

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung ibukota Jawa Barat merupakan kota yang dikenal sebagai kota wisata. Selain banyak terdapat *factory outlet* dan kuliner, Bandung juga banyak terdapat Museum. Museum merupakan tempat peninggalan karya seni dan pengenalan kebudayaan antardaerah dan bangsa. Museum juga menjadi pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah dan menjadi pusat penyaluran ilmu pengetahuan untuk umum. Sebagai objek wisata, museum merupakan media pembinaan pendidikan kesenian dan ilmu pengetahuan. Museum juga termasuk dalam suaka alam dan suaka budaya yang menjadi cerminan sejarah, manusia, alam, dan kebudayaan karena dari museum dapat diuraikan sebuah perjalanan kehidupan serta budaya masa lalu. Masyarakat bisa melihat sekaligus belajar mengerti tapak sejarah apa yang dimiliki oleh peradaban manusia. Museum menjadi sarana untuk bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Museum merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan pemahaman dan penanaman nilai - nilai budaya luhur kepada masyarakat. Melalui museum masyarakat dapat memahami nilai - nilai luhur sejarah bangsa di masa lalu yang dapat diterapkan di masa sekarang. Beberapa Museum terkenal yang terdapat di Bandung adalah Museum Geologi, Museum Barli, Museum Pos Indonesia, Museum Konferensi Asia Afrika, Museum Sribaduga.

Penulis mengangkat topik mengenai Museum Mainan yang terdapat di Jalan Sunda No. 39A Bandung. Museum Mainan yang berdiri sejak 1999 ini terdapat mainan di era tahun 1980-an. Mainan yang berbentuk *mini* (kecil) dan diciptakan sebagai manusia yang lebih kecil ini tentu saja untuk bermain-main. Mainan 'bertugas' menjadi jembatan untuk memahami dunia kakak, ibu dan bapak mereka. Mainan menjalani kehidupan yang penuh dengan 'pemaknaan' bagi penggunanya. Maka terciptalah berbagai tipe

mainan. Dengan nuansa *Pop-Culture* yang didominasi dengan boneka, *action figure*, poster, kartu kwartet, komik, atau *die cast*.

Keberadaan dunia mainan melahirkan fantasi dan potensi berpikir tersendiri. Dunia mainan (*toys*) membuka peluang bagi hidup manusia yaitu terciptanya kesempatan untuk memanfaatkan keberadaan mainan. Fenomena yang terjadi adalah munculnya tradisi mengoleksi mainan. Dunia koleksi mainan rupanya tidak saja dilakukan dan dikuasai oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa, tidak saja perempuan namun juga sejumlah pria turut melakukannya. Perasaan yang sangat cinta ini menyebabkan sejumlah terobosan yang menarik. Selain melahirkan semangat berkumpul bagi para kolektor sehingga memunculkan sejarah festival dan pameran mainan (*toy fair*), juga melahirkan konsepsi pemikiran lain, yaitu dunia *fetish* (ketertarikan terhadap suatu hal tertentu) yang cukup rumit karena kadang menyenangkan, dan kadang membingungkan.

Museum mainan ini mempunyai daya tarik tersendiri bagi pecinta mainan khususnya bagi masyarakat yang ingin ber-nostalgia dengan masa kecilnya. Disamping itu, anak kecil generasi sekarang juga mampu mengetahui perkembangan mainan yang dulu pernah sangat terkenal di masanya.

Berdasarkan observasi, sangat disayangkan museum ini kurang dikenal oleh masyarakat luas, bahkan oleh masyarakat kota Bandung sendiri.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Rumusan Masalah

Pengelompokan mainan yang tidak teratur serta kurangnya penjelasan tentang zaman, rilis, profil dan info-info lainnya menjadikan Museum Mainan kurang menarik. Museum mainan ini kurang dikenal di masyarakat Kota Bandung, karena keberadaannya tidak didukung dengan pengenalan dan informasi yang mendalam tentang museum. Permasalahan yang diangkat oleh penulis adalah “Bagaimana merancang *branding* pada

Museum Mainan Zero Toys supaya dapat dikenal oleh masyarakat sebagai Museum yang memberikan informasi serta suasana mengenai mainan yang pernah ada di era tahun 1980-an”

1.2.2 Ruang Lingkup

Perancangan desain visual literatur ini ditujukan untuk kalangan atas. Sedangkan batasan pembahasan adalah promosi Museum Mainan Zero Toys yang terletak di Bandung hingga seluruh penduduk Indonesia.

1.3 Tujuan Perancangan.

- Merancang *rebranding* dari Museum Mainan Zero Toys dengan citra baru guna untuk memperkenalkan sejarah sosial mengenai perkembangan mainan pada masa tertentu (dalam hal ini adalah mainan tahun 1980-an) untuk tujuan pendidikan, pengembangan, pengetahuan, dan kesenangan masyarakat agar lebih dikenal khususnya bagi masyarakat kota Bandung.
- Sebagai sarana bertukar informasi bagi penggemar atau pencinta yang memiliki *hobby* mengoleksi mainan.
- Untuk menambah daya tarik khususnya bagi kota Bandung dengan terdapatnya Museum Mainan yang bisa dijadikan sebagai salah satu tujuan tempat wisata bagi wisatawan Kota Bandung.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, yaitu:

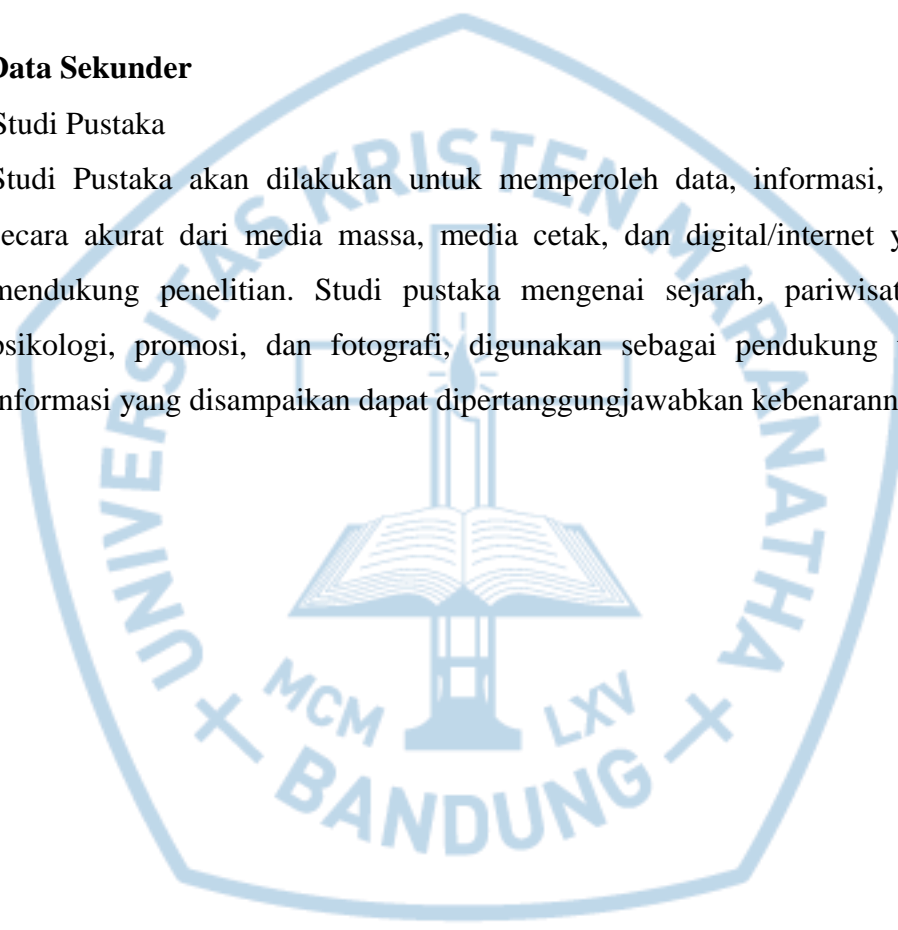
1.4.1 Data Primer

- Wawancara
Penulis melakukan wawancara kepada pemilik Museum Mainan ZeroToys Kota Bandung, Jawa Barat.

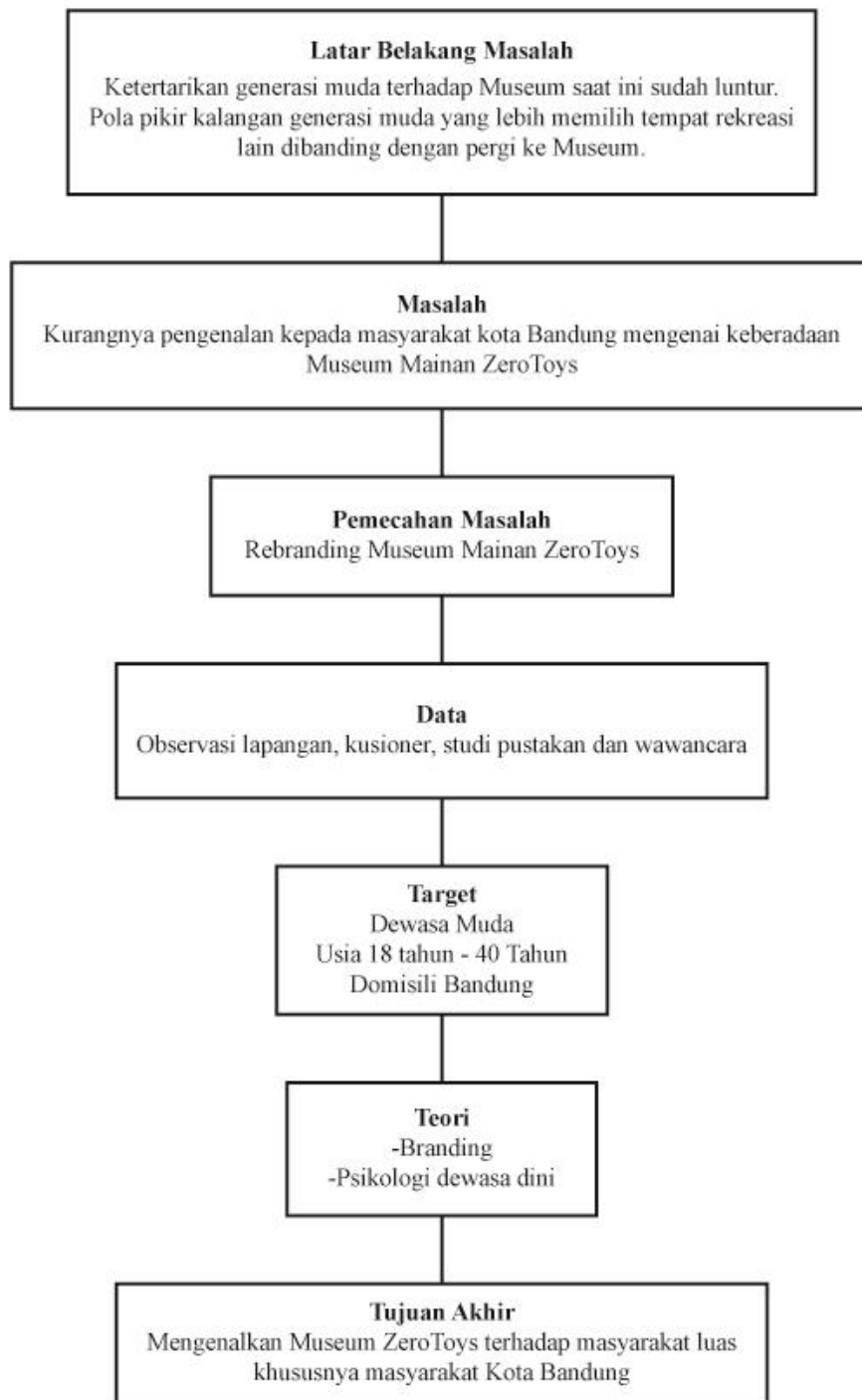
- Observasi lapangan
Observasi dilakukan penulis yaitu dengan pergi langsung ke Museum ZeroToys untuk mengamati secara langsung kondisi dan keadaan Museum ZeroToys.
- Kuesioner
Kuesioner disebar kepada kalangan remaja di kota Bandung agar memperoleh data dan fakta yang relevan.

1.4.2 Data Sekunder

- Studi Pustaka
Studi Pustaka akan dilakukan untuk memperoleh data, informasi, dan berita secara akurat dari media massa, media cetak, dan digital/internet yang dapat mendukung penelitian. Studi pustaka mengenai sejarah, pariwisata budaya, psikologi, promosi, dan fotografi, digunakan sebagai pendukung teori, agar informasi yang disampaikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1. Skema Perancangan.