

Visualisasi Peta Budaya Cirebon dalam Mendukung Gerakan Ekonomi Kreatif Kota Cirebon

Risladiba¹, Suciyadi Ramdhani²

^{1,2}IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Alamat Institusi : Jl. Perjuangan, By Pass Sunyaragi, Kesambi, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat

Risladiba24@gmail.com¹, suciyadiramdhani@gmail.com²

ABSTRACT. *This community service (PkM) aims to identify the material culture of Cirebon and produce a material culture map that can be accessed through the website so that it can be a reference data in the development of the creative economy in Cirebon. Through the Asset Based Community Development (ABCD) method, community service members carry out community service steps through appreciative inquiry, community maps, transects, and asset mapping to collect material culture information and produce output in the form of an interactive map of Cirebon's material culture. The results show that Cirebon is one of the regions that has rich local culture which has the potential to be developed into digital media that can be reached by the wider community. This potential development is realized in a website that contains an interactive map of Cirebon culture with the name Telusur Cirebon. Telusur Cirebon is a service community product that contains interactive map content, information cards (material culture), and a list of references that examine material culture. The creation of Telusur Cirebon provides an opportunity for sustainability of the PkM program because practically it has a role in: 1) presenting cultural data with easy-to-reach internet access; 2) ways to preserve or archive Cirebon's cultural riches; and 3) make it easier for academics (researchers/lecturers) to analyze research references in the form of journals/books about Cirebon culture which are available online (e-journals/e-books). Sustainability of the community service program can also be carried out through a collaboration scheme between LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon, the government, local culture-based communities/institutions, and the private sector by continuing to complete data about Cirebon culture.*

Keywords: *Creative Economy, Culture, Visual*

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor yang menjadi kekuatan baru ekonomi nasional yang berkelanjutan. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memberikan perhatian besar terhadap sektor ini karena Indonesia dianggap memiliki potensi budaya lokal yang khas dan beragam (Afifah et al., 2023).

Pada tahun 2020, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menerbitkan Statistik Ekonomi Kreatif yang menunjukkan bahwa produk domestik bruto sektor ekonomi kreatif, ekspor sektor ekonomi kreatif, dan tenaga kerja ekonomi kreatif terus meningkat sejak tahun 2011 sampai dengan 2019 (Avianto, 2020). Oleh karena itu, dari pemerintah pusat sampai pemerintah daerah mulai memprioritaskan sektor ekonomi kreatif sebagai tumpuan ekonomi baru.

Sektor ekonomi kreatif sebagai program prioritas sebenarnya disebabkan karena dalam fase krisis global sekalipun, industri ekonomi kreatif tetap menunjukkan kebertahanannya. Hal ini karena modal utama dalam ekonomi kreatif adalah berbasis ide yang lahir dari kreativitas manusia sehingga pada dasarnya tidak terbatas seperti ekonomi berbasis lingkungan atau sumber daya alam (Kong, 2012). Selain berdasarkan ide yang dimiliki manusia, ekonomi kreatif pada setiap negara bertumpu pada bagaimana kebudayaan di tempat tersebut sehingga menghasilkan suatu yang khas atau unik, misalnya produk-produk yang dihasilkan dari kreativitas lokal (Liep, 2001). Selain itu, pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia juga merupakan salah satu upaya untuk menunjukkan eksistensi keragaman budaya yang dimiliki Indonesia sehingga ada dua implikasi yang dihasilkan, yaitu meningkatkan ekonomi lokal dan sebagai upaya menumbuhkan kesadaran terhadap budaya lokal (Ramdhani, 2020).

Berdasarkan potensi dan modal yang dimiliki, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menurunkan program dan kebijakan untuk meningkatkan industri ekonomi kreatif di berbagai daerah yang salah satunya melalui Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional atau disingkat Gekrafs (Salmande et al., 2023). Gekrafs merupakan sebuah akselerator ekonomi kreatif yang berbasis organisasi di tingkat pusat sampai tingkat kota/kabupaten yang dipimpin langsung oleh Menparekraf RI sebagai Dewan Pembina. Program utama Gekrafs adalah memberikan literasi ekonomi kreatif; meningkatnya lapangan kerja; lestari budaya dan produk kreatif; serta lahirnya pengusaha-pengusaha baru (lihat: Gekrafs.com). Oleh karenanya, Gekrafs di berbagai daerah menjadi agen ekonomi kreatif yang harus mengidentifikasi potensi ekonomi dan berkolaborasi dengan para pelaku ekonomi kreatif dan akademisi di tingkat lokal dalam mencapai target program pemerintah pusat.

Salah satu daerah yang memiliki Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional (Gekrafs) adalah Kota Cirebon. Pembentukan Gekrafs di Cirebon merupakan salah satu bentuk apresiasi budaya yang dimiliki Masyarakat

Cirebon. Hal ini merujuk pada latar historis Cirebon yang pernah menjadi jalur sutra perdagangan (Hariyanto, 2016), keragaman Budaya material/non-material Cirebon (Koesoemadinata, 2013; Rosidin & Syafa'ah, 2016; Widyaningsih & Masitoh, 2022), serta keragaman latarbelakang masyarakatnya yang relatif harmonis (Humaedi, 2013). Beberapa faktor tersebut merupakan modal utama Cirebon yang menjadi salah satu wilayah dengan potensi ekonomi kreatif yang besar (Lihat: Hadi, 2020). Terlebih, wilayah Kota dan Kabupaten Cirebon yang secara administratif berada di Provinsi Jawa Barat telah dipayungi Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No. 15 Tahun 2017 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif.

Menurut Wartoyo dan Haida (Wartoyo & Haida, 2022), ada beberapa subsektor ekonomi kreatif yang berkembang di Cirebon, di antaranya: subsektor kuliner 42%; subsektor fesyen 15%; subsektor kriya, arsitektur, dan desain visual masing-masing sebesar 12%. Wilayah di kota Cirebon yang paling banyak pelaku ekonominya berada di Kecamatan Kejaksan (45,8%), Kecamatan Harjamukti (37%); Kecamatan Pekalipan (25%); Kecamatan Kesambi (10.7%); dan Kecamatan Lemahwungkuk (6%).

Tren positif yang dihasilkan sektor ekonomi kreatif dijalankan melalui pemetaan dan pendataan potensi ekonomi kreatif yang salah satunya melibatkan unsur budaya dan pelaku budaya yang terus dimutakhirkan melalui gerakan-gerakan lokal sehingga pengabdian kepada masyarakat ini akan mengambil salah satu upaya identifikasi budaya material Cirebon melalui pemetaan budaya yang relevan dengan beberapa subsektor ekonomi kreatif yaitu kuliner, kesenian, kriya, dan arsitektur. Pemetaan budaya material menjadi salah satu esensi dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Cirebon. Selain sebagai pemutakhiran basis data sebagaimana diharapkan pemerintah pusat (Avianto, 2020), pemetaan budaya material ini juga menjadi salah satu upaya kolaborasi abdimas dengan Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional (Gekrafs) dan unsur pemerintah daerah dalam membangun *university-community engagement*.

Melalui *university-community engagement*, pemetaan budaya tidak hanya terbatas pada deskripsi budaya material yang ada di Cirebon, tetapi menyajikan sejauh mana berbagai penelitian ilmiah melalui terbitan jurnal/buku membahas budaya material yang dimaksud. Pemilihan medium digital sebagai tujuan pemetaan budaya berfungsi untuk memperluas cakupan masyarakat serta bersifat *timeless* (Rosidanti Susilatun et al., 2023). Dengan demikian, data-data yang disediakan dapat

digunakan sebagai informasi lebih dalam untuk banyak kepentingan yang dapat mendukung kerja akademis maupun praksis.

METODE

Strategi yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan “Pemetaan Budaya Material Cirebon dalam Mendukung Program Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional (Gekrafs) Kota Cirebon” melibatkan Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional (Gekrafs) sebagai kolaborator utama (objek pengabdian), dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Cirebon.

Gekrafs Kota Cirebon merupakan bagian cabang dari Gekrafs Pusat yang berada di bawah Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. Diketahui oleh Venggar Tri Laksono yang juga sebagai pelaku ekonomi kreatif. Agenda kegiatan utama Gekrafs Cirebon adalah memberikan literasi terkait ekonomi kreatif seperti pembiayaan, pemasaran produk, dan hak kekayaan intelektual.

Metode yang digunakan adalah *Asset Based Community Development* (ABCD) atau pengembangan masyarakat berbasis aset yang dilaksanakan pada Bulan September 2023 – Oktober 2023. ABCD adalah salah satu metode dalam pengabdian kepada masyarakat yang berfokus memobilisasi sumber daya yang telah ada pada suatu masyarakat. Melalui metode ABCD, diharapkan subjek pengabdian menemukan dan menggerakkan apa yang telah mereka miliki dalam mewujudkan komunitas yang lebih kuat (Green et al., 2006).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengabdian melalui metode ABCD ini adalah sebagai berikut (Afandi & et al., 2022):

1. *Appreciative Inquiry*

Pada tahap ini, abdimas akan melaksanakan wawancara apresiatif. Yaitu dengan menggali informasi segala sesuatu yang sudah dilakukan oleh Gekraf Kota Cirebon terhadap pengembangan ekonomi kreatif khususnya mengenai pendataan subsektor dan pelaku ekonomi kreatif.

