

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebudayaan Indis adalah salah satu dari berbagai budaya yang ada di Indonesia. Indis berasal dari bahasa Belanda *Nederlandsch Indie* atau Hindia Belanda dan kebudayaan ini merupakan akulturasi dari budaya Pribumi dengan budaya Belanda pada zaman Kolonial (Bastian dalam Gultom, 2020). Salah satu dari bentuk kebudayaan Indis yang masih berdiri hingga sekarang adalah arsitektur atau seni bangunan. Menurut Kartodirjo (dalam Gultom, 2020) arsitektur kebudayaan Indis merupakan perpaduan arsitektur Belanda dengan rumah tradisional pribumi. Arsitektur kebudayaan Indis masih bisa ditemui di berbagai bagian di Indonesia umumnya di kota besar dan beberapa masih digunakan untuk berbagai kepentingan seperti gereja atau museum.

Bangunan sebagai kebudayaan berbentuk fisik memiliki berbagai bukti sejarah, gaya dan elemen bangunan yang bisa kita lihat dan pelajari (Koentjaraningrat, dalam Ashadi 2018). Nilai budaya, nilai arsitektural, dan nilai sejarah yang dimiliki bangunan dari kebudayaan Indis sangatlah banyak dan berbeda. Akan tetapi istilah Kebudayaan Indis masih tidak lazim didengar oleh masyarakat umum. Media Informasi mengenai Kebudayaan Indis dan peninggalannya jumlahnya masih sedikit dan umumnya digunakan oleh kalangan ahli dan terpelajar (Mulyadi, 2020). Informasi mengenai bangunan Indis diperlukan untuk mempertahankan eksistensi Bangunan Kebudayaan Indis. Informasi ini disajikan dalam berbagai bangunan

peninggalan dan museum seperti Museum Bank Indonesia atau Museum BI. Berdasarkan hasil studi lapangan yang penulis lakukan pada 14 dan 26 November 2019, kebutuhan media informasi yang diinginkan Museum BI tidak hanya menarik perhatian tapi juga bisa memberi informasi dan bisa dipahami masyarakat. Media informasi interaktif yang dibutuhkan juga harus sesuai perkembangan zaman khususnya Generasi Milenial yang lebih tertarik pada visual yang menarik dibandingkan tulisan. Salah satu display yang bisa memenuhi kriteria ini adalah display dengan interaktivitas tinggi seperti *touch screen* dan *game*.

Untuk menanggapi permasalahan ini, penulis merancang media informasi Pengenalan Bangunan dan Ornamen Kebudayaan Indis. Media Informasi ini berupa game dalam rupa display interaktif dan ditujukan untuk remaja berusia 15 – 21 tahun yang berdomisili di Jakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang game untuk memperkenalkan bangunan dan ornamen Kebudayaan Indis Jakarta untuk remaja berusia 15 – 21 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Geografis :

Primer : Tinggal di Jakarta

Sekunder : Penduduk luar Jakarta

Demografis :

Jenis Kelamin : Laki - Laki dan Perempuan

Usia : 15 - 21 tahun

Pendidikan : SMA atau sederajat dan D3 atau S1

Pekerjaan : Pelajar SMA dan Mahasiswa

Psikografis :

Values : Berminat mencoba media baru dalam museum

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang game pengenalan bangunan dan ornamen Kebudayaan Indis di Jawa untuk remaja berusia 15 - 21 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

- Bagi Penulis

Pembuatan media informasi ini diharapkan bisa memberi insight dan pengetahuan baru seputar desain media informasi dan bangunan kebudayaan Indis. Penulis juga mendapat manfaat pengalaman dalam menerapkan ilmu pengetahuan ke dalam satu karya.

- Bagi Masyarakat

Dengan adanya media informasi ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi yang tidak hanya informatif tapi juga meningkatkan minat belajar sejarah remaja Indonesia.

- Bagi Universitas

Dengan pembuatan media informasi ini diharapkan bisa menjadi inspirasi bagi mahasiswa yang akan mengikuti TA tahun berikutnya. Diharapkan juga karya ini bisa membanggakan nama Universitas Multimedia Nusantara.