

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pariwisata atau *tourism* adalah suatu perjalanan yang di lakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang di lakukan untuk melakukan aktivitas tersebut. Pariwisata merupakan salah satu kebutuhan sekunder manusia untuk sejenak melepaskan penat, lelah maupun ketegangan atau masalah yang dialami setiap harinya tidak terkecuali masyarakat kota Jakarta.

Jakarta merupakan salah satu destinasi pariwisata yang diminati, menurut data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Jakarta bahwa kunjungan wisatawan lokal memiliki angka 30 juta per tahun, sementara wisatawan mancanegara mengalami kenaikan angka dari tahun 2014 dengan jumlah 2.319.295 orang meningkat menjadi 2.372.396 orang pada tahun 2015. Demi meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Jakarta, pemerintah mengadakan program “Enjoy Jakarta” dengan memanfaatkan tempat – tempat wisata Jakarta yang unik, edukatif dan menarik. Menurut Pasal 4 UU RI No. 9 Tahun 1990 (9/1990) Tentang Kepariwisataan bahwa salah satu objek daya tarik pariwisata adalah peninggalan sejarah, seni budaya, dan berwujud museum.

Menurut buku Ayo Mengenal Museum, museum bisa di katakan sebagai tempat destinasi pariwisata, karena museum merupakan tempat destinasi golongan Sumber Daya Budaya. Museum adalah suatu lembaga yang diperuntukan bagi masyarakat umum yang memiliki fungsi mengumpulkan, merawat, serta melestarikan warisan budaya dan sejarah untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan maupun hiburan. (Ayo Kita Mengenal Museum : 2009). Di DKI Jakarta sedikitnya terdapat 66 museum dan sekitar 100 galeri yang dapat di kunjungi sebagai destinasi pariwisata. Salah satu museum yang berada di Jakarta ialah Museum Basoeki Abdullah, yang terletak di Jl Keuangan Raya No. 19 Cilandak Barat, Jakarta Selatan. Fenomena yang

di temukan saat ini antara lain rendahnya minat masyarakat terhadap wisata sumber budaya yaitu museum.

Dalam mengatasi fenomena tersebut pemerintah mengadakan program yang bernama Tahun Kunjungan Museum lewat Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia yang berlaku di seluruh Indonesia pada tahun 2010 ketika Bapak Susilo Bambang Yudhoyono menjabat sebagai Presiden, beliau mengeluarkan program ini guna untuk menarik minat pengunjung pergi ke museum dengan lebih maksimal. Pada program Tahun Kunjungan Museum dikatakan bahwa sekolah dari tingkat SD hingga SMA wajib mengagendakan kunjungan wisata ke museum. Kebijakan itu merupakan bagian dari upaya menyukseskan Tahun Kunjungan Museum yang dicanangkan pada tahun 2010. Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Jero Wacik mengatakan, Kementerian Pendidikan Nasional telah bersedia membantu program Visit Museum Year 2010. Salah satu bentuk dukungannya berupa surat edaran Mendiknas yang mewajibkan anak sekolah menggali ilmu pengetahuan di museum terutama bagi Sekolah Menengah Atas (SMA).

Remaja merupakan penerus yang menjadi harapan terbesar bagi bangsa. Remaja memiliki dua bagian antara lain remaja awal dan akhir, dalam hal ini dikatakan oleh Sri Rumini dan Siti Sundari (2004:54) pada bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak & Remaja* bahwa remaja akhir mulai dapat mengendalikan emosinya serta sudah mulai merancang tujuan dan keputusan untuk menjadi manusia yang lebih baik dengan mengembangkan sikap pribadinya. Menurut *The Six Pillars Character* yang di hitung oleh *Character Counts Coalition* bahwa masa remaja wajib memiliki 6 pilar karakter antara lain kepercayaan diri, keadilan, peduli, menghormati, kewarganegaraan, dan tanggung jawab. Sosok Bapak Basoeki Abdullah merupakan sosok Seniman yang berani berkarya dan berkualitas, memiliki banyak karya seni yang patut di apresiasi. Dengan adanya promosi yang menunjang akan meningkatkan kunjungan pada museum tersebut, masyarakat semakin menghargai karya anak bangsa dan menjadikannya sebagai sarana edukasi. Alangkah baiknya apabila generasi muda memiliki sifat positif dari karakter Basoeki Abdullah dan dapat melestarikan dan menghagai karya bangsa, karena hanya dengan menghargai karya

