

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Museum, menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995, adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia, serta alam dan lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum sangat berperan dalam perkembangan suatu bangsa. Museum tidak hanya berperan dalam bidang budaya, tetapi, juga dalam bidang pendidikan. Hal ini karena museum menyediakan sumber informasi yang meliputi aspek sejarah, budaya, lingkungan, yang berguna untuk dipelajari masa lalunya, serta dijadikan panduan untuk masa depan.

Di luar negeri, terdapat banyak sekali museum yang terkenal, dan bahkan menjadi tujuan wisata dari negaranya. Misalnya saja, *the Louvre* di kota Paris, Prancis yang berdasarkan data dari website france24.com memiliki 9,3 juta pengunjung pada 2014, dan mempertahankan gelarnya sebagai museum yang paling banyak dikunjungi di dunia. *The Louvre* merupakan tipe museum seni.

Museum memiliki berbagai tipe, dari insitusi yang besar dan mencakup banyak kategori, hingga institusi kecil yang memusatkan diri kepada subyek tertentu. Terdapat juga museum universal yang koleksinya mempresentasikan dunia, yang biasanya berisi koleksi gabungan seni, ilmu pengetahuan, sejarah dan alam. Di kota Medan, terdapat sebuah museum yang memusatkan diri pada alam dan lingkungannya. Museum dengan nama lengkap Rahmat International Wildlife Museum & Gallery ini, biasa lebih dikenal dengan Rahmat Gallery.

Rahmat Gallery adalah museum yang memiliki koleksi kurang lebih 2000 spesies satwa liar dari berbagai negara. Koleksinya merupakan hasil berburu konservasi internasional. Rahmat Gallery didirikan oleh bapak DR. H. Rahmat Shah. Melalui

museum ini, beliau bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk lebih mengenal keanekaragaman satwa liar yang ada di dunia. Selain satwa liar, museum ini juga berisi koleksi barang-barang yang sudah ditandatangani langsung oleh artis, seperti baju sepak bola milik David Beckham, album musik milik penyanyi dan band lokal serta internasional. Rahmat Gallery ini bahkan telah menerima penghargaan dari *Guinness Book of Record* sebagai satu-satunya museum di Asia yang memiliki lebih dari 2000 satwa dari berbagai negara.

Namun, zaman sekarang, wisata ke museum tidaklah lagi menjadi pilihan utama. Museum selalu dianggap sebagai bangunan yang tua, kumuh, berdebu, dan membosankan. Pandangan masyarakat tersebut sangatlah disayangkan. Padahal, museum sesungguhnya menawarkan pelajaran yang nyata dan dapat dirasakan, yang dapat melengkapi pembelajaran di sekolah. Museum tidak hanya sekedar menjadi tempat untuk mendidik masyarakat, tetapi menjadi tempat pembelajaran yang termasuk di dalamnya tempat dimana pengunjung dapat memperoleh pengalaman (Ambrose dan Paine, 2006: 48)

Menurut artikel yang diakses pada tanggal 22 Februari 2015 dari *website* travel.kompas.com, minat masyarakat untuk mengunjungi museum masih sangat rendah. Rahmat Gallery sendiri, memiliki rata-rata jumlah pengunjung 200 orang per hari. Jumlah ini bisa dikatakan kecil, apabila dibandingkan dengan jumlah pengunjung Kebun Binatang Surabaya, yang mencapai 52.239 pengunjung pada 1 Januari 2015 yang lalu. Jumlah tersebut merupakan puncak keramaian, di tempat wisata yang memiliki hiburan yang hampir serupa di kota yang kepadatan penduduknya juga hampir sama.

Jumlah	Medan/ Rahmat Gallery	Surabaya/ Kebun Binatang Surabaya
Penduduk	2.602.612 jiwa	2.719.859 jiwa
Pengunjung	200 /hari	+/- 30.000 /hari

Tabel 1.1 Perbandingan Jumlah Penduduk dan Pengunjung
(Sumber: tempo.co , ilmupengetahuanumum.com)

Untuk itu, perlu dilaksanakan sebuah upaya untuk meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum, khususnya Rahmat Gallery. Penulis memilih topik ini untuk Tugas Akhir dikarenakan penulis tertarik mengenai museum, khususnya Rahmat Gallery. Mengunjungi museum, dapat memberi pengetahuan serta pengalaman yang mungkin tidak didapatkan di sekolah, sehingga dapat berkontribusi dalam bidang pendidikan untuk anak Indonesia. Sebagai museum yang memiliki lokasi strategis dan koleksi yang bernilai sangat tinggi, Rahmat Gallery seharusnya dapat menjadi tujuan wisata edukasi yang terkenal di kota Medan. Maka, upaya yang dilakukan sebaiknya tidak hanya secara verbal tetapi juga visual. Di sinilah Desain Komunikasi Visual berperan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi permasalahan pada Rahmat International Wildlife Museum & Gallery, atau lebih dikenal sebagai Rahmat Gallery, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan Rahmat Gallery sebagai tujuan wisata edukasi di kota Medan?
2. Bagaimana Rahmat Gallery dapat menjadi tujuan wisata yang dibanggakan oleh penduduk setempat?

Mempertimbangkan permasalahan di atas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu fokus masalah dititikberatkan pada upaya peningkatan jumlah pengunjung di Rahmat Gallery. Selain itu, perancangan promosi dibatasi untuk masyarakat yang berusia 6 – 36 tahun, yaitu dari anak-anak sampai usia orang tua yang memiliki anak kecil, serta, masyarakat dengan tingkat sosial menengah ke atas, yang berdomisili di Provinsi Sumatera Utara.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Untuk memperkenalkan Rahmat Gallery sebagai tujuan wisata edukasi yang utama di kota Medan.
2. Untuk menjadikan Rahmat Gallery sebagai tujuan wisata yang dibanggakan oleh penduduk setempat.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Berikut ini adalah sumber dan teknik pengumpulan data yang akan dilakukan:

a. Wawancara

Narasumber yang diwawancarai oleh penulis adalah Ibu Nelly R, S.S , selaku manajer dari Rahmat Internasional Wildlife Museum & Gallery. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang nyata serta akurat sehubungan dengan Rahmat International Wildlife Museum & Gallery.

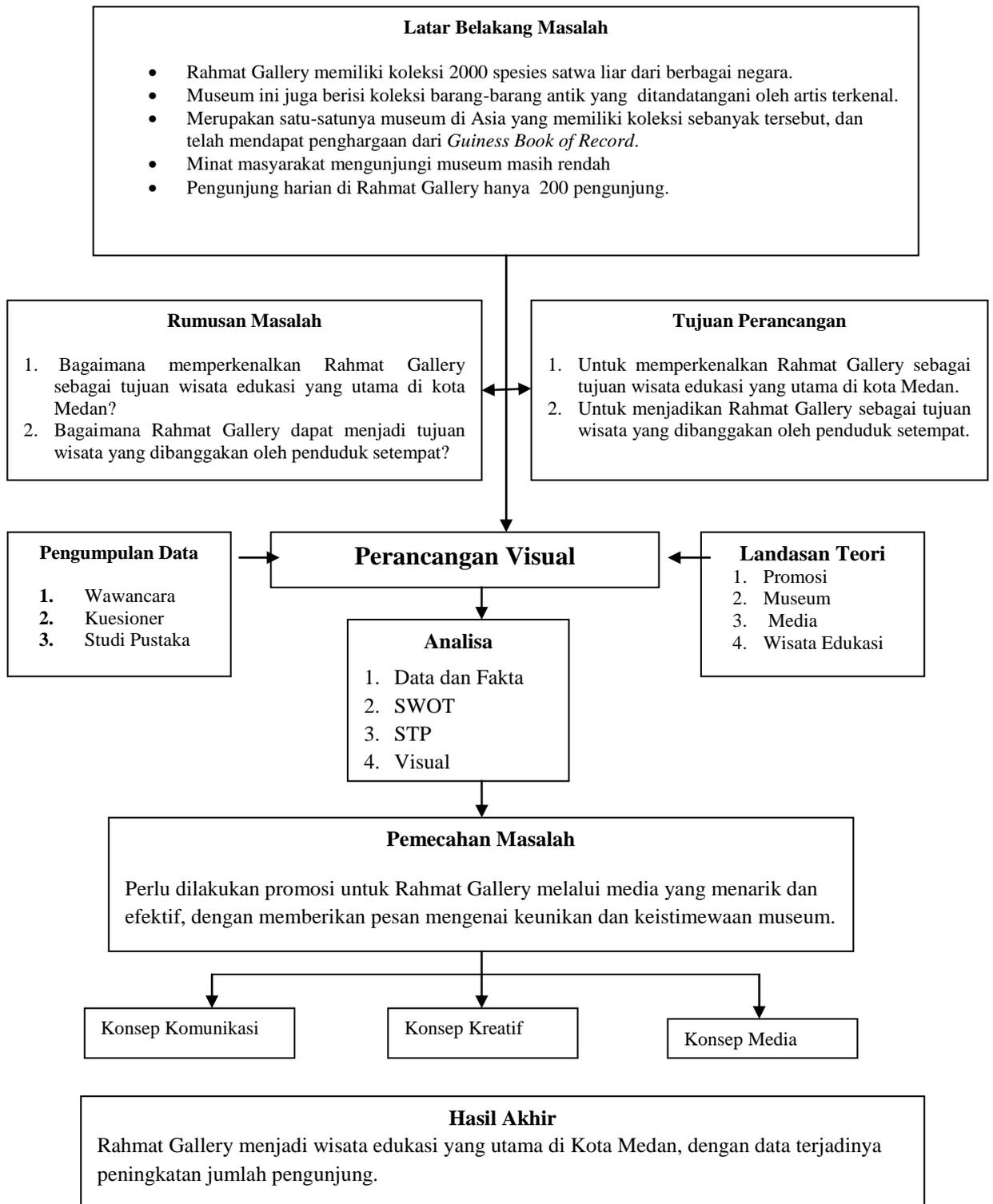
b. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dari buku dan internet. Studi dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai promosi, museum, media dan wisata edukasi.

c. Kuesioner

Kuesioner diberikan secara *online* kepada 100 orang yang tinggal ataupun berasal dari kota Medan dan sekitarnya. Tujuan kuesioner adalah untuk mengetahui persentase jumlah masyarakat yang mengenal keberadaan Rahmat Internasional Wildlife Museum & Gallery.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Dokumentasi)