2. *Community Map*

Pada tahap ini abdimas memetakan komunitas yang memiliki aktivitas di bidang pengembangan ekonomi kreatif di Cirebon untuk mengidentifikasi kekuatan yang sudah dimiliki. Dengan begitu abdimas akan mengetahui potensi untuk mengembangkan basis data ekonomi kreatif di Cirebon dan siapa yang memiliki keterampilan (local champion) untuk mendukung program pengabdian ini.

3. *Transect*/Penelusuran Wilayah

Pada tahap ini abdimas melakukan studi lapangan menuju objek yang dibutuhkan. Misalnya ke pelaku kreatif untuk validasi, atau observasi langsung untuk mendokumentasikan budaya material yang berada di wilayah Cirebon.

4. Pemetaan Aset

Tahap ini adalah inti dari pengabdian yang memetakan aset Kota/Kabupaten Cirebon khususnya terkait budaya material Cirebon sebagai upaya untuk memvisualisasikan data budaya material dan pengkategorian subsektor ekonomi kreatif di Cirebon.

Keempat langkah diatas dianalisis secara kualitatif melalui proses reduksi data dari hasil transkrip wawancara dan catatan lapangan hasil observasi, segmentasi data sesuai klasifikasi budaya Cirebon, penyajian data dalam naskah akademik, serta visualisasi budaya material Cirebon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Ekonomi Lokal

Pengabdian kepada Masyarakat adalah sebuah proses untuk meningkatkan kualitas hidup suatu individu maupun komunitas/masyarakat. Civitas Akademika dalam konteks ini adalah mengimplementasikan disiplin ilmunya untuk berkontribusi pada masyarakat sesuai dengan tujuan dilaksanakannya pengabdian tersebut. Salah satu upaya yang bisa dilakukan melalui pengabdian kepada masyarakat adalah pengembangan ekonomi lokal (Helmsing, 2001). Blakely dan Nancy (2013) menjelaskan bahwa strategi yang paling esensial untuk pengembangan ekonomi lokal adalah dengan menggunakan, mempromosikan, dan memperkuat struktur pelaksana lokal yang fokus pada pembangunan ekonomi masyarakat.

Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional (Gekrafs) merupakan pelaksana yang secara struktural memiliki misi mengembangkan ekonomi kreatif pada tingkat daerah sehingga dapat menyumbangkan pendapatan daerah serta memberikan kesejahteraan bagi para pelaku ekonomi kreatif. Gasser, et al (2005) memberikan beberapa cara untuk mengembangkan ekonomi lokal, yaitu: partisipasi dan dialog sosial; bersifat kemitraan antara masyarakat (pelaku ekonomi kreatif), organisasi (Gekrafs), dan pemerintah setempat (Disbudpar Kota Cirebon); pengembangan ekonomi lokal harus berorientasi pada wilayah tertentu (dalam hal ini Kota Cirebon). Pengembangan ekonomi lokal dilakukan secara spesifik pada aktivitas

masyarakat di wilayah pengabdian berlangsung. Dalam konteks ini, sektor ekonomi kreatif merupakan salah satu upaya pengembangan ekonomi lokal berbasis budaya yang sejatinya merupakan salah satu dasar dalam pembangunan yang berkelanjutan.

Pembangunan berbasis kebudayaan dan kearifan lokal merupakan salah satu pendekatan yang memanfaatkan sumber daya manusia dan budayanya dalam mengembangkan perekonomian lokal, baik dalam bentuk pengetahuan, produk budaya, serta nilai-nilai lokal yang menjadi cara hidup masyarakat setempat (Sudarmanto, et al, 2020). Kebudayaan dan kearifan lokal dapat dipahami dengan melihat perspektif masyarakat sebagai pemilik kebudayaan. Artinya, dalam konteks pembangunan, masyarakat tersebut harus dijadikan sebagai subjek pembangunan (bottom-up), bukan sebagai objek.

Ekonomi kreatif merupakan salah satu bentuk pengembangan ekonomi yang memperhatikan aspek kelokalan, yang salah satunya adalah kreativitas manusia. Kreativitas manusia tidak bisa lepas dari kebudayaannya sehingga produk-produk kreatif yang dihasilkan manusia merupakan hasil olah pikir yang dipengaruhi kebudayaannya yang khas. Hal ini sejalan dengan prinsip mempertimbangkan norma-norma masyarakat lokal dalam pengembangan ekonominya sehingga menghindari konflik ataupun bias pembangunan.

Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional merupakan salah satu gerakan sosial untuk individu atau sekelompok orang agar berdaya dan memiliki kekuatan selain modal dan pengetahuan, sehingga individu atau kelompok tersebut memiliki peran penting dalam sebuah tatanan masyarakat. Gerakan sosial dan tindakan kolektif yang mendasari teori ini dipengaruhi oleh pandangan Marxisme yang menitikberatkan pada mobilisasi sumber daya dan interaksinya dengan pemerintah sebagai pelaksana kebijakan suatu negara (Sartini & Luwiyanto, 2020).

Pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan suatu organisasi yang melibatkan para pelaku ekonomi kreatif, pelaku budaya serta pemangku kepentingan yang relevan dengan objek pengabdian sehingga melalui proses pemetaan budaya material ini akan mempertimbangkan aspek sumber daya yaitu para pelaku ekonomi kreatif. Gekrafs dalam hal ini hanya sebagai penggerak sehingga segala keputusan ada pada sumber ide yaitu masyarakat atau para pelaku ekonomi kreatif (pemilik kebudayaan).

Branding Website

Produk luaran Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah pembuatan website peta interaktif yang memuat lokasi-lokasi budaya material beserta narasi penjelasannya. Pemetaan budaya material yang dilaksanakan oleh abdimas pada akhirnya disajikan ke dalam bentuk visual sesuai dengan hasil *brainstorming* abdimas dengan pihak Gekraf (Disbudpar Kota Cirebon). Visualisasi data budaya dalam bentuk peta interaktif belum ditemukan sebelum PkM ini berlangsung, sehingga gagasan munculnya peta interaktif ini juga sebagai sebuah kebaruan yang bermanfaat dari sisi akademis maupun praksis.

Secara akademis, peta interaktif ini menyajikan informasi tentang budaya material yang ada di Cirebon beserta penjelasan singkat dan tautan artikel ilmiah atau penelitian yang memuat tentang produk budaya yang dipilih. Artinya, akademisi bisa menganalisis dengan cepat kajian ilmiah tentang budaya Cirebon sebagaimana dalam konsep digitalisasi bahwa kecepatan dan ketepatan dalam mengakses informasi dapat memberi dampak yang besar terhadap karakteristik masyarakat di era saat ini (Laili Masfiah et al., 2022). Sedangkan secara praksis, peta interaktif ini berguna untuk memudahkan wisatawan atau masyarakat umum yang tertarik dengan budaya Cirebon mengakses lokasi budaya material yang bisa dikunjungi karena peta interaktif ini disertai Kartu Informasi yang memuat alamat lengkap budaya material yang ada di Cirebon.

Website peta interaktif yang dibangun oleh abdimas diberi penamaan yang menjadi sebuah jenama bernama Telusur Cirebon. Penamaan ini menjadi sebuah program yang sementara ini berbasis komunitas yang menghimpun data budaya Cirebon dan menyajikannya secara visual dan informatif. Pemberian logo merupakan aspek penting untuk merepresentasikan budaya lokal dalam sajian visual. Budaya lokal menjadi aset utama dalam ekonomi kreatif (Widyanti et al., 2022), yang dalam pengabdian ini digunakan sebagai bahan untuk pengembangan informasi budaya Cirebon. Telusur Cirebon dapat dimaknai sebagai sebuah cara untuk mengenal budaya Cirebon secara mendalam.

Gambar 1. Logo Telusur Cirebon



Atribut utama pada logo Telusur Cirebon adalah gambar bunga teratai yang menggambarkan kekhasan budaya Cirebon. Bunga teratai menjadi simbol yang biasanya ada dalam arsitektur khas Cirebon khususnya pada bagian paling atas bangunan. Bunga teratai dimaknai sebagai simbol perdamaian dan ketenangan yang memengaruhi pikiran dan hati sehingga pemosisian simbol bunga teratai yang selalu ada di bagian paling atas bangunan bermaksud sebagai perlambang meneduhkan manusia secara pikiran dan hati.

Secara historis, simbol ini merupakan hasil akulturasi pada kebudayaan sebelumnya yaitu Agama Budha yang menjadi agama kerajaan terdahulu di wilayah Cirebon yaitu Kerajaan Padjadjaran. Oleh karena itu, makna yang mendalam dari bunga teratai digunakan sebagai bentuk representasi budaya Cirebon yang damai dari segala heterogenitas masyarakatnya dari sejak awal peradaban sampai saat ini.

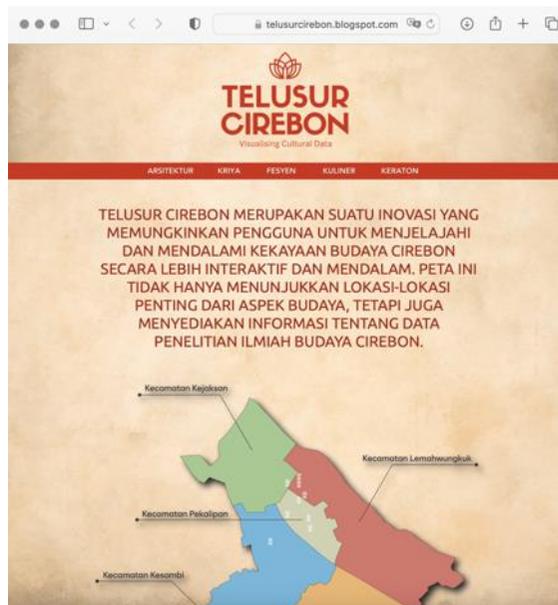
Pada bagian bawah gambar teratai terdapat tulisan "Telusur Cirebon" yang memperjelas penamaan *brand* hasil PkM ini. Pada bagian paling bawah terdapat *tagline* "Visualising Cultural Data" yang menggambarkan tujuan dibangunnya website peta interaktif ini yaitu visualisasi data budaya ke dalam bentuk peta interaktif yang memuat foto beserta informasi budaya material yang telah dikurasi datanya. Pemilihan warna merah bata sesuai dengan karakteristik arsitektur Cirebon yang melekat yaitu penggunaan bata merah sebagai bahan utama khususnya bagian gapura. Warna merah bata menambah semangat budaya yang ada di Cirebon sehingga diharapkan keseluruhan logo ini dapat merepresentasikan budaya Cirebon.

Penggunaan logo ini juga berfungsi sebagai jalan untuk keberlanjutan program PkM yang mana Telusur Cirebon dapat bertransformasi menjadi sebuah lembaga yang menaungi data budaya Cirebon secara visual. Artinya, program pemetaan ini bisa berlanjut di luar program PkM yang dilaksanakan di bawah LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon dengan berkolaborasi dengan pemerintah atau lembaga lain yang tertarik untuk mengembangkan data visual budaya Cirebon. Logo yang dibuat, ditampilkan ke dalam website sebagai penanda identitas.

Visualisasi Budaya melalui Peta Interaktif

Telusur Cirebon menjadi produk luaran yang dapat diakses melalui internet sehingga semua elemen masyarakat dapat melihat peta interaktif yang memuat data budaya secara visual. Penggunaan media website ini juga sebagai cara untuk memudahkan pengguna internet dalam mengakses informasi secara cepat tanpa batas ruang dan waktu (Rosidanti Susilatun et al., 2023). Website ini dikembangkan oleh abdimas (mahasiswa) dengan konsep dan konten yang disusun oleh abdimas (dosen), sehingga aspek kolaboratif dalam PkM ini terealisasi dalam produk website Telusur Cirebon ini.

Gambar 2. Website Telusur Cirebon



Merujuk pada gambar di atas, website ini memuat peta interaktif yang terdiri dari pin lokasi budaya material berada. Pengguna tinggal

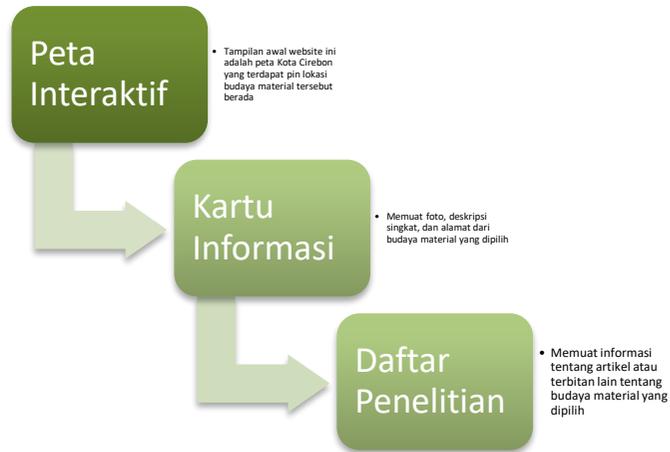
memilih pin lokasi yang diinginkan dan selanjutnya akan muncul Kartu Informasi yang memuat gambar, deskripsi budaya material, dan alamat. Kartu informasi tersebut dapat diklik kembali pada navigasi "Next" untuk melihat secara rinci daftar artikel atau penelitian ilmiah yang mengkaji tentang budaya material yang dipilih sehingga penyajian daftar artikel tersebut adalah berupa tautan yang dihubungkan langsung ke website terbitan jurnal agar pengguna dapat mengakses langsung.

Gambar 3. Tampilan Kartu Informasi dalam Website



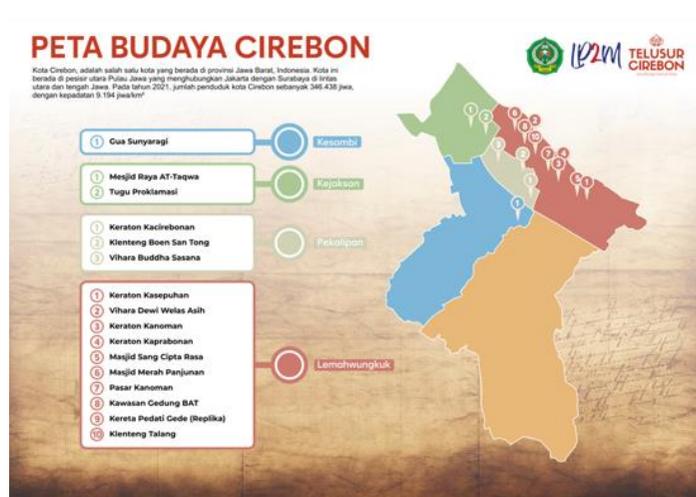
Kartu Informasi ini dibuat secara visual agar menarik dan tidak terpaku pada teks narasi saja. Selain menjadi gambaran budaya material, penyajian foto dalam Kartu Informasi juga untuk memberikan informasi secara visual tentang budaya material yang ada dalam pin lokasi. Secara rinci, alur penggunaan website Telusur Cirebon dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 4. Alur Penggunaan Website Telusur Cirebon



Peta interaktif yang ada di dalam website Telusur Cirebon dibuat sesuai dengan peta spasial yang diambil dari Google Map. Peta spasial tersebut selanjutnya dimodifikasi menjadi peta minimalis yang dibagi kedalam lima warna sesuai dengan jumlah kecamatan yang ada di Kota Cirebon. Dalam peta terdapat pin lokasi di mana budaya material tersebut berada sehingga pengguna dapat melihat secara langsung alamatnya yang mana harapan dari konsep interaktif tersebut membuat masyarakat tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang budaya material Cirebon.

Gambar 5. Peta Interaktif Telusur Cirebon



Basis data yang ada dalam website Telusur Cirebon diambil dari data yang didapat melalui langkah metode ABCD dalam PkM ini. ABCD merupakan aspek penting di mana modal budaya yang ada dapat dikonversi ke dalam modal lain seperti ekonomi dan sosial (Rialny & Anugrahini, 2022). Beberapa data budaya material merupakan aset potensial yang dimiliki Cirebon. Beberapa yang telah diinput di antaranya:

- a) Alun-Alun Kejaksan
- b) Alun-Alun Sangkala Buana
- c) Gua Sunyaragi
- d) Kawasan BAT (Kota Tua)
- e) Keraton Kacirebonan
- f) Keraton Kanoman
- g) Keraton Kaprabonan
- h) Keraton Kasepuhan
- i) Klenteng Boen San Tong
- j) Klenteng Talang
- k) Masjid Agung Sang Cipta Rasa
- l) Masjid Merah Panjunan
- m) Pasar Kanoman
- n) Patung Tari Topeng
- o) Replika Kereta Paksi Naga Liman
- p) Replika Kereta Pedati gede
- q) Tugu Proklamasi Kejaksan
- r) Vihara Buddha Sasana
- s) Vihara Dewi Welas Asih

Beberapa data budaya yang ada di atas diambil berdasarkan kriteria nilai sejarah/budaya yang terkandung dalam elemen fisik tersebut. Hal tersebut memungkinkan untuk mengembangkan pemetaan budaya material ini berlanjut karena masih banyak budaya Cirebon yang bisa dieksplorasi untuk melengkapi data budaya melalui Telusur Cirebon.

Pemetaan dalam PkM ini sejatinya merupakan langkah awal abdimas untuk mengembangkan luaran produk yang menjadi basis data. Basis data merupakan langkah dasar yang penting di era digitalisasi ini sehingga budaya lokal Cirebon dapat diketahui masyarakat luas, terlebih bagi akademisi atau pihak-pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu, Telusur Cirebon sebagai sebuah hasil pemikiran akan terus berlanjut untuk melengkapi kebutuhan informasi tentang budaya Cirebon.

Pemetaan budaya Cirebon yang telah dilaksanakan sejatinya masih terbatas pada budaya material. Terlebih data yang didapat belum didapat sepenuhnya sesuai dengan jumlah budaya material yang ada di Cirebon. Hal itu memungkinkan pemetaan budaya dalam program PKM ini dapat terus dikembangkan. Keberlanjutan program PkM ini juga sebagai bentuk pelestarian dan sosialisasi budaya lokal yang merupakan aset Cirebon sebagai suatu wilayah yang multikultural dan berkarakteristik khas (Dienaputra et al., 2021).

Selain pengembangan data, tampilan website dan alur informasi yang ada dalam website Telusur Cirebon juga dapat diperbaharui seiring evaluasi berlangsung. Pembaharuan data dan tampilan merupakan keharusan jika PkM ini berlanjut karena website yang memuat basis data sangat memungkinkan untuk terus berkembang seiring bertambahnya budaya material yang ada di Cirebon dan bertambahnya penelitian-penelitian relevan. Selain itu pengembangan lokasi pemetaan budaya juga merupakan aspek penting mengingat budaya material Cirebon tidak hanya ada di wilayah kota, tapi juga di Kabupaten Cirebon (Rosmalia & Prasetya, 2017). Oleh karena itu, dari adanya keterbatasan hasil PkM yang telah dipaparkan, maka solusi untuk pengembangan hasil PkM ini adalah membuat lembaga dengan penamaan yang sama yaitu Telusur Cirebon.

Lembaga ini secara struktural dapat berkolaborasi dengan pemerintah (Disbudpar kota/kabupaten), komunitas/lembaga berbasis budaya/sejarah, akademisi, sejarawan/budayawan, dan pihak swasta sebagai pemberi dana pengembangan website. Adanya skema kolaboratif tersebut memberikan peluang PkM terus berlanjut dan semakin bermanfaat bagi masyarakat umum. Sebagaimana diharapkan bahwa idealnya PkM yang dilaksanakan abdimas harus memiliki nilai keberlanjutan bagi sasaran masyarakat yang dimaksud.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) telah dilaksanakan melalui metode Asset Based Community Development (ABCD). Melalui metode ABCD, pemetaan telah dilakukan dengan cara mengumpulkan data budaya material di Cirebon dan data tersebut divisualisasikan ke dalam peta interaktif melalui media website.

Proses PkM berlangsung melalui tahap pra-pelaksanaan, pelaksanaan, dan pasca-pelaksanaan. Ketiga tahap ini dilakukan untuk melengkapi data budaya Cirebon yang dikumpulkan menjadi basis data yang bisa dimanfaatkan untuk kebutuhan informasi wisata maupun

kebutuhan akademis seperti penelitian. Melalui proses visualisasi, basis data yang dibuat disajikan ke dalam laman web peta interaktif yaitu Telusur Cirebon. Telusur Cirebon berperan untuk mengembangkan data budaya ke dalam bentuk visual sehingga dapat diakses secara luas dan menarik. Dengan demikian, budaya material yang divisualisasikan ke dalam bentuk digital, serta dapat diakses tanpa batas ruang dan waktu melalui laman web dapat mempermudah identifikasi potensi ekonomi kreatif berbasis budaya lokal di Cirebon.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan atas fasilitasi dana dari BOPTN IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Oleh karena itu, luaran PkM ini didedikasikan untuk LP2M Syekh Nurjati Cirebon terutama dalam pengembangan website peta interaktif. Sebagai sebuah lembaga penelitian dan PkM, LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon perlu memiliki rekognisi yang bukan hanya bermanfaat bagi pihak internal, tapi juga bagi masyarakat luas. Salah satu rekognisi yang dimaksud adalah sebagai lembaga yang memiliki pusat data budaya Cirebon. Hasil PkM ini memberikan peluang bagi LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon untuk mengembangkan pusat data budaya yang seharusnya dimiliki universitas dan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan penelitian atau PkM yang terkait kajian budaya Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., & Et Al. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Kementerian Agama Ri.
- Afifah, U. N., Suwandana, E., & Lestariningsih, E. (2023). The Formulation Of Tourism Industry And Creative Economy Competitiveness Index Of Provinces In Indonesia. *International Journal Of Applied Sciences In Tourism And Events*, 7(1), 16–26. <https://doi.org/10.31940/ijaste.V7i1.16-26>
- Avianto, B. N. (2020). *Statistik Ekonomi Kreatif 2020*. Pusdatin Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif.
- Blakely, E. J., & Nancy, G. L. (2013). *Planing Local Economic Development: Theory And Practice* (5th Ed.). Sage Publications.
- Dienaputra, R. D., Yuniadi, A., & Yuliawati, S. (2021). Multikulturalisme Kebudayaan Daerah Cirebon. *Jurnal Panggung*, 31(2), 93–105.
- Gasser, M., Salzano, C., Di Meglio, R., & Laxarte-Hoyle, A. (2005). *Pembangunan Ekonomi Lokal Dalam Situasi Pasca Krisis: Panduan Operasional*.
- Green, M., Moore, H., & O'brien, J. (2006). *When People Care Enough To Act: Asset-Based Community Development*. Inclusion Press.

- Hadi, D. W. (2020). *Profil Budaya Dan Bahasa Kota Cirebon Provinsi Jawa Barat*. Pusdatin Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Hariyanto, O. I. B. (2016). Destinasi Wisata Budaya Dan Religi Di Cirebon. *Ecodemica*, 4(2), 214–222.
- Helmsing, A. H. J. (2001). Externalities, Learning And Governance: New Perspective On Local Economic Development. *Development And Change*, 32(1), 277–308.
- Humaedi, M. A. (2013). Budaya Hibrida Masyarakat Cirebon. *Humaniora*, 25(1), 281–308.
- Koesoemadinata, M. I. P. (2013). Wayang Kulit Cirebon: Warisan Diplomasi Seni Budaya Nusantara. *Journal Of Visual Art And Design*, 4(2), 142–154.
- Kong, L. (2012). Ambitions Of A Global City: Arts, Culture And Creative Economy In “Post-Crisis” Singapore. *International Journal Of Cultural Policy*, 18(3), 279–294.
- Laili Masfiah, A., Rohman, Mh. T., Amelia Amanda, P., & Firdaus Zahro, S. (2022). Peluang Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Era Society 5.0 Bagi Generasi Milenial. *Risalah Iqtisadiyah: Journal Of Sharia Economics*, 1(1), 26–34. <https://doi.org/10.59107/Ri.V1i1.21>
- Liep, J. (2001). *Locating Cultural Creativity*. Pluto Press.
- Ramdhani, S. (2020). Pengembangan Ekonomi Kreatif Dan Keragaman Budaya Dalam Perspektif Antropologi. *Empower: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 5(1), 83–100.
- Rialny, S. S., & Anugrahini, T. (2022). Asset-Based Community Development In Realizing Sustainable Community In Untung Jawa Island Tourism Village. *Aristo*, 10(2), 329–349. <https://doi.org/10.24269/Ars.V10i2.5046>
- Rosidanti Susilatun, H., Widjayanti, A., & Inarto, A. (2023). Digitalization In Indonesian Creative Economy Community. *Kne Social Sciences*, 208–218. <https://doi.org/10.18502/Kss.V8i11.13548>
- Rosidin, D., & Syafa'ah, A. (2016). *Keragaman Budaya Cirebon: Survey Atas Empat Entitas Budaya Cirebon*. Elsi Pro.
- Rosmalia, D., & Prasetya, E. L. (2017). Kosmologi Elemen Lanskap Budaya Cirebon. *Heritage Iplbi*, 73–82.
- Salmande, A., Hakim, A. L., Qawi, M. R., & Ramdhani, M. F. A. (2023). Kajian Desain Pengembangan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah Perdesaan. *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 16(1), 85–98. <https://doi.org/10.46306/Jbbe.V16i1.286>
- Sartini, & Luwiyanto. (2020). Mitos Penciptaan Pada Serat Purwakandha Brantakusuman Dan Potensi Kajian Filsafatnya. *Filsafat*, 30(1), 92–122.
- Sudarmanto, Et Al. (2020). *Konsep Dasar Pengabdian Kepada Masyarakat: Pembangunan Dan Pemberdayaan*. Yayasan Kita Menulis.
- Wartoyo, & Haida, N. (2022). Pemetaan Industri Kreatif Di Kota Cirebon (Prospek Dan Tantangannya Dalam Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat). *At-*

- Tijarah: Jurnal Ilmu Manajemen Dan Bisnis Islam*, 6(2), 230–250.
- Widyaningsih, W., & Masitoh, S. (2022). Kuliner Sebagai Eksistensi Budaya Pangan Lokal Dan Promosi Wisata Cirebon Jawa Barat. *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 20–28.
- Widyanti, T., Tetep, T., Supriatna, A., & Nurgania, S. (2022). *Development Of A Local Wisdom-Based Creative Economy*. <https://doi.org/10.2991/Aebmr.K.220701.010>