

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kota Bogor, sering disebut sebagai ‘Kota Hujan’ tetapi kota ini memiliki julukan lain yang jarang diketahui masyarakat yaitu, Kota Pembela Tanah Air (Khatinah, 2018). Julukan ini diberikan karena Pembela Tanah Air atau PETA didirikan untuk pertama kalinya di Kota Bogor. Hal ini membuat Kota Bogor kaya akan sejarah perjuangan rakyat Indonesia (IndonesiaKaya, n.d.). Kisah-kisah sejarah tersebut dilestarikan di dua museum sejarah perjuangan di Bogor, satunya adalah Museum Perjuangan Bogor. Museum ini memiliki koleksi senjata, pakaian yang digunakan para pejuang kemerdekaan, hingga diorama pertempuran yang terjadi di wilayah Bogor. Menurut hasil wawancara dengan pengurus museum, Bapak Ben, koleksi yang paling dicari oleh pengunjung adalah koleksi baju. Salah satu dari koleksi baju yang ada adalah baju yang pernah dikenakan oleh Kapten Muslihat, seorang pejuang Bogor yang namanya dijadikan nama jalan di Bogor. Museum Perjuangan Bogor menjadi tempat dimana pengunjung dan masyarakat Bogor dapat mengetahui tentang sosok Kapten Muslihat.

Namun, dari hasil kuisisioner, 75% responden tidak mengetahui sosok Kapten Muslihat dan tempat dimana masyarakat bisa mempelajari tentang Kapten Muslihat memiliki jumlah pengunjung paling sedikit dibanding museum lainnya, dengan angka 2.766 orang dalam satu tahun (Badan Pusat Statistik, 2016). Padahal menurut Walikota Bogor, Arya Bima, Kapten Muslihat merupakan

simbol keberanian dan kesederhanaan (Prasetyo, 2015). Selain itu, menurut Ambrose dan Paine (2006), museum memiliki manfaat sebagai sumber pembelajaran formal dan informal tentang warisan budaya dan sejarah.

Upaya pemberian informasi Museum Perjuangan Bogor mengenai Kapten Muslihat kepada pengunjung hanya berupa kertas di-laminating yang berisi judul dan deskripsi koleksi. Media informasi yang ada tidak menjelaskan tentang siapa itu Kapten Muslihat dan kisah dari bajunya yang terpajang. Dari hasil kuisioner, 97% dari responden merasa bahwa informasi mengenai kisah Kapten Muslihat kurang lengkap. Coates dan Ellison (2014) desain informasi memiliki tujuan untuk memperingatkan, mengajarkan, menjelaskan, atau menghibur *user* mengenai suatu topik serta menyederhanakan konten kompleks agar lebih mudah untuk dipahami. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk membuat media informasi mengenai kisah Kapten Muslihat di Museum Perjuangan Bogor.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penguaraian diatas, masalah dapat dirumuskan dengan pertanyaan berikut: Bagaimana perancangan media informasi Kapten Muslihat di Museum Perjuangan Bogor?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak meluas, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Usia : 12 – 25 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

c. Pendidikan : SMP - Mahasiswa

d. Psikografis: Menyukai berkunjung ke museum, rasa keingintahuan tinggi

e. Geografis : Bogor

f. Kelas Ekonomi : SES B

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah:

Merancang media informasi Kapten Muslihat di Museum Perjuangan Bogor.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian:

##### **1. Manfaat bagi penulis**

Manfaat tugas akhir ini bagi penulis adalah penulis dapat memperdalam ilmu yang telah dipelajari dan mengaplikasikannya untuk memberi solusi dari permasalahan yang nyata, serta memperoleh gelar sarjana desain.

##### **2. Manfaat bagi orang lain**

Manfaat laporan tugas akhir ini bagi orang lain adalah dapat mengetahui sosok Kapten Muslihat dan jasanya. Serta mengetahui Museum Perjuangan Bogor sebagai tempat untuk memperdalam pengetahuan sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia di wilayah Bogor.

### 3. Manfaat bagi universitas

Manfaat laporan tugas akhir ini bagi universitas adalah dapat menjadi referensi bagi mahasiswa/i UMN lain yang merancang media informasi sebagai tugas akhir.