

# Perancangan Environmental Graphic Design Pada Objek Wisata Situs Plangon Cirebon

DEDE PEBRIYADI<sup>1</sup>, ALDRIAN AGUSTA<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : Dedepebriyadi@gmail.com

## ABSTRAK

Perancangan Environmental Graphic Design di tempat wisata Situs Plangon yang terdapat di Kabupaten Cirebon, merupakan sebuah upaya dalam memperkenalkan dan meningkatkan daya tarik pengunjung terhadap objek wisata Situs Plangon. Selain tempat untuk berziarah karena terdapat makam kedua pangeran tersebut terdapat kawanan monyet yang berkeliaran di area objek wisata tersebut, di sepanjang jalan para pengunjung akan bertemu dengan kawanan monyet, yang uniknya di setiap wilayahnya memiliki pemimpinnya masing-masing, guna mengetahui perancangan identitas visual yang tepat bagi wisata Situs Plangon yang terdapat di wilayah Kabupaten Cirebon dilakukannya observasi lapangan. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif yang bersifat deskriptif, dilakukannya wawancara dan studi literatur guna mendapatkan informasi yang valid sesuai data dan fakta, selain itu metode perancangan signage, wayfinding dan desain informasi yang mudah dipahami untuk membantu pengguna dalam mengenali lokasi, arah, dan tujuan mereka. Diharapkan bahwa perancangan identitas visual ini akan meningkatkan daya tarik, dan dibuatnya signage yang mudah di pahami serta mudah di mengerti, hal ini membantu pengunjung untuk menavigasi wisatawan dengan mudah dan efektif. Dengan dibuatkannya perancangan ini tidak menutup kemungkinan bahwa asumsi negatif itu akan hilang dengan menceritakan asal muasal para kawanan monyet di Situs Plangon, disisi lain perancangan dibuat sebagai pelestarian cagar budaya setempat.

**Kata kunci:** *Environmental Graphic Design, Identitas Visual, Sign System, Situs Plangon, wisata alam dan religi.*

## **ABSTRACT**

*Designing Environmental Graphic Design at the Plangon Site tourist attraction located in Cirebon Regency is an effort to introduce and enhance the attractiveness of the Plangon Site tourist attraction. Apart from being a place for pilgrimage because there are the tombs of the two princes, there are also troops of monkeys roaming in the area of the tourist attraction. Along the way, visitors will encounter troops of monkeys, each with its own leader, to determine the appropriate visual identity design for the Plangon Site tourism in Cirebon Regency, field observations were conducted. The research method used is a qualitative method that is descriptive in nature. Interviews and literature studies were conducted to obtain valid information according to data and facts. In addition, the method of designing signage, wayfinding, and information design that are easy to understand is used to assist users in recognizing locations, directions, and their goals. It is hoped that this visual identity design will enhance the attractiveness and the creation of signage that is easy to understand and comprehend, this helps visitors to navigate tourists easily and effectively. With the creation of this design, it is possible that negative assumptions will disappear by telling the origin of the troops of monkeys at the Plangon Site. On the other hand, the design is made as a preservation of local cultural heritage.*

**Keywords:** *Environmental Graphic Design, Visual Identity, Sign Systems, Plangon Sites, natural and religious tourism.*

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu obyek wisata religi yang terdapat di Kabupaten Cirebon yaitu Situs Plangon, yang terletak di Sumber Cirebon berada di Jalan Pangeran Cakrabuana, Kelurahan Sendang, Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon. Plangon berasal dari kata, "tegal klängenan" yang berarti sebuah tempat atau bukit untuk menenangkan diri. Di dalam Plangon terdapat dua makam putra Raja Sulaiman bin Hud berasal dari Bagdad yang bernama Pangeran Kejaksan dan Pangeran Panjunan. Pada abad ke 14 Pangeran Panjunan dan Pangeran Kejaksan menyebarkan Islam ke Cirebon, kemudian beristirahat untuk menenangkan diri di bukit Plangon.

Terdapat kawanan monyet yang memiliki wilayahnya masing-masing, setiap wilayah terdapat pemimpinnya. Pemimpinnya dapat dicirikan dengan perawakannya yang gempal, perawakan pemimpin sangat besar dari perawakan kawanan yang lainnya, hal itu jadi penyebab asumsi negatif masyarakat terhadap Situs Plangon. Asumsi yang beredar luas yaitu terdapat siluman monyet dan tempat untuk pesugihan. Untuk menepis asumsi negatif dibutuhkan media informasi yang jelas mengenai apa yang ada di Wisata Situs Plangon itu sendiri.

Untuk menarik minat pengunjung dibutuhkan identitas dari Situs Plangon, Selain itu tidak adanya sign system di area sekitar Situs Plangon tidak ada. Para pengunjung umumnya adalah untuk berziarah ke makam kedua pangeran yang terdapat di bukit plangon, serta pengunjung yang datang biasanya hanya datang pada bulan-bulan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, dibuatkannya identitas visual dan sign system bertujuan untuk dapat menjadi daya tarik masyarakat luas terutama wilayah yang mencakup kabupaten dan kota Cirebon untuk mengunjungi Situs Plangon. Selain itu dengan dibuatkannya sign system dan informasi terkait sejarah bertujuan dapat membantu dan mengedukasi para pengunjung yang datang.

