

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sejarah dan budayanya. Kekayaan sejarah dan budaya tersebut tersebar di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya di Cirebon, Jawa Barat. Cirebon dikenal sebagai daerah yang menjadi pusat budaya, baik itu Jawa, Sunda, Arab, dan Tiongkok. Salah satu warisan budaya yang menjadi saksi perkembangan sejarah, budaya, dan ekonomi di Cirebon adalah Keraton Kasepuhan. Keraton ini dahulu menjadi tempat tinggal para Sultan Cirebon kini menjadi Cagar Budaya juga destinasi wisata sejarah dan religi yang kerap dikunjungi wisatawan lokal maupun mancanegara. Sebagai cagar budaya, Keraton Kasepuhan memiliki nilai historis dan kultural yang penting bagi masyarakat Cirebon dan Indonesia pada umumnya (Ahnaf dkk., 2023). Pengunjung dapat menikmati keindahan arsitektur, belajar lebih dalam mengenai nilai-nilai sejarah dan budaya, serta merasakan atmosfer zaman dahulu yang masih terjaga hingga saat ini. Namun, seiring bertambahnya jumlah wisatawan, Keraton Kasepuhan mengalami kendala dalam menyediakan informasi yang memadai bagi pengunjung.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, ditemukan bahwa Keraton Kasepuhan hanya memiliki 15 pemandu wisata untuk melayani sekitar 303 pengunjung dalam sehari, yang berarti rasio pemandu terhadap pengunjung adalah 1:20. Rasio ini jelas tidak mencukupi untuk memberikan layanan yang optimal, mengingat banyak pengunjung yang memilih untuk melakukan eksplorasi secara mandiri. Hal ini diperparah dengan terbatasnya akses informasi visual yang ada, seperti jumlah papan petunjuk arah yang terbatas dan minimnya penggunaan piktogram serta ukuran teks yang terlalu kecil. Keterbatasan sistem informasi visual dapat menyulitkan pengunjung menemukan lokasi dan memahami narasi ruang, sehingga menyebabkan pengalaman kunjungan menjadi tidak efektif (Nastiti, 2015).

Sebagian besar pengunjung mengungkapkan bahwa mereka merasa kesulitan menemukan jalur menuju titik-titik penting seperti Petilasan Dalem

Agung Pakungwati. Selain itu banyak yang memilih untuk tidak menggunakan pemandu karena pertimbangan biaya atau lebih suka mengeksplorasi area secara mandiri.

Dalam hal ini, *Environmental Graphic Design* menjadi sangat penting untuk membantu pengunjung memahami alur kunjungan dan mendapatkan narasi budaya secara mandiri. *Environmental Graphic Design* dapat menyediakan media visual seperti peta interaktif/manual, *signage* naratif, info grafis budaya, dan *storytelling* visual yang menarik. Dengan begitu meski tanpa pemandu, pengunjung tetap dapat mengakses informasi sejarah secara menyeluruh dan menikmati pengalaman eksplorasi yang bermakna.

Selain itu menurut (Goldner & Ritchie, 2012) sebuah destinasi wisata yang ideal sebaiknya dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, memberikan pengalaman yang menarik dan berkesan, serta menyampaikan edukasi yang bermanfaat bagi pengunjung, seperti media informasi seperti papan petunjuk, brosur, atau sarana lainnya yang dapat memperkaya pengetahuan pengunjung mengenai sejarah, budaya, atau nilai penting dari lokasi tersebut. Papan petunjuk atau *wayfinding* yang baik harus secara aktif mengurangi kebingungan, stres, dan inefisiensi akibat kesulitan dalam menemukan jalan (Arthur & Passini, 1992).

Dalam konteks Keraton Kasepuhan, peningkatan *wayfinding* dan sistem informasi wisata sangat diperlukan untuk meningkatkan pengalaman wisatawan. Selain itu, berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif No. 14 Tahun 2016, destinasi wisata seharusnya memasang rambu peringatan (*signage*) dan *code of behavior* pada lokasi-lokasi strategis guna mengingatkan perilaku konsumen serta memberikan informasi yang jelas, sistematis serta membentuk perilaku konsumen yang sesuai.

Keraton Kasepuhan memiliki banyak peluang untuk menjadi objek wisata unggulan di Cirebon yang dapat membantu mengembangkan industri pariwisata daerah. Namun, untuk memanfaatkan potensi ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung melalui *Environmental Graphic Design* yang informatif, komunikatif dan efisien. Perancangan pengalaman wisata yang lebih baik melalui *Environmental*

Graphic Design yang efektif tidak hanya membantu wisatawan dalam menavigasi area keraton, tetapi juga memperkaya pengetahuan mereka tentang sejarah dan nilai-nilai budaya Cirebon.

Dengan demikian, perancangan *Environmental Graphic Design* yang lebih baik di Keraton Kasepuhan menjadi hal yang mendesak untuk menyediakan layanan yang lebih berkualitas bagi pengunjung dan sekaligus menjaga kelestarian nilai-nilai budaya keraton. Melalui *Environmental Graphic Design* yang informatif, komunikatif, jelas, dan menarik, Keraton Kasepuhan berpotensi menjadi model destinasi wisata budaya yang tidak hanya mengedepankan keindahan visual, tetapi juga menawarkan pengalaman edukatif yang mendalam dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya bangsa.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya media informasi visual pada Keraton Kasepuhan Cirebon yang mendukung eksplorasi mandiri.
2. Tidak adanya integrasi *Environmental Graphic Design* (EGD) yang memperkuat identitas budaya lokal Keraton Kasepuhan Cirebon.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah:

1. Bagaimana merancang *Environmental Graphic Design* (EGD) yang informatif, komunikatif, dan kontekstual untuk meningkatkan pengalaman eksplorasi pengunjung di Keraton Kasepuhan Cirebon?

1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah pada perancangan penelitian Perancangan *Environmental Graphic Design* untuk Meningkatkan Pengalaman Wisata di Keraton Kasepuhan Cirebon:

1. Apa

Penelitian ini berfokus pada perancangan *Environmental Graphic Design* berupa media informasi dan navigasi seperti papan penunjuk arah (*wayfinding*), papan informasi, panduan wisata, dan denah untuk meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan dalam menavigasi dan memahami informasi sejarah serta budaya di area Keraton Kasepuhan Cirebon.

2. Siapa

Target utama karya ini adalah pengunjung Keraton Kasepuhan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara yang memiliki minat terhadap wisata budaya dan sejarah. Pihak pengelola Keraton Kasepuhan dan pemangku kepentingan pariwisata lokal juga merupakan sasaran karena mereka yang akan memanfaatkan desain ini dalam operasional sehari-hari.

3. Di mana

Di Keraton Kasepuhan Cirebon, yang merupakan destinasi wisata budaya dan sejarah di Indonesia. Lokasi ini dipilih karena pentingnya nilai budaya dan sejarah yang terkandung serta perlunya peningkatan fasilitas informasi bagi wisatawan.

4. Kapan

Dilakukan dalam rentang waktu sejak bulan Februari hingga Mei 2025, mencakup tahap pengumpulan data, analisis, perancangan konsep, hingga pengembangan media utama dan pendukung.

5. Mengapa

Kurang memadainya sistem informasi dan media navigasi di area Keraton Kasepuhan, yang menyebabkan kebingungan bagi sebagian pengunjung. Hal ini berdampak pada penurunan kualitas pengalaman wisata dan kurang optimalnya penyampaian nilai sejarah dan budaya kepada publik.

6. Bagaimana

Dengan merancang media informasi dan navigasi berbasis keilmuan Desain Komunikasi Visual. Perancangan meliputi pengembangan media utama hingga pengembangan media pendukung.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan perancangan yang akan dicapai adalah:

1. Mengidentifikasi kebutuhan informasi visual pada Keraton Kasepuhan Cirebon yang dapat mendukung eksplorasi mandiri pengunjung tanpa ketergantungan pada pemandu.
2. Merancang solusi *Environmental Graphic Design* (EGD) yang komunikatif, kontekstual, dan merepresentasikan identitas budaya lokal Keraton Kasepuhan Cirebon guna meningkatkan pengalaman berkunjung yang informatif dan berkesan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Bagi pengunjung: Memberi pengalaman berkunjung yang lebih baik dan terstruktur dengan informasi yang lebih mudah diakses dan dipahami.
2. Bagi pengelola keraton: Menyediakan alat bantu untuk mengelola arus pengunjung, mengurangi potensi kebingungan, meningkatkan efisiensi pelayanan informasi.
3. Bagi industri pariwisata lokal: Meningkatkan daya tarik wisata Keraton Kasepuhan Cirebon sehingga dapat menarik lebih banyak pengunjung dan berkontribusi pada ekonomi daerah.
4. Bagi penelitian akademis: Menjadi acuan dalam pengembangan studi *Environmental Graphic Design* (EGD) di tempat lain, serta berkontribusi dalam literatur tentang pengelolaan situs budaya dan peningkatan pengalaman wisatawan.

1.7 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggali dan memahami permasalahan pengalaman pengunjung di Keraton Kasepuhan Cirebon, khususnya terkait sistem wayfinding dan *Environmental Graphic Design*. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dua pihak, yaitu pengunjung dan pengurus Keraton Kasepuhan.

- Wawancara dengan pengunjung bertujuan untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menavigasi area keraton, persepsi terhadap informasi yang tersedia, serta harapan terhadap sistem informasi yang ideal.
- Sementara itu, wawancara dengan pengurus keraton dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengelolaan sistem informasi saat ini, tantangan yang dihadapi dalam menyediakan informasi, serta upaya atau wacana pengembangan fasilitas wisata di masa mendatang.

b. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung di area Keraton Kasepuhan untuk mencatat kondisi eksisting, seperti ketersediaan dan penyebaran wayfinding, keberadaan *signage*, serta perilaku pengunjung saat menjelajahi area. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kendala aktual dalam navigasi dan akses informasi yang memengaruhi kualitas pengalaman berkunjung.

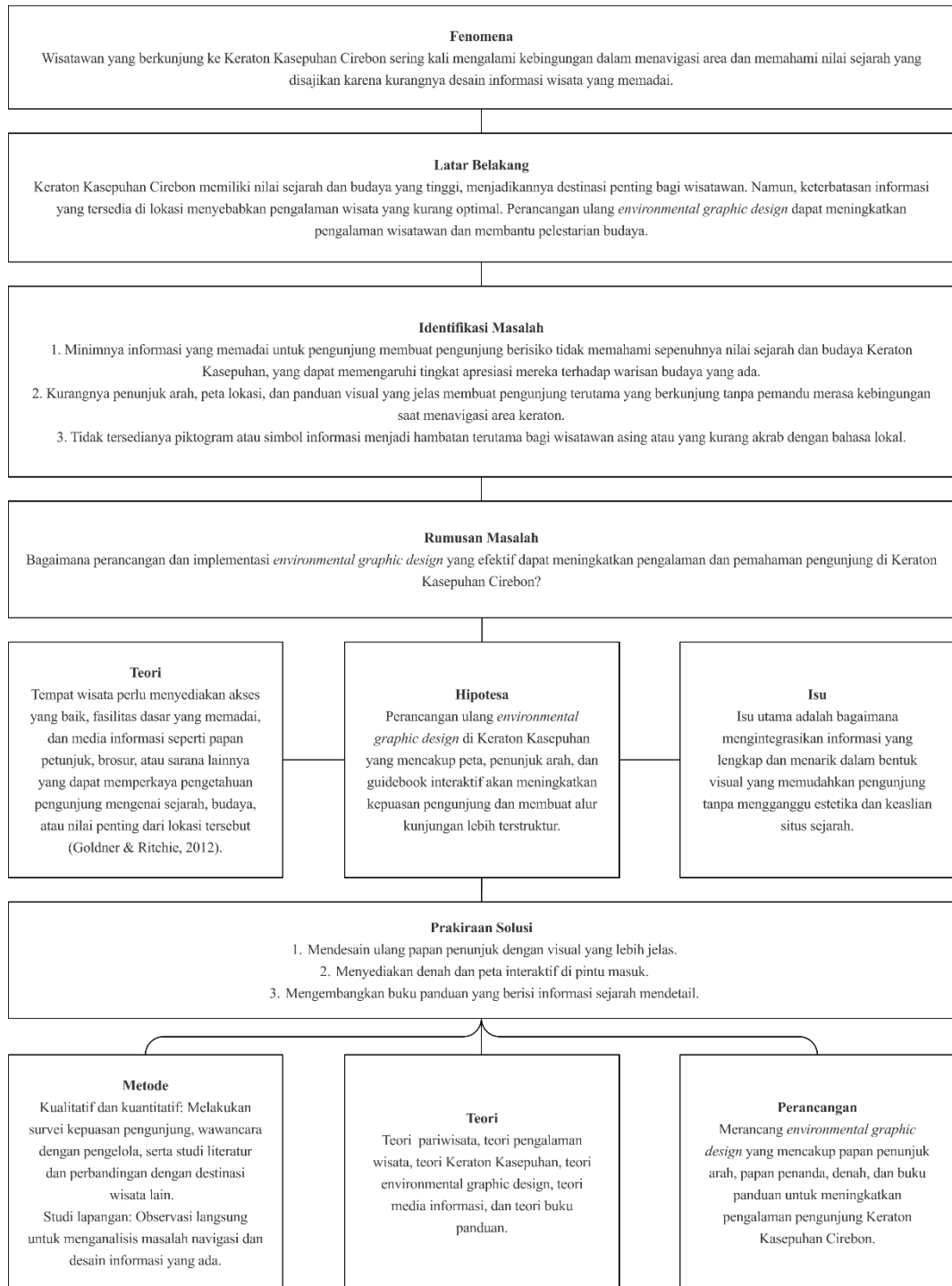
c. Kuesioner

Kuesioner disebar kepada pengunjung secara online melalui Google Form dan secara langsung melalui kuesioner fisik dengan syarat pengunjung sudah pernah mengunjungi Keraton Kasepuhan setidaknya satu kali. Penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengetahui target perancangan, efektifitas sistem *sign* yang sudah ada, dan bagian mana saja yang sulit terjangkau navigasi pengunjung.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menelusuri berbagai literatur seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan regulasi pemerintah yang relevan. Referensi ini mencakup teori desain informasi, *wayfinding* (seperti yang dikemukakan Arthur & Passini), *Environmental Graphic Design* (EGD), serta kebijakan penyediaan media informasi di tempat wisata. Studi ini digunakan sebagai dasar dalam merumuskan strategi desain yang tepat dan kontekstual.

1.8 Peta Jalan Penelitian



Gambar 1 Kerangka Penelitian

Sumber: Hanifah Fathiarahma, 2025

1.9 Pembabakan

2. Bab I Pendahuluan

Bab ini memberi gambaran umum mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, identifikasi target karya, tujuan dan manfaat penelitian.

3. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi teori-teori dan berbagai studi literatur untuk menunjang pemecahan masalah yang digunakan pada perancangan ini. Teori-teori tersebut diantaranya teori mengenai pengalaman wisata, Keraton Kasepuhan, *Environmental Graphic Design* (EGD), media informasi, dan buku panduan.

4. Bab III Data dan Analisis

Bab ini berisi data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi lapangan yang selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai panduan dalam membuat konsep perancangan.

5. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep dan proses perancangan sebagai hasil akhir dari penelitian.

6. Bab V Penutup

Bab ini menyimpulkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan.