

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*"Apabila suatu bangsa adalah sebuah keluarga yang hidup dengan dan dalam rumah kebudayaannya, maka Museum dapatlah dipahami sebagai album keluarga itu. Di dalam album itulah foto-foto seluruh keluarga tersimpan dan disusun dari setiap masa dan generasi. Foto-foto itu ditatap untuk tidak sekedar menjenguk dan menziarahi sebuah masa lalu, sebab waktu bukan hanya terdiri dari ruang dimensi kemarin, hari ini dan besok pagi. Foto-foto itu adalah waktu yang menjadi tempat untuk menatap dan memaknai seluruhnya, bukan hanya peristiwa, akan tetapi juga pemaknaan di balik peristiwa-peristiwa itu. Pemaknaan tentang seluruh identitas, di dalam dan di luar kota. Foto-foto itu akhirnya bukan lagi dipahami sebagai sebuah benda".<sup>1</sup>*

Museum adalah cermin sejarah, alam, dan kebudayaan manusia. Dengan melihat koleksinya, orang akan mengenali sejarah kebudayaan manusia. Museum merujuk kepada bangunan tempat menyimpan khazanah sejarah purba atau yang lalu. Museum penting sebagai tempat kita memperdalam akan pengetahuan tentang sejarah masa lampau. Keberadaan museum di Indonesia sangatlah berpengaruh pada kebudayaan dan nilai-nilai sejarah nenek moyang yang akan dialihwariskan oleh generasi penerus. Sebagai salah satu aset budaya yang harus berdayakan seoptimal mungkin, tentunya fungsi dan manfaatnya harus direalisasikan kepada masyarakat seperti penunjang pendidikan serta mengajak masyarakat agar bisa mengenal lebih jauh benda-benda budaya, yang merupakan warisan leluhur bangsa. Pada akhirnya diharapkan akan timbul rasa peduli, memiliki, mencintai, dan melindungi benda-benda bersejarah yang ada di Indonesia.

Dengan pemahaman museum yang demikian itu, museum akan punya makna lebih humanis, lebih menyentuh persoalan sosial, ekonomi, budaya, dan politik masyarakatnya. Hanya dengan makna yang demikian, museum akan lebih dikenal masyarakat. Museum tak lagi menjadi rumah tua yang hanya berisi barang tua yang tak memiliki relevansi makna dengan kehidupan masyarakat.

---

<sup>1</sup> HU Pikiran Rakyat, 22 Februari 2001

Sesuai dengan Keputusan Menteri Negara Riset dan Teknologi Nomor : 02/NKp/II/2000 tanggal 15 Februari 2000, *kegiatan penelitian, pengembangan dan rekayasa lptek digunakan untuk mendukung pembangunan 11 bidang prioritas, salah satunya adalah bidang sosial budaya. Tujuan akhir yang ingin dicapai adalah terbentuknya pola budaya bangsa yang mempunyai pola landasan lptek untuk meningkatkan harkat dan martabat bangsa tanpa mengorbankan nilai-nilai budaya.*<sup>2</sup>

Di propinsi Jawa Timur terdapat sebuah museum sejarah yang dikenal sebagai Museum Negeri Mpu Tantular. Museum Mpu Tantular ini merupakan perkembangan dari museum sejarah Stedelijk di Surabaya yang didirikan oleh Von Vaber dari Jerman, yang saat itu sebagai warga Surabaya berkebangsaan Jerman. Gedung ini berdiri sejak tahun 1933, dan baru diresmikan pada tanggal 25 Juli 1937 di Jalan Pemuda 33 Surabaya. Ide dibangunnya museum oleh Von Vaber yaitu untuk mengungkapkan sejarah kota Surabaya sebagai kota kelahiran.

Demi menjaga kelangsungan hidup museum, maka museum Mpu Tantular ditempatkan dibawah Yayasan Pendidikan Umum. Selanjutnya timbul inisiatif untuk menyerahkan museum ini kepada Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Timur. Peresmian dilakukan pada tanggal 1 Nopember 1974. Selanjutnya Museum Negeri Jawa Timur ini diberi nama Mpu Tantular dengan lokasi awalnya di jalan Pemuda 3 Surabaya. Karena penambahan koleksinya maka pada pertengahan bulan September - Oktober 1975 museum ini dipindahkan ke Jalan Taman Mayangkara 6 Surabaya, yang peresmiannya pada tanggal 12 Agustus 1977.

Dari Agenda Kota 2003 Dinas P dan K ada rencana pemindahan lokasi baru Museum Mpu Tantular dari Jalan Taman Mayangkara, Surabaya, ke Jalan Raya Sidokerto, Sidoarjo, dimulai pada bulan Mei tahun 2003, ini untuk mengatasi tempat museum yang tidak kondusif dalam menampung banyaknya koleksi yang ada di Museum Mpu Tantular Surabaya. Diungkapkan oleh Kepala Dinas P dan K Jatim Rasiyo dan Kepala Museum Negeri Provinsi Jatim Mpu Tantular Himawan, proses pemindahan koleksi dari Surabaya ke Sidoarjo memakan waktu satu tahun yang berlangsung hingga akhir tahun 2003 sampai tahun 2004 dapat dipastikan seluruh koleksi museum dan kegiatannya dilaksanakan di Sidoarjo.

Kompleks museum seluas 3,5 hektar itu mulai dibangun pada tahun 1997 dengan dana dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN). Pada tahun 2002 lalu, Museum Mpu Tantular memperoleh kucuran dana sebesar Rp 1,25 milyar dan

---

<sup>2</sup> Majalah PROMARIS Edisi Juni 2001

tahun 2003 dana yang diperoleh sebesar Rp 5 milyar. Komposisi terbesar penggunaan dana untuk membangun museum di lokasi baru, Sidoarjo.

Dari perpindahan lokasi ini dibutuhkan sosialisasi kepada masyarakat sebagai pengunjung untuk menginformasikan keberadaan tempat yang baru sehingga tidak terjadi kesimpangsiuran dibenak masyarakat, khususnya para pelajar dan mahasiswa sebagai pengunjung potensial yang sering melakukan studi banding dan bahan pembelajaran sejarah sebagai tinjauan ilmu pengetahuan. Dari perpindahan lokasi yang baru ternyata minat pengunjung tidak seantusias dengan lokasi yang lama, pernyataan ini ditegaskan oleh : Kasi Bimbingan dan Edukasi Museum Negeri Mpu Tantular, H Johan, menurut hasil wawancara mengatakan *bahwa dengan berada di lokasi yang baru, dibandingkan dengan ketika masih bertempat di Jl Mayangkara, Surabaya, museum tersebut kurang mampu menyedot minat masyarakat lokal, khususnya para siswa. "Ini mungkin karena mereka belum mengerti manfaat museum untuk menunjang pendidikan."* Juga ditambahkan dari hasil wawancara kepada Kepala Museum Negeri Mpu Tantular Himawan menuturkan :

*"Pengunjung museum yang saat ini berkisar antara 50.000 hingga 60.000 per tahun dinilai masih rendah. Hal itu disebabkan kurangnya perhatian terhadap unsur seni dan budaya, padahal muatan budaya membuat pendidikan menjadi lebih berisi, sehingga masyarakat harus disadarkan. Peran serta guru besar sekali, untuk menerangkan kepada siswanya bahwa budaya adalah suatu hal yang mempunyai nilai dan harus dijaga kelestariannya"* <sup>3</sup>

Berarti belum timbul benak untuk berkunjung ke museum dari para pelajar, sebagai pewaris sejarah sangat diperlukan partisipasinya dalam melestarikan aset kebudayaan melalui sejarah. Kesadaran pembelajaran akan budaya sejak dini perlu terus ditingkatkan salah satunya dengan mengunjungi museum yang merupakan lembaga yang strategis dalam penyelamatan dan pemanfaatan warisan budaya bangsa sekaligus sebagai lembaga pembelajaran yang bersifat rekreatif<sup>4</sup>, juga sebagai salah satu aset budaya berharga yang dapat meningkatkan perekonomian suatu kota atau daerah.

Dalam kenyataannya, saat ini masih banyak masyarakat, termasuk kalangan pendidikan, yang memandang Museum Mpu Tantular hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi monumen

---

<sup>3</sup> Pernyataan wawancara dengan Kepala Museum Negeri Mpu Tantular, Drs. Himawan dan Kasi Bimbingan dan Edukasi Museum Negeri Mpu Tantular, H Johan.

<sup>4</sup> Media Komunikasi Museum NAWASARI WARTA, edisi September tahun 2004.

penghias kota. Akibatnya, banyak masyarakat yang enggan untuk meluangkan waktu berkunjung ke Museum dengan alasan kuno dan tidak prestis, keengganan ini mungkin juga disebabkan banyaknya alternatif hiburan yang saat ini beragam seperti mall, kafe, diskotik dan tempat hiburan lainnya, padahal jika semua kalangan masyarakat sudi meluangkan waktu untuk datang untuk menikmati dan mencoba memahami makna yang terkandung dalam setiap benda yang dipamerkan museum, maka akan terjadi suatu transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu kepada generasi sekarang.

Museum Mpu Tantular tidak hanya sebagai tempat koleksi sejarah, tetapi diharapkan mampu menciptakan suasana rekreatif dan edukatif kepada para pengunjung khususnya para pelajar dalam kunjungan ke museum, sehingga mampu menghibur pelajar yang datang ke museum sekaligus mengajarkan ilmu pengetahuan. Interaksi yang dibangun melalui suasana itu perlu diperhatikan, sehingga pengunjung tidak merasa bosan dan ketika meninggalkan museum akan membawa kesan atau manfaat saat melihat benda-benda bersejarah.

Selain itu museum Mpu Tantular memiliki koleksi IPTEK ( Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ) adalah sebuah koleksi museum yang terdiri dari benda atau sekumpulan benda hasil teknologi manusia yang berupa alat atau sekumpulan alat peraga yang berguna bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Koleksi ini terbilang masih baru didalam khasanah permuseuman di Indonesia, hal ini bila mengingat bahwa koleksi ini belum menjadi bagian dari kebanyakan museum di Indonesia khususnya bagi museum – museum propinsi. Beberapa museum yang sudah memiliki koleksi ini bisa disebutkan diantaranya adalah Pusat Peragaan IPTEK di TMII, Museum Sains ITB di Bandung, Pusat Peragaan IPTEK di Padalarang, Jabar, dan Museum Negeri Mpu Tantular di Sidoarjo, Jatim.

## **1.2. Eksistensi Museum Melalui Publikasi**

Langkah awal yang perlu dilakukan adalah merubah image museum dari keadaan sekarang, dimana museum masih menjadi tempat yang asing bagi masyarakat dan belum banyak dikunjungi serta dimanfaatkan sepenuhnya oleh masyarakat menjadi tempat yang menyenangkan dan dapat dijadikan salah satu tempat untuk berekreasi sambil belajar. Untuk mencapai hal tersebut perlu dilakukan suatu strategi pemasaran museum, dimulai dengan penataan kembali visi, misi tujuan dan sasaran dengan memasukkan unsur analisa faktor kritis, serta analisa dampak

penggunaan teknologi, dari segi museum ada hal yang patut dijadikan pemikiran dalam rangka menyamakan persepsi misi itu, yakni museum dapat membentuk masyarakat Indonesia sebagai manusia yang menjunjung tinggi nilai peradaban berdasarkan pemahaman kebudayaan leluhur dan meningkatkan kelanjutannya dalam membentuk masyarakat yang sejahtera, adil, dan makmur. Sedang misi museum adalah mewujudkan masyarakat berbudaya tinggi yang mampu menjawab tantangan perkembangan jaman. Sedangkan tujuan adalah meningkatkan minat masyarakat untuk menjadikan museum sebagai tempat belajar hidup berbangsa dan bernegara. Sasarannya adalah meningkatkan jumlah pengunjung yang dapat dilakukan dengan strategi :

- Menyusun sistem informasi pengelolaan koleksi, sistem informasi pelayanan pengunjung dan sistem informasi pendukung.
- Melakukan penataan ulang artefak secara menarik dengan memanfaatkan teknologi.
- Melakukan promosi museum melalui berbagai media<sup>5</sup>.

Publikasi museum seringkali masih belum menjadi prioritas didalam pengelolaan museum sebuah museum, padahal publikasi ini merupakan ujung tombak pemasaran museum. publikasi yang efektif merupakan serangkaian proses berkomunikasi untuk menginformasikan dan memperkenalkan suatu produk agar masyarakat cepat kenal dan menjadi tertarik. Ada beberapa unsur alternatif didalam sebuah publikasi yaitu menyangkut *periklanan* dan *publisitas*. Publikasi yang dilakukan dalam kegiatan sifatnya publikasi yang berkaitan dengan periklanan, artinya setiap satu kegiatan pameran museum yang akan dilaksanakan, pihak museum berusaha untuk mengiklankan dalam media cetak maupun media elektronik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

Publikasi yang bermakna kegiatan *publisitas* bisa juga dicoba untuk mempublikasikan eksistensi museum. Kita bisa mulai mencoba untuk menggandeng biro – biro wisata dengan ikut menjadi sponsor pada event – event wisata nasional maupun kegiatan – kegiatan lain di bidang kebudayaan. Dengan museum dilibatkan menjadi sponsor kegiatan wisata, nama museum paling tidak akan terliput media,

---

<sup>5</sup> Majalah PROMARIS Edisi Juni 2001

disamping itu dapat memasarkan produk ( koleksi ) yang museum miliki kepada masyarakat umum.<sup>6</sup>

Berikut di bawah ini data jumlah pengunjung yang datang ke Museum Mpu Tantular dari tahun 2003 dan 2004 :

**Tabel 1 Data dan Jumlah Pengunjung Tahun 2003**

PENGUNJUNG	Bulan												JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
TK/SD	1162	727	1406	5128	2997	3220	12.740	3542	2746	8657	135	1415	43.873
SLTP	673	212	980	3383	1707	1859	5021	1221	562	5748	78	3153	24.606
SLTA	283	506	537	126	366	360	2677	2054	2795	4045	1426	355	15.530
PT / Peneliti	27/0		0/2	37/6	105/5	23/6	32/3	464/11	12/0	90/0		0/156	790/89
Tamu khusus													
Org. Sosial							424	185					764
Umum	387	180	543	547	400	366	3037	1759	571	3680	46	131	12.966
Asing	35	28	30	15	117	20	17	31	27	33	27	14	311
Jumlah	2567	1653	3489	9238	5659	5848	23931	9256	6773	22259	1712	5229	98.840

**Tabel 2 Data dan Jumlah Pengunjung Tahun 2005**

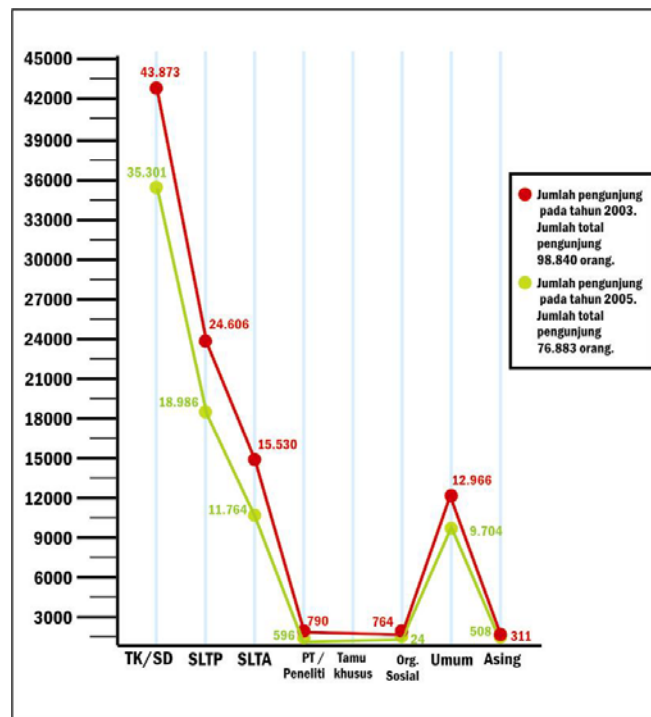
PENGUNJUNG	Bulan												JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
TK/SD	484	399	1888	1362	2115	3124	6172	3503	3810	9475	2036	933	35.301
SLTP	313	344	641	345	429	849	3206	2335	3416	6119	767	222	18.986
SLTA	306	330	279	490	1904	307	2383	1406	538	3583	45	194	11.764
PT / Peneliti	11		100	15		56	33	41	60	33	224	23	596
Tamu khusus													
Org. Sosial		24											24
Umum	449	140	637	112	400	649	2304	852	1268	1970	680	243	9.704
Asing	39	36	44	21	117	44	28	49	34	57	16	23	508
Jumlah	1602	1273	3589	2345	4965	5074	14081	8186	9126	21231	3768	1638	76.883

Data tabel diatas menunjukkan tingkat frekuensi pengunjung paling intens didominasi oleh pengunjung TK/SD ini disebabkan adanya program pendidikan dalam kunjungan sekolah-sekolah dan kegiatan-kegiatan berkesenian ke objek wisata salah satunya termasuk museum. Sedangkan data pada tingkat remaja umur 13 – 18 tahun ( pelajar ) tidak ada peningkatan justru menunjukkan penurunan pada tahun 2003-2005, kondisi ini disebabkan oleh berbedanya animo masyarakat ketika museum berada di Surabaya dan ketika sudah berpindah di Sidoarjo. Dari data ini dapat diketahui bahwa kesadaran pelajar remaja akan keberadaan sebuah museum masih kurang (pada data

<sup>6</sup> Andi Allimudin Unde, *Publikasi Museum*, disajikan dalam Pelatihan Teknis Edukasi Permuseuman Tingkat Nasional, Museum La galigo, 2003.

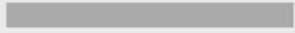


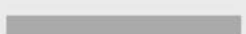


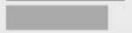
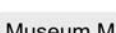

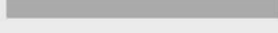

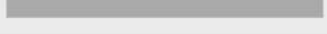
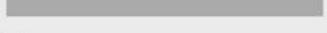

pengunjung SLTP – SLTA, tahun 2003 -2004 menurun ), upaya untuk menarik simpati pelajar remaja untuk berkunjung ke museum tidak direncanakan dan secara optimal. Maka dari itu perlu dilakukannya sebuah upaya untuk mengkomunikasikan fungsi dan manfaat museum sebagai tempat belajar yang edutainment, khususnya kepada remaja mengingat peran remaja sebagai pewaris budaya bangsa.

**Diagram 1. Data pengunjung tahun 2003 dan 2005**



Dari riset yang dilakukan, hasil survey menyatakan bahwa sebagian besar remaja (sebagai pengunjung potensial yang diharapkan oleh Museum Mpu Tantular), masih belum cukup memperoleh informasi dari promosi mengenai Museum Mpu Tantular, data ini diperoleh dari audiens pelajar yang berdomisili di Surabaya dan Sidoarjo, seperti yang diketahui bahwa Museum Mpu Tantular masih berada pada jangkauan kota Surabaya dan Sidoarjo, tetapi informasi yang di peroleh sangat minim mengenai museum. Ini kurang didukungnya adanya media promosi yang mampu menjangkau wilayah yang cukup luas, selain itu distribusi pada media promosi yang sudah ada kurang merata khususnya informasi yang diperoleh para pelajar. Berikut data kuisoner mengenai efektivitas media promosi museum Mpu Tantular seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.