## 2. METODOLOGI

### 2.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini melalui pendekatan metode kualitatif, yaitu dengan menjabarkan dari metode kualitatif sebagai pendekatan untuk memahami masalah yang dihadapi. Metode penelitian secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses terstruktur, sistematis dan terencana yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan atau informasi baru melalui pengumpulan data, analisis, dan interpretasi data. Metode Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, termasuk observasi, studi literatur, dan wawancara.

#### A. Observasi

Pada proses observasi berlangsung, peneliti harus amati beberapa hal yaitu peristiwa, kejadian, dan lain-lain. Oleh karena itu perlu tindakan observasi guna mengumpulkan data secara fakta dan akurat dengan melakukan tinjauan lapangan.

#### B. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan berkomunikasi langsung dengan narasumber di lapangan mengenai informasi atau peristiwa yang berkaitan dengan topik penelitian, Dan juga pengamatan yang berdasarkan oleh opini dan juga acuan terhadap teori yang sudah ada.

C. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan wawancara serta observasi, berupa data yang didapat dan dikumpulkan selama tinjauan lapangan.

D. Internet

Mencari data-data referensi melalui internet guna mengetahui perkembangan tempat penelitian, mengolah dan mencari pendapat ataupun ulasan pengunjung di jurnal, artikel, sosial media, dan media promosi. Dalam data tersebut mencakup berbagai kritikan serta saran dari para pengunjung untuk pengelola tempat tersebut agar lebih aman dan nyaman.

E. Studi Literatur

Metode pengumpulan data ini dilakukan dan didapatkan melalui sumber-sumber data dari berbagai macam media cetak maupun media digital, seperti contohnya buku, majalah, koran, maupun jurnal

## 2.2 Perancangan

Dalam perancangan environmental graphic design untuk Situs Plangon, menggunakan pendekatan metode design thinking sebagai landasan. Design thinking dikenal sebagai suatu proses yang untuk memahami pengguna, asumsi, mendefinisi permasalahan, dan menghasilkan solusi. "Career Foundry" mengatakan, design thinking adalah sebuah ideologi maupun proses untuk memecahkan masalah kompleks yang menitikberatkan kepentingan pengguna. Sederhananya, design thinking merupakan pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna.

### A. Empathize

- Mengumpulkan data dan menganalisis permasalahan apa saja yang terdapat di Situs Plangon.
- Menganalisis karakteristik target audiens terhadap objek wisata yang terdapat di wilayah Cirebon.
- Memahami seperti apa konsep dan rancangan yang dapat menarik perhatian dan bagaimana menggabungkan hal tersebut dengan prinsip-prinsip desain.

### B. Define

- Mengidentifikasi permasalahan yang lebih mendalam dari data yang terkumpul serta mencari solusi untuk mengatasi asumsi negatif yang mungkin muncul terhadap Situs Plangon.
- Menganalisis permasalahan guna menetapkan cara bagaimana identitas visual dapat menarik perhatian audiens yang diharapkan dalam proses perancangan ini.

### C. Ideate

- Melakukan eksplorasi dan referensi gaya visual yang akan di buat.
- Memikirkan cara bagaimana mengatasi pandangan negatif masyarakat umum terhadap Situs Plangon.

- Mengidentifikasi apa saja yang akan dibuat dan menganalisis identitas dari Cirebon untuk dijadikan dasar dalam pembuatan perancangan ini.

#### **D. Prototype**

Menyusun ide-ide desain yang akan dikembangkan dan diperlukan di Situs Plangon, terutama fokus pada elemen yang mampu menarik perhatian para pengunjung.

#### **E. Test**

- Melakukan uji coba dengan memasang di tempat penelitian dengan cara mockup, penyesuaian ini dilakukan guna mengetes bahwa tepat atau tidak perancangan ini dibuat.
- Menganalisis hasil uji coba dan memperbaiki serta meningkatkan perancangan tersebut.

### **3. TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. SITUS PLANGON**

Obyek Wisata Situs Plangon merupakan salah satu objek purbakala dari zaman Islam. Di Plangon ini terdapat makam Pangeran Panjunan dan Pangeran Kejaksan. Lokasi Keramat Plangon secara administratif termasuk di wilayah Desa Babakan, Kecamatan Sumber. Lokasi ini sangat mudah dicapai dengan kendaraan roda dua maupun roda empat karena berada di tepi sebelah tenggara jalan raya yang menghubungkan Sumber – Mandirancan, Kabupaten Kuningan. Dari Sumber berjarak sekitar 1 km. Kawasan keramat merupakan hutan yang berada pada bukit. Luas kawasan tersebut sekitar 48 hektar.

Wisata ini biasa disebut juga dengan istilah Situs Kera Plangon, walaupun mereka termasuk dalam hewan liar, monyet yang terdapat di area wisata Situs Plangon tergolong jinak. Pengunjung, khususnya anak-anak dapat memberi makan akan tetapi harus diawasi oleh orang dewasa. Keberadaan kawanan monyet ini memberikan pengalaman interaktif yang unik. Interaksi dan pergaulan dengan kawanan monyet tersebut menjadi pengalaman yang menarik.

