

ABSTRAK

PERANCANGAN PROMOSI MUSEUM RAHMAT GALLERY SEBAGAI TUJUAN WISATA EDUKASI DI KOTA MEDAN

Oleh
Noviani Rebecca Anggi
NRP 1164128

Museum merupakan tempat pembelajaran sekaligus tempat memperoleh pengalaman. Keberadaan museum, sudah seharusnya menjadi tujuan wisata edukasi di daerahnya. Edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi. Di kota Medan, terdapat sebuah museum yaitu Rahmat International Wildlife Museum & Gallery yang memiliki koleksi 2000 jenis spesies satwa liar yang berasal dari berbagai negara. Namun, sayang sekali minat masyarakat dan jumlah pengunjung di museum tersebut masih rendah.

Dengan demikian perlu dirancang promosi dengan tujuan meningkatkan jumlah pengunjung dan menjadikannya sebagai tujuan wisata edukasi pilihan utama di kota Medan. Dengan peningkatan jumlah pengunjung di museum tersebut, maka perancangan promosi ini juga bermanfaat untuk menumbuhkan rasa cinta masyarakat terhadap satwa liar dan juga lingkungan.

Media yang digunakan adalah poster, brosur, website dan sosial media serta buku interaktif. Buku interaktif tersebut dibagikan agar target memiliki kegiatan dan pengalaman menyenangkan selama di museum. Melalui perancangan ini, diharapkan lebih banyak lagi masyarakat di Provinsi Sumatera Utara yang mengunjungi Rahmat International Wildlife Museum & Gallery, serta merekomendasikan museum ini kepada kerabat dan turis yang berkunjung di kota Medan.

Kata Kunci: Edukasi, Museum, Promosi

ABSTRACT

THE PROMOTION DESIGN OF RAHMAT GALLERY MUSEUM AS EDUCATIONAL TOURISM SITE IN MEDAN

Submitted by
Noviani Rebecca Anggi
1164128

Museum is a place for studying and exploration. Its existence is undoubtedly for educational experience of tourism. Education in this sense is to be understood as ways to understand methods and instructions. There are more than 2000 species of wild animals in Rahmat gallery museum in Medan. It is a pity that there are few numbers of visitors visiting this educational site.

Thus, there must be promotion design to increase the number of visitors and to make this museum the ultimate place for those residing in Medan who are craving for educational trip. This is meant to pluck the essence of love and compassions towards the animals and the environment.

The media used are posters, brochures, websites, social media and interactive books. The interactive books are distributed to tease potential visitors to come and explore the fun experience to be obtained from the museum. It is expected that more people of North Sumatra province will visit the museum and recommend outsiders to visit the site as well.

Keywords: education, museum, promotion

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
 BAB II : LANDASAN TEORI	 6
2.1 Teori Promosi	6
2.1.1 Marketing Mix	6
2.1.2 Definisi Promosi	7
2.2 Teori Museum	8
2.3 Teori Wisata Edukasi	11
2.1.1 Pengertian Wisata	11
2.1.2 Pengertian Edukasi	12
2.4 Teori Media	13
 BAB III: DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	 15
3.1 Data dan Fakta	15
3.1.1 Lembaga Terkait	15
3.1.2 Data dan Fenomena Hasil Observasi	20
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	25
3.2 Analisis Terhadap Masalah Berdasarkan Data dan Fakta	27
3.2.1 Analisa Permasalahan	27
3.2.2 Analisa SWOT	27
3.2.3 Analisa STP	28

3.2.4 Analisa Visual	29
3.2.5 Kesimpulan Analisa	30
BAB IV: PEMECAHAN MASALAH.....	31
4.1 Konsep Komunikasi	31
4.2 Konsep Kreatif	32
4.2.1 Konsep Verbal	32
4.2.2 Konsep Visual	33
4.3 Konsep Media	34
4.4 Hasil Karya	35
4.4.1 Logo	35
4.4.2 Poster	37
4.4.3 Brosur	39
4.4.4 Flyer	40
4.4.5 Website dan Sosial Media	40
4.4.6 Lembar Interaktif	42
4.4.7 Gimmyck	43
4.4.8 Promotional Booth & Media Kit	45
BAB V: PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	5
Gambar 3.1 Logo Profauna	15
Gambar 3.2 Logo Yayasan Rahmat	17
Gambar 3.3 Ruang <i>Night Safari</i> di Rahmat Gallery	19
Gambar 3.4 Ruang Depan Rahmat Gallery	19
Gambar 3.5 Diagram Kuesioner Pertanyaan 1	21
Gambar 3.6 Diagram Kuesioner Pertanyaan 2	22
Gambar 3.7 Diagram Kuesioner Pertanyaan 3	22
Gambar 3.8 Diagram Kuesioner Pertanyaan 4	23
Gambar 3.9 Diagram Kuesioner Pertanyaan 5	23
Gambar 3.10 Diagram Kuesioner Pertanyaan 6	24
Gambar 3.11 Diagram Kuesioner Pertanyaan 7	24
Gambar 3.12 Rosenstein dan Museum am Lowentor	25
Gambar 3.13 Iklan Stuttgart Sate Museum of National History	26
Gambar 3.14 Cover Majalah <i>National Geographic Kids</i>	29
Gambar 3.15 Bagian Dalam Majalah <i>National Geographic Kids</i>	30
Gambar 4.1 Konsep Warna Perancangan	33
Gambar 4.2 <i>Font</i> untuk Desain	34
Gambar 4.3 Desain Logo	36
Gambar 4.4 Konsep Warna dan <i>Font</i> untuk Logo	36
Gambar 4.5 Penerapan Logo	37
Gambar 4.6 Poster <i>Awareness</i>	37
Gambar 4.7 Poster <i>Informing</i>	38
Gambar 4.8 Brosur	39
Gambar 4.9 Flyer	40
Gambar 4.10 Tampilan Website	41
Gambar 4.11 Sosial Media	42
Gambar 4.12 Lembar Interaktif Halaman Depan	42
Gambar 4.13 Lembar Interaktif Halaman Belakang	43
Gambar 4.14 Pin	43
Gambar 4.15 Mug Keramik	44
Gambar 4.16 Figur Hewan Plastik	44
Gambar 4.17 Desain Kaos	44
Gambar 4.18 Promotional Booth	45
Gambar 4.19 Media Kit	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan Jumlah Pengunjung dan Penduduk	2
Tabel 4.1 Timeline Media Tri Wulan	46
Tabel 4.2 Budgeting Media	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Hasil Wawancara	51
Lampiran B	Kuesioner	53
Lampiran C	Lembar Asistensi dan Sketsa	54