

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Garut adalah sebuah kota di daerah provinsi Jawa Barat. Garut juga sudah cukup dikenal akan tempat wisata dan juga kulinernya, Ada berbagai macam kuliner khasnya, Diantaranya seperti dodol, burayot, goyobod, wajit.

Perkembangan perekonomian saat ini banyak mengubah perilaku atau gaya hidup konsumen, karena saat ini sudah banyak konsumen yang membeli barang melalui media *online*, Juga sekarang sudah banyak pedagang yang berdagang secara *online* atau biasa disebut *e-commerce*. Sekarangpun makanan tradisional mulai banyak diperjualkan di *e-commerce*. Akan tetapi makanan tradisional yang diperjualkan di *e-commerce* ini masih banyak yang belum memiliki identitas seperti logo dan nama *brand*, dan kurangnya keterangan produk jika dibandingkan dengan kemasan dari produk makanan-makanan modern seperti komposisi, masa berlaku, dan rasa. Kemasan yang dipakai juga umumnya hanya plastik yang ditempel label stiker atau disisipkan kertas saja.

Juga adanya sebuah kecenderungan orang-orang yang rindu akan masa lalu, seperti halnya pada makanan dimana orang-orang dulu yang tinggal di kampung halaman atau desa yang beralih ke kota pasti akan tumbuh rasa ingin mencoba kembali sebuah cita rasa masa lalu yang sulit didapatkan di kota. Dan juga ada kecenderungan dikalangan anak muda jaman sekarang biasanya enggan memilih hal-hal yang berbau tradisional dan lebih memilih hal yang asing atau dari luar, dari situ anak muda jaman sekarang pastinya akan kurang mengetahui tradisi dan budaya yang ada pada suatu daerah. Dari hal ini pengambilan objek makanan tradisional diharapkan dapat membantu orang tua mengingat kembali juga dapat memperkenalkan

kepada anak muda jaman sekarang sebuah ciri khas atau budaya pada suatu daerah, untuk objek makanan yang di ambil adalah Burayot kue khas Garut.

Burayot adalah makanan khas dari Garut Jawa barat, lebih tepatnya di kecamatan Leles, kecamatan Kadungora, dan kecamatan Wanaraja. Makanan ini terbuat dari bahan gula merah, tepung beras, kacang tanah, Juga minyak kelapa yang tidak memerlukan waktu lama untuk membuatnya. Mengapa kue ini di sebut burayot? Karena, saat adonan tepung beras digoreng beberapa saat, kue ini diangkat menggunakan batang bambu kecil seketika kulit kuenya tertarik ke atas dengan tepung gulanya menggantung di bagian bawah, atau biasa orang Sunda menyebutnya ngaburayot.

Kemasan kue burayot ini sendiri umumnya masih memakai kemasan plastic ukuran 15cmx15cm, lalu diberikan label bahkan ada yang tidak memiliki identitas visual. Biasanya isi kue pada kemasannya sendiri ada 10 – 20 buah. Penjualan kue burayot ini sendiri biasa di pasarkan di dekat area wisata maupun tempat atau pusat oleh-oleh di Garut.

Dari penjelasan yang sudah di paparkan diatas, Perlu adanya sebuah identitas pada produk makanan tradisional ini, Agar masyarakat luar daerah tahu dan juga dapat mencoba makanan khas Garut ini, juga karena faktor perkembangan jaman yang sangat pesat sebuah produk harus terlihat menarik dimata konsumennya. Dengan dibuatnya identitas visual pada produk makanan tradisional Garut ini diharapkan dapat memperluas pasar kue burayot ini agar dikenal masyarakat luas. Juga meningkatkan nilai jual pada produk makanan tradisional ini sendiri.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan latar belakang dapat di ambil beberapa permasalahanannya yaitu:

- Tidak adanya atau kurang kuatnya identitas visual dari kue burayot ini, yang menyebabkan sulit dikenalnya makanan tradisional ini.
- Juga indentitas pada kue burayot ini belum cukup kuat untuk memasuki pasar yang luas.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari penjabaran diatas, Rumusan masalah dalam Tugas akhir ini yaitu, Bagaimana Perancangan Identitas Visual Kue Burayot khas Garut ?

### **1.2.3. Batasan Masalah**

Berdasar uraian di atas masalah-masalah yang dapat dibatasi adalah sebagai berikut, bagaimana cara membuat sebuah identitas visual yang tepat pada target remaja sampai dewasa.

## **1.3. Tujuan**

Tujuan dibuatnya penelitian dan perancangan ini yaitu:

- Agar kue Burayot khas Garut memiliki identitas visual
- Agar masyarakat luar daerah memengetahui kue Burayot
- Agar memperluas pasar penjualan kue Burayot
- Agar Kue Burayot khas Garut ini memiliki identitas baru pada pasar modern

## 1.4. Ruang Lingkup

Agar sebuah topik permasalahan tidak meluas penulis membuat batasan yang dibuat meliputi Perancangan Identitas Visual Kue Burayot Khas Garut. Berikut batasan yang dibuat:

### 1.4.1. **Apa** (*What*)

Perancangan Identitas Visual Kue Burayot Khas Garut.

### 1.4.2. **Siapa** (*Who*)

Segmentasi dalam perancangan ini ditujukan untuk yang belum mengetahui kue burayot ini maupun yang sudah mengetahui. Juga ditujukan untuk masyarakat diluar daerah maupun dalam.

### 1.4.3. **Kapan** (*When*)

Penelitian dengan pengumpulan data dan analisis data untuk perancangan Identitas Visual dimulai dari Januari sampai April 2019, dan perancangan Identitas Visual akan dimulai dari Mei sampai Agustus 2019

### 1.4.4. **Dimana** (*Where*)

Penelitian perancangan identitas visual untuk kue burayot akan dilaksanakan di Kabupaten Garut dan sekitarnya, Lalu hasil perancangan akan digunakan untuk produk kue Burayot, tidak hanya di daerah Garut saja.

### 1.4.5. **Kenapa** (*Why*)

Sebelum merancang penulis menemukan kesulitan, yaitu dalam permasalahan bidang Desain Komunikasi Visual karena belum adanya identitas visual pada produk makanan kue Burayot ini sendiri.

#### 1.4.6. **Bagaimana (*How*)**

Pemmbuatan perancangan ini memiliki beberapa media media yang nantinya akan menimbulkan daya tarik pada produk.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

#### 1.5.1. Studi Pustaka

Penulis mendapatkan sebuah data dan informasi dari berbagai buku, jurnal maupun internet. Hal ini dilakukan penulis agar melengkapi proses pengumpulan data sehingga perancangan dapat berjalan lancar.

#### 1.5.2. Wawancara

Penulis menggunakan metode ini agar data dan informasi yang di dapat lebih akurat karena dapat langsung berbincang dengan narasumber yang bersangkutan denga topik yang dibuat penulis.

#### 1.5.3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan serta penelitian secara langsung terjun kelapangan dengan dibantu teknologi agar mendapat data yang akurat.

## 1.6. Metode Analisis Data (SWOT)

Analisa SWOT adalah evaluasi total pada kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman yang di miliki sebuah perusahaan. (Kotler, 2009)

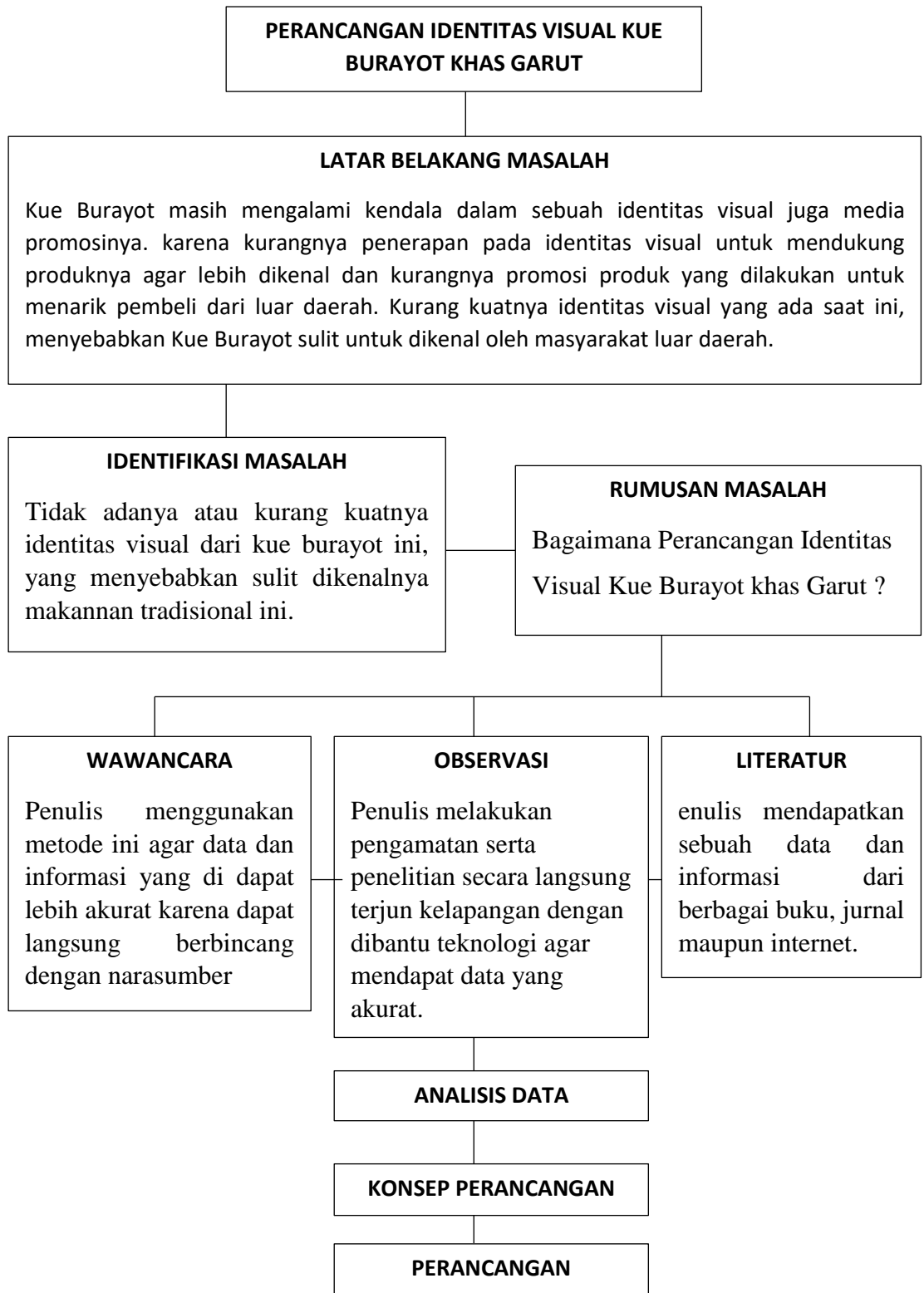
Dengan analisa SWOT ini maka sebuah perusahaan (dalam hal ini kuliner burayot khas Garut) dapat merumuskan suatu tujuan, setelah itu akan menjadi suatu strategi yang membentuk metode-metode yang nantinya akan dilakukan.

Strategi tersebut antara lain, yaitu:

- a. Strategi S-O Strategi dengan menggunakan kekuatan (Strength) memanfaatkan peluang (Opportunity) yang ada.
- b. Strategi S-T Strategi dengan menggunakan kekuatan (Strength) untuk mengatasi ancaman (Threat).
- c. Strategi W-O Strategi yang meminimalkan kelemahan (Weakness) untuk mengejar peluang (Opportunity).
- d. Strategi W-T Strategi yang meminimalkan kelemahan (Weakness) dan menghindari ancaman (Threat) yang ada.

Metode Analisis Semantic, Syntatic & Pragmatic. “Saya selalu berkata bahwa ada tiga aspek dalam desain yang penting untuk saya: Semantic, Syntatic dan Pragmatic.” (Vignelli, 2010 : 10)

## 1.7. Kerangka Perancangan



*Tabel 1.1* Kerangka Perancangan

Sumber: Data pribadi

## **1.8. Pembabakan**

Untuk memudahkan dalam menguraikan tiap bab, sub-bab ini akan menjelaskan secara singkat mengenai tiap bab

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang sedang terjadi, identifikasi masalah, rumusan masalah, dan ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat dari judul yang diambil, waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, cara mengumpulkan data, metode yang akan digunakan untuk penulisan ini, kerangka perancangan, dan pembabakan

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini berisi tentang teori dan dasar pemikiran yang relevan sebagai landasan untuk menulis laporan tugas akhir ini.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Bab ini berisi kumpulan data dan analisis masalah yang berkaitan dengan perancangan desain.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisi tentang acuan konsep desain identitas visual yang akan dirancang dimulai dari sketsa hingga hasil akhir perancangan

### **BAB V PENUTUP**

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.