



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tonil Sambrah merupakan sebuah seni pertunjukan asli Betawi yang mulai punah. Berdasarkan wawancara penulis pada Sanggar Pelangi, seni pertunjukan ini merupakan sebuah kebudayaan Jakarta yang menceritakan cerita-cerita bangsawan yang terjadi pada era Kolonial.

Menurut Ketua Lembaga Kesenian Betawi Tatang Hidayat dikutip dari mediaindonesia.com (2021) di zaman sekarang konten seni Betawi sudah mulai punah dan itu menjadi tanda bahwa kesenian dan budaya betawi akan hilang tertelan zaman. Salah satu yang mulai hilang di Jakarta sekarang adalah Pementasan Tonil Sambrah hal itu di sebabkan oleh sudah tidak ada lagi yang memainkannya karena menurunnya minat dan apresiasi masyarakat terhadap kesenian tersebut. Tonil Sambrah mulai di kenal sejak tahun 1918 dan berasal dari perkembangan dari theater bangsawan dan komedi stanbul kesenian ini tergabung dari beberapa jenis kesenian musik, pantun, tari, lawak, dan lakon. kata “Sambrah” sendiri berasal dari bahasa arab yaitu “samarokh” yang mempunyai arti berkumpul, berpesta atau santai. Seluruh pemain tonil pada umumnya adalah laki-laki dan tidak ada perempuan, karena hukumnya haram. (Lembaga Kebudayaan Betawi, 2018) Pemprof DKI Jakarta sudah mengeluarkan peraturan daerah wajib mencantumkan kesenian Betawi dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. (Firastuti, 2015)

Seiring berjalannya waktu Tonil Sambrah ini mulai hilang termakan oleh budaya-budaya baru, oleh karena itu penulis ingin membuat media promosi sebagai solusi. Dengan media promosi yang penulis buat ini diharapkan anak-anak muda dapat mengetahui dan tertarik untuk melestarikan seni pertunjukan Tonil Sambrah.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mempromosikan Tonil Sambrah melalui Sanggar Pelangi kepada anak muda sebagai budaya asli Jakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, maka batasan masalahnya lebih di fokuskan pada:

1. Demografis : Berusia antara 15 - 24 tahun.
2. Pekerjaan : pelajar sekolah menengah atas dan mahasiswa
3. Tingkat Ekonomi : C ke B
4. Geografis : Tinggal di daerah DKI Jakarta
5. Psikografis : Pecinta kebudayaan, orang yang ingin mengenal budaya di sekitarnya, menyukai seni pertunjukan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang media promosi tentang *Tonil Sambrah* melalui Sanggar Pelangi agar dikenal oleh anak muda sebagai budaya asli Jakarta.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas

1. Manfaat bagi Penulis

Dengan perancangan ini, penulis dapat mempelajari mengenai Tonil Sambrah lebih dalam. Penulis juga dapat berperan untuk mempromosikan budaya asli Jakarta dan sebagai pemenuhan syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Dengan perancangan ini, diharapkan masyarakat Indonesia khususnya anak muda dapat menambah wawasan mengenai Tonil Sambrah di sanggar Pelangi sebagai budaya asli Jakarta.

3. Manfaat bagi Universitas

Dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadikan bentuk kontribusi terhadap penelitian dalam bidang seni dan desain, serta meningkatkan kualitas akademik, perancangan ini dapat menjadi referensi bagi para peserta didik lainnya khususnya mahasiswa brand design untuk bidang perancangan media promosi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA