

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Subang merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat. Di Kabupaten Subang terdapat salah satu tempat bersejarah bernama Gedung Wisma Karya. salah satu bangunan peninggalan kolonial di Subang, Jawa Barat. Gedung tersebut berlokasi di Jl. Ade Irma Suryani Nasution No.2 Karanganyar Subang, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Pada 14 Januari 1929 gedung ini diresmikan oleh Mr. W.H Daukes. Dahulu gedung ini bernama *Societeit* yang berfungsi sebagai tempat berkumpul untuk pejabat zaman dahulu.



Gambar 1 Gedung Wisma Karya Subang

Sumber: pasundanekspres.id

Gedung Wisma Karya beralih fungsi menjadi museum yang berada dibawah pengawasan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang yang diresmikan pada tanggal 14 Maret 2003. Sebelumnya museum ini bernama Museum Daerah Kabupaten Subang yang menjadi salah satu ikon dan satu-satunya museum di Kabupaten Subang. Museum ini memiliki 10 klasifikasi koleksi yaitu: Geologika, Biologika, Arkeologika, Etnografika, Historika, Fiologika, Keramologika, Numismatika, Teknologika, dan Seni Rupa. Dalam Museum Subang terdapat beberapa koleksi utama seperti: Situs Cagar Budaya Nyai Subang Larang di Desa Nanggerang, Kecamatan Binong, terdapat replika kerangka manusia purba dan patung P.W Hofland yang terbuat

dari perunggu. Sampai saat ini, Museum Kabupaten Subang memiliki 235 koleksi. Museum adalah tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti material hasil budaya manusia dan hasil budaya alam untuk membantu menjaga dan melestarikan kekayaan budaya negara (PP No.19 Tahun 1999). Museum Subang menjalankan fungsinya sebagai museum yaitu menjadi tempat untuk menghargai, menjaga dan melestarikan budaya, sejarah, serta seni dari benda-benda bersejarah.

Pada tahun 2017 Pemerintah Kabupaten Subang yaitu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan melakukan revitalisasi pada Museum Daerah Kabupaten Subang, seluruh gedung sepenuhnya difungsikan menjadi museum. Revitalisasi dilakukan secara bertahap mulai dari 2017 dan mulai dibuka untuk umum pada tahun 2022. Setelah revitalisasi museum ini menggunakan konsep kreatif dan interaktif yang tujuannya untuk menarik pengunjung. Museum Subang memiliki beberapa fasilitas diantaranya adalah teater yang menayangkan video sejarah dan kebudayaan di Subang. Museum Subang memiliki beberapa fasilitas seperti teater, *communal space*, *skywalk*, *virtual screen games*, *3D collection*, *talent training group*, dan *educational history*. Museum ini buka Senin-Jumat dari pukul 08.00-15.00, dengan tiket masuk gratis.



Gambar 2 Museum Subang

Sumber: www.facebook.com/p/Museum-Wisma-Karya-Subang

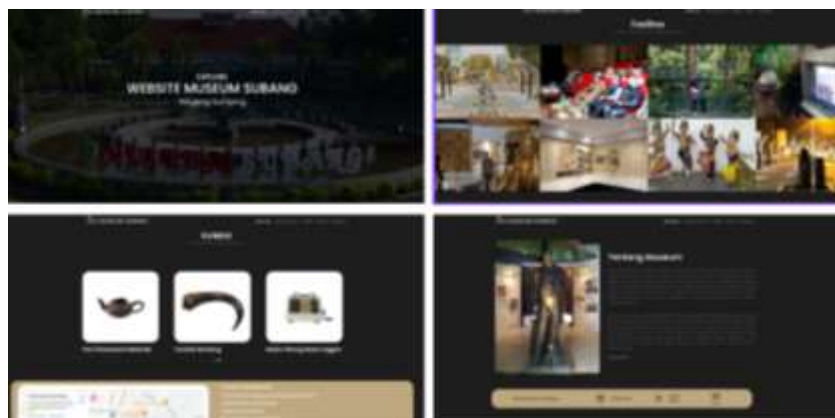
Setelah dilakukan revitalisasi jumlah pengunjung museum bertambah dapat dilihat dari jumlah pengunjung di tahun 2017 hanya 2.606 pengunjung dan

meningkat drastis di tahun 2022 berjumlah 16.639 pengunjung dan di tahun 2023 mencapai angka 36.401. Pada saat *launching* museum pada tahun 2022 Bupati Kabupaten Subang mengatakan “Saya berharap museum bukan hanya sebagai tempat melestarikan kebudayaan dan edukasi, tetapi saya inginkan ini dapat menjadi tujuan wisata dan Ikon Subang. Saya inginkan konten yang ada saya nitip ke UPTD pengelola untuk melakukan inovasi-inovasi agar dapat berkunjung dengan nyaman”. (Subang, 25 Maret 2022). Sayangnya UPTD pengelola belum melakukan inovasi yang signifikan untuk memperkenalkan museum ini. Meskipun jumlah pengunjung museum bertambah promosi yang dilakukan belum maksimal seperti yang dijelaskan oleh Ahmad Selaku Pengelola Museum Subang (Subang, 27 Maret 2024), beliau menjelaskan bahwa promosi Museum Subang belum maksimal karena kekurangan tenaga kerja, promosi di sosial media pun belum maksimal, pengelolaan dan pembuatan masih sangat kurang. Di sosial medianya pun konten yang diunggah hanya berupa foto atau video saja, belum ada konten atau *feeds* interaktif yang menarik khusus untuk mempromosikan museum. Oleh sebab itu, tidak banyak informasi yang menyatakan keberadaan museum ini di masyarakat, terutama pada masyarakat diluar Kota Subang.



Gambar 3 Instagram Museum

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4 Website Museum Subang

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Meskipun begitu, Museum Subang melakukan beberapa upaya untuk mempromosikan museum dengan menyebarkan informasi melalui *website*, dan sosial media dengan akun dari museum maupun akun media sosial pemerintah Subang lainnya. Penyebaran brosur pun terbatas pada pengunjung yang datang ke museum, dan siswa sekolah di kota Subang. Pada saat penulis berkunjung ke museum satu-satunya sumber informasi berupa buku saku hanya tersisa satu dan itupun dipegang oleh pegawainya, jadi jika kita ingin menyimpannya kita harus memfotokopi terlebih dahulu. Desain buku saku dan brosur nyapun dapat ketinggalan zaman berhubung itu adalah sisa terakhir brosur yang ada dan terakhir dicetak tahun 2005.



Gambar 5 Brosur dan Buku Museum Subang

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Promosi yang dilakukan oleh pihak Museum Subang belum mencapai daerah luar Kota Subang. Masyarakat luar daerah Kota Subang masih banyak yang belum mengetahui bahwa Subang memiliki sebuah museum yang dapat memberikan ilmu pengetahuan, terutama pada anak sekolah khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan diatas penulis yang merupakan masyarakat dari Kabupaten Subang dan sebagai mahasiswa DKV ingin memperkenalkan Museum Subang lebih luas diluar Kota Subang agar museum dapat terus terlestarikan dan memberitahukan kepada khususnya kalangan anak muda luar Kabupaten Subang untuk selalu mengingat budaya dan kekayaan yang ada di Subang dengan mengunjungi Museum Subang. Selain itu penulis ingin memberitahu kepada anak muda bahwa museum itu tidak membosankan, karena Museum Subang memiliki desain dan teknologi yang kekinian yang dapat menambah ilmu dan pengetahuan mengenai sejarah Kabupaten Subang.

Dari masalah yang telah dijelaskan di atas, penulis ingin membuat rancangan visual untuk mempromosikan Museum Subang. Dengan dibuatnya rancangan ini diharapkan akan membantu permasalahan Museum Subang. Tujuannya dibuat media promosi dari Museum Subang adalah untuk meningkatkan minat masyarakat, terutama anak muda, untuk mengunjunginya, dan menanamkan citra positif di hati anak muda tentang museum sehingga mereka tertarik untuk melestarikan dan mempelajari budaya di Kabupaten Subang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Promosi Museum Subang belum maksimal baik secara digital maupun cetak, sehingga penyebaran informasi mengenai Museum Subang masih terbatas, hanya masyarakat atau sekolah-sekolah dari Kota Subang yang mengetahui dan berkunjung ke museum.
2. Pada sosial media Museum Subang hanya menampilkan foto atau video saja, belum ada konten atau visual khusus untuk mempromosikan museum ini, menyebabkan destinasi wisata ini

kurang dilirik oleh anak sekolah khususnya pada anak Sekolah Menengah Pertama.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media promosi yang efektif untuk mengenalkan Museum Subang agar lebih dikenal oleh anak Sekolah Menengah Pertama luar kota Subang?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa (*What*)

Museum Subang merupakan ikon Kota Subang sekaligus aset sejarah yang bernilai dan sangat berharga bagi seluruh masyarakat dan pemerintah Kabupaten Subang yang menjadi identitas dari Kota Subang sendiri.

1.3.2 Siapa (*Who*)

Target utama (Primer) dari penelitian ini adalah siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kabupaten Subang, lalu target sekunder dari penelitian ini adalah siswa sekolah menengah atas (SMA) dan mahasiswa.

1.3.3 Dimana (*Where*)

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Subang, Jawa Barat. Sedangkan perancangan dilakukan di Bandung.

1.3.4 Kapan (*When*)

Seluruh proses pengumpulan data dan perancangan dilakukan mulai dari bulan Maret hingga Agustus 2024.

1.3.5 Bagaimana (*How*)

Merancang media promosi untuk memberikan informasi keberadaan museum di Kabupaten Subang, Jawa Barat yaitu Museum Subang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mempromosikan, mengenalkan, dan memberi informasi mengenai Museum Subang agar dapat menarik pengunjung lebih luas terutama pada anak usia Sekolah Menengah Pertama di luar Kabupaten Subang. Lalu mengaktifkan sosial media dari Museum Subang dengan membuat konten dan merancang visual khusus agar Museum Subang memiliki identitasnya sendiri dan dapat lebih mudah dikenali oleh masyarakat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

a. Bagi Anak Sekolah Menengah Pertama

Manfaat dari perancangan ini adalah menarik perhatian anak muda usia pelajar Sekolah Menengah Pertama untuk mengunjungi museum yang dapat memberikan pengetahuan mengenai kebudayaan, kekayaan, dan sejarah dari Kota Subang.

b. Bagi Akademis

Manfaat dari perancangan ini dapat dijadikan sebagai referensi atau pembanding penelitian untuk mahasiswa yang akan atau sedang melakukan Tugas Akhir terutama untuk mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual.

c. Bagi Penulis

Manfaat dari perancangan ini adalah menjadi tolak ukur bagi penulis selama menjalani kuliah jurusan Desain Komunikasi Visual dan akan dijadikan portofolio yang akan membantu pada saat penulis masuk dalam dunia kerja, dan untuk meningkatkan *skill* penulis dalam melakukan rancangan desain.

1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Nasution 1988 dalam Sugiyono berpendapat bahwa observasi adalah dasar dari segala pengetahuan. Observasi merupakan suatu

metode pengumpulan informasi dengan cara melakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung, Riyanto (2010:96).

B. Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara kepada narasumber secara *offline* dan *online*. Penulis akan mengajukan beberapa pertanyaan yang sifatnya terbuka untuk mengetahui opini dan pandangan dari narasumber untuk memperoleh informasi agar memperkuat data dari rancangan yang akan dibuat penulis.

C. Kuesioner

Penyebaran kuesioner kepada anak SMP di Luar Kota Subang untuk mengetahui pengetahuan dan pendapat mereka mengenai Museum Subang.

D. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mencari dan mempelajari sumber bacaan yang berkaitan dengan rancangan media promosi museum.

1.5.2 Analisis Data

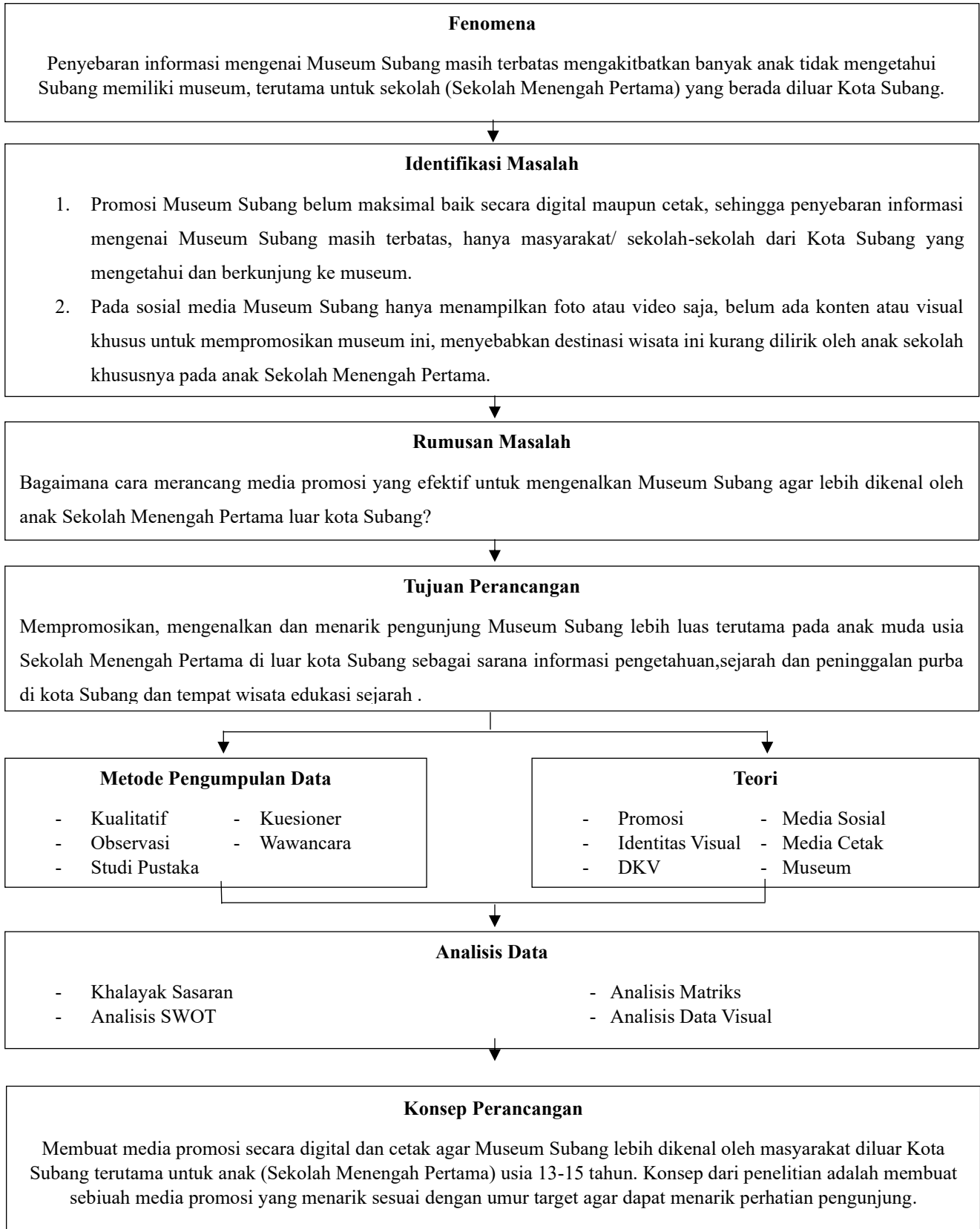
Penulis melakukan analisis data dengan mengelompokan data dari hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil kuesioner mengenai Museum Subang, dan disajikan dalam metode analisis matriks untuk mempermudah

Menurut Didit Widiatmoko Soewardikoen (2019:104) Analisis matriks adalah jukstaposisi atau perbandingan sejajar. Apabila sebuah objek visual dijabarkan dan dievaluasi menggunakan tolak ukur yang sama, perbedaannya akan terlihat. Matriks sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar data dalam bentuk ruang yang padat, menjadikannya salah satu teknik analisis yang sangat membantu.

Menurut Sugiyono (2023:175) Analisis deskriptif adalah teknik analisis yang dilakukan dengan memilih data yang paling penting, baru, unik, dan berkaitan dengan rumusan masalah atau pernyataan dari penelitian yang dilakukan, teknik analisis ini didasari oleh seluruh data yang dikumpulkan melalui berbagai teknik pengumpulan data

seperti observasi, wawancara, kuisioner, dokumentasi, dan triangulasi.

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

Untuk memberikan gambaran singkat tentang isi penelitian ini dan memudahkan pemahamannya, pembahasan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran umum tentang penelitian ini, yang mencakup latar belakang dan rumusan masalah dari Museum Subang, Jawa Barat yang promosinya belum maksimal baik secara cetak maupun digital sehingga penyebaran informasi mengenai museum ini masih terbatas. Bab ini juga menjelaskan ruang lingkup dan tujuan penelitian, metode penulisan yang digunakan, dan kerangka pemikiran yang berisi teori-teori yang akan digunakan untuk membantu proses penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori seputar Desain Komunikasi Visual, media promosi, media sosial, identitas visual, dan museum yang akan digunakan sebagai acuan dalam menguraikan penelitian dari permasalahan yang telah dijelaskan pada bab pertama. Pada bab ini akan dipilih teori yang sesuai dan berkaitan dengan objek yang dipilih.

BAB III DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS

Pada bab ini terdapat 2 poin utama yaitu:

a. Data

Pada poin ini akan membahas data dari Museum Subang, baik data secara tertulis dan data visual. Pada poin ini juga menjelaskan data khalayak sasaran, data perusahaan sejenis/pesaing, data hasil observasi, data hasil wawancara, studi putaka, dan data hasil dari kuesioner.

b. Analisis

Pada bagian ini, penulis akan membahas teori yang mendasari hasil analisis data yang telah dikumpulkan, yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi di Museum Subang.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai konsep dan perancangan yang berisi konsep berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Pada poin ini

juga menjelaskan proses perancangan karya berupa visual identitas dari Museum Subang mulai dari proses sketsa hingga hasil akhir/ penerapannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian berikutnya.