

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata telah menjadi prioritas bagi banyak negara karena berpotensi dalam memberikan pengaruh yang luas terhadap pertumbuhan perekonomian negara-negara tersebut. Indonesia salah satunya dengan giatnya juga mempromosikan pariwisata di dalam dan luar negeri dengan memperkenalkan *brand image* pariwisatanya, yaitu Pesona Indonesia (*Wonderful Indonesia*). Selanjutnya, berdasarkan laporan WEF (2019) disebutkan bahwa dari 140 negara dunia, Indonesia berada di posisi ke-40 berdasarkan 14 kriteria tentang *Travel and Tourism Competitiveness*.

Indonesia yang dikenal dengan alam dan budayanya yang beragam memberikan kesempatan setiap daerah untuk memberikan perhatian lebih kepada industri pariwisata karena dapat berdampak secara ekonomi mempengaruhi peningkatan pendapatan daerah dan masyarakat. Kota Palembang salah satu daerah di Indonesia yang saat ini sedang berusaha membangun industri pariwisata dari berbagai sektor pendukung, mulai dari dibangunnya banyak akomodasi penginapan wisatawan, membuka dan memperbaiki banyak destinasi wisata yang sudah ada maupun akan dijadikan destinasi wisata baru. Perhatian terhadap pariwisata di Kota Palembang diketahui dimulai dari dipercayanya Kota Palembang sebagai penyelenggara acara PON XVI tahun 2004.

Dilansir dari suara merdeka.com bahwa kegiatan promosi pariwisata Kota Palembang sangat gencar dilakukan oleh komunitas yang aktif dalam memberikan perhatiannya kepada pariwisata, yaitu GenPI (Generasi Pesona Indonesia) Sumsel. Disebutkan bahwa 10 destinasi unggulan Kota Palembang adalah Benteng Kuto Besak, Museum Balaputera Dewa, Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya, Museum SMB, Kampung Kapitan, Bukit Siguntang, Pulau Kemaro, Kampung Al-Munawar, Museum Al-Quran, dan Jembatan Ampera. Dapat diketahui bahwa Kota Palembang yang dipercaya sebagai pusat Kerajaan Sriwijaya memang dikenal dengan wisata budaya dan sejarahnya.

Secara khusus, banyak museum menjadi destinasi wisata unggulan di Kota Palembang. Salah satunya adalah Museum Balaputera Dewa.

Museum Balaputera Dewa terletak di Kota Palembang yang berada di Jalan Srijaya I, No. 288, km 5,5 Kota Palembang. Museum Balaputera Dewa diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang diwakilkan oleh Direktur Jenderal Kebudayaan, Prof. Dr. Haryati Soebadio pada 5 November 1984. Balaputera Dewa digunakan sebagai bentuk penghormatan terhadap raja yang berjasa dengan berjayanya Kerajaan Sriwijaya.

Museum Balaputera Dewa merupakan museum umum yang menyimpan berbagai benda koleksi dari masa megalitikum hingga pasca kemerdekaan, termasuk koleksi-koleksi benda budaya. Alur cerita museum diawali dari Taman Megalitikum, Gedung Pameran Tetap, Bangsal Arca, Rumah Limas dan Rumah Ulu. Berikut ini Tabel 1.1 yang menampilkan data jumlah wisatawan ke Museum Balaputera Dewa dari tahun 2015-2019, sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Domestik dan Mancanegara ke Museum Balaputera Dewa Tahun 2015-2019**

Tahun	Tiket		Non-Tiket		Jumlah	Kenaikan (%)
	Domestik	Manca-negara	Domestik	Manca-negara		
2015	21.980	386	23.850	0	46.216	
2016	29.153	1.084	27.100	0	57.337	24,06%
2017	34.718	920	26.351	16	62.005	8,14%
2018	35.021	576	30.854	0	66.451	7,17%
2019	31.707	815	73.400	0	105.922	59,50%

Sumber: Diolah dari Museum Balaputra Dewa, 2020

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan jumlah kunjungan pada setiap tahunnya. Jumlah wisatawan terbagi menjadi dua, pengunjung berdasarkan tiket dan non tiket. Pengunjung non tiket merupakan peserta ataupun tamu dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh

Museum Balaputra Dewa. Jumlah pengunjung ke Museum Balaputera Dewa setiap tahunnya mengalami peningkatan. Tahun antara 2015-2016 terjadi peningkatan sebesar 24,06% jumlah wisatawan, tahun 2016-2017 bertambah sebesar 8,14%, tahun 2017-2018 bertambah sebesar 7,17%, dan tahun 2018-2019 bertambah sebesar 59,50%.

Museum Balaputera Dewa juga telah melakukan kegiatan promosi meliputi program kerja sama dengan dinas pendidikan untuk mengajak sekolah-sekolah melakukan kunjungan ke museum, menyebarluaskan informasi melalui media digital seperti, *Facebook* dan *Instagram*. Berikut ini program publik yang dilakukan Museum Balaputera Dewa pada tahun 2019, sebagai berikut : Pada bulan April, Museum Balaputera Dewa melaksanakan program publik yang dinamai dengan “Museum Masuk Sekolah” yang tujuannya adalah melakukan promosi untuk menarik para guru dan siswa melakukan kunjungan ke museum. Pada bulan Mei, Museum Balaputera Dewa berpartisipasi dalam Festival Sriwijaya. Pada bulan Juli, Museum Balaputera Dewa mengadakan kegiatan “Perlombaan Mewarnai” yang ditujukan kepada anak-anak PAUD/TK Kota Palembang. Pada bulan Agustus, Museum Balaputera Dewa melaksanakan kegiatan “Perlombaan Permainan Tradisional dan Hiburan Rakyat lainnya”, dan “Lomba Cerdas Cermat tingkat Kota Palembang” yang akan mewakili Palembang mengikuti perlombaan di Museum Nasional. Pada bulan November, Museum Balaputera Dewa mengadakan “Pameran Temporer” dengan menampilkan karya-karya seni rupa. Pada bulan Desember, Museum Balaputera Dewa mengadakan lomba “Sang Juara Payuke Musuem”.

Walaupun sudah banyak program dan promosi yang dilakukan, namun hasil dari observasi yang dilakukan, Museum Balaputera Dewa masih terlihat sepi dari pengunjung. Bahkan masih banyak orang, khususnya masyarakat Kota Palembang yang belum mengetahui keberadaan Museum Balaputera Dewa di kalangan remaja dan anak-anak. Sesuai dengan perkembangan teknologi, perancangan video promosi dianggap sebagai salah satu strategi yang sangat relevan untuk memperluas informasi tentang Museum Balaputera Dewa kepada masyarakat secara luas.

Video promosi Museum Balaputera Dewa sebagai destinasi wisata sejarah Kota Palembang menampilkan keunikan alur cerita (*storyboard*) museum, koleksi-koleksi museum yang ditampilkan, dan kisah-kisah dari setiap benda-benda peninggalan sejarah. Kemajuan teknologi dan informasi telah mempengaruhi perkembangan media promosi menjadi digital (Kurniawan dan Wahyurini, 2016). Video promosi menjadi media yang efektif dalam menghasilkan visualisasi gambaran atau citra keadaan Museum Balaputera Dewa kepada masyarakat secara luas. Media video digunakan karena lebih mudah untuk disampaikan kepada masyarakat secara digital mengingat penggunaan teknologi di era *industry* 4.0 telah menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memberi judul skripsi ini dengan **“Perancangan Video Promosi Museum Balaputera Dewa Sebagai Destinasi Wisata Sejarah di Kota Palembang”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, hal yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana merancang video promosi Museum Balaputera Dewa sebagai wisata sejarah di Kota Palembang untuk memberikan informasi dan meningkatkan kunjungan wisatawan ke museum”

## **1.3 Batasan Masalah**

Skripsi ini hanya berfokus pada perancangan video promosi Museum Balaputera Dewa sebagai destinasi wisata sejarah di Kota Palembang dengan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi video promosi.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah : untuk menghasilkan sebuah karya video promosi Museum Balaputera Dewa sebagai wisata sejarah di Kota Palembang yang dibuat secara menarik dengan memperkenalkan beragam koleksi-koleksi yang ditampilkan oleh museum, menyajikan informasi tentang museum, menarik minat berkunjung

wisatawan ke museum, membantu pihak museum mempromosikan secara digital dan menjadikan video promosi sebagai media informasi yang dapat dijangkau secara luas oleh masyarakat.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan, skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumbangsih ide kepada pihak Museum Balaputera Dewa dalam mempromosikan museum kepada wisatawan, memperkenalkan Museum Balaputera Dewa secara luas kepada masyarakat, dan menjadi referensi kajian untuk penelitian serupa di masa yang akan datang.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Lembaga**

Bagi Politeknik Negeri Sriwijaya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif selain sebagai bahan bacaan dan referensi di perpustakaan.

#### **b. Bagi Pengelola**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sarana dan referensi bagi pengelolaan wisata yang dimasa yang akan datang.

#### **c. Bagi Pembaca**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan memberikan wawasan serta dapat dijadikan sebagai bahan refrensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari lima bab dimana tiap-tiap bab memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Berikut ini akan diuraikan secara singkat mengenai sistematika penulisan penelitian ini yaitu:

### **Bab I Pendahuluan**

1.1. Latar Belakang.

1.2. Rumusan Masalah.

- 1.3. Batasan Masalah.
- 1.4. Tujuan Penelitian.
- 1.5. Manfaat penelitian.
- 1.6. Sistematika penulisan.

## **Bab II Landasan Teori.**

- 1.1 Teori-teori yang menunjang penulisan / penelitian.
- 1.2 Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.

## **Bab III Metode Penelitian.**

- 3.1. Pendekatan Penelitian.
- 3.2. Lokasi Penelitian.
- 3.3. Jenis dan Sumber Data.
- 3.4. Teknik Analisis Data.

## **Bab IV Hasil dan Pembahasan.**

- 4.1. Keterkaitan antar faktor-faktor dari data yang diperoleh dari masalah yang di ajukan.
- 4.2. Menjelaskan masalah tersebut dengan metode yang diajukan.
- 4.3. Menganalisis proses dan hasil penyelesaian masalah.

## **Bab V Penutup.**

- 5.1. Kesimpulan.
- 5.2. Saran.