

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Si Pitung adalah seorang tokoh pahlawan yang berani dan gagah, yang berasal dari Rawa Belong Betawi. Masa kecilnya si Pitung, ia belajar agama, ilmu silat yang diajarkan oleh Haji Naipin sampai ia tumbuh menjadi orang yang berani dan membela orang yang sangat membutuhkan (Harini, 2018). Kolonial Belanda telah menjajah dan mengambil tanah Kota Batavia dan menindas orang Betawi dengan memperbudak mereka dan membangun perkantoran dan tanah oleh tanah tuan rumah (Harini,2018). Si Pitung dan teman-temannya melakukan pencurian dan perampokan harta dari tuan rumah, kolonial Belanda dan *tauke* untuk memberikan hartanya kepada masyarakat Betawi yang sangat membutuhkan. Kolonial Belanda mencari dan menangkap si Pitung serta ingin membunuh si Pitung, namun si Pitung berhasil ditangkap karena tipu dan kesaktian si Pitung, kompeni telah menemukan kelemahan si Pitung dan berhasil di bunuh.

Museum Kebaharian Rumah Si Pitung terletak didaerah Jakarta Utara, Jalan Kampung Marunda Pulo, RT02 / RW 07, Marunda, Kecamatan Cilincing First (2022). Museum Kebaharian Rumah Si Pitung didirikan tahun 1880, memiliki tujuan untuk melestarikan sejarah dan arsitektur Rumah si Pitung, merayakan budaya Betawi di Museum Kebaharian Rumah Si Pitung. Museum Kebaharian Rumah Si Pitung menyediakan tempat makanan yang memiliki kerak telur setiap sabtu dan minggu, dan melihat koleksi-koleksi di dalam rumah si Pitung. Museum Kebaharian Rumah Si Pitung memiliki keunikan yaitu Rumah si Pitung masih bertahan, kualitas Rumah Si Pitung tetap terlihat kuat dan bagus, karena menurut penjaga rumah si Pitung, kondisi bangunan cat sudah mulai memudar dan terlihat kusam. Bangunan ini abad ke-19 rumah ini sudah mengalami renovasi berkali-kali yang memiliki tujuan untuk menjaga kelestarian sejarah rumah si Pitung dan bangsa Indonesia Wibisono (2011). Rumah ini bukan milik si Pitung tetapi sahabatnya si Pitung yaitu Haji Syaifudin pada saat masa penjajahan Belanda.

Menurut Harini (2018), sebagai pariwisata destinasi, Rumah si Pitung menjadi tujuan wisata yang terbuka umum supaya pengunjung dapat menikmati cerita si Pitung dari *tour guide*. Destinasi wisata menjadikan legenda si Pitung terus hidup, lalu memiliki harga tiket yang terjangkau dapat menambah pendapatan, keberadaan destinasi wisata dan mengembangkan karakter si Pitung. Keberadaan si Pitung dapat dilihat sebagai proyeksi komunitas dalam kondisi sulit. Masyarakat ingin seorang pahlawan hadir untuk menyelamatkan mereka, karena si Pitung muncul sebagai heroik ideal dalam cerita tersebut. Si Pitung sangat ramah dan baik hati, serta tidak bisa diam jika ada ketidakadilan terjadi serta si Pitung rela mengorbankan nyawa sendiri. Rumah si Pitung menjadi prioritas warisan sang legenda karena bisa digunakan sebagai fasilitas edukasi. Rumah si Pitung dijadikan tempat pelestarian budaya dan tujuan wisata. Beberapa masyarakat meyakini si Pitung berasal dari Marunda dan Rawa milik. Rumah itu dimiliki Haji Safiuddin yang berasal dari Bugis sebagai tuan tanah. Fenomena ini dapat menambah penasaran terhadap legenda si Pitung secara mendalam.

Rumah si Pitung dijadikan sebagai tempat edukasi fasilitas karena menunjukkan rumah panggung adat Betawi. Rumah si Pitung dibuat untuk Kawasan pantai, rawa atau sungai untuk menghindar ancaman pasang surut air laut, lalu dari tipografi rumah, anak-anak dapat mempelajari bagaimana masyarakat beradaptasi dengan lingkungan tersebut.

Namun, cerita si Pitung maupun keberadaan Museum Kebaharian Rumah si Pitung sayangnya tidak diketahui oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media informasi mengenai Museum Kebaharian Rumah Si Pitung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa media informasi utama dari Rumah si Pitung berupa sosial media yaitu Instagram dan Tiktok yang isi informasinya tidak membahas mengenai si Pitung maupun Museum Kebaharian Rumah si Pitung sendiri. *Link microsite* yang dicantumkan pada sosial media justru mengarah pada *website* Museum Bahari Jakarta, yang sayangnya juga minim membahas mengenai Museum Kebaharian Rumah Si Pitung.

Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan *microsite* untuk Museum Kebaharian Rumah Si Pitung yang memuat informasi mengenai si Pitung beserta konten dari Museum Kebaharian Rumah si Pitung untuk meningkatkan wawasan generasi muda khususnya yang berumur 18- 27 tahun, mengenai salah satu peninggalan sejarah Betawi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat sebelumnya, dapat disimpulkan jika rumusan masalah yang terdapat dalam perancangan adalah:

- 1) Memiliki media sosial dan *microsite* yang tidak relevan dengan Museum Kebaharian Rumah Si Pitung.
- 2) Kurang media informasi tentang Museum Kebaharian.
- 3) Website Museum Kebaharian Rumah Si Pitung hanya ada di Dinas Kebudayaan.

1.3 Batasan Masalah

Tujuan dari batasan masalah ini adalah menjaga berbagai aspek yang menjadi objek perancangan yaitu:

1) Demografis

- a) Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan
- b) Usia: 18 – 27 Tahun

Menurut Istina (2022) *Generasi Z* menjadi target umur untuk kunjungan museum supaya meningkatkan pendidikan mengenai sejarah museum. *Generasi Z* adalah generasi yang lahir tahun 1997 – 2012 di tengah perkembangan teknologi yang menjadi kewajiban untuk digunakan sebagai hiburan, pekerjaan, belajar, dan berkarya. *Generasi Millennial* tertarik dengan pariwisata karena ingin membuang waktu bersama anak-anak dan melihat pemandangan.

- c) Pekerjaan: Mahasiswa/i, wirausahawan, dan karyawan.
- d) SES B: Rp 4.000.000,00 – Rp 6.000.000,00

Menurut Dhini (2022), Riset yang dianalisa bahwa responden kelompok B memiliki indeks literasi digital tinggi sebesar 59,1%.

2) Geografis

Jabodetabek, menurut data dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta tahun 2022, Museum Kebaharian Rumah Si Pitung Situs Marunda memiki total pengunjung sebesar 4.350.

3) Psikografis

Meningkatkan pengetahuan edukasi mengenai sejarah Rumah si Pitung dan budaya Betawi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis membuat tugas akhir dari penelitian ini untuk merancang media informasi mengenai Museum Kebaharian Rumah si Pitung untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan menyelesaikan perancangan media infomarsi mengenai Museum Kebaharian Rumah Si Pitung besar harapan penulis agar karya ini dapat berguna bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1) Manfaat bagi Penulis.

Perancangan tugas akhir dijadikan sebagai sarana oleh penulis untuk mengembangkan kemampuan dan keahlian menulis karya ilmiah dan melatih kemampuan dan keahlian secara kritis. Penulis juga menerapkan ilmu, keahlian dan ketrampilan desain yang telah diperoleh dari pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara.

2) Manfaat bagi Orang Lain.

Perancangan tugas akhir ini diharapkan membantu para masyarakat pariwisata untuk menyampaikan informasi mengenai kehadiran Museum Kebaharian Rumah si Pitung kepada masyarakat.

3) Manfaat bagi universitas

Perancangan tugas akhir ini diharapkan memberikan referensi yang membutuhkan media informasi mengenai Museum Kebaharian Rumah si Pitung

