

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Museum dan Monumen PETA Bogor adalah sebuah museum sejarah yang menjelaskan sejarah berdirinya pasukan PETA atau Pasukan Pembela Tanah Air, sebuah pasukan yang menjadi cikal bakal dari Tentara Nasional Indonesia pada masa kemerdekaan silam. Dikutip dari artikel Indonesia Kaya (2024), Museum ini mempunyai berbagai barang-barang bersejarah bekas peninggalan Kekaisaran Jepang. museum juga mempunyai berbagai diorama yang memperlihatkan bagaimana pasukan PETA berdiri dan berkembang menjadi Tentara Nasional Indonesia. Selain itu gedung Museum PETA juga merupakan sebuah monumen bersejarah yang di mana dulunya adalah tempat pelatihan tentara PETA selama masa menuju kemerdekaan Indonesia. Meskipun begitu dengan banyaknya kandungan sejarah yang terdapat di dalam museum tersebut dan manfaat yang dapat di peroleh dalam menjadikan tempat tersebut sebagai sarana edukasi sejarah, Museum dan Monumen PETA Kota Bogor belum dapat sepenuhnya di representasikan kepada generasi z saat ini dan hal tersebut berpengaruh dengan minat mengunjungi museum tersebut, dikutip dari situs *Open Data* Kota Bogor (2025), Tingkat kepengunjungan wisata ke museum di Kota Bogor hanya berada di sekitar 8,2 persen, menurun drastis dibandingkan tahun sebelumnya yang berjumlah 55,7 persen.

Istina dkk (2022, h.96 – 98) menyatakan bahwa penurunan minat generasi z dalam mengunjungi museum dikarenakan anggapan bahwa museum adalah tempat yang membosankan, kurang terawat, dan juga kuno dalam merepresentasikan isinya. Hal ini didukung oleh observasi media digital yang dilakukan oleh penulis terhadap akun *Instagram* @museumpeta. dalam akun *Instagram* tersebut terlihat bahwa Museum dan Monumen Kota Bogor masih menggunakan cara tradisional dalam menyediakan layanan edukasi dan informasi museum tersebut, yaitu melalui studi banding atau *field trip* yang sering dilakukan

oleh anak-anak Sekolah Dasar atau Sekolah Menengah Pertama. Kurangnya Museum dan Monumen Kota Bogor dalam mengikuti perkembangan jaman dan perubahan generasi menjadi alasan di balik kurangnya minat generasi z dalam mengunjungi museum tersebut dan sejarah yang terkandung di dalamnya. Padahal museum dapat dikembangkan untuk bisa mengadaptasikan media digital sebagai sarana edukatif untuk generasi saat ini terutama generasi z. dikutip dari Eva (2024, 229 - 230) generasi muda saat ini mempunyai ekspektasi yang berbeda dalam pengalaman belajar dan interaksi mereka dengan konten budaya. Mereka saat ini lebih tertarik untuk mencari pengalaman yang lebih interaktif, personal, dan beradaptasi dengan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari. Istina (2022, h.98) juga kembali menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi dan media digital dapat menjadi pemecah persepsi generasi z mengenai museum yang terkenal bosan dan kuno.

Pemanfaatan teknologi ini dapat dilakukan melalui digitalisasi museum seperti pembuatan suatu media informasi digital berupa website untuk museum tersebut, ini juga dapat menjadi manfaatnya tersendiri untuk museum jika mereka lebih fokus dalam menarik minat generasi muda terutama mahasiswa dalam wisata edukatif. Hal ini di perjelas dalam pernyataan Fadli Zon selaku Menteri Kebudayaan RI di saat beliau sedang melakukan kunjungan ke Museum dan Monumen PETA Bogor pada tanggal 9 November 2025, beliau menyatakan bahwa Museum dan Monumen PETA Bogor harus bisa menjadi “Ruang Belajar Hidup” yang dapat membawa sumber informasi dan inspirasi untuk generasi muda (Dinas Sejarah, 2025). Berdasarkan fenomena dan masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu media informasi yang dapat membantu museum dalam memberikan panduan dan wadah informasi digital berupa *mobile website* untuk generasi z.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan rumusan masalah yang ditemukan oleh penulis :

1. Kurangnya museum dalam merepresentasikan isi museum dan segala informasi yang terkandung di dalamnya.

2. Museum yang masih melakukan pelayanan melalui metode tradisional dan tidak mengikuti zaman
3. Karakteristik individual generasi z yang memandang museum sebagai tempat edukasi yang kuno dan membosankan.
4. Kurangnya suatu media informasi digital yang dapat menjadi pemandu dan penyedia informasi mengenai apa yang terdapat di dalam museum tersebut.

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas maka terumuskan suatu pertanyaan sebagai berikut:

“Bagaimana perancangan media informasi museum dan monumen PETA Kota Bogor?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Dikutip dari situs Kompas.id, segmentasi perancangan untuk *mobile website* ditujukan untuk generasi z yang dengan kisaran umur 21 – 25 tahun dengan rata-rata minimal sekitar 60,7 % telah menamatkan jenjang SMA dan sedang menempuh atau telah menyelesaikan pendidikan tinggi (Prasetyo, 2024), golongan ini juga sering disebut sebagai *Digital Native* dikarenakan lahirnya mereka di era digital dan sudah membiasakan diri dengan kehidupan di mana segala informasi sudah dapat diakses dengan begitu cepat (Nisrina, 2025, h.225). Selain itu target perancangan juga dalam kategori SES B - A, berdomisili di daerah Kota/Kabupaten Bogor dan sekitarnya (Jadetek), mempunyai ketertarikan dalam penggunaan media digital dan mengunjungi museum. Batasan untuk *mobile website* sebagai media informasi digital hanya akan mencakup informasi kunjungan museum seperti latar belakang museum, peta digital museum, dan penjelasan umum untuk berbagai diorama dan berbagai set barang lainnya yang berada di dalam gedung seperti perlengkapan bersenjata yang dipakai tentara PETA pada masa tersebut.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang sudah tertera maka tujuan tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan *mobile website* Museum dan Monumen PETA Kota Bogor.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat untuk pendidikan baik secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam bagi penulis terkait perancangan media informasi berupa *mobile website* yang dapat memberikan informasi berbasis digital mengenai Museum dan Monumen PETA Kota Bogor dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sehingga dapat menjadi wadah edukasi untuk generasi z. Penelitian desain ini juga diharapkan dapat menjadi batu pijakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang hendak membawakan suatu media informasi terutama pembuatan *mobile website* ataupun media digital interaktif lainnya dalam suatu lokasi, bagi universitas diharapkan dapat menjadi sumbangan untuk ilmu pengetahuan khususnya dalam merancang suatu media informasi digital untuk museum atau lokasi bersejarah lainnya.

### 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi penambah wawasan sekaligus pengalaman terhadap perancangan *mobile website* Museum dan Monumen PETA Kota Bogor, penelitian diharapkan dapat membawakan pemahaman mengenai bagaimana caranya merancang suatu media digital yang dapat menyediakan informasi yang terkandung didalam suatu museum untuk generasi z yang secara keseluruhan adalah generasi *Digital Native*, perancangan ini diharapkan dapat mengomunikasikan nilai-nilai yang terkandung di dalam Museum dan Monumen PETA Kota Bogor serta menjadi panduan edukatif mengenai museum kepada generasi z. Selain itu diharapkan penelitian ini juga dapat berkontribusi dalam menambah ilmu pengetahuan mengenai pelaksanaan tugas akhir untuk prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.