

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia dan termasuk ke salah satu kota metropolitan terbesar ke lima di Indonesia. Kota Semarang juga merupakan kota yang paling berkembang di pulau Jawa dengan pusat perdagangan dan bisnisnya yang masuk kedalam Kawasan Strategis Nasional (KSN). Kota Semarang memiliki peranan yang cukup besar terhadap perekonomian nasional karena termasuk kedalam kategori KSN tersebut. Seiring berjalannya waktu, dari tahun ke tahun, perekonomian di Kota Semarang bertumbuh cukup tinggi dengan meningkatnya jumlah migrasi yang masuk, penurunan angka masyarakat pengangguran, hingga meningkatnya pembangunan infrastruktur di Kota Semarang. Semarang dijuluki sebagai *The Port of Java* atau Pelabuhan Jawa, yang merupakan slogan kota ini. Slogan ini adalah bentuk pencitraan Kota Semarang sebagai pusat Pelabuhan di Jawa, karena tempatnya yang sering dilewati dan disinggahi oleh orang-orang yang hendak pergi dari Jakarta atau Jawa Barat ke Jawa Timur. Selain julukan *The Port of Java*, Kota Semarang juga dijuluki sebagai “Kota Lumpia”.

Julukan Kota Lumpia tersebut berawal dari terkenalnya makanan Lumpia di Semarang. Makanan ini memiliki sejarah yang cukup unik dan melekat di masyarakat Kota Semarang, sehingga muncul lah julukan tersebut. Sejarah kuliner yang melekat di Kota Semarang ini sudah ada sejak ratusan tahun lalu. Lumpia sendiri sebenarnya adalah kudapan yang berasal dari Tionghoa, penamaannya juga merupakan penamaan dari dialek *Hokkian*, “lun” atau “lum” yang berarti lunak, dan “pia” yang artinya kue. Kudapan dari Tionghoa ini hadir setelah menginjak Kota Semarang pada abad ke-19, dan dimodifikasi dari perpaduan budaya asli Tionghoa dan Jawa dengan sentuhan rasa yang cocok untuk lidah masyarakat tanah air. Sejarah ini bermula ketika Tjoa Thay Joe, yang lahir di Fujian, memutuskan untuk berkelana dan akhirnya tiba di Semarang untuk membuka bisnis kuliner dari tanah kelahirannya, Tionghoa berupa kudapan atau makanan pelengkap yang berisi

daging babi dan rebung. Tjoa Thay Joe kemudian bertemu saingan bisnisnya, yaitu Mbak Wasih, pribumi atau orang asli Jawa yang juga berjualan makanan serupa kala itu. Bedanya, kudapan Mbak Wasih rasanya lebih manis, berisi kentang dan udang yang cocok untuk lidah pribumi. Seiring berjalannya waktu, mereka berdua kemudian saling jatuh cinta dan menikah. Bisnis keduanya akhirnya dilebur menjadi satu, dan dilakukan lah modifikasi terhadap dua kudapan berbeda ini sehingga menjadi satu kesatuan dengan cita rasa baru. Pada mulanya, lumpia tidak digoreng melainkan di kukus saja, karena mencerminkan makna lumpia yaitu kue yang lunak. Namun setelah dilebur dan dimodifikasi, isi dari kulit lumpia kemudian diubah menjadi ayam dan udang yang dicampur dengan rebung. Keunggulan dari modifikasi ini adalah udang dan telurnya yang tidak amis, rasa rebung yang manis, serta kulit lumpia yang renyah karena digoreng. Citarasa ini sangat khas dan disukai oleh masyarakat. Mereka memasarkan lumpianya di *Olympia Park*, pasar malam Belanda. Kemudian masyarakat mulai mengenal makanan tersebut dengan nama loempia/lumpia karena dipasarkan di *Olympia Park*. Usaha Tjoa Thay Joe dan Mbak Wasih semakin besar, dan diteruskan oleh keturunannya. Siem Gwan Sing meneruskan bisnis di Olympia Park, Siem Hwa Noi membuka cabang di Mataram, dan Siem Swie Kiem meneruskan usaha warisan ayahnya di Gang Lombok no.11. kemudian Siem Siok Lien, anak dari Siem Swie Hie membuka cabang di Pemuda dan Pandanaran yang sekarang lebih dikenal sebagai Lumpia Mba Lien. Tanpa diduga, lumpia mereka pun menjadi primadona dikalangan keturunan Tionghoa maupun masyarakat pribumi. Sajian kudapan ini terkenal dengan rasa yang manis dan gurih, dan dapat disajikan dengan saus manis serta acar dan lokio. Kini penyajian lumpia terbagi menjadi dua pilihan, lumpia goreng atau lumpia basah. Kudapan ini mulai dijajakan dan dikenal di Semarang ketika pesta olahraga GANEFO yang diselenggarakan pada masa pemerintahan Soekarno. Menurut republika.co.id, Lumpia sempat menjadi perbincangan kontroversi karena Malaysia mengklaim lumpia sebagai makanan khas milik mereka. Gubernur Jawa Tengah, Ganjar Pranowo pun ikut turun tangan dan melakukan Gerakan penolakan klaim negara Malaysia atas lumpia. Ganjar Pranowo berpendapat bahwa lumpia adalah makanan khas milik Indonesia, bukan negara lain. Hingga pada 17 Oktober 2014,

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Kemendikbud) menetapkan lumpia Semarang sebagai warisan budaya nasional.

Dengan pengenalan kuliner lumpia khas Semarang, masyarakat di Semarang akan lebih melekat budaya dan memperluas wawasan mereka tentang makanan khas daerahnya sendiri. Media informasi ini juga penting untuk masyarakat diluar Semarang agar lebih mengenal kebudayaan dan kuliner khas kota Semarang, dan menghindari kekeliruan yang akan timbul, seperti permasalahan Malaysia yang asal klaim bahwa lumpia adalah makanan khas mereka. Media informasi ini akan sangat berguna juga untuk setiap kalangan seperti anak-anak dan remaja agar mereka lebih mengenal budaya kuliner kota Semarang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya informasi dan pengenalan kuliner lumpia Semarang, seperti jenis penyajian, cara pembuatan, dan lainnya masih mengandalkan blog dan website seadanya serta informasi yang terpecah-pecah tidak menjadi satu dalam satu media beserta asal usul dan sejarahnya.
2. Sejarahnya hanya diingat dan dikenal di beberapa kalangan seperti para veteran atau orang tua yang memang sudah mengenal Semarang dari jaman dahulu, ataupun turunan Tionghoa di Semarang. Tidak semua masyarakat Semarang, seperti contohnya anak muda jaman sekarang, atau orang-orang yang jarang menyentuh daerah kuliner Semarang, mengenal sejarah besar kuliner khas kotanya.
3. Banyak masyarakat yang masih belum mengenal lumpia yang legendaris ini original berasal dari daerah Semarang, masih banyak yang menyalah artikan Lumpia berasal dari jogja, hingga sempat ada kontroversi Lumpia akan di klaim Malaysia sebelum akhirnya diresmikan Kemendikbud sebagai warisan kuliner nasional.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka terdapat rumusan masalah berupa pertanyaan sebagai berikut :

- Bagaimana merancang media informasi tentang kuliner lumpia khas Semarang dengan ciri khas akulturasi antara media tradisional ala semarang dan tionghoa?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup aktivitas pada proses penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Apa

Merancang media informasi mengenai kuliner lumpia khas Semarang, Jawa Tengah untuk mengenalkan budaya kuliner khas semarang beserta sejarah dan informasi lainnya dengan jelas, lengkap dan menarik dengan ciri khas akulturasi antara media tradisional ala semarang dan tionghoa untuk dibaca audiens.

1.3.2 Kapan

Pencarian data mengenai perancangan ini akan dilakukan mulai pada bulan Maret hingga April 2021.

1.3.3 Siapa

Target audiens pada perancangan ini adalah masyarakat Kota Semarang, Jawa Tengah. Dengan rentang usia remaja hingga dewasa, sekitar 15 sampai 25 tahun.

1.3.4 Dimana

Tempat dan alamat untuk melakukan pencarian data adalah sebagai berikut:

Nama Lembaga : Lumpia Gang Lombok

Alamat : Gg. Lombok No.11, Purwodinatan, Kec.Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah.

1.3.5 Mengapa

Perancangan ini dibuat sebagai upaya untuk mengenalkan audiens tentang kuliner daerah kota Semarang beserta sejarahnya dengan ciri khas akulturasi antara media tradisional ala semarang dan tionghoa yang menarik.

1.3.6 Bagaimana

Membuat media informasi berupa buku ilustrasi yang berisikan informasi dan sejarah tentang Lumpia dengan desain dan gaya ilustrasi akulturasi tradisional ala semarang dan tionghoa, serta mudah ditangkap oleh audiens yang ditargetkan.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

Untuk merancang media informasi yang bisa menyampaikan informasi seputar kuliner khas Semarang dengan ciri khas akulturasi antara media tradisional ala semarang dan tionghoa.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian kali ini adalah metode kualitatif. Dalam buku Metode Penelitian Kualitatif, Creswell (2008) menjelaskan metode penelitian kualitatif adalah suatu cara pencarian untuk memahami gejala sentral dalam suatu masalah. Dalam upaya tersebut, akan dilakukan wawancara terhadap partisipan penelitian dengan cara mengajukan pertanyaan yang awam. Informasi berupa teks atau kata itu pun dikumpulkan lalu data tersebut dianalisis. Hasilnya kemudian dapat berupa deskripsi ataupun penggambaran, dan peneliti pun bisa membuat penafsiran untuk mendapatkan arti yang sesungguhnya. Kemudian peneliti melakukan penjabaran dengan data yang

diambil dari ilmuwan lain berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dan hasil dari penelitian tersebut ditulis dalam laporan tertulis.

1.6 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan adalah analisis SWOT yang terdiri dari *Strength*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threat*. Menurut Freddy Rangkuti (2005:19) analisis SWOT adalah suatu cara untuk menganalisis faktor internal dan eksternal yang menjadi langkah strategi dalam pengoptimalan usaha yang menguntungkan. Dalam analisis SWOT, terdapat beberapa aspek yang menjadi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunities*), dan hal yang bisa menjadi ancaman (*Threat*) pada sebuah organisasi. Aspek-aspek inilah yang akan menjadi strategi untuk menjalankan suatu analisis.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, data yang didapatkan sebagai bahan penelitian merupakan data yang diambil dari beberapa aspek dan metode, yaitu :

1. Wawancara

Metode pengumpulan data yang cukup akurat adalah dengan melakukan wawancara kepada pemilik toko Lumpia Semarang yang cukup bersejarah dan dikenal di masyarakat sekitar. Penggunaan metode ini dinilai lebih efektif karena peneliti akan mendapatkan data yang relevan dan valid untuk kebutuhan perancangan nantinya.

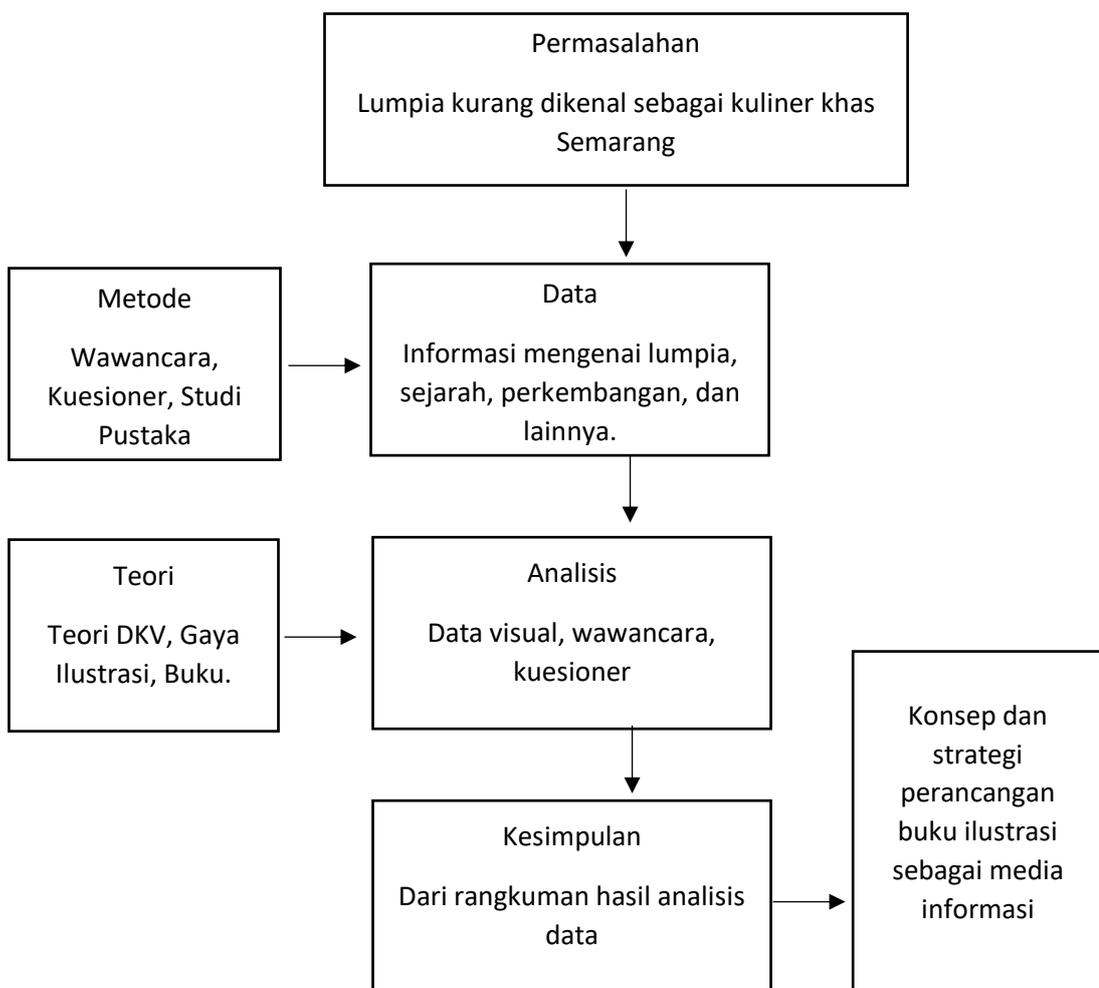
2. Kuesioner

Dalam pengumpulan data penelitian ini, beberapa pertanyaan akan disebarakan melalui kuesioner online yang ditujukan kepada masyarakat kota Semarang mengenai kuliner Lumpia.

3. Studi Pustaka

Dengan melakukan studi Pustaka, peneliti akan mengetahui informasi-informasi yang sudah tersedia mengenai kuliner terkait, beserta cara pembuatan, bahan, dan lainnya untuk kebutuhan perancangan nantinya.

1.8 Kerangka Penelitian



1.9 Pembabakan

Pencarian data untuk karya tulis ini disusun secara sistematis yang terdiri dari beberapa Bab. Bab tersebut terdiri dari lima Bab yang saling berkaitan, yakni sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori atau pedoman yang dijadikan landasan teori berkaitan dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual lalu pemecahan masalahnya yang akan diterapkan kepada perancangan media informasi mengenai kuliner Lumpia khas Semarang.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini menyajikan hasil data, teori, analisis dan kesimpulan objek penelitian yang diperoleh sebagai acuan dalam perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep dan hasil proses perancangan dari awal sampai akhir yang akan ditampilkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya.