



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

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada Warga Negara Indonesia atau seorang yang berjuang melawan penjajah di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal demi membela Negara Kesatuan Republik Indonesia, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan Negara Republik Indonesia adalah penjelasan umum dari Undang-Undang Nomor 20 tahun 2009. Pada penjelasan Undang-Undang tersebut dapat disadari bahwa pahlawan nasional memiliki jasa yang besar untuk Indonesia dan kita sebagai Warga Negara Indonesia patut menghormatinya.

Pada tahun 2016 Bank Indonesia meresmikan pengeluaran dan pengedaran 11 pecahan uang Rupiah baru. Kesebelas uang Rupiah Tahun Emisi 2016 itu terdiri dari 7 tujuh pecahan uang Rupiah kertas dan empat pecahan uang Rupiah logam. Uang Rupiah kertas terdiri dari pecahan Rp100.000 yang menampilkan gambar Presiden dan Wakil Presiden pertama Indonesia yaitu Soekarno dan M. Hatta; uang kertas Rp50.000 yang menampilkan gambar Ir. H. Djuanda; sedangkan uang kertas Rp20.000 terdapat gambar Dr. G.S.S.J. Ratulangi. Humas (2016).

Menurut Sadnyari, Ida (2016), terdapat perilaku yang kurang baik saat pemerintah merilis mata uang edisi baru pada tahun 2016 tersebut, Terdapat beberapa *netizen* yang berkomentar negatif terhadap tokoh asal papua yaitu Frans Kaisiepo. Terdapat juga kasus baru-baru ini berkaitan dengan pelecehan tokoh tersebut yaitu seorang remaja meng-edit potret Frans Kaseipo dengan filter-filter Tiktok (Pikiran-rakyat, 2021). Dari dua kasus tersebut, perilaku masyarakat terhadap pahlawan nasional sendiri masih sangat memprihatinkan. Padahal menurut Alfari (2018), gambar pahlawan pada uang kertas dimaksudkan agar para

generasi muda dapat meneladani semangat kepahlawanan dan nilai-nilai patriotisme dalam diri pahlawan yang sudah memperjuangkan kemerdekaan bangsa.

Wawancara bersama Siska Nurazizah Lestari, S.Sn., S.Hum. (2021) selaku ahli antropologi dan sejarah menyatakan bahwa masalah-masalah tersebut muncul karena kurangnya wawasan sejarah generasi muda Indonesia terhadap para pahlawan tersebut. Siska juga menegaskan bahwa keterbatasan pengetahuan pada tokoh-tokoh pahlawan Indonesia, terutama yang berasal dari Indonesia bagian tengah dan timur juga menjadi faktor kurangnya ilmu pengetahuan mereka terhadap tokoh-tokoh tersebut. Apabila faktor tersebut tidak berubah, Siska mengatakan perilaku kurang sopan tersebut akan terus terjadi, atau bahkan hilangnya rasa cinta kita terhadap pahlawan dan negara kita.

Menurut England dan Finney (2011), media interaktif adalah bentuk integrasi media digital yang menggunakan teks, gambar bergerak, dan suara ke dalam suatu bentuk *digital environment*. Hal tersebut memungkinkan orang untuk berinteraksi terhadap media bertujuan untuk memperoleh data kebutuhan tertentu.

Maka dari fenomena tersebut, penulis perancangan *website* mengenai Pahlawan Nasional Papua Frans Kaisiepo. 17-24 tahun menjadi target sasaran usia karena merupakan usia dimana manusia sudah mencapai kematangan intelektual dan memasuki tahap pencarian jati diri menuju kedewasaan (Maress, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *website* mengenai Pahlawan Nasional Papua Frans Kaisiepo, bagi penduduk berusia 17-24 tahun di Jabodetabek?

1.3 Batasan Masalah

Penulis merancang tugas akhir ini dengan batasan berdasarkan referensi dari Moriarty, Mitchell, dan Wells (2011, hlm. 128-159), dalam bukunya yang berjudul Advertising :

1. Geografis

Primer : Jabodetabek

Frans Kaisiepo merupakan Pahlawan Nasional Indonesia, akan tetapi untuk mempersempit permasalahan, perancang memutuskan untuk memfokuskan pada target di Jabodetabek.

Sekunder : Luar Jabodetabek

2. Demografis

Usia : 17-24 tahun (Badan Pusat Statistik, 2020)

Target usia tersebut terpilih karena menurut artikel permasalahan yang diambil, target merupakan remaja dan dewasa.

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

SES : SES B

SES target merupakan SES B karena menurut Badan Pusat Statistik penghasilan target demografis usia 17-24 masih dibawah rata-rata dari SES A. Tujuan lainnya adalah untuk memperkecil target demografis.

Warga negara : Indonesia

Tingkat Pendidikan : Minimal SMA

3. Psikografis

Secara psikologis target tidak memiliki pengetahuan terhadap cerita perjuangan Frans kaisiepo, akan tetapi memiliki rasa penasaran terhadap kisah tokoh tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Untuk merancang *website* informatif mengenai Frans Kaisiepo penduduk usia 17-24 tahun di Jabodetabek.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini memiliki manfaat untuk:

a. Bagi penulis

Perancangan tugas akhir ini memberikan ilmu dan pengalaman dalam mengerjakan karya tulis. serta memperluas wawasan mengenai perancangan media informasi yang interaktif.

b. Bagi orang lain

Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan bagi mereka yang tertarik untuk mempelajari kisah-kisah para pahlawan nasional dalam lembaran rupiah edisi 2016 dan juga memberikan pengetahuan mendasar dalam merancang media informasi yang interaktif.

c. Bagi universitas

Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi atau contoh untuk mahasiswa lainnya, terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual

