

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan Betawi merupakan salah satu dari banyaknya budaya yang ada di Indonesia. Nama Betawi berasal dari penyebutan kata Batavia yang lambat laun berubah penyebutannya menjadi Betawi dikarenakan sulitnya masyarakat lokal menyebutkan Batavi pada tahun 1893 (Adryamarhanino, 2023). Suku Betawi merupakan masyarakat yang kaya akan keberagaman budaya, bahasa dan adat. Keberagaman tersebut menyampaikan berbagai pandangan, interpretasi, dan pemahaman masyarakat Betawi, baik dari segi masyarakat adat, bahasa, maupun budaya. Salah satu bentuk kebudayaan Betawi yang masih bisa dinikmati sampai saat ini yaitu Ondel-ondel, Lenong, dan Tanjidor (Saiputra, 2022). Dengan beragamnya kebudayaan Betawi yang ada, sangat disayangkan jika tidak dilestarikan dan dijaga, sehingga lambat laun akan punah seiring dengan perkembangan dan kemajuan kota Jakarta (H. Bukhori, 2021).

Budaya Betawi saat ini masih memiliki daya tarik tersendiri untuk penikmatnya. Masih banyak pengunjung yang mengunjungi museum Betawi untuk sekedar berkunjung atau belajar mengenai sejarah Betawi. Museum Betawi dibangun pada 2012-2015 dan mulai dibuka 30 Juli 2017, yang berlokasi di kawasan perkampungan Betawi Setu Babakan, museum Betawi diresmikan menjadi museum pada 11 Januari 2022 (Swasty, 2023).

Museum Betawi memamerkan berbagai koleksi yang berhubungan dengan Budaya Betawi, seperti baju adat, baju pengantin, rumah adat, barang-barang tradisional, serta berbagai sejarah mengenai kebudayaan Betawi. Akan tetapi museum Betawi kurang memiliki media informasi yang memberikan pengalaman menarik untuk pengunjung dalam mempelajari sejarah yang ada di museum. Dalam hal ini, museum Betawi hanya menawarkan sebuah media informasi berupa kertas yang berisikan nama sebuah barang yang dipamerkan serta sebuah qr *code*

yang menautkan pengunjung pada halaman Google tanpa tampilan yang menarik minat pengunjung untuk membaca mengenai sejarah dari barang yang dipamerkan pada museum. Selain itu museum Betawi menjadi salah satu tempat berkunjung untuk pelajar serta mahasiswa untuk belajar mengenai sejarah dan budaya-budaya Betawi, dari jumlah kunjungan 2000 – 7000 pengunjung perbulannya, sebagian besar merupakan dari pelajar dan mahasiswa, dalam wawancara yang di sampaikan oleh pengurus Setu Babakan ibu Trina Fauzia, 2023. Oleh karena itu sebuah media informasi yang memadai dapat menjadi sebuah metode yang dapat menarik minat dari pelajar yang berkunjung untuk memahami dan mengerti mengenai budaya dan sejarah suku Betawi.

Maka dari itu, budaya betawi memberikan pembelajaran mengenai budaya Betawi secara menarik serta *memorable* bagi pengunjung, perancangan media informasi bertemakan budaya Betawi sebagai fokus utamanya. Pemilihan media berdasarkan jumlah kebiasaan target audiens dengan pendekatan melalui media informatif dapat meningkatkan daya tarik serta memberikan inovasi yang dapat menarik minat remaja dalam mengenal budaya Betawi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah;

1. Bagaimana merancang *mobile website* yang dapat menyampaikan informasi melalui pengalaman saat berkunjung ke museum Betawi?

1.3 Batasan Masalah

Dalam memfokuskan pembahasan tugas akhir, penulis memberikan batasan-batasan untuk mempermudah mengambil keputusan dan proses pencarian data. Berikut batasan masalah yang ditentukan;

1. Kriteria utama sebagai berikut
 - a. Demografis
 - 1) Usia: 18 – 25

Rentang usia dipilih berdasarkan rata-rata usia yang dapat memahami dan sudah memasuki fase remaja akhir yang

memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam memilih informasi yang akan diterima.

- 2) Jenis kelamin: Pria dan Wanita
- 3) Pendidikan: SMA keatas

Pendidikan SMA keatas ditujukan untuk mayoritas utama pengunjung museum Betawi, serta sudah dapat memahami mengenai informasi yang akan di berikan.

- 4) SES: B

Pemilihan kelompok masyarakat menengah dikarenakan menyesuaikan dengan target utama dari perancangan ini, yaitu pelajar yang belum memiliki penghasilan yang tinggi tetapi memiliki akses gawai sendiri.

b. Geografis

Primer : Jabodetabek

Pemilihan lokasi dikarenakan mayoritas pengunjung yang ada berasal dari daerah Jabodetabek dan merupakan daerah yang mayoritas sekolah dan universitas yang berukunjung berasal dari lokasi tersebut.

c. Psikografis

- 1) Remaja dengan tertarik dengan budaya tradisional.
- 2) Orang yang suka berwisata museum.
- 3) Orang yang suka belajar mengenai tempat bersejarah.
- 4) Orang yang suka informasi yang dikemas secara menarik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan meningkatkan minat pengunjung di Museum Betawi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis

Penulis mampu merancang karya tulisan ilmiah sebagai pencapaian pendidikan sarjana desain komunikasi visual di Universitas Multimedia

Nusantara. Penulis juga dapat merancang dan mengembangkan tradisi budaya Betawi melalui media interaktif untuk remaja.

2. Manfaat bagi masyarakat

Dengan perancangan media informasi interaktif bertemakan budaya Betawi diharapkan menjadi media belajar serta melestarikan budaya Betawi kepada generasi saat ini.

3. Manfaat bagi universitas

Menjadi bahan pembelajaran mengenai budaya Betawi dengan media yang interaktif dan menjadikan referensi untuk mahasiswa lain dalam merancang dan mengembangkan kemampuan yang mereka miliki.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA