

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Betawi Kuno menggunakan ondel-ondel sebagai bagian dari ritual sakral, dan mereka sering dikaitkan dengan aspek mistis (Wahidiyat, 2019). Ondel-ondel adalah figur boneka besar berukuran sekitar dua meter tinggi dan delapan puluh sentimeter lebar. Boneka ini terbuat dari anyaman bambu untuk tubuhnya, topeng untuk wajahnya, dan ijuk untuk rambutnya. (Chienita, Susanto, & Winduwati, 2018). Ondel-ondel dianggap sebagai penghubung dengan roh nenek moyang, alat untuk mengusir roh jahat yang berkeliaran, dan penarik keberuntungan. Menurut kepercayaan masyarakat Betawi pada masa itu, wabah penyakit diyakini akan berkurang setelah mereka mengarak ondel-ondel keliling kampung (Aulia & Kurniasari, 2022). Ondel-ondel sekarang hadir dalam bentuk seni pertunjukan dan dekoratif, serta produk cenderamata yang mendukung industri lokal. Ondel-ondel ini tersedia dalam ukuran kecil berbentuk dua atau tiga dimensi, yang cocok dijadikan sebagai souvenir yang mencerminkan Jakarta dan budaya Betawi (Purbasari, Marianto, & Burhan, 2019). Namun, selain digunakan dalam seni pertunjukan dan dekorasi, saat ini ondel-ondel juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencari nafkah, seperti mengamen. Aktivitas ini berpotensi mengurangi nilai-nilai kebudayaan yang melekat pada ondel-ondel (Akmaliyah, Zulfa, & Rochmawati, 2021).

Kawasan Perkampungan Wisata Budaya Betawi Setu Babakan dibangun dengan fokus pada tujuan utama untuk menjaga warisan budaya Betawi. Tempat tersebut berada di Jalan Moch Kahfi II, RT13/8, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Sebagai pengganti Condet, Setu Babakan diresmikan sebagai cagar budaya Betawi baru berdasarkan PERDA DKI Jakarta No.3 Tahun 2005. Masyarakat Betawi mendapat manfaat dari penetapan ini dengan memberikan bidang yang membantu mempertahankan kelestarian budaya mereka, seperti kesenian, adat istiadat, sastra, makanan, pakaian, dan arsitektur. Wisatawan dapat

berinteraksi langsung dengan masyarakat Betawi di Setu Babakan (Sasongko & Jumardi, 2021). Namun, tidak ada maskot yang dapat diingat yang dapat diketahui oleh orang-orang yang berkunjung ke daerah tersebut.

Maskot adalah komponen dari pendekatan promosi yang bertujuan untuk menarik perhatian dan meningkatkan kesan terhadap objek wisata. Sebagai alat bantu promosi, maskot dirancang untuk menarik perhatian luas masyarakat dan membangun hubungan emosional antara pengunjung dengan objek wisata, sehingga lebih mudah diingat dan dikenali. Selain itu, maskot memiliki potensi untuk diadaptasi menjadi berbagai souvenir menarik (Riko & Abidin, 2022).

Berdasarkan latar belakang dan kunjungan peneliti ke Kawasan Perkampungan Wisata Budaya Betawi Setu Babakan, diperlukan sebuah perancangan ondel-ondel sebagai maskot kawasan tersebut. Maskot ini berfungsi sebagai alat bantu dalam promosi kawasan tersebut sebagai tempat wisata kebudayaan Betawi serta membantu mempromosikan ondel-ondel sebagai simbol budaya Betawi yang memiliki nilai dan budaya Betawi.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu diperlukannya media untuk memperkenalkan kembali ondel-ondel dengan bentuk yang ramah agar masyarakat menjadi lebih tertarik serta diperlukannya maskot yang mudah diingat dan dikenali oleh para pengunjung Kawasan Perkampungan Wisata Budaya Betawi Setu Babakan.

1.3 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara membuat perancangan ondel-ondel sebagai maskot Kawasan Perkampungan Wisata Budaya Betawi Setu Babakan?
2. Bagaimana cara menjamin bahwa nilai-nilai budaya dan sejarah yang terkandung dalam ondel-ondel tetap diperhatikan saat membuat maskot?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, peneliti memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Merancang ondel-ondel dengan bentuk yang lebih ramah kepada masyarakat serta mempresentasikan nilai dan budaya yang ada di Kawasan Perkampungan Wisata Budaya Betawi Setu Babakan.
- b. Melestarikan nilai budaya yang terdapat pada ondel-ondel.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini memungkinkan peneliti untuk memperdalam pengetahuan tentang budaya Betawi serta mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mendesain maskot yang berbasis budaya. Merancang sebuah projek akhir yang menggabungkan pengetahuan teori dan keterampilan praktik yang dapat digunakan sebagai portofolio calon desainer komunikasi visual.
2. Bagi Setu Babakan, maskot yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai asset atau alat promosi pariwisata, menarik wisatawan dan menjadi identitas kawasan tersebut.
3. Bagi universitas, perancangan ini berfungsi sebagai persyaratan untuk mencapai kelulusan peneliti dan menjadi sumber referensi bagi mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya dalam menyelesaikan tugas akhir mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

- Bab I Bab ini menjelaskan tentang konteks latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan susunan penulisan.
- Bab II Bab kedua ini mengulas dan mencakup telaah literatur serta teori-teori yang menjadi dasar dalam merancang tugas akhir.
- Bab III Bab ini menjelaskan tentang struktur perancangan yang meliputi cara pengumpulan data, paparan data, analisis data, dan kesimpulan berdasarkan data yang terkumpul.
- Bab IV Berisi tentang strategi inovatif, ide karya, strategi komunikasi, metode media, gagasan kreatif, elemen visual, pendekatan verbal, dan hasil akhir karya.
- Bab V Membahas kesimpulan dari perancangan tugas akhir serta penutup.