

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan hal penting dalam berbangsa karena sejarah adalah bagian dari kehidupan yang dapat dijadikan sebuah pelajaran untuk menjadi bangsa yang lebih baik. Indonesia memiliki banyak peristiwa sejarah dan penuh dengan keagungan nilai para pahlawan, dari zaman kolonial Belanda, merebut kemerdekaan hingga akhirnya mempertahankan kemerdekaan, seluruh bangsa Indonesia kala itu bersatu dengan semangat juang tinggi demi mengusir penjajah.

Pembelajaran sejarah bertugas untuk membangun karakter siswa dimana akan membangkitkan kesadaran empati dikalangan siswa yaitu sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan imajinasi dan sikap kreatif, inovatif serta partisipatif. Kemampuan untuk mengidentifikasikan diri secara empatik dengan orang lain merupakan kecakapan sosial dalam membentuk kebersamaan dan solidaritas. Sedangkan toleransi akan mendidik siswa untuk memahami nilai-nilai yang tidak dianutnya dan merupakan salah satu modal untuk menerima ketidaksamaan dalam kemajemukan. (DR. Aman, MPd, 2011: 2)

Meskipun demikian, ironisnya sejarah menjadi pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Sejarah membutuhkan literatur tekstual yang banyak untuk membahas tiap-tiap peristiwa, sehingga bacaannya banyak dan kurang menarik bagi siswa karena seolah-olah belajar sejarah cenderung hanya untuk menghafal tanggal, tahun, peristiwa dan tokoh sejarah semata. (DR. Aman, MPd, 2011:7)

Indonesia memiliki perjalanan sejarah yang panjang untuk mencapai kemerdekaan. Sebelum merdeka, Indonesia harus melewati tahun-tahunnya dijajah oleh sejumlah negara asing seperti Portugis, Inggris, Belanda dan Jepang. Dari masa kolonial Belanda, banyak peristiwa peperangan di beberapa daerah Indonesia demi mengusir penjajah dan mencapai kemerdekaan, seperti perlawanan kerajaan Mataram, Banten, Makassar, Diponegoro, Padri dan lainnya. Perlawanan tersebut terjadi karena pemerintahan Belanda melalui VOC

menerapkan *divide et impera* terhadap beberapa kerajaan untuk memecah persatuan bangsa Indonesia. Bukti peninggalan sejarah yang masih berdiri hingga saat ini salah satunya adalah Museum Sejarah Jakarta atau biasa dikenal dengan nama Museum Fatahillah yang di masa lampau merupakan balai kota pemerintahan Belanda yang kini telah menjadi lambang dari kawasan Taman Fatahillah Kota Tua, Jakarta Barat.

Museum Sejarah Jakarta terdapat kantor, ruang pengadilan serta ruang bawah tanah yang berfungsi sebagai penjara. Objek yang dapat ditemui di museum ini diantaranya perjalanan sejarah Jakarta, replika peninggalan masa Tarumanegara dan Padjajaran, hasil penggalian arkeologi, meubel antik bergaya Eropa, keramik, gerabah dan replika prasasti yang tersebar di beberapa ruangan. Museum adalah salah satu sarana pembelajaran sejarah, biasanya minimal tiap satu tahun sekali sekolah di Jakarta khususnya akan berkaryawisata kunjungan ke museum, sehingga siswa dapat mempelajari sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan karena tidak terpacu oleh kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, melainkan siswa diajak untuk melihat langsung koleksi bernilai sejarah yang ada di museum.

Nilai-nilai sejarah yang terkandung dalam benda koleksi museum berpotensi membentuk manusia-manusia yang visioner, yaitu mereka yang mampu bertahan hidup di tengah dunia global tanpa tercabut dari akar budaya dan sejarahnya. Akan tetapi, fungsi museum sebagai sarana edukatif masih belum optimal. Hal ini tergambar dari rendahnya minat masyarakat yang berkunjung ke museum. Sebagian besar pengunjungnya adalah pelajar dan mahasiswa, namun kehadiran mereka terkesan terpaksa karena mendapat tugas dari sekolah atau kampus.¹

Ditambah lagi, pengelolaan dan promosi dari museum pun masih kurang optimal. Gedung museum yang tua dan mengalami kerusakan yang kurang mendapat perhatian dari para pengelola. Fasilitas yang ada sudah tidak layak digunakan lagi. Keterbatasan yang dimiliki sebaiknya lebih diperhatikan lagi oleh pemerintah maupun pihak pengelola. Salah satu contohnya adalah Museum Louvre di Paris, Prancis. Museum megah dengan pengunjung terbanyak ini

¹ Diunduh dari <http://m.kompasiana.com/post/read/566113/3>, Priyandono Hanyokrokusumo, *Berjalan Mendahului Jaman lewat Museum*, pada 22 Maret pukul 09:41

memiliki koleksi berharga yang tidak hanya berasal dari Prancis, namun benda antik dari berbagai belahan dunia seperti Mesir, Mesopotamia dan lainnya. Selain koleksinya yang bernilai historis menarik, Museum Louvre memiliki daya tarik lain karena telah menerapkan sistem teknologi canggih baik dalam penataan ruang koleksi, pengamanan, fasilitas dan juga *ticketing*². Tak heran dalam satu tahun Museum Louvre dapat menarik pengunjung yang rata-rata adalah wisatawan mancanegara hingga delapan juta orang³.

Fasilitas museum harus lebih optimal, seperti informasi yang detail mengenai koleksi yang dipamerkan agar semakin mudah dipahami, penataan ekshibisi pun diatur ulang agar lebih menarik dan tidak monoton, sehingga para pengunjung khususnya anak-anak tidak hanya sekedar datang untuk melihat-lihat koleksi museum semata, namun ada kesan dan pengalaman edukatif setelah berkunjung ke museum tersebut.

Adapun untuk meningkatkan minat dan umpan balik terhadap anak-anak ketika berkunjung ke museum, maka diperlukan suatu media visual Museum Sejarah Jakarta berupa buku aktivitas sebagai media pembelajaran anak-anak untuk kunjungan museum, dan di rumah pun anak-anak dapat mempelajari kembali ilmu pengetahuan yang mereka peroleh ketika berada di museum.

1.2 Masalah Perancangan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Di dalam sebuah perancangan media visual apabila diidentifikasi, masalah yang paling mendasar adalah:

1. Materi pelajaran sejarah mayoritas dalam bentuk literatur tekstual sehingga kurang menarik bagi anak-anak.
2. Proses penyampaian materi sejarah masih kurang efektif.
3. Fungsi museum sebagai sarana edukasi masih belum optimal.
4. Penyajian dan penataan ekshibisi museum cenderung monoton.
5. Kurangnya penjelasan mengenai koleksi yang dipajang di museum.

² Diunduh dari <http://m.kompasiana.com/post/read/591735/1/>, Caecillia West, *Museum: Berkaca dari Masa Lalu*, pada 28 Maret pukul 12:21

³ Diunduh dari <http://travel.okezone.com/read/2014/01/23/407/930730/museum-museum-jakarta-kalah-performa>, Mutya Hanifah, *Museum-Museum Jakarta Kalah Performa*, pada 22 Maret pukul 08:18

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan media informasi Museum Sejarah Jakarta yang tepat dan menyenangkan untuk menunjang pembelajaran anak-anak melalui pendekatan desain komunikasi visual?

1.3 Ruang Lingkup Perancangan

1. Apa
Media informasi Museum Sejarah Jakarta untuk pengunjung anak-anak.
2. Bagian Mana
Perancangan media visual berupa buku aktivitas museum yang menyertakan visualisasi mengenai koleksi museum.
3. Siapa
Pengunjung anak-anak berusia 8 hingga 12 tahun.
4. Tempat
Museum Sejarah Jakarta atau dikenal dengan nama Museum Fatahillah di kawasan Kota Tua, Jakarta Barat.
5. Waktu
Pengumpulan data dilakukan sekiranya selama sebelas minggu dengan dua kali proses *preview* mengenai permasalahan, pijakan teoritis dan konsep desain. Lalu dalam jangka waktu enam minggu terakhir untuk proses perancangan karya tugas akhir.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang media informasi Museum Sejarah Jakarta yang tepat dan menyenangkan untuk menunjang pembelajaran anak-anak melalui pendekatan desain komunikasi visual.

1.5 Cara Pengumpulan Data

1. Observasi
Penulis akan melakukan observasi dengan mengunjungi Museum Sejarah Jakarta dan mengamati secara langsung koleksi, penataan ekshibisi, fasilitas yang disediakan, serta sistem pengelolaan museum.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi tentang pengelolaan program dan pengembangan museum, penulis melakukan wawancara dengan Kepala Humas Museum Sejarah Jakarta.

3. Studi Literatur

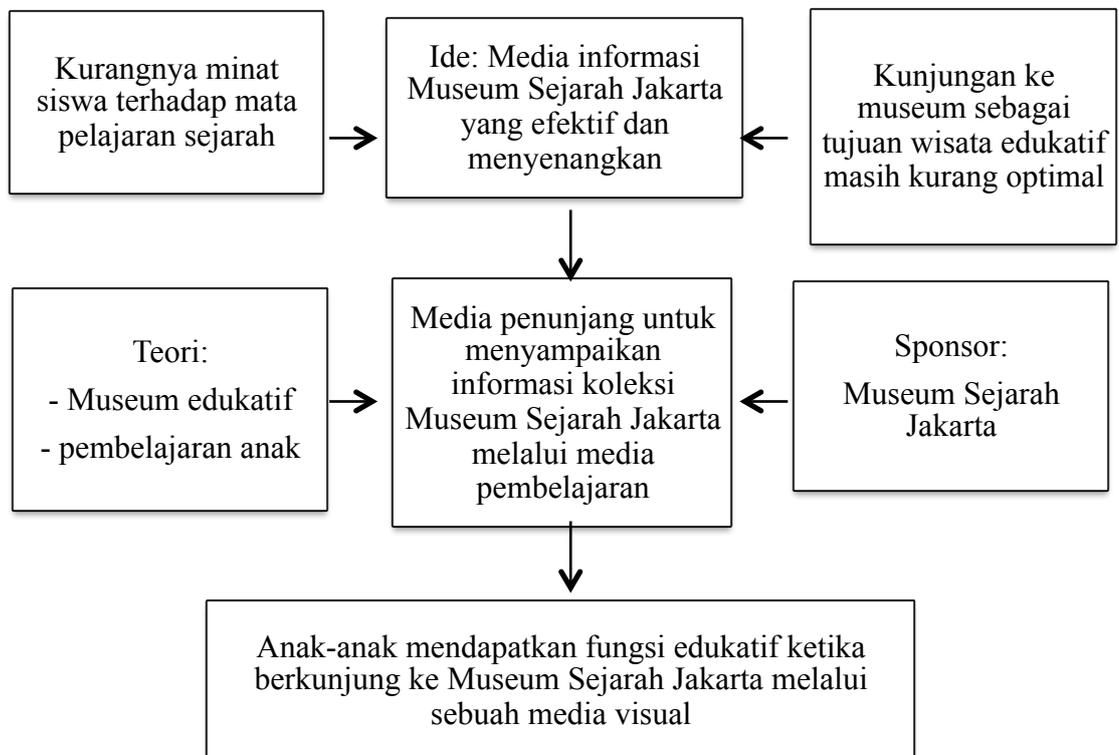
Penulis mempelajari teori-teori pada buku serta mencari tambahan informasi pendukung dari hasil penelitian yang sesuai dengan topik perancangan.

4. Kuesioner

Penulis menyebarkan angket kepada responden yang terdiri dari anak-anak sekolah dasar di bilangan Jakarta.

Data yang diperoleh kemudian dianalisa dengan metode kualitatif, analisis SWOT dan digunakan sebagai bahan referensi dalam perancangan tugas akhir yang berbentuk media visual Museum Sejarah Jakarta.

1.6 Kerangka Perancangan



(Bagan 1.1: Kerangka perancangan)

1.7 Pembabakan

Untuk memperoleh gambaran yang tepat dalam laporan perancangan ini, maka penulis akan menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Merupakan pendahuluan yang berisikan uraian mengenai latar belakang perancangan secara jelas dan rinci mengenai masalah yang dihadapi dan perlunya memecahkan masalah tersebut.

Bab II. Dasar Pemikiran

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan dalam merancang media pembelajaran peristiwa sejarah, landasan yang mendasari proses perancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka sehingga diperoleh gagasan awal sebagai dasar perancangan.

Bab III. Data dan Analisis Masalah

Menguraikan apa, bagaimana dan mengapa hasil penelitian yang diperoleh. Serta analisis data SWOT dan deskripsi hasil studi kepustakaan, yang dapat mengembangkan objek yang diteliti sehingga menghasilkan konsep perancangan.

Bab IV. Konsep dan Hasil Perancangan

Menggambarkan gagasan awal berupa dasar pertimbangan bagi perancangan. Uraian ini diawali dengan menjelaskan tema perancangan yang dikaitkan dengan aspek desain, kemudian diakhiri dengan analisis karya yang dibuat sesuai dengan pemecahan dari masalah tersebut.

Bab V. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hasil analisis yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan ringkas dan padat yang menjawab masalah perancangan.