

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak suku dan budaya, pada umumnya budaya berkaitan erat dengan cara hidup sebuah suku maupun masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi. Di Indonesia, tepatnya di Riau mempunyai suku dan budaya Melayu. Budaya Melayu Riau merupakan budaya lokal yang berfungsi sebagai pendukung budaya nasional.

Budaya Melayu Riau merupakan salah satu budaya yang beraneka ragam hidup, tumbuh dan berkembang di negeri ini. Budaya melayu merupakan budaya yang diwariskan turun temurun oleh masyarakat. Budaya Melayu, bersama dengan banyak budaya lainnya, merupakan salah satu pilar budaya nasional Indonesia dan budaya dunia pada umumnya. Budaya Melayu tumbuh dengan pesat dan eksis dalam masyarakat Indonesia.

Fungsi kebudayaan pada umumnya adalah untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pada era globalisasi budaya Melayu Riau mulai pudar karena banyaknya pengaruh dari luar. Hal ini disebabkan oleh Riau yang letaknya sangat strategis untuk masuknya daerah lain. Banyak daerah luar dan daerah asing yang masuk ke Riau membuat budaya di Riau pudar (Kompasiana, 2022). Karena masyarakat riau masyarakat majemuk banyak budaya daerah lain masuk ke budaya Melayu Riau seperti budaya Minang, Batak, Hokkien, dan lain-lainnya. Terpengaruh budaya lain membuat Riau kehilangan identitasnya sebagai daerah Melayu.

Dalam upaya menciptakan dan melestarikan budaya, desain grafis dapat menjadi media yang relevan sebagai bentuk ekspresi budaya serta memperluas informasi budaya untuk memudahkan akses informasi yang terkandung di dalamnya. Keterkaitan desain dengan budaya juga sudah terjalin sejak lama. Salah satu contoh keterkaitan desain grafis dengan budaya adalah Projek Agni dan Wanara Studio.

Sebagai upaya peningkatan informasi dan publikasi kebudayaan Indonesia. Perancangan grafis sangat dibutuhkan sebagai bentuk media referensi baru untuk lebih memahami budayanya dalam desain grafis. Serta menambah nilai untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya ini di masa sekarang dan memberikan pengetahuan baru dalam proses desain grafis dan juga untuk kepentingan masa depan.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dalam uraian permasalahan di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah, yaitu:

1. Pudarnya warisan budaya Melayu Riau
2. Seiring perkembangan zaman, pengetahuan masyarakat tentang nilai-nilai budaya Melayu Riau hanya sedikit.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dalam tugas akhir ini terdapat rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana merancang media budaya Melayu Riau agar dikenal dan tetap dilestarikan.

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **a. Apa (What)**

Dalam penelitian ini untuk merancang media untuk memperkenalkan budaya Melayu Riau yang mulai pudar.

### **b. Tempat (Where)**

Proses pencarian data dan perancangan dilakukan di kota Pekanbaru, provinsi Riau dan kota Bandung, provinsi Jawa Barat.

### **c. Waktu (When)**

Penelitian dan perancangan dimulai pada Maret 2022 sampai Agustus 2022.

### **d. Bagaimana (How)**

Dengan media ini masyarakat dapat mengetahui budaya Melayu Riau yang mulai pudar karena ditelan zaman dan pengaruh dari era globalisasi.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk merancang media informasi bagi masyarakat Riau yang berada di kota Pekanbaru untuk mengetahui dan melestarikan Budaya Melayu Riau yang sudah mulai pudar.

#### **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

##### **1.5.1 Cara Pengumpulan Data**

###### **1. Studi Pustaka**

Studi Pustaka adalah proses dimana peneliti membaca buku untuk memperluas referensi mereka dan mengisi pikiran mereka. Studi Pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian menempatkannya ke dalam konteks. (Soewardikoen, 2013:6)

Pada penelitian ini dilakukan studi pustaka pada buku-buku dan literatur yang digunakan untuk mendapatkan teori.

###### **2. Observasi**

Dalam observasi, dicari data aspek gambar dengan mengunduh film dari YouTube. Film komersial, dokumenter, pertunjukan diunggah secara massal ke YouTube sehingga penelitian dapat diunduh dan dielaborasi dengan mengambil komponen untuk dipelajari dan ditafsirkan. (Soewardikoen, 2013:19).

Observasi dilakukan dengan mengamati dan mengobservasi data.

###### **3. Kuesioner**

Kuisisioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu relatif singkat karena dapat menghubungi banyak orang sekaligus dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden (Soewardikoen, 2019: 60).

Dalam perancangan ini, kuisisioner dilakukan secara daring melalui *google form* kepada target audiens dari objek penelitian untuk mendapatkan data aspek khalayak sasaran.

#### 4. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk mempelajari pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendapat atau sudut pandang informan atau memperoleh informasi dari informan tentang peristiwa yang peneliti tidak dapat mengamati secara langsung atau tentang peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. (Soewardikoen, 2019:53).

Wawancara dilakukan dengan narasumber salah satu budayawan Melayu Riau .

### 1.5.2 Cara Analisis

#### 1. Analisis Matriks

Analisis matriks merupakan proses membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan dengan menyajikannya dengan teori yang digunakan. Soewardikoen (2019: 104)

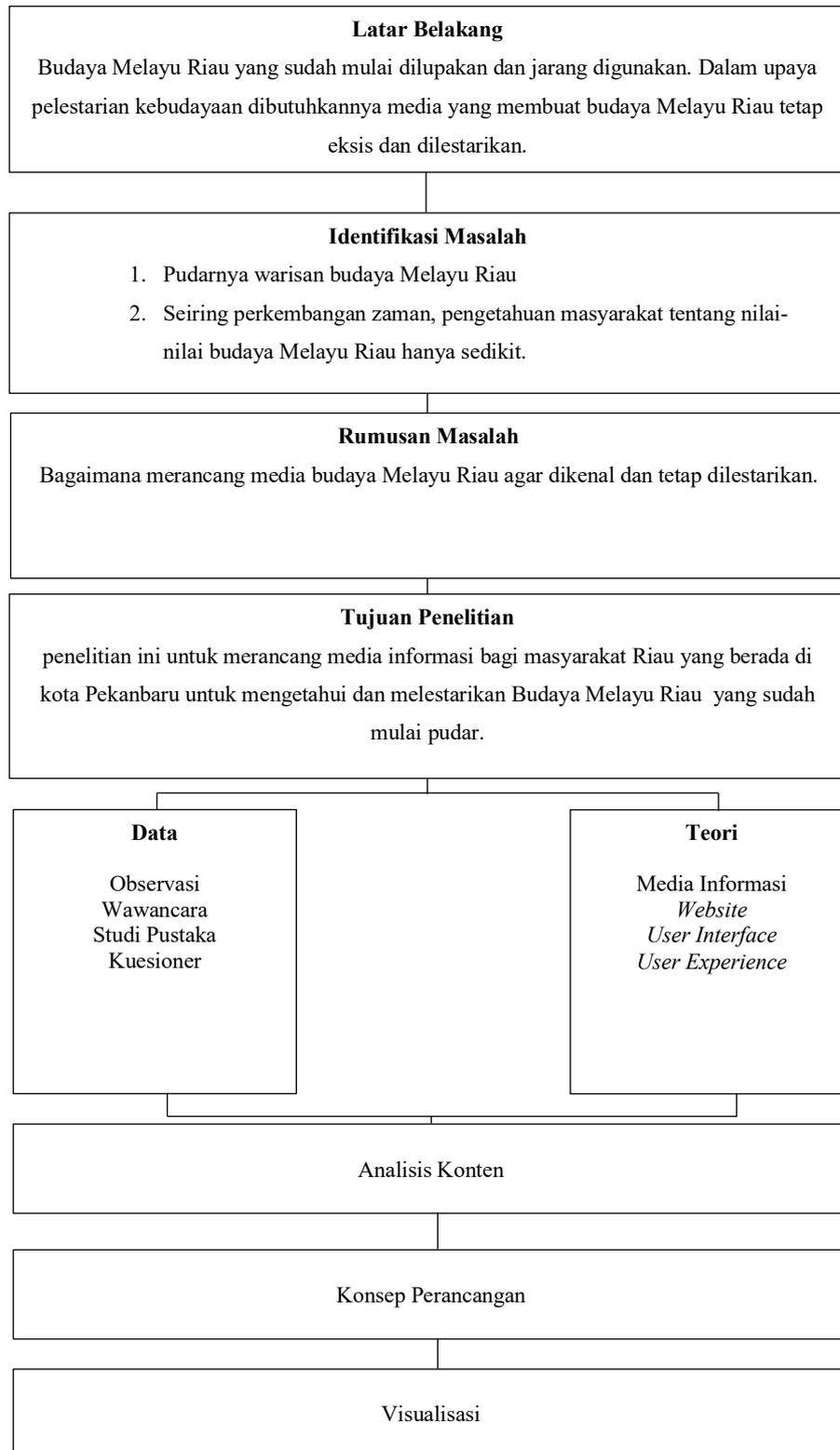
Data hasil analisis visual dan kuisioner yang didapat kemudian disejajarkan dengan teori dan ditarik kesimpulan.

#### 2. Analisis Konten

Menurut Rose, analisis konten adalah “Metode analisis konten didasari pada perhitungan frekuensi dari elemen visual tertentu yang terdapat dalam sampel gambar yang jelas, kemudian menganalisis hasil perhitungan.” (Soewardikoen, 2019: 35)

Pada penelitian ini, dengan melakukan analisis dari konten-konten *website* informasi sejenis

## 1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Teori

Sumber : Dokumen Pribadi

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Padabbab I merupakan pendahuluan dimana berisi tentang latar belakang masalah berupa hilangnya budaya melayu yang telah ditelan zaman . Pada bab ini juga membahas tentang identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka konsep, dan sistematika penulisan dalam penelitian ini.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Membahas tentang teori-teori relevan yang berhubungan dengan topik permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, yang kemudian disusun menjadi suatu kerangka teori untuk mendapatkan asumsi teori yang relevan untuk penelitian.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Pada bab ini berisi uraian data pendukung yang merupakan kumpulan hasil dari data-data yang telah dikumpulkan seperti hasil survei, pengumpulan sampel visual, dan juga analisis sampel visual. Adapun data-data analisis berupa matriks perbandingan. Data analisis tersebut berupa analisis visual, analisis matriks SWOT, dan juga analisis matriks kesimpulan.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini berisiatentang perancangan konsep dalam pembuatan karya berupa *website*. Pembuatan media ini sesuai dengan teori, pustaka, hasil analisis, dan hasil data di lapangan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab I, II, III dan IV yang sudah dijelaskan secara rinci, dan rekomendasi data sebagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembuatan media.