anak bangsa kita dapat meningkatkan nama bangsa di mata dunia. Mulailah dari hal kecil yang bisa kita lakukan.

Seperti contohnya Jakarta Selatan terdapat Museum Layang – Layang yang memiliki pengunjung cukup ramai dibandingkan dengan museum Basoeki Abdullah yang berada di lokasi yang sama yaitu daerah Jakarta Selatan. Para pengunjung mayoritas merupakan wisatawan lokal, dengan mayoritas pengunjung merupakan pelajar dengan jumlah presentase terbesar yaitu 52%. Tidak hanya pelajar namun museum tersebut di minati oleh semua kalangan seperti pegawai pemerintah berjumlah 10%, staf pengajar sebanyak 28%, hingga wiraswasta yang berjumlah 10%. Museum layang – layang memiliki pesonanya sendiri dengan memamerkan permainan tradisional budaya Indonesia yang unik dan menarik setiap pengunjung yang datang ikut terlibat dalam suatu aktifitas. Museum ini semakin di gemari masyarakat karena banyak sisi kreatifitas yang bisa mereka dapatkan. Dengan begitu tanpa adanya promosi yang berlebihan museum layang – layang dapat mendatangi pengunjung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya, dapat di ambil beberapa permasalahannya antara lain:

- a. Minat mayoritas masyarakat kota Jakarta untuk mencari lokasi destinasi pariwisata tidak pada museum.
- b. Fungsi Museum sebagai sarana edukasi belum optimal.
- c. Tindakan promosi pada Museum Basoeki Abdullah kurang.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya, dapat di ambil beberapa rumusan masalah antara lain:

- a. Bagaimana merancang strategi promosi yang tepat bagi remaja SMA dengan usia 16 – 18 tahun untuk mengunjungi Museum Seni Basoeki Abdullah di Jakarta?

- b. Apakah media yang tepat untuk mempromosikan Museum Basoeki Abdullah sebagai salah satu tempat kunjungan wisata ?

1.4. Ruang Lingkup

Dalam kaitannya dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual, konsentrasi Advertising, berikut ini adalah batasan masalah yang akan dilakukan selama proyek tugas akhir ini, yaitu:

- a. **Apa**

Kurangnya kunjungan pada Museum Basoeki Abdullah di Jakarta

- b. **Siapa**

Pemerintah dan masyarakat itu sendiri. Kurangnya upaya pemerintah dalam meningkatkan jumlah pengunjung terhadap Museum Basoeki Abdullah di Jakarta dan kurangnya minat mayoritas masyarakat dalam memilih destinasi wisata tidak pada museum.

- c. **Kapan**

Pada tahun 2010 Pemerintah mengeluarkan program tahun kunjungan museum selama 5 tahun demi meningkatkan jumlah kunjungan museum, tetapi masih terlihat kurangnya minat mayoritas masyarakat untuk berkunjung ke museum.

- d. **Dimana**

Penelitian di persempit oleh penulis yaitu di Jakarta Selatan, karena lokasi Museum Basoeki Abdullah yang terletak di Jl. Keuangan Raya, Jakarta Selatan.

- e. **Mengapa**

Karena mayoritas masyarakat yang belum mengetahui Museum Basoeki Abdullah serta mengenal sosok Maestro seni Indonesia Basoeki Abdullah.

- f. **Bagaimana**

Menciptakan promosi yang dapat membantu masyarakat untuk mengenal dan mengetahui Museum Basoeki Abdullah sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Basoeki Abdullah.

1.5. Tujuan Perancangan

Merancang media promosi yang tepat untuk Museum Seni Basoeki Abdullah Jakarta.

1.6. Manfaat Perancangan

- a. Memiliki media yang tepat bagi Museum Basoeki Abdullah yang dapat menciptakan peningkatan jumlah pengunjung.
- b. Meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk memilih wisata budaya sebagai tempat destinasi wisata.

1.7. Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penulisan yang bersifat penelitian kualitatif yakni dengan mengumpulkan data dan menganalisis secara induktif. Alur dan tahapan pembuatan tugas akhir ini dideskripsikan mengenai teori, data, dan informasi yang diperoleh dan berkaitan dengan judul. Teori, data, dan informasi tersebut akan ditinjau kemudian dijabarkan berupa simpulan yang menggambarkan hasil tinjauan selama penyusunan tugas akhir berlangsung. Report yang di tulis pada akhir penelitian memiliki susunan penulisan yakni pendahuluan, literature dan teori, metode, dan diskusi. (Sugiyono, 2014: 21)

1.7.1. Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, digunakan beberapa metode untuk memperoleh data dan informasi yang berguna untuk landasan penulis dalam melengkapi dan menyempurnakan penulisan tugas akhir. Metode-metode yang digunakan yaitu metode pengumpulan data dan metode analisis.

- a. Metode Pengumpulan Data:

Observasi : Penulis melakukan observasi dengan mengunjungi secara langsung Museum Seni Basoeki Abdullah Jakarta, dan mengamati secara langsung mengenai koleksi serta fasilitas yang di sediakan hingga system pengelolaan museum.

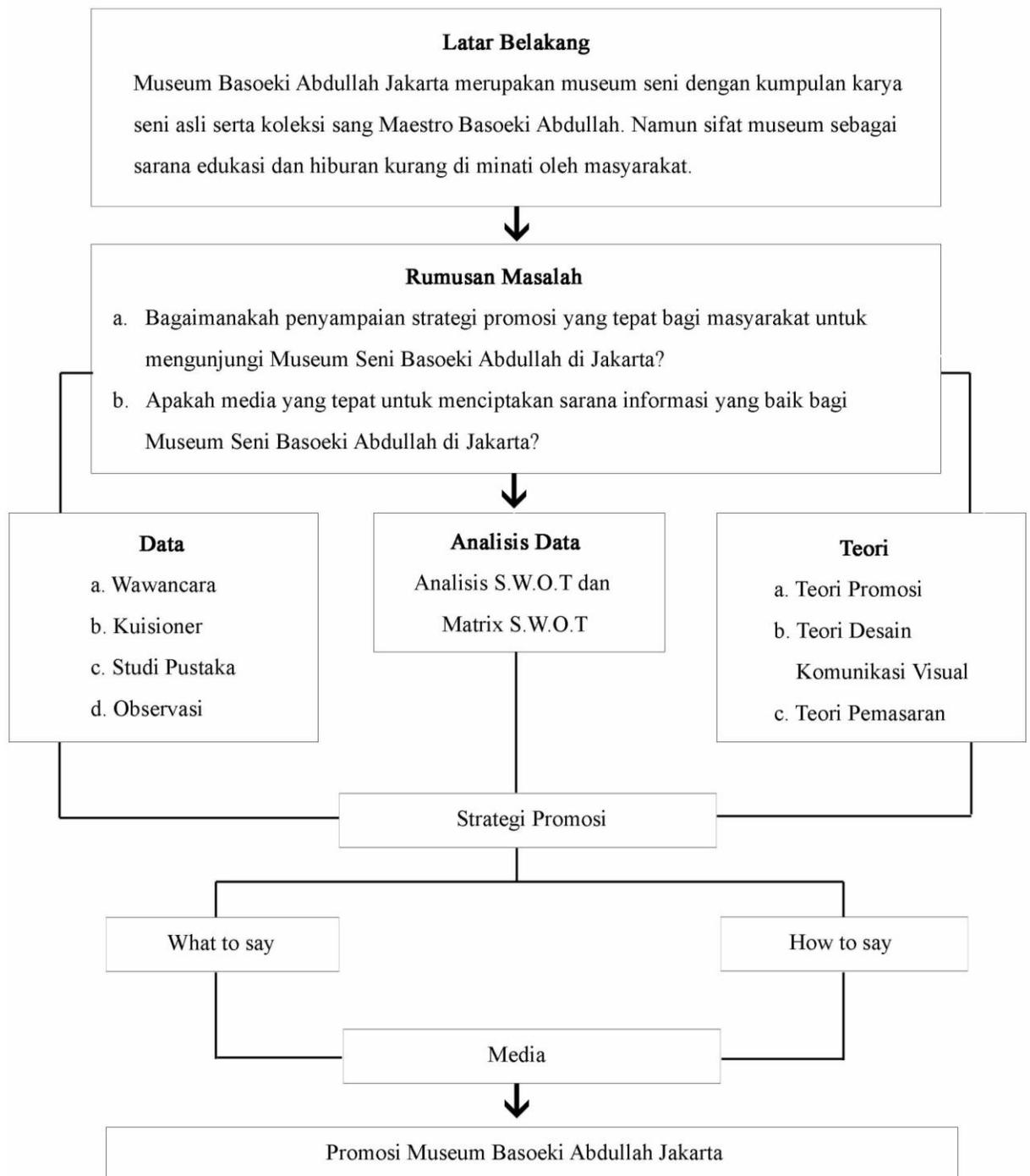
Studi Kepustakaan: Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan literatur yang diperlukan untuk referensi. Berupa buku, jurnal, makalah dan internet.

Metode Kuesioner & Wawancara: Melakukan kuesioner & wawancara kepada pihak yang terkait yaitu target audience dan narasumber museum. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai data yang telah didapat, agar data lebih akurat.

b. Metode Analisis

Penulis menggunakan Analisa SWOT untuk menganalisis data hasil observasi yang merupakan evaluasi keseluruhan terhadap kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman yang di miliki oleh museum.

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.9. Susunan Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir diperlukan suatu susunan yang baik guna pembahasan hasil laporan dapat terstruktur, terarah, dan mudah dimengerti. Maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut.

a. Bab I. Pendahuluan

Merupakan pendahuluan yang berisikan uraian mengenai latar belakang perancangan secara jelas dan rinci mengenai masalah yang di hadapi dan perlunya memecahkan masalah tersebut. Yang berisikan tentang latar belakang, permasalahan, fokus penelitian, perancangan, teknik pengumpulan data, serta skema perancangan.

b. Bab II. Dasar Pemikiran

Berisi tentang teori dan data relevan yang telah didapat untuk dijadikan sebagai acuan atau landasan yang akan mendukung pembahasan masalah pada Laporan Tugas Akhir ini. Landasan tersebut berupa teori dan pembahasan dari ilmu desain grafis dalam perancangan media promosi antara lain teori promosi, teori Desain Komunikasi Visual, dan teori pemasaran.

c. Bab III. Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai data dan analisa yang terkait dengan data proyek, produk maupun ide yang di garap serta data-data yang di anggap perlu dalam perancangan visualisasi dan perancangan media promosi Museum Basoeki Abdullah.

d. Bab IV. Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini akan di jabarkan tentang proses pembuatan media informasi untuk Museum Seni Basoeki Abdullah dan pengaplikasian unsur dan prinsip desain sesuai dengan teori yang telah di jelaskan pada bab dua.

e. Bab V. Kesimpulan.

Pada bab ini akan bersikan mengenai kesimpulan secara ringkas mengenai penelitian yang telah di jalani oleh penulis.