

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo merupakan salah satu pusat produksi dan penjualan roti yang berlokasi di RW.06 Kopo, Kec. Bojongloa Kaler, Kota Bandung, sentra roti ini sudah menjadi pusat produksi roti sejak tahun 1980-an. Sentra roti gang Babakan Rahayu, merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang memiliki fungsi dan peranan yang sangat strategis karena termasuk salah satu bentuk usaha industri mikro (UMKM) yang dapat menjadi roda penggerak perekonomian masyarakat di wilayah tersebut (Agung dkk., 2024). Pabrik-pabrik roti rumahan ini sudah menjadikan Sentra Roti Gang Babakan Rahayu sebagai sumber pendapatan setempat. Kata Yuyu, dilansir dari laman ayobandung.com “Roti Sawargi juga didistribusikan ke wilayah lain seperti Garut, Tasikmalaya, Cianjur, Lembang, Pangalengan, Ciwidey, hingga Majalaya”. Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo memiliki nilai sosial sebagai bagian dari ekonomi kreatif lokal dan menyediakan lapangan kerja bagi warga sekitar. Pabrik-pabrik rumahan ini juga menjadi mata pencaharian bagi masyarakat sekitar, mereka juga mempekerjakan saudara-saudara mereka yang berasal dari luar Kota Bandung untuk menjadi pekerja, bahkan salah satu pabrik disana juga mempekerjakan seorang disabilitas untuk bekerja.

Di era modern ini, trend berjalan dengan cepat. Siklus trend yang pada mulanya bisa berlangsung selama bertahun-tahun kini bisa berganti dalam hitungan minggu akibat tekanan media digital. Saat ini di Kota Bandung, industri *bakery* sedang berkembang, banyak kemunculan toko-toko *Bakery* dan sekarang marak hadirnya *artisan bakery*, hal ini membuat roti otentik yang pada dasarnya juga sama-sama *artisan bakery* dari industri lokal yang sudah berdiri sejak lama menjadi semakin dilupakan. trend mengunjungi tempat-tempat legendaris juga menjadi trend yang sedang digemari. Tren wisata muda dewasa cenderung menghindari destinasi turistik mainstream; mereka lebih memilih *local immersion* – pengalaman lokal yang otentik (Yadjib, 2025). Melakukan aktivitas perjalanan ke berbagai tempat oleh karena untuk melepas jenuh dari

aktivitas keseharian atau sekedar ingin mengetahui secara mandiri tempat atau bangunan bersejarah warisan dunia adalah sedikit dari beragam alasan kenapa seseorang membutuhkan perjalanan wisata (Pradana R., Hidayat S., 2017). Meskipun memiliki potensi besar ditengah trend yang sedang berlangsung, Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo masih menghadapi tantangan dalam promosi, walaupun sering diliput media, selama hasil observasi dari peneliti, tidak ada media yang fokus meliput keunikan dari Sentra Roti ini. Hal ini penting dalam membangun media informasi untuk memperkenalkan sentra roti ini ke ranah yang lebih luas. *Storytelling* adalah alat yang *powerful* untuk membangun emosi dan koneksi dengan audiens. Cerita yang baik dapat mengubah suatu tempat dari sekadar lokasi fisik menjadi destinasi yang memiliki makna dan nilai (Fog dkk., 2005). Ketidaktersediaan media informasi yang mengacu dari kutipan diatas membuat peneliti merasa perlu dalam menciptakan sebuah media informasi yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut dalam proses pengenalan Sentra Roti ini. Membangun koneksi dari pembaca *zine* ini dengan cara *storytelling*.

Zine sebagai publikasi independen yang berisi konten yang bersifat alternatif, personal, atau niche. Selain itu *zine* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat untuk edukasi, aktivisme, dan membangun komunitas. Misalnya, *zine* tentang sebuah tempat dapat digunakan untuk memperkenalkan lokasi tersebut dengan cara yang lebih intim dan otentik, menyoroti sejarah, budaya, atau pengalaman pribadi yang tidak diliput oleh media mainstream. Salah satu contoh *zine* yang mengangkat tentang sebuah tempat adalah "The Brooklyn *Zine*", yang dibuat oleh seniman lokal untuk memperkenalkan Brooklyn, New York, melalui sudut pandang warga setempat. *Zine* ini berisi cerita-cerita pribadi, foto-foto jalanan, rekomendasi tempat makan, dan sejarah singkat tentang lingkungan yang sering diabaikan oleh media *mainstream*. Dengan studi kasus serupa, menggunakan konten yang personal, *zine* ini diharapkan dapat mengenalkan sentra roti ini dengan menciptakan gambaran yang lebih otentik dan mendalam tentang Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi seperti:

1. Minimnya informasi mengenai Sentra Roti Gang Babakan Rahayu yang mengangkat nilai nilai dari Sentra Roti ini,
2. Sentra Roti Gang Babakan Rahayu yang tidak banyak diliput dari sudut pandang yang lebih personal, dan mendalam.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang dan permasalahan yang ada, dapat dirumuskan bahwa masalah yang didapat adalah “Bagaimana merancang media informasi berupa *zine* yang dapat mengenalkan Sentra Roti Gang Babakan Rahayu secara mendalam dengan mengangkat keunikan-nya dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual?”

1.4 Ruang Lingkup

Berkaitan dengan program studi Desain Komunikasi Visual konsentrasi Desain Grafis, maka dari itu perancangan ini akan difokuskan kepada perancangan visual berupa *zine* sebagai media informasi yang dapat disebarluaskan dan dibaca untuk meningkatkan minat masyarakat pada Sentra Roti Gang Babakan Rahayu.

Pembatasan masalah juga dilakukan sebagai acuan agar penelitian ini dapat difokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa? (*What*)

Membahas wilayah Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo.

2. Mengapa? (*Why*)

Zine ini dibuat sebagai media informasi yang bertujuan untuk mengenalkan Sentra Roti Gang Babakan Rahayu sehingga pembaca dapat terhubung dan mengenal lebih jauh mengenai sentra roti ini.

3. Siapa? (*Who*)

Perancangan ini ditargetkan kepada masyarakat umum, umur 20-25 tahun yang senang mencari tahu tentang tempat baru.

4. Dimana dan Kapan? (*Where & When*)

Proses perancang media informasi ini dilakukan di Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo, dimulai dari tahun 2024 hingga tahun 2025.

5. Bagaimana? (*How*)

Perancangan media informasi dengan bentuk *zine* untuk memperkenalkan lebih dalam mengenai Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo, dengan menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan keistimewaan dari sentra roti ini.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, perancangan ini memiliki tujuan untuk menyediakan media informasi dan mengedukasi pembaca pada Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo dalam bentuk *zine* menggunakan data dan informasi yang komperhensif. Dengan *output* akhir mencetak dan mem-*publish* hasil perancangan ini untuk mendukung dan mengenalkan Sentra Roti Gang Babakan Rahayu Kopo.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan media informasi Sentra Roti Gang Babakan Rahayu yaitu:

- Mengasah dan meningkatkan keterampilan dan kepekaan penulis terhadap merancang sebuah media informasi
- Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum terhadap Sentra Roti Gang Babakan Rahayu dengan akses yang mudah.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi dua arah yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi dari narasumber mengenai peristiwa yang tidak

disaksikan langsung oleh peneliti atau kejadian yang terjadi di masa lalu (Soewardikoen, 2019)

1.6.2 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik atau permasalahan penelitian. Informasi ini bisa didapatkan dari berbagai sumber, seperti buku, laporan penelitian, tesis, disertasi, dan sumber tertulis lainnya, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik (Purwono, 2008) Studi pustaka dilakukan untuk menghasilkan penelitian yang komperhensif dengan mencari sudut pandang yang berbeda. Menggunakan metode yang sesuai dan sesuai dengan masalah yang diteliti membuat perancangan berdasar.

1.6.3 Observasi partisipatif

Observasi partisipatif adalah metode pengumpulan data dimana peneliti terlibat langsung dalam suatu kelompok atau lingkungan sosial untuk mengamati perilaku, interaksi, dan praktik anggotanya. Peneliti bertindak sebagai "pengamat-partisipan," yaitu berpartisipasi sambil mengamati, dengan tingkat keterlibatan yang dapat bervariasi, mulai dari pengamatan pasif hingga partisipasi penuh. Tujuan utama metode ini adalah memperoleh pemahaman mendalam tentang budaya, kepercayaan, dan praktik kelompok dari sudut pandang orang dalam, memberikan wawasan yang kaya terhadap dinamika sosial yang ada. (George, 2023).

1.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah aktivitas atau proses yang sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen. Tujuannya adalah untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna (Rizeki, 2022). Kelebihan dari metode dokumentasi adalah kemampuannya untuk menyediakan informasi yang mendalam dan mencakup rentang waktu yang lebih luas. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti mengakses data yang sulit atau kurang praktis diperoleh melalui metode lain, seperti wawancara atau observasi langsung.

1.7 Analisis Data

Apabila data sudah terkumpul, dalam analisis data penulis akan menggunakan metode:

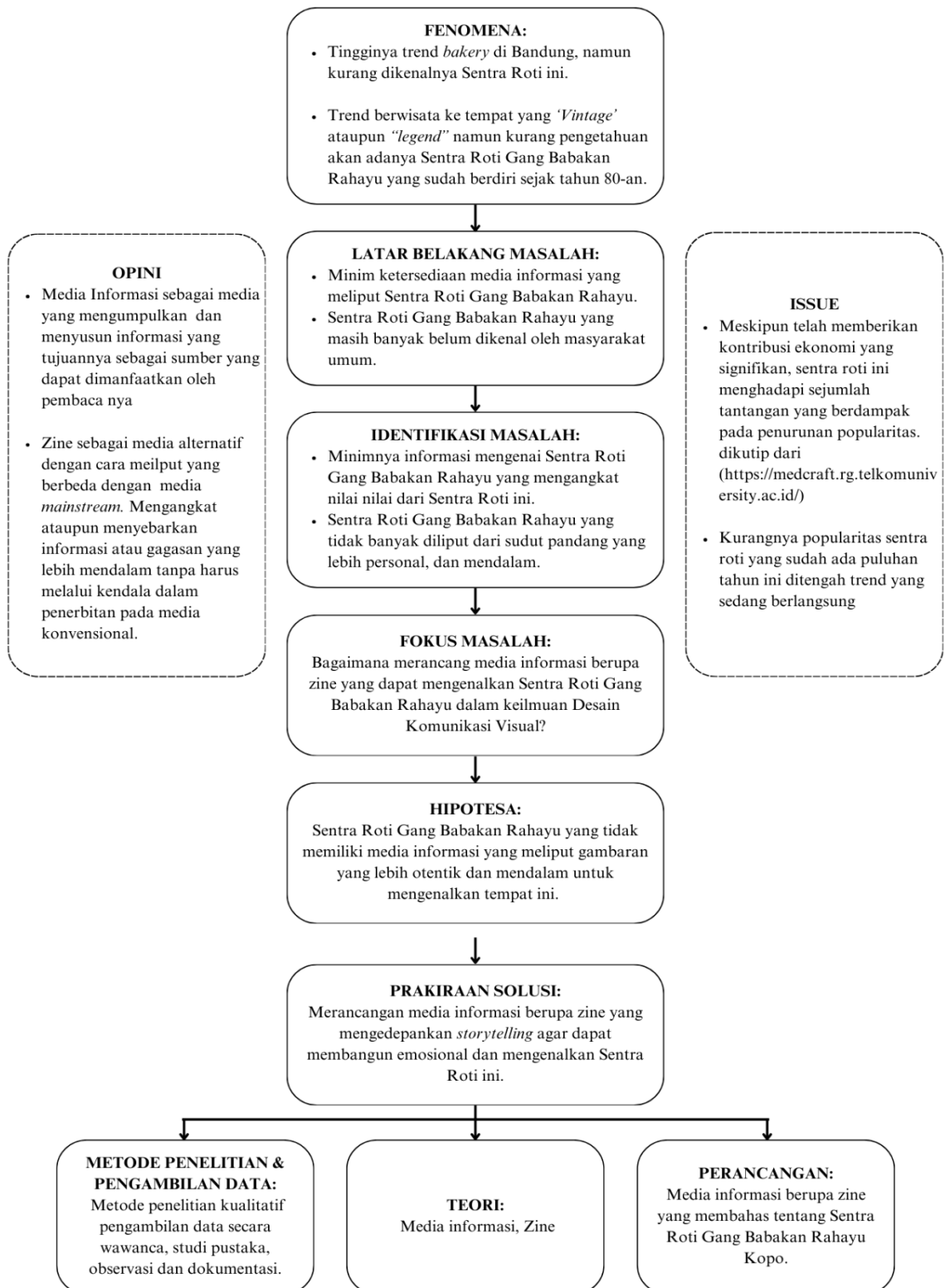
1. Analisis Matriks

Menurut (Soewardikoen, 2019) Analisis matriks adalah metode analisis yang merepresentasikan data dalam bentuk matriks, yang terdiri dari baris dan kolom yang menimbulkan dua dimensi berbeda, dan sangat berguna untuk membandingkan dan menarik kesimpulan dari berbagai kumpulan data.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif yaitu menyampaikan data yang telah dikumpulkan yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan sebenarnya (Walidin, W., Saifullah, & ZA, 2015)

1.8 Struktur Penelitian



Tabel 1.1 Bagan Struktur Penelitian
Sumber: Athar Athallah, 2025

1.9 Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

2. BAB II Landasan Teori Berisi

Berisi tentang teori yang akan dicantumkan, antara lain adalah teori media informasi, teori *zine*, teori elemen desain.

3. BAB III Data dari Analisis

Berisi tentang data pemberi proyek, data objek penelitian, data observasi, data wawancara, dan hasil analisis data.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep komunikasi, konsep bisnis, dan konsep perancangan.

5. BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang ditujukan kepada akademis dan industri.