**Tabel 3. Efektivitas Promosi Museum Mpu Tantular.**

1.	Apakah Anda mengetahui Museum Mpu Tantular ?		
	a. Ya		88 % = 85 orang
	b. Tidak		12 % = 12 orang
2.	Apakah Anda mengetahui perihal perpindahan Museum Mpu Tantular dari Surabaya ke kota Sidoarjo ?		
	a. Ya		26 % = 25 orang
	b. Tidak		74 % = 72 orang
2.	Apakah tujuan anda berkunjung ke lokasi baru Museum Mpu Tantular ?		
	a. Untuk melihat koleksi benda purbakala dan bersejarah		15 % = 15 orang
	b. Menambah ilmu pengetahuan, khususnya sejarah kebudayaan bangsa		32 % = 31 orang
	c. Tugas dari sekolah		29 % = 28 orang
	d. Berekreasi		24 % = 23 orang
3.	Apakah Anda pernah mengetahui promosi untuk berkunjung ke lokasi baru Museum Mpu Tantular ?		
	a. Tahu		9 % = 9 orang
	b. Tidak tahu		91 % = 88 orang
4.	Jika Anda mengetahui, apakah Anda paham / mengerti pesan yang disampaikan ?		
	a. Paham		8 % = 10 orang
	b. Tidak paham		92 % = 87 orang
5.	Apakah Anda memerlukan informasi yang lebih detail tentang Museum Mpu Tantular ?		
	a. Ya		93 % = 90 orang
	b. Tidak		7 % = 7 orang

**Keterangan Profil Responden :**

Jumlah responden : 97 orang

Jenis Kelamin : 41 laki-laki dan 56 perempuan

Usia : 13 – 15 tahun = 47 orang  
16 – 18 tahun = 50 orang

Pendidikan : SLTP - SLTA

Geografis : Surabaya dan Sidoarjo

## 1.2. Identifikasi Masalah

1. Minat masyarakat khususnya generasi muda masih kurang untuk mengunjungi museum Mpu Tantular sebagai sumber pembelajaran, terutama berkaitan dengan sejarah perkembangan manusia, budaya dan lingkungannya, mengingat museum sebagai ruang transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu kepada generasi sekarang.
2. Kurangnya komunikasi dan informasi yang menunjukkan museum Mpu Tantular sebagai lembaga pembelajaran yang bersifat rekreatif, khususnya bagi pelajar. Mengingat museum negeri Mpu Tantular mengemban misi pendidikan yang baru saja menambah koleksi berupa alat peraga yang bernuansa IPTEK.
3. Kurangnya efektivitas promosi informasi mendalam tentang museum, sehingga pengunjung tidak dapat memperoleh informasi yang memadai dalam meningkatkan pengetahuan yang berhubungan dengan koleksi museum.
4. Belum adanya sosialisasi yang merata untuk masyarakat perihal perpindahan lokasi baru Museum Mpu Tantular, dari Surabaya ke Sidoarjo.
5. Lokasi yang kurang strategis untuk dijangkau dan tidak dilengkapi petunjuk informasi yang mengarah pada lokasi.

## 1.3. Batasan Masalah

1. Media promosi hanya diperuntukan bagi daerah regional Propinsi Jawa Timur khususnya pada kota-kota yang berpotensi seperti GERBANGKERTASUSILA sebagai target yang ingin dicapai oleh Museum Mpu Tantular.
2. Desain hanya di peruntukkan untuk mendukung kebutuhan visual Museum Mpu tantular tanpa mendesain ulang setting, display, dan dekorasi ruangan.
3. Pada perancangan ini penulis menfokuskan bentuk promosi pada Periklanan Dan Publisitas / *Mass Selling*.
4. Media promosi *Mass Selling* yang digunakan terdiri dari:
  - a. Media promosi strategis yang persuasif untuk menarik pengunjung (Media above the line)
    - Iklan cetak majalah
    - Iklan cetak koran
    - Iklan TV
  - b. Media promosi Below The Line
    - Brosur,

- booklet
- Poster,
- flier
- Billboard
- Panel Informasi
- AV
- Merchandise

#### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasar pada identifikasi masalah, maka rumusan masalah tema penelitian ini adalah : Bagaimana mempromosikan Museum Mpu Tantular sebagai lembaga pembelajaran rekreatif dan edukatif kepada generasi muda ?

#### **1.5. Tujuan**

1. Meningkatkan minat pengunjung terutama generasi muda untuk menjadikan museum sebagai sumber belajar untuk mengetahui dan mengenal perjalanan sejarah suatu bangsa.
2. Memberikan informasi yang mendalam tentang koleksi museum secara lengkap melalui media yang telah direncanakan.
3. Untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya yang diwujudkan dengan mengunjungi museum.
4. Untuk tujuan jangka panjang adalah meningkatkan apresiasi dan ketertarikan pelajar terhadap museum, sehingga meningkatkan jumlah pengunjung pelajar ke museum .

#### **1.6. Manfaat**

1. Menjadikan museum sebagai salah satu tempat belajar yang rekreatif dalam menunjang sarana pendidikan kepada pelajar.
2. Menyediakan panel informasi grafis singkat berkenaan dengan informasi museum, baik ruang hingga koleksi yang dipamerkan di museum, sehingga pengunjung dapat memperoleh gambaran isi museum secara lengkap dan menarik begitu masuk pintu museum.
3. Menyediakan berbagai fasilitas penunjang informasi kegiatan pengunjung melalui media komunikasi seperti, leaflet, brosur, buku panduan, slide dan lain-lain sehingga pengunjung dengan mudah mempelajari objek yang dipamerkan museum.

4. Melalui promosi yang tepat dan efisien diharapkan meningkatnya pengunjung Museum Negeri Mpu Tantular sehingga museum mampu menjadi tempat penyimpanan, perawatan, dan pengamanan warisan budaya dan alam dalam upaya perlindungan dan pelestarian budaya bangsa.

#### **1.7. Metode Penelitian**

Metode desain adalah urutan langkah atau proses yang dilakukan untuk menemukan konsep desain. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, karena kedua pendekatan ini memerlukan proses berpikir rasional. Untuk metode Kualitatifnya menggunakan wawancara (*dept interview*), teknik wawancara dengan pengurus museum ini, yakni Kepala Museum Mpu Tantular dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur. Selain itu metode kualitatif menggunakan instrument polling dalam menggali efektivitas promosi Museum Mpu Tantular dan konsep desain nantinya yang diberikan pada segmen yang berpotensi dalam mengunjungi museum Mpu Tantular yaitu para pelajar SLTP – SLTA.

Sistematika pengumpulan data baik berupa fenomena maupun teori untuk merumuskan permasalahan dan konsep diperoleh melalui:

1. Kuisisioner
  - a. Untuk mendapatkan data pendukung yang mewakili jumlah audience yang besar, sehingga data bersifat obyektif.
2. *Deep Interview*
  - a. Wawancara pada sumber untuk menguatkan data yang didapat dari referensi, dan kemungkinan mendapat data baru. Wawancara dilakukan kepada dengan Kepala Museum Negeri Mpu Tantular, Drs. Himawan dan Kasi Bimbingan dan Edukasi Museum Negeri Mpu Tantular, H Johan.
3. Tinjauan pustaka
  - a. Tinjauan pustaka berguna sebagai landasan teori dan data untuk memperkuat pendapat penyusun.
  - b. Selain itu tinjauan pustaka digunakan penyusun untuk mendapatkan data dari konsumen yang tidak bisa dijangkau secara langsung.

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam pembuatan proyek ini adalah bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan terfokus.