

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Medan atau dahulu disebut Tanah Deli terletak di pesisir timur Sumatera dan merupakan kota terbesar di pulau Sumatera. Kota Medan dihuni oleh berbagai macam suku seperti Melayu, Batak, Jawa, India, Padang, Tionghoa, Karo, dan lain-lain sehingga menjadikan kota ini sebagai kota multietnik. Keberagaman suku yang ada di Kota Medan tidak terlepas dari sejarah Kota Medan yang menjadi jalur lalu lintas transit perdagangan karena posisinya strategis di pertemuan sungai Deli dan sungai Barura yang semuanya bermuara ke Selat Malaka yang berperan penting sebagai jalur maritim sutra yang menghubungkan daerah di Asia, Timur Tengah, dan Afrika. Adanya jalur lalu lintas perdagangan tersebut mengakibatkan banyak ditemukan benda-benda peninggalan sejarah yang berada di Museum Situs Kotta Cinna.

Museum Situs Kotta Cinna ini berisi informasi mengenai daerah Kota Cina yang dulunya merupakan pelabuhan kuno (bandar) yang dipergunakan dalam perdagangan Asia Tenggara serta barang temuan hasil eskavasi arkeologis seperti: gerabah, koin mata uang Cina, arca, keramik, dan struktur batubata.

Museum merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapatkan perhatian umum yang salah satunya adalah peninggalan sejarah. Museum Situs Kotta Cinna merupakan salah satu museum yang harus dilindungi dan dilestarikan karena menyimpan benda-benda yang bernilai sejarah bagi Kota Medan. Namun dikalangan masyarakat Kota Medan masih banyak yang belum mengetahui keberadaan Museum Situs Kotta Cinna ini sehingga pengunjung museum ini masih sedikit. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk membuat identitas merek Museum Situs Kotta Cinna sehingga museum ini memiliki karakteristik yang khas serta berbagai rancangan media promosi pendukung. Diharapkan dengan rancangan tersebut, dapat menarik minat masyarakat Kota Medan terutama anak sekolahan untuk mengunjungi Museum Situs Kotta Cinna ini agar mendapatkan pembelajaran terhadap peristiwa sejarah Kota Medan di masa lalu, karena barang-barang penemuan ini tidak hanya mampu menjelaskan peristiwa dimasa lampau, tetapi sekaligus bisa menjelaskan tentang sejarah Kota Medan yang multietnik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijabarkan beberapa identifikasi masalah, yaitu :

1. Museum Situs Kotta Cinna kurang melakukan promosi yang menarik dari segi cara maupun tampilan sehingga masyarakat Kota Medan masih banyak yang belum mengetahui museum ini.
2. Kurangnya identitas visual yang tetap untuk Museum Situs Kotta Cinna.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis menguraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media yang efektif dan tepat untuk mempromosikan Museum Situs Kotta Cinna?
2. Bagaimana merancang identitas visual yang dapat menarik perhatian masyarakat ?

1.4 Tujuan

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan untuk:

1. Membuat Museum Situs Kotta Cinna memiliki identitas visual.
2. Memperkenalkan masyarakat untuk mengetahui situs arkeologi yang ada di Kota Medan agar sejarahnya tidak punah dan terlupakan.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas untuk diteliti, penulis membatasi dan memfokuskan masalah yang berkaitan dengan Museum Situs Kotta Cinna sebagai berikut:

1.5.1 Apa

Museum Situs Kotta Cinna merupakan sebuah museum yang berisi benda-benda penemuan bersejarah disekitar daerah Kota Cina yang dulunya merupakan pelabuhan kuno yang dipergunakan dalam perdagangan Asia Tenggara.

1.5.2 Bagaimana

Perancangan akan difokuskan pada pembuatan identitas visual yaitu: *logogram, logotype*, warna museum, dan membangun citra museum dan beberapa media promosi seperti: spanduk, media sosial, dan *souvenir* museum.

1.5.3 Siapa

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat Kota Medan terutama pada pelajar jenjang SMP dan SMA agar mereka mengetahui sejarah daerah kota cina dan keberadaan Museum Situs Kotta Cinna serta menjadikannya salah satu destinasi wisata sejarah di Kota Medan.

1.5.4 Tempat

Pencarian, pengumpulan data, dan perancangan dilakukan di Kota Medan provinsi Sumatera Utara.

1.5.5 Waktu

Pengumpulan data dilakukan bulan Januari hingga Maret 2020 dan pelaksanaan perancangan dilakukan mulai bulan April hingga Juli 2020.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif.

Metode kualitatif adalah proses penelitian yang lebih bersifat kurang terpola dan data hasil penelitian lebih berkaitan dengan pemahaman terhadap data yang dijumpai di lapangan (*Sugiyono, 2013:7-8*) untuk pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah aktivitas memperhatikan dengan teliti dan mendokumentasikan gambar secara lebih teliti untuk nantinya dirangkai menjadi informasi (*Soewardikoen, 2019: 48-49*).

Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat gambar atau karya visual di Museum Situs Kotta Cinna dan pengunjung yang datang melihat isi dari Museum Situs Kotta Cinna.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data Untuk mendapatkan permasalahan yang patut diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam yang jumlah respondennya sedikit/kecil. (Sugiyono, 2013: 137) . Penulis akan melakukan wawancara tidak terstruktur atau terbuka.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang leluasa dimana peneliti tidak memakai kaidah wawancara yang telah terpola secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2013: 140). Wawancara tidak terstruktur ini dilakukan dengan narasumber dari pengelola Museum Situs Kotta Cinna serta memberikan beberapa pertanyaan kepada pengunjung Museum Situs Kotta Cinna.

3. Studi Pustaka

Hartono dan Datu (2000) Studi pustaka adalah suatu karangan ilmiah yang berisi pendapat berbagai pakar mengenai suatu masalah, yang kemudian di telaah dan dibandingkan dan ditarik kesimpulannya.

Studi pustaka dilakukan dengan mencari berbagai macam data yang berhubungan dengan identitas visual dan media promosi yang dapat bersumber dari buku, karya ilmiah, media daring, dan lain-lain.

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan usaha untuk mendapatkan data dalam waktu singkat, karena orang-orang tinggal menjawab pertanyaan yang sudah disediakan (*Soewardikoen, 2019: 59*). Kuesioner dilakukan untuk mencari tahu seberapa banyak yang belum mengetahui Museum Situs Kotta Cinna dalam segmentasi yang dituju.

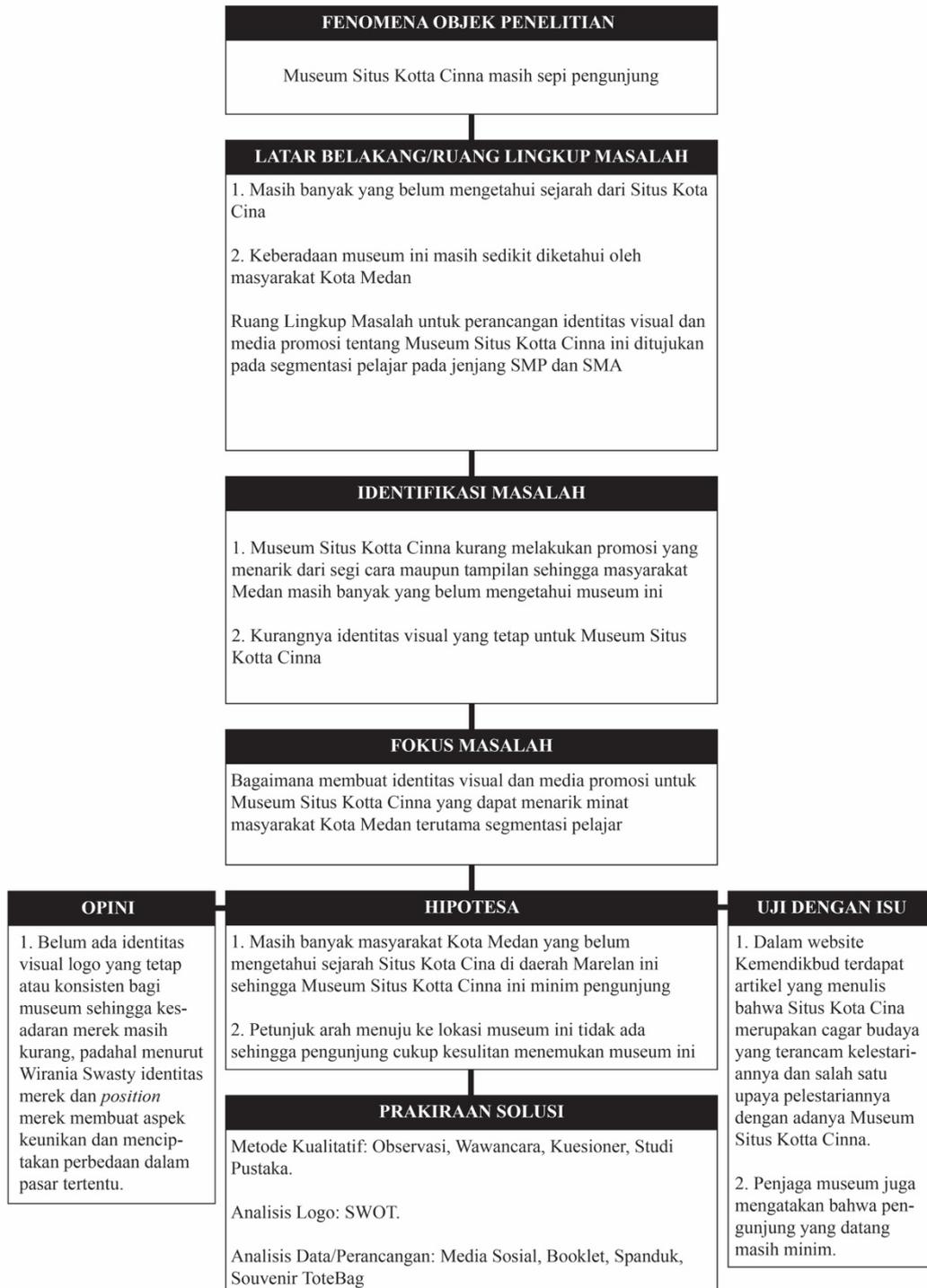
Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode analisis data yaitu:

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk menilai suatu perusahaan dengan cara memperhitungkan sebab internal yaitu *strength* dan *weakness*, serta sebab luar yaitu *opportunity* dan *threat* (Soewardikoen, 2019: 108).

Penulis akan menggunakan analisis SWOT agar dapat memperkuat dan memanfaatkan peluang yang dimiliki museum serta mengetahui kelemahan dan ancaman museum.

1.7 Kerangka Penelitian



Tabel 1.1 Bagan Kerangka Penelitian

Sumber : Pribadi

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, serta pembabakan penulisan

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi dasar pemikiran dan teori-teori yang berkaitan sebagai acuan penulis dalam proses perancangan.

BAB III URAIAN, ANALISIS DATA, DAN PERANCANGAN

Berisi uraian, analisis data, hasil observasi lapangan, dan wawancara narasumber secara terstruktur berdasarkan teori yang dipakai sebagai dasar pemikiran.

BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

Menjelaskan mengenai konsep perancangan yang terdiri dari konsep *Branding dan* konsep promosi serta media apa yang digunakan dalam pengaplikasian konsep, hasil perancangan, dan sketsa hasil rancangan.

BAB V PENUTUP

Berisi hasil kesimpulan dan saran dari perancangan tugas akhir yang sudah penulis selesaikan.