

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki warisan kekayaan budaya Nusantara yang tersebar dari Sabang sampai dengan Marauke. Beragamnya budaya warisan dari leluhur, Indonesia juga memiliki kekayaan alam dan peninggalan prasejarah warisan budaya yang menjadi objek wisata. Pengembangan objek wisata mulai dilakukan di berbagai kota di Indonesia untuk meningkatkan promosi dan peningkatan pengunjung ke kota tersebut.

Palembang adalah Ibu kota Sumatera Selatan, yang memiliki objek wisata. Pulau Kemaro adalah salah satu dari objek wisata yang ada di Palembang. Pulau Kemaro yang merupakan pulau peninggalan sejarah yang berjarak sekitar 6 km dari Jembatan Ampera disebelah timur kota Palembang. Nama Kemaro itu sendiri diambil dari bahasa Palembang yang berarti kemarau, Pulau Kemaro memiliki arti pulau yang tidak tergenang air walaupun volume air di Sungai Musi meningkat.

Di Pulau Kemaro terdapat klinteng Hok Ting Bio untuk masyarakat Tionghoa dan warga keturunan Cina untuk beribadah dan merayakan *Cap Go Meh*. *Cap Go Meh* mengandung arti “*Cap Goh*, adalah lima belas sedangkan *Meh* adalah malam”, Perayaan *Cap Go Meh* ini menurut tanggalan Cina di hari ke-15 setelah tahun baru Imlek. Pulau Kemaro menjadi destinasi bagi masyarakat Tionghoa dan sejumlah daerah di dalam negeri dalam perayaan *Cap Go Meh*. Dalam perayaan *Cap Go Meh* ini terdapat beberapa kegiatan seperti Pagelaran *Barongsai* dan *Liong*. Selain pada perayaan *Cap Go Meh* di Pulau Kemaro, ada perayaan tertentu pada Hari Peringatan Kemerdekaan Indonesia, diadakan festival air, seperti perlombaan perahu (*bidar*) dan menghias perahu. Pulau Kemaro juga dikenal karena legenda kisah cinta antara Siti Fatimah putri Raja Palembang yang dilamar oleh anak saudagar Cina yang bernama Tan Bun An. Pulau Kemaro memiliki sebuah tradisi yang dilakukan untuk menghormati para leluhur pada saat perayaan *Cap Go Meh*, diantaranya adalah memberikan doa untuk Siti Fatimah yang beragama Islam serta mengurbankan seekor kambing hitam.

Pulau Kemaro menjadi sebuah tempat yang bisa memberikan pengetahuan serta pemahaman tentang akulturasi dua budaya yang sudah lama dijalin oleh masyarakat di Palembang. Hanya saja masih kurangnya media informasi mengenai Pulau Kemaro. Bentuk informasi yang memperkenalkan Pulau Kemaro masih bersifat konvensional seperti koran dan radio. Maka dari itu, diperlukan sebuah media informasi untuk memberikan informasi mengenai wisata Pulau Kemaro sebagai destinasi wisata yang berbasis sejarah dan budaya. *Motion graphic* menjadi media yang sesuai untuk memberikan informasi tentang Pulau Kemaro. (Lankow, 2014:45) Otak manusia mampu mengenali dan mengelola banyak isyarat visual secara serentak melalui sesuatu aksi yang disebut pengolahan praatentif. Semua aksi yang dilihat mendahului upaya kognitif apa pun untuk fokus ke daerah tertentu mana pun, proses kerjanya murni tanpa kendali dan akan berjalan ke mana pun mata kita diarahkan.

Dari uraian di atas dapat kita lihat bahwa pariwisata Pulau Kemaro mempunyai potensi yang besar namun belum dieksplor dengan baik oleh pemerintah sekitar. Pulau Kemaro memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan menjadi daerah tujuan wisata di kota Palembang. Namun objek wisata Pulau Kemaro masih kurangnya informasi tentang lokasi yang berada jauh dari pusat kota Palembang, sehingga sebagian besar wisatawan kurang mengetahui potensi yang ada di Pulau Kemaro. Dari permasalahan-permasalahan yang ada, penulis ingin mengkaji dalam perancangan media informasi Pulau Kemaro yang berbasis informatif sehingga memberikan citra wisata dari akulturasi budaya Tionghoa dan masyarakat kota Palembang. Sehingga lebih dikenal oleh wisatawan lokal 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. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Objek wisata Pulau Kemaro memiliki potensi wisata budaya yang besar tetapi belum banyak diketahui oleh masyarakat.

- b. Kurangnya informasi tentang Pulau Kemaro yang diketahui oleh masyarakat.
- c. *Motion graphic* menjadi media informasi yang efektif dan mudah dipahami.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perumusan masalah yang ditemukan adalah:

- a. Bagaimana membuat sebuah konsep *motion graphic* mengenai wisata Pulau Kemaro?
- b. Bagaimana merancang sebuah *motion graphic* wisata Pulau Kemaro?

1.4. Ruang Lingkup

Dari rumusan masalah yang dijabarkan diatas, maka batasan masalahnya difokuskan pada proses perancangan media promosi yang informatif dan efektif untuk objek wisata Pulau Kemaro. Agar masalah tidak meluas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Apa (*what*)?
Perancangan media promosi pada pariwisata Pulau Kemaro
2. Bagaimana (*Why*)?
Perancangan media promosi objek pariwisata menginformasikan kepada masyarakat kota Palembang dan wisatawan mengenai apa saja panorama di Pulau Kemaro
3. Siapa (*Who*)?
Target *audience* media promosi ini adalah remaja yang ada di kota Palembang, dengan usia 18-24 tahun.
4. Dimana (*Where*)?
Media promosi ini akan difokuskan terhadap penggunaan media berbasis internet yang digunakan oleh remaja perkotaan. Kota Palembang dipilih sebagai kota pengambilan sampel target *audience*.
5. Kapan (*When*)?
Pengumpulan data dilakukan sejak September 2015

1.5. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah, sebagai berikut:

- a. Mengetahui apa saja yang diperlukan untuk membuat suatu konsep dari wisata Pulau Kemaro.
- b. Untuk memperkenalkan Pulau Kemaro sebagai objek wisata di kota Palembang.

1.6. Manfaat Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, seperti:

- a. Manfaat bagi Keilmuan

Manfaat perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berguna sebagai pesan dan informasi kepada khalayak luas serta dapat disajikan sebagai salah satu sumber atau referensi informasi khususnya dalam keilmuan desain komunikasi visual.

- b. Manfaat bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi Pulau Kemaro sebagai destinasi wisata Kota Palembang yang dapat dijadikan berwisata dan rekreasi bagi masyarakat di Kota Palembang.

- c. Manfaat bagi Penulis

Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan dan melatih kemampuan/keahlian dan kreatifitas penulis dalam merancang sebuah *motion graphic* yang informatif.

1.7. Metode Pengumpulan Data

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Menurut Bogdan dan Taylor dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif, mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-

orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2002:3). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung tentang apa saja aktivitas wisatawan di Pulau Kemaro. Pengamatan ini dilakukan agar mengetahui kondisi objek wisata serta mengetahui potensi yang dimiliki Pulau Kemaro.

b. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden, dan jawabannya dicatat atau direkam dengan alat perekam. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah dan kendala apa yang dihadapi serta permasalahan apa saja yang harus dipecahkan.

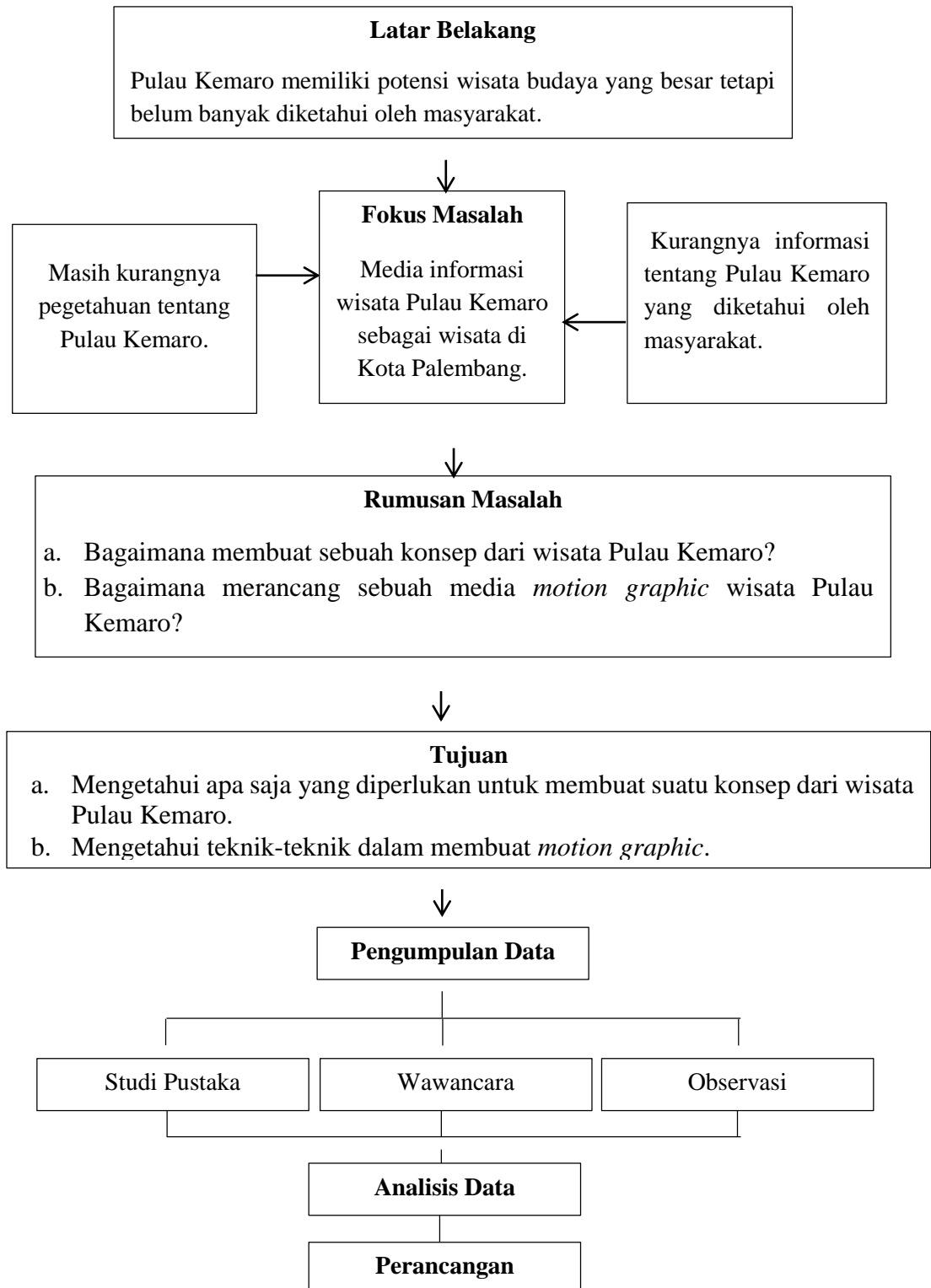
c. Studi Literatur

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

1.7.2. Metode Analisis Data

Penulis melakukan analisis data setelah semua data yang dicari terkumpul. Metode dalam menganalisis data menggunakan analisis SWOT. Menurut Rangkuti (2013:21), analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*).

1.8. Kerangka Berpikir



Bagan 3.5 Kerangka Berpikir

(Sumber: Dok. pribadi)

1.9. Pembabakan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan terarah mengenai pengantar karya maka dalam penulisan ini dibagi dalam lima bab. Secara sistematis yang mana antara bab yang satu dengan bab 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

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan serta pembabakan untuk memudahkan penulis dalam menyusun pengantar karya.

BAB II Kajian Pustaka

Merupakan penjelasan kajian-kajian dari teori-teori yang relevan dalam pembuatan karya.

BAB III Data dan Analisis

Menjelaskan tentang perolehan data hasil wawancara dan observasi kemudian dianalisa kembali.

BAB IV Konsep dan Perancangan

Membahas mengenai konsep dan hasil perancangan mulai dari ide besar, konsep kreatif dan konsep visual.

BAB V Penutup

Membahas kesimpulan dan saran.