

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Cirebon adalah kota yang memiliki banyak cerita dan sejarah. Cerita dan sejarah ini bisa ditelusuri perwujudannya dari peninggalan-peninggalan yang ikut andil dalam sejarahnya. Peninggalan-peninggalan bersejarah di Kota Cirebon kini sudah banyak yang menjadi tujuan wisata, terlebih semenjak ditetapkan statusnya sebagai kawasan cagar budaya oleh Sistem Registrasi Nasional Cagar Budaya milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Keraton Kasepuhan dan Keraton Kanoman adalah manifestasi dari panjangnya sejarah Kesultanan Cirebon sebelum akhirnya berubah menjadi Kota Cirebon. Kedua keraton ini kini merupakan cagar budaya yang telah ditetapkan oleh Kemdikbud di mana keduanya telah ditetapkan bersamaan pada tahun 1999 menurut surat keterangan yang ada pada Kemdikbud. Dua keraton ini merupakan destinasi wisata budaya yang cukup terkenal dan sering didatangi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara.

Konsep kawasan cagar budaya kembali diperkenalkan melalui UU No.11 Tahun 2010 tentang cagar budaya, di mana konsekuensi cagar budaya ini seharusnya sudah dilakukan sejak penetapan status cagar budaya yang jauh sebelumnya. Undang-undang ini juga menjelaskan bahwa pelestarian adalah upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan cagar budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya.

Keraton Kanoman merupakan salah satu dari dua keraton dari Kesultanan Cirebon yang didirikan pada tahun 1588 Masehi atau 1510 Saka jika berdasarkan prasasti berupa gambar *Surya Sangkala* dan *Chandra Sangkala* yang terpampang pada pintu Pendopo Jinem menuju ruang Prabayaksa. Keraton ini didirikan oleh Pengeran Mohamad Badridin atau Pengeran Kertawijaya, yang bergelar Sultan Anom I, yang kini posisi sultan diduduki oleh keturunan ke-12 beliau yakni Sultan Muhammad Emirudin. Bangunan Keraton Kanoman terletak di belakang Pasar Kanoman yang merupakan pasar rakyat yang sangat padat aktivitas di setiap harinya. Keraton Kanoman yang memiliki luas \pm 6 Hektar ini berisikan bangunan-bangunan

kuno yang terdiri dari museum, rumah sultan, paseban dan bangunan-bangunan kuno lainnya. (Lasmiyati, 2013).

Posisi Keraton Kanoman ini sangat berbeda jika dibandingkan dengan saudaranya, yakni Keraton Kasepuhan. Posisi Keraton Kanoman berada di belakang pasar yang padat dan dikelilingi oleh rumah padat penduduk. Keberadaan pasar serta penduduk setempat seringkali membuat keraton ini tampak ramai namun tidak terawat dan tertata dengan baik. Papan atau media-media sejenisnya yang memuat aturan-aturan dasar seperti larangan membuang sampah pun keberadaannya tidak nampak bahkan sulit ditemukan, yang pada akhirnya mengakibatkan cukup banyaknya sampah di kompleks Keraton Kanoman, tentunya hal-hal ini sangat mengganggu siapapun yang ingin datang berkunjung. (Baehaqi, 2018) Hal ini juga menjadi keluhan para keluarga dan pengurus keraton tentang sulitnya akses masuk ke Keraton Kanoman dikarenakan banyaknya pedagang di pasar yang menutupi jalan menuju keraton. “Padahal jika akses masuk ke keraton mudah, semakin banyak orang yang berkunjung untuk belajar tentang adat dan istiadat, budaya dan tradisi keraton.” Pungkas Ratu Arimbi dari pihak keluarga Keraton Kanoman.

Akses menuju Keraton ini pun tergolong sulit jika ingin ditempuh dengan kendaraan roda empat, karena harus melewati kerumunan pasar yang sangat padat serta kurangnya penataan ketertiban, di sisi lain penunjuk arah menuju keraton ini pun kurang terlihat baik karena tertutup keramaian yang ada. Keramaian yang ada di sekitaran kompleks keraton banyak dipengaruhi oleh banyaknya pedagang yang membuka warung dan lapak-lapak sementara yang menjadikan kondisi area Keraton Kanoman khususnya di bagian alun-alunnya sangatlah ramai dan kurang tertata dengan baik. Selain itu, di jalan dan akses utama keraton unsur teritorial dari keratonnya sendiri sangat tidak terasa karena tidak adanya personalisasi atau penanda identitas dari pemilik teritori yakni keraton terutama pada ruang sirkulasi utama keraton. Ruang jalan utama keraton juga didominasi oleh area komersil dari pecinan dan Pasar Kanoman. Penanda akses atau penunjuk arah menuju Keraton Kanoman hanya terdapat pada akses jalan utama yakni diantara bangunan pasar kanoman, (Nugrahadi dan Franseno, 2020).

Signage dan juga *wayfinding* menjadi sangat vital fungsinya di tempat-tempat ramai pengunjung, gunanya adalah mengkomunikasikan tata letak dan penjelasan ruangan tanpa

harus bertanya kepada pengelola setempat yang dalam hal ini adalah pelayan keraton atau abdi dalem keraton.

Keberadaan *Signage dan wayfinding* di dalam kompleks Keraton Kanoman hanya terdapat pada area tengah keraton yang berupa hanya *identification sign* yang berisikan nama bangunan dan informasi singkat mengenainya, namun jumlahnya tidak banyak dan hanya terdapat di beberapa bangunan saja, yakni hanya berada di Siti Inggil, Pintu Si Blawong, Paseban dan Pintu Kejaksan. Pengunjung/wisatawan kerap kali kebingungan tentang arah dan tata letak kompleks Keraton Kanoman ini. Tentang *identification sign* bangunan yang terdapat di kompleks keraton pun masih belum sesuai oleh karena hanya menampilkan penjelasan singkat bangunan, itu pun dengan kondisi warna yang sudah pudar serta penempatan yang kurang estetik dan mengganggu keindahan bangunannya. Terlebih lagi tiang penyangga yang menopang papan *signage* hanya berpondasian bata yang disemen tanpa adanya sentuhan tambahan. Keseragaman identitas *signage-signage* ini pun hanya ada didalam bagian tengah kompleks keraton yang mana *signage-signage* lain yang berada di bagian lain kompleks keraton tidak mendapatkan sentuhan identitas yang sama. Hal ini tentu menyulitkan bagi siapapun yang ingin berkunjung serta mendapatkan informasi tentang arah dan penjelasan bangunan di kompleks Keraton Kanoman ini.

Kejadian pandemi Covid 19 terjadi pada akhir tahun 2019 dan masih berlangsung hingga saat penelitian ini diajukan. Kendala ini menjadikan sulitnya masyarakat atau pengunjung yang ingin datang ke keraton dan ingin mendapatkan informasi secara aman dan terhindar dari penyebaran virus Covid 19.

Setelah pemaparan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk meneliti dan membuat sebuah perancangan EGD yang sesuai untuk Keraton Kanoman berupa *signage* dan *wayfinding* sebagai sarana informasi dan komunikasi bagi pengunjung/wisatawan yang aman dalam masa pandemi ini. Selain fungsi informasi dan komunikasi, fungsi lainnya adalah menjadi media edukasi bagi pengunjung/wisatawan tentang sejarah bangunan serta fungsi dari bangunan yang ada pada masanya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Ditinjau dari pemaparan latar belakang masalah beserta fenomena yang terjadi oleh penulis, dapat ditarik beberapa permasalahan, yaitu :

- Keraton Kanoman merupakan bangunan cagar budaya bersejarah yang memiliki banyak bangunan dan ruangan sehingga dibutuhkan *signage* dan *wayfinding* yang efektif sebagai penunjuk arah serta sarana informasi dan komunikasi yang aman di masa pandemi Covid-19;
- Tidak ada nilai keseragaman identitas yang dimiliki oleh *signage-signage* di Keraton Kanoman Cirebon
- Kondisi *signage* keraton yang tidak maksimal dan tidak terawat.
- *Guide* Keraton Kanoman yang sulit ditemui
- Kurangnya kemampuan berbahasa asing dari pihak *guide* untuk menyambut wisatawan-wisatawan mancanegara yang sedang berkunjung
- Rawannya proses pencarian informasi tentang Keraton oleh para pengunjung kepada *guide* keraton/abdi dalam karena adanya kondisi pandemi yang mengharuskan setiap orang menjaga jarak;
- Minimnya *wayfinding* sehingga menyulitkan para wisatawan mencari arah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka bisa dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang *Environtmental Graphic Design* (EGD) berupa *signage* dan *wayfinding* yang efektif , efisien, aman serta memiliki keseragaman

identitas yang merepresentasikan Keraton Kanoman Cirebon pada khalayak remaja dan mahasiswa berumur 16 – 25 tahun?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi sesuai ruang lingkungannya sebagai berikut :

- Apa
Perancangan EGD berupa *signage* yang relevan di masa pandemi serta memiliki keseragaman identitas untuk Keraton Kanoman Cirebon
- Mengapa
Karena sebagai situs cagar budaya yang memiliki sejarah yang panjang dibutuhkannya media yang dapat menjelaskan regulasi – regulasi serta informasi atas situs tersebut yang memiliki nilai efisien, efektif, aman serta memuat identitas dari situs yang diwakilinya.
- Kapan
Penelitian dan perancangan ini dilakukan dari Oktober 2020 hingga Juni 2021
- Dimana
Perancangan serta penelitian ini dilakukan utamanya di Keraton Kanoman Cirebon
- Siapa
Perancangan ini diperuntukan kepada khalayak umum warga Kota Cirebon dan sekitarnya, adapun target audiens tertentu yakni para remaja yang masih berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa dengan rentang usia dari umur 16 sampai 25 tahun
- Bagaimana
Perancangan ini berupaya menghasilkan sebuah karya desain berupa *signage* yang nantinya bisa diterapkan pada kompleks Keraton Kanoman sebagai sarana yang aman dalam mencari arah serta informasi dalam kompleks tersebut, tanpa harus mengalami resiko berlebih dalam penularan Covid-19.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian tugas akhir berikut adalah :

Membuat media yang memuat informasi serta akses untuk menuju Keraton Kanoman untuk target audiens remaja yang masih berstatus pelajar maupun mahasiswa dengan rentang umur dari 16 tahun sampai 25 tahun berupa *signage* dan *wayfinding* yang informatif, efektif, aman serta memiliki keseragaman identitas.

1.5 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan analisis dilakukan dengan penelitian visual secara metode kuantitatif. Menurut S. Margono penelitian kuantitatif adalah suatu proses menumbuhkan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. (Margono, 1997: 105). Berikut langkah – langkah yang diambil :

- Observasi

Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. (Margono, 2007:159). Observasi langsung ke Keraton Kanoman Cirebon dengan mengumpulkan dokumentasi yang berupa foto-foto keraton, foto *signage* serta melakukan peninjauan lapangan adalah yang penulis lakukan.

- Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Supardi, 2006: 99). Di penelitian ini penulis akan menerapkan wawancara bebas terpimpin dan wawancara bebas dengan beberapa narasumber.

- Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian (Nazir, 1998: 112). Pengumpulan data-data serta teori-teori akan banyak dilakukan oleh penulis dari kepustakaan yang berhubungan. Buku, jurnal, e-book, data internal keraton, hasil penelitian-penelitian dan sumber-sumber lainnya yang sesuai adalah sumber-sumber kepustakaan yang akan digunakan oleh penulis pada penelitian ini.

- Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sutopo, 2006: 82). Kuesioner akan dibagikan oleh penulis disekitar kawasan keraton yang target respondennya adalah para warga berdomisili Cirebon yang merupakan pelajar dan mahasiswa rentang umur 16 – 25 tahun.

- Skala Likert

Skala likert digunakan untuk menghitung hasil respon dari para responden terhadap hasil perancangan, apakah hasilnya relevan dan sesuai ekspektasi atau sebaliknya. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Kuesioner atau angket tersebut menggunakan skala likert dengan bentuk checklist. Dengan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. (Sugiyono, 2018: 93)

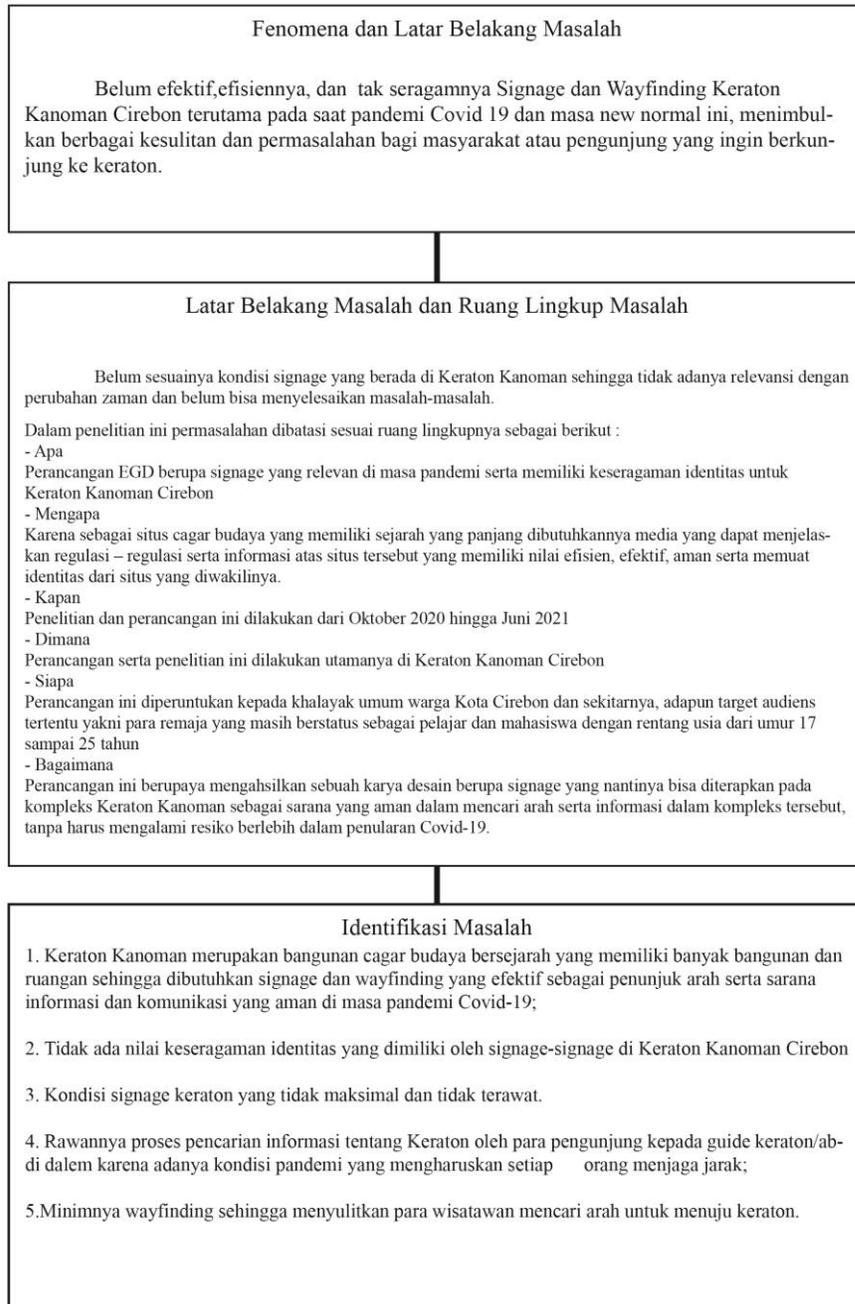
1.6 Analisis Data

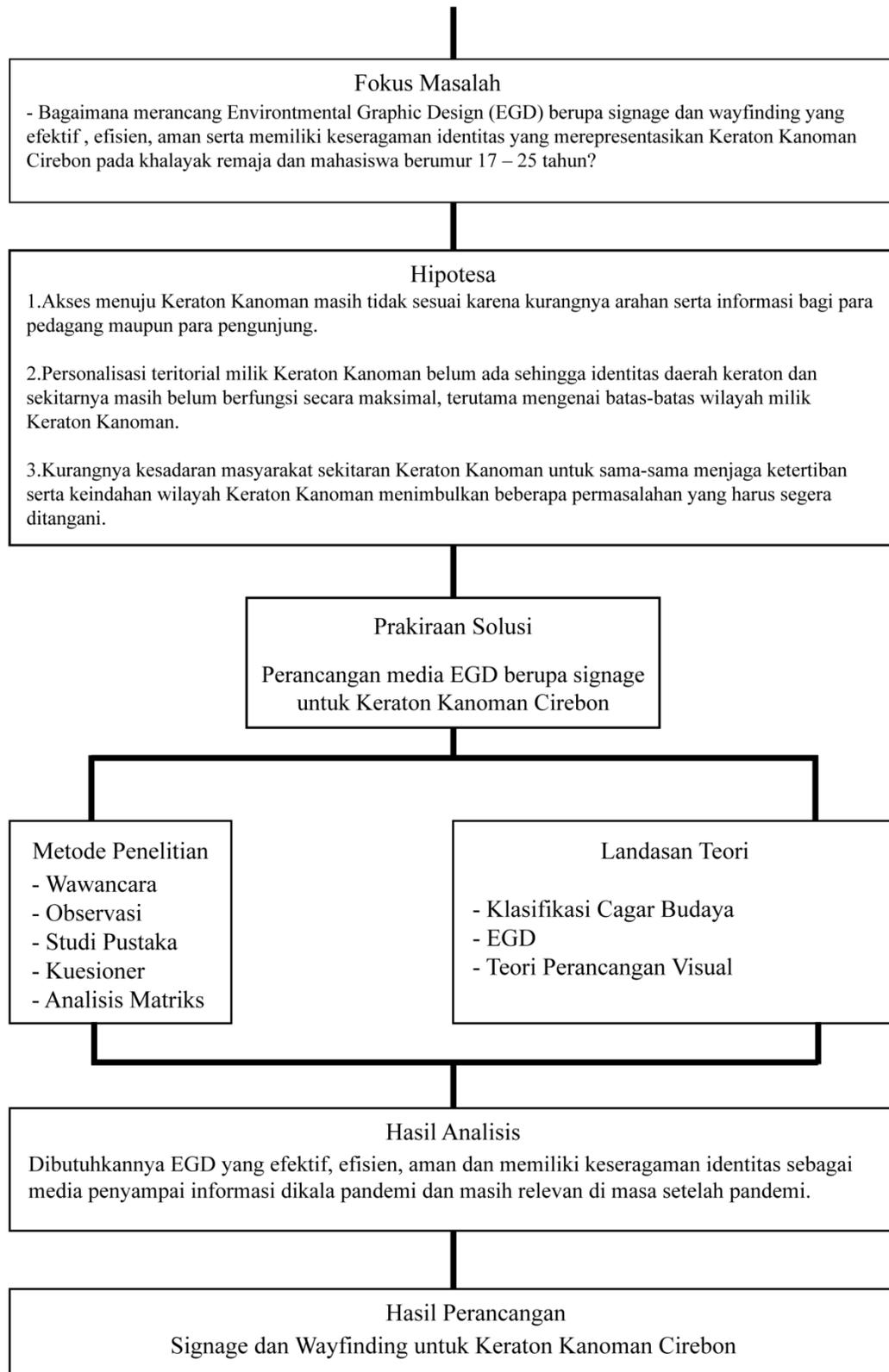
Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan metode Analisis Matriks Perbandingan. Matriks perbandingan adalah membandingkan beberapa objek yang dijabarkan dalam beberapa kolom. Ketika objek yang berbeda disejajarkan dan dinilai

menggunakan tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya. Matriks membantu untuk mengidentifikasi bentuk penyajian lebih seimbang (Soewardikoen,2013:50-51).

Penulis melakukan analisis matriks yang menjajarkan *signage* dan *wayfinding* yang dikategorikan menurut jenisnya. Penulis akan mempergunakan *signage* dan *wayfinding* di Keraton Kasepuhan Cirebon dan Keraton Yogyakarta sebagai media pembandingan

1.7 Kerangka Penelitian





Gambar 1.1 Kerangka Penelitian, Sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2020

1.8 Pembabakan

Laporan tugas akhir ini nantinya akan terbagi menjadi 5 bab. Berikut urutan dan penjelasan dari setiap babnya :

- Bab I Pendahuluan
Terdiri dari latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kerangka penelitian, serta pembabakan.
- Bab II Dasar Pemikiran
Berisi tentang teori- teori yang relevan teori EGD, tipografi, layout, dan piktogram untuk menganalisis data dan gambaran dasar dalam penentuan desain.
- Bab III Data dan Analisis Masalah
Berisi mengenai data internal dan eksternal dari hasil survey melalui wawancara dan kuesioner yang dilakukan penulis, dan analisis data menggunakan tahapan- tahapan yang sistematis.
- Bab IV Hasil Perancangan
Berisi tentang konsep dan hasil perancangan. Konsep perancangan, strategi perancangan, sketsa, budgeting hingga hasil jadi dari perancangan.
- Bab V Penutup
Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.
- Daftar Pustaka