Ketika mengunjungi Situs Plangon, pengunjung akan menyaksikan kawanan monyet yang dibiarkan bebas berkeliaran di sekitar area wisata ini. Konon, monyet tersebut adalah peliharaan Pangeran Panjunan, awalnya hanya ada sepasang monyet yang dibawa oleh Pangeran Panjunan dari kunjungan ke Aceh. Namun karena lokasi yang tepat dan cocok secara geografis, kawanan monyet ini berkembang biak dan menjadi penghuni Bukit Plangon. Kawanan monyet ini menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung.

#### **3.2. Identitas Visual**

Perancangan identitas visual dibuat untuk merancang identitas bagi wisata alam Situs Plangon, Dalam pengaplikasiannya, identitas visual yang dibuat tidak hanya menjadi informasi lokasi, tetapi menjadi Landmark atau ciri khas yang mewakili informasi. Dalam ranah branding, visual identity memiliki makna sebagai segala bentuk identitas sebuah produk, brand, atau individu yang dapat diidentifikasi secara visual. Visual identity merupakan wajah pertama yang akan dikenali oleh masyarakat ketika sebuah brand muncul ke permukaan. Rustan (2009:54) menjelaskan bahwa identitas digunakan untuk membedakan identitas satu dengan yang

lainnya. Dari situlah diharapkan dapat meningkatkan brand awareness dan brand image positif di benak masyarakat, Brand awareness dan pengakuan akan sebuah brand dapat lebih mudah dicapai dengan adanya identitas visual yang gampang diingat dan langsung dikenali. Perancangan identitas visual meliputi logo, topografi dan warna, beberapa elemen itu jika di kombinasikan dan menjadi identitas yang baik akan mudah dikenal dan diingat oleh audiens.

### **A. Logo**

Logo memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk citra sebuah merek. Ini adalah elemen visual yang pertama kali dikenali oleh audiens dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya tarik dan mengingatkan merek tersebut. Sebagai identitas, logo menjadi lambang yang merepresentasikan perusahaan atau entitas.

Logo adalah aset berharga yang memiliki nilai strategis dalam membedakan merek dari pesaing dan membangun kesan positif di mata konsumen. Logo yang baik akan mencerminkan nilai-nilai merek, visi, dan pesan yang ingin disampaikan. Ini dapat membantu menciptakan daya tarik yang kuat, dan memperkuat identitas merek dalam pikiran konsumen. Oleh karena itu, proses perancangan dan pemilihan logo adalah tahap penting dalam membangun citra merek yang kuat.

### **B. Tipografi**

Tipografi memainkan peran penting dalam membentuk kesan pada audiens. Dalam hal ini, tipografi atau gaya teks yang digunakan oleh merek memiliki kemampuan untuk memberikan efek yang berbeda pada audiens. Sebagai contoh, tipografi dapat membuat teks lebih mudah dibaca, memberikan kesan unik, atau memberikan nuansa modern. Pemilihan tipografi harus disesuaikan dengan berbagai faktor, seperti kepribadian merek, tujuan komunikasi, dan industri tempat merek tersebut beroperasi.

### **C. Warna**

Warna adalah elemen penting dalam identitas visual, karena memiliki potensi untuk memicu respons emosional dari audiens. Biasanya, palet warna digunakan secara khusus dalam logo, tetapi sebenarnya palet warna ini memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan konten visual lainnya. Ketika merek menggunakan palet warna yang konsisten dalam semua aspeknya, mulai dari logo, konten, hingga kemasan produk, ini akan membantu memperkuat kesan merek dalam pikiran audiens.

Warna-warna yang digunakan dapat memancarkan pesan, menggambarkan kepribadian merek, dan mempengaruhi bagaimana audiens merasa tentang merek tersebut. Ketika audiens melihat warna-warna yang sama terkait dengan merek secara berulang, hal ini akan memicu pengenalan merek yang lebih kuat dan memudahkan mereka untuk mengingat dan mengidentifikasi merek tersebut.

## **3.3. Sign System**

Sign system adalah kumpulan dari tanda-tanda individu yang telah didesain untuk mengidentifikasi atau mengarahkan suatu tempat atau bangunan yang kompleks. Hal-hal yang menyangkut tanda sebagai sebuah sistem harus berdasarkan elemen-elemen desain, seperti bahan, bentuk, warna dan elemen desain lainnya. Sign system juga dikenal dengan istilah wayfinding, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan.

Wayfinding adalah sebuah proses penyelesaian masalah yang ada di suatu ruang atau kawasan. Cakupan Wayfinding adalah permasalahan mencari arah dari suatu tempat menuju tempat lain atau kembali ke tempat semula. Dalam menyelesaikan permasalahan wayfinding, langkah awalnya adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada, termasuk memahami aktivitas yang dilakukan oleh pengguna saat mencari arah, seperti mencari informasi, membuat keputusan, dan bergerak untuk menemukan arah yang dituju. Dengan pemahaman ini, solusi yang sesuai dapat dirancang untuk memudahkan pengguna berpindah tempat.

Dalam pengertian lainnya, sign system juga sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkannya. Tanda adalah kesatuan dari dua bidang tak terpisahkan, yaitu tanda dan sistem dimana sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) memiliki dua hal yang akan ditangkap oleh indera kita, signifier (penanda) dan signified (petanda). Penanda lebih jelas dijelaskan sebagai tingkatan ungkapan yang berwujud fisik seperti warna, gambar, huruf, kata atau objek. Sementara pertanda lebih bersifat isi atau gagasan dari apa yang diungkap penanda.

### **3.4. Graphic Standard Manual**

Graphic Standard Manual merupakan dokumen yang berisi panduan ataupun aturan yang mengatur penggunaan elemen-elemen visual dalam suatu identitas visual sebuah merek. Dokumen ini memuat pedoman kepada perancang visual dari sebuah merek atau pihak terkait lainnya untuk memberikan aturan penggunaan elemen visual merek tersebut, tujuannya untuk menjaga konsistensi dan integritas merek, dari penggunaan Graphic Standard Manual dalam sebuah identitas visual agar penggunaan elemen identitas yang terdapat dalam perusahaan dapat tersusun secara sistematis pada pengaplikasiannya terhadap beberapa media.

Dengan menggunakan Graphic Standard Manual sebagai panduan, merupakan persyaratan utama bagi bisnis untuk menciptakan identitas visual yang diterapkan pada berbagai media seperti papan tanda, seragam, perlengkapan kantor, kendaraan, interior dan eksterior perusahaan, dan banyak lagi. Pentingnya graphic standard manual dalam menjaga konsistensi identitas merek.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Obyek Wisata Situs Plangon merupakan salah satu objek purbakala dari zaman Islam. Di Plangon ini terdapat makam Pangeran Panjunan dan Pangeran Kejaksan. Lokasi Keramat Plangon secara administratif termasuk di wilayah Desa Babakan, Kecamatan Sumber. Lokasi ini sangat mudah dicapai dengan kendaraan roda dua maupun roda empat karena berada di tepi sebelah tenggara jalan raya yang menghubungkan Sumber – Mandirancan, Kabupaten Kuningan. Dari Sumber berjarak sekitar 1 km. Kawasan keramat merupakan hutan yang berada pada bukit. Luas kawasan tersebut sekitar 48 hektar. Wisata ini biasa disebut juga dengan istilah Situs Kera Plangon, walaupun mereka termasuk dalam hewan liar, monyet yang terdapat di area wisata Situs Plangon tergolong jinak. Pengunjung, khususnya anak-anak dapat memberi makan akan tetapi harus diawasi oleh orang dewasa. Keberadaan kawanan monyet ini memberikan pengalaman interaktif yang unik. Interaksi dan pergaulan dengan kawanan monyet tersebut menjadi pengalaman yang menarik.

## **4.1. Analisis SWOT**

### **A. Strength**

- Terdapat kedua makam pangeran yang semasa hidupnya melakukan dakwah/menyebarkan ajaran agama islam di nusantara.
- Lokasi Situs Plangon terletak di kaki gunung Ciremai dan dekat dengan pusat pemerintahan Kabupaten Cirebon, sehingga mudah diakses karena jalan tersebut adalah akses utama penghubung antara Kabupaten Cirebon dan Kabupaten Kuningan.
- Berinteraksi dan memberi makan(kacang) pada kewan monyet akan menjadi pengalaman yang unik bagi para wisatawan yang berkunjung

### **B. Weakness**

- Kekurangan sign system dan informasi yang jelas membuat Situs Plangon sulit dikenali, mengakibatkan kesulitan dalam navigasi dan pemahaman mengenai situs.
- Tidak ada identitas visual dan signage dari Situs Plangon yang menyebabkan kurangnya daya tarik minat untuk berkunjung.
- Fasilitas dan prasarana di Situs Plangon tidak terjaga dengan baik, mengurangi kenyamanan dan keamanan pengunjung.
- Tidak ada kerjasama dengan pihak pemerintah menyebabkan Situs Plangon kurang terawat.
- Sifat jahil kewan monyet membuat wisatawan takut selama berada di sekitar Situs Plangon.

### **C. Opportunity**

- Menikmati suasana alam, karena letak Situs Plangon ini terletak di bawah kaki gunung Ciremai sehingga udaranya sejuk.
- Karena perbatasan dengan Kabupaten Kuningan jika ingin melanjutkan untuk mencari destinasi wisata alam selanjutnya bisa terus mengikuti Jl. Pangeran Kejaksan

### **D. Threat**

- Asumsi negatif mengenai Siluman monyet dan tempat pesugihan membuat Situs Plangon tidak memiliki daya tarik bagi wisatawan lokal.
- Masyarakat pada umumnya ingin menikmati suasana alam dengan pemandangan perkotaan ataupun hamparan bukit, walaupun Situs Plangon terletak di kaki gunung Ciremai tetap kalah unggul dengan destinasi wisata yang ada di Kuningan.
- Terdapat destinasi wisata di satu wilayah menjadi Situs Plangon kurang diminati untuk di kunjungi, sebab destinasi wisata tersebut mengadopsi kultur Bali/suasana seperti Bali.

