

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kita telah memasuki zaman modern dimana perkembangan teknologi dan informasi berkembang pesat dengan masuknya era globalisasi, pada era ini kita dipaksa mau ataupun tidak untuk mengikuti perkembangan dari globalisasi, era globalisasi ini merupakan pembawa pengaruh besar tidak hanya diluar negeri tetapi juga sampai kedalam negeri hal ini juga berpengaruh ke beberapa aspek kehidupan serta mempunyai pengaruh buruk dan baik nya, dari pengaruh buruk tersebut mulai munculah permasalahan-masalah baru. Untuk generasi muda masalah yang muncul adalah mereka menjadi lebih condong dan mengacu kepada budaya-budaya asing seperti Korea, Jepang, dan lain lain. Yang menyebabkan mereka kurang mengetahui budaya negaranya sendiri.

Contohnya seperti papua, yang beberapa suku nya mulai mengalami kepunahan seperti yang dikutip dari Oke news.com, Didimus Warare, selaku Ketua Dewat Adat Skamto (28/8/2018) menyebutkan bahwa ada lima suku yang sudah mengalami kepunahan di Keerom yaitu adalah suku bagi, suku yaper, suku totar, suku tu, serta suku tagusom. Tidak hanya suku, papua juga mulai rawan kehilangan jati diri mereka sebagai orang papua dikarenakan Bahasa daerah yang mereka gunakanpun hampir punah, dikutip dari Kbr.id, Anthonius Maturbongs Selaku Pengkaji Bahasa Dan Sastra di Balai Bahasa Provinsi Papua menyebutkan bahwa total sekitar ada 384 bahasa daerah di Papua serta Papua Barat.kini, beberapa diantaranya terancam punah. Beliau memprediksikan bahwa sekitar lima sampai sepuluh tahun kemudian Bahasa yang ada ini sudah akan punah.

Mungkin kebanyakan dari kita hanya mengetahui papua adalah pulau yang indah dan memiliki destinasi wisata yang cantik, tapi jarang dari anak muda sekarang ingin mengetahui lebih dalam tentang budaya yang dimilikinya dan hanya memperhatikan destinasi wisata yang bagus di foto saja guna mempercantik *media*

social mereka seperti Raja Ampat, padahal kekayaan budayanya pun tidak kalah indah dengan pemandangannya. Penulis disini berniat serta memiliki tujuan untuk melestarikan budaya Papua khususnya suku Asmat melalui pembelajaran lewat museum, alasannya penulis memilih suku Asmat karena suku Asmat merupakan suku terbesar di Papua serta suku asmat memiliki kekayaan budaya seperti pakaian adat, alat musik, rumah daerah, serta memiliki Bahasa daerah yang bermacam-macam seperti Bahasa asmat sawa, Bahasa asmat safan, Bahasa asmat sirat, serta masih banyak lagi, kemudian yang paling terkenal adalah seni ukir yang unik dan cantik tidak hanya terkenal di Indonesia sendiri seni ukir suku asmat sudah sampai keluar negeri.

Dalam jurnalnya yang berjudul Menjaga Eksistensi Pancasila dan Penerapannya bagi Masyarakat di Era Globalisasi (2017) Ambiro Puji Asmaroini memberitahukan, globalisasi dapat menyebabkan perubahan serta pergeseran nilai. Nilai yang mengalami pergeseran ini disebabkan oleh efek dari pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia, dan kemudian dapat mengubah kehidupan suatu masyarakat atau individu yang telah menerima pengaruh tersebut, contohnya dapat kita lihat dengan mudarnya apresiasi terhadap budaya lokal dan mereka lebih memuja-muja budaya asing, inilah bentuk dari masuknya informasi melalui arus globalisasi. Jika hal ini terus menerus dibiarkan, nantinya sifat apresiasi masyarakat kepada budaya lokal akan terus menurun. Dan mengakibatkan kebudayaan yang memang asli berasal dari Indonesia akan menghilang serta tergantikan (kompas.com, 2021, diakses pada tanggal 4 september 2022).

Dikutip dari Kompas.com, menurut pemerintah museum adalah suatu lembaga yang berfungsi untuk melindungi, menjadikannya bahan pembelajaran, pelestarian, serta pengembangan. Koleksi dari museum dapat meliputi bangunan, benda, atau struktur dari cagar budaya maupun bukan cagar budaya. Hal ini merupakan bukti dari hasil benda budaya atau material yang memiliki nilai atau peranan penting dalam ilmu pengetahuan, sejarah, kebudayaan, agama, teknologi, atau bagi pariwisata.

Menurut hasil wawancara penulis bersama Ibu Sunarti selaku pengelola Museum Asmat, terdapat masalah mengenai pengunjung yang mengunjungi Museum Asmat yang berkurang dan terhitung sedikit semenjak tahun 2019. Kemudian untuk kuesioner yang disebarakan secara *online* oleh penulis kepada target dengan rentan usia awal 13-25 tahun untuk target primer dan sekunder penulis, ketika di tanya mengenai apakah kalian tahu museum asmat? 81% dari 100 responden menjawab Tidak tahu Museum Asmat. Dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Museum Asmat kurang mendapatkan *awareness* dari masyarakat khususnya pada golongan generasi muda, maka dari itu Museum Asmat memerlukan promosi yang dapat mengkomunikasikan Museum Asmat dengan baik sehingga dapat meningkatkan *awareness* dari museum tersebut agar dapat meningkatkan pengunjung yang datang. Berdasarkan dari hal ini, penulis berencana untuk membuat perancangan promosi agar dapat menarik minat khususnya generasi muda kepada budaya suku asmat serta museum asmat sebagai media pembelajarannya. Kenapa museum ini harus memiliki promosi? Karena sesuai data yang telah penulis kumpulkan melalui google form, 81% dari responden tidak mengetahui apa itu dan dimana museum asmat, serta berdasarkan data dari lapangan yang penulis lihat, museum asmat berlokasi di dalam taman legenda, berbeda dengan museum-museum lain yang berada di dalam taman mini yang memiliki tempat khususnya sendiri-sendiri, karena keberadaan museum ini yang sulit terlihat membuat museum ini sepi dari pengunjung serta perhatian masyarakat penulis berharap melalui perancangan penulis mengenai promosi museum asmat, dapat membantu tidak hanya pihak museum asmat tetapi orang-orang yang tertarik mau mengetahui lebih jauh tentang budaya suku ini dan juga dapat membantu pelestarian dari budaya asmat agar lebih dikenal masyarakat.

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

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perancangan promosi untuk mempromosikan museum asmat yang bertujuan untuk mengenalkan budaya suku asmat kepada para generasi-generasi muda?.

1.3 Batasan Masalah

| Segmentasi | | Target primer | Target sekunder |
|------------|--------------|---|--------------------------------|
| geografis | | Jakarta | Jabodetabek |
| Demografis | Gender | Laki-laki & perempuan | Laki-laki & perempuan |
| | usia | 13-18 tahun | 19-24+ tahun |
| | pendidikan | SMP-SMA | Perguruan tinggi |
| | pekerjaan | Pelajar | Pelajar - orang tua |
| | ses | Min E | Min E |
| Psikogafis | Gaya hidup | Belum mengenal budaya | Sudah mengenal budaya |
| | ketertarikan | Memiliki rasa ingin tahu, aktif, mau mencoba hal baru | Mau mengetahui hal baru, |
| | kepribadian | Suka berkunjung ketempat pariwisata budaya&sejarah | Menyukai tempat budaya&sejarah |

Tabel 1.1 tabel batasan masalah

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Adapun Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah:

1. Bagaimana cara melakukan perancangan promosi dengan untuk museum asmat agar dapat membangun *awareness* dari masyarakat serta target audiens.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Lewat perancangan ini, penulis berharap mendapatkan beberapa manfaat yang dapat diambil, tidak hanya untuk penulis tetapi juga untuk orang-orang yang bersangkutan dengan penulis, berikut adalah manfaat yang penulis harap bisa tercapai:

1. Bagi penulis berharap perancangan ini dapat menjadi pembelajaran untuk penulis yang dapat mengembangkan skill penulis dalam membuat perancangan promosi, dengan melalui proses yang tidak pendek ini penulis juga berharap nantinya karya penulis dapat bermanfaat tidak hanya untuk instansi bersangkutan melainkan juga untuk orang-orang yang membaca tulisan penulis.
2. Bagi museum asmat penulis berharap bahwa setelahnya penelitian ini selesai, penulis berharap bahwa hasil rancangan penulis dapat berguna untuk museum asmat dengan cara meningkatnya *awareness* dari masyarakat terutama generasi muda tentang budaya-budaya suku asmat yang wajib di lestari dengan mengenalkan budaya asmat lebih jauh kepada masyarakat yang tertarik. Meningkatnya wawasan serta apresiasi masyarakat kepada budaya local khususnya budaya asmat.
3. Bagi universitas multimedia nusantara dengan dibuatnya penelitian tentang perancangan promosi ini, penulis juga berharap dapat mengenalkan nama UMN sebagai instansi pendidikan berkualitas kepada orang-orang yang melihat tulisan penulis.