BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Palembang merupakan kota tertua di Indonesia, dengan perkiraan umur setidaknya 1383 tahun, berdasarkan tanggal yang tertulis pada Prasasti Kedukan Bukit (<https://www.palembang.go.id/new/beranda/sejarah>), yang saat itu telah menguasai beberapa daerah perdagangan berbasis maritim, dengan salah satu daerahnya merupakan Selat Malaka (M., Michel P., 2006). Berbagai budaya yang datang karena arus perdagangan tersebut berakumulasi dalam kota tersebut. Hal ini dapat terlihat dalam beberapa tempat seperti Masjid Agung Palembang, yang menggabungkan budaya Tiongkok dan Islam, ataupun hasil dari alat maupun barang perdagangan yang melahirkan kain songket dengan benang sutra, emas dan perak, yang berasal dari Perdagangan antara Sriwijaya, Tiongkok dan India (Kemendikbud, 2014).

Meskipun memiliki tempat pariwisata yang berhubungan langsung dengan sejarah kota Palembang, masyarakat hampir tidak dapat mengetahui esensi dari tempat pariwisata yang ada. Dari berita yang diliputi Idrus (2019), Wakil Gubernur Mawardi Yahya memberitahu bahwa “mereka tidak mendapatkan dukungan masyarakat. Karena kesadaran mereka terhadap objek wisata masih sangat rendah”. Dalam berita mancanegara, Nursasti (2017) menyebutkan bahwa kota Palembang masih kalah pamor dengan kota-kota lainnya, seperti Banda Aceh dan Batam. Diberikannya kesempatan untuk mengenalkan kembali tempat-tempat pariwisata

tersebut dapat menjadi ajang diskusi antar masyarakat Palembang, maupun antara masyarakat Palembang dengan orang-orang yang berasal dari luar Palembang.

Menurut survey yang dilakukan penulis dengan partisipan berjumlah 57 orang, sebagian besar merupakan remaja dan orang dewasa. Walaupun masyarakat dapat mengenal Jembatan Ampera dan Benteng Kuto Besak, hanya sebagian kecil yang dapat mengenal Kampong Kapitan ataupun Kantor Ledeng. Dinas Pariwisata Palembang menggalakkan program pariwisata, dan mereka mencoba hal tersebut melalui radio. Sayangnya, dengan jam terbang yang tidak konsisten, radio tidak selalu menjadi sumber informasi yang handal. Media yang diperlukan untuk membuat perhatian masyarakat haruslah mengedukasi sekaligus menghibur target audiensi. Maka dari itu diperlukan media yang sekaligus dapat menarik perhatian. Karena itu, komik dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan kriteria yang sesuai dan tentunya disukai oleh hampir semua pembaca.

Untuk itu, penulis akhirnya memutuskan untuk membuat komik digital berilustrasi tentang tempat-tempat pariwisata yang telah menjadi ikon kota Palembang, yakni “Media Informasi Pengenalan Tempat Pariwisata Kota Palembang”. Buku berbasis basis seperti ensiklopedia yang menjadi inspirasi buku ini, menurut penulis, menjadi pilihan tepat dalam berbagi informasi tentang Kota Palembang, dan diharapkan setelah membaca buku ilustrasi tersebut, pembaca dapat mengenal Kota Palembang dengan lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan media informasi untuk pengenalan tempat-tempat pariwisata di kota Palembang?

1.3. Batasan Masalah

Untuk dapat mengaplikasikan perancangan media informasi untuk mengenalkan tempat-tempat pariwisata Kota Palembang, list untuk target audience akan dijabarkan lenjadi tiga poin, yaitu:

1) Demografi

Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

Umur: 16-25 tahun (primer), 34-55 (sekunder)

Ekonomi: Golongan menengah ke atas sampai dengan menengah.

2) Geografi

Primer: Masyarakat Urban-Suburban di provinsi Sumatera Selatan.

Sekunder: Masyarakat Urban-Suburban di luar provinsi Sumatera Selatan.

3) Psikografis

Gaya Hidup: seorang siswa/mahasiswa ataupun pekerja yang gemar membaca buku

Aktivitas: Dapat membaca buku apapun, termasuk buku komik.

4) Media

Perancangan ini melingkupi komik Digital dengan 2 chapter dan 37 halaman, media sekunder seperti story dan feed Instagram, .post Twitter, Web Banner, dan tiket masuk khusus sebagai cinderamata.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membuat komik digital tentang pengenalan tempat-tempat pariwisata di kota Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan saat dan setelah menyelesaikan tugas akhir ini adalah:

- Untuk diri sendiri, adalah dapat menggabungkan edukasi dengan *entertainment*, dan dapat memperkenalkan kembali tempat-tempat destinasi yang juga merupakan sumber identitas kota Palembang.
- Untuk khalayak, mengenal dan menambah rasa penasaran terhadap destinasi yang juga merupakan sumber identitas kota Palembang.
- Untuk para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, untuk menjadi referensi bagi para mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa.