

PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI PENGUNJUNG KERATON KASEPUHAN CIREBON

Zulva Nurul Azmi Fauziah¹⁾, Tiara Khodijah²⁾, Yuni Awalaturrohman³⁾.

^{1,2,3}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia

zulva.fauziah.dkv.22@cic.ac.id

Abstrak

Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan cagar budaya sekaligus destinasi wisata sejarah yang kaya akan nilai histori dan akulturasi arsitektur. Namun, proses penyampaian informasi di kawasan keraton masih banyak didominasi oleh penjelasan lisan pemandu wisata (*tour guide*) dan papan informasi statis yang terbatas. Hal ini menjadi kendala bagi pengunjung khususnya kelompok usia 18–35 tahun yang memilih untuk melakukan eksplorasi secara mandiri. Penelitian ini bertujuan merancang *e-book* interaktif sebagai media informasi digital yang terstruktur, menarik, dan komunikatif. Metode perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* model IDEO (Inspiration, Ideation, Implementation). Perancangan menghasilkan karya utama *e-book* interaktif "*Jelajah Keraton Kasepuhan*" dengan gaya visual *Contemporary Heritage*. Media ini memuat informasi sejarah yang dibagi ke dalam 5 alur rute kunjungan, dilengkapi fitur *Audio Guide*, serta integrasi fitur kamera *twibbon* digital yang dapat diakses secara praktis melalui pemindaian *QR Code*

Kata Kunci: *E-book* Interaktif, Media Informasi, Keraton Kasepuhan Cirebon, *Design Thinking*, *Contemporary Heritage*

Abstract

Keraton Kasepuhan Cirebon is a cultural heritage site and historical tourism destination rich in history and architectural acculturation. However, the information delivery process in the palace area is still predominantly conducted through oral explanations by tour guides and limited static signage. This becomes a challenge for visitors especially those aged 18–35 years—who prefer independent exploration. This study aims to design an interactive *e-book* as a structured, engaging, and communicative digital information medium. The design methodology adopts the IDEO Design Thinking model (Inspiration, Ideation, Implementation). The primary output is an interactive *e-book* titled "*Jelajah Keraton Kasepuhan*" featuring a *Contemporary Heritage* visual style. This media contains historical information structured into 5 visiting routes, an *Audio Guide* feature, and an integrated digital souvenir camera *twibbon* feature, easily accessible via *QR Code* scanning.

Keywords: *Interactive E-book*, *Information Media*, *Keraton Kasepuhan Cirebon*, *Design Thinking*, *Contemporary Heritage*

Correspondence author: Zulva, zulva.fauziah.dkv.22@cic.ac.id, Cirebon, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Pariwisata budaya memiliki peran strategis dalam menyebarkan nilai sejarah serta identitas lokal kepada masyarakat luas. Seiring perkembangan teknologi digital, transformasi media informasi dari bentuk konvensional menuju media berbasis interaktif menjadi hal yang mendesak untuk memperkaya pengalaman wisata edukatif. Kota Cirebon sebagai salah satu pusat kebudayaan di pesisir utara Jawa memiliki peninggalan bersejarah yang unik, salah satunya Keraton Kasepuhan Cirebon yang didirikan pada era Wali Songo di abad ke-15. Keraton Kasepuhan bukan hanya keraton tertua di Cirebon, melainkan juga simbol akulturasi arsitektur Islam, Hindu-Buddha, Tionghoa, dan Eropa yang sarat makna filosofis.

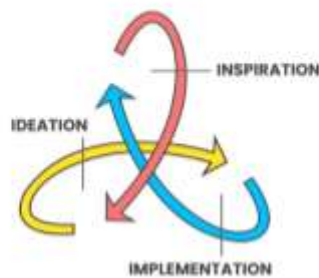
Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pihak pemandu wisata (*tour guide*), sistem penyampaian informasi di Keraton Kasepuhan saat ini masih terbilang terbatas. Informasi sejarah sebagian besar disampaikan secara lisan oleh pemandu atau melalui papan informasi fisik berukuran kecil. Kendala muncul ketika rombongan pengunjung terikat oleh durasi pemanduan yang singkat, sementara sebagian wisatawan terutama segmen generasi muda usia 18–35 tahun—lebih menyukai eksplorasi kawasan secara mandiri.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukan media informasi pendukung yang dapat diakses secara mandiri, praktis, dan interaktif. *E-book* interaktif dipilih sebagai solusi perancangan karena mampu mengintegrasikan teks narasi, foto asli objek, ilustrasi vektor, rekaman audio narasi (*Audio Guide*), serta navigasi interaktif dalam satu wadah digital. Penelitian ini difokuskan pada perancangan *e-book* interaktif "*Jelajah Keraton Kasepuhan*" untuk mengoptimalkan fungsi edukasi sejarah secara komunikatif di era digital.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* model IDEO yang terbagi ke dalam tiga tahapan interaktif:

IDEO: The 3-Stage Design Thinking Process



Gambar 1 Diagram Alur Metode Perancangan Design Thinking IDEO

Sumber: medium.com, 2024

1. *Inspiration* (Inspirasi)

Pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi kondisi fisik kawasan dan wawancara terstruktur bersama Bapak Iman Sugiman (pemandu wisata keraton). Data kualitatif dianalisis menggunakan *Empathy Map* untuk memahami kebutuhan pengunjung dan analisis SWOT untuk memetakan kekuatan serta peluang media digital.

2. *Ideation* (Ide)

Pengembangan konsep komunikasi visual melalui *Mindmapping* dan perumusan panduan estetika *Moodboard*. Tahap ini merumuskan judul media "*Jelajah Keraton Kasepuhan*", *tagline* "*Seba Sejarah, Pepadhang Masa Kini*", penentuan tipografi, palet warna, serta penyusunan alur informasi berbasis 5 rute kunjungan.

3. *Implementation (Implementasi)*

Eksekusi perancangan tata letak dari sketsa manual (*Thumbnail*), penyempurnaan digital presisi (*Tight Tissue*) pada lunak Figma dan Ibis Paint X, hingga eksekusi akhir berformat *full color* (*Final Artwork*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain dan Strategi Visual

Perancangan media menerapkan pendekatan *Contemporary Heritage*. Konsep ini memadukan nilai sejarah luhur Keraton Kasepuhan dengan gaya visual tata letak modern yang bersih (*clean*) dan nyaman dibaca melalui perangkat *smartphone*.

- Sistem Warna (*Color System*)



Gambar 2 Color System

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

Palet warna diambil dari elemen arsitektur fisik keraton. Warna Merah Bata merepresentasikan benteng dan gapura; Hijau Keraton merepresentasikan interior bangsal dan nuansa sakral; Cokelat Tua memberikan kesan historis; Emas Klasik difungsikan sebagai aksesoris tombol interaktif; serta Putih/Hitam untuk keterbacaan teks.

- Tipografi



Gambar 3 Tipografi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

Kombinasi huruf *Montserrat* (Sans-Serif) yang modern dan bersih digunakan pada judul, teks narasi (*body text*), dan tombol navigasi agar mudah dibaca pada layar digital. Huruf *Pinyon Script* (*Script Typeface*) digunakan secara terbatas pada *headline* untuk memberikan aksesoris anggun dan klasik.

- Elemen Ilustrasi Visual



Gambar 4 Elemen Ilustrasi Visual

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

Membuat digitalisasi ilustrasi vektor khas Cirebon, meliputi motif batik *Megamendung*, *Gapura Bata Merah* (Candi Bentar), dan kaligrafi *Macan Ali*.

Struktur Alur informasi

Konten informasi dalam *e-book* interaktif disusun secara terstruktur berdasarkan alur rute kunjungan lapangan:

1. Fitur Pilihan Bahasa
Halaman awal menyediakan pilihan *Bahasa Indonesia* dan *English* untuk memfasilitasi wisatawan lokal maupun mancanegara.
2. Panduan & Silsilah
Memuat petunjuk fungsi tombol navigasi dan bagan visual silsilah Sultan Kasultanan Kasepuhan Cirebon.
3. Peta Kawasan & 5 Rute Kunjungan:
 - Rute 1: Area Depan & Public Space (Alun-Alun Sangkala Buana, Masjid Agung Sang Cipta Rasa, Panca Ratna, Panca Niti, Kali Sipadu & Kreteg Pangrawit).
 - Rute 2: Area Siti Inggil & Gerbang Utama (Kompleks Siti Inggil, Pengada, Lapangan Giyanti).
 - Rute 3: Area Halaman Dalam & Museum (Lawang Regol, Kemandungan, Museum Pusaka, Langgar Agung, Pintu Gledekan).
 - Rute 4: Kawasan Inti Keraton (Taman Dewa Daru, Museum Lotus, Lunjuk, Tugu Manunggal, Srimanggati, Kutagara Wadanan, Jinem Pangrawit).
 - Rute 5: Bangsal & Area Privat (Pintu Buk Bacem, Gajah Nguling, Bangsal Pringgadani, Langgar Alit, Prabayaksa, Kaputren, Kaputran, Dapur Mulud, Jinem Arum, Dalem Arum, Bangsal Agung Panembahan, Petilasan Pakungwati, Pagelaran, Danau Bale Kambang).
4. Fitur *Audio Guide*:
Setiap objek wisata dilengkapi tombol pemutar suara (*Play Audio*) yang menyajikan narasi sejarah singkat.
5. Fitur Kamera Digital *Souvenir* (*Twibbon*):
Pengunjung dapat mengambil foto langsung dari *e-book* dengan bingkai dekoratif khas Keraton Kasepuhan sebagai kenang-kenangan digital.

Tahapan Pengembangan Desain Visual

1. *Sketsa Layout (Thumbnail)*
Eksplorasi awal komposisi dilakukan melalui sketsa manual menggunakan jenis *Axial Layout*, *Picture Window Layout*, dan *Big Type Layout*.



Gambar 5 Sketsa *Layout Thumbnail Cover* dan *Daftar Rute*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

2. Digitalisasi Presisi (*Tight Tissue*)

Sketsa manual ditransformasikan ke dalam format *wireframe* terukur pada lunak Figma dan digitalisasi aset ilustrasi *layering* pada Ibis Paint X serta Adobe Illustrator.



Gambar 6 *Tight Tissue E-Book Interaktif*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026



Gambar 7 *Tight Tissue E-Book Interaktif*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026



Gambar 8 *Tight Tissue E-Book Interaktif*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026

3. Tampilan Hasil Akhir (*Final Artwork*)

Hasil akhir berupa tampilan *full color* yang memadukan kejelasan foto objek, kontras warna latar, keterbacaan huruf *Montserrat*, serta fungsionalitas tombol audio.

Tabel 1. Struktur Ringkasan Karya *Final Artwork* E-Book Interaktif

Bagian Halaman	Elemen Visual Utama	Elemen Interaktif
	Foto Fasad Monokrom, Logo Instansi, Typography <i>Pinyon Script</i>	Tombol Masuk / <i>Swipe</i>
	Latar Efek <i>Vignette</i> , Tombol IND / ENG	<i>Switch</i> Navigasi Bahasa
	Foto Utama, Latar Hijau Keraton, Aset Megamendung dan Gapura Bata Merah	Tombol <i>Play Audio</i> & Detail

	<i>Big Type Layout "TAKE YOUR MOMENT", Frame Twibbon Macan Ali</i>	<i>Trigger Kamera Smartphone</i>
---	---	---

Sistem Akses Distribusi Media Perancangan

E-book interaktif didistribusikan secara digital berbasis format PDF interaktif yang dihubungkan dengan *QR Code*. *QR Code* ditempatkan pada media pendukung fisik seperti *X-Banner*, *Poster Standing*, dan *Acrylic Board* di lokasi loket masuk Keraton Kasepuhan Cirebon.



Gambar 9 Mockup

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

SIMPULAN

Perancangan *e-book* interaktif "*Jelajah Keraton Kasepuhan*" berhasil mewujudkan media informasi digital yang efektif, terstruktur, dan komunikatif bagi pengunjung Keraton Kasepuhan Cirebon. Melalui pendekatan *Design Thinking* model IDEO, media ini mampu menyelaraskan kebutuhan penyampaian materi sejarah dengan preferensi wisatawan muda usia 18–35 tahun. Konsep visual *Contemporary Heritage* yang menerapkan kombinasi foto asli, sistem warna khas keraton, tipografi *Montserrat* dan *Pinyon Script*, serta ornamen lokal terbukti memberikan identitas yang kuat dan nyaman dibaca. Kehadiran fitur *Audio Guide* dan kamera *twibbon* digital memberikan nilai tambah interaktif yang memperkaya pengalaman berwisata edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf, R., Rukmi, S., & Siregar, A. (2023). Bentuk kawasan Keraton Kasepuhan Cirebon sebagai kawasan cagar budaya. *Jurnal Arsitektur dan Budaya*, 12(3), 45–58.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2021). *Designing with type: The essential guide to typography* (6th ed.). London: Thames & Hudson.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Chantika, R., Husania, P. M., Dini, T. S. R., Sitorus, S. R., Alhirani, P. S., & Gibran, M. K. (2024). Dampak warna dan tipografi terhadap kenyamanan pengguna dalam desain antarmuka digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 4(2), 112–124.
- Lupton, E. (2021). *Design is storytelling*. New York: Princeton Architectural Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nugraha, R., Kusnadi, D., & Kartika, S. (2025). Implementasi aplikasi virtual reality sebagai media edukasi interaktif di Museum Keraton Kasepuhan Cirebon. *Jurnal Teknologi Multimedia*, 8(1), 40–52.
- Rosmalia, R. (2018). *Baluarti Keraton Kasepuhan Cirebon*. Cirebon: Pustaka Sejarah Keraton Kasepuhan.
- Samara, T. (2020). *Design elements: A graphic style manual*. Beverly: Rockport Publishers.
- Sari, E., Parman, A., & Fahrudin, T. (2025). Perancangan e-book interaktif sebagai media informasi koleksi Museum Sandi Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 6(2), 15–28.
- Suriani, R., Hidayat, T., & Pratama, A. (2022). Pemanfaatan media digital untuk penyampaian informasi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1), 10–20.