## 4.2. Matrik SWOT

	<b>Strength</b>	<b>Weakness</b>
<b>Opportunities</b>	Pengenalan kepada pengunjung mengenai kedua Pangeran yang semasa hidupnya berdakwah ajaran agama islam di nusantara serta menjelaskan asal muasal monyet yang terdapat di Situs Plangon.	Memuat informasi keunika mengenai Situs Plangon, bertujuan agar lebih dikenal dan mendapatkan minat daya tarik wisatawan untuk mengunjungi tempat tersebut untuk berlibur bersama kerabat dekat ataupun keluarga.
<b>Threats</b>	Mengenalkan dan menceritakan sosok kedua pangeran dan kelompok monyet beserta pemimpin di setiap wilayah.	Merancang Signage dan Identitas Visual terhadap Situs Plangon bertujuan agar Situs Plangon lebih dikenal dan menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

Dari Matriks SWOT diatas, tawaran solusi yang dipilih yaitu W+T (Weaknes + Threats). Dengan perancangan Identitas Visual diharapkan dapat menjadi daya tarik pengunjung, serta dibuatnya Signage agar Situs Plangon menjadi dikenal serta dapat dijumpai karena keberadaan Sign yang terdapat di area Situs Plangon tersebut

## 4.3. Problem Statement Dan Problem Solution

### A. Problem Statemen

Fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia kurang ditunjang dengan baik membuat para pengunjung tidak nyaman selama berada di situs plangon, serta tidak adanya sign system ataupun desain informasi membuat kawasan Situs Plangon sulit dikenali.

### B. Problem Solution

Perancangan identitas visual dan signage untuk Situs Plangon sebagai dasar dari perancangan segala kebutuhan serta Desain Informasi mengenai apa yang ada di dalam Situs Plangon tersebut dapat menjadi daya tarik sehingga menepis rumor dan asumsi negatif dari Situs Plangon.

## 4.4. Segmentasi Target

### A. Geografis

Masyarakat Kota dan Kabupaten Cirebon. Dengan dipilihnya Masyarakat kota dan kabupaten bertujuan untuk mengenal lebih dalam mengenai sejarah yang ada di Cirebon.

### B. Demografis

Laki-laki dan perempuan berumur 20-35 tahun.

### C. Psikografis

Target audiens mengarah kepada orang-orang gemar yang mengunjungi petilasan, memiliki nilai sejarah, ketertarikan dan gemar mengeksplor tempat-tempat wisata yang ada.

## 4.5. Message Planning

### A. Kondisi Saat Ini

Kurangnya sentuhan dan tidak terikatnya dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata membuat objek wisata Situs Plangon kurang terawat, perawatan cagar alam itu melalui simpatisan para warga sekitar dan bantuan dari pihak tertentu. Selain itu untuk anggaran pemeliharaan didapatkan dari para pengunjung/peziarah yang memberikan tip kepada juru kunci dan pemandu wisata setempat.

### B. Kondisi Ideal

Identitas dari wisata sangatlah penting, selain itu signage juga sangat diperlukan pada sebuah tempat, guna menunjukkan dan mengarahkan audiens ke tempat tersebut. Pada umumnya objek wisata dapat mudah dikenali melalui identitas visual dari wisata tersebut.

### C. What To Say

#### “The Secret Story Of A Monkey”

Pemilihan What To Say berdasarkan asumsi negative yang beredar, bahwa di Situs Plangon terdapat siluman monyet dan mitos yang beredar jumlah monyet disana kurang lebih ada 99 monyet tidak lebih tidak kurang, padahal jumlah monyet disana terdapat 99 ekor monyet di wilayah atas dan 99 ekor monyet di wilayah bawah itu sebelum kepemimpinan Robert meninggal. Setelah pimpinan Robert meninggal wilayah atas dan wilayah bawah menyatu dan bercampur, pimpinan kawanan monyet dapat dicirikan dengan perawakan yang gempal dan berbeda dengan yang lainnya, terdapat tiga wilayah diantaranya mencakup wilayah bawah, tengah, dan atas. Tiap wilayah memiliki kepemimpinannya masing-masing, mungkin itu sebabnya di Situs Plangon memiki asumsi negative bahwa disana terdapat siluman monyet.

### D. Model Komunikasi

Lasswell Model

#### - Who :

Masyarakat luas khususnya mencakup wilayah Kabupaten/Kota Cirebon, Wisatawan lokal maupun mancanegara.

#### - Says What :

“The Secret Story Of A Monkey” Penerapan sign system dan desain informasi yang baik, memberikan panduan yang jelas tentang sejarah dan informasi praktis di Situs Plangon untuk menarik minat dan menghilangkan asumsi negatif yang ada.

- **To Whom :**

Pria dan wanita dengan rentan umur 20-35 tahun yang hobi mengexplore alam dan menyukai tempat-tempat yang memiliki nilai sejarah.

- **In Which Channel :**

Dengan dibuatnya perancangan identitas visual dan sign system di wilayah Situs Plangon serta informasi terkait untuk menginformasikan detail tempat wisata tersebut dan diharapkan dapat menarik minat wisatawan.

- **With What Effect**

o **Think**

Pada tahap ini target audiens disuguhkan mengenai keunikan yang ada di wisata Situs Plangon, salah satunya mengenalkan masing-masing pemimpin para kawanan monyet.

o **Feel**

Sedangkan pada tahap feel target akan memiliki persepsi mengenai wisata Situs Plangon beserta keunikan yang ada di dalamnya.

o **Do**

Lalu untuk tahap ini diharapkan target datang ke wisata Situs Plangon sebagai destinasi wisata religi yang direkomendasikan.

**E. How To Say**

“Merancang Enviromental Graphic Design yang menarik minat serta selaras dengan Situs Plangon agar mudah dikenali oleh audiens”

**F. Tone And Manner**

Penerapan elemen budaya seperti corak dan warna untuk menghasilkan rancangan yang mudah di pahami dan di cerna bagi pengunjung Wisata Situs Plangon. Konsep bentuk geometris diadaptasi dari struktur bangunan yang berada Situs Plangon, yaitu diantaranya gapura. Konsep tersebut yang menggambarkan karakteristik gapura memiliki makna masyarakat yang berbudaya tinggi, berjiwa gotong-royong dan kokoh menghadapi tantangan dan rintangan, serta kepribadian masyarakat daerah yang terbuka ramah serta penuh toleransi.

**G. Typeface**

Dalam pemilihan typeface, Situs Plangon menggunakan dua typeface dalam pengaplikasian perancangan, yaitu Angelia dan Poppins.

Angelia, digunakan sebagai brand typeface karena karakteristiknya seperti aksara jawa yang terdapat garis tebal tipis, serta memiliki karakteristik ketegasan namun tidak terlalu kaku.

Poppins, digunakan sebagai system typeface yang digunakan untuk pengaplikasian copywriting mengenai Situs Plangon.

## Typeface

**Poppins**  
For Headline and Body Text

**Aa**  
Poppins

Font Family : Thin  
Style : *Thin Italic*  
*ExtraLight*  
*ExtraLight Italic*  
Light  
*Light Italic*  
Regular  
*Italic*  
Medium  
*Medium Italic*  
SemiBold  
*SemiBold Italic*  
Bold  
*Bold Italic*  
ExtraBold  
*ExtraBold Italic*  
Black  
*Black Italic*

**Aa**  
Angelia

Font Family : Regular  
Style :

**Typography Hierarchy**  
For Headline & main text

**Text Hierarchy for desktop/  
Big Headline**

Poppins Bold | **This Is Big Headline**  
caption to support  
headline.

Poppins Regular |

Poppins  
(with size 70%  
of headline)

This is Body text usim Lorem ipsum dolor sit amet, as fake text. consetetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim minim veniam, quis.

**Text Hierarchy for mobile/  
small paragraph**

Poppins Medium  
(Uppercase) | **THIS IS SUB HEADLINE**

Body text  
(same size  
with sub headline) | This is Body text usim Lorem ipsum dolor sit amet, as fake text. consetetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis.

Gambar 1. Typeface

## 4.6. Perancangan Visual

### A. Logo

Representatif dari bentuk dan pola bangunan yang ada di area keraton, yaitu Siti Hinggil. Siti Hinggil, yakni suatu bangunan yang terletak di suatu tempat yang lebih tinggi dari bangunan lainnya Hal ini melambangkan kebahagiaan dunia.



Gambar 2. Siti Hinggil



Gambar 3. Logo Plangon



*Gambar 4. Anatomy Logo Situs Plangon*

Logo dirancang secara untuk merepresentasikan identitas unik suatu entitas. Digunakan untuk, membangun kesadaran merek, dan memberikan identitas visual yang konsisten.



*Gambar 5. Anatomy Logo Situs Plangon*

Plangon wordmark digunakan ketika suatu media atau dokumen yang hanya menggunakan teks sebagai elemen utama dalam desain logonya.



*Gambar 6. Logo Vertikal Situs Plangon*

Logo vertikal mengacu pada tata letak logo di mana elemen-elemen logo diatur secara vertikal, dari atas ke bawah. Biasanya, elemen ikon atau simbol ditempatkan di atas teks atau nama merek. Lock up vertikal sering digunakan saat ruang vertikal lebih terbatas daripada ruang horizontal.

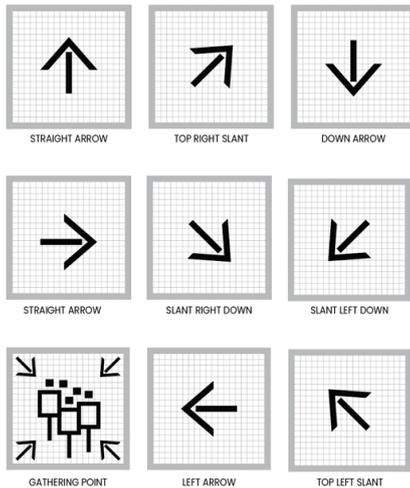


*Gambar 7. Logo Horizontal Situs Plangon*

Logo horizontal mengacu pada tata letak logo di mana elemen-elemen logo diatur secara horizontal, dari kiri ke kanan. Biasanya, teks atau nama merek ditempatkan di sebelah kiri atau kanan ikon atau simbol. Lock up horizontal sering digunakan saat ruang horizontal lebih terbatas dari pada ruang vertikal.

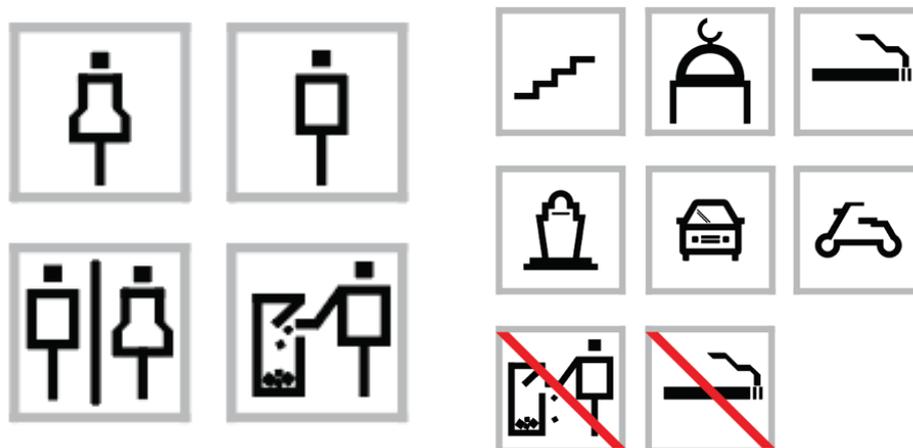
## B. Pictogram

Perancangan pictogram mengambil bentuk dari kasus gapura, yaitu dengan tumpukan bata merah dengan ukuran persegi, gapura memiliki makna berjiwa gotong-royong dan kokoh menghadapi tantangan dan rintangan. Kepribadian masyarakat daerah yang terbuka ramah serta penuh toleransi.



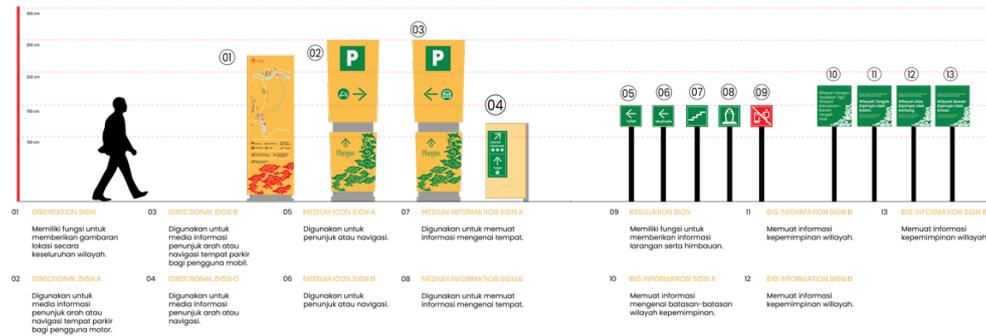
Tanda panah pada signage berfungsi sebagai penunjuk arah atau penunjuk jalan membantu para pengunjung untuk jalan mana yang harus di lalui jika ingin ke suatu tempat.

*Gambar 8. Pictogram*



*Gambar 9. Icon Regulation Pictogram*

## C. Antropometri



Gambar 10. Antropometri

Konsep bentuk geometris diadaptasi dari struktur bangunan yang berada Situs Plangon, yaitu diantaranya gapura. Yang memiliki bentuk garis lurus dan tegas. Selain itu memberikan informasi dan menciptakan tampilan modern namun minimalis untuk perancangan signage di area Situs Plangon, Sama halnya dengan pemilihan warna, pemilihan warna yang kontras dapat mudah dijumpai serta signage terlihat menonjol.

Bahan yang digunakan untuk perancangan signage di wilayah Situs Plangon ialah plat besi. Pemilihan bahan dasar besi yaitu karena sifat dasar besi yaitu kuat serta kokoh tidak mudah dirusak oleh kewanaran monyet yang berkeliaran bebas di Situs Plangon, Sifat usil monyet menjadi pertimbangan pemilihan bahan besi, selain itu besi juga tahan terhadap cuaca dan warnanya tahan lama. bahan besi, selain itu besi juga tahan terhadap cuaca dan warnanya tahan lama.

## 5. KESIMPULAN

Perancangan Enviromental Graphic Design meliputi signage, wayshowing, dan identitas visual ditujukan untuk membangun awareness pada masyarakat terutama wilayah Cirebon dan sekitarnya. Diharapkan setelah awareness muncul dapat meminimalisir rumor negatif mengenai Situs Plangon, sebab pada dasarnya rumor negatif itu akan terus ada dan sulit diubah.

