

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah negara yang memiliki ragam budaya, suku, bahasa dan agama. Selama kurang lebih 350 tahun Indonesia mengalami masa penjajahan oleh Belanda dan selama 3,5 tahun oleh Jepang. Untuk memperjuangkan kemerdekaan NKRI dari penjajahan Belanda dan Jepang, para pemuda dan pemudi Bangsa Indonesia dengan semangat nasionalisme dan kesatuan yang kuat akhirnya dapat mengusir para penjajah ke luar dari NKRI.

Semangat nasionalisme merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat Indonesia. Akan tetapi saat ini semangat nasionalisme sudah mulai memudar di kalangan generasi muda Indonesia akibat era globalisasi, yang berpengaruh terhadap melemahnya penerapan nilai dan makna dari Sumpah Pemuda 1928 tentang persatuan, kesatuan bangsa dan rasa cinta tanah air.

Kolonel Marinir Purnawirawan Rusamsi (Angkatan Laut) memaparkan beberapa hal yang mempengaruhi pudarnya semangat nasionalisme di kalangan generasi muda saat ini, diantaranya adalah pengaruh gaya hidup modern terhadap kebudayaan lokal yang mengubah pola pikir kalangan generasi muda di Indonesia. Dengan demikian, antusiasme generasi muda untuk mengetahui sejarah asal mula kemerdekaan NKRI menjadi berkurang seiring perkembangan zaman. Ada pula permasalahan lain seperti: korupsi, perang antar suku dan rasisme yang masih ada sampai saat ini dan berpengaruh terhadap stabilitas persatuan dan kesatuan NKRI.

Berdasarkan wawancara dengan Kolonel Purnawirawan H.R.R Wikusumah (Angkatan Darat), diperoleh data bahwa pada saat ini kalangan generasi muda sudah terlanjur mengagung-agungkan gaya hidup modern yang sebenarnya bertolak belakang dengan nilai dan makna Sumpah Pemuda. Hal tersebut juga berpengaruh

terhadap semangat nasionalisme kalangan generasi muda saat ini yang menganggap sejarah merupakan hal yang kuno, padahal sebenarnya sejarah akan terus ada mengikuti perkembangan zaman. Lain halnya dengan pemuda-pemudi zaman dahulu yang dibekali semangat nasionalisme meskipun para pemuda-pemudinya ada yang bersekolah di luar negeri, tetapi tetap mempunyai visi dan misi untuk bersama-sama mengusir para penjajah dan membangun Indonesia.

Selain itu, nilai dan makna dari Sumpah Pemuda sudah jarang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda. Bahkan kurangnya sarana pembelajaran untuk mengetahui lebih dalam tentang sejarah melalui kunjungan ke museum-museum akibat keterbatasan media informasi terhadap pengenalan nilai dan makna Sumpah Pemuda.

Hal tersebut di atas tidak sebanding dengan keberadaan Museum Sumpah Pemuda di Kota Jakarta, yang menjadi tempat dilaksanakannya Kongres Pemuda II serta menyimpan banyak sejarah dari Sumpah Pemuda. Berdasarkan wawancara dengan Bhakti Ari Budiansyah (staf edukasi dan informasi Museum Sumpah Pemuda), masih kurangnya promosi terhadap museum dan kurangnya minat generasi muda datang ke museum karena adanya anggapan sejarah adalah hal yang kuno dan tidak menarik. Di lain pihak, museum memiliki banyak manfaat bagi pemerintah dan masyarakat, seperti yang dipaparkan oleh Drs. Budihardja M., mantan Kepala Museum Vredeborg Yogyakarta: “Bagi peneliti bermanfaat untuk mencari sumber data untuk berbagai kajian. Sementara untuk khalayak umum/pelajar, museum menjadi sumber belajar menambah pengetahuan karena mendapat informasi akurat. Sangat disayangkan apabila museum di Indonesia perlahan-lahan mulai kehilangan identitasnya karena dilupakan oleh masyarakat Indonesia sendiri” (<http://www.suaramerdeka.com/Museum-Jadi-Tempat-Belajar-dan-Bermain-yang-Lengkap>).

Untuk melakukan perancangan *rebranding* Museum Sumpah Pemuda sebagai salah satu media yang dapat mengenalkan nilai dan makna dari Sumpah Pemuda, dibutuhkan peran keilmuan desain komunikasi visual agar dapat menghasilkan suatu

informasi yang efektif dan efisien dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari kalangan generasi muda. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka “Perancangan *Rebranding* Museum Sumpah Pemuda” diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengenalkan lebih jauh mengenai nilai dan makna dari Sumpah Pemuda, memberikan informasi dan pembelajaran mengenai sejarah NKRI sekaligus dapat membangkitkan kembali semangat nasionalisme.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis akan merumuskan permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menginformasikan secara visual sejarah dan nilai makna dalam Sumpah Pemuda pada generasi muda?
- b. Bagaimana cara merancang sebuah *rebranding* yang efektif dan efisien serta menarik bagi generasi muda untuk mengunjungi Museum Sumpah Pemuda?

### **1.2.2 Ruang Lingkup Masalah**

Permasalahan utama pada topik ini adalah kurangnya semangat nasionalisme dan tidak ada media informasi yang mendukung untuk mengenalkan kembali nilai dan makna nasionalisme pada generasi muda zaman sekarang. Maka dari itu, ruang lingkup perancangan dibatasi untuk perancangan *rebranding* Museum Sumpah Pemuda yang tepat agar dapat meningkatkan semangat nasionalisme untuk mengingatkan kembali betapa pentingnya memiliki semangat nasionalisme pada generasi muda saat ini.

Perancangan *rebranding* Museum Sumpah Pemuda diadakan untuk memperingati Hari Nasional Sumpah Pemuda, target *audience* generasi muda dengan rentang usia 17-25 tahun, wilayah Jakarta dan Bandung bagi seluruh lapisan ekonomi dan sosial, memiliki pemikiran terbuka, menyukai dan memiliki kemampuan intelektual yang baik, memiliki semangat nasionalisme tinggi, mencintai sejarah dalam negeri, serta peduli terhadap nilai- nilai kebangsaan.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. Untuk mengkomunikasikan dan menyadarkan kembali tentang sejarah, nilai dan makna dari Sumpah Pemuda pada masyarakat Indonesia, khususnya kalangan generasi muda melalui Museum Sumpah Pemuda yang dapat meningkatkan semangat nasionalisme Bangsa Indonesia.
- b. Untuk merancang *rebranding* yang menarik dan dapat membantu masyarakat Indonesia lebih mengenal dan memahami tentang sejarah NKRI secara efektif efisien untuk, serta dapat memotivasi generasi muda untuk mengunjungi Museum Sumpah Pemuda.

### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang dilakukan Penulis adalah sebagai berikut:

#### a. Observasi

Dilakukan dengan cara meninjau langsung keadaan di Legiun Veteran Republik Indonesia (LVRI), Bandung dan Museum Sumpah Pemuda, Jakarta.

#### b. Wawancara

Dilakukan wawancara dengan Kolonel Marinir Purnawirawan Rusamsi (Angkatan Laut), wawancara dengan Kolonel Purnawirawan H.R.R Wikusumah (Angkatan Darat) dan juga Bhakti Ari Budiansyah sebagai staf edukasi dan informasi Museum Sumpah Pemuda.

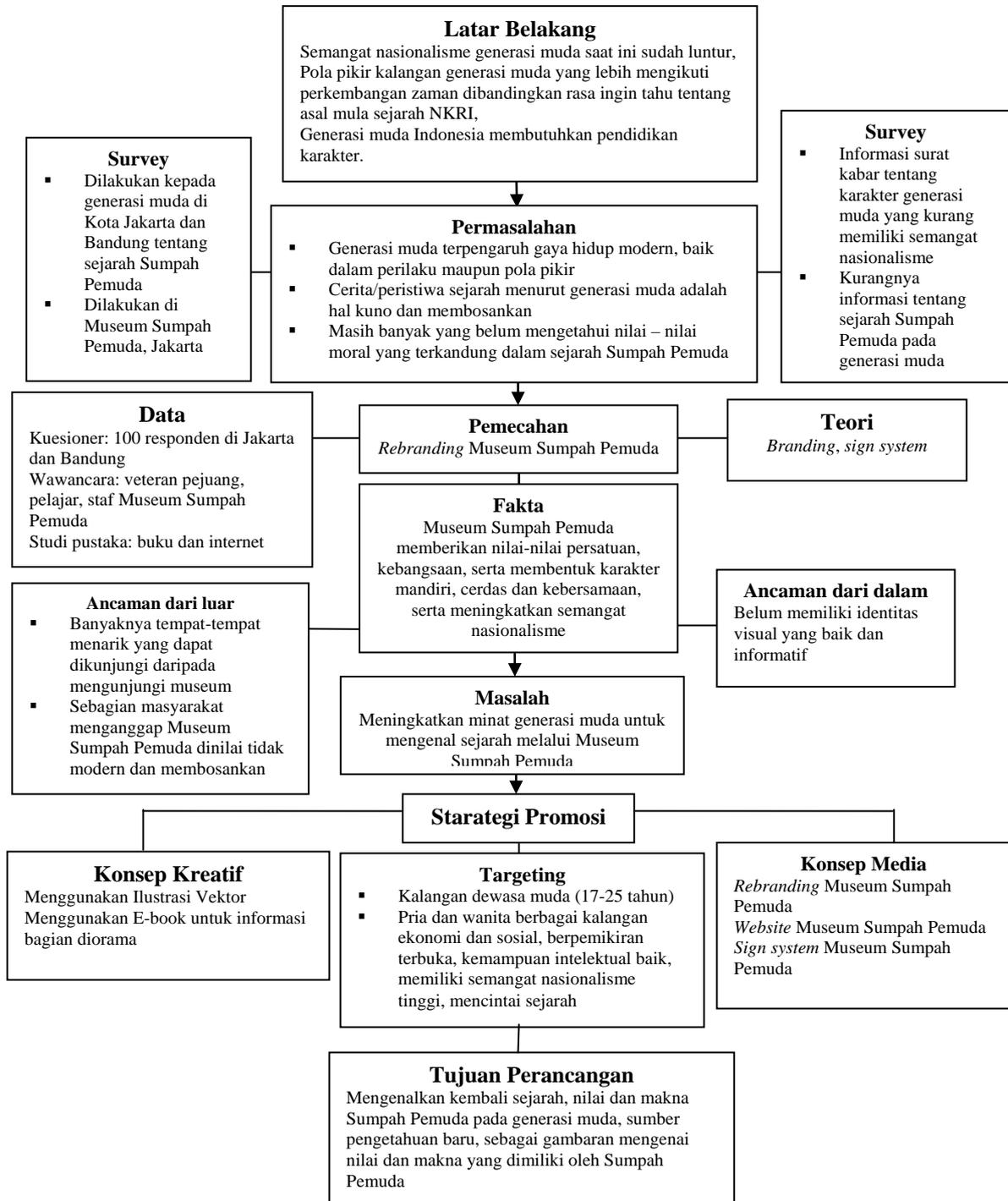
#### c. Kuesioner

Disebarkan kepada 100 responden kalangan dewasa muda (17-25 tahun) yang berada di Kota Bandung dan Jakarta.

#### d. Studi Pustaka

Dalam perancangan ini digunakan sumber data sekunder dari buku “*Sejarah 2*”, “*Pengantar Ilmu Sejarah*”, dan “*Pelajar Pejuang*”. Selain itu studi pustaka juga dilakukan dengan tinjauan pada sumber-sumber terpercaya melalui artikel *online* dari internet.

## 1.5 Skema Perancangan



**Gambar 1.1** Skema Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2014)