

PERANCANGAN JURNAL VISUAL DENGAN ELEMEN *POP-UP* TENTANG WISATA BUDAYA KOTA CIREBON

Meilla Husni Fatin¹, Agam Akbar Pahala², Rizki Taufik Rakhman.³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

E-mail: meillahusni001@gmail.com¹, agamakbar@gmail.com², rizkitr@unj.ac.id³

ABSTRAK

Kota Cirebon merupakan kota yang menjadi titik pertemuan antar budaya, sehingga menyebabkan terjadinya akulturasi budaya yang membentuk suatu identitas budaya Khas Cirebon. Berkat keberagamannya, Kota Cirebon memiliki potensi budaya dan pariwisata yang sangat menarik untuk dikaji, didokumentasikan, dan diperkenalkan kepada masyarakat luas. Melalui perancangan jurnal visual ini, diharapkan dapat menjangkau generasi muda untuk melihat potensi budaya yang dimiliki Kota Cirebon. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan berbasis Design Thinking. Tahapan pengumpulan data yang dilakukan meliputi studi literatur dan produk sejenis, observasi secara langsung, wawancara narasumber ahli, dan dokumentasi. Data tersebut dijadikan sebagai acuan dalam perancangan buku jurnal visual dengan judul "Cirebon Check Point: Edisi Keraton Kasepuhan" yang mampu memperkenalkan wisata budaya dengan pendekatan artistik dan bahasa yang kasual.

Kata kunci

Jurnal Visual, Budaya, Kota Cirebon

ABSTRACT

Cirebon city is a place where different cultures meet, which causes a cultural blending that shapes a unique Cirebon cultural identity. Because of its diversity, the city of Cirebon has cultural and tourism potential that is very interesting to explore, document, and introduce to the wider community. Through the design of this visual journal, it is hoped that it can reach the younger generation to see the cultural potential that Cirebon city has. This research uses a qualitative method with a Design Thinking-based approach. The data collection stages carried out include literature and similar product studies, direct observation, interviews with expert sources, and documentation. This data is used as a reference in designing the visual journal book titled "Cirebon Check Point: Keraton Kasepuhan Edition," which can introduce cultural tourism with an artistic approach and casual language.

Keywords

Visual journal, Culture, Cirebon City

1. PENDAHULUAN

Kota Cirebon terletak di daerah pesisir yang menjadikannya sebagai jalur pertemuan antar daerah, sehingga mengakibatkan terjadinya interaksi antara berbagai kebudayaan. Kondisi tersebut menyebabkan Kota Cirebon menerima dan mengolah berbagai pengaruh dari beragam latar budaya, antara lain kebudayaan Sunda, Jawa, Arab, dan Tionghoa, yang kemudian membentuk suatu identitas budaya yang khas di Cirebon. Akulturasi dapat dengan mudah dijumpai dalam kehidupan masyarakatnya, hal tersebut dapat dilihat melalui arsitektur bangunan, motif batik, kesenian, tradisi, kuliner, hingga kehidupan masyarakatnya. Adanya keberagaman budaya ini menjadikan Kota Cirebon memiliki potensi budaya dan pariwisata yang sangat layak untuk dikaji, didokumentasikan, dan tentunya diperkenalkan kepada masyarakat.

Survey dilakukan melalui kuisioner tentang pengetahuan masyarakat mengenai pengetahuan tentang wisata budaya yang ada di Kota Cirebon bersama dengan responden dengan rentang usia 17-24 tahun. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa masih banyak

masyarakat khususnya Generasi Z yang masih kurang mengenal atau mengetahui destinasi wisata budaya yang ada. Pada diagram diatas menunjukkan respon jawaban tidak mengetahui, sebanyak 26,5% menjawab kurang mengetahui dan 35,3% lainnya menjawab tidak mengetahui.

Kemunculan fenomena kelelahan digital yang terjadi di kalangan Generasi Z dikaji dalam sebuah artikel *The Art Districts* dalam sebuah studi tahun 2023 oleh Pew Research, ditemukan sebanyak 67% responden Generasi Z secara aktif ingin mencoba untuk mengurangi penggunaan layar mereka. Berdasarkan kondisi tersebut jurnal visual dipilih sebagai salah satu alternatif yang dinilai sesuai untuk dijadikan sebagai media dokumentasi dan pengenalan budaya, karena mampu menggabungkan visual dengan narasi secara lebih kreatif. Jurnal visual yang akan dirancang ini juga dilengkapi dengan elemen pop-up dan halaman interaktif sebagai upaya meningkatkan kedekatan antara buku dan pembacanya.

Selain fungsi sebagai media dokumentasi, melalui jurnal visual ini juga dapat tercipta media yang mampu menampilkan realitas visual, emosi, pengalaman, serta konteks budaya melalui pendekatan artistik. Pemilihan jurnal visual sebagai output karya tugas akhir ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan budaya lokal dengan menghadirkan media eksplorasi budaya yang tidak hanya merekam pengalaman peneliti, tetapi juga menciptakan kesan yang lebih personal. Pendekatan tersebut diperkuat melalui narasi yang disajikan dengan gaya bahasa kasual dan komunikatif. Bahasa yang seolah sedang bercerita (*story telling*) dengan santai bertujuan untuk menghadirkan kedekatan emosional antara karya dengan pembacanya, seolah mengajak secara langsung menyusuri setiap perjalanan yang diceritakan. Jurnal visual ini dapat menjadi jembatan informasi yang memperkenalkan budaya Kota Cirebon dengan menghindari kesan formal yang kaku dan dapat dinikmati seperti percakapan personal yang mengalir.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang meliputi pengambilan data melalui proses observasi langsung yang dilengkapi dengan wawancara. Penelitian ini juga didukung dengan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut:

a. Empathize

Tahap Empathize dilakukan dengan tujuan untuk memahami kebutuhan penggunanya. Pada tahap ini peneliti melakukan kuisisioner yang mana hasilnya menunjukkan kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap wisata budaya yang ada di Kota Cirebon. Pengumpulan data juga dilakukan dengan studi literatur terkait wisata budaya di Kota Cirebon, observasi langsung, wawancara, serta dokumentasi berupa foto.

b. Define

Tahapan selanjutnya adalah define, dalam tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung ke lokasi wisata yang datanya sudah dikumpulkan sebelumnya, yaitu Keraton Kasepuhan. Pada observasi langsung wawancara juga dilakukan untuk menunjang data hasil observasi, wawancara dilakukan bersama dengan abdi dalem di Keraton Kasepuhan.

c. Ideate

Tahap ideate dilakukan dengan tujuan untuk menentukan ide utama dengan mengembangkan gagasan kreatif meliputi konsep jurnal visual, gaya ilustrasi dan

teks, narasi cerita, sampai dengan layouting buku. Brainstorming juga dilakukan dengan mencari referensi jurnal visual yang ada di pasaran.

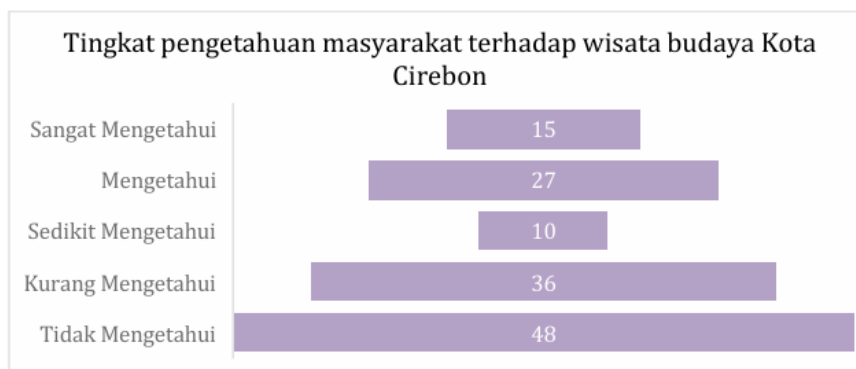
d. Prototype

Tahapan ini dilakukan dengan membuat prototype awal dengan tujuan mencari media cetak yang sesuai dengan konsep jurnal visual. Melalui tahap ini selain mencangkup desain ilustrasi, narasi, dan layout buku, mekanisme *pop-up* juga dikembangkan untuk memastikan bahwa mekanisme tersebut dapat berfungsi secara optimal.

e. Test

Pada tahapan ini merupakan tahap uji coba yang dilakukan dengan menguji *prototype* yang telah dibuat bersama dengan calon pengguna untuk menguji kelayakan dan mendapatkan unpan balik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Hasil survey mengenai tingkat pengetahuan masyarakat terhadap wisata budaya Kota Cirebon

Survey yang dilakukan melalui kuisisioner mengenai pengetahuan masyarakat tentang wisata budaya yang ada di Kota Cirebon dengan 136 responden yang berusia 17-24 tahun. Pada diagram diatas dengan skala 1 untuk jawaban sangat mengetahui, dan nomor 5 untuk jawaban tidak mengetahui, sebanyak 26,5% menjawab kurang mengetahui dan 35,3% lainnya menjawab tidak mengetahui.

Generasi Z atau yang biasa disebut juga sebagai GenZ adalah generasi yang lahir setelah Generasi Milenial, dengan rentang kelahiran tahun 1997 – 2012 (Dimock, 2019). Berdasarkan artikel dalam *The Art Districts* dalam sebuah studi tahun 2023 oleh Pew Research, ditemukan sebanyak 67% responden Generasi Z secara aktif ingin mencoba untuk mengurangi penggunaan layar mereka. Sebagai respon dari fenomena tersebut, mereka memilih untuk Kembali terlibat dalam dunia nyata, seperti menjelajahi karya seni di galeri, melihat koleksi musik di toko, atau menghadiri workshop secara langsung. Fenomena ini membuka peluang untuk menghadirkan media alternatif yang lebih variatif dan dekat dengan kebutuhan generasi saat ini. Jurnal visual dapat dijadikan sebagai alternatif media yang mampu menggabungkan visual dengan narasi secara lebih kreatif dalam konteks pengenalan budaya kepada Generasi Z. Kelompok dalam usia ini cenderung dapat lebih mengapresiasi dan mudah menerima konten visual yang tidak terlalu formal, melalui media ini juga memungkinkan tersampainya informasi sejarah secara lebih ringan.

Jurnal visual tersusun dari sebuah bahasa rahasia atau simbol-simbol (New, 2005). Jurnal visual dapat digunakan sebagai media dokumentasi dari sebuah pengalaman. New dalam penelitiannya yang berjudul *Drawing for Life : The Journal as Art* mengatakan bahwa jurnal juga dapat difungsikan sebagai peta pemikiran, Kumpulan gagasan ide, bank

memori, teman bercerita, bahkan jurnal itu sendiri dapat berarti sebuah kebiasaan. Jurnal visual memiliki beberapa fungsi antara lain sebagai media observasi, media refleksi, media eksplorasi, dan media kreasi. Dapat dikatakan, jurnal visual merupakan sebuah proses mencatat serta merekam pengalaman, ide, atau pemikiran penulis dalam bentuk visual. Biasanya jurnal visual dapat memuat gambar, sketsa, tulisan tangan, atau bahkan kumpulan foto ataupun potongan gambar yang diambil dari majalah. Dalam bidang seni rupa, jurnal visual merupakan penulisan dari sebuah fakta yang disusun dalam bentuk visual yang menarik dengan perpaduan antara gambar dan juga tulisan. Jurnal visual dalam seni rupa memiliki peran yang cukup penting sebagai alat dokumentasi serta eksplorasi (New, 2005).

Menurut Ann Montanaro (dalam Masna, 2015) pada dasarnya pop-up memiliki persamaan dengan origami, dimana kedua seni ini mengandalkan teknik melipat kertas. Pop-up cenderung fokus terhadap pembuatan mekanisme kertas yang dapat membuat gambar tampak memiliki perspektif/dimensi, pop-up juga dapat menciptakan perubahan bentuk hingga gerak. Penggabungan Jurnal visual dengan elemen *pop-up* ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman baru dan lebih berkesan bagi para pembacanya.

3.1 Proses

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan studi literatur mengenai wisata budaya yang terdapat di Kota Cirebon, hingga didapati salah satu wisata budaya di Kota Cirebon adalah Keraton Kasepuhan. Observasi secara langsung dilakukan dengan mengunjungi Keraton Kasepuhan di Kota Cirebon, selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara bersama dengan abdi dalem di keraton tersebut guna mendapatkan informasi lebih detail mengenai Keraton Kasepuhan. Dokumentasi berupa foto serta sketsa juga dilakukan guna menjadi acuan dalam proses selanjutnya.



Gambar 2. Dokumentasi bersama Abdi Dalem Keraton Kasepuhan

Menggunakan data yang telah diperoleh, kemudian peneliti melakukan brainstorming dengan mencari referensi praktik dan membuat moodboard. Kemudian setelah menentukan konsep karya dilanjutkan dengan tahap penyusunan alur cerita dan sketsa yang sesuai dan alur cerita yang runtut sehingga mudah dipahami. Pembuatan ilustrasi dilakukan menggunakan teknik digital dengan *software* Ibis Paint X, sedangkan proses penyusunan *layout* gambar dengan narasi dilakukan menggunakan *software* Figma. Setelah tahapan tersebut selesai, dilanjutkan pada tahap pencetakan *prototype* buku, dilanjutkan dengan tahapan *finishing* dengan menjahit buku dan pemasangan elemen *pop-up*. Kemudian *prototype* tersebut melalui tahap uji coba pengguna dan validasi ahli agar mendapat umpan balik tentang kekurangan ataupun kekeliruan dalam materi yang disampaikan.

3.2 Visualisasi Karya

Jurnal visual dengan judul “Cirebon *Check Point*: Edisi Keraton Kasepuhan” yang menceritakan tentang perjalanan mengunjungi salah satu wisata budaya di Kota Cirebon, yaitu Keraton Kasepuhan. Cirebon *Check Point* dipilih sebagai judul yang memiliki arti

sebagai titik persinggahan atau titik penting yang dilalui dalam suatu perjalanan. Pada karya ini, kata *Check Point* digunakan sebagai metafora dalam menggambarkan lokasi budaya di Kota Cirebon yang menjadi titik eksplorasi peneliti dalam mendokumentasikan perjalanan wisata dan budaya. Karya ini mengajak pembaca melalui perjalanan visual untuk singgah di titik budaya Kota Cirebon yaitu Keraton Kasepuhan.



Gambar 3. Ilustrasi Keraton Kasepuhan

Karakter ilustrasi yang ditampilkan menggunakan gaya semi-realis guna menampilkan bentuk yang menyerupai objek sesuai dengan bentuk aslinya. Teknik pewarnaan karya ini mengadaptasi teknik *aquarelle* namun dibuat dengan teknik digital menggunakan *software* Ibis Paint X. Warna yang digunakan juga mengadaptasi warna yang terlihat pada objek aslinya, warna biru digunakan untuk menggambarkan langit cerah khas daerah pesisir, dan warna hijau digunakan sebagai warna daun dan rerumputan. Warna merah bata juga banyak digunakan untuk menggambarkan bangunan khas di Keraton Kasepuhan yang banyak terbuat dari batu bata merah.

DRAW KIDS REGULER

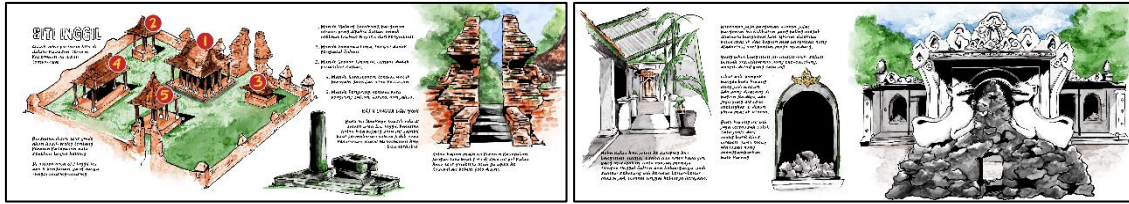
Tourism Days

Gambar 4. Kombinasi font yang digunakan dalam jurnal visual

Font yang dipilih dalam buku jurnal visual ini adalah *Font Draw Kids* untuk penulisan judul dan *Font Tourism Days* digunakan untuk menulis bagian narasi cerita. Kedua *font* tersebut memiliki karakter yang garisnya tidak terlalu rapi sehingga menyerupai bentuk tulisan tangan. Pemilihan *font* ini didasarkan kepada konsep buku jurnal visual yang ingin menonjolkan kesan personal bagi pembacanya. Pemilihan bahasa dalam narasi yang dibangun menggunakan bahasa yang santai dan kasual dengan selingan humor agar cerita yang disampaikan tidak terlalu seirus dan kaku walaupun dalam konteks pengenalan budaya.



Gambar 5. Desain cover buku



Gambar 6. Desain isi buku



Gambar 7. Penambahan elemen pop-up

Jurnal visual ini memiliki ukuran A5 dengan format lanskap agar memiliki area gambar yang luas. Buku ini akan dicetak menggunakan jenis kertas Sundance Felt 216 gsm yang memiliki karakteristik menyerupai kertas *watercolor* untuk bagian isinya dan kertas jenis Splendorgel untuk bagian cover buku. Pemilihan jenis kertas ini dikarenakan ketebalannya yang sangat cocok jika dijadikan buku dengan elemen *pop-up* karena dapat berdiri dengan kokoh. Tahap finishing karya ini adalah dengan menjilid buku dengan cara dijahit dan proses menggabungkan mekanisme *pop-up* kedalam buku.



Gambar 8. Buku "Cirebon Check Point: Edisi Keraton Kasepuhan"

Elemen *pop-up* yang ditampilkan bertujuan sebagai bentuk dari interaksi tambahan yang dibangun antara buku dengan pembacanya. Elemen *pop-up* yang ditambahkan juga dijadikan sebagai *highlight* dari objek-objek yang menjadi ikon di Keraton Kasepuhan. Objek tersebut antara lain adalah Kereta Singa Barong, Gamelan Sekaten, Patung Macan Putih, dan Sumur Agung. Peta dari keseluruhan area Keraton Kasepuhan juga dapat dibuka menjadi lembaran panjang agar dapat memudahkan pembaca tetap melihat peta sambil melihat setiap halaman berikutnya.

3.3 Respon Pengguna



Gambar 9. Dokumentasi uji coba pengguna

Uji coba pengguna dilakukan bersama dengan 4 orang yang termasuk kedalam Generasi Z menunjukkan jurnal visual ini merupakan media yang menarik untuk membahas tentang budaya. Penggunaan bahasa dinilai sangat cocok dengan karakter Gen Z yang lebih menyukai sesuatu yang santai dan tidak menggurui. Validasi juga dilakukan bersama dengan ahli materi yaitu *founder* dari komunitas Cirebon History, Bapak Lingga Pamungkas. Beliau memberikan respon positif terhadap bentuk dari media jurnal visual ini sebagai salah satu upaya mengenalkan budaya kepada masyarakat. Menurutnya konsep jurnal visual ini sangat unik karena dikemas dalam bentuk yang kreatif dan menarik. Catatan dan koreksi mengenai kekeliruan dalam materi juga diberikan guna menyempurnakan narasi dalam buku.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa kesimpulan utama:

- Jurnal visual dengan judul “Cirebon Check Point: Edisi Keraton Kasepuhan” dirancang sebagai media pengenalan wisata budaya Kota Cirebon melalui pendekatan *Design Thinking*.
- Hasil validasi bersama ahli dan juga calon pengguna mendapatkan respon yang positif, jurnal visual dinilai dapat menjadi alternatif media yang menarik dalam konteks pengenalan budaya kepada generasi muda.
- Pengenalan budaya khususnya pada Generasi Z dapat dilakukan dengan cara yang lebih ringan melalui pemilihan media yang lebih menarik serta menghadirkan unsur interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dimock, M. (2019). Where Millennials end and Generation Z begins. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Fauzia, S. N., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan Buku Pop-up Sebagai Media Panduan Wisata Religi Kabupaten Lamongan. Jurnal Barik, 2(1), 226–235. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v2i1.38042>
- Hariyanto, O. I. B. (2016). Destinasi wisata budaya dan religi di Cirebon. Jurnal Ecodemica, 4(2), 214–222. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ecodemica>
- Masna, A. A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Pop-up Mata Pelajaran IPA untuk Anak Tunarungu Kelas IV SLB B DI Yogyakarta. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/20809>
- New, J. (2006). Drawing from life : the journal as art. Princeton Architectural Press.

- Nurrohman, M. A. (2015). Keraton Kasepuhan. Perpustakaan Digital Budaya Indonesia.
<https://budaya-indonesia.org/Keraton-Kasepuhan/kbbi>
- Sugiyono.(2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D
- The Art Districts. (2024). Gen Z and the revival of the analog world: How the digital generation is reshaping the art industry. Substack.
<https://theartdistricts.substack.com/p/gen-z-and-the-revival-of-the-analog>