

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah negara yang memiliki beranekaragam sejarah dan kebudayaan. Salah satu bentuk peninggalan sejarah yang masih ada sampai sekarang dan beberapa masih berfungsi dengan baik adalah Istana. Terdapat banyak sekali istana bekas kerajaan yang menjadi peninggalan sejarah di Indonesia. Tiap Istana memiliki ciri khas tersendiri baik dari sejarah, bentuk bangunan, budaya dan adat istiadat/upacara yang berbeda yang menarik untuk dilihat, dikunjungi dan dipelajari.

Kota Medan adalah ibu kota provinsi dari Sumatera Utara, Indonesia. Kota ini merupakan kota terbesar di pulau Sumatera. Selain itu, kota Medan ini juga menjadi salah satu kota yang memiliki berbagai objek wisata. Baik dari segi wisata alam, seni budaya, dan kuliner. Melihat potensi wisata yang dimiliki oleh kota Medan ini seharusnya para pengelola pariwisata dapat memanfaatkan potensi tersebut.

Dalam perjalanan sejarahnya, kota Medan mewariskan sejumlah bangunan yang bernilai historis, sebagai salah satu bukti dari eksistensi dan kejayaan kota pada masa lampau. Bangunan-bangunan bersejarah merupakan arsip arsitektur bangunan tua yang bernilai estetis tinggi. Salah satu bangunan bersejarah yang telah dilindungi oleh negara adalah Istana Maimun. (Media Indonesia, 11 juli 2012)

Istana Maimun atau biasa sering disebut Istana Maimun adalah salah satu warisan budaya nenek moyang kita yang masih hidup (Life Monument) yang berlokasi di kelurahan Aur, kecamatan Medan Baru Kotamadya Medan, kira-kira 3 km dari Bandara Polonia dan 28 km dari pelabuhan Belawan. Bangunan Istana ini didesain oleh arsitek Italia dan dibangun oleh Sultan Deli, Makmun Al Rasyid Perkasa Alamsyah yang merupakan keturunan raja ke-9 Kesultanan Deli. Istana ini dibangun

pada tanggal 26 Agustus 1888. Istana Maimun memiliki luas sebesar 2.772 m<sup>2</sup> dan memiliki 30 lebih ruangan.

Istana Maimun menjadi tujuan wisata bukan hanya karena usianya yang tua, namun desain interiornya yang unik. Bangunan Istana ini memadukan unsur-unsur warisan kebudayaan Melayu, dengan gaya Islam, Spanyol, India, dan Italia. Selain itu Istana Maimun ini memiliki nilai seni dan budaya yang tinggi, seperti terdapat legenda Meriam Puntung yaitu legenda tentang penjelmaan dari adik Putri Hijau yang berasal dari Kerajaan Haru yang menolak untuk dipinang sehingga menimbulkan perang. Adanya acara Musik tradisional Sultan Deli yaitu alunan musik instrumental yang khusus dimainkan untuk keluarga kerajaan, adanya tempat penjualan souvenir khas Istana Maimun dan terdapat area untuk pemotretan dengan busana Khas Kesultanan. Selain itu Istana Maimun ini juga merupakan salah satu dari 7 bangunan bersejarah di Indonesia dan telah dinobatkan sebagai bangunan terindah di kota Medan (Kompas 2 Agustus 2012 dan Buku 'Sejarah Singkat Istana Maimun'). Istana Maimun ini memiliki banyak sekali potensi yang dapat dioptimalkan sebagai wisata seni dan budaya sekaligus juga menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke Istana Maimun ini.

Saat ini citra terhadap Istana Maimun ini masih kurang baik, padahal Istana ini merupakan salah satu warisan sejarah yang patut dijaga dan juga sudah menjadi tujuan wisata utama di kota Medan. Namun sepertinya kesadaran masyarakat masih kurang untuk membantu dan menjaga dan melestarikan objek wisata tersebut, juga kurangnya informasi yang jelas dan kurangnya event/acara yang mendukung objek wisata. Selain itu, pihak dari Istana Maimun dan Pemerintah kota Medan sendiri juga kurang melakukan promosi dan yang tepat untuk menarik perhatian wisatawan lokal maupun wisatawan asing sehingga banyak wisatawan kurang mengetahui dan kurang meminati tempat wisata ini. Jika objek wisata ini dapat dioptimalisasikan dengan maksimal maka otomatis Istana Maimun akan menjadi daya tarik wisata yang menarik untuk dikunjungi.

Desain Komunikasi Visual, dapat berperan dalam memecahkan masalah-masalah diatas yaitu dengan perancangan promosi Istana Maimun sebagai warisan budaya

Kesultanan Deli dengan menggunakan visual yang menarik dan kreatif, dan sederhana agar dapat mudah di mengerti dan dapat menarik perhatian wisatawan. Perancangan promosi ini diharapkan mampu meningkatkan para wisatawan untuk lebih mengenal objek-objek wisata warisan budaya Indonesia dan tentunya mampu menjadikan kota Medan menjadi salah satu kota wisata budaya di Indonesia.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka tugas akhir yang berjudul “ Perancangan Promosi Istana Maimun sebagai Warisan Budaya Kesultanan Deli di Kota Medan” diharapkan dapat menjadi media untuk memperkenalkan sekaligus dapat memberi informasi yang lebih tentang objek wisata Istana Maimun.

## **1.2 Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

- Bagaimana membuat perancangan promosi yang mampu meningkatkan wisata budaya khususnya pada Istana Maimun sebagai warisan budaya di kota Medan?
- Bagaimana mengangkat nilai seni dan budaya Istana Maimun di kota Medan kepada masyarakat ?

### **1.2.2 Ruang lingkup**

Batasan/Ruang lingkup yang dipakai adalah perancangan promosi wisata Istana Maimun sebagai warisan budaya di kota Medan upaya meningkatkan nilai seni dan budaya. Sasaran utama promosi ini adalah wisatawan lokal dan mancanegara dengan kisaran umur 25-35 tahun (Primer) dan 18-25 tahun (Sekunder) dan yang berada dalam status ekonomi kelas C sampai kelas B. Kelas Menengah. Sasaran utama nya adalah dewasa awal karena menurut hasil kuestioner yang telah dilakukan, dewasa awal merupakan wisatawan yang paling banyak berkunjung ke objek wisata Istana Maimun ini. Namun banyaknya wisatawan yang berkunjung masih belum maksimal.

Oleh karena itu, promosi ini ditujukan untuk memaksimalkan target sasaran sekaligus mengembangkan sasaran potensial.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

- Meningkatkan wisata seni dan budaya khususnya pada Istana Maimun sebagai warisan budaya di kota Medan;
- Mensosialisasikan potensi wisata Istana Maimun sebagai warisan budaya di kota Medan kepada Masyarakat.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Pada tahap ini penulis akan melakukan riset dengan cara mewawancarai langsung orang-orang yang ada di dalam struktur organisasi Istana Maimun juga kepada wisatawan yang mengunjungi tempat wisata ini.

Penulis akan melakukan pengumpulan data dengan cara :

- Studi literatur.  
Kegiatan yang dilakukan dalam studi literatur adalah merangkum data-data dari berbagai literatur yang berhubungan dengan topik penelitian untuk memperoleh landasan teori yang dapat digunakan sebagai bahan skema perancangan dan perbandingan kenyataan yang ada di lokasi penelitian. Dalam pembuatan perancangan promosi, penulis akan melakukan beberapa tahap, yaitu : mencari dan mengumpulkan data tentang Istana Maimun di kota Medan, menentukan target sasaran agar penyampaian perancangan promosi tersebut dapat terlaksana dengan baik, menentukan konsep dan media yang sesuai yang akan dipaka dalam pembuatan perancangan promosi.

- Studi lapangan.  
Kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data primer dan data sekunder dengan cara penelitian, langsung mengunjungi Istana Maimun.  
Teknik yang digunakan adalah :
- Observasi  
Observasi yaitu pengamatan langsung, berikut lingkungan fisiknya dan pengamatan terhadap suatu kegiatan yang sedang berjalan di area Istana Maimun.
- Wawancara  
Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak informasi tentang objek yang diteliti. Wawancara dilakukan kepada pihak Istana Maimun.
- *Kuisisioner*  
Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan guna mengetahui variabel-variabel yang dianggap oleh responden sebagai hal yang penting. *Kuisisioner* akan dilakukan pada 100 orang responden guna mengetahui reaksi masyarakat terhadap wisata budaya ini.
- Studi pustaka  
Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang berasal dari data sekunder, seperti memperoleh data melalui buku, koran, majalah, dan internet secara akurat, yang dapat mendukung data.

### **1.5 Skema Perancangan**

Dalam penelitian ini dilakukan tahap-tahap atau langkah-langkah yang, terukur, sistematis, kronologis, dan berkesinambungan mulai awal penelitian sampai dengan akhir penelitian yaitu dihasilkannya karya yang akan dikomunikasikan kepada target

atau audiens yang ditentukan. Berikut ini akan ditampilkan bagan/skema/alur proses/pemetaan/perancangan dan pendesaian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