Dengan harapan jika Situs Plangon sudah dikenal dan banyak dikunjungi wisatawan asumsi negatif itu akan menghilang. Perancangan Enviromental Graphic Design juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang sederhana dan dapat disampaikan dengan jelas dan efektif kepada target audiens. Selain itu perancangan ini dapat meningkatkan kualitas dari Situs Plangon, dengan perancangan yang tepat dapat membangun citra positif dari Situs Plangon.

Pelestarian situs budaya di wilayah setempat sangatlah penting, agar kita tahu asal muasal tempat serta tidak serta merta menilai tempat dari asumsi yang beredar di kalangan masyarakat luas, untuk membuktikan asumsi yang beredar tersebut maka harus dengan cara mendatangi dan mengetahui kebenarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Direktori Pariwisata. Keramat Plangon. <https://direktoripariwisata.id>. Diakses pada 25 September 2023. <https://direktoripariwisata.id/unit/7872>.
- Fikriyah, W. (2022). Asal Usul Plangon Cirebon, Terdapat Kerajaan Monyet di Dalamnya. Portal Majalengka. Diakses pada 25 September 2023. [https://portalmajalengka.pikiran-rakyat.com/ciayumajakuning/pr-835\\_895552/asal-usul-plangon-cirebon-terdapat-kerajaan-monyet-di-dalamnya](https://portalmajalengka.pikiran-rakyat.com/ciayumajakuning/pr-835_895552/asal-usul-plangon-cirebon-terdapat-kerajaan-monyet-di-dalamnya)
- Indonesia Kaya. Wisata Alam Sambil Berziarah di Situs Plangon. <https://indonesiakaya.com/>. Diakses pada 26 September 2023. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/wisata-alam-sambil-berziarah-di-situs-plangon/>
- Sukmah, F. (2022). Wisata Kera Plangon Cirebon, Berziarah Sambil Belajar Sejarah. Naveindonesia. Diakses pada 26 September 2023. <https://www.naveindonesia.com/wisata-kera-plangon/>
- Purnama, F. (2023). Ada Sesuatu Dibalik Sejarah Plangon Cirebon. Sumedang Ekspres.com. Diakses pada 26 September 2023. <https://sumedang.jabarekspres.com/2023/05/17/sejarah-plangon-cirebon/>
- LN, PUTRA. (2019). <http://repository.unpas.ac.id/> Diakses pada 26 September 2023. <http://repository.unpas.ac.id/41029/4/4.%20Bab%20II.doc.pdf>
- Kasrini. (2012). UPAYA MENANAMKAN NILAI-NILAI DAKWAH DALAM ZIARAH PANGERAN PANJUNAN DAN PANGERAN KEJAKSAN DI PLANGON KELURAHAN BABAKAN KECAMATAN SUMBER KABUPATEN CIREBON (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon) Diakses pada 26 September 2023. [http://repository.syekhnurjati.ac.id/1644/1/KASRINI\\_58210055\\_\\_OK.pdf](http://repository.syekhnurjati.ac.id/1644/1/KASRINI_58210055__OK.pdf)
- Abednego, V.A. "Visual Identity vs Brand Identity." Binus University Malang. Diakses 27 September 2023. <https://binus.ac.id/malang/2018/12/visual-identity-vs-brand-identity/>
- Panindias, A.N. "IDENTITAS VISUAL DALAM DESTINATION BRANDING KAWASAN NGARSOPURO". <https://jurnal.isi-ska.ac.id/>. Diakses pada 26 September 2023. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/viewFile/223/225>
- Kristianto. (2020). "Perancangan Identitas Visual Wisata Alam Kota Tasikmalaya". <https://senirupaikj.ac.id/>. Diakses pada 27 September 2023 [https://senirupaikj.ac.id/ruang\\_pamer/desain-komunikasi-visual/perancangan-identitas-visual-wisata-alam-kota-tasikmalaya/](https://senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/desain-komunikasi-visual/perancangan-identitas-visual-wisata-alam-kota-tasikmalaya/)
- Karunia, A. Alinuridin & Nurabdiandiyah. PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DESTINASI WISATA KAWASAN TELUK YOUTEFA KOTA JAYAPURA. Diakses 26 September 2023. <http://eprints.unm.ac.id/19249/1/Artikel%20Anita%20Karunia.pdf>
- "Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya". <https://sis.binus.ac.id/>. Diakses 25 September 2023. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- "Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya". <https://www.gramedia.com/>. Diakses 26 September 2023. <https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/>
- Permata, P. & Islam, M.A. (2021) PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL WISATA ALAM DAN EDUKASI GRONJONG WARITI. 26 September 2023
- Wiratawa, D.A, Budipawada, A.E, & Wahyudi, D. (2022). METODE PERANCANGAN LOGO BRAND KOTA DENGAN PARTISIPASI WARGA LOKAL. Diakses 26 September 2023
- Rustan, Suriyanto. (2009). Mendesain Logo. PT. Gramedia Pustaka Utama
- Maymun, A.Z., & Swasty, W. (2018). IDENTITAS VISUAL DAN PENERAPANNYA PADA SIGNAGE UNTUK KAWASAN WISATA EDUKASI.
- Adzhar, A., & Swasty, W. (2019) PERANCANGAN SIGN SYSTEM YANG TERINTEGRASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI.

