

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang mempunyai ragam kuliner yang tersebar di setiap wilayah dan menjadi kuliner khas, salah satunya ialah kuliner minuman. Kuliner minuman Indonesia selain memiliki cita rasa yang beragam juga memiliki sejarah dan cerita yang menarik dibaliknya. Biasanya dalam pembuatannya memanfaatkan tumbuhan berkhasiat sebagai bahan olahan, hingga meramu minuman yang digunakan untuk kesehatan. Tanaman seperti jahe, pala, cengkih, secang, kayu manis, serai, dan daun pandan adalah sebagian dari sekian banyak tanaman berkhasiat yang tumbuh di Indonesia. Masyarakat telah lama mengenalnya sebagai tanaman yang mampu menghangat tubuh/obat dengan diolah menjadi minuman segar. Tiap daerah Indonesia mempunyai olahan kuliner minuman tersendiri yang bahan dasarnya merupakan tanaman yang tumbuh di daerah tersebut, seperti Jawa Tengah yang memiliki beberapa olahan wedang. Wedang adalah istilah dalam bahasa Jawa yang artinya ‘minuman’, dan pada umumnya terbuat dari air yang direbus sampai mendidih bersama rempah-rempah, gula, dan kopi/teh. Istilah wedang sering mengacu pada pengertian minuman tradisional yang segar dan menghangatkan tubuh (Yunita, 2012).

Di beberapa kawasan Jawa Tengah, sering dijumpai minuman khas, seperti wedang jahe, wedang uwuh, wedang secang, wedang tape, dan lain-lain. Wedang tersebut terbuat dari rempah otentik tanah Jawa yang tentu saja memiliki kegunaan yang besar bagi kesehatan. Khususnya daerah Yogyakarta wedang menjadi menu andalan bagi angkringan. Istilah angkringan berasal dari bahasa Jawa yaitu *ngangkring* yang artinya hinggap untuk sementara. Angkringan menjadi tempat pilihan untuk mengisi waktu dicelah aktivitas sehari-hari, pengunjung kebanyakan adalah pekerja yang pulang larut/malam hari. Nuansa hangat dan sederhana disuguhkan oleh angkringan untuk menikmati wedang sambil berbincang dengan sesama pengunjung. Kesederhanaan angkringan mampu membuat pengunjung

yang berasal dari semua kalangan, saling bertukar cerita tentang masalah kehidupan baik kepada pedagang atau sesama pengunjung lainnya. Namun pada saat ini seiring dengan berkembangnya zaman, banyak bermunculan minuman kekinian dari luar negeri dengan harga yang tak murah dan menawarkan tempat yang terkesan mewah, hal ini menyebabkan tergerusnya nilai-nilai kearifan lokal dan membuat kebanyakan generasi muda merasa gengsi untuk menikmati wedangan di angkringan. Bahkan ada dari kalangan generasi muda yang tidak mengenal wedang, padahal salah satu wedangan angkringan termasuk salah satu warisan budaya tak benda dari Yogyakarta dan wedang mengandung antioksidan yang baik untuk kesehatan. Maka dari itu diperlukan adanya upaya untuk mempromosikan wedang di kalangan anak muda.

Industri *game* di Indonesia menunjukkan perkembangan yang positif, salah satu *game* yang digemari masyarakat Indonesia adalah *game* yang bergenre *casual*. Pada situs *Sensor Tower*, penyedia terkemuka intelijen pasar dan wawasan untuk ekonomi aplikasi global. Salah satu mobile *game* *casual* yang sedang populer saat ini adalah *Candy Crush Saga* yang merupakan *game* dengan mengangkat tema kuliner berhasil memasuki peringkat 10 besar *game* yang sering diunduh, dan peringkat pertama *game* yang sering unduh untuk kategori *casual*.

Menurut Novak, Jeannie (2012) dalam bukunya yang berjudul *Game Development Essentials. Cengage Learning* fungsi *game* saat ini mengalami perkembangan, tidak lagi hanya menjadi media hiburan bagi anak-anak, tapi juga sebagai media untuk menyampaikan konten yang terkandung di dalamnya. Namun fungsi *game* sebagai media penyampaian belum dimanfaatkan dengan baik, khususnya untuk penyampaian kuliner minuman khas Indonesia. Merujuk pada pernyataan Hari Santosa Sungkari, selaku Deputy Infrastruktur Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), bagi developer lokal, jangan mencoba bikin *game* yang mengalahkan *Point Blank* atau *Mobile Legends*. Tapi buatlah *game* yang mengangkat kearifan lokal. Menurut *App Annie*, situs analitik untuk *apps* dan *mobile game* terbesar di dunia, salah satu *mobile game* yang sedang populer saat ini adalah *Candy Crush Saga* yang merupakan salah satu *game* dengan tema

kuliner berhasil memasuki peringkat 2 besar dan *Candy Crush Soda Saga* menempati urutan ke 14, *game* yang paling sering diunduh dan dimainkan pada periode tahun 2019.

Dari data diatas, *game* yang mengangkat tema kuliner didalamnya mempunyai potensi pasar yang menjanjikan, maka hal ini tentu memberikan peluang yang baik untuk mengangkat kuliner minuman khas Indonesia ke dalam *game*. Dengan mengusung tema *casual game*, pemain dapat merasakan rileks dan mudah mempelajari cerita dari *game*.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- Kemunculan minuman luar negeri yang identik dengan minuman kekinian, menggerus nilai-nilai kearifan lokal.
- Kalangan muda lebih memilih minuman yang berasal dari luar negeri dengan tempat bernuansa mewah.
- Banyak dari kalangan muda yang kurang tertarik dengan kearifan lokal seperti wedang dan angkringan.
- Khasiat wedangan angkringan yang terbuat dari rempah-rempah kurang diketahui oleh kalangan muda.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Apa saja elemen yang dapat dijadikan sebagai aset visual sehingga pengenalan wedang mudah diterima?
2. Bagaimana cara merancang aset visual *game* yang mampu menarik minat generasi muda terhadap wedang?

1.3. Ruang Lingkup

1. Apa (*What*)

Kurang populernya minuman wedang yang biasa dijual pada tempat makan yang memiliki unsur kearifan lokal seperti angkringan.

2. Dimana (*Where*)

Penelitian ini dilakukan di daerah Jawa Tengah khususnya Yogyakarta.

3. Kapan (*When*)

Penelitian dilakukan pada bulan September 2019 sampai bulan Januari 2020.

4. Siapa (*Who*)

Karya ini ditujukan untuk kalangan remaja, batas usia antara 13-21 tahun yang tinggal di Jawa Tengah.

5. Kenapa (*Why*)

Minuman wedang menarik untuk diangkat sebagai tema ke dalam *mobile game* karena merupakan budaya yang dekat dengan masyarakat Indonesia. Angkringan mempunyai beberapa elemen yang membuatnya unik, serta angkringan merupakan salah satu ciri khas dari kearifan lokal.

6. Bagaimana (*How*)

Dengan merancang visual *game* yang dekat dengan masyarakat yaitu wedangan pada angkringan, mampu menarik generasi muda dan memperkenalkan wedangan sebagai warisan budaya yang harus dijaga.

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan ini, yaitu:

- Menciptakan aset visual *game* yang mampu menarik minat generasi muda Indonesia untuk menambah pengetahuan tentang wedang dan manfaatnya.
- Memperkenalkan budaya wedangan angkringan di kalangan generasi muda.

1.5.2. Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan ini, yaitu:

- Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai kuliner minuman khas khususnya wedangan angkringan.

- Manfaat Praktis

A. Bagi Penulis

- Meningkatkan wawasan mengenai kuliner minuman wedang angkringan.
- Mengasah kemampuan dalam membuat aset visual untuk kebutuhan *game*.

B. Bagi Institusi

- Dapat menjadi bahan ajar atau referensi.
- Menjadi tolak ukur institusi dalam mengukut akreditasi.

C. Bagi Masyarakat

- Sebagai salah satu media edukasi generasi muda mengenai wedangan angkringan serta keunggulannya.
- Sebagai salah satu media edukasi untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap tradisi wedangan angkringan.

1.5. Metodologi Perancangan

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

- Observasi

Observasi Peneliti mengamati pembuatan wedang angkringan secara langsung dan berpartisipasi dalam pembuatan wedang di beberapa angkringan di Yogyakarta, dan mengamati suasana angkringan mulai dari peralatan/*property* khas dari tempat tersebut, serta mengamati pengunjung angkringan yang memiliki karakteristik beragam.

- Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik angkringan yang digunakan sebagai data pendukung. Peneliti menanyakan beberapa hal yang terkait dengan wedang dan angkringan.

- Studi pustaka

Mempelajari fakta secara mendalam buku-buku yang berkaitan dengan objek penelitian serta dokumen, yang berkaitan dengan topik yang diangkat yakni bahan dasar dari wedangan angkringan serta cara pembuatannya, manfaat wedang dan bahan penyusun wedang baik manfaat bahan penyusun wedang dan manfaat wedang secara umum.

1.5.2. Metode Analisis Data

Metode penelitian yang penulis gunakan bertujuan untuk mendapatkan data primer dan data sekunder melalui tahapan sebagai berikut :

- Data primer diperoleh dari studi pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu wedang dan angkringan, dan observasi langsung dengan mendatangi beberapa angkringan Yogyakarta.
- Data sekunder didapatkan dari wawancara hasil pemilik angkringan untuk mengetahui sejarah dari angkringan dan tradisi wedangan. Dan untuk mengetahui aktivitas angkringan. Serta data dari audiovisual sejarawan Indonesia.
- Data tambahan diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner kepada remaja di Jawa Tengah (Yogyakarta) yang berusia 13 tahun sampai 21 tahun untuk mengetahui pendapat responden mengenai sebuah *game* yang mengambil tema kuliner minuman yaitu wedang.

Setelah mengumpulkan semua data maka peneliti melakukan analisis, metode yang digunakan adalah metode analisis kualitatif dengan pendekatan sejarah supaya angkringan dan wedang dapat dipahami dari dimensi historisnya. Pendekatan komparatif juga digunakan selama mengamati angkringan yang berada di Yogyakarta agar ciri khas pada angkringan dapat tergambarkan dengan jelas.

1.5.3. Metode Perancangan

Tahapan yang dilakukan dalam perancangan :

a. Pra-Produksi

Perancang melakukan pengamatan sebuah objek untuk diangkat menjadi topik penelitian. Pengamatan dilakukan dengan mencari

kebutuhan data yang berkaitan dengan perancangan, mencari referensi *game* untuk kebutuhan visual yang akan dibuat.

b. Produksi

Dalam tahap produksi perancang membuat konsep visual dari data yang telah didapatkan, diantaranya:

- Wedang

Wedang yang dirancang berdasarkan kelompok wedang, yaitu wedang rempah, wedang kopi, dan wedang teh. Untuk wedang rempah diwakili wedang uwuh, wedang kopi diwakili kopi joss, dan wedang teh diwakili teh kemplung.

- Karakter

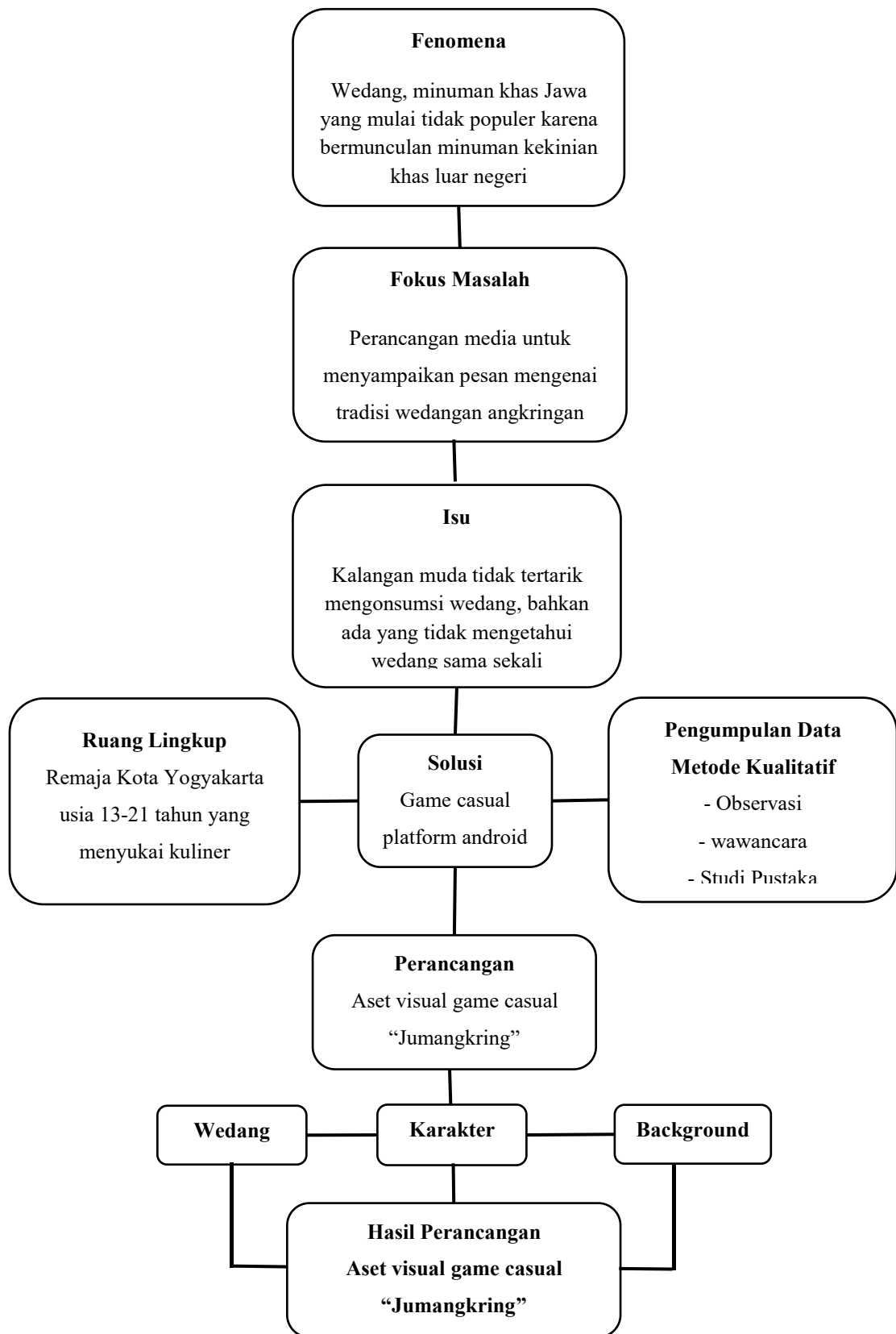
Visual dari karakter mengambil dari data observasi bahwa angkringan banyak dikunjungi dari berbagai kalangan yang tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, maka akan dirancang beberapa karakter dengan memiliki masing-masing sifat berbeda-beda, misalnya pemurung atau periang, pemaarah atau penyabar dan lain-lain. Karakter akan mengungkapkan isi hatinya sehingga karakter penjual (*player*) mengetahui keluh kesah orang lain.

- Background

Latar tempat yang diambil untuk *game* yaitu Yogyakarta dengan mengambil sisi ikonik di kota tersebut, serta latar waktu yang digunakan adalah malam.

1.6. Kerangka Perancangan

Bagan 1.1. Kerangka Perancangan



1.7. Pembabakan

BAB 1 : Pendahuluan

Dalam bab pertama diuraikan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB 2 : Dasar Pemikiran

Pada bab kedua adalah landasan teori yang digunakan untuk pengumpulan data serta perancangan karya. Teori tersebut berhubungan fenomena dan ruang lingkup sebagai dasar perancangan *game*. Teori yang dipakai adalah teori mengenai tradisi wedangan, teori *game casual*, teori pembuatan aset visual, teori karakter, teori *background*, teori metode kualitatif, dan pendekatan historis.

BAB 3 : Data dan Analisis

Bab tiga berisi penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh mengenai wedang sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil wawancara, observasi, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB 4 : Konsep dan Hasil Perancangan

Bab empat merupakan konsep dari perancangan yang memaparkan pesan yang ingin disampaikan peneliti, visual pada media yang sesuai dengan khalayak sasaran.

BAB 5 : Kesimpulan dan Saran

Bab lima berisi kesimpulan dari penelitian dan saran yang diharapkan bisa memperbaiki dari segi penelitian maupun penulisan tentang wedangan khas angkringan Jawa Tengah.