

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Cirebon identik dengan Kota Wali dan Kota Udang, selain hasil lautnya yang melimpah karena letak geografisnya yang strategis berada di pesisir sekaligus jalur pertemuan antar daerah, menjadikan kota ini sebagai ruang interaksi 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 budaya yang ada di Kota Cirebon dapat dengan mudah dijumpai dalam kehidupan masyarakatnya. Keberagaman budaya tersebut dapat dilihat dari segi arsitektur bangunan bersejarah, motif batik Cirebon, kesenian tari topeng, tradisi dan upacara adat, berbagai macam kuliner khas, hingga pola kehidupan masyarakatnya. Adanya keberagaman ini menjadikan Kota Cirebon memiliki daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon menunjukkan bahwa jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Cirebon cenderung mengalami peningkatan sejak tahun 2021 (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon, 2025).

Tabel 1. Data Wisatawan yang Berkunjung ke Kota Cirebon

Tahun	Jumlah Wisatawan
2021	3,669,195
2022	4,316,829

2023	4,691,636
2024	4,671,732

Sebagai salah satu kota yang dipilih masyarakat menjadi destinasi wisata, Kota Cirebon juga menawarkan berbagai produk *merchandise* yang ditawarkan kepada para wisatawan. Menurut Jubilee Enterprise (dalam Khairullah, 2025) *Merchandise* merupakan salah satu bentuk upaya untuk melakukan promosi suatu *brand*, *event*, komunitas, bahkan pariwisata. *Merchandise* dapat dikelompokkan menjadi *merchandise* promosi, *merchandise* acara, *merchandise* koleksi, dan *merchandise* koleksi (Jefriyanto, 2020).



Gambar 1. Contoh *merchandise* di Museum Pusaka Keraton Kasepuhan

Sumber : Data Pribadi Meilla Husni Fatin, 2026.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sebagian besar *merchandise* yang ditawarkan di beberapa destinasi wisata tergolong dalam kelompok *merchandise* promosi seperti pin, gantungan kunci, kaos, dan miniatur dari ikon Kota Cirebon. Terlihat adanya peluang untuk menciptakan alternatif *merchandise* dalam kategori *merchandise* koleksi yang dapat menawarkan pengalaman yang berbeda bagi para wisatawan. Jurnal visual dipilih sebagai *merchandise* karena selain dapat menyajikan ilustrasi, namun dapat pula menjadi sumber informasi

mengenai wisata dengan format yang lebih artistik. Melalui jurnal visual yang menampilkan realitas visual, emosi, pengalaman, serta konteks budaya menggunakan pendekatan yang lebih personal. Pendekatan tersebut juga diperkuat melalui narasi yang disajikan dengan gaya bahasa kasual dan komunikatif. Bahasa yang seolah sedang bercerita dengan santai dengan tujuan menghadirkan kedekatan emosional antara karya dengan pembacanya, seolah mengajak kembali menyusuri setiap perjalanan wisata di Kota Cirebon.

Selain fungsi sebagai buah tangan, *merchandise* ini juga dapat menjadi pengingat pengalaman berkunjung ke Kota Cirebon. Kehadiran jurnal visual diharapkan dapat menambah ragam pilihan cendera mata serta memberikan kenangan yang lebih berkesan bagi para wisatawan yang berkunjung. Jurnal visual yang dirancang ini juga dapat berfungsi sebagai sumber informasi tambahan mengenai destinasi wisata di Kota Cirebon. Melalui perpaduan ilustrasi dan narasi, informasi yang disampaikan diharapkan lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan ketertarikan wisatawan yang ingin mengoleksi *merchandise* dari perjalanannya ke Kota Cirebon.

1.2. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan karya ini muncul karena ketertarikan Peneliti pada kegiatan *journaling* khususnya *junk journal*, yaitu kegiatan memanfaatkan sampah berupa struk belanja, stiker yang didapat dari barang yang dibeli, tiket wisata, bungkus makanan, dan lain-lain yang kemudian disusun dengan sedemikian rupa sebagai media ekspresi yang merekam memori, emosi serta pengalaman.

Peneliti kemudian mengembangkan konsep tersebut menjadi sebuah jurnal visual yang sama-sama dapat menjadi media ekspresi untuk menceritakan sebuah pengalaman dengan penggabungan visual dan narasi. Selain fungsi tersebut, peneliti juga melihat peluang jurnal visual yang dapat dijadikan sebagai kenang-kenangan atau *merchandise* unik yang dapat mengenang perjalanan ke sebuah destinasi wisata. Salah satu temuan yang peneliti jumpai adalah karya dari Nugraha Pratama, dimana ia membuat sebuah jurnal visual perjalanannya saat berwisata. Karya Nugraha Pratama banyak mengangkat tentang perjalanannya mengunjungi suatu kota yang kemudian diceritakan kedalam bentuk jurnal visual, dengan teknik menggambar manual di atas kertas, kemudian dipindai agar bisa diproduksi secara masal.

Melalui proses pengumpulan referensi dan pengembangan ide penciptaan, peneliti memilih jurnal visual ini sebagai hasil dari karya yang akan peneliti buat dengan beberapa modifikasi pada konsep serta teknik pembuatan jurnal visual. Saran dan arahan dosen pembimbing serta pengalaman yang dimiliki peneliti saat membuat jurnal visual tentang wisata di Kota Cirebon pada Mata Kuliah Studio Desain juga menjadi faktor pemilihan jurnal visual sebagai hasil akhir karya yang akan penulis ciptakan. Faktor lainnya adalah munculnya peluang untuk menciptakan suatu alternatif *merchandise* Kota Cirebon yang bersifat lebih personal.

Jurnal (termasuk jurnal visual) memiliki fungsi sebagai ruang personal yang dapat digunakan untuk merekam pengalaman, mengolah pemikiran, serta membangun kesadaran reflektif melalui proses mencatat dan mengamati secara

berkelanjutan. Tidak hanya fungsi sebagai dokumentasi, jurnal juga dapat membantu dalam memahami pengalaman dan lingkungan secara lebih mendalam melalui proses refleksi berulang (New, 2005). Jurnal visual merupakan sebuah *image sphere* atau ruang visual yang memungkinkan terciptanya interpretasi pengalaman dan konteks budaya dengan pandangan subjektif dari seniman yang membuatnya. Jurnal visual juga memungkinkan hadirnya cara pandang personal yang sifatnya interpretatif, karena jurnal visual mampu merekam pengalaman yang muncul dari refleksi visual dan narasi personal (Sinner, 2011).

Berdasarkan pandangan tersebut, jurnal visual memiliki karakteristik yang mampu menggabungkan pengalaman, visual, dan narasi kedalam satu kesatuan. Karakteristik tersebut yang nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan karya jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon. Jurnal visual memiliki perbedaan dengan *merchandise* konvensional lainnya, yaitu dirancang agar menciptakan pengalaman visual dan emosional bagi pemiliknya. Hal tersebut yang akan menjadikan nilai tersendiri untuk *merchandise* ini bagi calon penggunanya.

1.3. Masalah Penciptaan

Proses perancangan karya ini tidak terlepas dari permasalahan yang muncul, mulai dari aspek konseptual, visual, sampai operasional. Setiap permasalahan tersebut diidentifikasi secara sistematis agar mendapatkan solusi yang tepat. Adapun rumusan masalah dalam perancangan karya ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konsep perancangan buku jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon?

2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon?
3. Bagaimana prosedur pembuatan jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon?

1.4. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penciptaan ini disusun sebagai pedoman yang digunakan dalam proses perancangan karya agar setiap tahapannya dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Adapun tujuan penciptaan dalam perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan konsep jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon.
2. Mewujudkan karakteristik visual jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon.
3. Mengolah dan memilah teknik dalam merancang jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon.

1.5. Fokus Penciptaan

1.5.1. Aspek Konseptual

Konsep jurnal visual ini berangkat dari ketertarikan peneliti terhadap jurnal visual sebagai media pencatat visual atau dokumentasi dari kegiatan maupun pengalaman yang dialami individu. Ketertarikan peneliti juga didorong dari karya-karya yang sebelumnya pernah dilihat, baik melalui media daring maupun luring. Peneliti ingin menciptakan alternatif *merchandise* yang lebih menarik dan unik melalui jurnal visual,

dimana dalam observasi yang telah dilakukan peneliti mendapati bahwa kebanyakan cendera mata yang ditawarkan pada beberapa destinasi wisata umumnya berupa pin, kaos, gantungan kunci, dan miniatur. Jurnal visual ini menawarkan ragam pilihan cendera mata dengan pendekatan yang lebih personal, diharapkan menjadikan jurnal visual memiliki nilai lebih dari cendera mata pada umumnya.

Jurnal visual yang akan diciptakan merupakan bentuk representasi dari pemandangan, bangunan, serta objek-objek yang diamati secara langsung. Visualisasi tersebut disajikan dalam bentuk yang disederhanakan, namun tetap mempertahankan karakter utama objek sehingga mudah dipahami dan diidentifikasi oleh pembaca.

Pendekatan visual yang digunakan didasarkan pada upaya peneliti untuk merepresentasikan realitas sebagaimana yang dialami dan dilihat secara langsung, dengan tetap menerapkan penyederhanaan bentuk sebagai pendekatan visual. Peneliti menghindari penyederhanaan bentuk yang terlalu jauh dari objek aslinya, agar tidak mempengaruhi persepsi pembaca akibat perbedaan antara visual dan realitas. Jurnal visual ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman visual yang sesuai dengan realitas yang ada.

1.5.2. Aspek Visual

Penciptaan karya seri buku jurnal visual sebagai *merchandise* Kota Cirebon dengan upaya menghadirkan pilihan cendera mata yang bersifat personal dengan menampilkan visual kota secara autentik, informatif,

sekaligus estetis. Aspek visual yang dituangkan dalam karya ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung dari teks atau narasi, namun juga berperan sebagai media penyampaian pengalaman, budaya, dan suasana tempat-tempat wisata di Kota Cirebon kepada pembacanya.

Gaya visual yang dipilih untuk membuat seri jurnal visual ini mengadopsi karakter ilustrasi manual, dan *aquarelle*, meskipun dalam proses pembuatannya dilakukan menggunakan teknik digital. Pemilihan gaya ilustrasi tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan yang lebih personal bagi pembacanya.

Warna-warna yang digunakan dalam karya ini disesuaikan dengan warna objek dan bangunan sebagaimana yang dilihat secara langsung saat berkunjung ke tempat-tempat wisata tersebut. Warna coklat bata dan krem banyak digunakan untuk merepresentasikan elemen bangunan, sementara warna biru dan hijau digunakan pada latar untuk menghadirkan suasana cerah serta karakter Kota Cirebon sebagai wilayah pesisir pantai.

Tipografi yang digunakan pada teks dalam jurnal visual ini mengadopsi jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan, guna memperkuat kesan personal yang ingin ditonjolkan, dengan tetap memperhatikan aspek keterbacaan. Penataan letak teks dan ilustrasi dirancang agar saling melengkapi dan tersusun dengan runtut, mudah dipahami, sehingga membentuk alur cerita visual yang mudah dipahami. Diharapkan dengan pendekatan tersebut pembaca tidak hanya

memperoleh informasi, tetapi juga dapat ikut merasakan suasana perjalanan wisata di Kota Cirebon.

1.5.3. Aspek Operasional

Proses penciptaan jurnal visual diawali dengan kegiatan observasi secara langsung ke beberapa destinasi wisata yang terdapat di Kota Cirebon. Melalui observasi tersebut, peneliti melakukan pencatatan visual dengan membuat sketsa dari beberapa bangunan atau objek yang ada di lokasi wisata menggunakan teknik manual, yaitu dengan menggambar diatas kertas menggunakan tinta pulpen. Sketsa yang dibuat tidak hanya berisikan ilustrasi visual saja, namun dilengkapi pula dengan narasi singkat yang merefleksikan pengalaman peneliti selama mengunjungi tempat-tempat tersebut.

Sketsa dan catatan awal tersebut kemudian digunakan sebagai acuan dalam pengembangan cerita pengalaman peneliti ke dalam bentuk jurnal visual yang lebih tertata dan runtut. Penyusunan ulang ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur cerita dan pesan visual yang ingin disampaikan melalui jurnal visual. Selain pencatatan visual dengan menggambar sketsa, peneliti juga mengambil dokumentasi foto detail bangunan atau objek tertentu yang akan digunakan sebagai bahan pendukung dalam pengembangan konten jurnal visual.

Untuk melengkapi data dan memastikan keakuratan informasi, peneliti juga menggali keterangan mengenai destinasi wisata yang dikunjungi melalui pemandu wisata (*tour guide*) yang berada di lokasi.

Langkah ini dilakukan untuk memperoleh informasi penting terkait sejarah, fungsi, dan nilai budaya objek wisata, sekaligus meminimalisir potensi kesalahan informasi dalam penyajian konten jurnal visual.

Setelah dilakukannya pengumpulan data dan eksplorasi visual menggunakan teknik manual, peneliti menyusun kembali alur cerita yang akan disajikan ke dalam jurnal visual secara lebih sistematis. Tahapan berikutnya dilanjutkan dengan menggunakan teknik digital, yang diawali dengan pencarian referensi visual untuk menentukan gaya ilustrasi serta palet warna yang akan digunakan. Setelah itu, dilakukan pembuatan sketsa digital untuk setiap seri buku jurnal visual, yang kemudian dilanjutkan ke tahap pembuatan *line art*. Pada tahapan ini, peneliti mengeksplorasi beberapa pilihan *brush* yang akan digunakan, hingga memperoleh karakter visual yang paling sesuai dengan kesan yang ingin peneliti tampilkan.

Tahap berikutnya adalah proses pewarnaan dan *shading* yang juga dilakukan secara digital, namun dengan pendekatan visual menyerupai lukisan yang dibuat menggunakan cat air, proses ini dikerjakan menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Setelah seluruh ilustrasi selesai, dilanjutkan dengan proses penyusunan tata letak (*layout*) teks dan narasi, agar selaras dengan visual yang ditampilkan, disusun menggunakan *software* Figma. Desain *cover* dari masing-masing buku dirancang pada tahap akhir, dengan tujuan menjaga keselarasan bentuk dan tema antar buku.

Seri buku jurnal visual ini kemudian dicetak dengan ukuran 14,8cm x 21 cm (A5 lanskap), ukuran ini dipilih selain dinilai praktis dan mudah untuk dibawa maupun dibaca. Pemilihan format lanskap juga bertujuan agar memberikan ruang visual yang lebih luas untuk menampilkan ilustrasi pemandangan atau objek yang besar. Media cetak yang digunakan untuk bagian isi buku adalah dengan jenis kertas *watercolor paper* yang bertekstur kasar untuk mendukung karakter visual yang disajikan, serta menggunakan sampul *soft cover* berbahan *matte paper*.

1.6. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Peneliti

Memenuhi syarat untuk kelulusan untuk mendapat gelar sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Seni Rupa, serta dapat menjadi media eksplorasi dalam mengembangkan kemampuan artistik dan konseptual peneliti terhadap kekayaan Kota Cirebon. Penciptaan jurnal visual ini juga dapat menambah pengalaman dan portofolio yang dapat dikembangkan ke penelitian atau penciptaan karya lanjutan di masa mendatang.

2. Bagi Audiens

Menjadi alternatif pilihan *merchandise* yang selain berfungsi sebagai barang koleksi namun juga menyajikan informasi aktual dari sudut pandang artistik tentang wisata budaya di Kota Cirebon lewat paduan unsur visual dan narasi yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami. Serta diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi serta minat para pembaca terhadap pelestarian kebudayaan lokal Kota Cirebon melalui pendekatan visual.

3. Bagi Ilmu Pendidikan

Jurnal visual ini diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran yang pembawaannya lebih santai dengan penggabungan antara unsur visual dan narasi dalam menceritakan tentang kebudayaan lokal, khususnya di Kota Cirebon.

4. Bagi Institusi Pendidikan Seni Rupa

Memberikan contoh nyata dari penerapan jurnal visual sebagai media kreatif yang selain berfungsi sebagai media dokumentasi dan eksplorasi pribadi, namun juga dapat menjadi *merchandise* suatu daerah, khususnya tentang Kota Cirebon yang dapat dibagikan kepada masyarakat.

