

MULTIMEDIA INTERAKTIF FLASH FLIP BOOK PAKAIAN ADAT BETAWI

M. Syah Reza Fahievi, Achmad Fuad
Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara Tol Tomang Kebun Jeruk, Jakarta 11510
achmad.fuad@esaunggul.ac.id

Abstrak

Penulisan ini mengambil judul Multimedia In- teraktif *Flash Flip book* Pakaian Adat Betawi, yang merupakan syarat dari kelulusan mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual. Pengambilan judul ini merupakan pengenalan *flash book* kepada masyarakat remaja yang tingkat kesadaran dalam membaca rendah dengan tema yang mengangkat tentang pakaian adat Betawi, yang nantinya akan dipromosikan dengan CD melalui Lembaga Kebudayaan Betawi. Dalam ini penulis melakukan penelitian ke Lembaga Kebudayaan Betawi, Sanggar Pitung, dan Situ Babakan (Kampung Betawi). Penulis mengangkat tema tentang pakaian adat Betawi dengan maksud agar masyarakat khususnya kalangan remaja dapat melestarikan pakaian tersebut. Dengan menggunakan objek gambar yang berupa foto untuk se- tiap pakaian adat betawi, serta menggunakan beberapa teknik photoshop sebagai *layout* dari *cover* CD dan guna mempertajam hasil foto yang akan ditampilkan dalam karya tersebut. Penerapan warna yang tepat untuk *lay- out* dalam karya ini serta *font type* yang cocok untuk memaksimalkan hasil tulisan ini. Setiap pakaian adat betawi akan dijelaskan di dalam karya penulis yang akan dijadikan media utama tulisan ini. Mulai dari jenis pakaian, nama pakaian, serta kegunaan masing-masing pakaian yang ada dalam adat betawi. Penulis akan menjelaskannya melalui media interaktif *flash* tersebut.

Kata kunci: multimedia, interaktif, flip book

Pendahuluan

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 sehing- ga 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 dirancang 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 kemasam baru dalam memberikan informasi mengenai pakaian Betawi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat guna melestarikan pakaian yang merupa kan 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 seta 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.

Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan apa yang telah disusun oleh penulis, maka maksud dan tujuan dari penulisan 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 vi- sual 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 me ngenal kembali kebudayaan pakaian adat betawi yang saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat pada umumnya. Dengan pesatnya kemaju- an teknologi saat ini, maka masyarakat yang ingin mengenal 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*

Metode Penelitian

Dalam tulisan ini, penulis mengumpulkan data melalui berapa metode, diantaranya adalah: Studi Kepustakaan, yaitu memperoleh data dengan mem baca 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 tulisan ini. Memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada pihak yang dianggap mengerti tentang permasalahan tulisan ini, yaitu dengan salah seorang pengurus Lembaga Kebudayaan Betawi.

Hasil dan Pembahasan

Media utama dalam karya ini dalah medi interaktif *flash flip book*, media ini memiliki fungsi untuk mengajak masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Betawi mengenal kembali pakaian adat mereka yang sudah lama terlupakan, melalui media interaktif ini masyarakat dapat belajar dengan cara yang sangat menyenangkan, masyarakat dapat mengendali- kan halaman-halaman, serta dapat mengendalikan animasi dari media ini secara interaktif dan secara bebas. Sehingga mereka dapat mempelajari pakaian Betawi tanpa menimbulkan rasa membosankan. Media Interaktif ini berguna juga sebagai pengenalan teknologi yang dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah. Sekaligus memberikan rasa keinginan membuat sesuatu yang dapat menarik perhatian orang lain.



Media interaktif *flas flip book*:



Media Pendukung

Media interaktif *flash flip book* memiliki beberapa media pendukung, yang dapat menunjang keberhasilan dalam menghasilkan suatu karya yang maksimal. Serta dapat memberikan promosi secara baik dan dapat menarik perhatian masyarakat. Beberapa dari media pendukung dari karya media interaktif ini tetap menggunakan identitas visual yang telah diberikan untuk desain tersebut. Sehingga desain dari masing-masing karya dapat menjadi suatu

kesatuan yang menjadikan ciri khas dari media interaktif tersebut.

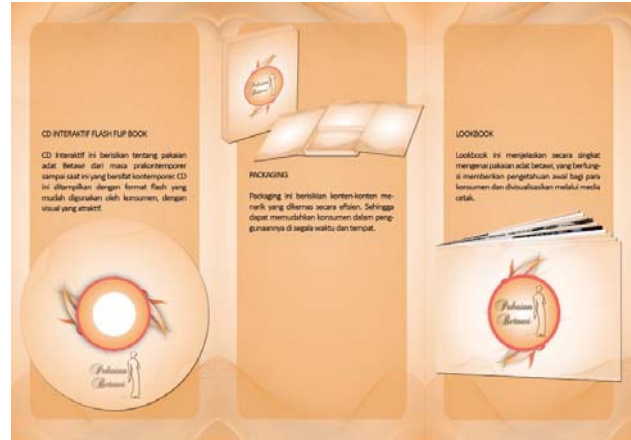
Cover

Media interaktif yang menjadikan CD sebagai media perantara, memiliki desain *cover* pada *packaging* yang bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat dan menjadikan karya ini maksimal. Cover dari media interaktif:



Label Stiker

Sebagai salah satu strategi promosi yang diberikan, maka label stiker merupakan salah satu dari strategi mempromosikan karya media interaktif pakaian Betawi ini. Setiap masyarakat yang membeli CD media interaktif tersebut akan mendapatkan stiker yang dapat mereka tempel di mana saja.



Packaging

Kemasan untuk media interaktif dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian masyarakat:



Company Profile

Merupakan penjelasan mengenai karya media interaktif berikut promosi seperti brosur.

Kalender

Karya media interaktif ini memberikan beberapa merchandise, kalender merupakan salah satu merchandise yang diberikan untuk masyarakat sebagai rasa terima kasih sudah membeli CD media interaktif tentang pakaian Betawi. Contoh kalender:



T-Shirt

Untuk mendukung media interaktif ini *merchandise* berupa kaos ini digunakan untuk menariik perhatian terhadap masyarakat.

T-Shirt I



Goody bag

Setiap pembelian CD media interaktif akan mendapatkan *goody bag* yang berguna untuk tempat penyimpanan *merchandise* dari setiap pembelian CD interaktif.

Look Book

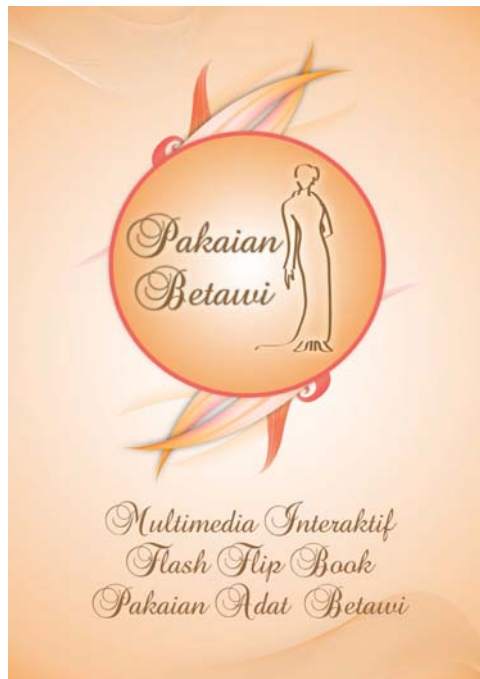
Setiap pembelian CD interaktif didalam kemasannya akan mendapatkan *look book* dari busana betawi.



X banner



Poster



Kesimpulan

Penulisan ini mengambil judul Media Interaktif *Flash Flip Book* Pakaian Adat Betawi merupakan karya yang bertujuan memperkenalkan masyarakat kepada media baru dan memberikan pengetahuan mengenai pakaian adat Betawi kepada masyarakat agar masyarakat dapat melestarikan, serta tidak melupakan kebudayaan mereka sendiri. Serta masyarakat dapat mendapatkan inspirasi mengenai pakaian adat Betawi yang sudah berkembang secara pesat. Terutama untuk kalangan remaja, agar mereka memiliki kesadaran yang tinggi dalam melestarikan pakaian adat Betawi. Penulis melakukan penulisan ini menyarankan agar masyarakat Jakarta terutama suku Betawi dapat benar-benar melestarikan kebudayaan mereka sendiri, tidak mudah terpengaruh oleh adat lainnya yang dapat menyebabkan perubahan besar terhadap kebudayaan Betawi itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Arna: teori dan kreativitas penggunaannya* ed. ke-2. Bandung : ITB.
- Binanto, Iwan. *Multimedia digital dasar teori dan pengembangannya*. 2010. Yogyakarta.
- Gill, Bob. 2003. *Graphic Design as a Second Language*. Australia.
- Kountur, Ronny. *Metode penelitian, untuk penulisan skripsi dan tesis*. 2009. Jakarta
- Lee, Monle & Carla Johnson. 1999. *Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan dalam Perspektif Global*.
- Safanayong, Yongky. *Desain Komunikasi Visual*. 2010
- Sihombing, Danton. *Tipografi dalam desain grafis*. 2001. Jakarta
- Sutherland, Max & Alice K. Sylvester. 2007. *Advertising and The Mind of the Consumer*. Jakarta : PPM.
- Tappenden, Curtis. Luke Jefford & Stella Farris. 2004. *Graphic Design*. London.