

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari suatu bangsa. Dari sejarah kita dapat mengetahui dan mengenal seperti apa bangsa itu tumbuh dan berkembang. Menurut Drs. Aam Abdillah, M. Ag. (2012) dalam bukunya Pengantar Ilmu Sejarah, sejarah mengajarkan hal-hal yang sangat penting, terutama mengenai keberhasilan dan kegagalan perjuangan suatu bangsa, sistem perekonomian yang pernah ada, serta bentuk-bentuk pemerintahan. Sejarah adalah sesuatu yang pantas diingat karena memancarkan nilai yang bermakna bagi kehidupan bangsa, misalnya dalam hal terbentuknya kesatuan sosial dan alam pikiran, tempat bangsa itu hidup, dan makna lembaga-lembaganya. Oleh karena itu, sejarah melukiskan pertumbuhan itu hingga orang mengerti masa lalu bangsa tersebut yang bermuara pada masa kininya. Dengan mengerti masa lalu, orang dapat memahami masa kininya. Dengan memahami masa kini, dapat menghadapi masa mendatang. Maka sejarah penting untuk dipahami oleh masyarakat bangsanya.

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sejarah yang panjang dalam pembentukan bangsanya. Mulai dari penjajahan kolonial Belanda, pendudukan wilayah Indonesia oleh tentara Jepang, hingga Indonesia meraih kemerdekaannya. Setelah merdeka, cerita tentang sejarah Indonesia tidak berhenti begitu saja. Banyak hal yang dilalui bangsa ini untuk mencapai usianya yang hampir 70 tahun. Indonesia juga telah melewati beberapa sistem periodisasi sejarah seperti orde lama, orde baru, reformasi, hingga sekarang ini. Pemahaman tentang sejarah itulah yang menjadi modal utama bagi setiap warga negara untuk dapat terus melanjutkan perjuangan para pahlawan sehingga dapat menghadapi masa depan bangsanya.

Untuk mendukung hal tersebut, Komunitas Historia (KHI) hadir di tengah masyarakat atas dasar keprihatinan bahwa sejarah tidak disukai banyak orang.

Dengan adanya komunitas ini diharapkan dapat menarik minat masyarakat agar sejarah menjadi disukai. Karena dengan membangun kesadaran sejarah dan budaya, masyarakat dapat menimbulkan sikap nasionalisme dan patriotisme. Selain itu Komunitas Historia juga menyuguhkan berbagai wisata sejarah dengan kemasan yang menarik dan berbeda. Wisata yang ditawarkan oleh komunitas ini merupakan wisata yang bersifat edukatif, kreatif, dan rekreatif. (Asep Kambali, Wawancara pribadi, 17 Juni, 2014).

Sebagai pendukung program ini, peran ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) juga dapat mengisi celah dalam menjembatani Komunitas Historia dalam menyampaikan informasi yang menarik tentang wisata sejarah khususnya bangunan bersejarah dan museum-museum yang ada di Indonesia, hari kebesaran negara, serta hal-hal penting lainnya yang dapat di akses secara mudah, informatif, dan kreatif. Sebagai mahasiswa DKV yang mengikuti perkembangan zaman serta peka teknologi, maka penulis akan menjawab permasalahan dengan solusi yang berkaitan dengan DKV. Diharapkan solusi tersebut dapat mendukung setiap program-program yang diadakan oleh Komunitas Historia itu sendiri.

Topik wisata sejarah diangkat karena keterbatasan informasi mengenai museum-museum yang ada di Indonesia serta kurangnya minat masyarakat, khususnya generasi penerus bangsa akan sejarah dan budaya di Indonesia. Solusi yang akan dirancang adalah sebagai media pendukung yang diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat Indonesia, terutama para generasi muda di era globalisasi ini, serta meningkatkan rasa cinta tanah air dan nilai nasionalisme masyarakatnya.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Dari penjabaran diatas, maka penulis mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- Bagaimana meningkatkan perhatian dan antusiasme generasi muda terhadap sejarah di Indonesia?
- Bagaimana menyampaikan informasi mengenai sejarah Indonesia secara menarik?

1.2.2 Ruang Lingkup

Tugas akhir ini akan membuat sebuah panduan wisata sejarah khususnya museum-museum yang ada di Indonesia sebagai pendukung edukasi, informasi dan pariwisata khususnya sejarah. Pengerjaan tugas akhir akan dilaksanakan dari bulan Agustus hingga bulan Desember di Bandung dan Jakarta, dengan target generasi muda (jenjang usia 20 – 30 tahun). Media ini akan memuat tempat bersejarah dan museum-museum yang ada di Jakarta, tetapi memungkinkan untuk diaplikasikan di kota-kota besar lainnya.

1.3 Tujuan Perancangan

- Merancang sebuah media informasi pendukung sejarah yang dikemas secara menarik. Serta dapat mendukung komunitas sejarah yang ada di Indonesia. Sehingga menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mengunjungi museum dan membekali diri melalui pengetahuan sejarah dan budaya bangsa Indonesia.
- Merancang sebuah media aplikasi *mobile* tentang wisata sejarah (bangunan bersejarah, museum, tugu, dan sebagainya) di Indonesia secara informatif, interaktif dan kreatif dengan menambahkan elemen grafis yang dinamis dan tepat sasaran.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dengan beberapa cara, antara lain:

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data dan informasi yang didapat melalui, buku contohnya beberapa buku mengenai sejarah Indonesia, pariwisata, desain dan aplikasi *smartphone*, jurnal dan situs yang digunakan sebagai dasar untuk menyampaikan informasi, agar informasi yang disampaikan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

b. Observasi

Melakukan interaksi langsung dengan Komunitas Historia Indonesia, mengikuti kegiatan yang diadakan komunitas tersebut, serta mengunjungi tempat- tempat wisata bersejarah seperti museum dan kota tua.

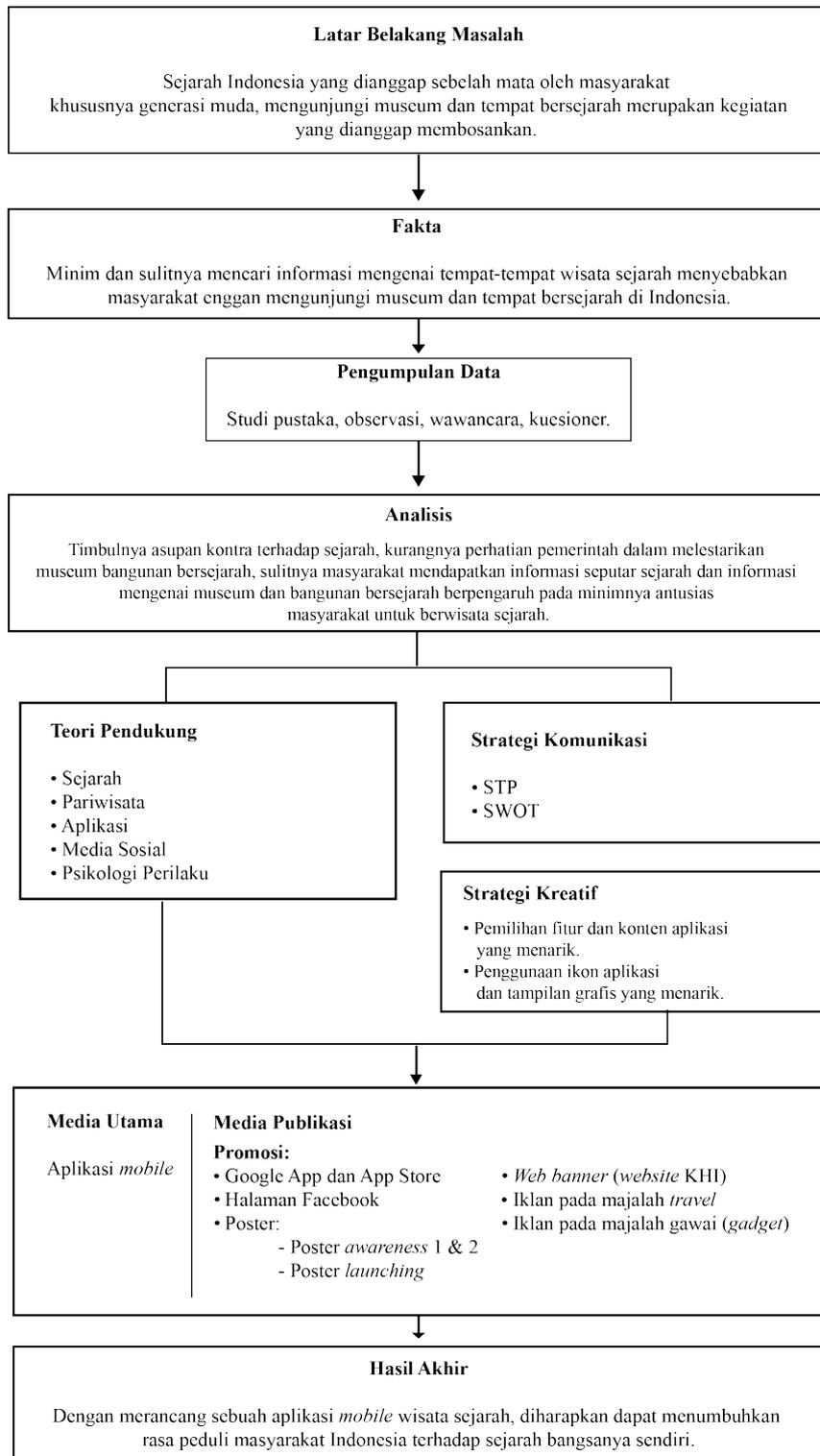
c. Wawancara

Membuat sejumlah pertanyaan seputar Komunitas Historia Indonesia dan wisata bersejarah yang kemudian dijawab dan didiskusikan bersama narasumber yang kompeten.

d. Kuesioner

Membuat sejumlah kuesioner yang dibagikan kepada 100 koresponden sesuai target lokasi untuk mengumpulkan data bagaimana minat generasi muda akan wisata sejarah di Indonesia dan masih minimkah informasi tentang bangunan bersejarah dan museum-museum yang ada di Indonesia.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan