

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia berhasil meraih kemerdekaan melalui sejarah perjuangan yang panjang. Salah satu peristiwa yang paling bersejarah adalah Sumpah Pemuda. Sumpah Pemuda merupakan ikrar yang dikumandangkan oleh para pemuda pada 28 Oktober 1928 (Mustopo, Hermawan, & Supriono, 2017, hlm. 72). Salah satu bentuk apresiasi terhadap peristiwa bersejarah itu maka dibuatlah Museum Sumpah Pemuda. Museum Sumpah Pemuda adalah museum yang bertujuan untuk melestarikan dan menanamkan nilai-nilai dari Sumpah Pemuda itu sendiri. Museum ini berisi koleksi benda-benda yang menjadi saksi dari kegiatan tersebut seperti bendera organisasi pemuda Indonesia hingga biola yang digunakan W.R. Supratman untuk memainkan lagu Indonesia Raya. Saat ini, Museum Sumpah Pemuda dikelola oleh Kementrian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) sebagai salah satu wujud peningkatan edukasi terhadap kegiatan bersejarah ini (Museum Sumpah Pemuda, n.d.).

Sayangnya dari wawancara langsung dengan Bu Titik Umi Kurniawati selaku Kepala Museum Sumpah Pemuda, total pengunjung museum terus mengalami penurunan tiap tahunnya dan tidak pernah mencapai target yang ditentukan. Pada tahun 2017, jumlah pengunjung museum mencapai 23.000 pengunjung sedangkan pada tahun 2018 jumlah pengunjung mengalami penurunan menjadi 20.700 pengunjung. Pada tahun 2019, jumlah pengunjung

mengalami kenaikan menjadi 27.000 pengunjung karena mulai menggunakan sosial media untuk promosi. Walau mengalami kenaikan, jumlah pengunjung tetap tidak memenuhi target dari pihak museum yaitu 30.000 pengunjung. Menurut Drs. H. Dirman Surachmat dalam artikel Suarakarya.id berjudul “Dirman Surachmat: Pengunjung Museum Sumpah Pemuda Turun Akibat Kemajuan Teknologi”, hal ini disebabkan oleh teknologi yang semakin berkembang di mana mencari tahu informasi terkait Sumpah Pemuda bisa dilakukan dengan *browsing* dari internet saja (Asianto, 2018).

Hal ini sangat disayangkan karena Museum Sumpah Pemuda adalah satu-satunya museum yang mendokumentasikan perjalanan Sumpah Pemuda secara lengkap dan mempunyai tujuan utama untuk menanamkan nilai-nilai Sumpah Pemuda. Menurut pakar komunikasi politik Dr. Emrus Sihombing dalam artikel Mediaindonesia.com berjudul “Emrus Sihombing: Tangkal Radikalisme, Makna Sumpah Pemuda Harus Digaungkan Kembali”, nilai-nilai Sumpah Pemuda mulai luntur dibuktikan dengan maraknya radikalisme dan intoleransi saat ini (Rahadi, 2019). Nilai-nilai Sumpah Pemuda tidak bisa diperoleh secara optimal hanya dengan *browsing* dari internet saja. Menurut Intan Mardiana, pergi ke museum adalah salah satu cara belajar yang lebih efektif karena ada interaksi secara langsung dengan objek daripada proses pembelajaran yang hanya mengingat sejarah (Hadi, 2015).

Menurut Andrews dan Shimp (2018), promosi bisa menjadi sebuah strategi untuk memberi tahu informasi, meningkatkan *awareness*, dan mengubah perilaku target terhadap sebuah objek (hlm. 9). Maka dari itu, penulis mengajukan

penyelesaian masalah berupa perancangan promosi untuk Museum Sumpah Pemuda. Promosi ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung potensial Museum Sumpah Pemuda.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut adalah perumusan masalahnya:

Bagaimana merancang promosi Museum Sumpah Pemuda untuk meningkatkan jumlah pengunjung potensial?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan, penulis membatasi masalah untuk menghasilkan penelitian yang lebih terarah. Berikut adalah batasan masalah dari perancangan ini:

1. Demografis :
 - a. Usia : 15-25 tahun
 - b. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - c. Pendidikan : SMA dan Universitas
 - d. Pekerjaan : Pelajar dan mahasiswa
2. Geografis : Indonesia
3. Psikografis : Jarang pergi ke museum, tertarik untuk belajar, ingin mengenal lebih dalam sejarah Indonesia, dan eksploratif.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang promosi untuk Museum Sumpah Pemuda untuk meningkatkan minat dan menarik pengunjung baru untuk mengunjungi Museum Sumpah Pemuda.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah mendapatkan ilmu pengetahuan baru, menerapkan ilmu yang selama empat tahun didapatkan dengan implementasi dari masalah yang nyata, dan untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.) dari Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi orang lain

Manfaat bagi orang lain adalah agar bisa mengetahui dan mengenali lebih dalam keberadaan Museum Sumpah Pemuda sebagai tempat untuk wisata edukasi terhadap salah satu momen bersejarah.

3. Bagi universitas

Manfaat bagi universitas adalah laporan tugas akhir ini bisa dijadikan media pembelajaran untuk ke depannya oleh mahasiswa lain khususnya di bidang perancangan promosi.