

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan bahasa, suku, bangsa, dan budaya. Keanekaragaman budaya menjadi harta yang tak ternilai bagi bangsa Indonesia. Sangat disayangkan jika keanekaragaman budaya tersebut dilupakan. Invasi budaya asing menjadi ancaman bagi budaya Indonesia. Budaya asing tersebut dapat melemahkan budaya Indonesia, membuat masyarakat Indonesia melupakan kebudayaan asli mereka sendiri yang mengakibatkan terhapusnya kebudayaan Indonesia.

Salah satu pulau yang ada di Indonesia adalah Kalimantan yang merupakan salah satu pulau terbesar di Indonesia. Pulau ini berada di sebelah timur pulau Sumatera, sebelah barat pulau Sulawesi, dan sebelah utara pulau Jawa. Terdapat wilayah 3 negara di pulau Kalimantan, yaitu wilayah Indonesia, wilayah Malaysia, dan wilayah Brunei. Di wilayah Indonesia terdapat lima provinsi di pulau Kalimantan, yaitu Kalimantan Barat dengan ibukota Pontianak, Kalimantan Timur dengan ibukota Samarinda, Kalimantan Tengah dengan ibukota Palangka Raya, Kalimantan Utara dengan ibukota Tanjung Selor dan Kalimantan Selatan dengan ibukota Banjarmasin.

Provinsi Kalimantan Selatan berada di sebelah tenggara pulau Kalimantan. Provinsi dengan ibukota Banjarmasin ini memiliki banyak objek wisata yang sering dikunjungi wisatawan lokal maupun mancanegara, sehingga memiliki peluang potensial di sektor pariwisata. Terdapat objek wisata alam di Kalimantan Selatan, seperti danau, pantai, laut, dan gunung. Selain wisata alam, terdapat juga wisata kuliner di Kalimantan Selatan.

Kuliner merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Namun seiring perkembangan jaman kuliner tersebut mulai dilupakan. Kini telah banyak kita jumpai makanan cepat saji yang banyak beredar di masyarakat. Makanan cepat saji memiliki berbagai macam jenis dan semua itu

dapat kita jumpai di pasaran bahkan kita juga telah mengkonsumsinya. Makanan cepat saji yang dapat kita temui di sekitar kita seperti mie instan dan makanan ringan dalam kemasan.

Pergeseran pola makan ini paling nyata terlihat pada masyarakat yang tinggal di perkotaan. Saat ini, kecenderungan masyarakat perkotaan adalah mengonsumsi makanan-makanan yang disajikan di restoran-restoran bergaya asing dalam bentuk makanan cepat saji (*fast food*), terutama di kalangan generasi muda. Di pihak lain, kecintaan masyarakat terhadap makanan tradisional mulai menurun. Makanan tradisional dianggap ketinggalan jaman sehingga orang banyak memilih restoran-restoran cepat saji sebagai tempat jajan, *meeting*, reuni, hingga tempat merayakan ulang tahun.

Selain itu, jika di dibandingkan dengan makanan khas lainnya, misalnya masakan Padang, kuliner khas Kalimantan Selatan masih kurang dikenal. Rumah makan Padang dapat ditemukan hampir di seluruh Indonesia. Jaringan rumah makan Padang berkembang dari Sumatera ke Jawa dan Bali. Di Kalimantan Selatan pun juga dapat ditemukan rumah makan Padang.

Melihat fenomena diatas, penulis melihat dibutuhkan adanya suatu media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kuliner khas Kalimantan Selatan. Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi adalah *game*, khususnya *mobile game*. Penggunaan media *mobile game* ini tidak lepas dari maraknya penggunaan *smartphone*.

Menurut Bhaskoro dalam tulisannya di DailySocial, Indonesia memiliki jumlah pengguna *mobile internet* dengan usia termuda di Asia dengan pengguna di bawah 18 tahun mencapai 21%, diikuti dengan pengguna di usia 18-24 tahun mencapai 32%. Adapun konten yang paling banyak diunduh adalah aplikasi dan *game* yang mencapai 70%.

Oleh karena itu, penulis memilih *game*, khususnya *mobile game* sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang kuliner khas Kalimantan Selatan, dengan *target audience* usia 11-24 tahun yang merupakan pengguna *mobile*

internet terbanyak di Indonesia, sehingga banyak yang akan mengenal tentang kuliner khas Kalimantan Selatan dan kuliner tersebut dapat dilestarikan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kuliner khas Kalimantan Selatan yang sudah mulai dilupakan.
2. Kuliner khas Kalimantan Selatan masih kurang dikenal jika dibandingkan dengan kuliner lain, misalnya masakan Padang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengolah kuliner khas Kalimantan Selatan ?
2. Bagaimana merancang desain *interface game* untuk melestarikan kuliner khas Kalimantan Selatan yang baik ?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam perancangan desain *game* untuk tugas akhir ini, penulis menetapkan ruang lingkup sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Perancangan ini akan membahas tentang kuliner khas Kalimantan Selatan.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan ini akan berfokus bagaimana desain *interface game* untuk melestarikan kuliner khas Kalimantan Selatan.

1.3.3 Siapa

Target *audience* dari perancangan desain *game* ini adalah remaja, dengan rentang usia 11-24 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

1.3.4 Tempat

Tempat yang ditentukan dalam perancangan desain *interface game* ini yaitu di Indonesia.

1.3.5 Waktu

Perancangan desain *interface game* adalah di tahun 2018-2019.

1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan

1. Mengetahui bagaimana cara mengolah kuliner khas Kalimantan Selatan.
2. Merancang desain *interface game* untuk melestarikan kuliner khas Kalimantan Selatan yang baik.

1.4.2 Manfaat

Manfaat Teoritis

Secara teoritis perancangan ini bertujuan untuk memberikan sumbangan sekaligus menambah ilmu pengetahuan, khususnya dalam kaitannya dengan sektor kuliner. Manfaat teoritis lain adalah untuk pengembangan keilmuan, khususnya yang berhubungan dengan desain komunikasi visual, lebih khusus lagi dalam desain *interface game*.

Manfaat Praktis

Secara praktis perancangan ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak berkepentingan, khususnya sebagai berikut.

1. Bagi perancang, yaitu memberikan pengetahuan mengenai kuliner tradisional, khususnya kuliner khas Kalimantan Selatan.
2. Bagi perancang lain, sebagai bahan referensi untuk perancangan yang berhubungan.
3. Bagi remaja, khususnya mahasiswa untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan pengembangan diri.
4. Bagi masyarakat umum, sebagai ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

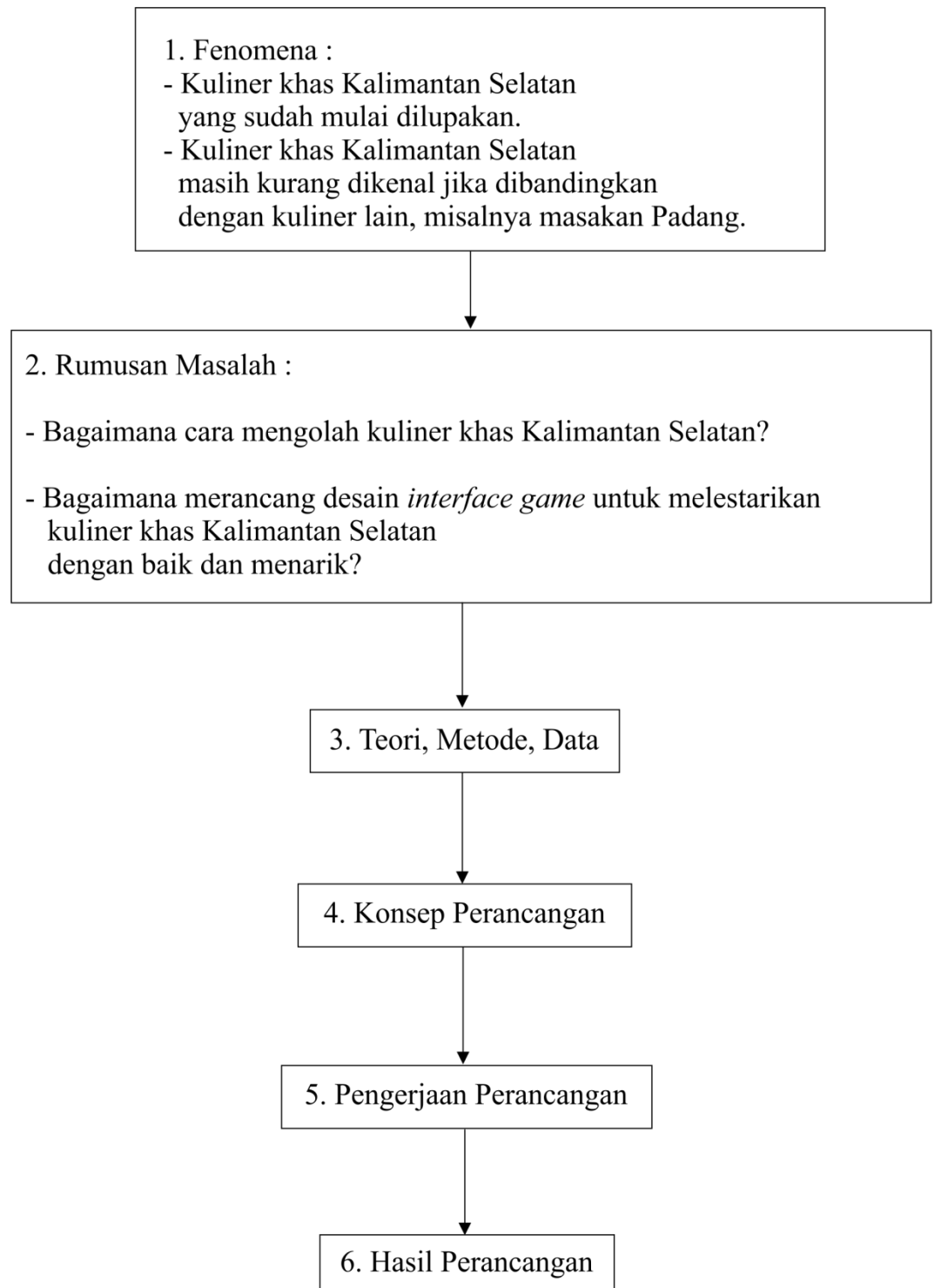
Metode pengumpulan data yang akan penulis gunakan dalam perancangan ini yaitu metode pustaka. Metode pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mempelajari berbagai buku referensi, jurnal penelitian, maupun hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah yang diangkat sebagai data primer, dan artikel dari internet sebagai data sekunder. Selain itu juga digunakan metode observasi. observasi dilakukan dengan terlebih dahulu dengan menentukan target observasi yang sesuai dalam rangka mengumpulkan data mengenai bagaimana menjalankan bisnis kuliner.

1.5.2 Analisis Data

Metode analisis data yang akan penulis gunakan yaitu metode analisis kualitatif. Menurut Bogdan dalam Ratna (2016:94), “kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan.” Pada dasarnya, metode kualitatif adalah metode dengan menginterpretasi data yang telah dikumpulkan yang pada akhirnya akan menghasilkan pemahaman dan jawaban terhadap masalah yang diteliti. Juga menurut Denzin dalam Ratna (2016:92),”... metode kualitatif memberikan intensitas pada realitas yang terbangun secara sosial, hubungan signifikan antara obyek penelitian

dengan subyek peneliti, sebagai proses dan makna, dan dengan sendirinya sarat nilai.”

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Data Pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai dasar perancangan.

BAB III DATA & ANALISIS MASALAH

Berisi data-data yang berhubungan dengan perancangan yang didapat dengan menggunakan metode pengumpulan data yang telah ditentukan dan analisis data dengan menggunakan metode analisis data yang sebelumnya juga telah ditentukan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep dari perancangan desain *game* hingga hasil dari perancangan tersebut.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan perancangan yang sebelumnya telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.