

PERANCANGAN CREATIVE PLACEMAKING PADA FASILITAS RUANG PUBLIK JALAN DR. CIPTO MANGUNKUSUMO KOTA CIREBON

Bagus Arif Subakti¹, Dzulfikar Fickri Rosyid², Willy Eka Septian³

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

Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail: bagus.arif.subakti.dkv.21@cic.ac.id¹, dzulfikar.fickrirosyid@cic.ac.id²,

willy.eka.septian@cic.ac.id³

ABSTRAK

Kota Cirebon merupakan pusat budaya di pesisir utara Jawa Barat yang kaya akan seni, tradisi, dan akulturasi budaya, tercermin dalam kesenian, arsitektur, hingga kerajinan lokal. Dalam upaya memperkuat citra kota sebagai destinasi wisata budaya unggulan, pemerintah Kota Cirebon mendorong penguatan identitas visual melalui pengembangan fasilitas ruang publik, khususnya di kawasan *Urban and Lifestyle* Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa fasilitas ruang publik di kawasan tersebut belum merepresentasikan identitas budaya Kota Cirebon secara optimal dan mengalami kerusakan serta minim perawatan. Perancangan ini bertujuan merancang konsep *Creative Placemaking* berbasis seni dan budaya lokal pada fasilitas ruang publik dengan metode ADDIE dan dukungan teknologi *3D Modeling* sebagai media visualisasi. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi solusi strategis dalam menghadirkan ruang publik yang fungsional, estetik, dan merepresentasikan kekayaan budaya Kota Cirebon, serta meningkatkan daya tarik kawasan bagi wisatawan.

Kata Kunci: *Creative Placemaking*, Identitas Visual, Kota Cirebon, Ruang Publik, 3D Modeling

ABSTRACT

Cirebon City, located on the northern coast of West Java, is a cultural hub rich in art, tradition, and the fusion of diverse influences, as reflected in its performing arts, architecture, and local crafts. In an effort to strengthen its image as a leading cultural tourism destination, the local government is enhancing visual identity through the development of public facilities, particularly in the Urban and Lifestyle area of Dr. Cipto Mangunkusumo street. However, current observations indicate that existing public facilities in the area do not yet effectively represent Cirebon's cultural identity and are in poor condition. This study aims to design a Creative Placemaking concept for public facilities by integrating local art and cultural elements, using the ADDIE model and supported by 3D Modeling technology for visual representation. The design is expected to serve as a strategic solution in creating functional and aesthetic public spaces that reflect Cirebon's cultural richness, while enhancing the area's appeal to visitors.

Keywords: *Cirebon City, Creative Placemaking, Design Thinking, Public Space, Visual Identity, 3D Modeling*

1. PENDAHULUAN

Terletak di Provinsi Jawa Barat, Indonesia, Kota Cirebon merupakan pusat budaya di pesisir utara Jawa Barat yang dikenal sebagai tempat bertemunya berbagai pengaruh budaya Jawa, Sunda, Islam, Tionghoa, dan Eropa. Hal ini tercermin dalam seni pertunjukan, kerajinan, dan

arsitekturanya. Kekayaan budayanya dapat dilihat dari seni Tari Topeng Cirebon yang mengandung makna filosofis mendalam, serta musik tradisional seperti Gembyung, Angklung Bungko, dan Genjring Rudat. Batik khas Kota Cirebon seperti motif Mega Mendung, Wedasan, Sulus, dan Paksi Naga Liman atau Singa Barong turut memperkaya identitas budaya Kota Cirebon. Selain itu, Kota Cirebon juga dikenal melalui seni lukis kaca dan kerajinan rotannya. Keberadaan keraton-keraton seperti Kasepuhan dan Kanoman menjadi pusat pelestarian tradisi sekaligus simbol kuat akulturasi budaya dalam kehidupan masyarakatnya. (Lestari & Paryanto, 2023).

Dengan berbagai kesenian dan kebudayaan yang dimiliki Kota Cirebon, pemerintah daerah Kota Cirebon mendorong pengembangan kotanya sebagai destinasi wisata budaya unggulan di Jawa Barat. (Ramadhanty, Setianti, & Warta, 2024). Salah satu langkah yang saat ini dilakukan adalah membentuk identitas visual pada fasilitas ruang publik di sejumlah kawasan wisata Kota Cirebon, seperti di kawasan Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo yang dikembangkan sebagai destinasi wisata *Urban and Lifestyle*. Upaya ini bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya dan potensi pariwisata, sekaligus memperkuat citra kota di mata para wisatawan yang datang berkunjung. (Sukmanjaya, 2025).

Ruang publik memiliki peran penting dalam penyebaran identitas visual suatu kawasan. Ruang publik merupakan elemen penting dalam *placemaking* karena menjadi tempat berlangsungnya berbagai aktivitas untuk kepentingan umum. Penataan ruang publik tidak hanya berfungsi sebagai akses menuju bangunan, tetapi juga sebagai wadah ekspresi dan interaksi kreatif. Pengelolaan fasilitas pada ruang publik yang baik dapat membentuk perilaku apresiatif terhadap seni serta mendorong keterlibatan aktif masyarakat. Dalam konteks pariwisata, ruang publik yang dirancang secara kreatif turut memperkuat ciri khas suatu kawasan. (Wardhani, Hartanti, & Utomo, 2023)

Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo merupakan salah satu daerah pusat aktivitas kegiatan masyarakat Kota Cirebon. Letaknya yang strategis pada pusat Kota Cirebon sehingga menjadi jalur utama lalu lintas (Runny & Mutiah, 2021). Oleh karena itu, Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo menjadi lokasi yang ideal untuk dijadikan sebagai media dalam memperkuat identitas visual Kota Cirebon.

Namun, berdasarkan hasil observasi penulis, saat ini fasilitas ruang publik di Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo belum merepresentasikan identitas visual Kota Cirebon secara optimal. Sebagian besar fasilitas yang ada belum mengintegrasikan elemen seni dan budaya khas Kota Cirebon, sehingga belum mampu menciptakan karakter yang unik bagi wisatawan. Selain itu, masih ditemukan banyak fasilitas ruang publik di kawasan Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo yang dalam kondisi rusak dan kurang terawat.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah konsep desain untuk fasilitas ruang publik yang dapat memperkuat identitas visual Kota Cirebon yang tengah dikembangkan saat ini. Hal ini sejalan dengan program kerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon. Instansi ini merupakan perangkat daerah yang bertugas membantu Wali Kota dalam menjalankan urusan pemerintahan wajib serta tugas pembantuan yang berkaitan dengan kebudayaan dan pariwisata. Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon berlokasi di Jl. Brigjen Dharsono By Pass No. 5, Kelurahan Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat. (Open Data Kota Cirebon, 2025).

Menurut Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon yaitu Bapak Agus Sukmajaya, S.Sos, kawasan wisata *Urban and Lifestyle* di sepanjang Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo direncanakan akan dikembangkan menjadi zona yang ramah bagi pejalan kaki, dilengkapi dengan area tematik yang menonjolkan seni dan budaya khas Kota Cirebon. Untuk mendukung hal ini, akan dirancang sebuah desain *Creative Placemaking* sebagai penunjang konsep perancangan.

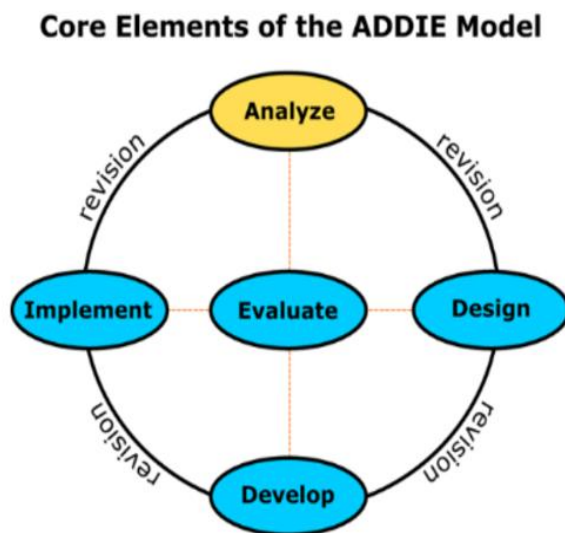
Placemaking merupakan pendekatan dalam merancang dan mengelola ruang publik dengan tujuan menciptakan tempat yang memiliki nilai dan identitas yang kuat. Pendekatan ini menekankan pentingnya karakter serta elemen khas dari suatu area, dengan fokus pada

keterhubungan visual antara bangunan dan ruang publik untuk memperkuat fungsi, identitas, dan karakter unik dari lingkungan tersebut. *Placemaking* terbagi menjadi empat jenis, salah satunya adalah *Creative Placemaking* yaitu mengedepankan peran seni, budaya, dan ide-ide kreatif dalam berbagai aspek lingkungan dalam pengembangan kegiatan seni dan budaya. (Atika & Poedjioetami, 2022)

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon memvisualkan konsep desain fasilitas ruang publik di kawasan *Urban and Lifestyle* jalan Cipto Mangunkusumo. Desain tersebut diharapkan tidak hanya fungsional, tetapi juga menonjolkan identitas visual Kota Cirebon yang khas dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga dapat menjadi daya tarik yang kuat bagi wisatawan yang datang berkunjung.

2. METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sangat cocok digunakan dalam perancangan *Creative Placemaking* berbasis desain 3D karena bersifat sistematis dan terstruktur, memungkinkan perancang untuk melalui setiap tahapan dengan jelas, mulai dari analisis nilai budaya lokal hingga evaluasi hasil desain.



Gambar 1. The ADDIE Approach Robert Branch
Sumber: Researchgate, 2025

ADDIE juga telah banyak digunakan dalam pengembangan media visual dan interaktif seperti aplikasi 3D dan simulasi ruang, yang sejalan dengan kebutuhan visualisasi desain fasilitas ruang publik berbasis budaya seperti di Kota Cirebon. Tahapan evaluasinya memungkinkan pengujian konsep kepada masyarakat atau pemangku kepentingan, sehingga desain yang dihasilkan benar-benar responsif terhadap kebutuhan pengguna. Selain itu, fleksibilitas ADDIE mendukung kolaborasi lintas bidang seperti desainer, arsitek, dan komunitas lokal yang terlibat dalam proses *placemaking*. Dengan demikian, metode ini dapat membantu mewujudkan ruang publik yang estetis, fungsional, dan memperkuat identitas budaya lokal secara efektif dan terukur.

Ada beberapa tahapan dalam model ADDIE yang digunakan pada perancangan *Creative Placemaking* ini, yaitu:

1. *Analysis (Analisis)*

Dalam perancangan ini diawali dengan tahap Analisis, di mana penulis melakukan analisis kebutuhan terhadap fasilitas ruang publik di kawasan wisata *Urban and Lifestyle* Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo Kota Cirebon. Pada tahap ini, berbagai aspek dikaji, seperti

identifikasi permasalahan terkait fasilitas ruang publik yang belum sepenuhnya mencerminkan identitas kota, studi literatur mengenai perancangan ruang publik yang efektif, serta observasi lapangan untuk melihat kondisi nyatanya seperti apa. Selain itu, wawancara dilakukan guna memahami kebutuhan masyarakat, dan wisatawan.

2. *Design (Desain)*

Pada bagian ini berfokus pada perancangan konsep desain fasilitas publik yang sesuai dengan karakter budaya Kota Cirebon. Pada tahap ini, elemen kesenian dan kebudayaan khas kota dipertimbangkan agar desain yang dibuat memiliki ciri khas Kota Cirebon. Selain itu, dilakukan pembuatan sketsa awal sebagai acuan visual serta mempertimbangkan tata letak desainnya.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ini dilakukan dengan mengembangkan model 3D dari fasilitas publik yang telah dirancang di sketsa awal. Proses ini meliputi pembuatan model menggunakan perangkat lunak Blender, penambahan detail visual berupa tekstur dan pencahayaan, serta rendering untuk menghasilkan visualisasi yang realistis.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap Implementasi berfokus pada uji coba dan presentasi konsep desain kepada Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon yaitu Bapak Agus Sukmanjaya. Presentasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan terkait efektivitas desain yang telah dimasukan ke dalam foto Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo dalam meningkatkan daya tarik wisata serta mendukung identitas kota.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap terakhir adalah Evaluasi, di mana dilakukan evaluasi terhadap desain berdasarkan masukan yang diterima dari tahap implementasi. Evaluasi ini mencakup meninjau kembali apakah desain yang dibuat telah sesuai dengan identitas visual Kota Cirebon, sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan pengalaman wisata, serta aspek keberlanjutan desain dalam jangka panjang. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi dan penyempurnaan desain agar dapat menghasilkan fasilitas ruang publik yang optimal serta mendukung *city branding* Kota Cirebon secara maksimal.

Metode ADDIE membantu proses perancangan ini jadi lebih terarah dan jelas. Mulai dari mencari tahu masalah dan kebutuhan, membuat desain yang sesuai dengan ciri khas Kota Cirebon, sampai membuat model 3D yang bisa dilihat secara nyata. Setelah itu, desain dicoba dipresentasikan dan dievaluasi berdasarkan masukan yang ada. Hasil akhirnya adalah desain fasilitas ruang publik yang lebih sesuai, bermanfaat, dan bisa mendukung citra Kota Cirebon sebagai kota wisata budaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Data

A. Wawancara menggunakan 5W + 1H

Tabel 1. 1 5W 1H

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Aspek	Penjelasan
What (Apa)	Program kerja DISBUDPAR mencakup pengembangan destinasi wisata dan pelestarian budaya, termasuk revitalisasi Kawasan Wisata Urban and Lifestyle dengan konsep <i>Creative Placemaking</i> .
Why (Mengapa)	Untuk membangun identitas visual kota dan menciptakan citra positif Kota Cirebon di mata wisatawan, serta menciptakan kawasan yang ramah pejalan kaki dan tetap relevan dengan karakter Kota Cirebon.
Who (Siapa)	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon, dipimpin oleh Bapak Agus Sukmajaya, S.Sos.
When (Kapan)	Program kerja aktif DISBUDPAR yang sedang atau akan dilaksanakan.
Where (Di mana)	Fokus perancangan berada di Kawasan Wisata Urban and Lifestyle , tepatnya di Jalan Cipto Mangunkusumo , Kota Cirebon.

How (Bagaimana)	Revitalisasi dilakukan melalui pendekatan <i>Creative Placemaking</i> dengan elemen-elemen desain seperti: signage kawasan, gerbang, JPO, lampu jalan, halte, trotoar, papan nama jalan, bangku taman, dan tempat sampah.
--------------------	---

3.2 Konsep Perancangan

Perancangan ini berfokus pada perancangan konsep desain 3D *Creative Placemaking* pada fasilitas ruang publik di sekitar kawasan wisata *Urban and Lifestyle* Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo Kota Cirebon sebagai upaya memperkuat identitas visual kota dengan pendekatan kesenian dan kebudayaan. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat interaksi sosial, tetapi juga menjadi elemen visual yang mencerminkan citra dan nilai budaya Kota Cirebon.

3.3 Final Desain

Setelah menemukan bentuk dasarnya, tahap selanjutnya adalah merapihkan bentuk dan menambahkan tekstur pada 3D model yang telah dibuat.

1. Signage Kawasan



Gambar 2 Desain Final Signage Kawasan
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada tahap ini, seluruh tekstur telah diterapkan pada model 3D, sehingga tampilan material dan pewarnaan pada elemen desain dapat divisualisasikan secara lebih nyata. Struktur utama *signage* menggunakan material baja dan aluminium, dengan panel LED berwarna biru yang dilapisi grafis bermotif Mega Mendung sebagai elemen dekoratif khas Kota Cirebon. Panel LED 360 derajat yang berada di tengah *signage* berfungsi sebagai media videotron yang dapat dimanfaatkan untuk menayangkan informasi promosi, seperti kegiatan budaya atau event yang berlangsung di Kota Cirebon. Selain itu, signage juga dilengkapi dengan sistem pengeras suara yang memutar musik tradisional Cirebon untuk mendukung terciptanya atmosfer ruang yang khas dan berkarakter lokal setiap pagi dan sore hari.

2. Gerbang Kawasan .



Gambar 3 Desain Final Gate Kawasan
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Seluruh tekstur telah diterapkan pada model 3D gate kawasan, sehingga representasi material dan tampilan visualnya tampak lebih nyata dan mendekati kondisi aktual. Elemen utama berupa simplifikasi ornamen Paksi Naga Liman telah divisualisasikan dengan jelas pada bagian penopang kiri dan kanan gate, dilengkapi dengan pencahayaan LED sebagai aksentasi pencitraan. Motif Mega Mendung membalut setiap sisi gate, memperkuat identitas visual khas Cirebon. Sementara itu, ornamen Wedasan telah ditampilkan secara jelas pada bagian atas dan bawah tulisan *Urban and Lifestyle*, serta tekstur piringan Ong Tien juga telah ditambahkan, menjadikan tampilannya lebih hidup dan mendetail secara visual.

3. Jembatan Penyebrangan Orang



Gambar 4 Desain Final JPO
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada tahap ini, tekstur dan material telah sepenuhnya diterapkan pada model 3D Jembatan Penyebrangan Orang (JPO), sehingga tampilan visualnya terlihat lebih nyata dan representatif. Struktur utama jembatan yang terbuat dari besi metal dan beton bertulang kini telah divisualisasikan secara realistis melalui penggunaan material dengan tampilan warna dan permukaan yang sesuai. Elemen ornamen Wedasan divisualkan melalui LED strip berwarna biru yang terpasang di bagian tengah jembatan, berfungsi sebagai aksentasi pencahayaan sekaligus penguat identitas budaya lokal. Di sisi kiri dan kanan dinding jembatan, mural bermotif Singa Barong telah diterapkan secara tekstural, memberikan kesan visual yang kuat dan khas. Selain itu, detail pencahayaan pada sisi tangga serta area untuk lift penyangga disabilitas juga ditampilkan secara jelas, menegaskan aspek fungsional, estetis, dan inklusif dari desain JPO ini.

4. Halte Bus



Gambar 5 Desain Final Halte Bus
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Tekstur dan material telah diaplikasikan secara menyeluruh pada model 3D halte bus, sehingga tampilan visualnya tampak lebih realistis dan mendekati wujud aktual. Struktur utama halte telah divisualisasikan menggunakan material yang menyerupai kayu dan logam, menghadirkan kesan modern yang tetap harmonis dengan unsur tradisional Mande Keraton yang diadaptasi pada bagian atap dan ornamen pendukung. Bentuk dan komposisi ruang halte tampak jelas melalui pewarnaan dan tekstur permukaan yang diterapkan, mempertegas identitas lokal sekaligus mendukung kenyamanan dan fungsi ruang tunggu bagi pengguna transportasi umum. Dengan pendekatan ini, halte tidak hanya berfungsi

secara praktis, tetapi juga tampil sebagai elemen visual yang memperkuat karakter kawasan *Urban and Lifestyle* di Kota Cirebon.

5. Lampu Jalan



Gambar 6 Desain Final Lampu Jalan
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada tahap ini, tekstur dan material telah diterapkan secara menyeluruh pada model 3D lampu jalan, sehingga tampilannya tampak lebih nyata dan mendukung pembacaan visual desain secara utuh. Struktur utama tiang lampu divisualisasikan menggunakan material logam bertekstur halus, mencerminkan kesan modern yang sesuai dengan karakter kawasan *Urban and Lifestyle*. Ornamen Mega Mendung ditampilkan secara dekoratif pada bagian atas dan bawah struktur, sementara elemen tombak Trisula khas Cirebon diperkuat melalui pewarnaan kontras dan detail visual yang akurat. Penerapan tekstur ini menjadikan model tidak hanya tampil fungsional sebagai elemen pencahayaan, tetapi juga berperan sebagai aksen visual yang mencerminkan identitas budaya lokal dalam konteks ruang publik yang kontemporer.

6. Papan Nama Jalan



Gambar 7 Desain Final Papan Nama Jalan
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Tekstur dan material telah sepenuhnya diterapkan pada model 3D papan nama jalan, sehingga visualisasi tampil lebih nyata dan menyatu dengan karakter lingkungan kawasan. Struktur utama papan nama divisualisasikan menggunakan material logam bertekstur doff berwarna hijau dengan tulisan putih yang kontras dan mudah terbaca, sesuai standar elemen penunjuk arah di ruang publik. Ornamen khas berupa motif udang ditambahkan

secara halus di bagian atas sebagai simbol kultural yang merepresentasikan potensi maritim Kota Cirebon, sementara hiasan piring Ong Tien yang terletak di bagian atas tiang penyangga, memperkaya elemen visual dengan sentuhan budaya Tionghoa yang telah membaur dalam sejarah kota. Kehadiran ornamen-ornamen ini memperkuat papan nama tidak hanya sebagai elemen informatif, tetapi juga sebagai penanda visual beridentitas lokal dalam tatanan kawasan *Urban and Lifestyle*.

7. Bangku Taman



Gambar 8 Desain Final Bangku Taman
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada tahap ini, tekstur dan material telah diterapkan secara menyeluruh pada model 3D bangku taman, sehingga tampilannya tampak lebih realistis dan mendekati kondisi aktual. Struktur bangku divisualisasikan dengan kombinasi material logam dan kayu bertekstur alami yang memberikan kesan hangat namun tetap modern. Ornamen udang, sebagai simbol budaya pesisir Cirebon, diterapkan secara dekoratif pada bagian sisi bangku, menambah kekuatan narasi lokal dalam desain. Penerapan tekstur ini mempertegas bentuk, warna, serta kualitas material yang digunakan, menjadikan bangku tidak hanya sebagai elemen fungsional untuk duduk, tetapi juga sebagai penanda visual yang selaras dengan tema *Urban and Lifestyle* serta identitas budaya kawasan.

8. Tong Sampah

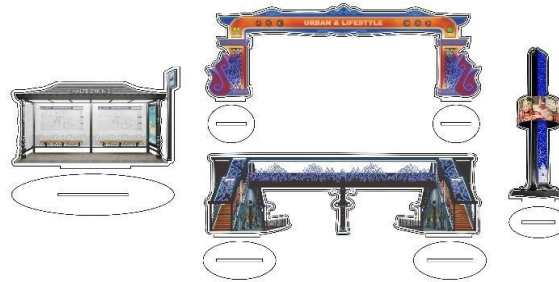


Gambar 9 Desain Final Tong Sampah
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada tahap ini, tekstur dan material telah sepenuhnya diterapkan pada model 3D tong sampah, sehingga tampilannya terlihat lebih nyata dan kontekstual. Struktur dasar berbentuk huruf "C" sebagai inisial dari "Cirebon" divisualisasikan menggunakan material beton bertekstur kasar, memberikan kesan kokoh dan permanen sebagai fondasi utama. Sementara itu, bagian wadah tong sampah dibuat dari material plastik atau logam, dengan permukaan bertekstur halus dan pewarnaan yang disesuaikan agar harmonis dengan elemen kawasan sekitarnya.

3.4 Media Pendukung

1. Maket Akrilik



*Gambar 10 Final Desain Maket Akrilik
Sumber: dokumentasi penulis (2025)*

Pada tahap ini, gambar model 3D telah dimasukkan ke dalam rancangan garis potong maket akrilik yang telah disusun sebelumnya, sehingga keseluruhan desain telah siap untuk diproses ke tahap pencetakan.

2. Gantungan Kunci



*Gambar 11 Final Desain Gantungan Kunci
Sumber: dokumentasi penulis (2025)*

Gambar diatas memperlihatkan hasil akhir desain gantungan kunci yang direncanakan menggunakan material akrilik, dan saat ini telah siap untuk diproses pada tahap pencetakan.

4. KESIMPULAN

Perancangan Creative Placemaking pada fasilitas ruang publik di kawasan Jalan Cipto Mangunkusumo Kota Cirebon bertujuan untuk memperkuat identitas visual kota melalui pendekatan kesenian dan kebudayaan lokal. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pengembangan desain menggunakan model ADDIE, diketahui bahwa fasilitas ruang publik yang ada saat ini belum merepresentasikan nilai-nilai budaya khas Kota Cirebon secara optimal, serta banyak ditemukan kerusakan dan kurangnya perawatan.

Perancangan ini berhasil menghasilkan visualisasi desain dalam bentuk 3D Modeling yang mengangkat elemen budaya seperti motif batik Mega Mendung, Singa Barong, dan Paksi Naga Liman, serta menerapkan prinsip-prinsip Creative Placemaking pada elemen-elemen fasilitas seperti signage kawasan, gerbang, halte, trotoar, bangku taman, lampu jalan, dan JPO. Hasil uji coba dan presentasi kepada pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon menunjukkan bahwa desain ini dinilai representatif dalam mendukung konsep Urban and Lifestyle sekaligus memperkuat city branding Kota Cirebon sebagai kota budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- About Cirebon. (2024). Kolaborasi Disbudpar Kota Cirebon dan ASPPI Gelar Cirebon Travel Mart 2024. About Cirebon.
- Adobe Substance. (2025). Solusi tekstur 3D dengan Adobe Substance 3D. Adobe.
- Andre, D. (2023). Apa itu Rendering? Toffeedev.
- Arianto, Kusnadi, & Parman. (2024). PEMBUATAN 3D KARAKTER DESAIN MENGGUNAKAN TEKNIK LOD UNTUK OPTIMASI PADA GAME MOBILE. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi. TIKomSiN.
- Atika, F. A., & Poedjioetami, E. (2022). CREATIVE PLACEMAKING PADA RUANG TERBUKA PUBLIK WISATA BANGUNAN CAGAR BUDAYA, UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER DAN IDENTITAS TEMPAT (Studi Kasus : Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang). Pawon: Jurnal Arsitektur.
- Aulia, A. (2024). Kota Cirebon Mendorong Penguatan Pariwisata Berbasis Budaya. Radio Republik Indonesia.
- Balai Pelestarian Kebudayaan. (2024). Sejarah Singkat dan Filosofi Seni Tari Topeng Cirebon Jawa Barat. Balai Pelestarian Kebudayaan.
- Bedjo, B. (2023). 14 Motif Batik Cirebon Bersama Gambar serta Penjelasannya. Rumah Batik Bedjo.
- Cirebon Kota. (2025). Wayang Cirebon. Pemerintah Kota Cirebon.
- Kumoro, H. S. (2020). Melihat Dua Sisi Kota Lama Cirebon. KOMPAS.
- Kurniawan, R., Kurniasari, F., & Rakhmawati, R. (2021). Pengembangan Animasi Virtual Karakter Anak dengan Autisme. Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi.
- Lestari, D., & Paryanto, P. (2023). Budaya dan Heritage Kota Cirebon: Identitas, Komersialisasi dan Pariwisata. Jurnal Harian Regional.
- Lynch, K. (2024). Kevin Lynch's 5 Elements of a City | Guide to Urban Design. Architecture Courses.
- Natadiningrat, P. A. (2025). Profil Kota Cirebon. Pemerintah Kota Cirebon.
- Nugroho, K. D. (2021). PERANCANGAN 3D MODELLING DAN ANIMASI "TUGU KEJAKSAAN" DALAM UPAYA PENGARSIPAN DIGITAL MONUMEN SEJARAH CIREBON. Tugas Akhir DKV UCIC.
- Open Data Kota Cirebon. (2025). Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon. Open Data Kota Cirebon.
- Pinem, M. V. (2024). Estetika dan Fungsionalitas dalam Desain Ruang Publik Urban. Course Work Universitas Medan Area.
- Purhita, E. J., Adi, A. T., & Hidayat, E. N. (2021). PERANCANGAN TAMAN KOTA BERKONSEP URBAN LANDSCAPE DESIGN BERBANTU VIRTUAL 3D KOMPUTER GRAFIS. YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK.
- Putri, T. N., Rangkuty, G. I., & Pinassang, J. L. (2024). PENGARUH DESAIN RUANG PUBLIK DALAM MEMPERTAHANKAN IDENTITAS BUDAYA: STUDI KASUS PESISIR TAREMPA. Journal of Architectural Design and Development.
- Qothrunnada, K. (2023). Mengenal Batik Mega Mendung: Sejarah, Filosofi, dan Asal Daerahnya. Detik Jabar.
- Rahman, M. F., Iriani, D., & Parman, S. (2023). PERANCANGAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI MARKA JALAN DI KOTA CIREBON. Jurnal Grafis.
- Ramadhanty, G., Setianti, Y., & Warta, W. (2024). ANALISIS CITY BRANDING KOTA CIREBON SEBAGAI CULTURE-BASED TOURISM CITY. CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia.
- Runny, T. H., & Mutiah, F. (2021). Persepsi Masyarakat Cirebon Terhadap Elemen Fisik Perkotaan di Koridor Jalan Cipto Mangunkusumo. Jurnal Arsitektur TERRACOTTA.
- Sabilillah, V. F. (2022). Perancangan Media Interaktif Virtual Tour Universitas Catur Insan Cendekia. Tugas Akhir DKV UCIC.



- Serasan, B. (2024). Mengungkap Makna Mendalam di Balik Batik Motif Singo Barong. Rumah Batik Serasan.
- Sibatik Cirebon. (2024). Motif Batik Wadasan. Sibatik Cirebon.
- Siska, Harahap, & Dharmawati. (2020). PERANCANGAN DESAIN DEKORASI RESEPSI PERNIKAHAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER. SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI.
- Sukmanjaya, A. (2025). Pemetaan Pariwisata Kota Cirebon. Disbudpar Kota Cirebon.
- Sultan, Samsudin, Yunita, F., & Ilyas. (2022). PERANCANGAN DESAIN INTERIOR KAMAR MENGGUNAKAN SOFTWARE SKETCHUP DAN 3D BLENDER. JURNAL SELONDANG MAYANG.
- Syifaa, A. (2023). Mengenal Motif Batik Paksi Naga Liman Khas Keraton Cirebon. The Phrase.
- Tri, I. (2025). Disbudpar Kota Cirebon Hadirkan Empat Zona Kreatif untuk Seniman dan UMKM. Rakyat Cirebon.id.
- Triantoro, Abdurahman, M., & Maftukhah. (2023). Disbudpar siap mendukung pengembangan Desa wisata di Kabupaten Cirebon. Cirebon Bribin.
- Untari, R. S., Hasanah, F. N., & Wardana, M. D. (2022). Pengembangan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D. Jurnal Pendidikan.
- Wardhani, W. C., Hartanti, N. B., & Utomo, H. (2023). ELEMEN CREATIVE PLACEMAKING PADA PERANCANGAN RUANG PUBLIK UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER TEMPAT PUSAT SENI BUDAYA. Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti.