

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suku Betawi terbagi menjadi dua, yaitu Betawi Tengah atau Betawi Kota, dan Betawi Pinggiran atau yang biasa disebut Betawi Udik atau Ora. Suku Betawi Kota berdiam di keresidenan Batavia atau pusat Jakarta. Sebagian besar kebudayaan Betawi Kota dipengaruhi oleh kebudayaan melayu. Sedangkan Betawi Pinggir asalnya merupakan masyarakat kelas bawah yang menempati wilayah Bekasi, Tangerang, dan bagian Barat dan Utara dari Kota Jakarta. Berbeda dengan Betawi Kota yang dipengaruhi oleh budaya melayu, Pengaruh besar kebudayaan dari Betawi Pinggiran berasal dari kebudayaan Cina (Purbasari, 2010). Menurut Misan Samsuri, Wakil Ketua DPRD Provinsi DKI Jakarta, budaya Betawi perlu diperkenalkan agar tidak hilang dan dapat tetap ada secara turun temurun karena budaya Betawi adalah asset bangsa dan budaya nasional yang perlu dijaga, dilestarikan, dan diberdayakan (<http://dprd-dkijakartaprov.go.id/budaya-betawi-perlu-dijaga-dan-dikembangkan/>). Seperti suku lainnya, Betawi memiliki beragam budaya dan jenis kesenian daerah, salah satunya adalah seni tari (Purbasari, 2010).

Berdasarkan jurnal Mimbar Sekolah Dasar tahun 2014, pembelajaran tari tidak hanya pembahasan mengenai gerakan tari, namun juga memperkenalkan unsur-unsur dari tarian itu sendiri seperti sejarah, simbol, atribut dan alat musik yang mengiring tarian tersebut. Sayangnya, di sekolah dasar, pembelajaran mengenai pengetahuan seni tari tradisional hanya diajarkan melalui metode

ceramah atau melalui penjelasan lisan yang ditanggapi oleh pertanyaan oleh siswa, sehingga hal tersebut mudah dilupakan oleh siswa. Berdasarkan Jurnal Karmapati tahun 2015, kurangnya pembelajaran dan media informasi mengenai budaya dan kekayaan Indonesia menjadi penyebab pemudaran budaya di Indonesia. Padahal, pembelajaran budaya dapat menjadi salah satu upaya untuk melestarikan budaya (Nahak, 2019).

Dari fenomena di atas, salah satu cara untuk melestarikan budaya adalah dengan *culture knowledge*. Dalam jurnal Sosiologi Nusantara tahun 2019, *Culture knowledge* dilakukan dengan menciptakan suatu media informasi yang berisi kebudayaan dengan tujuan mengedukasi maupun mengembangkan budaya tersebut. *Culture knowledge* dapat dibuat sesuai dengan fungsi dan tujuan informasi, salah satunya media interaktif berupa buku ilustrasi interaktif. Buku interaktif merupakan media yang efektif sebagai media informasi dan pembelajaran karena memiliki fitur yang dapat meningkatkan kreativitas bagi penggunanya (Burrows, 1995). Selain itu, media interaktif merupakan media informasi dan pembelajaran yang dikemas dengan permainan dan interaksi yang menghibur, sehingga pengguna dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang mereka serap (Rahmawati, Nugraheni, & Rahmadi, 2016). Oleh karena itu penulis terdorong untuk membuat media informasi interaktif yang bisa menjadi sarana pembelajaran dan pengetahuan mengenai makna dan sejarah Tari Tradisional Betawi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena dan latar belakang mengenai perancangan buku interaktif terkait kurangnya media informasi mengenai kebudayaan tradisional khususnya tari tradisional Betawi, menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang buku interaktif yang efektif sebagai media informasi mengenai sejarah dan ragam seni tari tradisional Betawi untuk anak usia 8-10 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian pada:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
 - b. Usia : 8-10 tahun
 - c. Pendidikan : Sekolah Dasar
 - d. Tingkat Ekonomi : Menengah dan menengah ke bawah
2. Geologis : Indonesia
3. Geografis : Jabodetabek
4. Psikografis : Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menyukai hal baru, mempelajari tari tradisional Betawi sebagai mata pelajaran wajib di sekolah

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk membuat buku interaktif sejarah dan ragam tari tradisional betawi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak yaitu:

1. Penulis

Perancangan tugas akhir ditulis untuk memenuhi persyaratan untuk memenuhi tugas akhir dan memperoleh gelar Sarjana. Dengan menulis perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis mengenai sejarah dan ragam tari tradisional betawi.

2. Universitas Multimedia Nusantara

Perancangan ini diharapkan dapat membantu dan bermanfaat bagi civitas academica Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi penelitian yang dilakukan mahasiswa di masa yang akan datang.

3. Masyarakat

Perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi masyarakat atau orang banyak mengenai sejarah dan ragam tari tradisional betawi.