

## Perancangan Website Interaktif Mengenai Gedung Joang 45 Jakarta

Andreas Renaldo

Program Studi Desain Komunikasi Visual - Multimedia

Institut Kesenian Jakarta

[renaldopurba168@gmail.com](mailto:renaldopurba168@gmail.com)

doi: 10.52969/semnasikj.v1i1.30

**ABSTRAK:** Setiap Negara telah melewati banyak cerita di balik kemerdekaannya, begitu pula dengan Indonesia yang memiliki semboyan sangat melekat pada masyarakatnya, yaitu jasmerah "jangan sekali-kali meninggalkan sejarah". Nyatanya, terlihat dari dekat bahwa gedung museum sering sekali sepi pengunjung karena daya tarik masyarakat terhadap sejarah masih rendah. Media informasi yang menyajikan sejarah banyak ditemukan di buku cetak sejarah, dan website resmi dari museum maupun tulisan blog perorangan. Namun website Gedung Joang 45 Jakarta yang tersedia masih bergantung ke dalam mitra museum Jakarta yaitu pihak ketiga museum di [www.mitramuseumjakarta.org/joang](http://www.mitramuseumjakarta.org/joang) sehingga informasi yang disampaikan cukup melebar, dan tidak spesifik. Sangat disayangkan, dikarenakan Museum Joang 45 Jakarta tergolong museum kecil, mereka belum memiliki website tersendiri yang proper dan menarik, sehingga tampilan website memiliki layout yang hampir sama dan tidak memiliki ciri khas tersendiri. Untuk itu dalam pengumpulan datanya, penulis menggunakan metode wawancara dan studi pustaka untuk merancang tampilan website terbaru. Melalui pembaharuan tampilan website tersebut, diharapkan masyarakat mendapatkan pengalaman baru dalam menggali informasi tentang Gedung Joang 45 Jakarta melalui website dan antusias masyarakat dalam mengenal dan menghargai keberadaan museum di Indonesia dapat lebih baik lagi.

**Kata Kunci:** Gedung Joang 45 Jakarta; Museum; Sejarah Kemerdekaan Indonesia; Website; Website Interaktif

**ABSTRACT:** Every country has passed many stories behind its independence, as well as Indonesia which has a very attached motto to its society, namely Jasmerah "Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah" that means 'Never Leaving History'. In fact, it is seen closely that the museum building is often empty of visitors because the attractiveness of the community towards history is still low. The information media that presents history is found in many history print books, and the official website of the museum and individual blog writings. But in fact, Museum Gedung Joang 45 Jakarta website still depends on the Jakarta Museum partner, the third party museum at [www.mitramuseumjakarta.org/joang](http://www.mitramuseumjakarta.org/joang) so that the information conveyed is quite wide, and not specific for the museum. It is unfortunate, because Museum Gedung Joang 45 Jakarta is classified as a small museum, they do not have their own property and attractive websites, so the appearance of the website has a layout that is almost the same and does not have its own characteristics. For this reason, in the collection of data, the authors use the interview method and literature study to design the latest website display. Through the renewal of the appearance of the website, it is hoped that the public will gain new experiences in exploring information about the Joang 45 Jakarta Building through the website and the enthusiasm of the community in getting to know and appreciate the existence of museums in Indonesia can be even better.

**Keyword:** Gedung Joang 45 Jakarta; History of Indonesian Independence; Interactive Website; Website; Museum.

## PENDAHULUAN

Pelajaran sejarah adalah ilmu tentang manusia yang mengkaji manusia dalam lingkup waktu dan ruang, dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan, serta cerita tentang kesadaran manusia baik dalam aspek individu maupun kolektif (Kochar, 2008: 3-6). Melalui pengajaran sejarah masyarakat mampu mengembangkan

kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan perubahan masyarakat. Sifat sejarah yang sudah pasti terus bergerak maju membuat kejadian yang lalu pun menjadi sebuah sejarah, dan sejak dahulu hingga sekarang kita masih dapat menemukan jejaknya, karena sejarah itu memiliki peninggalan dengan wujud nyata seperti, bendera pusaka, atau benda-benda peninggalan dari tokoh sejarah yang sepenuhnya dapat dilihat di museum.

Di Indonesia, khususnya museum yang menyimpan benda masa perjuangan, seperti Museum Gedung Joang 45 Jakarta kerap kali hanya terlihat ramai jika ada acara napak tilas maupun studi wisata yang dilakukan pelajar. Sesekali pelajar dan juga mahasiswa yang hanya sekadar foto sebagai bukti kunjungan untuk tugas laporan akademis. Pengunjung terbilang kurang berminat karena tidak adanya pengalaman baru yang didapatkan, akibatnya pengunjung yang pernah datang ke museum tersebut tergolong enggan untuk berkunjung kesekian kalinya. Sehingga, mau tidak mau pihak museum pun mengalami dampaknya yaitu kekurangan pengunjung dan mereka masih mengandalkan pengunjung baru entah itu turis asing maupun turis lokal.

Hadirnya teknologi internet yang terus berkembang pesat, membuat masyarakat dalam mencari segala informasi mengenai suatu hal sudah sangat dimudahkan. Dibandingkan membuka halaman dari buku sejarah, masyarakat lebih memilih mencari informasi di internet entah itu melalui blog, video di Youtube, maupun web khusus yang disediakan oleh lembaga itu sendiri. Sebagai contoh, museum Mandiri yang telah memiliki website sendiri yaitu <https://museummandiri.wixsite.com/mbmcorner> yang dibuat tahun 2020 menggunakan WIX.

Informasi yang tercantum dalam website museum sejarah memang tidak begitu terang dan jelas. Karena rata-rata sebelum pengunjung datang langsung ke museum, hal menarik yang akan mereka cari dan mereka tuju pertama kali adalah bentuk visual benda historisnya terlebih dahulu dibanding informasi historisnya. Dengan demikian, website dari sebuah museum sebaiknya butuh lebih banyak menonjolkan gambar-gambar koleksinya, dan hal itu bisa saja ditiru oleh pengelola museum lain untuk meng-highlight identitas museum mereka ke publik.

Namun, dengan adanya fenomena itu pihak Museum Joang 45 Jakarta juga masih belum tergerak untuk mencari pasar baru dengan melakukan promosi melalui internet. Dibuktikan dari website resmi yang diberikan oleh pihak museum sebagai profil dan media promosi itu saja masih kurang menarik untuk dikunjungi, dimana tujuan awal dibuatnya website itu sendiri adalah sebagai identitas utama museum dan sebagai sumber media bagi masyarakat untuk menggali informasi awal.

Dengan permasalahan yang muncul, maka penulis ingin merancang sebuah website interaktif berbasis web dengan teknologi HTML5 (*Hyper Text Markup Language 5*). HTML5 adalah pengembangan dari HTML sebelumnya dengan maksud untuk mendukung semua perkembangan multimedia terbaru, agar lebih interaktif sehingga mudah dipahami oleh manusia dan juga mesin. Manfaat yang diharapkan dari terciptanya karya ini adalah

proses promosi yang dilakukan agar lebih menarik dari sebelumnya. Sehingga dalam jangka pendek dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk mengunjungi museum, dan dalam jangka panjang akan mampu berkontribusi dalam segi ekonomi bagi lembaga terkait agar dapat merawat benda-benda bersejarah hingga berkelanjutan.

### **Rumusan Masalah dan Tujuan**

Rumusan masalah yang digunakan pemakalah adalah untuk menemukan solusi dari pertanyaan, bagaimana cara merancang sebuah website agar lebih informatif dan menarik untuk calon pengunjung museum sejarah melalui internet. Tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah untuk memberikan daya tarik dan pengalaman baru dalam memperkenalkan identitas museum Gedung Joang 45 Jakarta kepada masyarakat, agar lebih mudah mencari informasi sejarah perjuangan melalui sebuah media digital.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Definisi Museum**

Dalam mendefinisikan museum, ada dua definisi yang digunakan untuk mengartikan fungsi museum sebagai lembaga penting. Pertama didefinisikan oleh Gertrude Rudolf Hille sebagai seorang ahli museum di Jerman Barat pengertian museum menurutnya adalah berikut (McMurtry and Cohen 1985):

1. Museum bukan saja mengumpulkan barang-barang antik atau barang-barang sebagai penyelidikan ilmu pengetahuan saja, namun barang-barang itu adalah warisan kebudayaan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum.
2. Museum bukan saja merupakan tempat atau ruangan-ruangan untuk kepentingan para peminat atau kaum sarjana, namun harus terbuka bagi semua orang dan dapat menambah pengetahuannya terutama bagi para pemuda.

Sedangkan menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengobservasi, meriset, menyampaikan atau mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

### **Gedung Joang 45 Jakarta**

Museum Joang 45 Jakarta adalah bangunan tua yang terletak di daerah Cikini, Menteng Raya 31, Jakarta Pusat. Gedung ini memiliki sejarahnya sendiri sebelum dialihfungsikan menjadi museum perjuangan. Museum Joang 45 Jakarta ini dulunya adalah sebuah gedung mewah yang dimiliki oleh seorang berkebangsaan Belanda yaitu L.C. Schomper sebagai hotel untuk disinggahi tamu penting dan pejabat negara asing maupun pribumi pada saat itu. Hotel Schomper sesuai dengan nama pemiliknya, dibangun pada tahun 1930-an di daerah Menteng Raya 31 dan termasuk sebagai hotel yang mewah dan terkenal di kawasan pinggiran Batavia.

Kedatangan Jepang pada tahun 1942, keluarga L.C. Schomper harus rela kehilangan salah satu aset berharga mereka itu untuk disita oleh pemerintahan Jepang, dan beralih fungsi

sebagai kantor yang dikelola oleh *Gunseikanbu Sendenbu* (Jawatan Propaganda Jepang). Di tahun yang sama para gerakan pemuda revolusioner, mereka memperoleh izin dari pemerintahan Jepang untuk memanfaatkan gedung bekas hotel tersebut menjadi asrama untuk mereka dengan nama Gedung Menteng 31. Tentunya pihak Jepang pun tidak mengetahui tujuan awal dibentuknya asrama tersebut yang beralih menjadi markas bagi para pemuda Indonesia.

Gedung Menteng 31 secara perlahan berubah menjadi tempat berdiskusi bagi pemikiran-pemikiran radikal kaum muda dalam memerdekakan Indonesia sehingga alumni dari Gedung Menteng 31 mendesak kemerdekaan sesegera mungkin dan ketika Jepang menyerah kepada Sekutu setelah kekalahannya pada tahun 1945. Gelora perjuangan para pemuda di Gedung Menteng 31 diabadikan melalui perubahan nama “markas tersebut” menjadi Gedung Joang 45. Pada tahun 1974 diresmikan menjadi museum oleh Presiden Soeharto dan Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin.

### **Definisi Multimedia**

Multimedia menurut asal bahasanya adalah kata multi yang berasal dari bahasa latin yaitu “multus” yang artinya banyak atau lebih tepatnya lebih dari satu, dan juga kata media yang berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian tersebut, syarat objek visual dapat dikategorikan sebagai multimedia adalah dengan memiliki dua atau lebih kombinasi elemen. Didalamnya terdapat; Teks, Gambar, Suara, Animasi, serta Video.

Menurut Vaughan (2011), multimedia adalah kombinasi dari suatu teks, seni grafis, suara, animasi, dan video yang memiliki informasi tertentu yang disampaikan dengan komputer atau media elektronik sehingga dapat dimanipulasi secara digital.

Menurut Vaughan dalam Binanto (2010:2) multimedia terbagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Multimedia Interaktif, yaitu dimana si pengguna mampu mengatur apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Contohnya: *Game*, *Aplikasi*, *Virtual Reality*.
2. Multimedia Hiperaktif, yaitu dimana si pengguna mampu mengarahkan elemen-elemen multimedia yang ada atau tautan (*link*) yang saling terkait. Contohnya: *Website*, *Game Browser*, *Mobile Banking*.
3. Multimedia Linear, yaitu si pengguna hanya berperan sebagai penonton yang menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. Contohnya: *Cinema/film*, *E-Book*.

### **Definisi Website**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era modern ini membuat semua kebutuhan masyarakat dalam mencari informasi dan ilmu pengetahuan sudah sangat dipermudah. Hal itu disebabkan oleh pola pikir masyarakat yang terus maju dan berkembang menjadikan beberapa aspek yang berkaitan dengan dunia teknologi, semakin berinovasi dan jauh cepat dari sebelumnya. Menurut Sibero (2013:10) “*Website* adalah

suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet”.

Menurut Dina Amalia (2018,1) mengatakan bahwa *website* dapat diartikan sebagai suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.

### **Website Interaktif**

*Website* interaktif adalah *website* yang mampu menampilkan beberapa multimedia dengan teknologi terbaru agar lebih interaktif. Tampilan *website* akan mengikuti perkembangan jaman ,dimana tampilan *website* sekarang ini akan memiliki navigasi yang lebih baik dan juga animasi pada objek visual agar terlihat interaktif. Semua fitur itu dapat dengan mudah digunakan pada halaman *website* yang menggunakan *HTML5 (Hyper Text Markup Language 5)* yaitu versi terbaru dari *HTML (Hyper Text Markup Language)*. Menurut Menurut Iqbal, Husni dan Studiawan (2012: A-243), *HTML5 (Hypertext Markup Language version 5)* adalah sebuah bahasa markah yang menstrukturkan isi dari *World Wide Web*, sebuah teknologi utama dari sebuah internet.

Versi terbaru yaitu *HTML5* telah menyempurnakan elemen-elemen pada standar sebelumnya, dan mampu menambahkan elemen yang lebih semantik dan fitur baru untuk mendukung pembuatan *website* yang lebih kompleks.

## **METODOLOGI**

### **Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data, pemakalah menggunakan cara observasi, wawancara tidak langsung kepada pihak museum, dan juga penyebaran angket melalui *link* di group *whatsapp*. Dilakukannya wawancara terhadap pihak museum untuk mengetahui kondisi mengenai museum secara mendalam mulai dari segi antusias pengunjung, sumber pendapatan museum dan juga media promosi digital yang telah dilakukan. Tak lupa pemakalah melakukan observasi sebagai pengamatan kegiatan yang sedang berlangsung di museum untuk menemukan fakta dan fenomena yang sebenarnya terjadi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan dilakukan pada hari Sabtu,18 Juni 2022 di museum Gedung Joang 45 Jakarta yang terletak di Jl. Menteng Raya No.31, RT.1/RW.10, Kb. Sirih, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340. Dengan dilakukannya wawancara tidak langsung kepada Bapak Muslim dan Ibu Maya selaku *guide* museum dan juga Bapak Sukrino selaku Kepala Satuan Pelayanan dari Museum Gedung Joang 45 Jakarta. Wawancara tidak langsung dilakukan untuk menaati protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19 di museum.

Dalam pengambilan data untuk target pasar dilakukan penyebaran angket yang disebarakan melalui sosial media menggunakan *Instagram* dan juga grup *Whatsapp* pada hari

Senin–Sabtu, 20–25 Juni 2022. Didapatkan dalam pengumpulan datanya sebesar 35 responden yang bersedia mengisi angket dalam jangka waktu seminggu. Ditemukan juga hasil yang sudah cukup mewakili sample data minimum bahwa rata-rata responden pernah mengunjungi museum dan yang menarik bagi mereka adalah museum seni karena selalu berubah atau bisa dikatakan dinamis, dibandingkan museum sejarah yang lebih statis dalam pamerannya.

Hal itu sangat berpengaruh sehingga sedikit sekali yang mengunjungi museum sejarah dan hanya sekadar mengetahui namun belum mengunjunginya terutama mengenai Museum Gedung Joang 45 Jakarta. Ketika ingin mengunjungi museum rata-rata responden akan menelusuri website-nya terlebih dahulu untuk mencari informasi yang penting bagi mereka sehingga dibutuhkan *website* yang proper dan juga informatif dikemas secara modern dan penuh warna. Informasi yang penting bagi mereka adalah mengenai gambar koleksi dan juga jam operasional agar mereka dapat merencanakan kunjungan ke museum lebih matang.

## **KESIMPULAN**

Museum masih sangat terjaga dan harus diperhatikan oleh pemerintah karena menjadi salah satu cagar budaya yang berguna untuk mengedukasi kaum *milenial* tentang pentingnya arti sejarah perjuangan. Bentuk arsitektur Hindia Baru/ *Nieuwe Indische* pada bangunan museum pun tidak ada perubahan karena semua pengelolaan museum sudah diatur oleh UU Cagar Budaya. Penyebaran informasi juga harus mengikuti zamannya, sehingga calon pengunjung juga memahami isi museum setidaknya mengetahui koleksi museum yang dipamerkan.

Dengan adanya penelitian ini, Perancangan *Website* Interaktif mengenai Gedung Joang 45 Jakarta menjadi sarana yang tepat untuk membantu pihak museum dalam berteknologi. Informasi yang melebar cepat akan mampu mengundang wisatawan untuk berkunjung entah sebagai media pendidikan, media studi ilmiah dan penelitian, maupun sekadar rekreasi.

Perancangan *Website* Interaktif mengenai Gedung Joang 45 Jakarta ini dapat menjadi sebuah media promosi suatu lembaga khususnya museum Gedung Joang 45 Jakarta agar dapat memiliki identitas visual yang baik di muka umum. Perancangan *Website* Interaktif mengenai Gedung Joang 45 Jakarta ini dapat menjadikan salah satu rancangan *website* referensi, khususnya untuk mahasiswa multimedia dalam pembuatan *website* mengenai museum sejarah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Boston: Allyn and Bacom.

## Artikel Online

- Amalia, Dina. 2018. "Pengertian Website Secara Lengkap". Artikel Online. <https://idwebhost.com/blog/pengertian-website-secara-lengkap/> (diakses: 28 Maret 2022)
- Aprilia, Putri. 2020. "Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya". Artikel Online. <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/> (diakses: 1 April 2022)
- Fitra, Doni. 2020. "Pengertian Museum". 17 Februari 2020. Artikel Online, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/> (diakses: 28 Maret 2022)
- IDprogrammer. 2019. "Perkembangan Website di Indonesia". 10 September 2019. Artikel Online. <https://idprogrammer.com/perkembangan-website-di-indonesia> (diakses: 9 April 2021)
- Kusumaningsih, Asih. 2019. "Jenis-Jenis Museum di Dunia dan Penjelasannya". 19 Juni 2019. Artikel Online. <https://sejarahlengkap.com/bangunan/jenis-jenis-museum> (diakses: 6 April 2022)
- Patria, Ratna. 2020. "6 Elemen Penting dalam Design User Interface (UI)". Artikel Online, <https://www.domainsia.com/berita/design-user-interface-ui/> (diakses: 3 April 2021)
- Syahid, Bilal. 2021. "Pengertian Website-Sejarah, Jenis, Manfaat, Unsur, Tahapan, Fungsi, Para Ahli". Artikel Online. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website/> (diakses: 21 Maret 2022)
- Zulaihah, Siti. 2006. "Sejarah dan Perkembangan Museum". Artikel Online. <https://text-id.123dok.com/document/nq7rj17ry-sejarah-dan-perkembangan-museum.html> (diakses : 1 April 2022)