



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

Menurut Firda, sebagai Direkur Jendral Sejarah dan Purbakala Kementerian Pariwisata Indonesia memaparkan data pengunjung museum pada 275 museum tahun 2010 mencapai 7,5 juta orang. Kenyataannya pengelolaan museum di Indonesia masih kurang dari segi infrastruktur dan jumlah museum masih sedikit, namun museum di Indonesia memiliki karakteristik koleksi yang beranekaragam dan memiliki nilai kebudayaan. Padahal menurut Husain selaku kepala Dinas Pendidikan Jakarta, museum seharusnya sebagai ruang publik yang memiliki fungsi sebagai preservasi, peneliti dan komunikasi kepada generasi muda untuk memiliki pengetahuan identitas dan karakter. Kenyataannya museum bukan hanya sebagai wadah kebudayaan tetapi saat ini sebagai cerminan identitas dan karakter bangsa.

Museum Hakka Indonesia merupakan museum yang menceritakan identitas masyarakat Tionghoa di Indonesia, lokasi Museum Hakka Indonesia terletak di TMII, Jakarta Timur. Koleksi yang dipamerkan dalam Museum Hakka Indonesia menceritakan kedatangan masyarakat Tionghoa ke Nusantara, profesi orang Tionghoa pada penjajahan Belanda, tokoh-tokoh Tionghoa yang berjasa kepada Indonesia hingga kesenian Tionghoa. Menurut Surikin selaku pengelola Museum Hakka Indonesia, Nama Museum Hakka Indonesia diambil dari sub-suku Han yang bermigrasi dari Tiongkok bagian Utara ke Tiongkok bagian Selatan. Hakka sendiri dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti tamu atau pendatang.

Museum Hakka Indonesia memiliki harapan untuk menjadi jembatan bagi generasi muda Indonesia untuk mengenal sejarah dan budaya Tionghoa dan alkulturasi budaya Tionghoa serta masyarakat dapat mengetahui keberadaannya. Yulianto dalam kompas.com memaparkan bahwa citra museum menjadi hal yang penting saat ini karena masyarakat menganggap bahwa museum adalah tempat penyimpanan barang tua yang perlu diubah, selaku Museologi Universitas Indonesia. Citra sangat penting bagi sebuah museum untuk mendapatkan perhatian dan kunjungan dari masyarakat. Aspek yang harus disiapkan setiap museum mulai dari manajemen, program dan jaringan masyarakat.

Masalah yang dihadapi oleh Museum Hakka Indonesia adalah adanya keiinginan Yayasan Hakka Indonesia untuk mengubah persepsi Museum Hakka Indonesia menjadi Museum Tionghoa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan persepsi yang keliru bahwa Museum Hakka hanya untuk orang suku Hakka sehingga berdampak pada kuantitas pengunjung yang datang ke museum tersebut. Hasil wawancara dengan Ibu Lena sebagai Sekretaris Yayasan Hakka Indonesia yang dilakukan penulis pada tanggal 24 September 2017, pukul 12:00, yaitu jumlah pengunjung yang datang ke Museum Hakka Indonesia terbilang rendah dengan jumlah dibawah 200 orang perhari. Hal ini dibenarkan oleh pengelola Museum Hakka Indonesia yakni Bapak Surikin, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 September 2017, pukul 16:00. Penulis membuktikannya dengan melakukan kuisisioner kepada 100 responden. Dalam data penelitian mengenai pengetahuan responden terhadap Museum Hakka Indonesia sebanyak 52,4% dari keseluruhan mengenali logo tersebut sebagai logo Museum Sepakbola,

17,1% menyatakan Museum Alutsista dan 16,2% menyatakan Museum Perjuangan serta 14,3% yang dapat mengenalinya sebagai Museum Hakka Indonesia. Penulis menyimpulkan bahwa kurangnya *brand awareness* baik secara identitas dan entitas Museum Hakka Indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan pernyataan tersebut maka penulis menyimpulkan diperlukan “Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Hakka Indonesia”. Tujuannya agar identitas visual dari Museum Hakka Indonesia membawa peningkatan *awareness* dan *repositioning* yang tepat di masyarakat Indonesia khususnya generasi muda.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *awareness* dan melakukan *repositioning* Museum Hakka Indonesia menjadi Museum Tionghoa Indonesia melalui Perancangan ulang Identitas visual Museum Hakka Indonesia?
2. Bagaimana merancang logo, identitas visual dan *Graphic Standard Manual* dari Museum Hakka Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih spesifik, penulis memfokuskan masalah yang telah didefinisikan sebagai berikut:

1. Perancangan identitas visual yang dibuat meliputi logo, identitas visual dan *Graphic Standard Manual* yang ditujukan untuk meningkatkan *awareness* dan *repositioning* Museum Hakka Indonesia menjadi Museum Tionghoa Indonesia.
2. Target *audience* dan fokus penelitian tugas akhir ini adalah:
 - a. Primer: Pelajar usia 17-25 tahun, masyarakat umum, laki-laki/perempuan.
 - b. Sekunder: Orang Tua,Usia 26-40, Masyarakat umum, laki-laki/perempuan, SES : B/C
3. Cakupan segmentasi dari perancangan ini, antara lain:
 - a. Demografis
 - Usia 17-25 tahun (Primer) dan 26-40 tahun (Sekunder)
 - Laki-laki dan Perempuan
 - Warga Negara Indonesia
 - Semua Etnis dan Agama
 - Pelajar, Mahasiswa, Pengajar, Karyawan, Wiraswasta
 - b. Geografis
 - Berdomisili di daerah perkotaan, khususnya Jakarta dan Tangerang

c. Psikografis

- Konsumtif
- Intelektual
- Rajin ke museum, suka kebudayaan Tionghoa
- Terbuka akan hal baru

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, perancangan dalam penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Membangun *awareness* dan *me-repositioning* Museum Hakka Indonesia menjadi Museum Tionghoa Indonesia melalui “Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Hakka Indonesia”.
2. Merancang logo, identitas visual dan *Graphic Standard Manual* dari Museum Hakka Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini memiliki tiga manfaat sebagai berikut :

1. Penulis

Manfaat bagi penulis adalah untuk menguji ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain strata satu di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Orang lain

Agar masyarakat dapat memahami Museum Hakka Indonesia sebagai tempat perekam sejarah kebudayaan bangsa Tionghoa di Indonesia. Bukan hanya berdasarkan suku Tionghoa tertentu tetapi mencakup keseluruhan masyarakat Tionghoa Indonesia.

3. Universitas

Manfaat bagi Universitas adalah sebagai salah satu acuan, referensi dan perancangan tugas akhir dalam merancang ulang identitas visual di Universitas Multimedia Nusantara jurusan desain grafis.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA