

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Tangerang memiliki jumlah penduduk mencapai 2.047.105 jiwa (Badan Pusat Statistik Kota Tangerang, 2015), dengan estimasi etnis Tionghoa yang mencapai seperempat atau 25% dari jumlah penduduknya (Thresnawaty, 2015). Sebagai pusat akulturasi budaya, Kota Tangerang menjadi salah satu pemukiman Tionghoa tertua di Indonesia, khususnya Pecinan Pasar Lama (Arianto & Winata, 2023), dengan hasil akulturasi yang disebut “Cina Benteng” karena bermukim di sekitar benteng pada masa kolonial. Warisan budaya utamanya adalah kuliner yang merupakan hasil akulturasi budaya Tiongkok dan Indonesia (Kurnia, 2023). Beberapa hidangan khasnya seperti Ikan *Ceng Cuan*, Ayam Kluwak, dan Laksa Tangerang.

Meskipun memiliki nilai sejarah yang tinggi, karena didominasi fenomena tren kuliner luar dan globalisasi, mengakibatkan berkurangnya keterlibatan generasi muda dalam pemahaman budaya kuliner ini (Rahma & Ribawati, 2025), selain itu juga kurangnya dokumentasi tertulis dan strategi yang efektif untuk kelestariannya (Vierry & Liauw, 2024). Upaya seperti Pasar Lama Culinary Night dari pemerintah pun belum cukup efektif menjangkau kalangan remaja (Zoel, 2024). Alasan utama perlunya sebuah media informasi seperti *website* muncul untuk mengatasi ancaman terputusnya rantai pelestarian budaya kuliner ini, akibat dari tidak adanya sumber informasi terpusat yang dapat diakses oleh generasi muda.

Pendekatan melalui visual dan interaktivitas dapat menjadi penghubung antara budaya serta tren globalisasi saat ini, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih relevan dan sejalan dengan preferensi remaja (Danaswari & Sutanto, 2024). Era digital memiliki peluang besar untuk pelestarian budaya melalui teknologi, namun *website* budaya yang sudah ada belum optimal dalam menyajikan

informasi yang relevan bagi remaja. Salah satu contohnya adalah *website* museum kebudayaan Cina Benteng dengan nama Benteng Heritage Museum, *website* tersebut cenderung kurang menarik dalam penggunaan visualnya yang terdiri hanya dengan foto-foto bagian bangunan museum yang kurang menggambarkan visualisasi kegiatan maupun acara di museum itu. Serta kurang terstrukturnya penyajian informasinya walau memiliki penjelasan yang cukup detail, namun terlalu bertele-tele ataupun terlalu singkat menjadikannya kurang jelas dan sulit dimengerti oleh remaja dalam memahami informasi yang dibutuhkan (Krismayani et al., 2021). Padahal, remaja sangat aktif dalam mengakses dan bertukar informasi hingga budaya.

Website sendiri berisi beberapa halaman dengan kumpulan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, visual, animasi, dan audio (Bekti, 2015). Dilengkapi tampilan halaman *minimalis* dan keseimbangan antara teks serta visual, sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dinavigasi. Dengan mengintegrasikan *visual storytelling* sebagai medium, dapat mengubah penyajian informasi kompleks dan narasi visual menjadi informasi yang lebih sederhana dan relevan (Lin & Chen, 2024), sehingga dapat membantu memudahkan pemahaman remaja terhadap budayanya secara lebih efektif (Owen & Roberts, 2024). Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi Digital (2018), sebesar 68% anak-anak hingga remaja merupakan pengguna internet aktif, sementara Badan Pusat Statistik (2024) mencatat bahwa 61,65% remaja aktif mencari informasi dan berita melalui internet.

Pendekatan ini sejalan dengan pilar informasi dari Desain Komunikasi Visual (DKV) yang menekankan keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas. Dengan demikian, *website* interaktif berbasis *visual storytelling* dapat menjadi solusi efektif dalam menyajikan informasi untuk memudahkan remaja memahami dan melestarikan warisan kuliner Peranakan khas Cina Benteng ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah masalah yang ditemukan berdasarkan fenomena budaya dalam latar belakang di atas, yaitu:

1. Mulai berkurangnya keterlibatan generasi muda, terutama remaja pada kuliner Peranakan khas Cina Benteng akibat pergeseran tren kuliner luar karena globalisasi.
2. Ancaman terputusnya rantai pelestarian budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng karena minimnya dokumentasi tertulis dan strategi pelerstarian yang efektif.
3. Kurangnya media informasi yang mengangkat isu kuliner Peranakan khas Cina Benteng dengan penyajian informasi yang relevan dengan tampilan visual yang membantu pemahaman pengguna remaja.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *mobile website interactive storytelling* mengenai kuliner Peranakan khas Cina Benteng di Tangerang?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi pada media informasi berbasis internet yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone*, *laptop*, atau *personal computer (desktop)* di Kota Tangerang. Target perancangan berusia sekitar 13-18 tahun. Mencakup SES B hingga A, dikarenakan SES tersebut target lebih aktif mengikuti tren kuliner luar dan globalisasi dengan adanya pengaruh informasi dari internet. Dengan pendidikan terakhir minimal SMP hingga SMA/SMK/MK serta berfokus terhadap target yang tertarik mengenal dan mempelajari budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng. Konten akan meliputi pengenalan sejarah, makna, resep serta jenis makanan, minuman dan pengangan khas Peranakan Cina Benteng yang disajikan dengan visual dan informasi yang mudah dipahami melalui *interactive storytelling*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah perancangan *mobile website interactive storytelling* mengenai kuliner Peranakan khas Cina Benteng di Tangerang.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan penulis dari perancangan *mobile website interactive storytelling* mengenai kuliner Peranakan khas Cina Benteng di Tangerang dibagi menjadi 2 jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dibawah ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang desain komunikasi visual, pariwisata budaya, dan pengembangan media digital interaktif berbasis kearifan lokal sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya. Khususnya, studi ini dapat memperkaya kajian tentang *interactive storytelling* sebagai strategi pemahaman pembelajaran budaya, serta menjadi referensi model integrasi antara desain *UI/UX* dengan konten budaya yang adaptif bagi generasi muda.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman remaja terhadap kuliner dan budaya lokal, sehingga remaja dapat melestarikan budaya Peranakan Cina Benteng. Selain itu, *website* yang dirancang dapat menjadi sumber edukasi interaktif bagi sekolah dan komunitas, media promosi bagi pelaku kuliner lokal, serta *prototype* yang dapat dikembangkan oleh pemerintah daerah dalam strategi digitalisasi warisan budaya Tangerang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA