

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejarah adalah hal yang sangat penting dan harus dipelajari dari generasi ke generasi. Melalui sejarah generasi muda belajar untuk mengenal bangsanya serta dapat belajar mana yang tepat dan mana yang tidak tepat. Tanpa disadari sejarah memberikan banyak manfaat, diantaranya adalah sejarah mengajak manusia berpikir ke masa lalu sebagai bahan acuan ke depan dan memprediksi masa yang akan datang.

Soekarno, Pahlawan Proklamasi Republik Indonesia sempat berkata dalam sebuah pidato yaitu JASMERAH atau “Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah”(Adams and Cindy, 1966). Kalimat beliau merupakan sebuah dorongan untuk generasi muda sebagai generasi penerus bangsa agar dapat belajar dan lebih memahami sejarah bangsa ini. Hal ini ditujukan agar terhindar dari kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan pada masa lampau, sekaligus memberikan semangat baru kepada generasi penerus.

Indonesia merupakan negara yang dikenal memiliki berbagai macam sejarah. Salah satu sejarah Indonesia yang paling membekas adalah peristiwa penjajahan oleh negara-negara lain. Meskipun begitu, penjajahan yang terjadi di Indonesia justru membangkitkan sikap patriotisme rakyat Indonesia untuk bersatu dan berjuang untuk meraih kemerdekaan.

Tercapainya kemerdekaan bangsa Indonesia tidak luput dari

peristiwa bersejarah pembacaan teks proklamasi kemerdekaan. Dengan adanya pembacaan teks proklamasi kemerdekaan, telah diserukan kepada masyarakat di dunia dengan adanya sebuah negara baru yang telah bebas dari penjajahan negara lain. Negara baru yang memiliki kesetaraan dengan negara-negara lain yang telah bebas sebelumnya dan wajib dihormati oleh negara-negara lain di dunia.

Proklamasi bukanlah akhir dari perjuangan bangsa Indonesia, melainkan awal dari perjuangan untuk mempertahankan bangsa Indonesia. Pentingnya pelajaran sejarah agaknya sudah lama diabaikan di negara ini. Pemandu Informasi Perkembangan Dunia dari surat kabar elektronik *The GLOBAL REVIEW*, masyarakat dikejutkan oleh pemberitaan televisi nasional mengenai minimnya pengetahuan sejarah anggota DPR-RI. Salah satu publik figur muda yang menjadi anggota pemerintahan itu, tampak kebingungan ketika harus menjawab isi dari sumpah pemuda. Tidak hanya itu, terdapat juga beberapa siswa yang tidak tahu mengenai proklamasi kemerdekaan. Muncul pula keprihatinan berbagai kalangan mengenai hilangnya jiwa patriotisme dan nasionalisme. Kurniawati(2014), menjelaskan bahwa menanamkan kesadaran hal sejarah pada generasi muda lebih dari sekedar *retorika*. Membangun kesadaran sejarah bagi masyarakat khususnya generasi muda harus dimulai melalui proses edukasi mereka, kurikulum, ataupun sistem pengaplikasian yang tepat. Pembelajaran sejarah harus mempunyai makna bagi siswa, bukan hanya sekedar menghafal tahun dan peristiwa saja, melainkan dengan menjadikan pelajaran sejarah sebagai hal yang

bermakna. Maka siswa diharapkan dapat memiliki keterikatan dengan masa lalunya untuk diambil pelajarannya bagi masa depan. Dari sanalah muncul kesadaran nasionalisme bagi generasi muda calon pemimpin bangsa.

Tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut berkaitan dengan berbagai aspek yang ada di negeri ini. Di Indonesia tempat atau wisata hiburan lebih banyak diminati oleh masyarakat khususnya generasi muda dibandingkan dengan tempat atau wisata pendidikan. Hanvitra(2003), mengatakan bahwa sepanjang pengetahuan beliau, masyarakat awam cenderung tidak suka pada pengetahuan. Mereka lebih menyukai hiburan daripada hal-hal yang menambah wawasan dan pengetahuan mereka. Khususnya di kota Bandung, wisata edukasi seperti museum kurang lebih ada sepuluh bangunan, belum sebanding dengan wisata lainnya yang bersifat hiburan. Tujuan dari kebanyakan didirikannya wisata hiburan biasanya untuk menguntungkan sisi bisnis seorang pengusaha.

Metode pendidikan di Indonesia dinilai tertinggal dan terlalu lama monoton seperti yang tertulis di situs Padangkita.com. Salah satu profesor dari Harvard beranggapan bahwa butuh waktu sekitar 128 tahun untuk dapat menyamai pencapaian yang diperoleh negara-negara maju saat ini. Hal ini yang disampaikan oleh Presiden Joko Widodo dalam acara peringatan Hari Sumpah Pemuda tahun 2017. Untuk itu, Presiden sependapat bahwa salah satu hal yang paling cepat adalah memperbaiki aplikasi, dengan aplikasi sistem. Beliau beranggapan bahwa perubahan akan lebih terlihat bila kita berani menggunakan aplikasi-aplikasi sistem

yang memang memudahkan anak-anak untuk belajar. Selain itu pak Jokowi juga berpendapat bahwa anak-anak harus diberikan pendidikan di luar ruangan juga, tidak hanya di dalam ruangan saja, karena menurutnya kita telah terlalu lama selalu belajar di ruangan. Beliau juga menambahkan bahwa anak-anak harus dihadapkan pada masalah-masalah dan tantangan-tantangan, jangan hanya rutinitas seperti yang telah dilakukan selama ini.

Seorang praktisi telekomunikasi Hasnul Suhaimi dalam wawancaranya untuk situs neraca.co.id mengatakan bahwa pelajar saat ini cepat bosan jika harus mengkonsumsi materi pendidikan yang banyak tersedia secara rutin. Beliau beranggapan harus ada unsur hiburan yang membuat mereka menjadi senang dan tertarik, sehingga mereka bisa lebih menikmati proses pendidikan tersebut serta lebih gampang mencerna materi tersebut. Indonesia membutuhkan ruang publik yang dapat menyajikan sarana dan pra-sarana dalam hal wisata dan hiburan yang berorientasi pendidikan untuk masyarakat. Contoh dari sarana dan pra-sarana tersebut adalah pusat edukasi. Pusat edukasi ini merupakan area publik yang dapat di akses oleh semua orang yang ingin berwisata hiburan-edukasi. Namun untuk mengikuti perkembangan pembangunan wisata hiburan-edukasi tersebut perlu dilakukan penyesuaian. Perilaku masyarakat yang menyukai wisata hiburan sebenarnya dapat dijadikan sebagai potensi dengan menyalurkan hobi masyarakat dalam hal wisata namun diarahkan ke wisata pendidikan. Hal ini dapat menarik perhatian dan minat masyarakat.

Perancangan Interior Pusat Edukasi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia di Kota Bandung ini menampilkan cerita sejarah yang fokus pada saat Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dari pra-kemerdekaan sampai dengan kemerdekaan dalam bentuk pengalaman ruang dan beberapa media (multimedia). Multimedia merupakan inovasi baru yang sangat penting dalam menyampaikan informasi. Dengan diterapkannya multimedia ini, informasi yang sebelumnya berupa teks dapat menjadi hidup yang disertai dengan konten-konten lain seperti bunyi, gambar, musik, animasi, video dan yang lainnya. Dengan adanya inovasi ini, masyarakat dapat lebih mudah memahami informasi-informasi yang disajikan oleh media tersebut. Masyarakat menjadi lebih nyaman memperoleh informasi melalui media-media yang cenderung modern, dan juga memancing generasi muda semakin aktif untuk menjadikan pusat edukasi ini sebagai fasilitas yang positif untuk memperoleh suatu informasi dan juga turut melibatkan generasi muda dalam menciptakan ide dan kreatifitas.

1.2. Fokus Permasalahan

- [1] Peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia merupakan peristiwa yang penting, sehingga seluruh masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya perlu mengetahui dan memahami peristiwa tersebut secara mendetail di dalam fasilitas interior.
- [2] Menerapkan sistem multimedia ke dalam fasilitas interior merupakan solusi yang cocok untuk mengedukasi generasi

muda dalam memahami suatu peristiwa sejarah.

- [3] Mengarahkan ketertarikan masyarakat dari hiburan ke edukasi dengan menyatukan keduanya kedalam fasilitas interior.

1.3. Permasalahan Perancangan

- [1] Bagaimana cara menyajikan cerita sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia secara detail yang dapat mengedukasi masyarakat khususnya generasi muda pada fasilitas interior?
- [2] Bagaimana cara mengaplikasikan fasilitas interior dengan menerapkan multimedia pada proses pembelajaran?
- [3] Bagaimana memfasilitasi interior dengan kegiatan yang dapat mendukung pendidikan atau edukasi yang bersamaan dengan hiburan?

1.4. Ide/Gagasan Perancangan

Sesuai dengan judul Perancangan Interior Pusat Edukasi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia di Bandung, maka muncul ide gagasan yang bertujuan untuk memfasilitasi masyarakat yang sebenarnya memiliki ketertarikan terhadap cerita sejarah Kemerdekaan Indonesia. Untuk menyajikan pendidikan pada bidang sejarah yang menarik dan mudah dimengerti, maka dirancang fasilitas publik dengan konsep prinsip dari sikap masyarakat Indonesia pada saat perjuangan kemerdekaan, yaitu keberanian dan ketegasan yang akan disederhanakan dan diaplikasikan pada desain ruang.

Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman pelajar

dalam mempelajari sejarah dalam bentuk pengalaman ruang tidak hanya secara teoritis. Sehingga pelajar dapat mempelajari sejarah tidak hanya dari buku atau film saja, namun melalui beberapa media (multimedia) yang terdapat di pusat edukasi ini. Media yang pertama adalah tiga dimensi yang disajikan dalam bentuk model seperti *mock up* atau diorama, media yang kedua adalah proyeksi yang disajikan dalam bentuk film dan penggunaan OHP, yang terakhir adalah media interaktif berupa permainan yang membutuhkan aktivitas fisik sehingga dapat mengasah kemampuan motorik yang menggunakan panca indra. Tidak hanya itu, pusat edukasi ini juga menyajikan cerita sejarah Proklamasi Kemerdekaan secara lebih detail yang seringkali tidak disebutkan dalam buku pelajaran sejarah Indonesia.

Konsep dari perancangan ini adalah "*Experience Learning*" (pembelajaran berbasis pengalaman). Konsep *Experience Learning* ini adalah proses belajar yang menekankan siswa untuk mengaitkan pengalaman atau pengetahuan, yang akan dialami dengan akan dipelajari pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang berbasis pengalaman ini, siswa diarahkan untuk menjadikan pengalaman sebagai media dan sumber belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman ini membuat siswa saling terkait satu sama lain dan realistis, sehingga pembelajaran akan jauh lebih bermakna. Pembelajaran berbasis pengalaman ini tidak hanya terpaku di dalam kelas saja, namun bisa juga diterapkan diluar ruangan dan hal tersebut akan semakin membuat pembelajaran semakin menyenangkan.

Fasilitas edukasi yang ada dalam Pusat Edukasi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia ini berupa edukasi informal yaitu jalur pendidikan yang dilakukan di lingkungan sekitar, dimana kegiatan belajarnya dilakukan secara mandiri.

Pada perancangan ini, terdapat fasilitas edukasi langsung diantaranya:

1. Ruang simulasi gua Jepang : Gua Jepang dibangun oleh tentara Jepang untuk menyimpan berbagai macam amunisi perang, menyimpan sumber daya alam yang digunakan oleh tentara Jepang, berfungsi juga sebagai tempat pertemuan para panglima perang, dan menahan rakyat Indonesia yang digunakan dalam kerja paksa bangsa Jepang terhadap rakyat Indonesia. Pada ruangan ini pengunjung dapat mendengarkan suara-suara peristiwa yang terjadi dan merasakan suasana kejadian pada saat penjajahan Jepang pada tahun 1944 yang lebih tepatnya merupakan peristiwa pemberontakan rakyat Indramayu karena terjadinya kerja rodi/*romusha*.
2. *Escape Room* : Fasilitas ini akan memunculkan permainan virtual. Pengunjung dapat bermain dengan alat yang sudah disediakan oleh pihak pengelola. Beberapa media yang akan digunakan yaitu kacamata *Virtual Reality*, *Virtual Controller* dan Layar Led.

3. *Display Room* (galeri) : Fasilitas ini akan memunculkan koleksi-koleksi bersejarah peninggalan tokoh-tokoh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Perancangan ini mengambil pengayaan Art Deco. Tujuan diterapkan pengayaan ini adalah agar dapat memperkenalkan dan melestarikan gaya Art Deco kepada masyarakat khususnya generasi muda, karena gaya Art Deco ini merupakan salah satu gaya bersejarah di kota Bandung yang merupakan perkembangan Belanda yang dibawa ke Indonesia khususnya di kota Bandung. Pengayaan Art Deco ini menggambarkan maskulinitas dengan garis-garis tegas sehingga sesuai dengan konsep yang diambil dari sikap masyarakat Indonesia pada saat perjuangan kemerdekaan.

1.5. Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dan tujuan perancangan yaitu :

- [1] Dengan adanya perancangan ini, masyarakat Indonesia pada umumnya dan generasi muda pada khususnya dapat memahami peristiwa bersejarah kemerdekaan Indonesia melalui fasilitas interior yang menggunakan media pembelajaran dua dimensi, tiga dimensi, dan media interaktif.
- [2] Mengedukasi serta menghibur masyarakat Indonesia pada umumnya dan generasi muda pada khususnya melalui fasilitas interior yg berkonsep "*Experience learning*" (pembelajaran berbasis pengalaman). Pembelajaran berbasis pengalaman adalah pembelajaran yang menekankan bagaimana siswa

mengaitkan pengalaman/pengetahuan yang telah dialami dengan pengalaman yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran.

- [3] Mempermudah proses pemahaman serta menarik minat masyarakat khususnya generasi muda mengenai peristiwa sejarah Proklamasi Indonesia dengan memadukan sistem edukasi dengan hiburan pada fasilitas interior.