

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai ibukota provinsi dan kota terbesar di Provinsi Riau, Kota Pekanbaru juga merupakan kota dengan tingkat pertumbuhan urbanisasi yang tinggi sehingga kota ini dapat berkembang pesat dalam segi perdagangan dan multietnik. Berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Riau mengatakan sektor perekonomian di Provinsi Riau tumbuh secara positif secara per tahunan atau *year on year* (yoy) dalam triwulan kedua pada 2021 sebesar 5,13 persen, salah satu faktor yang memicu hal tersebut adalah kegiatan pasar.

Pasar merupakan salah satu tempat kegiatan komersial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Dengan meningkatnya perkembangan penduduk, maka permintaan pasar semakin banyak, baik dari aspek jumlah maupun kualitas. Bagi masyarakat di perkotaan, kehadiran pasar tradisional dan pasar modern sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Persepsi lain mengatakan dengan bertambah dan berkembangnya pasar modern, keberadaan pasar tradisional akan semakin terpinggirkan. (Djau dalam Andriani dan Ali, 2013: 253).

Pekanbaru terkenal dengan objek wisata buaatannya salah satu yang menarik perhatian wisatawan adalah Pasar Bawah. Objek wisata ini adalah pasar tradisional tertua di Kota Pekanbaru. Berdasarkan sejarah yang ada, pasar ini diperkirakan sudah ada sejak tahun 1700-an, namun sudah sangat populer di kalangan masyarakat. Sementara pemerintah provinsi setempat mengubahnya menjadi pasar wisata. Pasar tradisional ini didirikan oleh raja ke-4 dari dinasti Siak Sri Indrapura. Rajanya bernama Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah. Kerajaan ini terletak di wilayah Senapelan, yang merupakan nama sebelumnya dari kota Pekanbaru. Terletak di bagian utara dari pusat kota, pasar ini merupakan sentral perbelanjaan yang banyak menyediakan buah tangan seperti aksesoris dan dekorasi rumah tangga yang memiliki kualitas ekspor maupun impor. Pasar Bawah Kota Pekanbaru adalah salah satu tempat belanja yang digemari wisatawan yang setidaknya harus dikunjungi saat berada di Kota Pekanbaru, Pemerintah meresmikan pasar ini

sebagai Pasar Wisata. Dengan diresmikannya, wisatawan dari dalam maupun luar kota ramai berkunjung. (Afifi dalam Wardhani, 2017: 2). Namun masih banyak pengunjung yang kesulitan mengakses informasi tentang alur dan informasi pasar ini dikarenakan penataan dan pengelolaan informasi yang kurang memadai sehingga fasilitas yang ada di sekitar pasar tidak digunakan secara maksimal seperti pengunjung yang kesulitan memarkirkan kendaraan dikarenakan kurangnya penunjuk arah jalan dan parkir, pengunjung yang kesulitan dan berputar-putar untuk menemukan toko yang ingin dikunjungi, dan pengunjung yang kesulitan mencari fasilitas pendukung seperti musala, toilet, dan ATM.

Selain itu dengan masuknya wabah *COVID 19* sejak tahun 2020 lalu menyebabkan destinasi wisata pasar ini sempat mengalami penurunan jumlah pengunjung dan kondisi pasar ini juga sempat terabaikan. (Sumber: antarariau.com)

Maka dari itu diperlukan perancangan media informasi agar pengunjung dapat mengetahui identitas, informasi, dan juga dapat menggunakan fasilitas yang ada di Pasar Bawah Kota Pekanbaru dengan maksimal. Dengan adanya media informasi ini diharapkan dapat meningkatkan lagi minat masyarakat untuk berkunjung ke Pasar Bawah Kota Pekanbaru.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang di atas, identifikasi permasalahan dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengunjung kesulitan mendapatkan informasi mengenai Pasar Bawah Kota Pekanbaru dikarenakan media informasi mengenai pasar tersebut belum memadai.
2. Pengunjung tidak dapat menggunakan fasilitas yang ada di kawasan Pasar Bawah Kota Pekanbaru dengan maksimal.
3. Pengunjung kesulitan dengan alur di Pasar Bawah Kota Pekanbaru dikarenakan kurangnya media informasi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirancang ke dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengunjung mendapatkan informasi mengenai Pasar Bawah Kota Pekanbaru?
2. Bagaimana perancangan media informasi yang baik dan tepat agar pengunjung dapat menggunakan fasilitas dengan maksimal dan dapat memahami alur Pasar Bawah Kota Pekanbaru?

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah berikut:

1. Perancangan media informasi untuk membantu pengunjung memahami Pasar Bawah Kota Pekanbaru.
2. Objek perancangan identitas visual dan media informasi ditujukan kepada Pasar Bawah Kota Pekanbaru, sedangkan target pengguna dari penelitian ini yaitu pengunjung yang berada di sekitar Pasar Bawah Kota Pekanbaru.
3. Penelitian dilakukan di kawasan Pasar Bawah Kota Pekanbaru, tepatnya di Jl. M. Yatim, Kelurahan Kampung Dalam, Kecamatan Senapelan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.
4. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu dari Maret 2022 sampai dengan Agustus 2022.
5. Metode yang akan digunakan sebagai sarana pengumpulan data dari penelitian ini yaitu metode pendekatan kualitatif.

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Perancangan media informasi untuk wisata Pasar Bawah Kota Pekanbaru ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui cara pengunjung mendapatkan informasi mengenai wisata Pasar Bawah Kota Pekanbaru.
2. Mengetahui cara perancangan identitas visual dan media informasi yang baik dan tepat agar pengunjung dapat menggunakan fasilitas dengan maksimal dan dapat memahami alur Pasar Bawah Kota Pekanbaru.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Metode yang akan digunakan untuk pengumpulan data yang dibutuhkan diantaranya yaitu:

### 1. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data yang akan dibutuhkan berupa informasi dari berbagai sumber seperti buku, artikel, dan jurnal sejenis yang berhubungan dengan penelitian ini diantaranya tentang EGD (*Environmental Graphic Design*), Kaidah dan Prinsip Desain, serta tentang Pasar Bawah itu sendiri.

### 2. Observasi

Penulis terjun ke lokasi objek penelitian untuk melakukan pengamatan yaitu Pasar Bawah Kota Pekanbaru dengan melakukan dokumentasi berupa gambar dari objek. Selain itu penulis juga mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner kepada target pengunjung dan pedagang yang berada di kawasan Pasar Bawah Kota Pekanbaru.

### 3. Wawancara

Penulis melakukan sesi kepada narasumber yang berkaitan dengan topik penelitian. seperti Dinas Perdagangan dan Perindustrian bagian Unit Pelaksanaan Teknis Pasar Bawah atau PT. Dalena Pratama Indah sebagai pihak yang mengelola Pasar Bawah Pekanbaru, dan pedagang maupun pengunjung yang berada di sekitar Pasar Bawah Kota Pekanbaru.

## 1.7 Metode Analisis

Metode yang digunakan sebagai analisis data terhadap objek penelitian yaitu analisis SWOT. Alasan menggunakan metode SWOT ini agar dapat mengamati aspek *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threat* (ancaman) terhadap pengerjaan dan perancangan dari penelitian ini sehingga menemukan solusi yang tepat untuk permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya.

Analisis lainnya yaitu analisis Matriks dimana membandingkan aspek visual atau karya dari berbagai sampel yang telah diambil sebagai bahan perbandingan referensi yang disajikan dalam bentuk tabel.

## 1.8 Kerangka Perancangan

Berikut kerangka perancangan dari topik permasalahan ini:

### Analisis Fenomena Objek Penelitian

Pengunjung kesulitan mendapatkan informasi yang berhubungan dengan Pasar Bawah Kota Pekanbaru seperti alur navigasi pasar dan fasilitas.

#### Penting

Pasar merupakan salah satu pusat perekonomian dimana terjadinya kegiatan jual beli dan tempat untuk mendapatkan produk kebutuhan. Menurut Djau (2013) semakin berkembang pasar modern, maka pasar tradisional berpotensi semakin terpinggirkan.

#### Genting

Fasilitas yang ada di sekitar pasar tidak digunakan secara maksimal dikarenakan media sumber informasi yang kurang memadai.

### Identifikasi Latar Belakang dan Ruang Lingkup Masalah

Pasar Bawah merupakan pasar tradisional tertua di Kota Pekanbaru, pasar ini menarik minat pengunjung yang datang dengan menawarkan berbagai produk khas sebagai cenderamata. Namun pengunjung masih banyak merasa kesulitan dalam mengakses informasi mengenai Pasar Bawah baik dari alur pasar hingga penggunaan fasilitas yang kurang maksimal. Lalu Pasar Bawah juga belum memiliki identitas visual sehingga pasar ini sulit diketahui bagi pengunjung baru. Dilakukannya penelitian ini yaitu untuk merancang media informasi serta identitas visual untuk membantu pengunjung dalam mengakses informasi mengenai Pasar Bawah Kota Pekanbaru.

### Identifikasi Masalah

1. Pengunjung kesulitan mendapatkan informasi mengenai Pasar Bawah dikarenakan media informasi mengenai pasar tersebut belum memadai.
2. Pengunjung tidak dapat menggunakan fasilitas yang ada di kawasan Pasar Bawah dengan maksimal.
3. Pengunjung kesulitan dengan alur di Pasar Bawah dikarenakan kurangnya media informasi.

### Simpulan Fokus Masalah

Perancangan media informasi untuk kawasan Pasar Bawah Kota Pekanbaru.

### Hipotesa

Diperlukan media yang dapat menyediakan informasi tentang hal-hal berhubungan dengan wisata Pasar Bawah Kota Pekanbaru secara rinci sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung dan pengunjung dapat mengakses informasi tentang Pasar Bawah serta menggunakan fasilitas yang ada dengan maksimal.

### Opini

Agar masyarakat atau pengunjung merasa penasaran dan tertarik untuk berkunjung ke sebuah objek wisata yang ada di satu kota atau negara, maka objek wisata tersebut harus memiliki daya tarik. (Wijayanti, 2010)

### Isu

Dikutip dari [riau.harianhaluan.com](http://riau.harianhaluan.com), Pasar Bawah telah beralih fungsi dikarenakan pengelolaan yang kurang memadai, permasalahan tersebut diantaranya eskalator yang tidak terawat, Parkir *basement* beralih menjadi lahan pedagang kaki lima, musala yang digantikan menjadi kios, dan lift yang bahkan pengunjung tidak tahu kalau itu ada.

### Prakiraan Solusi

Perancangan media informasi yang menyediakan semua informasi yang berhubungan dengan Pasar Bawah Pekanbaru.

### Metode

Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threat*)

### Lainnya

Analisis Matriks

### Perancangan

Research > Concept > Wireframe > Visual > Prototype > Launch

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Berikut kerangka perancangan dari topik permasalahan ini:

### **Bab I - PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini menjelaskan latar belakang dari objek penelitian dan permasalahannya yaitu tentang Pasar Bawah yang mana fasilitasnya tidak digunakan secara maksimal dikarenakan kurang memadainya media informasi. Kemudian dilanjutkan pemaparan identifikasi dari masalah, rumusan masalah yang berisikan cakupan permasalahan, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, rangka perancangan, dan susunan penulisan dari laporan ini.

### **Bab II - LANDASAN TEORI**

Bab teori ini menjelaskan berbagai teori yang relevan terhadap penelitian dan susunan kerangka teori. Diantaranya teori perancangan, teori desain komunikasi visual, teori media informasi, teori *branding*, teori identitas visual, dan teori pasar. Data teori akan diambil melalui metode studi pustaka.

### **Bab III - DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Bab data menjelaskan dan menguraikan berbagai hasil pengumpulan data seperti hasil observasi di kawasan Pasar Bawah Kota Pekanbaru, wawancara diantaranya dengan pihak pengelola pasar dan pihak Dinas Perdagangan dan Perindustrian serta analisis data dari yang diperoleh menggunakan landasan teori, analisis SWOT, analisis matriks untuk membantu pembuatan konsep ide yang akan digunakan dalam perancangan.

### **Bab IV - KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab perancangan ini menjabarkan sketsa dan langkah-langkah dari perancangan penelitian yang dimulai dari konsep pesan, konsep kreatif yang diantaranya konsep sketsa dan pengolahan pesan, visualisasi pesan, hingga implementasi pada media.

### **Bab V - PENUTUP**

Bab kesimpulan menjelaskan uraian akhir dari penelitian dan perancangan karya serta saran dan masukan dari dan untuk semua pihak yang ikut serta atau terlibat dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Bagian daftar pustaka berisi semua daftar dari sumber rujukan untuk penelitian ini, seperti sumber artikel dari internet, jurnal mengenai topik yang relevan, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian. Pada bagian ini juga dilampirkan hasil dari dokumentasi penelitian seperti hasil wawancara, kuesioner, foto objek, dan proses sketsa dan *mockup* implementasi.