

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Guha Sunyaragi merupakan destinasi wisata gua buatan yang terletak di kota Cirebon. Berdasarkan wawancara kepada Pak Puja selaku pemandu Taman Sari Guha Sunyaragi, nama sunyaragi berasal dari kata “sunya” yang berarti sunyi dan “ragi” yang berarti raga, sehingga tempat ini memiliki makna yaitu tempat menyepinya jiwa. Sedangkan “guha” memiliki artian gua buatan. Taman Sari Guha Sunyaragi dahulu merupakan tempat bermain para putra putri kesultanan Cirebon dan tempat untuk bermeditasi yang dibangun pada tahun 1703-1884 oleh keturunan Syekh Syarif Hidayatullah yaitu Pangeran Kararangen pada saat kesultanan ke-5, masa pemerintahan Sultan Matangaji.

Taman Sari Guha Sunyaragi memiliki dua zona berupa zona situs sebesar 1,8 hektar dan zona penyangga sebesar 3,4 hektar. Zona situs pada tempat ini merupakan area berupa guha dan balai yang sudah ada sejak awal Taman Sari dibuat. Sedangkan zona penyangga merupakan area fasilitas yang dibuat untuk keperluan pariwisata seperti kantin dan panggung seni. Dibuatnya zona penyangga merupakan hasil dari tingginya minat wisatawan untuk melihat cagar budaya peninggalan Cirebon.

Namun, tempat ini memiliki kekurangan dalam menyediakan media informasi yang menjelaskan tempat, penunjuk arah, maupun peraturan dan larangan sehingga membuat wisatawan yang berkunjung bingung. Berdasarkan *survey* pada

lokasi yang dilakukan penulis, 33.75% pengunjung sudah menemukan adanya *sign* penunjuk arah atau larangan, namun 92.5% pengunjung merasa *sign* tersebut belum membantu mereka menemukan arah dan semua pengunjung merasa perlu adanya *sign system* pada Taman Sari Guha Sunyaragi.

Berdasarkan peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia no. 14 tahun 2016 tentang pedoman destinasi pariwisata berkelanjutan, sebuah destinasi wisata harus memiliki *signage* dan *code of behavior* pada lokasi-lokasi tertentu untuk menciptakan kenyamanan dan keamanan pengunjung. Walaupun tempat ini sudah memiliki beberapa *signage*, namun penempatannya kurang efektif sehingga masih ada pengunjung yang melanggar regulasi tempat.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka solusi yang penulis berikan adalah dengan merancang *sign system* Taman Sari Guha Sunyaragi agar dapat membantu kenyamanan dan keamanan pengunjung saat berwisata.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya dalam penelitian sebagai berikut: Bagaimana merancang *sign system* Taman Sari Guha Sunyaragi?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan *sign system* ini adalah:

- Gender: Laki-laki dan perempuan

Target perancangan ini tidak membatasi gender tertentu karena pariwisata dan rekreasi digemari oleh semua gender.

- Usia: Dewasa Awal (21-40 tahun)

Manusia pada tahap dewasa awal (21-40 tahun) sudah dalam tahap mencari pekerjaan atau menghasilkan uang sehingga dapat membeli kebutuhan tersier seperti berwisata. Dengan demikian, usia dewasa awal sudah dapat memahami dan mengerti cara menggunakan *signage*.

- Tingkat Ekonomi: SES C

Target audiens pada tingkat C atau masyarakat menengah sudah memiliki uang untuk berekreasi dan berwisata.

- Psikografis

Gaya hidup yang menjadi target perancangan adalah masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu, menyukai kebudayaan, berpikiran terbuka, dan senang berwisata.

- Geografis

Batasan geografis perancangan ini secara primer adalah Kota Cirebon dan secara sekunder adalah Pulau Jawa.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah perancangan *sign system* Taman Sari Guha Sunyaragi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat merancang *sign system* Taman Sari Guha Sunyaragi Cirebon adalah:

- Manfaat bagi penulis

Perancangan ini dapat mengasah kreativitas penulis dalam merancang *sign system* dengan mempergunakan seluruh ilmu yang penulis dapatkan selama berkuliah. Manfaat lainnya adalah untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S. Ds.).

- Manfaat bagi orang lain

Manfaat untuk Taman Sari Guha Sunyaragi adalah agar memiliki media penunjuk arah dan informasi yang membantu kenyamanan dan keamanan pengunjung.

- Manfaat bagi universitas

Perancangan tugas akhir ini dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi perancangan mahasiswa mahasiswi di Universitas Multimedia Nusantara.