

ABSTRAK

PERANCANGAN VISUAL APLIKASI MOBILE WISATA SEJARAH DALAM MENINGKATKAN NASIONALISME DI INDONESIA

Oleh

Gisela Marisa Tirtha

NRP 1364121

Sejarah merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari suatu bangsa. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sejarah panjang dalam pembentukan bangsanya. Dari sejarah kita dapat mengetahui dan mengenal seperti apa suatu bangsa tumbuh dan berkembang. Pemahaman sejarah itulah yang menjadi modal utama bagi setiap warga negara untuk dapat terus melanjutkan perjuangan para pahlawan. Namun kepedulian dan antusias masyarakat, khususnya generasi muda terhadap sejarah Indonesia masih sangat minim serta dianggap membosankan.

Maka dari itu tujuan perancangan ini adalah untuk meningkatkan nasionalisme masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda lewat wisata sejarah. Dengan wisata sejarah seperti mengunjungi museum dan tempat-tempat bersejarah yang ada di Indonesia, generasi muda diharapkan dapat membekali dirinya dengan sejarah bangsanya serta mengenal identitasnya sebagai warga negara Indonesia.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat sebuah media interaktif sebagai pemandu wisata sejarah, serta sebagai salah satu pembelajaran yang bersifat rekreatif mengenai sejarah Indonesia. Media tersebut dikemas ke dalam aplikasi *mobile* wisata sejarah, serta beberapa media promosi berupa poster, video animasi singkat, dan promosi pada media sosial dan majalah terkait. Melalui perancangan aplikasi ini, masyarakat dapat mengenal dan bangga dengan sejarah bangsa Indonesia.

Kata kunci: aplikasi, Indonesia, nasionalisme, sejarah, wisata.

ABSTRACT

THE VISUAL MOBILE APPLICATION DESIGN OF HISTORICAL TOURISM TO IMPROVE NATIONALISM AS INDONESIANS

Oleh

Gisela Marisa Tirtha

NRP 1364121

History is attached to a nation and Indonesia has a long history of its existence. Through history, we know and understand how a nation has grown and developed. The basic knowledge of history is an essence supposedly preserved by the Indonesians and in fact to be developed further. As such, the enthusiasm and concern of the Indonesians, particularly the youngsters are so little to these cultural richness that they consider their local culture as outdated and boring.

Thus, this design is aimed at reinventing the nationalism of the Indonesians', particularly those of the youngsters' through the historical tourism. The youth is expected to equip themselves and their identity with the knowledge of their national history by paying a visit to museums and other prominent historical sites spread throughout Indonesia.

The methods applied are interactive media which serves as guidance to the historical tourism, as a part of the recreational learning of Indonesia's history. The media are packed in a mobile application that has historical tourism within, and a number of promotional media like posters, a brief animation video, social media and any relevant magazines. The Indonesians are expected to understand and be proud of their national history through this application design.

Keywords: application, Indonesia, nationalism, history and tourism.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.2.1 Permasalahan	2
1.2.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah	6
2.1.1 Pengertian Sejarah	6
2.1.2 Sistem Periodisasi Sejarah Indonesia	7
2.2 Pariwisata	8
2.2.1 Pengertian Pariwisata	8
2.2.2 Wisata Studi	9
2.2.3 Wisata Melihat-lihat Keadaan di Dalam Kota (<i>Sightseeing</i>)	9
2.2.4 Jenis Pariwisata	9
2.3 Aplikasi	12
2.3.1 Pengertian Aplikasi	12

2.3.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.4 Media Sosial	14
2.5 Psikologi Perilaku	15
2.5.1 Gaya Hidup Digital di Indonesia	15
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	17
3.1 Data dan Fakta	17
3.1.1 Museum Nasional	17
3.1.2 Mobile-Apps-Indonesia	18
3.1.3 Komunitas Historia	19
3.1.4 Wawancara Komunitas Historia	21
3.1.5 Observasi Lapangan	24
3.1.6 Kuesioner	28
3.1.7 Tinjauan terhadap Proyek Sejenis	43
3.2 Analisis Permasalahan	47
3.2.1 Analisa SWOT Wisata Sejarah	47
3.2.2 Analisa SWOT Aplikasi Mobile Wisata Sejarah	48
3.2.3 Analisa STP	49
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	52
4.1 Konsep Komunikasi	52
4.2 Konsep Kreatif	53
4.3 Konsep Media	58
4.3.1 <i>Timeline</i>	60
4.3.2 <i>Budgeting</i>	61
4.4 Hasil Karya	62
4.4.1 Logo	62
4.4.2 Karakter	63
4.4.3 Ikon Aplikasi	65
4.4.4 <i>Workflow</i>	66
4.4.5 Layout dan Workflow	68
4.4.6 Media Publikasi <i>Online</i>	72

4.4.7 Media Sosial	72
4.4.8 <i>Web Banner</i>	74
4.4.9 Brosur	75
4.4.10 Poster	76
4.4.11 <i>Gimmick</i>	79
4.4.12 Video Promosi Kelana Sejarah	81
4.4.13 Iklan Majalah My Trip	82
BAB V : PENUTUP	83
5.1 Simpulan	83
5.2 Saran	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	5
Gambar 3.1	Logo Museum Nasional.....	17
Gambar 3.2	Logo Mobile-Apps-Indonesia	18
Gambar 3.3	Proses Kerja Mobile-Apps-Indonesia	19
Gambar 3.4	Logo Komunitas Historia	21
Gambar 3.5	Poster Napak Tilas Proklamasi	24
Gambar 3.6	Rekonstruksi Upacara Pembukaan Napak Tilas Proklamasi, 16 Agustus 2014.....	26
Gambar 3.7	Pawai Napak Tilas Proklamasi Menuju Museum Perumusan Naskah Proklamasi, 16 Agustus 2014	26
Gambar 3.8	Pawai Napak Tilas Proklamasi Menuju Museum Perumusan Naskah Proklamasi, 16 Agustus 2014	27
Gambar 3.9	Pawai Napak Tilas Proklamasi Menuju Tugu Proklamasi, 16 Agustus 2014.....	27
Gambar 3.10	Penyambutan di Museum Perumusan Naskah Proklamasi, 16 Agustus 2014.....	28
Gambar 3.11	Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Ketertarikan terhadap Sejarah Bangsa Indonesia.....	29
Gambar 3.12	Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Jenis Informasi Sejarah Indonesia yang Disukai.....	29
Gambar 3.13	Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Ketertarikan terhadap Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Bangsa Indonesia	30
Gambar 3.14	Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Seberapa Jauh Mengetahui Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Bangsa Indonesia.....	31
Gambar 3.15	Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Sumber Informasi Responden.....	32

Gambar 3.16 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Wisata Favorit	33
Gambar 3.17 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Tujuan Responden dalam Berwisata	34
Gambar 3.18 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Ketertarikan Responden untuk Mengikuti Wisata Sejarah.....	35
Gambar 3.19 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa mengenai Jenis Media Sebagai Informasi Sejarah Indonesia yang Digunakan.....	35
Gambar 3.20 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda Pengguna Smartphone atau Bukan.....	36
Gambar 3.21 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Ketertarikan Responden mengenai Aplikasi Wisata Sejarah.....	37
Gambar 3.22 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Aplikasi yang Mendominasi <i>Smartphone</i> Responden.....	37
Gambar 3.23 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Kapan Terakhir Kali Responden Mengunjungi Museum di Indonesia.....	38
Gambar 3.24 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Tujuan Masyarakat dalam Mengunjungi Museum.....	39
Gambar 3.25 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Minat Minim Masyarakat untuk Mengunjungi Tempat Wisata Sejarah.....	40
Gambar 3.26 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Kejelasan Informasi yang Didapat.....	41
Gambar 3.27 Diagram Hasil Kuesioner pada Remaja dan Dewasa Muda mengenai Kemudahan dalam Mendapatkan Informasi untuk Menuju Tempat Wisata Sejarah.....	42
Gambar 3.28 Aplikasi Sejarah Indonesia oleh Ragam Media Teknologi Indonesia	43
Gambar 3.29 Aplikasi Sejarah Indonesia oleh Ragam Media Teknologi Indonesia	44

Gambar 3.30 Aplikasi Cerita Indonesia oleh RAS Studio.....	46
Gambar 3.31 Aplikasi Cerita Indonesia oleh RAS Studio.....	46
Gambar 4.1 Pemilihan Warna pada Aplikasi <i>Mobile</i>	55
Gambar 4.2 Jenis <i>Layout</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Menurut Theresa Neil.....	56
Gambar 4.3 <i>Timeline</i> Kelana Sejarah.....	60
Gambar 4.4 <i>Budgeting</i> Kelana Sejarah.....	61
Gambar 4.5 Logo Kelana Sejarah	62
Gambar 4.6 Peta (Vektor)	62
Gambar 4.7 Tipografi Kelana Sejarah.....	63
Gambar 4.8 Karakter Pandu Kelana Sejarah	64
Gambar 4.9 Karakter Ika Kelana Sejarah	64
Gambar 4.10 Ikon Aplikasi Kelana Sejarah	65
Gambar 4.11 <i>Workflow</i> aplikasi Kelana Sejarah	66
Gambar 4.12 <i>Workflow</i> aplikasi Kelana Sejarah.....	66
Gambar 4.13 <i>Workflow</i> aplikasi Kelana Sejarah.....	67
Gambar 4.14 <i>Layout</i> dan <i>Workflow</i> Visual Kelana Sejarah	69
Gambar 4.15 Tampilan Media Publikasi Aplikasi Kelana Sejarah	72
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Facebook Aplikasi Kelana Sejarah	73
Gambar 4.17 Tampilan <i>Web Banner</i> Aplikasi Kelana Sejarah Pada <i>Website</i> Komunitas Historia	74
Gambar 4.18 Brosur aplikasi Kelana Sejarah	75
Gambar 4.19 Poster <i>Awareness</i> 1 Kelana Sejarah	76
Gambar 4.20 Poster <i>Awareness</i> 2 Kelana Sejarah	77
Gambar 4.21 Poster <i>Launching</i> Aplikasi Kelana Sejarah	78
Gambar 4.22 Gimmick Peta Museum Jakarta	79
Gambar 4.23 <i>Gimmick</i> T-shirt Kelana Sejarah	80
Gambar 4.24 Video Promosi Kelana Sejarah	81
Gambar 4.25 Iklan Majalah My Trip	82