BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia, peristiwa sejarah merupakan suatu peristiwa yang abadi, unik dan penting, peristiwa tersebut tidak berubah-ubah dan tetap dikenang sepanjang masa, Sejarah suatu bangsa, atau sesuatu kerajaan beserta raja-rajanya yang berkuasa.

Hasil budaya bangsa atau kerajaan yang berkuasa semasa itu, meninggalkan suatu bentuk peninggalan budaya bangsa. Peninggalan tersebut berupa batu-batu, bangunan-bangunan bersejarah dan sebagainya, sehingga peninggalan tersebut dapat dinikmati dan dikenal secara nyata nilai budayanya oleh generasi-generasi masa berikutnya. Di Indonesia banyak sekali sejarah-sejarah peninggalan dari kehidupan terdahulu yang sekarang menjadi obyek wisata contohnya, sejarah kerajaan Sriwijaya, kerajaan Tarumanagara, kerajaan Kutai, dan kerajaan Galuh Karang Kamulyan yang berlokasi di kota Ciamis

Obyek wisata Bojong Galuh Karang Kamulyan adalah sebuah nama situs bersejarah yang ada di Kabupaten Ciamis yang memiliki wisata alam yang banyak, fasilitas – fasilitas wisata dan legenda obyek wisata ini memiliki luas 25Ha. Bagi masyarakat Ciamis nama Bojong Galuh Karang Kamulyan merupakan sebuah kawasan yang berupa hutan lindung yang mengandung berbagai kisah yang berhubungan dengan kerajaan pada zaman dahulu.

Bojong Galuh Karang Kamulya didirikan pertama kali oleh Wretikandanyun pada tahun 670-702 masehi kemudian diteruskan oleh keterunannya yaitu Adimulya Permadikusumah atau disebut juga dengan Bagawat Sajala-jala atau Ajar Sukresi, Prabu Adimulya Permadikusumah memerintah di Galuh selama satu tahun dari tahun 724-725 masehi, ia terkenal dengan sebutan Pandita Ajar Sukresi. Di samping sebagai seorang raja, Permadikusumah juga seorang pertapa yang ulung. Permadikusumah hanya mempunyai seorang anak yang bernama Ciung Wanara atau Sang Manarah (Situs bersejarah Karangkamulyan 2002 : 3)

Sebagai sisa-sisa peninggalan sebuah kerajaan tentunya memiliki tempat-tempat yang difungsikan berbeda satu dengan yang lainnya. Lokasi utama adalah Pangcalikan atau singgasana raja, Sanghyang Bedil, Penyabungan Ayam, Lambang Peribadatan, Cikahuripan, Panyandaan, Pamangkonan, Makam Adipati Panaekan dan yang terakhir Patimuan. Untuk memasuki situs ini pengunjung hanya dikenakan biaya tiket sebesar Rp. 2.500, biaya tersebut belum termasuk biaya *guide,* untuk jasa *guide* pihak setempat tidak menetapkan biaya tetap tetapi di dasarkan kesukarelaan pengunjung.

Bila ditinjau dari sudut pandang sejarah, setelah diteliti oleh para ahli dari Arkeologi Nasional (Arkenas) serta Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala banyak ditemukan keramik yang semasa abad ke 9 dan dari bentuk situasi tempat yang dibatasi oleh tanggul kuno serta adanya parit kuno yang membatasi tempat serta melingkari peninggalan yang ada didalamnya yang disebut situs inti, maka situs Karang Kamulyan merupakan tempat suci kerajaan Galuh yang pusat Pemerintahannya diperkirakan di sekitarnya.

Dengan keadaan situs yang cukup luas keberadaanya serta sejarah-sejarahnya sebagian besar pengunjung masih tidak mengetahui sejarah serta lokasi-lokasi situs yang berada di Karang Kamulyan untuk menjelajahi situs ini. Pengunjung kebanyakan besar hanya bertujuan untuk berekreasi ke lokasi situs patimuan tanpa mengetahui cerita-cerita yang ada di situs ini.

Dari data yang diperoleh tentang kondisi pengunjung yang datang ke situs Karang Kamulyan, banyak sekali pengunjung yang tidak mengetahui tentang kisah-kisah dibalik bebatuan purbakala yang terdapat di situs Karang Kamulyan ini, kebanyakan dari pengunjung hanya bertujuan ke kawasan akhir yaitu kawasan Patimuan yang merupakan kawasan rekreasi. Pengunjung seolah tidak peduli terhadap beberapa situs yang dilewatinya.

Dari fenomena tersebutlah alasan kenapa penulis memilih untuk mengangkat tema situs Karang Kamulyan.

I.2 Identifikasi Masalah

- Pengunjung merasa kesulitan untuk menemukan situs-situs yang berada di Karang Kamulyan karena luasnya area di situs Karang Kamulyan seluas 25 ha.
- Penunjuk arah yang tidak memenuhi kriteria yang baik, sehingga kurang memberikan penjelasan kepada pengunjung.
- Pentingnya sejarah situs Karang Kamulyan tidak diikuti dengan penjelasan sehingga sebagian besar pengunjung tidak mengetahui akan sejarah situs Karang Kamulyan itu sendiri

I.3 Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan Dalam perancangan Tugas akhir ini penulis lebih memfokuskan, bagaimana memberikan pengetahuan kepada pengunjung situs bersejarah Karang Kamulyan tentang informasi yang ada di situs Karang Kamulyan?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari melebarnya perancangan, masalah atau ruang lingkup Sasaran pembuatan infomasi untuk situs Karang Kamulyan hanya difokuskan pada perancangan informasi tentang sembilan situs sejarah yang berada di kawasan Karang Kamulyan.

1.5 Tujuan Perangcangan

Dalam memecahkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, maka dengan menggunakan media komunikasi visual tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan ini adalah :

1. Memberikan penjelasan tentang lokasi situs-situs di Karang Kamulyan beserta dengan cerita yang melatarbelakanginya
2. Mempermudah pengunjung mengetahui lokasi dan fasilitas yang ada di kawasan Karang Kamulyan.
3. Untuk memberikan kemudahan memutuskan daerah yang akan dikunjungi.