

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dimensi kultural yang mengkaji secara ilmiah masalah interaksi antara warisan budaya dan masyarakat, atau sebaliknya, masih sangat jarang dilakukan. Minimnya jumlah artikel yang mempresentasikan permasalahan tersebut merupakan salah satu faktor yang menyebabkan munculnya pandangan bahwa arkeologi merupakan ilmu yang eksklusif dan nyaris tidak tersentuh oleh masyarakat. Pada akhirnya dampak serius kurangnya publikasi tentang warisan budaya menyebabkan pula minimnya pemahaman masyarakat terhadap arti penting warisan budaya.

Kecenderungan warisan budaya yang seringkali dikatakan sebagai media yang memiliki fungsi dalam menjaga proses pertumbuhan kebudayaan bangsa, ternyata mengandung nilai-nilai yang pewarisannya dapat terjadi secara berbeda. Suatu warisan budaya mungkin saja diterima terpaksa oleh pewarisnya atau justru dengan senang hati tidak diterima oleh pewarisnya. Dengan kata lain, warisan budaya dapat dipersepsikan oleh masyarakat sesuai dengan kecenderungan orientasi kepentingannya. Jika persepsi memiliki bobot kognitif atau nilai tambahan pengetahuan, maka warisan budaya akan dipersepsikan sebagai “informasi” yang mampu menambah dan memperkaya khazanah kognitif yang sudah dimiliki oleh masyarakat tersebut. Sebaliknya, jika persepsi mengarah pada ekspresivitas yang sifatnya individualistis, dengan persepsi afektif, sesuai dengan kepentingan atau keyakinannya sendiri, maka terdapat kemungkinan warisan budaya itu cenderung dibesar-besarkan dalam arti dan maknanya (*Nimpoeno 1980: 29*). Perbedaan persepsi dalam memaknai suatu warisan budaya merupakan salah satu dari banyak faktor yang menjadi penyebab terjadinya konflik pemanfaatan yang akhir-akhir ini sering terjadi di berbagai tempat di Indonesia.

Dengan demikian, warisan budaya di Indonesia menjadi penting untuk

lebih dimaknai dan dilestarikan agar warisan tersebut dapat terjaga, tersimpan, serta terpakai selalu oleh masyarakat demi terwujudnya kebaikan antar seluruh lapisan masyarakat. Salah satu warisan budaya yang kemudian disimpan adalah museum. Indonesia merupakan negara yang memiliki dan menyimpan segudang sejarah yang ditunjukkan melalui temuan-temuan dari setiap benda yang ada di bumi pertiwinya. Hal demikian membuat Indonesia dijadikan sebagai objek penelitian oleh banyak orang di Indonesia sendiri, maupun orang di seluruh penjuru dunia. Dalam prakteknya, hasil temuan dari setiap benda-benda bersejarah itu disimpan di suatu tempat yang disebut museum.

Museum selain sebagai tempat menyimpan benda dari setiap sejarah yang ada, merupakan sebuah tempat pembelajaran yang menampung berbagai macam informasi sesuai dengan kategori koleksi yang dimiliki, antara lain geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, filologi, keramonologi, seni rupa, teknologika, numismatika dan heraldika. Kemudian dari banyaknya kategori koleksi tersebut menjadikan museum selain tempat menyimpan benda koleksi, objek penelitian, sumber pengetahuan dan informasi, tapi juga sebagai objek wisata yang patut dikunjungi.

Objek wisata itulah yang kemudian diciptakan untuk menjadi daya tarik tersendiri yang dapat menarik khalayak luas untuk bersedia berkunjung selain menikmati koleksi, tetapi diharapkan mendapat nilai lebih yaitu ilmu pengetahuan baru tentang objek wisata terkait yaitu museum. Saat ini, seiring perkembangan media komunikasi membuat masyarakat menginginkan sesuatu yang baru dan kreatif agar pesan dapat tersampaikan dengan baik melalui media tersebut. Media komunikasi memiliki beberapa bentuk diantaranya media visual, media audio, media audio visual, juga media cetak.

Eric Barnow mengemukakan bahwa media cetak adalah segala barang yang dicetak dan ditujukan untuk umum. Media cetak merupakan berbagai bentuk barang cetakan seperti majalah, surat kabar, atau lainnya yang dibuat dengan tujuan menyebarkan informasi atau pesan komunikasi kepada masyarakat luas.

Dalam buku “Wawasan Teknologi Pendidikan” yang diterbitkan oleh Prenada pada tahun 2012, Dewi Salma Prawiradilaga menyebutkan bahwa media cetak memiliki dua komponen utama yaitu teks (verbal) dan bahan visual. Media cetak memiliki kekhususan berkaitan dengan kebiasaan pembaca dalam mencerna materi secara linear, mencerna visual menurut ruang, dan gerak pembacanya bersifat pasif. Terdapat ketergantungan terhadap aspek kebahasaan, biasanya pesan disusun kembali berdasarkan kepentingan pemakai.

Dalam konteks ini, media komunikasi dalam bentuk media cetak yang akan dibuat adalah Buku Panduan Wisata. Media cetak disini sebagai sarana penyampaian yang dihubungkan oleh kreator untuk memudahkan hubungan sumber informasi pada objek wisata yaitu museum kepada khalayak yang memiliki keterkaitan dengan Situs Manusia Purba Sangiran sesuai konteks dan strategi promosinya. Media komunikasi dalam bentuk Buku Panduan Wisata dibuat untuk kebutuhan suatu perusahaan atau institusi yaitu Situs Manusia Purba Sangiran agar dapat menimbulkan citra dan *image* yang baik.



Gambar 1.1 Museum Purbakala Sangiran
Sumber : Rahmat Amin Walidaini, 2018

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana cara membuat Buku Panduan Wisata yang baik guna memperkenalkan Situs Manusia Purba Sangiran?
2. Bagaimana cara merancang promosi yang baik dan efektif melalui media komunikasi visual guna meningkatkan angka kunjungan Situs Manusia Purba Sangiran?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi kepada permasalahan seputar kurang efektifnya media promosi yang ada berupa media cetak yaitu Buku Panduan Wisata, sehingga masih banyak wisatawan lokal dan mancanegara yang belum mengetahui atau mengenal lebih jauh mengenai obyek wisata yang terdapat di Museum Sangiran.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1.4.1 Maksud Perancangan

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk merancang suatu media promosi yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi dan mempromosikan potensi dari objek wisata Situs Manusia Purba Sangiran.

1.4.2 Tujuan Perancangan

Situs Manusia Purba Sangiran semakin dikenal dengan baik oleh seluruh wisatawan lokal maupun mancanegara, juga membantu masyarakat umum dalam memperoleh informasi mengenai Situs Manusia Purba Sangiran. Selain itu tujuan lainnya adalah :

1. Mengetahui cara membuat Buku Panduan Wisata yang baik guna memperkenalkan Situs Manusia Purba Sangiran.

2. Mengetahui cara merancang promosi yang baik dan efektif melalui media komunikasi visual guna meningkatkan angka kunjungan Situs Manusia Purba Sangiran

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dari konsep pengumpulan data, penulis menggunakan sumber primer yaitu data langsung didapat dari objek yang diteliti oleh penulis, selain itu juga menggunakan metode sumber sekunder yaitu data yang didapat dari buku, internet dan informasi lainnya.

Data Primer

- a. Survei atau Observasi Lapangan

Adalah pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan langsung, mengkaji dan menganalisa langsung ke lokasi, yaitu Situs Manusia Purba Sangiran.



Gambar 1.2 Penulis dan Anak Penemu Sangiran 17
Sumber : Rahmat Amin Walidaini 2018



Gambar 1.3 Penulis di Kluster Manyarejo
Sumber : Rahmat Amin Walidaini 2018



Gambar 1.4 Penulis di Kluster Ngebung
Sumber : Rahmat Amin Walidaini 2018

b. Wawancara

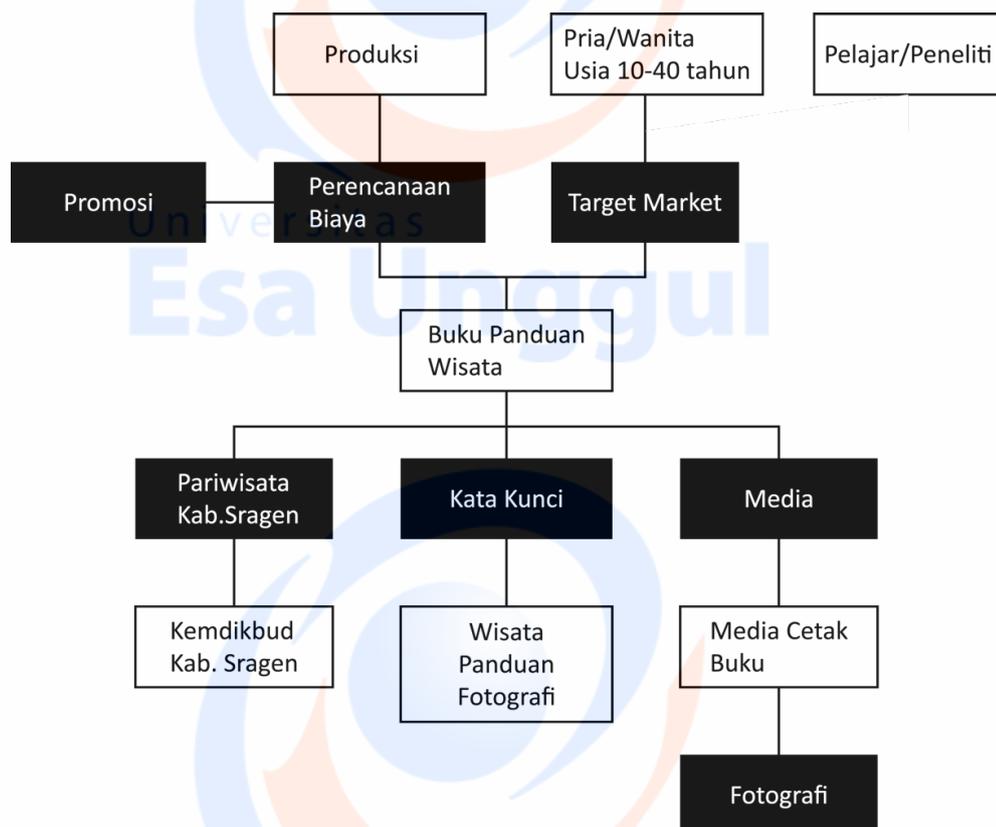
Adalah salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi. Yaitu wawancara kepada narasumber yang mempunyai hubungan langsung dengan Situs Manusia Purba Sangiran.

Data Sekunder

Yaitu data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Pengumpulan data-data yang didapat dari buku-buku panduan, jurnal atau referensi yang diperlukan dalam penulisan penelitian, dengan cara mempelajari dan menelaah isi *literature* melalui metode pendekatan pada masalah yang sebenarnya.

- a. Tinjauan Kepustakaan : Mengumpulkan data-data melalui buku-buku dari perpustakaan.
- b. Internet : Dengan penelitian terhadap data-data yang ada di jaringan internet. Data tersebut berupa artikal atau komentar seseorang.

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.5 Bagan 1 Kerangka Pemikiran
Sumber : Rahmat Amin Walidaini 2018

1.7 Skematika Perancangan



Gambar 1.6 Bagan 2 Skematika Perancangan
Sumber : Rahmat Amin Walidaini 2018