

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan keberagaman dan sudah menjadi salah satu ciri khas dari Indonesia itu sendiri. Keberagaman itu sendiri meliputi suku, agama dan budaya yang harus dilestarikan. Salah satu keberagaman yang perlu dilestarikan adalah di bidang kuliner berupa Jajanan Tradisional, karena itu merupakan harta kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Jajanan Tradisional Indonesia memiliki rasa, bentuk, keanekaragaman yang bermacam-macam dan menarik dikarenakan Indonesia kaya akan suku bangsa.

Jajanan Tradisional Indonesia sudah menjadi pembahasan yang mulai hampir dilupakan oleh masyarakat Indonesia sendiri, khususnya pada kota-kota besar yang ada di Indonesia. Menurut artikel Kumparanfood.com yang ditulis oleh Azalia Amadea (2022), bahwa Salah satu faktor pemicu permasalahan tersebut adalah perkembangan zaman yang sangat pesat, sehingga banyaknya teknologi dan media baru yang digunakan untuk membantu kegiatan promosi makanan modern yang sudah terkenal, akibatnya eksistensi dari Jajanan Tradisional semakin meredup.

Perkembangan zaman dan media teknologi yang terbaru saat ini, dapat mempengaruhi perkembangan dan penambahan informasi secara signifikan yang lebih mudah didapatkan dengan media teknologi yang lebih modern, seperti internet, gadget, majalah, dan lain-lain. Ini membuat informasi lebih mudah dan cepat dimengerti bagi masyarakat, seperti halnya Jajanan Modern. Jajanan Tradisional-pun juga perlu mengikuti perkembangan zaman agar tidak dilupakan oleh generasi pada saat ini dan yang akan datang.

Teknologi dan media baru dapat digunakan untuk memperkenalkan kembali Jajanan Tradisional kepada masyarakat Indonesia terutama dikalangan anak muda. Salah satu media yang dapat digunakan untuk

mensosialisasikan Jajanan Tradisional kepada anak muda Indonesia dengan menyenangkan adalah sebuah *Board game*. *Board game* sendiri sudah menjadi alat permainan yang umum diketahui oleh masyarakat Indonesia, khususnya pada anak-anak muda. *Board game* sendiri berfokus kepada bidang strategi, daya saing, dan Konsentrasi dalam mengingat suatu objek tertentu yang akan cocok untuk digunakan sebagai media promosi dan edukasi Jajanan Tradisional, dengan begitu, Jajanan Tradisional dapat dengan mudah berkesan dan melekat di pikiran anak muda Indonesia.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

1. Jajanan Tradisional Indonesia kurang dikenalkan kepada anak muda Indonesia saat ini.
2. Media yang digunakan untuk mensosialisasikan Jajanan Tradisional Indonesia kurang efektif untuk dijadikan media komunikasi visual.

### **1.2.2 Rumusan masalah**

1. Bagaimana cara mensosialisasikan Jajanan Tradisional kepada orang tua yang memiliki anak muda pada generasi saat ini?
2. Bagaimana merancang media komunikasi visual yang efektif untuk mensosialisasikan Jajanan Tradisional Indonesia?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup yang membatasi penelitian ini yaitu

### **1. Apa (*What*)**

Desain Permainan Edukasi Si paling Jajan Dengan Khas Jajanan Tradisional Betawi

### **2. Siapa (*Who*)**

Target audiens dari rancangan *Board game* “Si Paling Jajan” yaitu orang tua yang memiliki anak pada umur 7 - 11 tahun.

3. Dimana (*Where*)

Sekitar Daerah Jakarta

4. Kapan (*When*)

Rancangan ini akan dilakukan pada bulan Maret 2023

5. Kenapa (*Why*)

Sebagai solusi agar Jajanan Tradisional Indonesia tidak dilupakan oleh generasi saat ini hingga di masa depan nanti yang akan datang.

6. Bagaimana (*How*)

Dengan merancang Media *Board game* yang menarik dan efektif dalam mengsosialisasikan Jajanan Tradisional Indonesia.

#### **1.4 Tujuan Penelitian/Perancangan**

1. Mensosialisasikan tentang berbagai jenis produk Jajanan Tradisional yang ada di Jakarta-Betawi pada anak muda.
2. Terancangnya media komunikasi visual yang efektif untuk mensosialisasikan Jajanan Tradisional Indonesia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Terdapat manfaat dalam merancang *Board game* serta media promosi diantaranya:

1. Bagi Penulis

Dapat menggunakan pengetahuan yang penulis dapatkan dan menerapkannya untuk membantu menyelesaikan permasalahan dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual terutama di bidang *Design Grafis* dan dapat membuat penulisan yang baik sesuai tata cara dalam sebuah penulisan.

2. Bagi Akademis

Dapat menambah referensi serta pengetahuan tentang bagaimana cara proses perancangan sebuah promosi dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual terutama *Design Grafis*

## **1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam perancangan ini untuk memperoleh data yang diperlukan, maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Observasi adalah suatu metode penelitian yang melibatkan pengamatan teliti terhadap situasi atau perilaku individu maupun kelompok dalam konteks tertentu (Wiratna, 2014:23).

Dalam penelitian ini observasi akan dilakukan kepada orang tua yang mempunyai anak yang masih berumur sekitar 7 - 11 tahun.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah bentuk percakapan yang difokuskan pada masalah tertentu dan melibatkan proses tanya-jawab lisan antara dua orang atau lebih yang berinteraksi secara langsung (Setyadin dalam Gunawan, 2013:160.)

Pada tahapan ini bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli dibidang yang diambil pada objek penelitian yaitu Ahli pada pembuatan Jajanan Tradisional Indonesia di sekitar daerah Jakarta-Betawi

c. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Kuesioner dapat mengandung dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup (Sugiyono 2017:142).

Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan di media *google forms* dan kemudian disebarakan melalui akun media sosial seperti Whatsapp dan Instagram kepada target audiens dari objek penelitian.

d. Metode Studi Pustaka

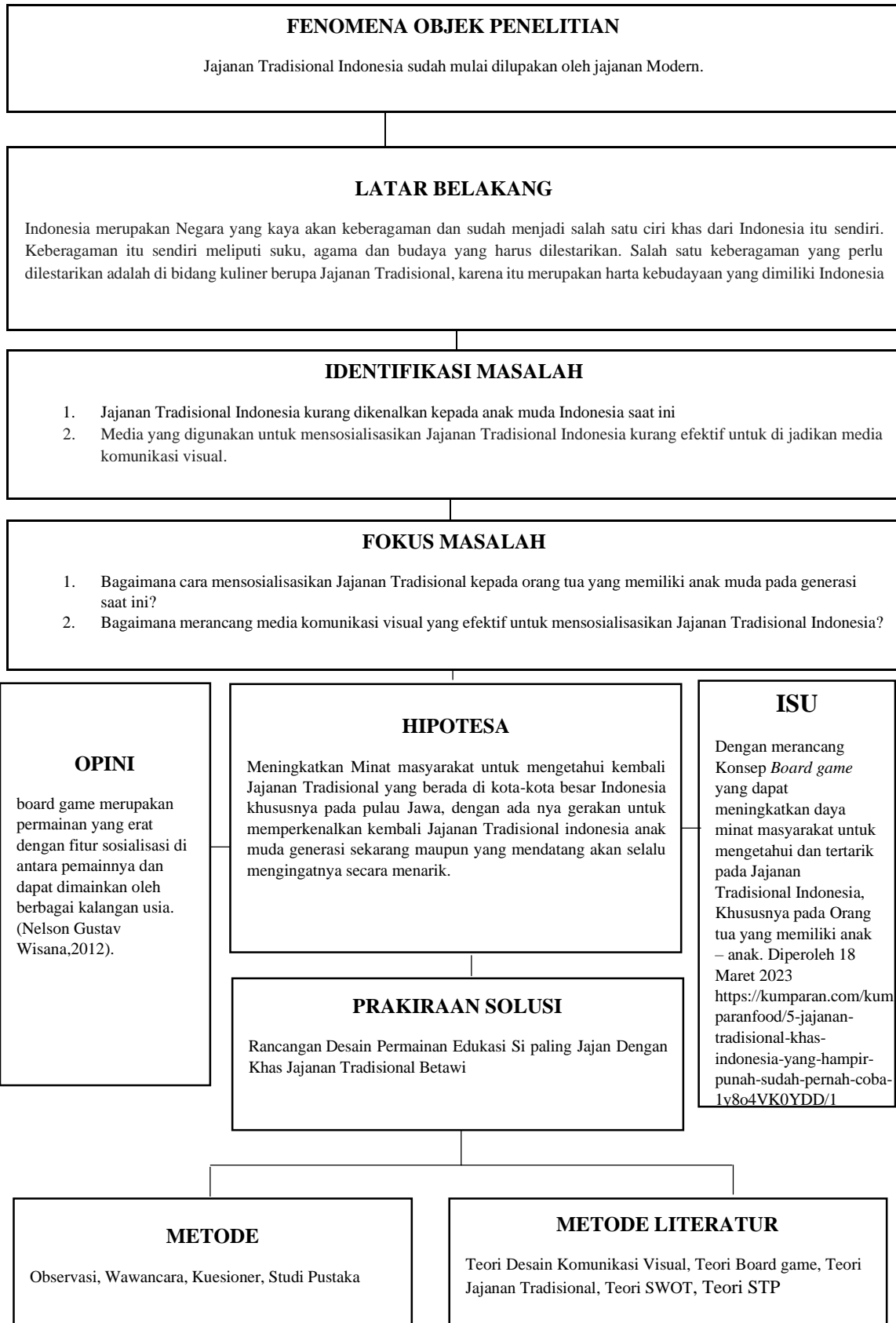
Studi Pustaka adalah wadah di mana penulis dapat mengungkapkan pemikiran, temuan penelitian, observasi, dan bahkan khayalan serta impian mereka. Semakin banyak literatur yang dibaca oleh peneliti, semakin luas referensi yang dapat dimanfaatkannya. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk membaca buku sebagai cara untuk memperluas wawasan dan perspektif mereka (Soewardikoen, 2013:16).

Proses studi pustaka melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk dokumen pustaka dari instansi terkait, data survei yang relevan yang ditemukan di situs web, serta teori dari berbagai buku yang dapat mendukung analisis objek penelitian..

### 1.6.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah Matriks dan SWOT, yaitu suatu matriks yang terdiri dari kolom dan baris dan masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atas kumpulan informasi. Prinsip matriks sendiri terdapat pada objek visual yang dibandingkan dengan secara sejajar sehingga akan terlihat perbedaannya dan SWOT yaitu *Strenghts* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman)

## 1.7 Kerangka Penelitian



## **Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian**

(Sumber : Reyhan Yudi Anugerah, 2023)

### **1.8 Pembabakan**

#### **1. BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi informasi tentang latar belakang permasalahan, yang menjelaskan fenomena yang terjadi dalam masyarakat terkait dengan Jajanan Tradisional Indonesia dan Board game. Dari latar belakang ini, ditemukan identifikasi masalah, rumusan masalah, cakupan penelitian, tujuan perancangan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan analisis yang akan digunakan, serta kerangka perancangan penelitian. Bab ini kemudian diakhiri dengan pembagian bab-bab berikutnya, yang merinci konten masing-masing bab secara singkat.

#### **2. BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi kumpulan teori-teori yang digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap masalah yang telah diungkapkan dalam Bab I.

#### **3. BAB III Data dan Analisis Masalah**

Bab ini mencakup informasi yang dikumpulkan melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis, termasuk ringkasan hasil wawancara, data dari kuesioner, analisis konten visual, analisis data kuesioner, analisis matriks visual, analisis SWOT, dan akhirnya menyimpulkan hasil penelitian.

#### **4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini memuat rancangan konseptual yang mencakup pesan utama atau ide inti yang hendak disampaikan, pendekatan kreatif yang digunakan, pilihan media yang akan dimanfaatkan, aspek visualnya, dan langkah-langkah perancangan mulai dari tahap awal berupa sketsa hingga pelaksanaannya pada media yang ditujukan.

#### **5. BAB V Penutup**

Dalam sidang yang akan datang, akan menyampaikan rangkuman hasil dan rekomendasi dari laporan penelitian ini. Secara keseluruhan, laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab utama. Bab pertama adalah Pendahuluan, bab kedua adalah Landasan Teori, bab ketiga berisi Uraian Hasil Survei dan Analisis, bab keempat membahas Konsep dan Perancangan, sementara bab kelima adalah Penutup.



