

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal memiliki begitu banyak tradisi, kebudayaan, dan situs peninggalan yang tersebar di seluruh daerah. Semua itu memiliki keunikan dan keanekaragaman, dimana dilindungi dan dirawat oleh beberapa lembaga terkait yang tersebar di seluruh daerah Indonesia. Meskipun lembaga tersebut memiliki fungsi untuk merawat situs-situs budaya tersebut, pada kenyataannya tetap dibutuhkan campur tangan dari masyarakat setempat. Tidak hanya campur tangan dari masyarakat setempat tapi juga perlu adanya pemasukan dari wisatawan baik itu lokal maupun mancanegara. Perawatan situs ini diperlukan guna melestarikan tradisi dan kebudayaan setempat.

Untuk meningkatkan pendapatan pemasukan dari wisatawan, diperlukan adanya sebuah promosi pariwisata. Hal ini tertera pada KEPUTUSAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22 TAHUN 2011 TENTANG BADAN PROMOSI PARIWISATA INDONESIA” pada pasal 2 Badan Promosi Pariwisata Indonesia mempunyai tugas:

- a) Meningkatkan citra kepariwisataan Indonesia;
- b) Meningkatkan kunjungan wisatawan mancanegara dan penerimaan devisa;
- c) Meningkatkan kunjungan wisatawan nusantara dan pembelanjaan;
- d) Menggalang pendanaan dari sumber selain Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara dan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; dan
- e) Melakukan riset dalam rangka pengembangan usaha dan bisnis pariwisata.

Hal ini juga didukung oleh adanya Surat Keputusan Presiden. Menteri Pariwisata RI menciptakan program baru yaitu Wonderful Indonesia. Program Kementerian Pariwisata Republik Indonesia ini mendukung seluruh acara yang berkaitan dengan Pesona Indonesia terdiri dari situs-situs bersejarah. Pada rencana kerja Wonderful Indonesia mempunyai cabang program yang diperuntukkan bagi

daerah-daerah yang memiliki lokasi situs budaya dan tradisi unik. Seperti kota Cirebon yang memiliki *Wonderful Cirebon* dalam rangka meningkatkan pariwisata seperti yang diusung oleh program *Wonderful Indonesia*. *Wonderful Cirebon* yang dicetuskan oleh Arief Yahya, selaku Menteri Pariwisata RI. Bahkan Sultan Sepuh XIV PRA Arief Natadiningrat membenarkan bahwa Menteri Pariwisata Arief Yahyah mencanangkan *Wonderful Cirebon* ketika beliau mengunjungi Keraton Kasepuhan Cirebon sebagai salah satu potensi pariwisata. Untuk itulah Sultan Sepuh XIV PRA Arief Natadiningrat ketika berdiskusi dengan Managemen HU Fajar Cirebon di Keraton setempat (yang dikutip dari <http://news.fajarnews.com/read/2015/07/15/3925/keraton.kasepuhan.dan.hu.fajar.cirebon.kawal.wonderful.cirebon>) mengatakan bahwa kesempatan ini harus ditangkap sebagai salah satu cara untuk lebih mengenalkan lagi Cirebon ke tingkat nasional, bahkan dunia internasional.

Pada saat penulis datang *survey* ke Keraton Kasepuhan Cirebon. Penulis mewawancarai seorang abdi dalem mengenai perawatan Keraton Kasepuhan dan dibenarkan olehnya bahwa *Wonderful Cirebon* ikut berpartisipasi dalam pembiayaan untuk perawatan Keraton yang dilakukan oleh seluruh abdi dalem. Setelah penulis mewawancarai seorang abdi dalem penulis bertujuan untuk mengadakan suatu perancangan *Event* spesial wisata untuk meningkatkan pendapatan perawatan Keraton serta minat wisatawan untuk mengunjungi Keraton Kasepuhan Cirebon. Untuk mendukung dan melestarikan situs tersebut, agar tetap dapat dinikmati oleh wisatawan. Dalam mewujudkan rencana ini, diperlukan sebuah perancangan *event* spesial untuk meningkatkan pariwisata Keraton Kasepuhan Cirebon.

Wonderful Cirebon tidak hanya untuk bagian situs sejarah di Kota Cirebon. *Wonderful Cirebon* dibentuk untuk berbagai wisata di Cirebon, baik itu wisata kuliner dan tempat wisata lainnya. *Wonderful Cirebon* memiliki tujuan untuk meningkatkan wisata sejarah yang terpusat pada Keraton Kasepuhan Cirebon. Sebagai tempat wisata situs sejarah di Kota Cirebon. Namun masih ditemui masalah pada Keraton Kasepuhan Cirebon yang mulai terlihat sepi dan tidak terawat yang menyebabkan, pendapatan dari tiket masuk wisatawan berkurang.

Untuk itu dibutuhkan sebuah *event* spesial di dalam Keraton Kasepuhan Cirebon yang bisa menjadi solusi untuk menarik wisatawan. Sebagaimana Wonderful Indonesia dan Menteri Pariwisata berharap melalui adanya program Wonderful Cirebon serta adanya Surat Keputusan Presiden. Maka diperlukan suatu *event* spesial.

Event yang ada pada Kamus Bahasa Inggris adalah kejadian atau acara yang mendatangkan massa. Massa yang datang akan berkumpul beramai-ramai di satu tempat yang terjadi di lokasi tersebut. Yang membuat tempat itu dipenuhi oleh masyarakat yang ingin melihat. Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *event* merupakan cara seseorang atau suatu perusahaan memperkenalkan barang atau jasa yang akan mereka perjualkan dengan mengadakan suatu *event*. Semakin banyak barang dan jasa yang ada *event* semakin besar dan ramai dikunjungi oleh masyarakat. Umumnya *event* masa kini yang sudah terkenal di masyarakat berupa kebutuhan sehari-hari, jarang ditemui pada masa kini *event* dengan membawa budaya sebagai bagian dari *event*, karena itu dibutuhkan cara bagaimana menyatukan *event* yang dikenal dengan menggabungkan *event* dengan unsur budaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk ikut melestarikan situs sejarah.

Penulis memilih topik Keraton Kasepuhan sebagai objek perancangan *Event* karena Keraton Kasepuhan Cirebon adalah situs budaya yang sudah diakui negara sebagai objek wisata budaya, namun kurangnya minat wisatawan, Keraton Kasepuhan menjadi terlihat tidak terawat dikarenakan sepi dari wisatawan, pendapatan tiket masuk Keraton Kasepuhan Cirebon untuk merawat Keraton menjadi sangatlah sedikit. Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan situs sejarah yang berdiri di Kota Cirebon, karena itu penulis tertarik menjadikan Keraton Kasepuhan Cirebon menjadi topik untuk *event* dan desain penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Tak hanya itu Penulis memilih Keraton Kasepuhan untuk dijadikan sebuah *event* sebagai cara untuk meningkatkan lagi kesadaran target penulis dalam ikut melestarikan situs budaya yang ada di Kota Cirebon, yaitu Keraton Kasepuhan dengan masyarakat datang ke *event* ini penulis sangat berharap, masyarakat lebih

sadar akan pentingnya melestarikan bangunan-bangunan bersejarah yang bila ditinggalkan dan dilupakan tanpa adanya suatu *event* yang mendukung dalam pelestarian situs-situs budaya seperti Keraton Kasepuhan akan semakin hilang, karena tidak terawat dan rusak oleh waktu. Oleh karena itu dengan adanya *Event* spesial untuk melestarikan situs budaya Keraton Kasepuhan Cirebon, penulis berharap masyarakat lebih memahami fungsinya situs budaya di masa yang akan datang.

Penulis menilai perancangan acara Keraton Kasepuhan Cirebon yang ada masih kurang dalam menarik hati wisatawan untuk mengunjungi situs budaya yang ada di Keraton Kasepuhan Cirebon. Karena itu Keraton Kasepuhan Cirebon terlihat menjadi sepi dari wisatawan dan semakin tidak terawat, kurangnya perancangan *event* yang mendorong masyarakat untuk peduli masih sangat minim yang membuat penulis ingin menulis untuk meningkatkan lebih kesadaran masyarakat melalui proposal ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian *Event* Spesial Melestarikan Situs Budaya Keraton Kasepuhan Cirebon Sebagai Daya Tarik Wisata, yaitu :

1. Bagaimana merancang *event* spesial Keraton Kasepuhan Cirebon dalam rangka melestarikan situs budaya demi meningkatkan daya tarik wisata lokal?
2. Bagaimana menyampaikan suatu *event* spesial melalui sebuah perancangan desain media visual yang menarik untuk meningkatkan wisata edukasi untuk wisatawan perantauan di Keraton Kasepuhan Cirebon?

1.3 Batasan Masalah

Pada batasan masalah penelitian adalah lebih berfokus pada konten *Event* spesial untuk melestarikan situs budaya Keraton Kasepuhan Cirebon. Adapun *Event special* yang berjalan berdasarkan acara yang sudah ada di Keraton Kasepuhan Cirebon dan meningkatkan minat wisatawan dalam meningkatkan jumlah pendapatan dari tiket masuk wisatawan bagi Keraton Kasepuhan Cirebon.

Seperti acara *Open House* yang diadakan oleh Keluarga Sultan kepada masyarakat lokal.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dari penulisan laporan tugas akhir *Event* Spesial Keraton Kasepuhan adalah :

- 1) Untuk mengetahui proses perancangan *Event* Spesial di bulan Syawal di wilayah Keraton Kasepuhan Cirebon dalam rangka melestarikan situs budaya untuk meningkatkan wisata lokal
- 2) Menyelesaikan masalah wisata lokal di Keraton Kasepuhan Cirebon yang mulai sepi dari wisatawan
- 3) Menemukan Solusi acara spesial di Keraton Kasepuhan Cirebon untuk meningkatkan minat Wisata Lokal melalui sebuah desain media yang menarik untuk mendatangkan wisatawan perantauan

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir *Event* Spesial Keraton Kasepuhan adalah :

- 1) Meningkatkan pendapatan tiket masuk wisatawan Keraton Kasepuhan pada saat *Event* berlangsung guna sarana biaya perawatan keraton
- 2) Mengajak seluruh wisatawan untuk ikut berpartisipasi untuk melestarikan situs budaya sebagai wisata lokal melalui desain media visual yang penulis buat sehingga mempermudah dan menarik wisatawan untuk mengenal wisata Keraton Kasepuhan dari dekat.
- 3) Menjadikan sebuah Acara spesial menjadi suatu cara meningkatkan minat wisatawan untuk melestarikan dan menjadikan Keraton Kasepuhan Cirebon menjadi wisata lokal yang edukatif

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data penulis menggunakan metode Kualitatif. Dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir, penulis menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan data-data yang bisa menjadi pedoman dalam penulis untuk menyusun proposal ini. Dengan adanya data-data yang ada juga bisa menjadi

salah satu alat yang dapat melengkapi keaslian sumber-sumber mengenai Keraton Kasepuhan, cara pengumpulan data diantaranya :

1. *Searching* / Pencarian : Penulis mencari data-data dari sumber-sumber pasti yang sudah di ketik oleh orang lain sebagai referensi atau pendukung dari topik pembahasan yang penulis ingin ciptakan. Sumber-sumber yang berupa berita, artikel yang berada di Internet dan buku-buku yang berkaitan dengan *Event* penulis.
2. *Survey* / Terjun ke lokasi : Penulis datang dan berkunjung secara langsung untuk mengambil data langsung dari sumber di Keraton Kasepuhan dan mengambil media-media dokumentasi secara pribadi. Sehingga penulisan didukung langsung oleh data-data yang didapat oleh penulis secara langsung melalui observasi di Keraton Kasepuhan.

Gambar 1 Penulis Di tempat Survey



Sumber : Dimas Arief Putra, 2017



Gambar 2 Benda di museum
Sumber : Dimas Arief Putra, 2017



Gambar 3 Kuncung dan Kutagara Wadisan
Sumber : Dimas Arief Putra, 2017

3. *Interview/* Wawancara : Dengan terjun secara *survey* ke lokasi, penulis juga mewawancarai secara langsung dengan masyarakat Keraton sehingga data-data yang diterima berasal dari sumber terpercaya yang bisa digunakan sebagai pendukung penulisan karya penulis dalam pembuatan *event* spesial.

Data Narasumber :

- 1) Nama : Tambrin CH Iskandar
Tempat/ Tanggal Lahir : Cirebon, 2 September 1959
Sebagai : Staff Sultan Keraton Kasepuhan Cirebon
- 2) Nama : Raden Mukhtar
Tempat/Tanggal Lahir : Cirebon, 28 Agustus 1976
Sebagai : Bidang keuangan Keraton Kasepuhan Cirebon



Gambar 4 Penulis dengan Pak Raden Mukhtar
Sumber : Dimas Arief Putra, 2017



Gambar 5 Penulis dengan Bapak Tambrin CH Iskandar
Sumber : Dimas Arief Putra, 2017

Narasi Interview dengan Pak Raden Mukhtar

- Penulis : Kapan Open House diadakan di Keraton Kasepuhan Cirebon?
- Raden Mukhtar : Open House diadakan pada 2 Syawal di bulan Idul Fitri
- Penulis : Acara-acara yang ada di Keraton Kasepuhan Cirebon?
- Raden Mukhtar : Panjang jimat, Maulud Nabi Muhammad, Open House.

1.6 Kerangka Pemikiran

Berikut ini adalah kerangka pemikian laporan tugas akhir:

A. Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Perancangan, Metode Pengumpulan Data, Kerangka Pemikiran dan Sistematika Perancangan.

B. Bab II : Landasan Teori dan Analisa Data

Bab ini menjelaskan pada Landasan Teori terdapat Teori Komunikasi, Strategi Publikasi, Psikologi Warna, Semiotika, Aspek kultural, Gaya Desain, Unsur dan Prinsip Desain, Ilustrasi pada media publikasi, tipografi pada media publikasi dan pada Analisa Data terdapat Gambaran Institusi, Kondisi Media Komunikasi Visual, Data Kompetitor dan SWOT.

C. Bab III : Konsep Perancangan Event Spesial Melestarikan Situs Budaya Keraton Kasepuhan Cirebon Sebagai Daya Tarik Wisata Lokal.

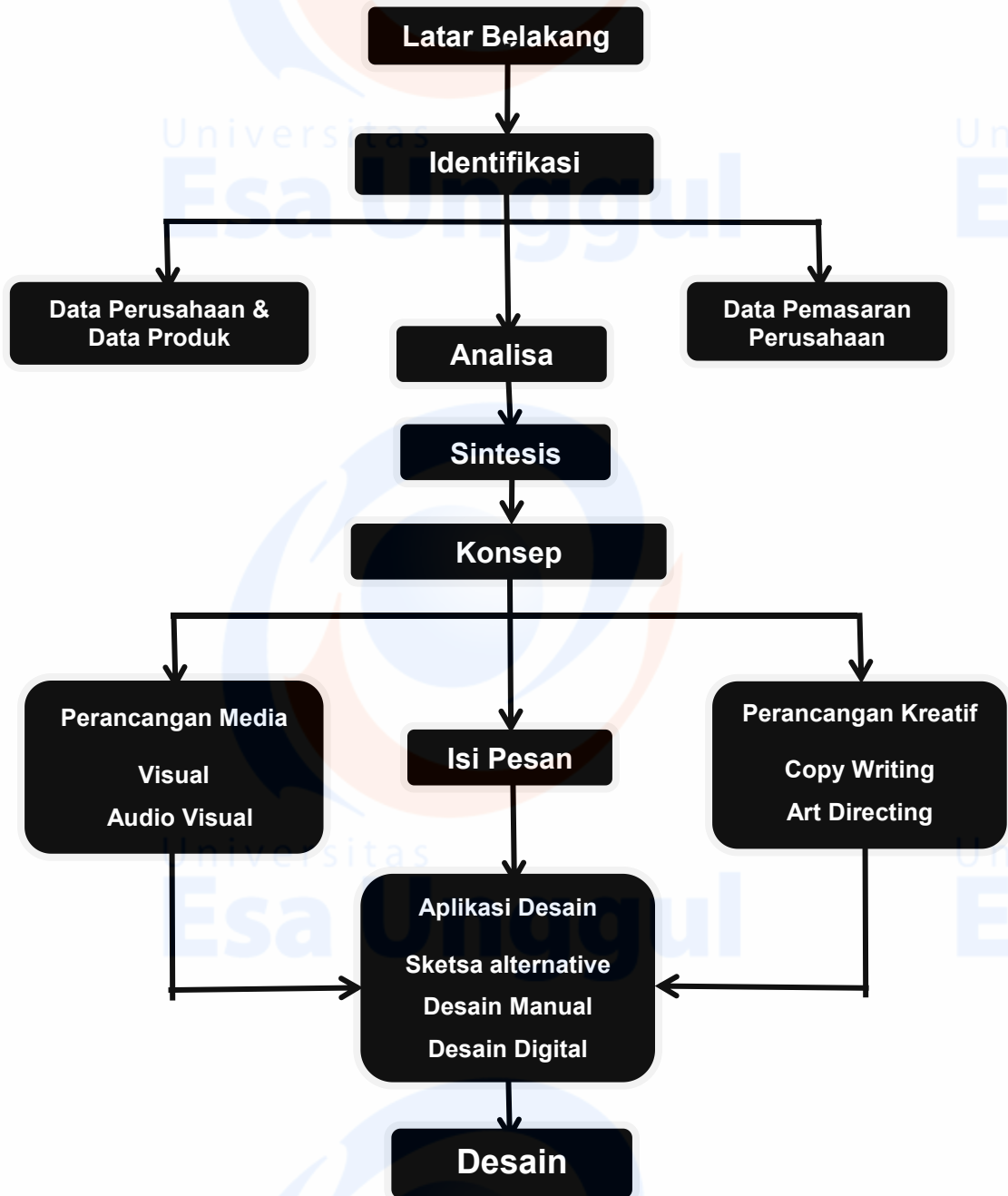
Bab ini menjelaskan detail mengenai event yang akan penulis buat yang berupa konsep-konsep yang terbagi menjadi lima yaitu konsep media, konsep kreatif dan Program kreatif, konsep komunikasi dan perencanaan biaya.

D. Bab IV : Desain dan Aplikasi

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil-hasil nyata yang dibentuk sesuai ukuran pada aslinya sehingga mudah diaplikasikan pada media-media yang akan di gunakan pada saat *event* diadakan.

E. Bab V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran serta hasil dari penilaian sidang tugas akhir.



Bagan 1 Alur Kerangka Pemikiran
Sumber : Handy Setiawan Tedjo, 2014

1.7 Skematika Perancangan

Berikut ini adalah mind mapping proses perancangan Event Spesial Melestarikan Situs Budaya pada Bulan Syawal di Keraton Kasepuhan Cirebon Sebagai Daya Tarik Wisata Lokal:



Bagan 2 Mind Mapping
Sumber : Dimas Arief Putra, 2017