

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumatera Utara merupakan provinsi yang memiliki destinasi wisata yang unik mulai dari wisata alam, buatan ataupun budaya, misalnya seperti *resort*, taman bunga, kebun binatang, tempat hiburan, museum, bangunan bersejarah, dll. Medan merupakan ibu kota provinsi Sumatera Utara, dan sudah menjadi tempat bagi para wisatawan yang ingin menjelajahi Indonesia bagian barat. Medan termasuk tiga kota terbesar yang ada di Indonesia selain Jakarta dan Surabaya. Medan memiliki banyak tujuan wisata seperti Gedung London Sumatera, Vihara Gunung Timur, Menara Tirtanadi, Kuil Shir Mariamman, Kolam Raja, Tjong A Fie, seperti yang di tulis dalam artikel sumutprov.go.id (2014).

Tjong A Fie Mansion merupakan museum yang terletak di tengah-tengah kota Medan. Rumah Tjong A Fie ini memiliki banyak peninggalan bersejarah seperti foto-foto, lukisan, perkakas rumah yang digunakan semasa hidupnya. Selain itu kondisi tiap-tiap ruangnya juga masih tersusun rapih seperti meja, kursi, vas bunga, piring, sendok, garpu, dll, sebagian besar barang-barangnya masih asli seperti pertama kali bangunan ini dibangun pada tahun 1895-1900. Kehadiran Tjong A Fie Mansion ini juga menawarkan pengunjung untuk bisa mempelajari budaya Melayu-Tionghoa. Ketika dilihat dari segi desain arsitekturnya bangunan menggunakan 3 unsur pencampuran yaitu Tionghoa, Melayu, dan Eropa (Sbernadi, 2015). The Mansion dibuka untuk umum sejak

2009, kemudian di tahun 2012, proposal yang diajukan disetujui pemerintah kota Medan dengan menjadikannya sebagai salah satu cagar budaya nasional.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Kristin, pengurus sekaligus *tour guide* dari Tjong A Fie Mansion berpendapat bahwa belum adanya *branding* yang tepat dan meluas untuk menggambarkan Tjong A Fie Mansion sebagai tujuan wisata yang utama di kota Medan. Kemudian berdasarkan Statistik Wisatawan Nusantara, tempat wisata sejarah di Sumatera Utara hanya mendapati 4,89% *of* 100% dari sekian jenis pilihan destinasi wisata, dengan kata lain kurangnya pengenalan yang lebih mendalam mengenai wisata sejarah.

Menurut Wheeler (2018) *Branding* adalah proses yang digunakan untuk membangun kepedulian dan memperluas loyalitas dari konsumen terhadap *brand* (hlm. 6). Sebagai salah satu tujuan wisata di kota Medan, museum ini perlu didukung dengan pengenalan tentang identitas Tjong A Fie itu sendiri agar eksistensinya meningkat, lebih menarik, dan edukatif.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan *brand rejuvenation* mengenai Tjong a Fie Mansion. Harapannya dari perancangan ini adalah meningkatkan *awareness* masyarakat dan melestarikan value yang ada di Tjong A Fie Mansion. Selain itu, membuat museum dan daerah sekitarnya ini kembali terangkat namanya sehingga lebih sering dikunjungi dan terlihat hidup kembali.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat perancangan *brand rejuvenation* yang tepat mengenai museum Tjong A Fie Mansion ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka batasan masalah dibagi menjadi beberapa aspek:

- A. Demografis, *rebranding* museum ini memiliki target masyarakat yang berusia 20-27 tahun. Penulis memilih rentang umur tersebut karena di usia itu masyarakat sudah bisa merencanakan menentukan tujuan wisatanya sendiri berdasarkan *budget* yang dimiliki. Dari data Statistik Wisatawan Nusantara per tanggal 2018 banyaknya penduduk yang melakukan perjalanan wisata yaitu berumur 20-35. Kemudian menurut jurnal pada IDN Media mengenai Indonesia Millennial Report 2019, umur 20-27 merupakan umur yang suka akan jalan-jalan dan liburan.
- B. Geografis, *rebranding* museum ini menargetkan masyarakat untuk luar kota Medan yang merupakan wisatawan lokal.
- C. Psikografis, *rebranding* museum ini ditujukan kepada masyarakat atau orang-orang yang suka berwisata, suka dengan sejarah, melakukan hal-hal baru.

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam maka dari segi materi yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi perancangan ini hanya berkaitan tentang penjelasan mengenai museum Tjong a Fie Mansion.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Proposal ini bertujuan untuk membuat *rebranding* mengenai Tjong A Fie Mansion. Mampu membagikan nilai-nilai yang dimiliki Tjong A Fie. Kemudian menjadi salah satu kegiatan pengembangan visual untuk mengangkat kembali Tjong A Fie Mansion sebagai peninggalan bersejarah yang membuat kota Medan menjadi maju dan dimata masyarakat lokal ataupun mancanegara.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini memiliki banyak manfaat, yaitu:

1. Bagi penulis, dalam pembuatan perancangan ini penulis sadar akan betapa dibutuhkannya identitas itu sendiri. Memiliki identitas visual dapat menjadikan suatu objek lebih mudah disampaikan atau ditanamkan ke dalam benak masyarakat. Perancangan ini membuat penulis jadi lebih mengenal sejarah etnis Tionghoa yang ada di kota Medan misalnya nilai-nilai budaya, tata bahasa yang digunakan, kuliner, dll. Selain itu, tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk penulis bisa mencapai kelulusan Sarjana S1 yang kedepannya akan digunakan ketika ingin masuk ke dunia kerja.
2. Bagi masyarakat, selain menambah pengetahuan mengenai museum Tjong A Fie itu sendiri, penulis juga berharap akan kesadaran masyarakat untuk lebih mengenal atau mengangkat sejarah-sejarah yang khususnya ada di Indonesia.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, perancangan *rebranding* ini dapat dijadikan sebagai langkah awal bagi Universitas Multimedia Nusantara untuk bekerja sama dengan Pemerintah Sumatera Utara agar nilai-nilai budaya dan sejarah yang ada di kota Medan menjadi lebih dikenal dan tidak dilupakan.