

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kota Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatera Selatan. Palembang merupakan kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan. Sejarah Palembang yang pernah menjadi ibu kota kerajaan bahari Buddha terbesar di Asia Tenggara pada saat itu, Kerajaan Sriwijaya, yang mendominasi Nusantara dan Semenanjung Malaya pada abad ke-9 juga membuat kota ini dikenal dengan julukan "Bumi Sriwijaya". Di dunia Barat, kota Palembang juga dijuluki *Venice of the East* ("Venesia dari Timur"). Biasanya kota Palembang sering dujuluki dengan kota pempek, namun banyak tempat yang dapat di kunjungi dikota tersebut seperti halnya objek-objek wisatanya.

Perkembangan dunia wisata di Indonesia sudah mengalami kemajuan. Kesadaran warga masyarakat bahwa dengan pariwisata mereka dapat meningkatkan perekonomian mereka masih rendah. Namun tidak seluruh masyarakat menyadari bawasannya, mereka dapat penghasilan lebih dari pariwisata. Sangat disayangkan apabila mereka tidak menyadarinya sedangkan mereka tinggal di daerah wisata. Seperti yang terjadi di Pulau Kemaro Palembang, hampir 600 warga yang bertempat tinggal disana bekerja sebagai petani, nelayan dan menyelam di sungai Musi. Terdapat Kelenteng berusia ratusan tahun dan pagoda. Pulau tersebut menjadi destinasi wisata untuk masyarakat Tionghoa dan warga keturunan Cina untuk merayakan Cap Gomeh, di Pulau Kemaro ini juga terdapat banyak kebudayaan-kebudayaan cina seperti terlihat pada saat perayaan imlek terdapat kebudayaan yang menarik yang dapat menambah wawasan pengunjung seperti Pagelaran Liong dan Barongsai (Tarian tradisional Tionghoa dengan menggunakan kostum yang menyerupai singa) tarian ini biasanya di ada pada saat perayaan tahun baru imlek. Perayaan tahun baru imlek di hari pertama bulan pertama berakhir dengan Cap Go Mehdi pada saat bulan purnama. Tahun baru imlek di kenal Chuxi berarti pergantian tahun), Cap Go Meh (Melambangkan hari ke -15 pada perayaan imlek bagi komunitas tionghoa. Perayaan ini di rayakan dengan jamuan besar dan berbagai kagiatan), selain

Barongsai terdapat perayaan perahu naga (Ini menjadi simbol dalam semangat dan kebudayaan bangsa tionghoa. Selain itu pada hari-hari perayaan tertentu di Pulau Kemaro, misalnya Hari Peringatan Kemerdekaan Indonesia, diadakan festival air, seperti perlombaan perahu (*bidar*), kontes menghias perahu, perlombaan berenang menyeberangi sungai dan lain-lain. Selain perahu bidar pengunjung disajikan dengan Festival Telok Abang (Telok berarti telur, sedangkan abang berarti merah. Obyek wisata berada di tengah Sungai Musi, Palembang, Sumatera Selatan itu memiliki luas kawasan wisata mencapai 1.263 meter. Pulau Kemaro yang juga terkenal karena legenda percintaan pangeran dari Tiongkok Tan Bun An dengan gadis Palembang Siti Fatimah di negeri tercinta ini Indonesia bahkan mancanegara.

Dari uraian diatas dapat kita lihat bahwa Pariwisata Pulau Kemaro mempunyai potensi yang besar namun belum dieksplor dengan baik oleh pemerintah dan masyarakat sekitar. Hal ini haruslah menjadi perhatian bagi pemerintah karena sector pariwisata memberikan efek berganda (*multiplier effect*) dalam menarik tenaga kerja, peningkatan pendapatan masyarakat, mendatangkan devisa bagi negara, dan dapat mendorong konservasi lingkungan. Pulau Kemaro memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan menjadi daerah tujuan wisata dikota Palembang. Namun objek wisata Pulau Kemaro membutuhkan sebuah identitas visual yang dapat memberi citra wisata budaya, serta dapat sebagai salah satu representasi pariwisata kota Palembang. Kurangnya media informasi tentang lokasi yang berada jauh dari pusat kota Palembang sehingga sebagian besar wisatawan kurang mengetahui potensi yang ada dikota Pulau Kemaro. Media informasi yang dilakukan masih belum sampai ke wisatawan sehingga banyak wisatawan yang belum mengetahui secara jelas lokasi potensi yang besar di Pulau Kemaro.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis ingin mengkaji dalam perancangan Tugas Akhir yang bertujuan adalah untuk membuat Identitas Visual wisata dari objek wisata Pulau Kemaro sehingga memberikan citra wisata budaya dari akulturasi budaya Masyarakat Tionghoa dan Masyarakat Kota Palembang. Sehingga lebih dikenal luas oleh wisatawan local maupun mancanegara sekaligus

membuat media yang efektif agar lebih mudah di pahami oleh wisatawan dan menarik masyarakat untuk mengunjungi objek wisata Pulau Kemaro dengan lebih mudah dan nyaman.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Setelah menganalisa data-data tersebut, dapat diketahui beberapa masalah yang menjadi dasar dari perancangan tersebut. Masalah-masalah tersebut dapat dirangkum sebagai berikut :

- a. Banyaknya potensi visual yang dimiliki Pariwisata Pulau Kemaro seperti pagoda, sungai musi, makam pahlawan, kebudayaan cina, dan masih banyak lagi yang belum di eksplor.
- b. Objek wisata Pulau Kemaro memiliki potensi wisata budaya yang besar tetapi belum banyak diketahui oleh masyarakat luas.
- c. Pulau Kemaro belum mempunyai Identitas Visual yang jelas untuk pariwisata berbasis budaya
- d. Kurangnya media yang dilakukan untuk menarik masyarakat agar megunjungi wisata Pulau Kemaro

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang disampaikan yaitu:

- a. Bagaimana mengkomunikasikan potensi visual Pulau Kemaro sebagai Identitas Objek Wisata Budaya?
- b. Bagaimana mendesain media komunikasi visual dalam upaya meningkatkan Identitas Pulau Kemaro sebagai objek wisata budaya ?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Dari rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka batasan masalahnya difokuskan pada proses perancangan serta perwujudan media-media komunikasi visual seperti mendesain logo, poster, brosur, dan media lainnya yang menarik dan informatif serta efektif untuk memberikan Citra Identitas Visual Objek

Wisata Budaya di Pulau Kemaro sesuai dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Agar masalah tidak meluas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Apa  
Perancangan Identitas Visual pada “Pariwisata Pulau Kemaro.”
2. Bagian Mana  
Perancangan Identitas Visual ini menginformasikan kepada masyarakat kota Palembang dan wisatawan mengenai apa saja panorama di pulau kemaro.
3. Siapa  
Target *audience* media promosi ini ditunjukan untuk masyarakat kalangan menengah, khususnya remaja akhir sampai dewasa .
4. Dimana  
Media promosi ini akan diletakkan di kawasan pariwisata pulau kemaro, dan menyebar kesetiap wilayah kota Palembang.
5. Kapan  
Pengumpulan data dilakukan sejak bulan januari – maret 2015 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan media promosi ini dilakukan mulai juni 2015.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah :

- a. Untuk mengetahui jenis media komunikasi visual yang menarik dan informatif serta efektif sebagai Identitas Visual Pariwisata Pulau Kemaro.
- b. Untuk meningkatkan Identitas Visual Pulau Kemaro sebagai objek wisata budaya.
- c. Sebagai persyaratan kelulusan menempuh ujian akhir di Telkom University dan untuk menambah pengetahuan serta wawasan mahasiswa

## **1.5. Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, metode yang digunakan penulis adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975:5), mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Lexy J. Moleong (2005:6), mendefinisikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Selanjutnya akan digunakan metode deskriptif sebagai landasan teoritis dalam penelitian kualitatif yang terikat dengan persoalan etnis, tradisi dan perayaan di Pulau Kemaro. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung tentang apa saja aktivitas wisatawan di Pariwisata Pulau Kemaro. Pengamatan ini dilakukan agar mengetahui kondisi Objek Wisata tersebut serta mengetahui potensi yang dimiliki Pulau Kemaro.

b. Wawancara

Interview atau wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara/interviewer kepada responden, dan jawabannya dicatat atau direkam dengan alat perekam. Melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pengunjung dan para ahli. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah dan kendala apa yang di hadapi serta permasalahan apa saja yang harus di pecahkan.

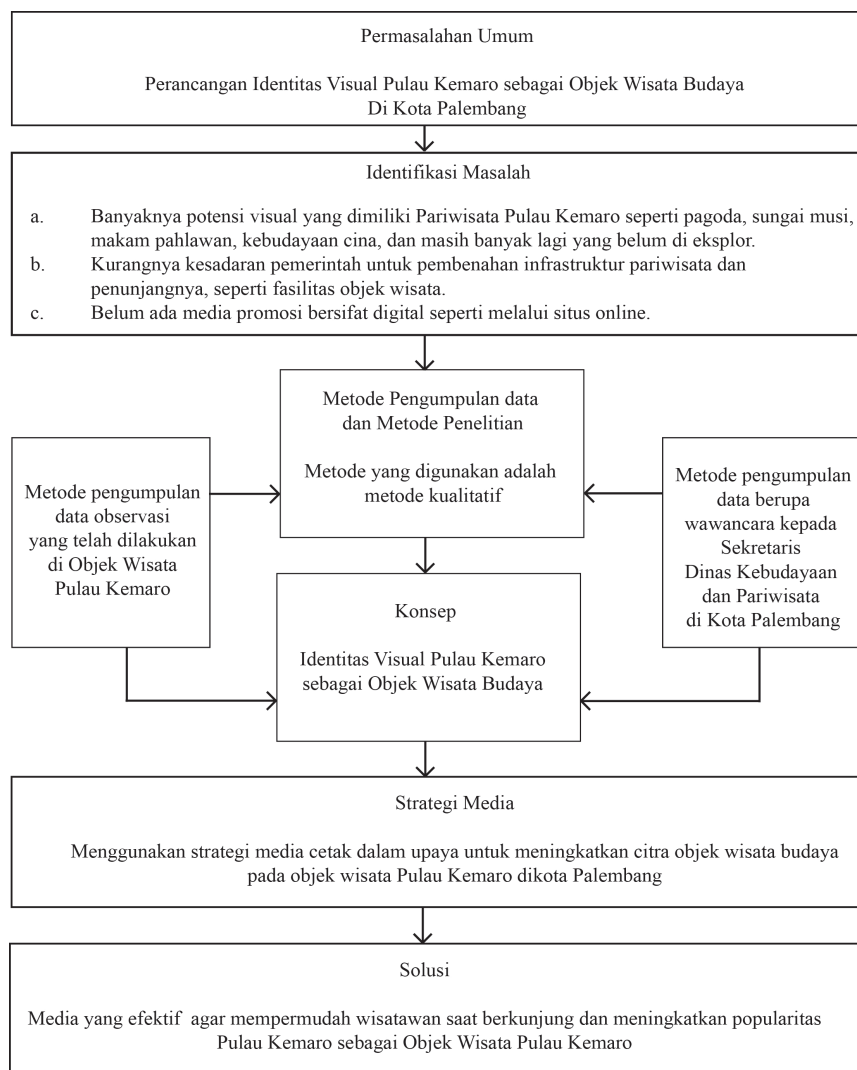
c. Studi Literatur

Dengan cara mencari data serta informasi yang berkaitan dengan topic perancangan baik dari media cetak maupun media elektronik. Studi Literatur dilakukan untuk mengetahui karakteristik masyarakat Tionghoa serta memahami visual yang ada di Pulau Kemaro.

### 1.5.2 Metode Analisis Data

Pengerjaan tugas akhir ini juga menggunakan metode dalam menganalisis data yaitu Analisis Kualitatif yang menjelaskan proses serta menggunakan teori sebagai pendukung data yang telah didapat lewat pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya. Sehingga pada akhirnya akan didapat elemen visual yang dijadikan referensi untuk mendesain Identitas Visual Objek Wisata Budaya di Pulau Kemaro

### 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan terarah mengenai pengantar karya Tugas Akhir maka dalam penulisan ini dibagi dalam 5 bab secara sistematis yang mana antara bab yang satu dengan bab yang lainnya mempunyai hubungan yang erat dan merupakan suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sistematika dari masing-masing bab dapat dirinci sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang merupakan hal dasar diangkatnya suatu masalah yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan media, termasuk di dalamnya terdapat Membahas mengenai latar belakang masalah, permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan sistematika penulisan

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Menjelaskan mengenai data yang terdiri dari data institusi pemberi proyek, data produk atau jasa, data khalayak sasaran, dan data hasil observasi, wawancara dll.

### **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Membahas mengenai konsep pesan, konsep kreatif, konsep media. Konsep visual yang digunakan dan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual.

### **BAB V PENUTUP**

Membahas mengenai simpulan dan saran.