

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kota Pekanbaru merupakan kota yang terletak di tengah pulau Sumatera, serta merupakan ibukota sekaligus kota terbesar di provinsi Riau, Indonesia. Kota Pekanbaru menjadi salah satu kota dengan tingkat pertumbuhan ekonomi yang besar, serta tingkat pertumbuhan, migrasi, dan urbanisasi yang tinggi. Kota ini berawal dari sebuah pasar (pekan) yang didirikan oleh para pedagang Minangkabau di tepi Sungai Siak. Kota Pekanbaru terkenal dengan julukannya yaitu Kota Bertuah. Kota Pekanbaru tumbuh pesat dengan berkembangnya industri terutama yang berkaitan dengan minyak bumi, serta pelaksanaan otonomi daerah.

Berdasarkan data yang dihimpun dari halaman website Kemendagri pada tahun 2018, jumlah populasi pada kota Pekanbaru lebih dari 910.000 penduduk. Pekanbaru mempunyai satu bandar udara internasional, yang bernama Bandar Udara Sultan Syarif Kasim II, terminal bus antar kota dan antar provinsi Bandar Raya Payung Sekaki, serta dua pelabuhan di Sungai Siak, yaitu Pelita Pantai dan Sungai Duku. Perkembangan Kota Pekanbaru saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat menjadi kota dagang yang multi-etnik, hal ini menjadi modal sosial dalam mencapai kepentingan bersama untuk dimanfaatkan bagi kesejahteraan masyarakatnya.

Pada awalnya, perkembangan Kota Pekanbaru tidak terlepas dari fungsi Sungai Siak sebagai sarana transportasi untuk mendistribusikan hasil bumi dari dataran tinggi Minangkabau ke wilayah pesisir Selat Melaka. Sekitar abad ke-18, wilayah Senapelan yang berada di tepi Sungai Siak, menjadi pasar (pekan) bagi para pedagang Minangkabau, dan seiring berjalannya waktu, daerah ini berkembang menjadi tempat pemukiman yang ramai. Berdasarkan musyawarah yang dilakukan “Dewan Menteri” yang terdiri dari datuk empat suku (Pesisir, Limapuluh, Tanah Datar, dan Kampar) yang berasal dari Kesultanan Siak, yang

dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 1784, kawasan ini dinamai dengan Pekanbaru, dan tanggal tersebut ditetapkan sebagai hari jadi Kota Pekanbaru.

Selain menjadi kota penghasil minyak bumi, Kota Pekanbaru dikenal juga sebagai pusat kebudayaan Melayu. Suku Melayu mempunyai aneka ragam kebudayaan, diantaranya segi agama, kesenian, serta mata pencahariannya. Budaya suku Melayu tersebut merupakan salah satu sumber kekayaan Indonesia yang perkembangannya perlu untuk dilestarikan. Salah satu tempat untuk mempelajari tentang kebudayaan adalah Museum.

Kota Pekanbaru sendiri memiliki salah satu museum untuk menambah pengetahuan tentang budaya, yaitu Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. Museum Sang Nila Utama terletak di lokasi yang strategis. Berlokasi di Jalan Sudirman dan tergabung dalam satu kompleks kantor Dinas Kebudayaan Provinsi Riau sekaligus menjadi badan pengelola dari museum tersebut.

Museum Sang Nila Utama Pekanbaru memiliki berbagai macam koleksi bersejarah kebudayaan melayu, diantaranya koleksi Filologi (naskah kuno tulisan tangan) hingga berbagai macam fosil rangka manusia serta hewan.

Pada masa kini, museum sebagai sarana edukasi sejarah kalah populer oleh hiburan elektronik untuk anak dan remaja, berbagai macam hiburan yang ada di pusat perbelanjaan, serta hiburan-hiburan modern lainnya. Fenomena kurangnya minat generasi muda untuk mengunjungi museum tersebut sungguh sangat disayangkan, mengingat Pemuda merupakan harapan masa depan bangsa ini.

Dikutip dari Riau.antaranews.com dengan judul berita “Pengunjung Museum Sang Nila Utama Terus Menurun Tiap Tahunnya, Dimana Salahnya?”. Dijelaskan dalam berita tersebut jumlah pengunjung yang datang dari tahun 2014 hingga 2017 terus menurun hingga mencapai 21 ribu orang. Endrizal selaku koordinator Museum Sang Nila Utama Pekanbaru memaparkan *"Kita sangat menyayangkan rendahnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Soalnya disini kan banyak sejarah yang bisa dipelajari. Atau setidaknya untuk wisata edukasi bagi keluarga,"*. Terlebih lagi masyarakat

Pekanbaru khususnya remaja jarang sekali mengunjungi Museum Sang Nila Utama. Lalu kebanyakan pengunjung merupakan siswa-siswa Sekolah Dasar yang berasal dari luar Kota Pekanbaru.

Museum Sang Nila Utama Pekanbaru sebagai tempat untuk wisata edukasi tentang keberagaman budaya Melayu, memerlukan wajah atau citra baru guna menarik perhatian masyarakat di Pekanbaru agar mau mengunjungi Museum Sang Nila Utama. Saat ini Museum Sang Nila Utama belum memiliki identitas visual yang sesuai dengan karakteristik Museum Sang Nila Utama. Untuk itu, hal yang perlu dilakukan adalah menciptakan identitas visual bagi museum tersebut. Lalu, diperlukannya pembuatan media promosi sebagai sarana informasi dan sarana persuasi yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat Pekanbaru untuk mengunjungi Museum Sang Nila Utama.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang didapat adalah:

1. Penurunan minat masyarakat Pekanbaru tentang peninggalan dan sejarah Riau
2. Jumlah pengunjung yang terus menurun tiap tahunnya.
3. Belum adanya identitas visual sebagai citra dari Museum Sang Nila Utama.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Terdapat rumusan masalah yang berupa beberapa pertanyaan yang mengarah keada permasalahan diatas, diantaranya yaitu: “Bagaimana membuat identitas visual dan media promosi agar menarik minat pengunjung Museum Sang Nila Utama?”

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari melakukan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang identitas visual Museum Sang Nila Utama yang sesuai dengan karakteristik museum tersebut.
2. Mengimplementasikan identitas visual pada media promosi guna menarik minat masyarakat Pekanbaru untuk mengunjungi museum.

## **1.5 Batasan Masalah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dan meluasnya masalah yang diteliti, maka batasan-batasan masalah yang ditetapkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

### **1.5.1 Apa**

Museum Sang Nila Utama Pekanbaru merupakan salah satu sarana wisata edukasi kebudayaan Melayu. Dimana pada museum ini terdapat berbagai macam peninggalan sejarah dari kebudayaan Melayu.

### **1.5.2 Bagaimana**

Perancangan identitas visual yaitu logo yang sesuai dengan karakter Museum Sang Nila Utama, yang kemudian akan di aplikasikan pada media promosi seperti banner, kaos, dan lain sebagainya.

### **1.5.3 Tempat**

Pengumpulan data dilakukan di Dinas Pariwisata dan Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. Perancangan dilakukan di Bandung.

### **1.5.4 Waktu**

Pengumpulan data dilakukan Januari hingga April 2018. Sedangkan proses perancangan dilakukan pada Mei hingga Juli 2018.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam perancangan tugas akhir ini, metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

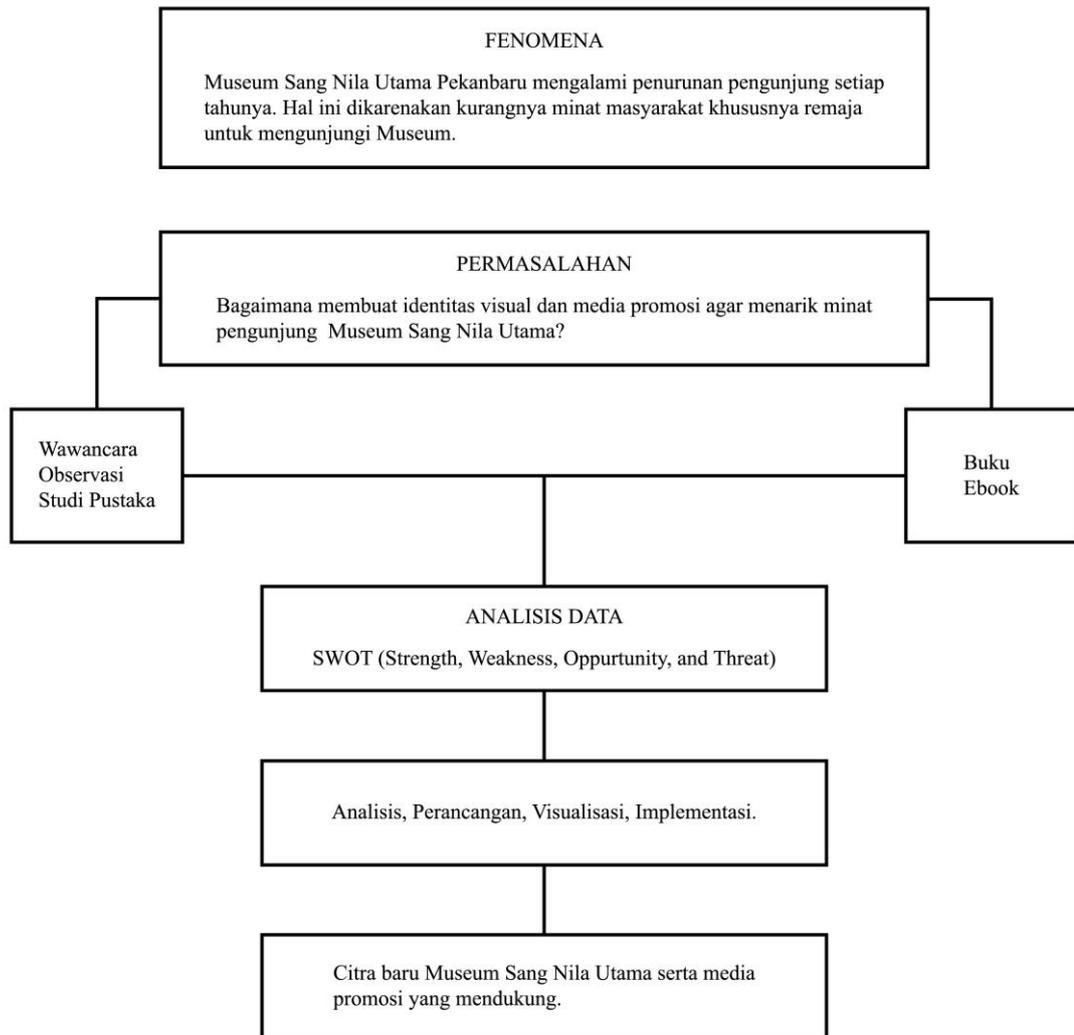
1. Observasi dengan cara mengunjungi langsung objek yang akan diteliti dalam hal ini yaitu Museum Sang Nila Utama Pekanbaru yang beralamat di Jalan Jenderal Sudirman No.194, Tengkerang Tengah, Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru.
2. Wawancara dengan narasumber dari Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru dan dengan Bapak Endrizal selaku pihak pengelola Museum Sang Nila Utama Pekanbaru.
3. Studi Pustaka. Penulis akan melakukan pengumpulan teori, mempelajari sebuah data dan teori yang berkaitan dengan objek permasalahan. Studi ini penulis lakukan guna merancang tugas akhir berlandaskan ide serta pengetahuan yang telah ada.

Dari laporan perancangan Muhammad Bragastio Ajinegoro (2018), museum Zoologi yang berada di Kota Bogor merupakan museum yang memiliki banyak koleksi satwa-satwa purba, salah satu yang diminati pengunjung yaitu fosil paus biru sepanjang 26 meter. Museum Zoologi banyak dikunjungi oleh anak-anak sekolah padahal keberadaan Museum Zoologi ditujukan untuk semua elemen masyarakat. Kemudian Museum Zoologi dianggap sudah kuno oleh masyarakat, dan kebanyakan masyarakat memilih hiburan dengan mengunjungi pusat perbelanjaan. Maka dari itu diperlukan adanya perancangan identitas visual serta media informasi sehingga citra museum dapat lebih baik di mata pengunjung.

### **1.7 Metode Analisis Data**

Penulis akan melakukan analisis pada semua data yang diperoleh dari sumber data primer dan sumber data sekunder seperti observasi, wawancara, studi pustaka serta berbagai sumber lainnya. Data yang sudah diperoleh akan diproses SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*). Melalui Analisis SWOT penulis dapat melihat kekurangan dan kelebihan perancangan media informasi ini sehingga bisa menemukan suatu inovasi yang bisa diberikan kepada target audience.

## 1.8 Kerangka Perancangan



**Gambar 1.1 Kerangka Perancangan**

Sumber: M. Huda Syahronie, 2019

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab 1, menjelaskan tentang latar belakang dari Museum Sang Nila Utama Pekanbaru dimana pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru terdapat fenomena penurunan jumlah pengunjung setiap tahunnya dikarenakan oleh kurangnya minat masyarakat Pekanbaru khususnya para remaja untuk mengunjungi suatu tempat wisata bersejarah, sehingga dibutuhkan citra baru bagi Museum Sang Nila Utama Pekanbaru agar minat masyarakat dapat tumbuh kembali untuk mengunjungi Museum Sang Nila Utama Pekanbaru. Selain itu pada bab ini juga menjelaskan tujuan serta manfaat dalam perancangan ini.

### **BAB 2 DASAR PEMIKIRAN**

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang digunakan sebagai acuan dalam menghadapi rumusan masalah yang ada. Serta sebagai landasan dalam membuat perancangan ini. Pada bab ini penulis menggunakan salah satu sumber acuan tentang identitas visual yaitu buku **BRANDING – Memahami dan Merancang Strategi Merek** karya Wirania Swasty.

### **BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Memaparkan data-data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yang dipilih, yaitu, wawancara dan survey/kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis.

### **BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menguraikan konsep yang sudah dianalisis sebelumnya dan menguraikan hasil perancangan yang sudah di implementasikan.

### **BAB 4 PENUTUP**

Pada bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan saran.