

REVITALISASI BUDAYA WISATA AIR SUMBER JIPUT KEDIRI: PERANCANGAN ZINE INTERAKTIF BERBASIS ILUSTRASI DIGITAL

Andien Nur 'Izzati¹, *Pranti Sayekti²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

e-mail: andien.nur.2102536@students.um.ac.id¹, pranti.sayekti.fs@um.ac.id^{2,*}

Penulis Korespondensi: Pranti Sayekti

Received : 15, June, 2025

Accepted : 23, July, 2025

Published : 28, July 2025

Abstract

Indonesia harnesses tourism to boost its abundant natural and cultural heritage, significantly enriching social, cultural, and economic aspects. In Kediri, Sumber Jiput has successfully transformed into a family nature tourist spot, even earning recognition in ADWI 2024. Yet, this increasing popularity brings a dilemma: visitor growth isn't matched by the preservation of its cultural and historical values. This problem is worsened by low local cultural appreciation, especially among youth, due to foreign influences. To counter this, an interactive digital illustration-based zine is proposed to revitalize Sumber Jiput's culture. This project employs the Design Thinking methodology (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing). It starts by gathering data (observation, interviews, literature, documentation) in the Empathize phase. Data is then analyzed using 5W+1H in the Define phase to pinpoint solutions. Concepts are developed in the Ideate phase, then visual designs produced in the Prototype phase. Finally, the Testing phase assesses feasibility through exhibitions and questionnaires. The outcome is the "Halo, Sumber Jiput!" zine as the main product, supported by items like a digital zine, puzzles, and merchandise.

Keywords: sumber jiput, cultural revitalization, interactive zine, illustration, design thinking

Abstrak

Indonesia memanfaatkan pariwisata untuk mengembangkan kekayaan alam dan budaya, yang signifikan terhadap nilai sosial, budaya, dan ekonomi. Di Kediri, Sumber Jiput telah sukses sebagai objek wisata alam keluarga dan diakui dalam ADWI 2024. Namun, pertumbuhan popularitas Sumber Jiput menghadirkan tantangan, yakni peningkatan pengunjung yang tidak sejalan dengan pelestarian nilai budaya dan sejarahnya, diperparah oleh rendahnya apresiasi budaya lokal, terutama di kalangan generasi muda, akibat pengaruh asing. Untuk mengatasi ini, revitalisasi budaya melalui zine interaktif berbasis ilustrasi digital dapat menjadi solusi. Perancangan ini mengikuti metode Design Thinking (David Kelley dan Tim Brown), diawali dengan tahap Empathize, yaitu pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Data kemudian dianalisis pada tahap Define menggunakan 5W+1H untuk menentukan solusi.

Konsep disusun pada tahap Ideate, dan perancangan visual dilakukan pada tahap Prototype. Terakhir, tahap Testing menguji kelayakan karya melalui pameran dan kuesioner. Hasil akhir perancangan ini adalah zine "Halo, Sumber Jiput!" sebagai media utama, dilengkapi media pendukung seperti zine versi digital, puzzle, tas belanja, payung, dan tumbler.

Kata Kunci: sumber jiput, revitalisasi budaya, zine interaktif, ilustrasi, design thinking

1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan, dikenal kaya akan keindahan alam dan budayanya. Kekayaan ini dikelola, salah satunya melalui sektor pariwisata, yang berperan besar dalam memperkuat nilai sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat (Rahmadi et al., 2024). Di Jawa Timur, Kota Kediri memiliki banyak potensi wisata, termasuk Sumber Jiput yang telah dikembangkan menjadi objek wisata keluarga. Dengan fasilitas seperti gazebo, terapi ikan, perahu bebek, area outbound, UMKM, dan spot foto menarik, Sumber Jiput berhasil masuk 300 besar dari 6.061 desa wisata di Indonesia serta meraih Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) 2024 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024).

Namun, popularitas Sumber Jiput sebagai pisau bermata dua. Peningkatan jumlah pengunjung tidak sejalan dengan pelestarian nilai budaya dan sejarahnya yang kini cenderung simpang siur.

Pengunjung umumnya hanya berekreasi tanpa memperoleh informasi tentang nilai-nilai penting tersebut. Hal ini diperparah dengan rendahnya apresiasi masyarakat terhadap budaya lokal—seperti ditunjukkan oleh penelitian pada remaja (Dewi et al., 2024) yang cenderung menyukai budaya luar—dan cepatnya penyebaran informasi tanpa saringan melalui media sosial.

Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk menyampaikan informasi nilai budaya dan sejarah Sumber Jiput, sekaligus sebagai promosi yang menarik, terutama bagi generasi muda. Perancangan zine interaktif berbasis ilustrasi digital, dengan karakteristiknya yang kreatif, fleksibel, dan ringkas, diharapkan dapat menjadi solusi efektif. Proyek ini akan menggunakan pendekatan Design Thinking untuk merevitalisasi budaya lokal Sumber Jiput. Diharapkan perancangan ini tidak hanya menjadi upaya revitalisasi dan

promosi, tetapi juga meningkatkan minat, apresiasi, dan partisipasi audiens dalam pelestarian budaya lokal.

2. METODOLOGI

Desain adalah proses kreatif yang melibatkan riset, perumusan konsep, dan pada akhirnya, penciptaan sebuah karya. Seperti yang dijelaskan Tinarbuko (Kuswantoro & Prabawa, 2017) dalam bukunya DEKAVE, bidang desain komunikasi visual secara khusus mendalami perpaduan antara konsep komunikasi dan nilai kreatif. Perancangan zine berbasis ilustrasi digital ini menggunakan model perancangan kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*. Perancangan kualitatif ialah metode di mana data atau pernyataan khusus terkait fenomena yang terjadi akan dikembangkan menjadi makna umum secara deskriptif (Resmadi & Bastari, 2022). Pendekatan ini bertujuan untuk mencari informasi secara menyeluruh mengenai suatu fenomena atau kondisi (Seno et al., 2025)

Secara keseluruhan, proses perancangan ini akan mengikuti tahapan *Design Thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown (Kelley & Brown, 2018). Yang terdiri dari lima tahap, yakni

Empathize, Define, Ideation, Prototype, dan Test (Ginanjari & Sukoco, 2022). Pendekatan ini berpedoman pada preferensi manusia yang dipadukan dengan kebutuhan untuk menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi. Hal ini menjadikan teori tersebut salah satu metode yang menghasilkan solusi yang tepat, kuat, dan inovatif (Miswanto et al., 2023).

Dimulai dengan tahap *Empathize*, adanya latar belakang dan fenomena yang dihadapi masyarakat, peneliti atau perancang menemukan sebuah permasalahan yang nantinya akan dicari solusinya. Dengan fokus pada sudut pandang audiens, terus menggali informasi sedalam mungkin. Terkait apa yang mereka rasakan, apa persepsi mereka, bagaimana cara berpikirnya, hingga apa yang menjadi keinginannya. Tujuan dari tahap ini ialah untuk dapat memahami karakteristik, kondisi, dan kesulitan apa yang mungkin dihadapi oleh audiens. Hal tersebut dapat ditemukan melalui langkah pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer atau data yang utama ialah data yang didapat secara langsung tanpa perantara (Putra et al., 2025), data ini akan dilakukan melalui proses wawancara dan observasi. Sedangkan

data sekunder merupakan data yang sifatnya umum namun masih sangat terhubung dengan fenomena yang diteliti, data ini diperoleh melalui studi literatur dan studi dokumen (Fidyani & Patria, 2023).

Kemudian dilanjut ke tahap *Define*, setelah data terkumpul maka dalam proses perancangan akan dilakukan analisis terhadap data-data tersebut menggunakan metode analisis 5W+1H. Metode ini dilakukan dengan cara menentukan *what, why, who, when, where, dan how*. Tujuan dari langkah analisis ini adalah untuk memahami alasan dan tujuan perancangan, serta memperoleh solusi yang tepat dari permasalahan yang ada. Setelah penentuan solusi, masuk ke dalam tahap *Ideate*. Yaitu proses brainstorming untuk menyusun konsep, tahap ini memadukan solusi dengan kreativitas peneliti untuk menghasilkan ide-ide terbaik. Konsep yang akan dirancang yaitu terkait media dan unsur kreatifnya. Kedua aspek tersebut merupakan suatu paduan yang tidak bisa dipisahkan agar menghasilkan sebuah karya yang efektif, efisien, komunikatif, dan bersifat persuasif. Sehingga suatu karya mampu mengajak dan mempengaruhi audiens.

Setelah tersusun konsep yang matang, maka selanjutnya adalah proses implementasi dari ide-ide yang telah disusun. Tahap ini biasa disebut *Prototype*, dimulai dengan pembuatan sketsa, digitalisasi karya, penyusunan tata letak, finalisasi, hingga perancangan media pendukung. Selanjutnya dapat dilakukan sebuah uji coba atau *Testing* terhadap kelayakan karya perancangan yang telah dibuat di hadapan audiens, sehingga akan ada timbal balik antara peneliti dengan audiens. Melalui uji coba, peneliti perlu mencari tahu apakah karya yang telah dirancang mampu memenuhi kebutuhan audiens atau tidak. Terkait bagaimana pendapat mereka, apakah ada kritik, saran, atau masukan. Jika ada hal yang kurang akan dievaluasi dan diperbaiki hingga mendapat hasil yang memuaskan

3. PEMBAHASAN

3.1. Empathize

a) Data Observasi



Gambar 1: Hasil observasi
(Sumber: Dokumen pribadi)

Observasi yang dilakukan pada Maret 2025 di Wisata Air Sumber Jiput, Kediri, meskipun bertepatan dengan bulan Ramadan sehingga jumlah pengunjung tidak seramai biasanya, berhasil mengumpulkan data berikut. Sumber Jiput menawarkan suasana rindang dan teduh berkat dominasi pepohonan besar berusia puluhan tahun. Destinasi ini memiliki empat kolam (satu besar, tiga kecil) berisi berbagai jenis ikan, dengan air yang umumnya jernih meski ada sedikit kekeruhan di bagian barat kolam besar. Pengunjung dilarang berenang di kolam besar yang berkedalaman sekitar 2 meter, dan air kolam terus dialiri mata air dengan arus yang cukup kencang. Sayangnya, beberapa bagian jalan setapak dan pagar di sekitar kolam sumber tampak sedikit rusak.

Fasilitas di Sumber Jiput meliputi musala, toilet bersih, penjualan bensin, dan kios makanan/minuman. Tidak ada tiket masuk, hanya biaya parkir atau infak sukarela. Pengunjung akan menemukan tangga menurun yang dilengkapi pegangan, tiga kolam kecil, serta wahana mandi bola (sedang tutup saat observasi) di area sumber. Pakan ikan tersedia seharga Rp1.000 per plastik. Permainan gratis seperti terapi

ikan, ayunan, dan perosotan juga ada. Sementara itu, wahana berbayar seperti Bebek Gowes, Flying Fox, Mandi Bola, Sepeda Udara, dan Adrenaline Track (masing-masing Rp10.000) memerlukan pengawasan petugas untuk keamanan. Terdapat juga kandang iguana yang terawat. Meskipun spot foto di kolam utama kurang terawat, pemandangan air dan pepohonan masih sangat menarik. Beberapa jejak KKN mahasiswa UNP seperti tanda motivasi dan kotak buku terlihat memprihatinkan karena kurang terawat. Selain itu, ada elemen hias dari Komunitas Lingkungan Kota Kediri dan Karang Taruna Tunas Mulia

b) Data Wawancara

Wawancara dengan penduduk setempat, pengelola, dan pengunjung Sumber Jiput mengungkap beragam pandangan. 1.) Penduduk setempat menjelaskan bahwa Sumber Jiput yang dulunya rawa, kini dikelola Karang Taruna. Meskipun kaya akan pohon besar dan mata air yang pernah meluap, sejarah dan legendanya hanya tersebar dari mulut ke mulut. 2.) Pengelola menggarisbawahi sejak 2019 transformasi Sumber Jiput menjadikan destinasi wisata keluarga berprestasi nasional. Namun, popularitasnya mengancam pelestarian nilai budaya dan

sejarah akibat informasi yang simpang siur serta rendahnya apresiasi budaya lokal, terutama di kalangan generasi muda. Fasilitasnya lengkap, termasuk wahana, ikan endemik peraih penghargaan, dan kuliner khas, meskipun ada tantangan seperti pohon tumbang dan luapan air. Kemudian 3.) Pengunjung menilai Sumber Jiput asri dan sejuk dengan fasilitas lengkap untuk healing. Mereka tertarik dengan sejarahnya, namun menemukan beberapa fasilitas rusak dan papan informasi kurang menarik, serta ketidaknyamanan pada area wudhu.

c) Data Studi Literatur dan Dokumentasi



Gambar 2: Dokumentasi Sumber Jiput (2004)
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)



Gambar 3: Dokumentasi Sumber Jiput (2022)
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)



Gambar 4: Dokumentasi Sumber Jiput (2023)
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)

Sumber Jiput telah mengalami perkembangan signifikan dari tahun ke tahun. Pada 2004, fasilitasnya masih sederhana dengan tangga, kolam berpagar bersih yang sering digunakan untuk memancing. Menjelang 2022, tempat ini menjadi lebih modern, dilengkapi gazebo, spot foto, permainan anak, dan pepohonan rindang, serta infrastruktur yang lebih rapi dan papan nama yang meningkatkan estetika. Pada 2023, wahana rekreasi seperti Bebek Gowes dan Flying Fox semakin berkembang dan populer di kalangan pengunjung.



Gambar 5: Sertifikat ADWI 2024
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)



Gambar 6: Seleksi Pemuda Pelopor tingkat kota tahun 2023
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)

Sumber Jiput meraih prestasi nasional pada 2024 dengan masuk 300 besar Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) yang diselenggarakan Kemenparekraf, bertujuan memajukan pariwisata daerah. Selain itu, pada 2023, Sumber Jiput juga mewakili Kota Kediri di seleksi Pemuda Pelopor tingkat Provinsi Jawa Timur, sebuah kontes Kemenpora yang mencakup lima bidang kepeloporan (Deputi 2 Pengembangan Pemuda KEMENPORA Pemuda RI, 2024).



Gambar 7: Logo Sumber Jiput
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)

Logo Sumber Jiput adalah logogram sederhana bertuliskan "WISATA Sumber Jiput" dengan keterangan "REJOMULYO KOTA KEDIRI" dan efek timbul gradasi keemasan. Tersedia juga alternatif dengan latar belakang

papan kayu untuk kesan alami. Logo ini berfungsi sebagai identitas visual utama yang diterapkan pada papan selamat datang, membantu Sumber Jiput mudah dikenali.



Gambar 8: Media visual Sumber Jiput
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)

Pengelola Sumber Jiput merancang media visual, terdiri dari enam unggahan Instagram dan dua pamflet/poster. Media digital menunjukkan konsistensi visual (warna, tipografi, gaya, tata letak) dan informasi yang jelas, mencerminkan identitas wisata alam Sumber Jiput. Sementara itu, pamflet/poster didominasi warna kuning-jingga untuk membangkitkan semangat audiens terhadap pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 9: Festival Dwi Cemara 2024
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)



Gambar 10: Upacara Kemerdekaan di Sumber Jiput
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)



Gambar 11: Sertifikasi & Pelatihan dari pemerintah
(Sumber: Arsip Sumber Jiput)

Pada tahun 2024, Sumber Jiput berpartisipasi dalam Festival Dewi Cemara dan Kebudayaan Daerah di Ngawi yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur. Festival ini bertujuan memajukan pariwisata dan ekonomi daerah, dan Sumber Jiput membuka booth untuk memperkenalkan kekayaan alam serta kuliner khasnya seperti Wedang Jiput dan makanan ringan. Selain itu, Sumber Jiput juga menjadi lokasi penyelenggaraan upacara kemerdekaan 17 Agustus di area parkir, yang dihadiri oleh komunitas lokal dan warga sekitar, melengkapi kegiatan lain

seperti senam, lomba, dan kegiatan sosial. Beberapa gambar terakhir merupakan dokumentasi dari keterlibatan pemerintah dalam mendukung perkembangan pariwisata daerah, Sumber Jiput dengan diwakili oleh Ketua Karang Taruna Rejomulyo, kerap menghadiri pelatihan maupun sosialisasi dari pemerintah.

3.2. Ideate

Hasil data yang didapat akan dianalisis menggunakan metode 5W+1H, yaitu dengan mencari poin apa (*What*), mengapa (*Why*), siapa (*Who*), di mana (*Where*), kapan (*When*), dan bagaimana (*How*). Analisis tersebut dilakukan untuk menghasilkan langkah solutif dari persoalan yang ada

a) *What* (Apa) : Apa Tujuan Dari Perancangan Ini?

Perancangan ini bertujuan merevitalisasi budaya Sumber Jiput dengan memperkenalkan potensi informasi dan ceritanya kepada publik melalui media yang komunikatif dan estetis. Zine interaktif ini diharapkan dapat menyajikan sejarah secara inovatif, meningkatkan minat audiens terhadap budaya lokal, serta menjadi upaya revitalisasi yang interaktif dan tepat guna.

b) Why (Mengapa) : Mengapa Memilih Zine Interaktif Sebagai Solusi?

Zine dipilih karena beberapa alasan berikut:

- 1) Memiliki aksesibilitas tinggi,
- 2) Mudah didistribusikan,
- 3) Sifatnya unik karena jarang ditemukan,
- 4) Fleksibel dalam perancangan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

c) Who (Siapa) : Siapa Target Audiens Perancangan Ini?

Setelah pengumpulan data, target audiens ditentukan berdasarkan observasi dan wawancara. Pengamatan langsung menunjukkan pengunjung didominasi keluarga muda, siswa, dan mahasiswa. Sumber Jiput dinilai potensial sebagai media edukasi jika informasinya dikemas secara visual yang menarik, khususnya bagi anak-anak. Maka dari itu, target utama perancangan ini adalah:

- 1) Keluarga kecil dengan anak usia 7-15 tahun, untuk mendorong literasi budaya lokal.
- 2) Pengunjung luar kota atau perantau yang belum mengenal sejarah Sumber Jiput.
- 3) Siswa dan mahasiswa yang datang untuk belajar atau berekreasi.

d) Where (Di mana) : Di Mana Media Ini Akan Diterapkan?

Setelah selesai dirancang, zine interaktif akan disebarluaskan baik secara fisik maupun digital. Distribusi fisik akan dilakukan di area strategis Sumber Jiput seperti pintu masuk, warung makan, dan area istirahat. Sementara itu, versi digitalnya akan disebar melalui platform daring seperti Instagram dan/atau Facebook resmi Sumber Jiput untuk jangkauan yang lebih luas, menargetkan pengunjung langsung dan masyarakat umum yang tertarik pada wisata budaya.

e) When (Kapan) : Kapan Media Ini Akan Diterapkan?

Zine interaktif akan disebar pada waktu strategis untuk memaksimalkan publikasi, yaitu saat puncak kunjungan wisata (misalnya Idul Fitri atau libur panjang), atau bertepatan dengan acara komunitas/sosial seperti festival rakyat dan festival desa wisata.

f) How (Bagaimana) : Bagaimana Media Ini Dapat Menjadi Solusi?

Zine interaktif akan dirancang dengan strategi yang berpusat pada target audiens, meliputi:

- 1) Aspek Informasi: Memuat sejarah, mitos, fakta menarik Sumber Jiput,

pengetahuan ikan, kuliner khas, dan denah area beserta fasilitasnya.

- 2) Aspek Interaktif: Dilengkapi teka-teki silang terkait konten zine, serta menggunakan gaya bahasa yang menyenangkan, jelas, dan persuasif.
- 3) Aspek Visual: Menggunakan warna kontras, ilustrasi ramah anak, typeface mudah dibaca, dan elemen visual yang mencerminkan identitas Sumber Jiput.
- 4) Aspek Keterlibatan Komunitas: Melibatkan Karang Taruna, Pokdarwis, dan masyarakat lokal untuk publikasi dan pengembangan konten masa depan. Zine ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran non-formal dalam kegiatan seperti pelatihan, sosialisasi, atau KKN.

3.3. Define

a. Konsep Media

Dalam perancangan zine interaktif ini diperlukan sebuah media kertas Bookpaper 70 dengan ukuran 46x30 cm yang nantinya akan dilipat hingga menjadi sebuah buku kecil berukuran 11.5x15 cm. Secara konsep media, penulis mengambil referensi dari buku petunjuk (*guide book*) pameran Art Subs tahun 2024 lalu.



Gambar 12: Referensi tata lipat zine (Guide Book Art Subs 2024)
(Sumber: Dokumen pribadi)

b. Konsep Kreatif

Perancangan zine ini menerapkan dua konsep kreatif utama: **1.) Konsep Verbal;** Menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, jelas, dan menyenangkan agar mudah dipahami anak-anak. Zine akan menyertakan fakta atau cerita menarik, serta pertanyaan teka-teki silang yang sederhana dan relevan. **2.) Konsep Visual;** Menampilkan ilustrasi yang jelas, kaya warna, dan ceria dengan detail yang mudah dipahami anak-anak. Elemen ilustrasi akan lebih dominan daripada teks. Denah akan dirancang dengan perspektif atas yang sederhana, dilengkapi ikon dan ilustrasi untuk kemudahan pemahaman.

1) Palet Warna



Gambar 13: Palet Warna
(Sumber: Dokumen pribadi)

Warna-warna di atas mewakili beberapa elemen ilustrasi yang akan dibuat, di antaranya ialah air, pohon, teratai, perahu bebek, dan ikan. Pemilihan warna tersebut juga menghasilkan kesan ceria, dinamis, dan penuh warna.

2) *Typeface*/tipografi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
?!@#\$%^&*()

Gambar 14: *Typeface* utama (Paper Johnny Eineinhalb Regular)
 (Sumber: Dokumen pribadi)

Typeface ini digunakan untuk keperluan judul seperti *headline* dan penggunaan lain yang bertujuan untuk memberikan sorotan pada pesan, umumnya ditampilkan dengan ukuran yang lebih besar dibanding elemen teks lainnya.

Albert Sans Regular	1234567890 ?!@#\$%^&*()
Albert Sans Italic	1234567890 ?!@#\$%^&*()
Albert Sans Medium	1234567890 ?!@#\$%^&*()
Albert Sans Semibold	1234567890 ?!@#\$%^&*()
Albert Sans Bold	1234567890 ?!@#\$%^&*()

Gambar 15: *Typeface* sekunder (Albert Sans)
 (Sumber: Dokumen pribadi)

Typeface ini digunakan untuk keperluan teks yang lebih detail seperti *bodycopy*, tujuan utama dari penggunaannya ialah untuk memperjelas pesan. Karena fungsinya sebagai pelengkap atau penjelasan, umumnya

memiliki ukuran yang lebih kecil dari *headline*.

3) *Moodboard*

Moodboard berisikan beberapa elemen visual berupa foto, ilustrasi, warna, hingga tipografi yang mampu menggambarkan gaya yang akan diterapkan pada perancangan (Salsabila et al., 2023). Di sini *moodboard* yang digunakan menggambarkan gaya perancangan yang didominasi warna kehijauan dengan elemen perairan dan ekosistem di sana.



Gambar 16: *Moodboard* perancangan
 (Sumber: Dokumen pribadi)

3.4. *Prototype*

1) *Thumbnail*

Tahap ini merupakan perancangan sketsa cepat, umumnya *thumbnail* dirancang dengan ukuran yang kecil. Sekaligus sebagai upaya *brainstorming* untuk mencari ide-ide yang akan dikembangkan selanjutnya.



Gambar 23: *Comprehensive design* zine digital
(Sumber: Dokumen pribadi)

3.5. Testing

Uji coba perancangan ini dilakukan melalui pameran di gedung D18 Universitas Negeri Malang pada 26-28 Mei 2025. Pengunjung pameran kemudian mengisi kuesioner untuk mengukur pencapaian tujuan, kepuasan responden, serta mendapatkan kritik dan saran. Data kuesioner ini selanjutnya dievaluasi untuk perbaikan jika diperlukan.

Data kuesioner menghasilkan bahwa mayoritas responden (75.6%) berusia 19-25 tahun dan berdomisili di Jawa Timur (88.9%). Sebanyak 53.3% responden belum pernah mendengar Sumber Jiput sebelumnya. Setelah membaca zine "Halo, Sumber Jiput!", 86.7% responden memahami sejarah/mitos Sumber Jiput dan memberikan penilaian tinggi terhadap daya tarik, manfaat informasi, serta

kemudahan pemahaman oleh anak usia 7-15 tahun. 96.5% responden setuju bahwa zine ini berhasil merevitalisasi sejarah dan mitos serta menjadi sarana literasi interaktif, terutama untuk anak-anak.

Sebagian besar responden juga merekomendasikan zine ini dan menunjukkan minat tinggi untuk mengunjungi Sumber Jiput. Media pendukung yang paling diminati adalah stiker/stiker sheets dan puzzle (28 suara). Meskipun tanggapan umum sangat positif, dengan pujian atas desain yang menarik dan informasi yang mencerahkan, terdapat masukan untuk menyederhanakan bahasa (mengurangi kata ilmiah) dan menambahkan lebih banyak foto lokasi serta ilustrasi sejarah/mitos sebagai langkah evaluasi.

3.6. Final Design

Final design adalah hasil akhir dari perancangan berupa *mockup*, yang telah melalui tahap uji coba dan evaluasi dari metode *Design Thinking*. Dalam konteks perancangan zine interaktif "Halo, Sumber Jiput!", karya final ini mencakup media utama dan media pendukung. Zine dalam bentuk digital dapat diakses melalui link berikut : [Zine Digital Halo, Sumber Jiput!](#)



Gambar 24: *Final design zine lipat*
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 25: *Final design zine digital*
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 26: *Final design beberapa media pendukung*
(Sumber: Dokumen pribadi)

4. KESIMPULAN

Perancangan zine interaktif tentang Sumber Jiput ini mampu merevitalisasi nilai budaya lokal, khususnya sejarah dan mitos. Dengan menggunakan metode *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing*) untuk menemukan solusi berbasis kebutuhan pengguna. Prosesnya dimulai dengan pengumpulan data (wawancara, observasi, studi literatur/dokumentasi) pada tahap *Empathize*. Data kemudian dianalisis menggunakan 5W+1H pada

tahap *Define* untuk menentukan solusi. Tahap *Ideate* fokus pada perancangan konsep media dan visual, yang kemudian diwujudkan dalam *Prototype* melalui *thumbnail, rough layout, hingga comprehensive design*. Terakhir, tahap *Testing* melibatkan pameran dan kuesioner untuk evaluasi dan perbaikan, menghasilkan karya final yang diharapkan dapat memperkenalkan kekayaan budaya dan meningkatkan daya tarik Sumber Jiput.

REFERENSI

- Deputi 2 Pengembangan Pemuda KEMENPORA Pemuda RI. (2024). *Pemilihan Pemuda Pelopor Tingkat Nasional 2024 Berakhir, Kemenpora Berharap Pemuda Pelopor Miliki Daya Saing Tinggi Untuk Pembangunan Indonesia*. <https://deputi2.kemempora.go.id/detail/307/pemilihan-pemuda-pelopor-tingkat-nasional-2024-berakhir-kemempora-berharap-pemuda-pelopor-miliki-daya-saing-tinggi-untuk-pembangunan-indonesia>
- Dewi, A. T. R., Aini, A. N., Sania, I., Azizah, N. Z., Nurpadilah, Y., & Supriyono. (2024). Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di

- Kalangan Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 23642–23649.
- Fidyani, L. I., & Patria, A. S. (2023). Perancangan E-Guide Book Kampung Majapahit Sebagai Upaya. *Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 37–50.
- Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Sayurbox. *JURISMA : Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 70–83. <https://doi.org/10.34010/jurisma.v12i1.5078>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAM2010L.pdf>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2024). *Desa Wisata Sumber Jiput*. Jadesta Kemenparekraf. https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/sumber_jiput
- Kuswantoro, D. D., & Prabawa, B. (2017). Perancangan Buku Panduan Wisata Kabupaten Tulungagung the Design of Tourism Guide Book About Tulungagung Regency. *E-Proceeding of Art & Design*, 4(3), 472–478.
- Miswanto, E. A., Pratama, H., Khasanah, M., Nidzar, S., & Mazia, L. (2023). Implementasi Design Thinking Untuk Business Sustainability Usaha Gokil (Gosok Kilat Laundry). *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital Dan Manajemen*, 2(2), 52–58. <https://doi.org/10.33480/jasdim.v2i2.4315>
- Putra, I. M. D., Dharma, Astuti, N. K. R., & Putraka, A. N. A. (2025). PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN KOMUNIKASI VISUAL DI BLACK HAND GANG STUDIO. *ISI Denpasar*, 1–22.
- Rahmadi, A. N., Suprajang, S. E., Hariyati, A., & Kristina, Y. (2024). *Analysis Customer Relationship Management (CRM) for increase Competitive Advantage in Water Tourism “ Jiput ” Kediri City*. 05(01), 66–74.
- Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). *Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan Design Thinking*.

10(April), 1–22.

Salsabila, A., Sayekti, P., & Hermanto, Y. A. L. (2023). Perancangan Visual Identity Pada Butik E Collection Balikpapan Sebagai Media Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7(02), 29–42.
<https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v7i02.952>

Seno, I. A., Sayekti, P., & Arizal, F. W. (2025). *Branding Desa Sambimulyo sebagai Destinasi Wisata Kebun Jeruk*. 7(01), 52–66.