



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Keprajuritan Indonesia merupakan salah satu museum yang telah didirikan di Taman Mini Indonesia Indah. Museum Keprajuritan Indonesia ini bertujuan untuk melestarikan sejarah dari perjuangan bangsa Indonesia dari abad ketujuh sampai dengan abad ke sembilan belas. Di dalam Museum Keprajuritan Indonesia terdapat berbagai patung, diorama, dan replika dari berbagai peperangan dan pertempuran yang terjadi untuk mempertahankan tanah air Indonesia ini.

Melalui diorama dan replika pertempuran tersebut, Museum Keprajuritan Indonesia berharap nilai dan semangat prajurit-prajurit Indonesia terus ditemurunkan dan dipegang teguh oleh seluruh masyarakat Indonesia. Akan tetapi, tingkat ketertarikan anak muda dengan museum sejarah terus menurun. Anak-anak muda lebih memilih untuk mencari tempat wisata yang memiliki suasana yang menarik dan instagramable. Walaupun statistik pengunjung museum sejarah mengalami kenaikan setiap tahunnya, nilai dan pesan yang ingin diberikan oleh museum sejarah kurang tersampaikan kepada anak-anak muda ini. Hal yang sama terjadi dengan Museum Keprajuritan Indonesia (Fikri, 2019). Dari 100 responden pelajar yang mengisi kuesioner yang penulis bagikan, 84% dari mereka menilai Museum Keprajuritan Indonesia perlu mengembangkan cara penyampaian informasi mereka. Penilaian ini beralasan karena para pelajar menginginkan penyampaian informasi yang lebih informatif dan interaktif serta dapat mereka akses dimanapun mereka berada sehingga dapat memahami nilai keprajuritan lebih lanjut.

Ditambah lagi dengan semenjak adanya pandemic COVID-19, Museum Keprajuritan Indonesia memiliki tingkat penurunan pengunjung yang sangat drastis. Berdasarkan data yang telah diberikan oleh M.Taufik, Kepala Bagian Informasi Museum Keprajuritan Indonesia, Museum Keprajuritan Indonesia

mendapatkan angka pengunjung tertinggi yaitu 71,543 pengunjung. Akan tetapi pada tahun 2020, Museum Keprajuritan Indonesia memiliki tingkat penurunan yang paling drastis. Dengan angka pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia hanya sebanyak 19,099 pengunjung. Bahkan semenjak bulan Juni 2021, Museum Keprajuritan Indonesia tidak mendapatkan pengunjung sama sekali. Ini dikarenakan adanya PPKM yang telah diberlakukan oleh pemerintah untuk menurunkan angka COVID-19. Museum Keprajuritan Indonesia pun tidak bisa beroperasi secara normal dan membuka museum mereka kepada publik.

Oleh karena itu, perancangan media informasi ini diharapkan dapat menyampaikan nilai dan pesan yang ingin disampaikan oleh Museum Keprajuritan Indonesia kepada anak-anak muda. Perancangan media informasi ini akan ditujukan ke anak-anak muda di daerah Jakarta dalam upaya memaksimalkan penyampaian dan pemahaman pesan yang diberikan. Dengan begitu, diharapkan dengan adanya perancangan media informasi ini, nilai dan semangat prajurit dan pahlawan Indonesia dapat ditanamkan lebih dalam kepada anak-anak muda Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media informasi Museum Keprajuritan Indonesia yang menarik, informatif, dan dapat diakses dengan mudah oleh para pelajar?

1.3 Batasan Masalah

1. Demografis :

a. Gender : Laki-laki & Perempuan

Karena penyelesaian masalah ini tidak difokuskan kepada jenis kelamin, melainkan siswa Jakarta secara keseluruhan.

b. Usia : 13 – 18 tahun

c. Pendidikan : SMP – SMA

d. Tingkat Ekonomi : Menengah – Menengah keatas

Penulis memilih target audiens dengan tipe demografis tersebut karena disesuaikan dengan target audiens dari Museum Keprajuritan Indonesia. Karena berdasarkan pihak Museum Keprajuritan Indonesia, pelajar SMP – SMA merupakan penerus bangsa yang perlu dibimbing dan diberi edukasi mengenai sejarah pertempuran pra-kemerdekaan Indonesia sehingga dapat membangun karakter dan kepribadian yang kuat.

2. Psikografis :

Remaja dan pra-remaja yang menggemari topik sejarah. Mereka juga peduli mengenai perjalanan tanah air dan tumpah darah yang telah diberikan oleh para prajurit dan pahlawan untuk memerdekakan NKRI. Akan tetapi remaja dan pra-remaja tersebut tidak memiliki akses yang mudah dalam mendapatkan informasi dan edukasi mengenai sejarah Indonesia.

3. Geografis : Daerah Khusus Ibukota Jakarta

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang media informasi Museum Keprajuritan yang dapat memberikan informasi secara optimal kepada siswa Jakarta dengan rentang usia 13-18 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1.5.1. Manfaat bagi Penulis

Perancangan media informasi ini melatih penulis dalam mengumpulkan data, melakukan riset, dan mencari solusi dari sebuah permasalahan. Dengan begitu, proses pembuatan desain penulis berkembang sebagai suatu solusi yang lebih objektif dan tidak hanya mengandalkan kemauan dan ketertarikan penulis yang subjektif.

1.5.2. Manfaat bagi Orang Lain

Dengan adanya perancangan media informasi ini, diharapkan pelajar SMP maupun SMA dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan cerita bersejarah mengenai pertempuran para pahlawan dalam memperjuangkan. Sehingga para pelajar SMP maupun SMA tetap bisa mendapatkan cerita perjuangan para pahlawan dan menjadikannya sebagai landasan untuk membangun karakter yang kuat.

1.5.3. Manfaat bagi Universitas

Perancangan media informasi Museum Keprajuritan Indonesia ini diharapkan bisa menambahkan referensi mahasiswa/i lain di Universitas Multimedia Nusantara dalam membuat perancangan media informasi lainnya.

