



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman modern membawa dunia kepada era globalisasi. Era globalisasi ini membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek baik itu hal bermanfaat maupun munculnya permasalahan baru. Bagi generasi muda permasalahan yang terjadi adalah generasi ini menjadi lebih condong kepada nilai-nilai bangsa asing. Seperti yang terdapat pada *metrotvnews.com* 17 Agustus 2017, budayawan Radhar Panca Dahana mengatakan bahwa kini generasi muda diserbu oleh kekuatan budaya asing sehingga kebanyakan dari mereka lebih mengetahui budaya asing dibandingkan dengan budaya dari negaranya sendiri.

Generasi muda dapat mempelajari budaya Indonesia melalui berbagai jenis budaya yang ada salah satunya melalui kesenian khususnya seni lukis. Dalam suatu karya seni lukis terdapat nilai sejarah yang sedang terjadi saat itu seperti pada lukisan S. Sudjojono yang berjudul *Tjap Go Meh* (1940) menggambarkan hiruk pikuk, nuansa ironi dan mengandung ketimpangan sosial. Masa pembuatan karya itu adalah masa dimana terjadinya depresi ekonomi dan tekanan kolonial. Oleh sebab itu karya seni menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini. Namun pada perkembangannya, seni rupa di Indonesia masih terbilang lambat, seperti berdasarkan kritikus seni Jim Supangkat seni rupa di Indonesia masih kekurangan teori, sejarah dan pengamatan terhadap tokoh-tokoh seni rupa.

Menurutnya dengan mempelajari sejarah dan tokoh-tokohnya dapat menjadi acuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan atau disiplin tertentu (metrotvnewscom, 2016, diakses pada tanggal 1 maret 2018).

Dalam mempelajari sejarah maupun tokoh-tokoh tertentu dapat dilakukan dengan mengunjungi museum. Dikutip dari *travel.kompas.com*, menurut Ketua Umum Asosiasi Museum Indonesia, Putu Supadma, terdapat beberapa alasan mengapa mengunjungi museum itu penting yaitu karena museum adalah pusat kebudayaan tertinggi lalu sebagai pusat edukasi, pendidikan bagi masyarakat dan juga memberikan inspirasi dari kejadian masa lalu (2016: 19 Febuari 2018). Melihat kepentingan dari sebuah museum dan dengan tujuan yang sama Museum Barli didirikan oleh Barli Sasmitawinata, salah satu seniman yang berpengaruh dalam seni rupa modern Indonesia. Pada tanggal 26 Oktober 1992, Beliau mendirikan Museum Barli tidak hanya sebagai sarana untuk menyimpan hasil karyanya tetapi menjadi wadah edukasi bagi masyarakat yang ingin belajar seni. Hal tersebut seturut dengan keinginan beliau untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengapresiasi seni (dilansir dari *bandungtourism.com* yang diakses pada 19 Februari 2018). Museum Barli sendiri memiliki beberapa fasilitas seperti kursus seni lukis dan keramik untuk semua umur dan kalangan, kemudian program Anak Bumi yaitu kegiatan seni untuk anak-anak dan remaja Bandung yang putus sekolah.

Namun terdapat fenomena dimana pengunjung ke Museum Barli masih terhitung sedikit seperti berdasarkan wawancara dengan pengelola museum dan kuisioner yang disebar pada anak muda (SMP, SMA dan Mahasiswa) di

daerah Bandung dan Jabodetabek bahwa banyak dari mereka belum mengetahui keberadaan museum seni tersebut. Sebanyak 108 dari 137 responden mengatakan tidak mengetahui Museum Barli. Dengan minimnya kesadaran masyarakat akan keberadaan Museum Barli, maka diperlukan promosi dan komunikasi visual agar museum tersebut semakin dikenal baik itu oleh penggiat seni maupun orang awam, lalu meningkatkan *awareness* dan ketertarikan masyarakat untuk mengunjungi Museum Barli. Melihat hal tersebut, penulis membuat perancangan media promosi untuk menarik minat generasi muda terhadap seni dan museum, khususnya Museum Barli.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana perancangan media promosi dengan strategi visual yang efektif bagi Museum Barli untuk membangun *awareness* terhadap target audiens?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

Tabel 1.1. Tabel Target Audiens

Segmentasi		Target Primer	Target Sekunder
Geografis		Bandung	Jabodetabek
Demografis	Gender	Laki-laki dan perempuan	Laki-laki dan perempuan

	Usia	12-17 tahun	18-23 tahun
	Pendidikan	SMP, SMA	Perguruan Tinggi
	Pekerjaan	Pelajar, mahasiswa	Berbagai kalangan
	Kelas ekonomi	Menengah - menengah ke atas	Menengah – menengah ke atas
Psikografis	Gaya hidup	Modern, berbudaya, belum mengenal seni	Modern, berbudaya, menghargai seni
	Kepribadian	Aktif, <i>positive-thinking</i> , mau mencoba hal atau pengalaman baru	Mau mengenal hal baru, mudah tertarik, positif,
	Ketertarikan	Suka berkunjung ke tempat wisata bersejarah, klasik	Menyukai tempat-tempat dan berbagai bidang seni

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perencanaan tugas akhir ini adalah:

1. Merancang media promosi dengan strategi visual yang dapat membangun *awareness* serta merepresentasikan Museum Barli dengan efektif dan sesuai dengan target audiens.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis mengharapkan terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Penulis yaitu menjadi pembelajaran, menumbuhkan kemampuan dan keterampilan dalam merancang sebuah media promosi dengan riset yang mendalam dan melibatkan berbagai aspek dalam proses pembuatannya sehingga menjadi sebuah karya desain. Selain itu dapat menambah wawasan bagi penulis terhadap topik yang dikaji dan menjadi pengalaman yang bermanfaat untuk ke depannya.
2. Bagi orang lain yaitu bagi Museum Barli untuk meningkatkan *awareness* dan ketertarikan masyarakat lokal maupun wisatawan akan keberadaan museum ini agar dapat mengunjungi dan berpartisipasi di kegiatan yang diselenggarakan. Bagi masyarakat, manfaat yang dapat diambil yaitu menjadi pengetahuan baru akan sebuah museum dan mengenalkan sosok seniman terkenal dari Bandung yang berpengaruh pada perkembangan seni di Indonesia. Masyarakat mendapatkan wawasan dan pendidikan seni serta meningkatkan apresiasi mereka terhadap karya seni.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara yaitu dengan dibuatnya perancangan ini diharapkan dapat memperkenalkan UMN sebagai sarana pendidikan berkualitas diberbagai tempat di masyarakat melalui karya tugas akhir. Serta menciptakan kepercayaan masyarakat akan kualitas mahasiswa-mahasiswi UMN.