

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam mengumpulkan data untuk mendapatkan hasil secara lengkap dan detail sebagai bukti pendukung, penulis mengumpulkan data dengan teknik metode kualitatif dan kuantitatif. Selain itu penulis juga melakukan pengumpulan data berupa studi referensi. Metode kualitatif yang digunakan yaitu wawancara dan *Focus Group Discussion* (FGD). Wawancara dilakukan kepada Bapak Ahmad, selaku kurator Museum Multatuli Rangkasbitung. Wawancara dilakukan secara langsung (sudah mengikuti protokol kesehatan). Proses wawancara dengan Bapak Ahmad bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat dan tepat mengenai sejarah dari Museum Multatuli, visi misi, sistem operasi selama pandemi, target sasaran, kompetitor, dan juga logo.

Selain wawancara, dilakukan juga *Focus Group Discussion*. FGD yang terdiri dari 5 orang mahasiswa dari berbagai kampus yang pernah dan belum pernah berkunjung ke Museum Multatuli Rangkasbitung. Peserta terdiri dari Chris Theo Winata, Yoshua Joe Hadinata, Cynthia Dewi, Jason Pratama Wyanto, dan Keziah Graciella. FGD dilakukan secara *online* melalui *via zoom meeting*. FGD ini bertujuan untuk mendapatkan data seperti pengetahuan dan ketertarikan mereka terhadap Museum Multatuli secara detail menurut sudut pandang mereka masing-masing. Sedangkan untuk metode kuantitatif, penulis melakukan kuesioner *online* melalui *google form* dengan total besaran sample 100 responden sesuai dengan hitungan menggunakan rumus Slovin.

Besaran sampel yang didapat adalah 100 responden yang merupakan populasi masyarakat di daerah Rangkasbitung dengan umur 17-25 tahun yaitu sebanyak 1.363.802 jiwa. (sp2010.bps.go.id). Berikut penghitungan menggunakan rumus Slovin:

Rumus Slovin

$N = 1.363.802$ jiwa

$e = \text{derajat ketelitian} = 10\% = 0,1$

Sampel ?

$= N : (1 + N \times e^2)$

$= 1.363.802 : (1 + 1.363.802 \times (0,1)^2)$

$= 1.363.802 : (1 + 1.363.802 \times 0,01)$

$= 1.363.802 : 13.636,02$

$= 99,99$ (dibulatkan menjadi 100)

Penyebaran kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan ketertarikan target terhadap Museum Multatuli, serta mengetahui juga pandangan mereka mengenai Museum Multatuli.

Pengumpulan data juga dilakukan dengan studi referensi, yaitu dengan mencari referensi lain yang berhubungan dengan topik yang sedang dibahas dan bisa dijadikan target kualitas yang diharapkan. Misalnya topik yang dibahas adalah *branding* museum, mencari referensi yang berhubungan dengan *branding* seperti logo, penerapan logo, aset-aset lainnya yang memiliki hubungan dengan museum sebagai *brand*, atau menjelaskan mengenai konten museum. Studi referensi idealnya dilakukan minimal 3.

3.1.1 Metode Kualitatif

Penulis dalam melakukan pengumpulan data menggunakan wawancara, FGD, observasi dan studi referensi. Pengumpulan data tersebut memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat dan tepat.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ahmad selaku kurator dari Museum Multatuli Rangkasbitung. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sejarah, latar belakang Museum Multatuli Rangkasbitung, visi misi, sistem operasi selama pandemi, target sasaran, kompetitor, dan juga logo. Proses wawancara dilakukan secara langsung di Museum Multatuli pada hari Minggu, 12 September 2021 pukul 14.45 WIB.

1) Wawancara kepada Ahmad

Penulis memperkenalkan diri kepada narasumber, serta memberi tahu maksud dan tujuan wawancara. Kemudian penulis memulai pertanyaan pertama mengenai apa itu Museum Multatuli dan berisi apa saja. Beliau mengatakan bahwa Museum Multatuli ini merupakan museum antikolonialisme pertama di Indonesia yang menceritakan tentang tokoh Multatuli atau nama lainnya Eduard Douwes Dekker yang melakukan penolakan terhadap kolonialisme. Di museum ini juga menceritakan tentang sejarah kolonialisme dan antikolonialisme dari berbagai macam sisi. Selanjutnya penulis menanyakan mengenai sejarah Museum Multatuli Rangkasbitung. Beliau menceritakan awal sejarah museum ini berdiri bekas bangunan Kawedanan. Museum dengan luas sebesar 1.842 meter persegi ini diresmikan oleh Hj. Iti Octavia Jayabaya selaku Bupati Lebak pada 11 Februari 2018. Meski bangunan ini berdiri pada tahun 2018, sebenarnya konsep dari museum ini sudah ada sejak tahun 2015. Jadi proses pembangunan itu memakan waktu 2 tahun, sedangkan untuk temanya sendiri yaitu kolonialisme. Di mana perlawanan bangsa kita khususnya terhadap Belanda, jadi Banten merupakan tempat pertama kalinya orang Belanda bertemu dengan orang Nusantara. Beliau juga menjelaskan visi misi dari Museum

Multatuli ini yaitu visinya menjadi pusat informasi sejarah perkembangan masyarakat Lebak dari masa prasejarah hingga sekarang dalam bentuk yang edukatif dan rekreatif. Untuk misinya ada 7, yaitu mengkomunikasikan bukti sejarah Multatuli, mengkomunikasikan bukti sejarah kolonialisme, mengkomunikasikan bukti sejarah dan budaya Kabupaten Lebak dan Banten, menginformasikan sejarah Kabupaten Lebak dan Banten dari masa prasejarah sampai sekarang, menciptakan kegiatan yang edukatif dan rekreatif, menyediakan sarana edukatif berbasis IT, dan pelayanan untuk semua lapisan masyarakat. Penulis juga menanyakan nilai apa yang dipegang oleh Museum Multatuli. Menurut beliau, keberadaan Museum Multatuli ini bukan untuk merayakan sosok Multatuli itu sendiri, melainkan nilai-nilai antikolonialisme yang sudah dilakukan oleh Multatuli yang dituliskan pada novelnya berjudul Max Havelaar.

Selanjutnya penulis bertanya tentang benda apa aja yang berada di museum ini. Beliau mengajak penulis berkeliling museum dengan menjabarkan barang-barang yang terdapat di museum ini, mulai dari artefak, buku-buku, foto, monument interaktif Multatuli, buku sejarah mengenai Multatuli, peta lama Lebak, arsip-arsip milik Multatuli, seragam Multatuli, mata uang, senjata, alat giling kopi dan berbagai jenis kopi, macam-macam topi khas Banten, rempah-rempah, miniatur kapal dan Museum Multatuli, tenun baduy, bukti asli berupa surat yang dilakukan Multatuli dengan pejabat Hindia Belanda, serta patung kepala Multatuli. Penulis kemudian bertanya mengenai total pengunjung sebelum dan saat pandemi sekarang ini dan target sasarannya seperti apa. Menurutnya, untuk detail pengunjungnya sendiri kurang pasti tetapi beliau memiliki statistik pengunjung dari tahun 2018. Namun selama setahun ini

atau pandemi ini kita juga mengurangi kegiatan karena diberlakukannya buka tutup. Hal itu dikarenakan adanya PSBB yang pernah dilakukan di Rangkasbitung, sehingga dari kita sendiri juga mengikuti hal tersebut.

Oleh karena yang datang ke Museum Multatuli selama pandemi seperti sekarang ini menurun. Namun kita memiliki ide, merancang virtual museum. Sehingga pengunjung tidak perlu harus datang secara langsung, hanya tinggal melihat virtual museum melalui *website* yang ada. Virtual museum ini baru ada Agustus tahun kemarin, kurang lebih total pengunjung museum melalui virtual ini terdapat 3.000 orang, mungkin setahun itu bisa 12.000 pengunjung. Sementara untuk target sarannya sendiri, beliau mengatakan targetnya itu untuk semua kalangan mulai dari SES C-A. Utamanya yaitu pelajar sekolah, sebelum pandemi kita juga menerima kunjungan sekolah-sekolah dengan jumlah rombongan, mahasiswa-mahasiswi, dan juga untuk umum. Bahkan yang penasaran, ada yang dari berbagai negara yaitu Belanda, Singapura, dan Australia. Mereka datang kesini ingin tahu mengenai sosok Multatuli ini. Karena Museum Multatuli ini ada 2, yang pertama di Amsterdam dan Rangkasbitung. Kita juga sering berinteraksi dengan pihak museum di Amsterdam mengenai konsep-konsep tema untuk saling berbagi. Kemudian penulis melanjutkan pertanyaan mengenai identitas visual museum yaitu apakah logo Museum Multatuli sudah mengalami perubahan sebelumnya dan sudah berapa lama logo tersebut digunakan. Beliau menjelaskan secara detail mengenai logo dari Museum Multatuli, bahwa sebenarnya Museum Multatuli sendiri memiliki 2 logo tetapi kedua logo tersebut belum *fix*. Untuk logo yang pertama, yang terdapat gambar ini sering kita gunakan untuk promosi. Namun logo tersebut sama sekali tidak mewakili Museum Multatuli.

Sementara logo yang kedua hanya berupa tipografi. Penulis melanjutkan pertanyaan mengenai jawaban tersebut yaitu kedua logo tersebut sudah digunakan berapa lama dan penerapan logo tersebut diletakkan dimana saja. Beliau mengatakan kedua logo tersebut sudah digunakan sejak museum ini didirikan, berarti 3 tahun yang lalu.

Untuk penerapannya sendiri, hanya terdapat pada flyer, poster, buku panduan, *website*, untuk tiket kita tidak ada karena untuk masuk ke Museum Multatuli sendiri gratis.

Kemudian pertanyaan terakhir yang penulis tanyakan kepada narasumber adalah mengenai kompetitor dari Museum Multatuli. Beliau menjelaskan bahwa untuk museum sendiri itu dibagi 2, ada museum yang sifatnya umum yaitu museum yang menjelaskan secara seluruh sejarah, budaya, dan lain-lain mengenai suatu daerah dan ada museum tematik, yaitu museum yang khusus membahas cerita tertentu. Jadi Museum Multatuli ini masuk ke dalam museum tematik. Sehingga untuk di Rangkasbitung sendiri untuk kompetitor dari Museum Multatuli tidak ada, karena kita punya tema spesifik dan belum ada museum lain yang menceritakan kolonialisme itu sendiri.

U M M N

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.1 Wawancara bersama Ahmad

3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

FGD dilakukan kepada 5 orang. Kelima orang tersebut terdiri dari yang pernah dan belum pernah berkunjung ke Museum Multatuli Rangkasbitung. Kelima orang tersebut itu antara lain, Theo, Yoshua, Cynthia, Jason, dan Keziah. FGD ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pengetahuan dan ketertarikan mereka terhadap Museum Multatuli. Proses FGD dilakukan secara *online via zoom meeting* pada hari Senin, 6 September 2021 pukul 21.00 WIB. Berikut hasil FGD yang sudah dilakukan:

Pertama, penulis memperkenalkan diri kepada peserta FGD dan menjelaskan maksud dan tujuan FGD tersebut. Selanjutnya penulis memulai FGD dengan menanyakan kepada mereka mengenai ketertarikan mereka terhadap sejarah pahlawan serta alasannya. Di mulai dari Jason, ia menjawab tertarik terhadap sejarah pahlawan dengan alasan menurutnya banyak kisah yang dapat dijadikan inspirasi untuk kehidupan sehari-hari, yang bisa diceritakan ke anak cucunya nanti mengenai sejarah dari negara dan perlawanan-perlawanan yang dilakukan pahlawan. Lalu dari Theo,

ia menjawab tidak tertarik terhadap sejarah pahlawan. Alasannya karena ia memang tidak tertarik terhadap sejarah yang ada. Kemudian dari Yoshua, ia juga kurang tertarik terhadap sejarah pahlawan karena dirinya merasa kurang minat terhadap sejarah. Dari Cynthia sendiri, ia tertarik sekali dengan sejarah pahlawan. Karena pada saat SMA, ia memperoleh nilai sejarah yang bagus sehingga ia ingin tahu mengenai jaman dulu terjadi apa sampai sekarang ini bisa merdeka. Selanjutnya dari Keziah, ia lumayan tertarik terhadap sejarah pahlawan tetapi tidak terlalu mengikuti. Alasannya karena penasaran apa saja yang dilakukan pahlawan-pahlawan terhadap negara Indonesia.

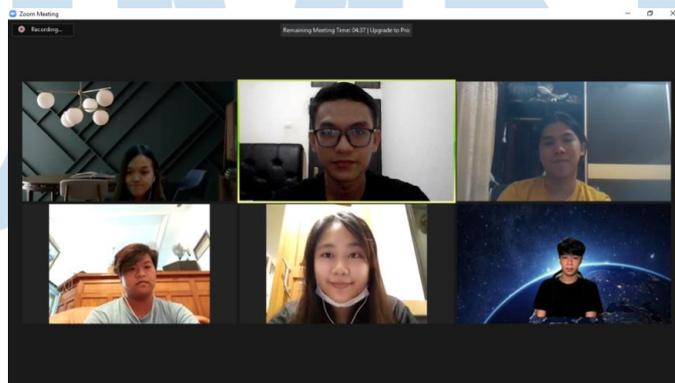
Penulis selanjutnya menanyakan apakah mereka mengetahui tokoh Pahlawan bernama Eduard Douwes Dekker atau yang lebih dikenal Multatuli. Dari total 5 peserta FGD, 4 orang mengetahui tokoh Multatuli, sedangkan 1 orang tidak terlalu tahu hanya pernah dengar namanya. Kemudian penulis melanjutkan pertanyaan dengan menanyakan apa yang diketahui dari tokoh Multatuli tersebut. Menurut Theo, yang ia ketahui dari Multatuli adalah pencipta novel Max Havelaar. Sedangkan dari Yoshua, Multatuli merupakan seorang warga Belanda yang membantu rakyat Indonesia merdeka dalam melawan penindasan yang terjadi di daerah Lebak. Menurut penjelasan Cynthia, beliau nama lainnya adalah Multatuli yang namanya digunakan sebagai nama salah satu jalan di Rangkasbitung. Kemudian dari Keziah sendiri, ia kurang mengetahui tokoh Multatuli. Menurut Jason, sepengetahuannya Multatuli merupakan tokoh yang menentang sistem tanam paksa. Selanjutnya penulis melanjutkan dengan menanyakan adakah yang ingin diketahui lebih dalam lagi dari tokoh Multatuli. Dari Cynthia yang ingin diketahui lagi dari Multatuli adalah ingin tahu isi bukunya, karena isinya sendiri menentang pemerintahan Belanda. Sehingga ingin tahu penulisan pada jaman itu seperti apa.

Kemudian dari Keziah, yang ingin diketahui dari Multatuli tidak ada. Sementara dari Yoshua, Theo, dan Jason juga menjawab tidak ada yang ingin diketahui lebih dalam dari Multatuli. Penulis juga menanyakan mengenai kesukaan mereka mengunjungi museum. Jason menjawab suka, alasannya karena dapat melihat barang-barang jaman dulu seperti pakaian yang digunakan pahlawan tersebut, buku, atau lukisan menurutnya memiliki ceritanya masing-masing. Berbeda dengan Jason, Theo tidak begitu suka mengunjungi museum tetapi lumayan tertarik terhadap benda-benda peninggalan. Dari Keziah juga sama seperti Theo, tidak begitu suka mengunjungi museum. Sementara dari Cynthia, ia suka mengunjungi museum. Karena menurutnya saat masuk ke museum banyak peninggalan seperti barang-barang dan suka dengan sorotan lampu yang menyorot ke setiap barang peninggalan yang terdapat di museum tersebut. Kemudian dari Yoshua, ia menjawab suka. Tetapi ia lebih suka mengunjungi museum hewan purba.

Penulis melanjutkan dengan menanyakan apa yang membuat mereka tertarik mengunjungi museum. Dari semua peserta, kebanyakan menjawab karena ingin melihat benda-benda peninggalan yang terdapat di museum tersebut. Penulis selanjutnya menanyakan kepengetahuan mereka terhadap museum yang berisikan tokoh Multatuli, 4 dari 5 peserta menjawab tahu mengenai Museum Multatuli Rangkasbitung. Namun hanya 3 orang saja dari antara mereka yang pernah berkunjung ke Museum Multatuli Rangkasbitung, dan 2 orang lagi belum pernah berkunjung. Untuk Jason sendiri, ia sudah berkunjung ke Museum Multatuli Rangkasbitung sebanyak 3 kali, ia berkunjung dengan tujuan melihat-lihat isi di dalam museum tersebut, menemani temannya membuat tugas, dan mengerjakan tugas kuliah juga yang berhubungan dengan Multatuli. Sementara dari Yoshua, baru berkunjung 1 kali hanya untuk tahu saja. Sedangkan Cynthia juga

hanya 1 kali berkunjung ke Museum Multatuli Rangkasbitung waktu SMA, untuk mengerjakan tugas, foto-foto, dan melihat-lihat barang-barang yang terdapat di museum tersebut.

Berikutnya penulis menanyakan apa yang mereka ketahui dari Museum Multatuli Rangkasbitung. Menurut Jason, Museum Multatuli merupakan salah satu landmark di Rangkasbitung dan juga salah satu tempat wisata karena letaknya yang berada di pusat kota. Jason juga menambahkan, di dalam Museum Multatuli juga terdapat alat perang, buku-buku, dan yang unik disediakan sebuah tablet besar berisikan file pdf dari novel Max Havelaar. Dari Theo dan Keziah yang belum pernah berkunjung ke Museum Multatuli Rangkasbitung, mereka mengatakan ada keinginan buat berkunjung. Apalagi saat ini Museum Multatuli sudah mulai dibuka lagi untuk umum. Selanjutnya pertanyaan terakhir yang ditanyakan penulis adalah impresi terhadap logo Museum Multatuli yang sudah ada serta alasannya. Dari semua peserta FGD mengatakan impresi mereka melihat logo tersebut bagus, namun alasannya berbeda-beda. Ada yang mengatakan terlalu rumit dan terlihat seperti bukan logo, lebih masuk ke kaligrafi, dan tidak mempresentasikan atau menampilkan sisi Multatuli.



Gambar 3.2 Focus Group Discussion

3.1.1.3 Observasi

Penulis juga melakukan observasi ke Museum Multatuli Rangkasbitung. Observasi dilakukan pada hari Minggu, 12 September 2021. Berikut hasil observasi yang dilakukan, yaitu Berdasarkan hasil observasi diatas, penulis melihat Museum Multatuli dua logo yang berbeda. Logo tersebut berada di brosur kiri dan brosur kanan, di mana satu logo merupakan *wordmark* logo (kiri) dan satu lagi merupakan *abstract mark logo* (kanan). Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap kedua logo tersebut menggunakan prinsip desain teori Desain Komunikasi Visual, kedua logo tersebut tidak mencerminkan prinsip *simplicity*. Karena kedua logo tersebut bisa dilihat sendiri dalam bentuk desainnya yang kurang sederhana, sehingga kurang menarik dan pesan yang terdapat dalam desain tersebut kurang tersampaikan dengan jelas.



Gambar 3.3 Brosur dan Flyer Museum Multatuli

Untuk penerapan logo yang dilihat oleh penulis saat melakukan observasi yaitu hanya di brosur, flyer, dan papan informasi seperti gambar diatas yang berisikan informasi mengenai kunjungan Museum Multatuli dapat dilakukan secara virtual.



Gambar 3.4 Penerapan Logo Museum Multatuli

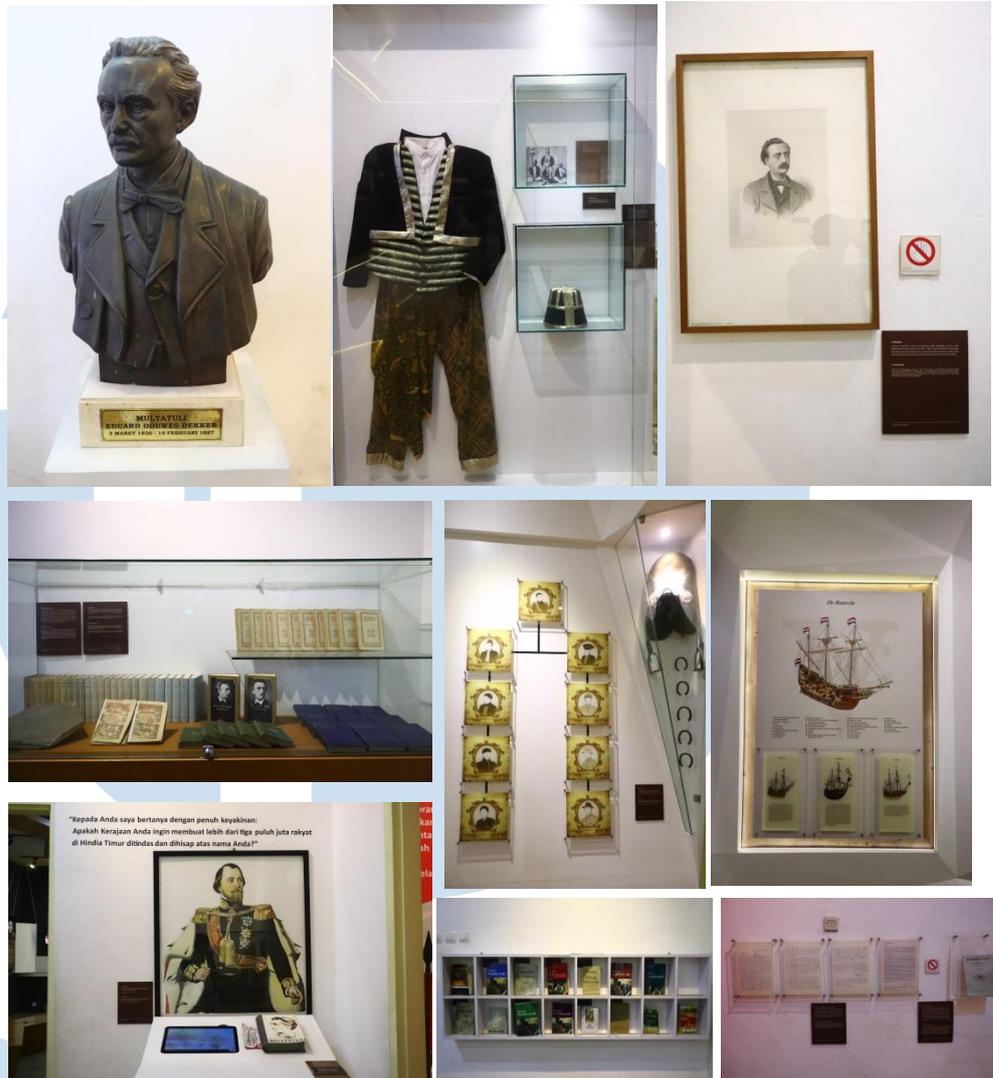
Pada pintu masuk Museum Multatuli juga tidak terdapat logo yang diperlihatkan. Hanya terdapat tulisan penanda buka atau tutup dan *human display* yaitu anak kecil dari baduy.



Gambar 3.5 Pintu Masuk

Penulis juga melakukan observasi kepada semua barang-barang peninggalan sejarah yang terdapat di Museum Multatuli. Semua barang yang terdapat disana memiliki penjelasan terhadap barang tersebut yang berada di sebuah papan berwarna coklat. Namun dalam papan tersebut, tidak diberi logo dari Museum Multatuli yang merupakan identitas visual.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6 Barang Peninggalan Sejarah

Pada area luar Museum Multatuli, terdapat patung Multatuli yang sedang duduk dan membaca buku. Namun pada sekitar patung tersebut, tidak ada informasi mengenai patung tersebut dan juga logo dari Museum Multatuli.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7 Patung Multatuli

3.1.1.4 Studi Referensi

a. Museum A.K Gani



Gambar 3.8 Museum A.K Gani
Sumber: Rosa (2020)

Museum A.K Gani merupakan museum yang dibangun untuk mengenang jasa dari A.K Gani pada masa hidupnya. Museum ini berdiri pada tahun 2004 dan Yayasan Hj. R.A. Masturah A.K Gani adalah pengelola dari museum ini. Lokasi museum ini berada di Jalan MP. Mangkunegara No. 1F, Palembang, Sumatera Selatan.



Gambar 3.9 Logo Museum A.K Gani
Sumber: Rosa (2020)

Dalam menunjukkan citra *brand*, maka perlu diterapkan sebuah logo. Logo dari Museum A.K Gani menggunakan jenis *emblem* logo. Pada bagian tengah logo, diberikan siluet dari A.K Gani untuk memberikan kesan ciri khas dari museum ini. Elemen lingkaran dan terdapat garis pada sisinya yang digunakan pada logo tersebut, menggambarkan bentuk jam yang memiliki makna bahwa perjuangan A.K Gani yaitu waktu dalam masa hidupnya dari semasa sekolah diisi oleh organisasi kepemudaan dan gerakan-gerakan untuk mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia. Beliau merupakan orang pertama yang mengibarkan bendera merah putih dan membacakan teks proklamasi di Palembang. Warna yang digunakan pada logo tersebut juga hanya 3 warna, sehingga tidak banyak warna yang terdapat dalam logo tersebut. Penggunaan warna tersebut juga berdasarkan warna dari Museum A.K Gani. Jenis tipografi yang digunakan juga merupakan karakteristik dari Pahlawan A.K Gani yang bersifat tegas dan berani. Sehingga *font* yang digunakan memiliki bentuk yang tebal dan juga mudah dibaca.

b. Museum Macan



Gambar 3.10 Museum Macan
Sumber: properti.kompas.com (2017)

Dikenal sebagai museum seni modern dan kontemporer di Nusantara, Museum Macan merupakan sebuah museum yang memberikan akses publik terhadap koleksi yang ada untuk terus berkembang di Indonesia maupun seluruh dunia. Museum ini memiliki program pameran dengan luas 7.100 m² yang terdiri dari ruang pendidikan dan konservasi. Misi dari museum ini adalah mendukung pendidikan interdisipliner dan pertukaran budaya. Dengan pengertian lain, Museum Macan akan menjadi tempat untuk seniman-seniman nasional maupun internasional untuk memperlihatkan karya mereka kepada orang luar.

museummacan

Gambar 3.11 Logo Museum Macan
Sumber: Wikimedia Commons (2017)

Logo dari Museum Macan menggunakan jenis logo *wordmarks*, logo yang hanya terdiri dari kata saja. Pada logo tersebut menggunakan *font* yang mempunyai ciri khas dan mudah dibaca. Warna yang digunakan hanya 2 warna saja, sehingga akan mudah diingat. Ciri khas dari logo ini adalah penggabungan 2 huruf menjadi 1 yaitu pada huruf u dan m, sehingga masih terbaca

museum macan. Penggunaan jenis *font* serif membuat kesan klasik, tetapi tetap mudah untuk mengenali huruf tersebut.

3.1.1.5 Kesimpulan

Dari hasil pengumpulan data keseluruhan metode kualitatif, diambil kesimpulan bahwa Museum Multatuli ini merupakan museum antikolonialisme pertama yang berada di Indonesia. Museum Multatuli terdapat 2, yaitu di Indonesia dan Belanda. Meskipun bangunan museum ini berdiri sejak 2018, tetapi untuk konsepnya sendiri sudah dibuat sejak tahun 2015. Selama pandemi, Museum Multatuli juga membuat virtual museum pada Agustus tahun 2020. Dan mengenai logo dari Museum Multatuli, beliau menjelaskan bahwa Museum Multatuli memiliki 2 logo. Akan tetapi, kedua logo tersebut belum ada yang *fix*. Penerapannya hanya di flyer, brosur, buku panduan, dan website. Oleh karena itu, penulis memberikan solusi perancangan untuk melakukan *rebranding* terhadap identitas visual Museum Multatuli.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Pada metode kuantitatif, penulis melakukan kuesioner *online* melalui *google form* dengan total besaran sample 100 respondens sesuai dengan hitungan menggunakan rumus Slovin.

3.1.2.1 Kuesioner

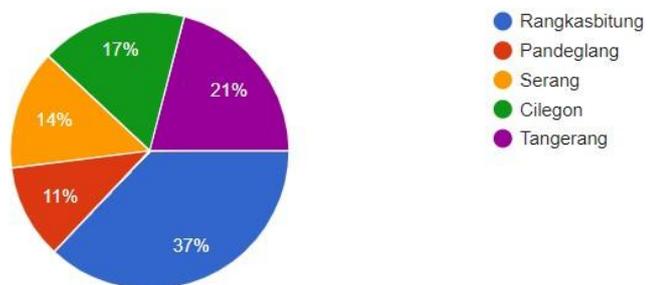
Menurut Sugiyono (2013) kuesioner adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data yang dapat dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan singkat yang biasanya berupa pilihan kepada responden baik *offline* maupun *online*. Pada penghitungan total besaran sampel kuesioner digunakan rumus Slovin. Kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan dan ketertarikan target terhadap Museum Multatuli, serta mengetahui juga pandangan mereka mengenai Museum Multatuli.

Kuesioner disebarikan pada tanggal 8 September 2021 sampai 15 September 2021 kepada target berusia 17-25 tahun dan berdomisili di Provinsi Banten (Rangkasbitung, Tangerang, Cilegon, Serang, dan Pandeglang) serta dengan berbagai jenis pekerjaan dan penghasilan mereka masing-masing. Kuesioner ini sudah diisi sesuai hitungan rumus Slovin yaitu sebanyak 100 respondens, yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Berikut hasil kuesioner yang sudah dilakukan:

Dalam kuesioner ini, penulis memberikan pertanyaan mengenai domisili responden. Sehingga dalam menentukan batasan masalah pada bagian geografis, penulis menentukan kota tersebut untuk dijadikan pusat utama dalam perancangan berdasarkan hasil data kuesioner yang didapatkan. Dari pertanyaan tersebut, hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. Sebanyak 37% responden berdomisili di Rangkasbitung.
2. Sebanyak 21% responden berdomisili di Tangerang.
3. Sebanyak 17% responden berdomisili di Cilegon.
4. Sebanyak 14% responden berdomisili di Serang.
5. Sebanyak 11% responden berdomisili di Pandeglang.

Domisili
100 jawaban



Gambar 3.12 Domisili Responden

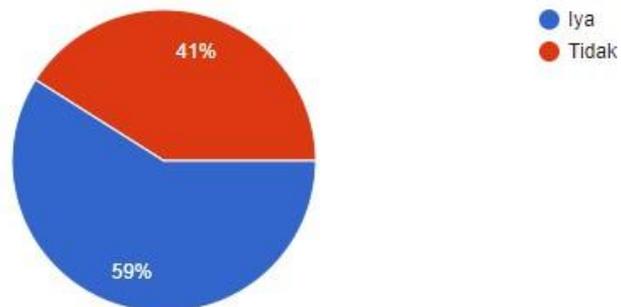
Berdasarkan hasil data diatas, dapat dilihat bahwa domisili responden terbanyak berada di Rangkasbitung. Sehingga kota primer yang ditentukan penulis dalam geografis adalah Rangkasbitung.

Dalam kuesioner ini, penulis memberikan pertanyaan kepengetahuan responden tentang Eduard Douwes Dekker atau Multatuli. Dari pertanyaan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 59 responden dengan presentase 59% mengetahui Eduard Douwes Dekker atau Multatuli.
2. Sebanyak 41 responden dengan presentase 41% tidak mengetahui Eduard Douwes Dekker atau Multatuli.

Apakah Anda tahu tentang Eduard Douwes Dekker atau Multatuli?

100 jawaban

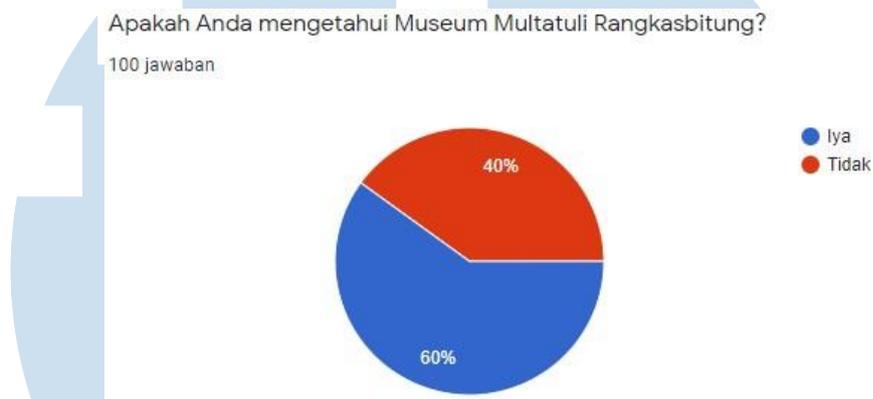


Gambar 3.13 Kepergetahuan Responden tentang Multatuli

Berdasarkan hasil data diatas, dapat dilihat bahwa responden lebih banyak mengetahui tentang Eduard Douwes Dekker atau Multatuli.

Pertanyaan selanjutnya, penulis memberikan pertanyaan kepengetahuan responden mengenai Museum Multatuli Rangkasbitung. Dari pertanyaan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 60 responden dengan presentase 60% mengetahui Museum Multatuli Rangkasbitung.
2. Sebanyak 40 responden dengan presentase 40% tidak mengetahui Museum Multatuli Rangkasbitung.



Gambar 3.14 Kepengetahuan responden mengenai Museum Multatuli

Berdasarkan hasil data diatas, dapat dilihat bahwa responden lebih banyak mengetahui Museum Multatuli Rangkasbitung.

Pertanyaan selanjutnya, penulis membuat skala likert 1 sampai 5 dengan pertanyaan mengukur ketertarikan responden berkunjung ke museum. Angka 1 mempresentasikan tidak tertarik berkunjung ke museum dan angka 5 mempresentasikan ketertarikan berkunjung ke museum. Dari pertanyaan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 33 responden dengan presentase 35% tidak tertarik berkunjung ke museum.
2. Sebanyak 30 responden dengan presentase 30% cukup tertarik berkunjung ke museum.

3. Sebanyak 37 responden dengan presentase 37% tertarik berkunjung ke museum

Seberapa ketertarikan Anda mengunjungi museum?	
1 dan 2	33 responden
3	30 responden
4 dan 5	37 responden

Tabel 3.1 Ketertarikan responden berkunjung ke museum

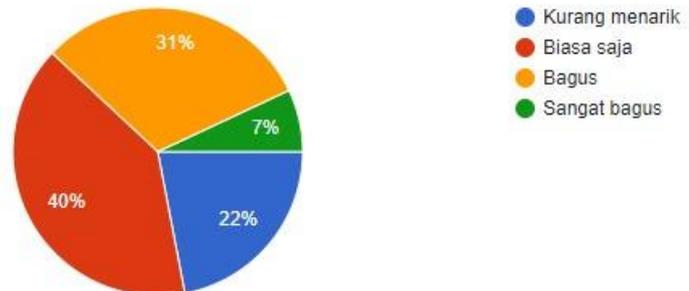
Dari hasil jawaban diatas, dapat dilihat bahwa kebanyakan responden dengan total 37 responden menjawab tertarik berkunjung ke museum.

Pertanyaan terakhir, penulis memberikan pertanyaan impresi responden saat melihat logo yang diberikan penulis. Dari pertanyaan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 22 responden dengan presentase 22% mengatakan kurang menarik.
2. Sebanyak 40 responden dengan presentase 40% mengatakan biasa saja.
3. Sebanyak 31 responden dengan presentase 31% mengatakan bagus.
4. Sebanyak 7 responden dengan presentase 7% mengatakan sangat bagus.

Apa impresi Anda saat melihat logo berikut!

100 jawaban



Gambar 3.15 Impresi responden terhadap logo Museum Multatuli

Berdasarkan hasil data diatas, dapat dilihat bahwa responden sebagian besar mengatakan logo tersebut biasa saja.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah berdasarkan teori Alina Wheeler (2003) dari buku *Designing Brand Identity : An Essential Guide for the Whole Branding Team*. Teori tersebut terdapat 5 metode, antara lain:

1. *Conducting Research*

Identitas merek membutuhkan ketajaman bisnis dan pemikiran desain. Prioritas pertama adalah memahami organisasi: misi, visi, pasar sasaran, budaya perusahaan, keunggulan kompetitif, kekuatan dan kelemahan, strategi pemasaran, dan tantangan untuk masa depan.

2. *Clarifying Strategy*

Fase ini melibatkan pemeriksaan metodis dan imajinasi strategis. Hal ini berkaitan dengan proses kajian, perancangan, asosiasi, kesederhanaan, dan transparansi. Gabungan antara pemikiran rasional dan kecerdasan kreatif ini mencirikan cara terbaik, yang mana yang tidak dilakukan oleh orang lain.

3. *Designing Identity*

Investigasi dan analisis selesai; ringkasan merek telah disepakati, sehingga kami akhirnya dapat memulai proses desain kreatif. Desain adalah proses berulang yang berusaha mengintegrasikan makna dengan bentuk. Desainer terbaik bekerja di persimpangan antara imajinasi strategis, intuisi, keunggulan desain, dan pengalaman.

4. *Creating Touchpoints*

Fase ini membahas tentang penyempurnaan desain dan pengembangan desain. Konsep desain identitas merek telah disetujui, dan perasaan terdesak menimbulkan banyak pertanyaan: “Kapan kita akan mendapatkan kartu nama?”. Diikuti dengan “Seberapa cepat kita bisa menampilkan standar kita secara *online*?”

5. *Managing Assets*

Mengelola asset identitas merek membutuhkan kepemimpinan yang tercerahkan dan komitmen jangka panjang untuk melakukan segala kemungkinan untuk membangun merek. Amanat *brand* harus datang dari atas.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA