasaba Melalui Perancangan Ekowisata Jalan Usaha Tani dan DAM Tanah Putih. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 302-317.
- Scotti, F., Flori, A., Secchi, P., Arena, M., & Azzone, G. (2024). Exploring Drivers of Overnight Stays and Same-day Visits in The Tourism Sector. *Scientific Reports*, 1-15.
- Soewarni, I., Setiyawan, A., Sasongko, I., Fadly, M., Islahul Walidi, A. R., & Griyaldin, E. O. (2021). Konsep Pengembangan dan Penentuan Jalur Wisata di Kecamatan Lawang. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 1-13.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan*. (2017). Jakarta: Kementrian Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Zuma, B., & Rooijackers, M. (2020). Uncovering the potential of urban culture for creative placemaking. *Journal of Tourism Futures*, 233-237.