

## BAB I

### Pendahuluan

#### 1.1 Multimedia Interaktif *Flash Flip Book* Pakaian Adat Betawi

Republik Indonesia disingkat RI atau Indonesia adalah negara di Asia Tenggara, yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.508 pulau, oleh karena itu ia disebut juga sebagai Nusantara (Kepulauan Antara). Dengan populasi sebesar 222 juta jiwa pada tahun 2006, Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar keempat di dunia dan negara yang berpenduduk Muslim terbesar di dunia, meskipun secara resmi bukanlah negara Islam. Bentuk pemerintahan Indonesia adalah republik, dengan Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah dan Presiden yang dipilih langsung.

Ibukota negara Indonesia ialah Jakarta. Indonesia berbatasan dengan Malaysia di Pulau Kalimantan, dengan Papua Nugini di Pulau Papua dan dengan Timor Leste di Pulau Timor. Negara tetangga lainnya adalah Singapura, Filipina, Australia, dan wilayah persatuan Kepulauan Andaman dan Nikobar di India.

Sejarah Indonesia banyak dipengaruhi oleh bangsa lainnya. Kepulauan Indonesia menjadi wilayah perdagangan penting setidaknya sejak abad ke-7, yaitu ketika Kerajaan Sriwijaya di Palembang menjalin hubungan agama dan perdagangan dengan Tiongkok dan India. Kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha telah tumbuh pada awal abad Masehi, diikuti para pedagang yang membawa agama Islam, serta berbagai kekuatan Eropa yang saling bertempur untuk memonopoli perdagangan rempah-rempah Maluku semasa era penjelajahan samudra. Setelah berada di bawah penjajahan Belanda, Indonesia yang saat itu bernama Hindia Belanda menyatakan kemerdekaannya di akhir Perang Dunia II. Selanjutnya Indonesia mendapat berbagai hambatan, ancaman dan tantangan dari bencana

alam, korupsi, separatisme, proses demokratisasi dan periode perubahan ekonomi yang pesat. Dari Sabang sampai Merauke, Indonesia terdiri dari berbagai suku, bahasa dan agama yang berbeda. Suku Jawa adalah grup etnis terbesar dan secara politis paling dominan. Semboyan nasional Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika“(Berbeda-beda tetapi tetap satu)“, berarti keberagaman yang membentuk negara. Selain memiliki populasi padat dan wilayah yang luas, Indonesia memiliki wilayah alam yang mendukung tingkat keanekaragaman hayati terbesar kedua di dunia.

Jakarta secara resmi adalah Daerah Khusus Ibukota Jakarta, yang merupakan ibukota dan terbesar di Indonesia. Terletak di barat laut pantai Jawa, memiliki luas 661 kilometer persegi 255 meter persegi dan 2010 hitungan sensus penduduk 9.580.000. Jakarta merupakan pusat ekonomi negara, budaya dan politik. Ini adalah kota terpadat di Indonesia dan di Asia Tenggara, dan merupakan kota terbesar kedua belas di dunia. Wilayah metropolitan, Jabodetabek, merupakan yang terbesar kedua di dunia. Jakarta terdaftar sebagai kota global pada Globalisasi 2008 dan Dunia Kota Kelompok Studi dan Jaringan. Nama kota ini berasal dari kata Jawa Kuno “Jayakarta“ yang diterjemahkan sebagai perbuatan menang “tindakan selesai“ atau “kemenangan lengkap“.

Didirikan pada abad keempat, kota ini menjadi pelabuhan dagang penting bagi Kerajaan Sunda. Tumbuh sebagai ibu kota Timur kolonial Hindia Belanda. Jakarta dijadikan ibukota Indonesia ketika negara merdeka setelah Perang Dunia II. Hal ini sebelumnya dikenal sebagai Sunda Kelapa (397-1527), Jayakarta (1527-1619), Batavia (1619-1942), dan Djakarta (1942-1972).

Indonesia yang merupakan negara provinsi yang beraneka ragam suku bangsa memiliki suku Betawi yang merupakan suku asli yang berasal dari kota Jakarta. Dari sekian banyak suku di Indonesia suku Betawi merupakan suku yang sangat memegang peran penting dalam melestarikan budaya khas Indonesia.

Suku Betawi berasal dari hasil kawin-mawin antaretnis dan bangsa dimasa lalu. Secara biologis, mereka yang mengaku sebagai orang Betawi

adalah keturunan kaum berdarah campuran aneka suku dan bangsa yang didatangkan oleh Belanda ke Batavia. Apa yang disebut dengan orang atau suku Betawi sebenarnya terhitung pendatang baru di Jakarta. Kelompok etnis ini lahir dari perpaduan berbagai kelompok etnis lain yang sudah lebih dulu hidup di Jakarta, seperti orang Sunda, Jawa, Arab, Bali, Sumbawa, Ambon, Melayu dan Tionghoa.

Suku Betawi merupakan suku yang sudah sangat terkenal di seluruh Indonesia yang merupakan suku dari Ibu Kota Jakarta. Betawi merupakan kebudayaan yang memiliki berbagai macam keanekaragaman budaya seperti makanan, pakaian, serta alat musik. Berbagai keanekaragaman tersebut yang merupakan simbol atau ciri khas suku Betawi salah satunya adalah pakaian Betawi.

Pernah Terjadi dimana sesuatu yang berbau ataupun berwarna tradisional cenderung dianggap rendah dan oleh karenanya cenderung ditinggalkan oleh para penduduknya. Tetapi tampaknya setelah sekian lama kehadiran mereka dilupakan, kini perhatian diberikan kembali sehingga banyak busana tradisional yang telah direkreasikan. Perhatian besar terhadap busana tradisional tercermin dari banyaknya museum dan butik etnik yang didirikan dimana banyak disimpan busana tradisional sehingga dengan demikian busana-busana ini diabadikan.

Umumnya busana sehari-hari di banyak tempat di dunia sekarang ini adalah sama, termasuk busana sehari-hari di Jakarta. Banyak busana tradisional Betawi yang dikenal sekarang dipakai hanya pada kesempatan tertentu saja. Oleh karena itu banyak atau hampir semua busana Betawi yang akan dilukiskan pada penulisan ini adalah busana yang kini dipakai pada upacara-upacara tertentu saja dan bukan busana yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari orang Betawi. Walaupun dulu busana ini merupakan busana kehidupan sehari-hari.

Di dalam bentuk tulisan ini akan dilihat sejarah perkembangan dari masing-masing busana terutama dalam arti bagaimana dan mengapa busana tertentu dihidupkan kembali. Untuk mengerti bentuk, fungsi dan perkembangan busana tidaklah bisa dilepaskan dari aspek-aspek kehidu-

pan lainnya dari pendukungnya. Dunia sosial, ekonomi, maupun politik.

Multimedia adalah media penyampaian dengan menggunakan banyak media seperti text, gambar, animasi, video, suara dan sebagainya. Komponen-komponen multimedia dirangcang dari komponen-komponen tersebut yang menghasilkan sebuah karya multimedia. Interaktif adalah interaksi antara multimedia itu sendiri dengan pengguna (*user*). Jadi Multimedia Interaktif adalah media yang terdiri dari banyak komponen/media yang saling terintegrasi yang mampu untuk berinteraksi dengan penggunanya.

Multimedia Media Interaktif Flash yang merupakan kemasan baru dalam memberikan informasi mengenai pakaian Betawi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat guna melestarikan pakaian yang merupakan ciri khas dari suku Betawi tersebut.

Perkembangan jaman yang maju dengan pesat saat ini menjadikan kalangan para remaja lebih memilih mencari pengetahuan melalui media internet atau membaca melalui komputer yang bersifat multimedia yang pada saat ini dapat menarik perhatian masyarakat dalam mengenalkan segala arti dan fungsi dari pakaian serta aksesoris budaya Betawi, sehingga masyarakat dapat melestarikan pakaian budaya Betawi yang merupakan ciri khas dari suku Betawi yang sangat mendukung perkembangan mengenai kebudayaan ini pada jaman baru selanjutnya.

Multimedia Interaktif flash merupakan media yang sedang diminati oleh masyarakat jaman sekarang. media interaktif flash yang mengangkat tentang pakaian adat Betawi ini merupakan terobosan baru dalam memberikan informasi kepada masyarakat mengenai adat, fungsi aksesoris, serta berbagai macam simbol yang ada dalam pakaian budaya Betawi tersebut. Dengan kecenderungan masyarakat jaman sekarang yang lebih lama menghabiskan waktunya menggunakan komputer serta media pendukung Interaktif lainnya yang dapat membuat masyarakat terutama kalangan remaja sangat sulit memiliki keinginan membaca buku maka solusi yang tepat adalah menarik perhatian mereka untuk tetap melestarikan pakaian budaya Betawi dengan memberikan multimedia interaktif *flash flip book* tersebut.

Berbagai macam media yang ada diseluruh dunia saat ini, sangat berperan penting untuk masyarakat dengan berbagai golongan masing-masing. Namun untuk saat ini bagi para kalangan masyarakat umumnya yang sedang digemari adalah multimedia interaktif yang dapat meningkatkan keinginan masyarakat agar bermain sambil belajar.

Multimedia interaktif juga sangat membantu meringankan penggunaan kertas dalam memberikan informasi yang bermanfaat tanpa harus melakukan sesuatu yang dapat membuang sumber alam secara percuma. Sehingga sumber daya alam dapat dijaga kelestariannya melalui solusi Multimedia Interaktif tersebut. Pemberian pengetahuan multimedia interaktif ini berawal dengan cara memberikan CD yang berisikan Multimedia Interaktif *Flash Flip Book* kepada masyarakat melalui Lembaga Kebudayaan Betawi.

Dari sekian banyak ciri khas budaya yang mencerminkan tentang Betawi tersebut, maka penulis mengambil judul mengenai Multimedia Interaktif Flash untuk Pakaian Betawi. Penulisan tugas akhir yang mengambil topik mengenai Multimedia Interaktif Flash Pakaian Betawi ini merupakan cara pembelajaran lain mengenai pakaian yang dipakai oleh suku Betawi yang semakin lama sudah semakin menghilang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis mengenai pakaian adat betawi maka penulis menyimpulkan judul “Multimedia Interaktif *Flash Flip Book*-Pakaian Betawi” maka penulis menyimpulkan pokok permasalahan pada Tugas Akhir ini sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana cara agar pakaian adat betawi ini dapat menarik perhatian masyarakat kembali?
- 1.2.2 Bagaimana cara mempromosikan pakaian adat betawi melalui media interaktif flash?

### 1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya materi tentang pakaian budaya betawi serta aksesorisnya yang beranekaragam dalam hal ini penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

- 1.3.1 Menjelaskan kegunaan setiap jenis pakaian yang merupakan ciri khas suku Betawi
- 1.3.2 Menginformasikan tentang apa Multimedia Interaktif *Flash*.
- 1.3.3 Menjelaskan arti dari setiap aksesoris yang dipakai oleh masyarakat Betawi.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan apa yang telah disusun oleh penulis, maka maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

Memberikan ilmu pengetahuan mengenai pakaian adat betawi dengan cara baru yang menggunakan media interaktif sebagai sarana belajar sekaligus sarana interaktif melalui tombol-tombol, suara, serta visual yang menarik. Sehingga dalam dunia pendidikan cara menyampaikan pengetahuan memiliki cara yang berbeda yang dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Media interaktif sekaligus merupakan media yang dapat digunakan dalam banyak bidang. Media interaktif dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam konten yang bervariasi, serta media interaktif dapat pakai dalam beberapa bidang.

Tujuan perancangan ini dimaksudkan agar masyarakat dapat mengenali kembali kebudayaan pakaian adat betawi yang saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat pada umumnya. Dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, maka masyarakat yang ingin mengenali pakaian adat betawi dapat dengan mudah mengakses media interaktif melalui komputer serta media portable lainnya. Sehingga media interaktif ini akan menjadi

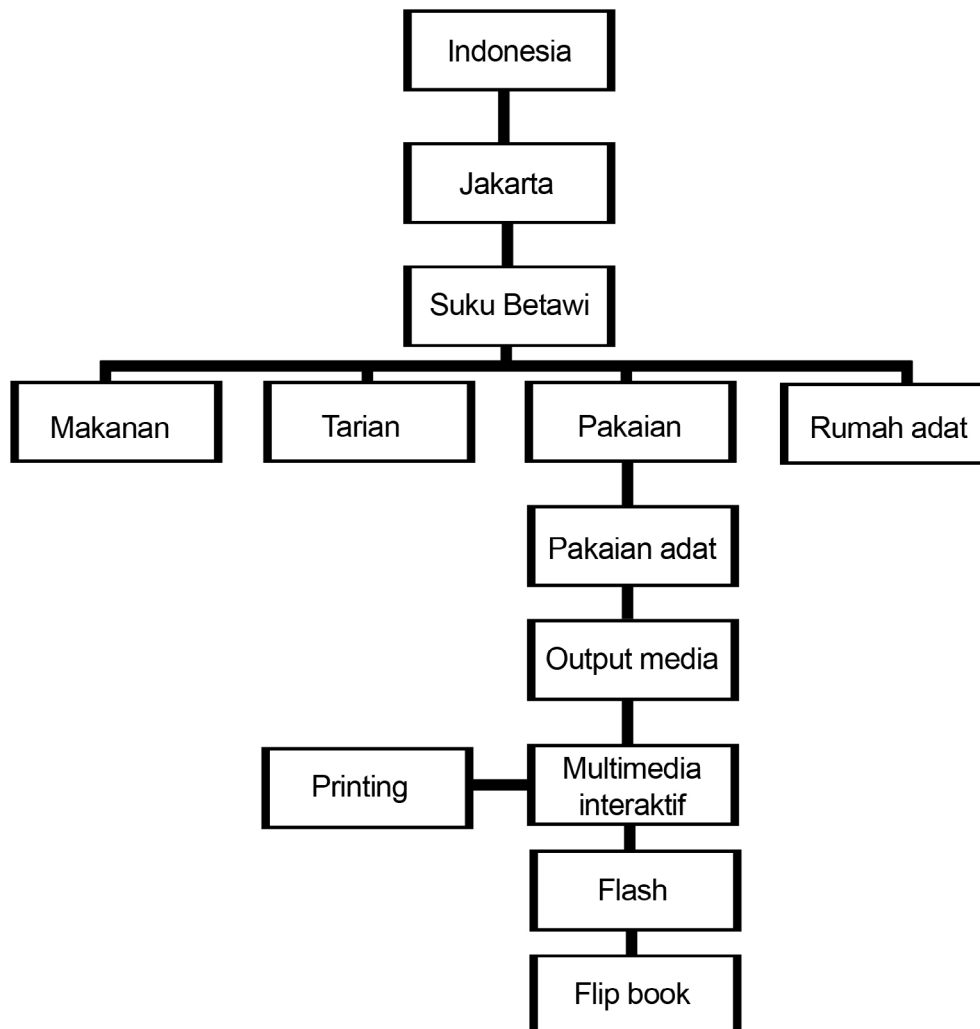
inspirasi bagi masyarakat dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis, sekolah, sampai *Virtual Reality*.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan Tugas Akhir, penulis mengumpulkan data melalui berapa metode, diantaranya adalah :

- 1.5.1 Studi Kepustakaan, yaitu memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan multimedia interaktif flash dan budaya Betawi di Indonesia. Serta pendapat-pendapat para ahli yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini.
- 1.5.2 Memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada pihak yang dianggap mengerti tentang permasalahan Tugas Akhir ini, yaitu dengan salah seorang pengurus Lembaga Kebudayaan Betawi.

## 1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar Tabel 1.6



## 1.7 Skematika Perancangan

Untuk mempermudah pembahasan, maka dalam penyusunan Tugas Akhir ini dibagi menjadi 4 (empat) bab. Secara garis besar tersusun seperti berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah serta topik yang di ambil dalam tugas akhir yang berjudul *Multimedia Interaktif Flash Flip Book Pakaian Adat Betawi*, rumusan masalah yang akan di bahas pada tugas akhir ini, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan tugas akhir yang telah dibuat, metode pengumpulan data dari beberapa sumber, kerangka pemikiran, skematika perancangan.

### 2. Bab II Landasan Teori dan Analisa Data

Bab II menjelaskan studi pustaka tentang teori dari komunikasi, psikologi warna, semiotika, strategi publikasi, tinjauan aspek kultural, tinjauan aspek moral, gaya desain, tinjauan unsur komposisi, tinjauan fotografi pada media publikasi, tinjauan tipografi pada media publikasi, metode penelitian, dan analisi data, sehingga mampu mengungkapkan materi yang erat hubungannya dengan topik permasalahan Tugas Akhir.

### 3. Bab III Konsep Perancangan “Judul TA”

Bab III membahas tentang konsep-konsep yang dibuat untuk karya Tugas Akhir, proses pengerjaan multimedia interaktif *flash flip book*, dan juga rincian biaya produksi dari berbagai karya yang dike luarkan oleh penulis dari awal pembuatan hingga akhir produksi akhir.

#### 4. Bab IV Desain dan Aplikasi

Bab IV berisikan tentang karya Tugas Akhir yang berupa media interaktif *flash flip book* pakaian adat Betawi dan media promosinya untuk mendukung karya utama dari Tugas Akhir ini. Termasuk *goody bag*, *T-shirt*, *lookbook*, kalender, dan company profile.

#### 5. Bab V Penutup

Bab V berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan pembahasan terhadap masalah yang diamati oleh penulis.