

BAB II. PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DI KAWASAN WISATA SEJARAH BANTEN LAMA

II.1 Landasan Teori

Landasan teori terdiri dari definisi, ide, proporsi yang telah disusun secara sistematis untuk masing-masing variabel dalam sebuah penelitian. Teori ini akan berfungsi sebagai dasar yang kuat untuk perancangan yang nanti akan dilakukan. Oleh karena itu, membuat landasan teori dengan baik dan benar sangat penting untuk perancangan ini, karena landasan teori akan menjadi sebuah pondasi dalam penelitian ini sendiri.

II.1.1 Pengertian Pariwisata

Berpergian dalam jangka waktu tertentu untuk melihat lokasi yang berbeda tanpa tujuan bekerja atau mencari uang di sana, melainkan sekadar menikmati perjalanan hidup untuk bersantai dan jalan-jalan atau untuk memuaskan keinginan lainnya, disebut sebagai pariwisata (Yoeti 1996). Menurut Robert McIntosh dan Shashiakant Gupta (Pendit 1999) pariwisata adalah konglomerasi koneksi dan gejala yang dihasilkan dari interaksi antara wisatawan, bisnis, pemerintah daerah, dan komunitas ketika mereka berupaya untuk menarik dan mengakomodasi wisatawan tersebut serta orang lain. Dan pariwisata juga merupakan suatu kegiatan perpindahan seseorang sementara waktu dengan tujuan berdestinasi di luar tempat tinggal dan tempat bekerjanya dengan melakukan kegiatan selama berdestinasi dan tentunya juga menyiapkan segala fasilitas untuk memenuhi kebutuhan mereka (Wanjaya & Kurniawan 2018).

Pariwisata adalah kategori perjalanan luas yang didukung oleh berbagai layanan dan fasilitas yang ditawarkan oleh organisasi kota, negara bagian, federal, dan swasta. Selain memberikan kesempatan bersantai dan berwisata, pariwisata juga berfungsi untuk memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap pengunjung sekaligus menghasilkan pendapatan negara untuk menunjang kesejahteraan masyarakat (UU RI No. 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan memberikan pengertian pariwisata sebagai berikut, antara lain:

- a. Pariwisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi suatu lokasi tertentu dengan tujuan untuk bersantai, mengembangkan diri, atau menemukan kekhasan tempat wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu singkat.
- b. Seseorang yang melakukan perjalanan wisata disebut turis.
- c. Pariwisata adalah kategori kegiatan rekreasi yang luas yang didukung oleh serangkaian fasilitas dan layanan yang ditawarkan oleh organisasi kota, negara bagian, federal, dan swasta.
- d. Semua kegiatan yang berhubungan dengan pariwisata bersifat multifaset dan interdisipliner, hal tersebut muncul dari kebutuhan masing-masing individu dan bangsa serta dari interaksi antara wisatawan dengan komunitas lokal, antara wisatawan lain, pemerintah, pemerintah daerah, dan pemilik usaha.
- e. Segala sesuatu yang mempunyai kekhasan, daya tarik, dan nilai yang berupa berbagai benda alam, budaya, dan buatan yang dijadikan tujuan dan tujuan kunjungan wisatawan, dianggap sebagai daya tarik wisata.
- f. Daerah yang ditetapkan sebagai Daerah Tujuan Pariwisata atau Daerah Tujuan Pariwisata adalah letak geografis dalam satu atau lebih wilayah administratif yang mencakup masyarakat yang mendukung dan meningkatkan terwujudnya pariwisata, serta fasilitas umum, daya tarik wisata, dan aksesibilitas.
- g. Perusahaan yang menawarkan produk atau layanan untuk memenuhi permintaan wisatawan dan merencanakan perjalanan dianggap sebagai perusahaan pariwisata.
- h. Perorangan atau kelompok yang melakukan usaha pariwisata dikenal dengan sebutan pengusaha pariwisata.
- i. Sektor pariwisata terdiri dari sejumlah perusahaan terkait perjalanan yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk menghasilkan barang dan/atau jasa yang memenuhi permintaan wisatawan saat merencanakan perjalanan.
- j. Pemberian sertifikat kepada perusahaan dan karyawan industri perjalanan merupakan praktik untuk mendukung peningkatan kualitas barang, jasa, dan manajemen terkait perjalanan.

- k. Prinsip Pariwisata: Kemanfaatan, kekeluargaan, keadilan dan pemerataan, keseimbangan, kemandirian, keberlanjutan, demokrasi, kesetaraan, dan persatuan merupakan prinsip pedoman pariwisata.
- l. Sasaran: Pariwisata berupaya untuk: (1) meningkatkan pertumbuhan ekonomi; (2) meningkatkan kesejahteraan masyarakat; (3) mengentaskan kemiskinan; (4) mengatasi pengangguran; (5) melestarikan alam, lingkungan hidup, dan sumber dayanya; (6) memajukan kebudayaan; (7) meningkatkan citra bangsa; (8) menumbuhkan rasa kasih sayang terhadap bangsa; (9) membentengi jati diri dan persatuan bangsa; dan (10) mempererat persahabatan antar bangsa.

II.1.2 Komponen Pariwisata

Atraksi, amenitas, dan aksesibilitas hanyalah beberapa elemen yang akan memberikan dampak signifikan terhadap keberhasilan daya tarik wisata dan pengembangan kawasan wisata (Yoeti 1997).

1. Atraksi (*Attraction*)

Menurut Spillane (1987), daya tarik wisata adalah suatu item pariwisata atau keluaran kreatif yang mempunyai potensi untuk menarik wisatawan, khususnya yang berasal dari luar negeri, ke suatu lokasi tertentu. Daya tarik adalah sesuatu yang harus dimiliki suatu daya tarik wisata, menurut Organisasi Pariwisata Dunia. Dalam arti menarik wisatawan, atraksi adalah fitur lokal yang berkontribusi terhadap daya tarik destinasi tersebut. Tarian, lagu rakyat tradisional, ritual tradisional, dan barang-barang lainnya yang pernah dipersembahkan untuk dilihat dan dinikmati dianggap sebagai atraksi wisata.

2. Fasilitas (*Amenities*)

Ketika pengunjung berada di suatu tempat atau destinasi wisata, amenitas adalah beberapa jenis sarana prasarana pendukung yang diperlukan, seperti penginapan, pilihan tempat makan, transportasi, dan biro perjalanan. Wisatawan dapat menemukan kenyamanan pada fasilitas pariwisata. Sejumlah fasilitas penting, seperti penginapan, pilihan tempat makan, pasokan air bersih, komunikasi, hiburan, dan keamanan, terkait erat dengan pertumbuhan industri pariwisata.

3. Aksesibilitas (*Accessibility*)

Transportasi dan kemudahan memperoleh informasi mengenai tempat wisata yang akan dikunjungi termasuk dalam aksesibilitas. Transportasi merupakan komponen aksesibilitas yang paling krusial, dan pemanfaatannya menjadi tujuan terpenting disini karena dapat memperlancar perjalanan dan memudahkan pengunjung untuk mengunjungi destinasi wisata.

II.1.3 Wisata Sejarah

Wisata berbasis sejarah merupakan salah satu potensi yang pada umumnya dimiliki oleh setiap daerah, menjadikan daerah tersebut berbeda dengan daerah lainnya bahkan menjadi ciri khas atau karakteristik (Suyatmin dalam Sukmaratri 2018). Wisata sejarah merupakan jenis wisata yang berkaitan dengan kunjungan dan eksplorasi tempat-tempat bersejarah untuk tujuan edukasi, hiburan, atau kepentingan budaya. Biasanya, wisata sejarah akan membawa pengunjung untuk melihat, mempelajari, dan menghargai peninggalan sejarah di suatu wilayah atau tempat tertentu.

Wisata sejarah penting karena membantu masyarakat memahami dan menghargai warisan budaya serta sejarah suatu tempat atau bangsa. Dengan mengunjungi tempat-tempat bersejarah, wisatawan dapat mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang peristiwa dan tokoh penting, gaya hidup dulu, serta mempelajari perubahan sosial dan politik yang telah terjadi. Wisata sejarah juga membantu menjaga dan melestarikan peninggalan bersejarah agar tetap terjaga dan dapat dinikmati oleh generasi mendatang.

II.2 Sejarah Banten Lama

Pada abad kelima, Banten merupakan bagian dari Kerajaan Tarumanagara. Prasasti Cidanghiyang atau dikenal juga dengan Prasasti Lebak ditemukan di Desa Lebak, pinggiran Ci Danghiyang, Kecamatan Munjul Pandeglang, Banten. Merupakan salah satu prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanagara. Prasasti yang baru ditemukan pada tahun 1947 ini memiliki dua baris puisi yang ditulis dalam aksara Sansekerta dan Pallawa. Kata-kata dalam prasasti tersebut mengagung-agungkan

kegagalan Raja Purnawarman. Kerajaan Sunda tetap menguasai bagian barat Pulau Jawa mulai dari Ujung Kulon hingga Ciserayu dan Kali Brebes hingga jatuhnya Kerajaan Tarumanagara (beberapa sejarawan mengaitkan hal ini dengan penggerbekan Kerajaan Sriwijaya). Menurut catatan penjelajah Portugis Tome Pires pada tahun 1513, Banten berkembang menjadi salah satu pelabuhan utama Kerajaan Sunda. Banten merupakan salah satu pelabuhan kerajaan, bersama dengan pelabuhan Pontang, Cigede Tamgara (Tangerang), Kalapa, dan Cimanuk, menurut sumber Portugis. Maulana Hasanuddin mendirikan Kesultanan Banten di wilayah yang dulunya adalah Banten Girang, diawali dengan kekuasaannya atas Kota Pelabuhan Banten dan dilanjutkan dengan perebutan Banten Girang dari Pucuk Umun pada tahun 1527. Selain itu, Pakuan Pajajaran, ibu kota Kerajaan Sunda, atau Pakuan (berasal dari nama Pakwuan), dihancurkan pada tahun 1579 oleh Maulana Yusuf, penerus Maulana Hasanuddin. Dengan demikian, Kesultanan Banten meneruskan pemerintahan di Jawa Barat. Pasukan Maulana Yusuf memperingatinya dengan memindahkan Palangka Sriman Sriwacana, tempat penobatan kerajaan, dari Pakuan Pajajaran ke Surasowandi Banten. Adat istiadat politik saat itu “mengharuskan” batu berukuran 200 x 160 x 20 sentimeter itu dibawa ke Banten. Pertama-tama, tidak mungkin mengangkat raja baru ketika Palangka di Pakuan direbut. Kedua, karena cicitnya adalah putri Sri Baduga Maharaja, maka Maulana Yusuf merupakan pewaris takhta Kerajaan Sunda yang “sah” berdasarkan kepemilikannya atas Palangka. Menurut catatan dari sejarawan Joao de Barros, Banten merupakan pelabuhan utama di Asia Tenggara sebanding dengan Malaka dan Makassar ketika ditetapkan sebagai ibu kota Kesultanan Banten.

Terletak di tengah teluk yang membentang tiga mil, adalah kota Banten. Panjang kota adalah 850 depa. Kota yang terletak di tepi laut itu panjangnya 400 depa menjelajahnya lebih jauh. Ada sungai bersih yang mengalir melalui pusat kota, dan kapal-kapal rongsokan dan angin kencang dapat melewatinya. Terdapat anak sungai di sungai sempit di pinggir kota yang hanya dapat diakses dengan perahu kecil. Ada sebuah benteng di perbatasan kota, dengan tembok bata selebar tujuh telapak tangan. Struktur pertahanan kayu dua lantai ini dilengkapi dengan persenjataan yang tangguh. Terdapat alun-alun di tengah kota yang digunakan

untuk pasar pagi, latihan militer, dan pameran kesenian rakyat. Bagian selatan alun-alun adalah rumah bagi istana raja. Di dekatnya terdapat bangunan bertingkat dengan atap terangkat yang dikenal sebagai Srimanganti, yang berfungsi sebagai tempat pertemuan raja untuk menyapa rakyatnya secara pribadi. Ada sebuah masjid besar yang dibangun di sebelah barat alun-alun.

Banten merupakan pusat perdagangan utama pada jalur perdagangan internasional di Asia sekitar awal abad ke-17 Masehi. Perkembangan ekonomi lokal sangat terbantu oleh sistem manajemen pelabuhan dan pemerintah yang kontemporer. Wilayah yang sekarang menjadi Lampung juga menjadi bagian dari wilayah kekuasaannya. Portugis telah cukup lama berada di Banten ketika Belanda tiba. Belanda kemudian mendirikan loji di Banten, setelah itu Inggris juga melakukan hal yang sama. Selain itu, pengunjung dari Denmark dan Perancis juga datang ke Banten. Belanda menang dalam kontes ini di antara para pedagang Eropa. Setelah armada Belanda menghancurkan armadanya di perairan Banten pada tahun 1601, Portugis menarik diri dari negara kepulauan tersebut. Karena Belanda, Inggris pun diusir dari Batavia (1619) dan Banten (1684). Pemerintah Hindia Belanda mengeluarkan undang-undang pada tanggal 1 Januari 1926, dengan tujuan mereformasi sistem dekonsentrasi dan desentralisasi. Pemerintahan otonom provinsi didirikan di pulau Jawa.

II.3 Sign System dan Wayfinding

Sign system dan *wayfinding* merupakan sebuah sistem penanda yang selalu terkait dalam pemberian informasi dan visualnya pada setiap lokasi. *Signage* dapat membuat peran *placemaking* dengan identitas yang unik dan persepsi mengenai suatu lokasi (Calori 2007). *Wayfinding* adalah proses aktif, membutuhkan keterlibatan mental dan perhatian terhadap lingkungan seseorang dan mencoba untuk menavigasi. Faktanya adalah banyak orang yang lebih mengerti terhadap suatu informasi yang diberikan secara verbal dan juga dengan menanyakan seseorang bagaimana cara untuk pergi dari poin A ke poin B daripada mengikuti tanda atau membaca peta. Akan tetapi *Signage* dan *Wayfinding* bagaimanapun juga, dapat menolong seseorang untuk mengarahkannya ke lokasi tujuan ketika tidak ada

orang lain di sekitar untuk menanyakan arah (Calori 2007).

II.3.1 Klasifikasi *Sign System* dan *Wayfinding*

Dalam sistem informasi terdapat berbagai jenis konten informasi yang disampaikan melalui *sign system* dan *wayfinding* yang dapat menghasilkan konten pesan dan lokasi. Beberapa klasifikasi serta fungsi pada *signage* dan *wayfinding* yang dapat saling melengkapi (Calori 2007).

- Pemberi Tanda Identitas (*Identification Signs*)
Identification Signs berfungsi memberitahukan kepada seseorang bahwasannya seseorang tersebut berada di lokasi tersebut.
- Penunjuk Arah (*Directional Signs*)
Directional Signs berfungsi untuk menunjukkan arah kepada seseorang untuk menemukan suatu lokasi. *Directional Signs* biasanya menampilkan tanda panah seperti tanda panah kiri, kanan bawah dan atas sekaligus mencantumkan nama lokasi tersebut.
- Tanda Peringatan (*Warning Signs*)
Warning Signs berfungsi untuk memberikan pesan peringatan mengenai apa yang harus diperhatikan di lokasi tersebut.
- Peraturan dan Larangan (*Regulatory and Prohibitory Signs*)
Regulatory and Prohibitory Signs berfungsi untuk memberikan informasi mengenai peraturan-peraturan dan larangan yang ada di lokasi seseorang itu berada.
- Tanda-tanda Operasional (*Operational Signs*)
Operational Signs berfungsi untuk menjelaskan secara detail tentang sebuah informasi tentang penggunaan atau pengoprasian dalam suatu lingkungan tertentu.
- Tanda-tanda kehormatan (*Honorific Signs*) *Honorific Signs* yaitu tanda-tanda kehormatan yang biasanya dibuat untuk mengenang orang-orang seperti arsitek terdahulu yang terlibat membangun bangunan tersebut, atau nama-nama tokoh masyarakat di daerah tempat bangunan tersebut.
- Tanda-tanda interpretatif (*Interpretive Signs*)

Interpretive Signs berfungsi untuk menjelaskan suatu informasi secara infografis yang mana menjelaskan cerita atau denah lokasi pada saat seseorang berada di tempat tersebut.

II.3.2 Sistem Grafis

- **Piktogram**

Piktogram, juga disebut sebagai simbol atau ikon, adalah gambar sederhana yang memiliki tujuan yang sama seperti font namun dengan karakteristik visual yang berbeda. Lebih dari 80% otak manusia digunakan untuk persepsi visual, dan 10% sisanya digunakan untuk pendengaran. Oleh karena itu, indra manusia sangat dipengaruhi oleh penanda visual (Abdullah dan Hubner 2006 dalam jurnal Santoso, dkk, 2013). Calori (2007) mengemukakan bahwa, untuk menyampaikan suatu pesan yang jelas, piktogram harus dibuat jelas dan sesederhana mungkin.

- **Tanda Panah**

Menurut Calori (2007) tanda panah adalah simbol sederhana yang biasanya memiliki ujung kepala yang runcing dan memiliki poros. Panah juga dapat digunakan untuk olahraga atau berburu. *Environmental Graphic Designer* lebih sering menggunakan tanda panah yang memiliki ujung kepala yang terbuka dan gaya geometris.

- **Tipografi**

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf atau teks, yang mana huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Menurut Sihombing (2001) dalam bukunya yang berjudul “Tipografi Dalam Desain Grafis”, mengemukakan bahwa tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Peranan tipografi sangat penting dalam perancangan suatu *sign system*. (Calori 2007) menjelaskan bahwa tipografi adalah unsur yang penting dalam penampilan visual dari pembuatan *signage*, karena tipografi juga adalah elemen yang dominan untuk menginformasikan suatu pesan dari *signage*.

- *Layout*

Layout merupakan bagian dari elemen desain yang mempelajari tentang tataletak terhadap suatu bidang yang membentuk susunan yang teratur. Fungsi *layout* juga membuat tatanan tampilan yang sebaik mungkin dari banyaknya elemen-elemen dalam desain grafis supaya pembaca dapat menerima informasi yang disampaikan dengan jelas (Calori 2007). Karakter visual suatu tanda juga digambarkan melalui penataannya yang dapat menonjolkan kesan yang kuat, dramatis, tenang, lembut, kontemporer, atau bersejarah.

- *Warna*

Warna adalah elemen yang berperan penting dalam merancang *sign system*. Menurut Gibson (2009) warna dapat membantu seseorang mengidentifikasi, mengarahkan atau bahkan memiliki hubungan emosional pada sebuah tempat tergantung pada keadaan dan faktor demografis. Penggunaan warna yang kontras antara tulisan/piktogram dengan warna latar belakang seperti menggunakan huruf gelap pada latar belakang yang terang atau sebaliknya (Swasty 2017).

II.3.3 Sistem *Hardware*

- *Bentuk, Ukuran, Ergonomi*

Menurut Calori (2007), ada tiga bentuk geometri dasar yang biasanya digunakan untuk menyampaikan kategori dan tujuan suatu bentuk tanda:

1. *Bulat* : Bentuk lingkaran biasanya dipakai untuk menyatakan larangan dan tanda-tanda yang berisikan peraturan.
2. *Segitiga* : Bentuk segitiga biasanya digunakan oleh *sign* yang menyatakan peringatan.
3. *Kotak/Persegi* : Bentuk persegi biasanya menunjukkan *sign* yang memuat suatu informasi.

Dalam perancangan *signage* harus memperhatikan faktor manusia yang berbeda-beda dari segi proporsinya, jarak dan ukuran *sign system* harus dapat menyesuaikan dengan lingkungan disekitar, serta segi sudut tampak dari *signage* harus memiliki kemudahan dari segi penglihatan agar mudah diperhatikan oleh

publik. Dimensi adalah ukuran jarak pandang untuk menentukan ketinggian *sign system* yang akan dipasang.

- Penempatan & Pemasangan

Berikut adalah macam tipe dari penempatan dan pemasangan oleh (Calori 2007) :

1. *Freestanding or Ground Mounted*

Freestanding adalah jenis *signage* dengan sistem yang dipasang berdiri tegak di atas lantai atau tanah. Umumnya pemasangan *sign system* ini tinggi supaya informasi dapat dilihat dari kejauhan. Bahan material yang sering dipakai pada *sign* adalah bahan-bahan yang tahan lama seperti plat besi, aluminium, dan kaca.

2. *Suspended or Ceiling Hung Suspended* yaitu jenis *sign system* yang dipasang pada bagian atas langit-langit ruangan. *Signage* jenis ini lebih mudah dilihat baik dari kejauhan karena dipasang di tempat yang strategis yang mana lurus dengan pandangan mata manusia.

3. *Projecting or Flag Mounted*

Salah satu jenis *sign system* yang ditempel di bagian atas dinding disebut *projecting* atau *flag mount signage*. Tanda-tanda ini biasanya digunakan untuk menunjukkan ruang atau kelas kepemilikan.

4. *Flush or Flat Wall Mounted*

Salah satu jenis papan tanda yang dipasang di dinding disebut dipasang di dinding rata atau rata. Biasanya ditempatkan setinggi mata, *sign system* ini juga bisa dilihat di dasar dinding.

- Material

Salah satu bagian penting perancangan *sign system* dan *wayfinding* yaitu pemilihan bahan yang dapat mempengaruhi kesan keseluruhan dari sebuah *sign*. Pemilihan bahan juga disesuaikan dengan kebutuhan suatu tempat yang menggunakannya. Disamping itu untuk membuat *sign* yang digunakan jenis untuk *outdoor*, maka ketahanan terhadap bahan yang dipakai juga layak menjadi pertimbangan penting.

II.4 Objek Penelitian

Letak Geografis Kawasan Banten Lama

Menurut Surat Keputusan Gubernur Banten Nomor 437 / Kep.160-Huk / Tahun 2018 Tentang Penetapan Kawasan Cagar Budaya Kesultanan Banten (Banten Lama) menetapkan sistem zonasi kawasan Banten Lama dengan luas keseluruhan seluas 926,94 Hektar yang terdiri dari kawasan inti seluas 172,58 Hektar dan kawasan penyangga seluas 754,36 Hektar, mencakup wilayah administrasi kelurahan yang berada di Kecamatan Kasemen dan wilayah administrasi desa yang berada di wilayah Kecamatan Kramatwatu. Karena wilayah geografis kawasan Banten Lama yang luas, para pengunjung memerlukan materi informasi mengenai destinasi wisata untuk membantu mereka merencanakan perjalanannya. Dari banyaknya tempat dan bangunan bersejarah yang ada di kawasan Banten lama sangat minim media informasi dan penunjuk arah yang memadai membuat pengunjung kesulitan untuk mengetahui informasi dan lokasi tentang bangunan bersejarah tersebut. Luasnya kawasan Banten lama menjadi salah satu tantangan bagi pengunjung untuk mencari letak situs-situs bersejarah yang berada dikawasan Banten Lama dikarenakan jarak antara objek wisata bersejarah tersebut cukup jauh, tak jarang pengunjung kesulitan bahkan tersesat saat mencari dan berpindah dari lokasi objek wisata satu ke objek wisata lainnya.



Gambar II. 1 Peta Lokasi Kawasan Banten Lama
Sumber: *Google Maps* diakses pada 18 July 2024

II.5 Studi Lapangan

Objek penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu tentang *sign system* di kawasan wisata sejarah Banten Lama untuk meningkatkan pengalaman berwisata para pengunjung wisata sejarah Banten Lama. Untuk mempermudah mendapatkan informasi dilakukan observasi ke lapangan di kawasan wisata sejarah Banten Lama, berikut bangunan bersejarah di kawasan Banten Lama :

1. Komplek Masjid Agung

Komplek ini terdiri atas :

1) Bangunan Masjid Agung Banten



Gambar II. 2 Masjid Agung Banten Lama
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Seperti masjid lainnya, masjid ini didirikan pada masa pemerintahan Maulana Hasanuddin, menurut sejarah Banten. Struktur utama masjid ini memiliki tata letak lantai persegi panjang. Atapnya didesain seperti atap lima, dan beranda di kiri dan kanan rumah ini dibangun bersamaan. Masjid ini menempati luas total 0,13 Ha dan terletak di bagian barat alun-alun. Awalnya tidak memiliki beranda, menara, atau pagar halaman. Terdapat tiga jenis gerbang masuk di kompleks masjid ini: gerbang masjid, gerbang lapis pertama menuju makam Sultan Hasanuddin, dan gerbang makam Hasanuddin.

2) Menara Masjid

Menara Masjid Agung Banten terletak di halaman depan kompleks. Menurut tradisi, Hendrik Lucasz Cardeel juga bertanggung jawab membangun menara ini. Tanggal

pasti pembangunan gedung ini tidak diketahui. Ilustrasi lokasi menara dapat dilihat pada peta Banten "Jurnal Vam De Reyse". Sejarah Banten juga menyebutkan menara tersebut, mengatakan bahwa "*Kanjeng Maulana (Hasanuddin) Adarbe Putra Satunggal lanang jeneng Putra Mangke Nuli Den Wastani Maulana Yusuf ingkang puniko, jeneng Yusuf Sampung Gung Ikeng Putra Pan Sampan Andarbe Rayi nalika iku time ning wangun munare.*" K.C. Cruq berpendapat bahwa menara masjid Banten sudah ada sebelum tahun 1596/1570 berdasarkan sumber ini, dan berdasarkan tinjauan seni bangunan dan hiasannya Cruq berkesimpulan bahwa menara tersebut didirikan pada pertengahan kedua abad XVI, yaitu antara tahun 1560-1570.

2. Pemakaman



Gambar II. 3 Makam Para Sultan
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Masih ditemukan situs pemakaman di halaman kompleks Masjid Raya Banten. Makam-makam kuno juga dapat ditemukan di pemakaman ini. Sembilan makam milik sultan dan keluarganya Sultan Hasanuddin, Sultan Maulana Muhammad, Sultan Zainul Abidin, keturunannya, dan istrinya terletak di dalam ruang pemakaman. Di luar makam ini, di sebelah utara masjid, terdapat banyak kuburan tua, termasuk makam Sultan Ageng Tirtayasa dan istrinya, Sultan Abu Nasr Abdul Kahar (Haji Sultan), diselingi dengan pemakaman umum. Selama ini peziarah dari

daerah lain terutama dari Banten mengunjungi makam ini, terutama pada hari-hari tertentu.

3. Benteng

a. Komplek Keraton Surosowan

Satu-satunya bangunan yang kini berdiri di kompleks keraton ini hanyalah tembok benteng melingkari yang masih berisi sisa-sisa bangunan. Sisa-sisa bangunan tersebut adalah reruntuhan tembok dan pondasi bangunan, sisa-sisa bangunan pemandian, serta kolam tanam tua yang digunakan bersama dengan bangunan Bale Kambang. Dinding benteng tampaknya masih berukuran lebar sekitar 5 meter dan tinggi 0,5-2 meter. Bahkan tembok benteng di beberapa wilayah tertentu sudah dibongkar seluruhnya, khususnya di bagian selatan dan timur. Di sebelah barat terdapat Keraton Surosowan, menurut adat tetarung.



Gambar II. 4 Gerbang Keraton Surosowan
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Kompleks Keraton Surosowan berukuran sekitar tiga hektar dan berbentuk persegi panjang. Di sisi utara, menghadap alun-alun, terdapat pintu masuk, atau lebih tepatnya gerbang. Rupanya ada sebuah pintu di sisi timur, menurut peta dan ilustrasi sejarah. Kami menemukan potongan-potongan tembok besar yang menonjol di keempat sudut benteng yang melingkupinya, yang dikenal sebagai bastion. Sementara itu, akses masuk ke ruangan-ruangan di dalam tembok benteng terletak di keempat sudut sisi dalam tembok. Dari peta sejarah juga diketahui bahwa parit dulunya berfungsi sebagai pembatas di sekitar bangunan ini. Kini setelah sebagian

parit ini hilang, sebagian yang tersisa berada di selatan. Menurut sejarah Banten, Maulana Hasanuddin (1552–1570) membangun kompleks Keraton Surosowan yang disebut juga bangunan Pakuwan Kedaton, sedangkan Maulana Yusuf (1570-1580) membangun benteng dan gerbang dari batu bata dan koral yang memiliki parit luar. Selain kelompok bangunan di dalamnya, terdapat kelompok bangunan lain yang merupakan bagian dari lingkungan keraton di sebelah utara tembok penutup.

b. Benteng Speelwijck



Gambar II. 5 Benteng Speelwijck
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Benteng ini bersebelahan dengan Pabean di Desa Pamrican. Meski telah dibongkar, sebagian tembok terutama di sisi utara sebagian besar masih utuh. Benteng ini didirikan oleh Belanda pada tahun 1585. Di sekeliling benteng terdapat parit buatan yang terletak pada sisa-sisa tembok yang mengelilingi Kota Banten. Sekitar 600 meter ke arah barat laut Keraton Surosowan, Benteng Speelwijck memiliki tata letak persegi panjang tidak rata dengan bastion di setiap sudutnya. Benteng Belanda ini menyandang nama Cornelis Janszoon Speelman untuk menghormati gubernur jenderal yang memerintah pada tahun 1681 hingga 1684.

c. Komplek Keraton Kaibon

Ratu Aisyah, ibunda Sultan Syariuddin, bertempat tinggal di Kompleks Keraton Kaibon yang terletak di Desa Kroya. Pemerintah Hindia Belanda menghancurkan bangunan ini pada tahun 1832. Sebagian tembok dan gerbangnya masih bertahan, begitu pula fondasinya. Gerbang keraton merupakan pintu masuk besar yang terletak di sebelah barat gerbang Masjid Kaibon. Sebuah pohon beringin menutupi dinding gerbang ini.



Gambar II. 6 Keraton Kaibon
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Lima pintu bergaya Jawa dan Bali (padaruksa dan sementara) dipasang di dinding. Arsitektur Keraton Kaibon tampak lebih "kuno" dibandingkan dengan Keraton Surosowan, terutama jika mempertimbangkan tata letak tembok dan empat pintu masuk yang besar, serta jenis gerbang menuju ke dalam keraton. Bangunan masjid di Kaibon terletak di halaman kedua, dan pintu padureksa sebagai pintu masuknya. Lingkungan adatnya sama tingginya dengan keraton-keraton Jawa pada umumnya.

Berbagai jenis pintu (bentar dan padureksa) dalam arsitektur Hindu mengacu pada jenis dan tujuan bangunan suci dan profan.

d. Danau Tasikardi

Terletak di Desa Margasana, Kecamatan Kramatwatu, Kota Serang, Provinsi Banten, Danau Tasikardi merupakan sebuah danau buatan yang masih menjadi bagian dari kawasan wisata sejarah Banten Lama. Jaraknya sekitar sepuluh kilometer dari pusat utama Serang. Kata itu sebenarnya berarti “danau buatan” dalam bahasa Sunda Kuno. Fondasi lahan seluas lima hektar itu dilapisi ubin batu bata. Sultan Banten kedua, Panembahan Maulana Yusuf (1570–1580 M), membangun Danau Tasikardi yang kini menjadi tempat peristirahatan terakhir sultan dan keluarganya.



Gambar II. 7 Danau Tasikardi
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Tujuannya ada dua: pertama, mengumpulkan air dari Sungai Cibanten untuk mengairi sawah, dan kedua, menyediakan air untuk istana dan pemukiman lainnya. Sebuah pipa tanah liat berdiameter 2,40 meter mengalirkan air dari Danau Tasikardi ke Keraton Surosowan. Air disaring sebelum digunakan dan ditempatkan di tempat

yang ditunjuk untuk penyaringan yang dikenal sebagai pengindelan abang, juga dikenal sebagai "filter merah", indelan putih, dan indelan emas.

Situs Banten Lama antara lain Danau Tasikardi, Masjid Agung Banten, Keraton Surosowan, Keraton Kaibon, Pasar Lama Serang, Benteng Speelwijk, dan Vihara Avalokitesvara. Sebuah pulau di tengah danau sebelumnya berfungsi sebagai tempat peristirahatan terakhir keluarga kekaisaran. Reruntuhan Kesultanan Banten, termasuk pemandian keluarga, pendopo, dan kolam penampung air, masih terlihat di pulau ini.

e. Vihara Avalokitesvara



Gambar II. 8 Vihara Avalokitesvara
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Salah satu biara tertua di Indonesia adalah yang satu ini. Masih berdirinya vihara ini konon menjadi bukti bahwa pada masa itu, penganut banyak agama bisa hidup berdampingan dengan damai dan tanpa banyak kesulitan. Karena banyak pepohonan rindang dan bangku-bangku yang nyaman untuk bersantai, suasana di dalam vihara terasa sejuk. Sebuah patung berwarna-warni yang menggambarkan kisah Ular Putih terletak di koridor Vihara yang menghubungkan bangunan satu dengan yang lain.

II.6 Observasi *Sign System* dan *Wayfinding*

Sign system dan *wayfinding* merupakan sebuah sistem penanda yang selalu terkait dalam pemberian informasi dan visualnya pada setiap lokasi. *Signage* dapat membuat peran *placemaking* dengan identitas yang unik dan persepsi mengenai suatu lokasi (Calori 2007). Berikut beberapa *wayfinding* dan *sign system* yang terdapat di lokasi wisata sejarah Banten Lama :

1. Peta Informasi (*Infotainment Map*)

Infotainment Map adalah suatu bentuk informasi visual yang berbentuk peta lokasi berguna untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk memahami denah sebuah lokasi dan memberitahukan kepada pengunjung bahwasannya sedang berada di lokasi tersebut. Gambar di atas adalah bentuk *infotainment map* yang terdapat di lokasi Banten Lama tepatnya terdapat di Danau Tasikardi. Dari desain dan konten yang tertera cukup informatif akan tetapi dari visualnya kurang menarik mulai dari pemilihan font, ukuran font terlalu kecil, pemilihan warna yang tidak selaras, dan tidak terdapat ciri khas yang merepresentasikan Banten Lama, serta penempatan *Infotainment Map* tersebut kurang strategis, hanya terletak satu buah *infotainment map* di Kawasan Banten Lama tepatnya di Danau Tasikardi.



Gambar II. 9 *Infotainment Map* Banten Lama
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

2. Tanda Informasi (*Informational Signs*)

Information Sign berfungsi untuk menjelaskan secara ringkas sebuah informasi tentang lokasi tersebut atau pengoperasian benda dalam suatu lingkungan tersebut. Gambar di bawah adalah bentuk *information sign* atau *sign board* yang terdapat di lokasi Banten Lama tepatnya terdapat di Keraton Surosowan. Informasi yang tertera cukup ringkas akan tetapi dilihat dari kondisi pada gambar sudah mulai rusak, kerusakan tersebut membuat informasi yang tertera jadi hilang.



Gambar II. 10 *Information Sign* Keraton Surosowan
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

3. Penunjuk Arah (*Directional Signs*)

Directional signs berfungsi untuk menunjukkan arah kepada seseorang untuk menemukan suatu lokasi. *Directional signs* biasanya menampilkan tanda panah seperti tanda panah kiri, kanan bawah dan atas sekaligus mencantumkan nama lokasi tersebut. Terdapat penunjuk arah di lokasi Banten Lama. Untuk tingkat keterbacaannya dari jarak jauh kurang jelas dikarenakan ukuran *sign boardnya* kurang besar dan untuk ukuran *font* dan *margin* yang terlalu rapat membuat tingkat keterbacaannya kurang jelas.



Gambar II. 11 Penunjuk arah
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

4. Tanda Himbauan

Tanda himbauan yang terletak di Masjid Agung Banten Lama sudah cukup tepat penempatannya, akan tetapi tidak saling terintegrasi satu sama lain antar situs. Hanya terletak di kawasan Masjid Agung Banten saja dan pembuatnya pun bukan dari pengelola kawasan Banten Lama, melainkan dari Dewan Kesejahteraan Masjid.



Gambar II. 12 Tanda Himbauan
Sumber: [https: Dokumen Pribadi](https://)

5. Fasilitas

Wisata Banten Lama memiliki beberapa fasilitas yang menunjang kenyamanan wisatawan saat berkunjung ke Situ Gunung, diantaranya:

a. Fasilitas Parkir



Gambar II. 13 Fasilitas Parkir 1
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 14 Fasilitas Parkir 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 15 Fasilitas Parkir Bus
Sumber: Dokumen Pribadi

Terdapat beberapa tempat parkir di setiap situs untuk kendaraan pribadi dan hanya ada satu parkir khusus bus di bagian selatan dekat Masjid Agung. Akan tetapi belum ada *sign board* yang tertera pada area parkir tersebut, sehingga membuat pengunjung kebingungan untuk mencari tempat parkir.

b. Fasilitas Toilet

Sign board fasilitas toilet hanya ada tulisan yang menggunakan papan triplek yang ditempel dengan stiker dan tidak ada sistem rambu untuk mengarahkan pengunjung menuju fasilitas tersebut.



Gambar II. 16 Fasilitas Toilet
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar II. 17 Fasilitas Toilet 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

c. Pos Penjaga

Terdapat pos penjaga di setiap situs, akan tetapi tidak terdapat *signboard* dan tidak ada petunjuk arah yang mengarahkan pengunjung, hanya ada tulisan yang di cat pada tembok.



Gambar II. 18 Pos Penjaga
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

d. Gapura Wisata

Terdapat gapura selamat datang terletak di jalan utama menuju kawasan wisata Banten Lama, seperti di gambar kondisi gapura yang sudah berkarat dan tulisannya yang mulai pudar, sehingga tidak terlalu jelas untuk dibaca oleh pengunjung.



Gambar II. 19 Gapura Selamat Datang Banten Lama
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

e. Mushola

Terdapat mushola di setiap situs wisata Banten Lama, seperti di gambar kondisi mushola cukup terawat, akan tetapi tidak ada *sign board* dan *directional sign* yang menunjukkan lokasi mushola tersebut. Sehingga pengunjung sulit untuk menemukan lokasi mushola tersebut.



Gambar II. 20 Mushola
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

II.7 Analisis Permasalahan

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan di atas perancang ingin menganalisis lebih rinci mengenai permasalahan tentang *sign system* yang ada di kawasan Banten Lama dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner.

a. Wawancara

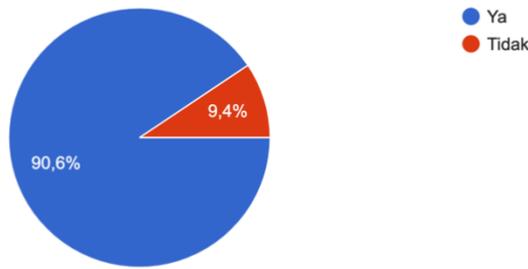
Wawancara dilaksanakan pada hari Sabtu 27 Juli 2024 secara langsung di Kawasan Wisata Banten Lama. Wawancara ini bersama dengan narasumber Ahmad Muflih (24 Tahun) sebagai pengunjung dan Athoilah (28 Tahun) sebagai warga lokal. Penulis mendapatkan beberapa informasi dari narasumber tersebut tentang pengalaman berkunjung ke wisata bersejarah Banten Lama ini seperti bagaimana kenyamanan berwisata di kawasan wisata Banten Lama, selain itu untuk informasi yang didapat pengunjung tentang bagaimana sejarah disetiap situs-situs yang terdapat di Banten Lama ini kurang informatif dikarenakan tidak adanya *tour guide* yang membimbing dan menceritakan bagaimana sejarah yang ada. Tak hanya kurangnya informasi yang didapat, tidak sedikit juga pengunjung yang kebingungan untuk mengunjungi dari lokasi situs yang sedang dikunjungi menuju lokasi situs yang akan didatangi.

Selain wawancara dengan pengunjung dan warga lokal, dilakukan juga wawancara dengan Balai Pelestarian Kebudayaan (BPK) Wilayah VIII Banten pada hari Rabu, 23 Oktober 2024 bersama narasumber Lita Rahmiati S.Sos., M.P.P., tentang bagaimana perkembangan dan pengelolaan situs bersejarah Banten Lama ini. Informasi yang didapat terkait kondisi Kawasan Banten Lama saat ini sedang melakukan pengembangan akses dan pembangunan jalan dari Jl. Raya Banten yang terdapat di Kelurahan Lopang sampai Jl. Tasikardi di Kecamatan Kramatwatu. Untuk pengembangan di bidang desain belum ada pembaharuan terkini, desain dibuat terakhir kali pada tahun 2022 dan masih digunakan sampai saat ini. Balai Pelestarian Kebudayaan terbuka untuk kolaborasi, baik dengan masyarakat, komunitas, atau akademisi.

b. Kuesioner

Berikut hasil kuesioner dari 53 responden yang berdomisili di Kota Serang Banten melalui *google form*, Link: <https://forms.gle/jjaooE8MSHrTITdx9>

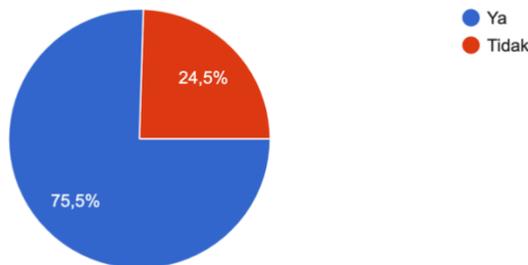
Apakah anda pernah berkunjung ke tempat wisata bersejarah?
53 jawaban



Gambar II. 21 Hasil Kuesioner 1
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari 53 responden 90,6% orang pernah mengunjungi tempat wisata bersejarah dan 9,4% responden tidak pernah mengunjungi tempat wisata bersejarah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tempat wisata bersejarah tampaknya sangat diminati oleh masyarakat karena biasanya kunjungan ke tempat wisata bersejarah dilakukan oleh setiap sekolah dalam rangka kunjungan studi maupun wisata keluarga. Selain menjadi destinasi wisata edukasi, wisata sejarah juga menjadi salah satu tempat berlibur bersama keluarga.

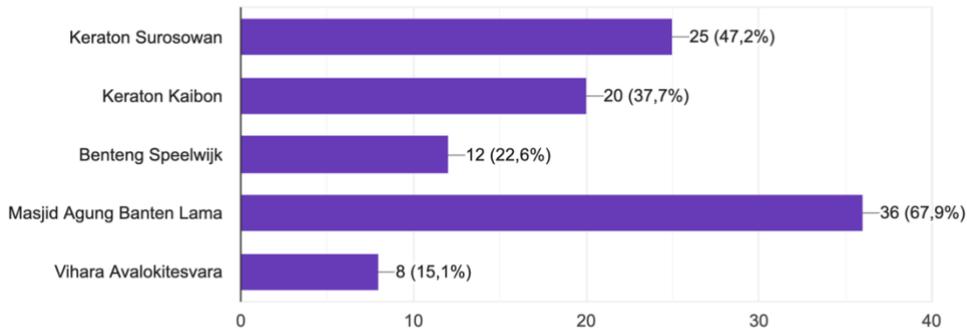
Apakah anda pernah berkunjung ke wisata bersejarah Banten Lama?
53 jawaban



Gambar II. 22 Hasil Kuesioner 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

75% dari 53 responden yang berdomisili di Kota Serang pernah mengunjungi wisata bersejarah Banten Lama karena wisata tersebut cukup familiar bagi warga serang sendiri. Tetapi tidak sedikit juga warga Kota Serang yang belum pernah mengunjungi wisata Banten Lama.

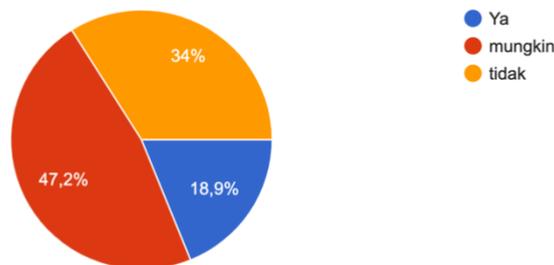
Dari berbagai situs berjarah di Banten Lama, situs mana sajakah yang pernah anda kunjungi?
53 jawaban



Gambar II. 23 Hasil Kuesioner 3
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang pernah berkunjung ke wisata Banten Lama pasti pernah mengunjungi Masjid Agung Banten Lama diikuti dengan Keraton Surosowan karena letaknya tak jauh dari lokasi Masjid Agung. Sedangkan Vihara Avalokitesvara dan Benteng Speelwijk cukup jarang dikunjungi oleh wisatawan karena lokasi Vihara dan benteng tersebut cukup jauh dari Masjid Agung dan penunjuk jalan yang kurang jelas.

Apakah anda mendapatkan informasi lengkap terkait situs bersejarah yang anda kunjungi di Banten Lama?
53 jawaban

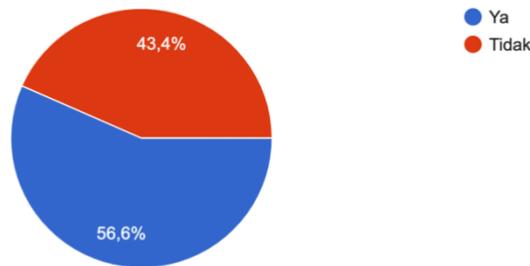


Gambar II. 24 Hasil Kuesioner 4
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari kuesioner di atas menunjukkan 47% dan 34% responden belum mendapatkan informasi lengkap terkait wisata sejarah Banten Lama. Hal itu disebabkan karena minimnya media informasi yang terletak di Banten Lama, masyarakat yang mengetahui informasi lengkap terkait sejarah Banten Lama hanya memperolehnya dari internet atau sumber lainnya.

Dari beberapa banyak situs bersejarah disana, apakah anda mengalami kesulitan dalam mencari lokasi situs tersebut?

53 jawaban

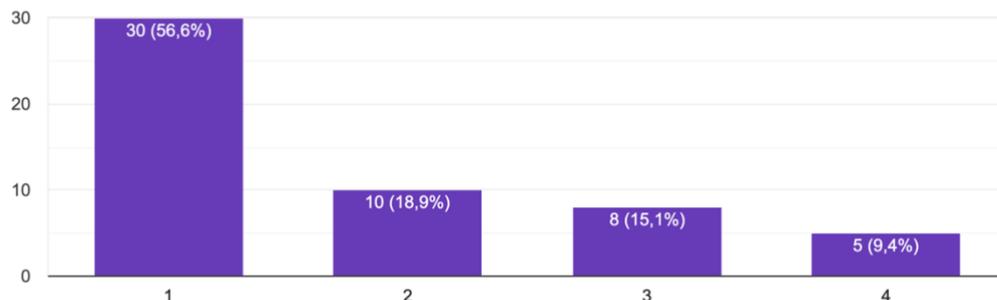


Gambar II. 25 Hasil Kuesioner 5
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

56% responden mengalami kesulitan dalam mencari lokasi situs yang ingin dikunjungi dikarenakan minimnya media informasi dan penunjuk arah yang terintegrasi. Mengingat lokasi situs-situs bersejarah yang tersebar di kawasan Banten Lama pengelola berkewajiban untuk membangun sistem dan media informasi yang terintegrasi guna mempermudah wisatawan dalam mencari dan mengunjungi situs bersejarah yang ingin wisatawan kunjungi.

Seberapa penting penunjuk arah pada tempat wisata menurut anda?

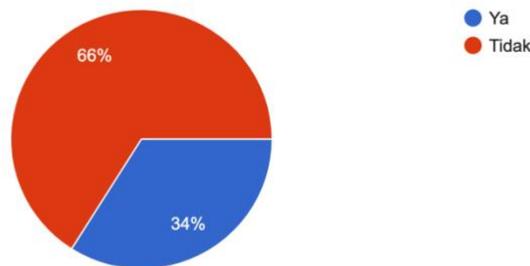
53 jawaban



Gambar II. 26 Hasil Kuesioner 6
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari hasil skala linier di atas angka 1 (sangat penting) dan angka 4 (tidak penting) menunjukkan 56% menyatakan betapa pentingnya penunjuk arah di tempat wisata karena penunjuk arah sangat mempermudah wisatawan untuk berpindah dari tempat satu ketempat lainnya. Membuat penunjuk arah yang terintegrasi dan menempatkan dilokasi yang strategis merupakan upaya untuk membuat pengalaman berwisata di Banten Lama sangat menyenangkan.

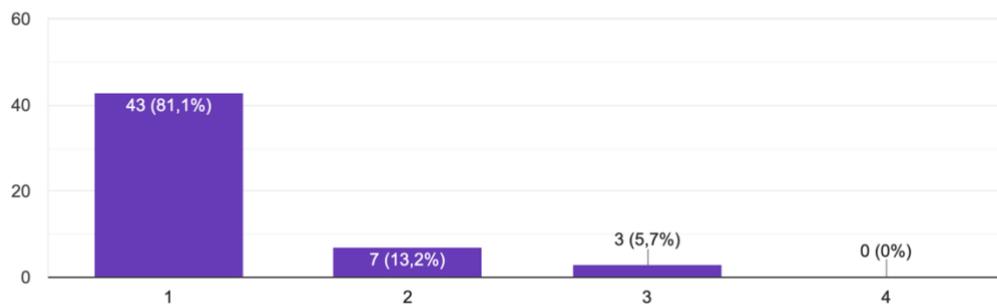
Apakah anda melihat papan informasi di kawasan wisata sejarah Banten Lama?
53 jawaban



Gambar II. 27 Hasil Kuesioner 7
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Papan informasi sangat jarang ditemukan di kawasan Banten Lama apalagi di situs bersejarah yang jaraknya jauh dari Masjid Agung. Maka dari itu 66% responden sulit menemukan papan informasi.

Seberapa penting papan informasi bagi anda ketika berkunjung ke tempat wisata?
53 jawaban



Gambar II. 28 Hasil Kuesioner 8
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Hasil kuesioner skala linear di atas menunjukkan 81% di nomor 1 yang memilih sangat penting papan informasi dan denah lokasi saat berkunjung ke tempat wisata. Dengan membuat papan informasi dan denah lokasi yang lebih lengkap dapat mempermudah wisatawan dalam mencari lokasi dan informasi ketika berkunjung ke tempat wisata.

II.8 Resume

Kawasan wisata bersejarah Banten Lama adalah salah satu kawasan situs bersejarah yang sangat luas, Banten Lama merupakan peninggalan dari sisa masa kejayaan Kesultanan Banten. Secara administratif, Banten Lama ini berada di Kelurahan Banten, Kecamatan Kasemen Kota Serang. Di Kawasan Banten Lama terdapat banyak situs peninggalan sejarah dari Kesultanan Banten, diantaranya Keraton Surosowan, Masjid Agung Banten, Keraton Kaibon, Benteng Speelwijk, Danau Tasikardi dan Vihara Avalokitesvara. Banten Lama banyak menyimpan tentang perkembangan sejarah Kesultanan Islam di Banten, untuk itu setiap minggunya selalu ada peziarah dan wisatawan datang untuk menikmati keindahan peninggalan Kesultanan Banten, namun tak jarang pengunjung kebingungan mencari lokasi situs atau fasilitas yang ada dikarenakan kurangnya petunjuk arah dan penanda lokasi.

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data melalui kuesioner bahwa sebagian besar masyarakat sulit mencari informasi terkait situs yang ingin dikunjungi, Hal tersebut disebabkan karena kurangnya media informasi yang terdapat pada kawasan wisata Banten Lama. Mengingat hasil dari kuesioner bahwa masyarakat membutuhkan media informasi untuk memudahkan pengunjung ketika sedang berwisata di Banten Lama. Dari hasil wawancara Balai Pelestarian Kebudayaan (BPK) terbuka untuk kolaborasi, baik dengan masyarakat, komunitas, atau akademisi untuk melestarikan Banten Lama sebagai upaya meningkatkan kenyamanan wisatawan saat berkunjung dan melestarikan situs peninggalan sejarah.

II.9 Solusi Perancangan

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dibahas, maka dapat diambil solusi terkait dengan permasalahan ini, diantaranya adalah :

1. Jarak antara lokasi situs satu dengan situs yang lainnya cukup jauh maka sistem informasi menjadi salah satu aspek penting dalam pengelolaan tempat wisata agar wisatawan yang berkunjung mendapatkan pengalaman berkunjung yang baik.
2. Kawasan Banten Lama harus memiliki penunjuk arah dan papan informasi yang terintegrasi agar memudahkan pengunjung dalam mencari lokasi.