

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum disebut sebagai pengawal warisan budaya. Pengawal warisan budaya mengandung makna bahwa warisan budaya juga ditampilkan oleh museum kepada masyarakat. Dalam perkembangannya museum tidak hanya berhubungan dengan benda-benda warisan budaya, tetapi juga meliputi museum yang mengkhususkan diri pada teknologi, peristiwa-peristiwa sejarah, dan tokoh-tokohnya. Apapun bentuk museum yang pasti fungsi pokoknya terhadap pengunjung adalah berkomunikasi.

Pada umumnya masyarakat masih memandang museum sebagai suatu tempat atau lembaga yang bersuasana statis, berpandangan konservatif atau kuno, yang hanya mengurus berbagai benda-benda kuno kalangan elite untuk kebanggaan dan kekaguman semata. Biasanya bangunan museum memang terkesan menyeramkan karena identik dengan barang-barang kuno, keadaan yang sunyi, dan dan terkadang agak kurang terurus karena bangunan dan keadaan ruangnya yang terkesan lama dan tidak modern seperti pada saat sekarang. Hal ini dapat mengakibatkan kejenuhan bagi mereka saat mengunjunginya. Namun seharusnya hal ini tidak menjadi suatu halangan bagi masyarakat untuk tidak mengunjungi museum, karena museum juga memperkenalkan proses perkembangan sosial budaya dari suatu lingkungan kepada masyarakat. Masyarakat juga bisa menggunakan museum sebagai tempat rekreasi dan sarana belajar guna menambah pengetahuan khususnya dalam bidang Ilmu Sejarah. Di unduh dari (<http://repository.usu.ac.id>)

Palembang merupakan salah satu kota yang maju di Indonesia, buktinya Palembang mampu menjadi tuan rumah *sea games* tahun 2010 kemarin dan pesta olahraga terbesar se asia yaitu *Asian Games* yang akan di selenggarakan pada tahun 2018 mendatang. Palembang juga menyimpan sejarah panjang dari keberadaan salah satu kerajaan maritim terbesar di Indonesia yaitu kerajaan Sriwijaya. Menurut buku Sriwijaya Karangan Prof. Dr Slamet Muljana Pengetahuan sejarah Sriwijaya baru lahir pada permulaan abad ke-20 dan nama sriwijaya baru mulai dikenal pada tahun 1918, sehingga di Palembang banyak di temukan peninggalan sejarah dari kerajaan

sriwijaya contohnya taman bukit siguntang dan juga pasar 16 yang merupakan bekas jalur perdagangan dari kerajaan sriwijaya.

Salah satu dari tempat penyimpanan beberapa peninggalan kerajaan sriwijaya adalah Taman Purbakala kerajaan sriwijaya yang sebelumnya dikenal dengan Situs Karanganyar. Taman Purbakal Kerajaan Sriwijaya merupakan bekas permukiman dan taman yang dikaitkan dengan kerajaan sriwijaya yang terletak di tepi utara sungai musi di kota Palembang, Sumatra selatan. Menurut Vina salah satu staff dari dinas pariwisata provinsi Sumatra selatan, taman purbakala kerajaan sriwijaya ini masi sangat membutuhkan promosi yang tepat agar dapat menarik pengunjung. Karena masih banyak di perlukan promosi. Seperti yang di kutip pada artikel Sriwijaya Post, Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya (TPKS) yang berlokasi di wilayah Kelurahan Karang Anyar Kecamatan Gandus Palembang, kondisi sepi dari kedatangan pengunjung. Meskipun harga tiket yang ditawarkan sangat murah yaitu Rp 3000, namun tetap saja belum bisa menarik pengunjung.

Maksud penulis mengambil lokasi tersebut, penulis ingin menarik pengunjung terutama remaja di Palembang yang berusia 15-23 tahun untuk berkunjung ke taman purbakala agar dapat memberikan informasi tentang sejarah kerajaan sriwijaya, tujuan penulis memilih target usia 15-23 tahun karena tujuh dari sepuluh anak muda yang sudah penulis riset lebih memilih destinasi mall dari pada museum. maka dari itu dibutuhkan media promosi untuk menarik minat pengunjung terutama anak muda berusia 15-23 tahun yang dapat melestarikan kebudayaan maupun sejarah sejarah yang ada di kota Palembang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat anak muda untuk berkunjung ke Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya

2. Promosi yang dilakukan oleh pihak Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya masi kurang efektif

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka dapat disimpulkan pertanyaan sebagai berikut :

- Bagaimana merancang media promosi pada Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya agar dapat menarik minat anak muda yang berusia 15-23 tahun di Palembang,Sumatra Selatan

1.3 Ruang Lingkup

Agar tugas akhir perancangan desain ini dapat terarah maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Apa

Perancangan media promosi untuk menarik pengunjung di Tama Purbakala Kerajaan Sriwijaya

2.Siapa

Perancangan media promosi ini ditunjukan untuk anak muda berusia 15-23 tahun di Sumatra selatan yang khususnya di Palembang

3.Dimana

Perancangan desain akan di terapkan di museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya dan daerah sekitar kota Palembang

4.Kapan

Perancangan desain ini akan dilakukan pada tahun 2017

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yakni untuk merancang media promosi Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya agar dapat menarik minat anak muda di Palembang untuk datang

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan studi penelaahan yang berhubungan dengan Permasalahan yang ada. studi pustaka dilakukan melalui buku, literatur dan laporan yang berhubungan. (Nazir, 1988 : 112) studi pustaka Dilakukan melalui buku, jurnal dan juga artikel resmi dari internet Yang berhubungan dengan topic yang diambil untuk mengumpulkan Beberapa literature yang dibutuhkan.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan Untuk mengamati sesuatu secara langsung diantaranya mengamati Situasi, lingkungan, dan mengamati seseorang dengan berbagai cara (Rohidi, 2011:87). observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya dan pengamatan terhadap media promosi sejenis

c. Wawancara

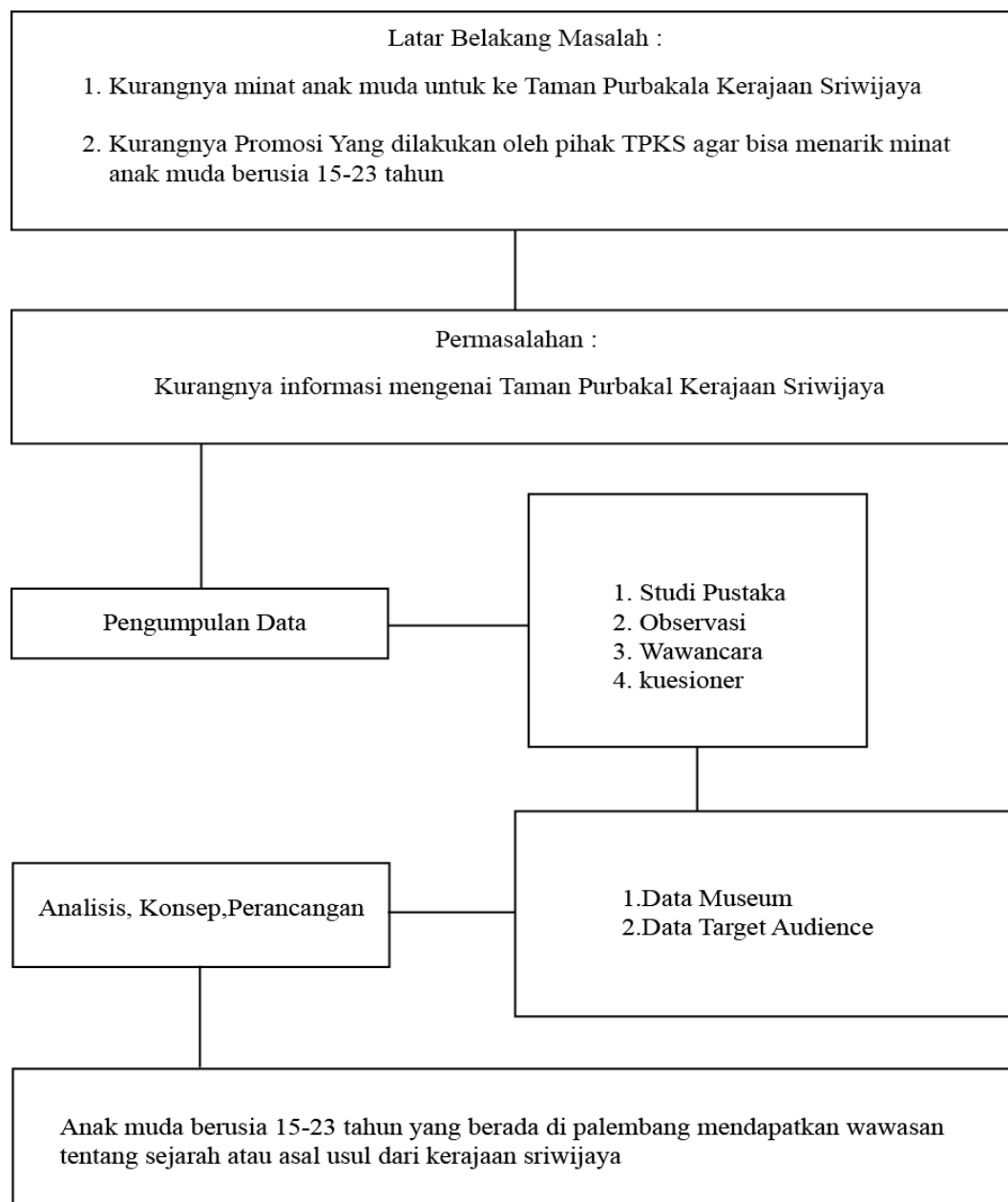
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang diambil dengan Cara memberikan pertanyaan untuk mendapatkan keterangan dari narasumber mengenai pemikiran atau pandangan mengenai suatu hal. Wawancara dilakukan secara langsung dengan cara berbincang dengan narasumber (Koentjaraningrat:1980 dalam Soewardikoen, 2013 : 50) wawancara dilakukan secara langsung dengan dinas pariwisata Pemprov Sumatra Selatan dan Pengelola TPKS.

d. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan Dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis kepada Responden . kuesioner biasanya diberikan kepada banyak orang untuk Mendapatkan hasil yang akurat. (Sugiono, 2008 : 119). Kuesioner di Dilakukan kepada anak muda di Palembang yang berusia 15-25 tahun.

1.6 Kerangka Perancangan

Skema 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber Dokumentasi Pribadi)



1.7 Pembabakan

Laporan tugas akhir ini disusun dan dibagi menjadi beberapa bab pembahasan, sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, Tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan serta pembabakan

Bab II Dasar Pemikiran

Pada bab ini menjelaskan mengenai dasar pemikiran dari teori teori yang Berkaitan dan nantinya akan digunakan sebagai acuan sehingga dapat Mempermudah proses perancangan desain

Bab III Data dan Analisis

Pada bab ini menguraikan data secara terstruktur melalui pengumpulan Data seperti studi pustaka, wawancara, observasi, dan kuesioner serta Menganalisis data data yang sudah di kumpulkan sehingga nantinya dapat Digunakan sebagai konsep perancangan

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep desain yang akan dirancang serta Hasil akhir dari perancangan desain yang telah dibuat.

Bab V Penutup

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dari keseluruhan bab Mulai dari perancangan konsep desain hingga hasil akhir yang dibuat. Serta rekomendasi dan saran dari pihak terkait.

