

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum merupakan sarana yang bertujuan untuk mengumpulkan, mendokumentasikan, memelihara, dan menampilkan koleksi-koleksinya (Kemdikbud, 2019). Di Indonesia banyak sekali jenis-jenis museum yang dapat dikunjungi, salah satunya museum tentang sejarah perjuangan. Museum ini dikelola oleh yayasan Museum Perjuangan. Museum Perjuangan Bogor awalnya didirikan dari hasil musyawarah para tokoh pejuang Keresidenan Bogor pada 26 Oktober 1957 (Asosiasi Museum Indonesia, n.d.). Museum Perjuangan Bogor diresmikan langsung pada tanggal 10 November 1957 oleh Mayor Ishak Djuarsa yang adalah seorang perwira tinggi militer Angkatan darat dari Indonesia yang juga merupakan salah satu tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia.

Museum Perjuangan Bogor menyimpan seluruh bukti perjuangan para pahlawan yang berperang di wilayah Bogor pada masa kemerdekaan Indonesia, mulai dari senjata, diorama, arsip penting pada masa kemerdekaan, hingga seragam yang digunakan pejuang pada masa itu. Museum ini didirikan dengan visi untuk mewarisi semangat dan nilai tentang perjuangan kepada generasi yang akan datang. Namun, museum ini belum membentuk persepsi yang sesuai dengan misi museum di masyarakat, di mana dari hasil kuesioner yang disebar, sebagian besar responden menganggap bahwa Museum Perjuangan Bogor dianggap kurang menarik karena terlihat sudah kuno dan ketinggalan zaman. Sedangkan, museum memiliki tujuan agar masyarakat khususnya masyarakat lokal memiliki wawasan yang luas tentang sejarah di Indonesia.

Citra yang ditampilkan museum saat ini sudah memenuhi beberapa aspek yang menjadi masalah identitas dalam buku Alina Wheeler, yaitu citra museum dianggap kurang menarik dan citra yang ditampilkan belum berhasil menjangkau target pengunjung yang luas (Wheeler, 2018, h.7). Oleh karena itu,

identitas Museum Perjuangan Bogor perlu dibangun kembali, sehingga memiliki kesan dalam perspektif masyarakat, khususnya di kota Bogor. Menurut Wheeler (2018, h.11) dengan adanya identitas dapat membantu mengelola persepsi suatu perusahaan dan membedakannya dengan kompetitor *brand* lainnya. Menurut Keller (2015), *brand* yang dianggap legendaris dapat dianggap tidak menarik dan membosankan apabila sudah tidak relevan.

Dengan adanya proses perancangan ulang identitas visual sebagai bentuk komunikasi dari pihak museum kepada masyarakat, citra atau identitas tentang museum akan lebih mudah diingat oleh masyarakat. Berdasarkan uraian diatas, penulis mengajukan solusi dengan melakukan perancangan ulang identitas visual Museum Perjuangan Di Kota Bogor. Dengan adanya perancangan ini, Museum Perjuangan Bogor akan tetap relevan seiring berkembangnya zaman. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap Museum Perjuangan Bogor sebagai bentuk pelestarian kebudayaan Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Implementasi identitas Museum Perjuangan Bogor belum diaplikasikan secara konsisten di berbagai media sehingga museum terlihat kurang profesional dan ketinggalan zaman.
2. Persepsi identitas visual Museum Perjuangan Bogor belum merepresentasikan nilai yang dimiliki, sehingga timbul mispersepsi di masyarakat.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka berikut merupakan pertanyaan yang diajukan penulis untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan ulang identitas visual Museum Perjuangan di kota Bogor?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat berdomisili di kota Bogor dan sekitarnya, dengan menargetkan usia 18-25 tahun yang termasuk kategori remaja awal, SES B, yang memiliki ketertarikan akan suatu sejarah khususnya mengenai perjuangan, suka melakukan kegiatan wisata, dan memfokuskan masalah pada citra dan kesan masyarakat terhadap Museum Perjuangan di Kota Bogor. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain *Graphic Standard Manual* dan media kolateral yang dapat memperbaharui citra dari Museum Perjuangan Bogor.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan sebelumnya, tujuan tugas akhir penulis adalah membuat perancangan ulang identitas visual Museum Perjuangan Bogor.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Di akhir perancangan tugas akhir ini tentu memiliki manfaat yang ingin diberikan. Manfaat dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai usaha peningkatan *awareness* akan kekayaan mengenai sejarah perjuangan di Indonesia. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi mengenai perancangan ulang identitas visual sebuah kawasan wisata.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi dosen, mahasiswa, maupun peneliti lain yang juga meneliti topik yang sama. Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti yang tertarik dalam merancang identitas visual dengan topik museum atau kawasan wisata lainnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.