

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang beragam ke-khasan kulinernya. Namun, banyak makanan khas Indonesia yang belum dikenal oleh masyarakat luas (Sabini, 2021). Sri Utami (2018, hal. 38), mengatakan “kuliner merupakan salah satu unsur dari budaya dan menunjukkan adanya hubungan sosial”. Kaum muda juga sering menganggap makanan tradisional kurang berkelas dan gengsi untuk menyantapnya (Adiasih & Brahmana, 2015). Selain itu, menurut Yuyun Alamsyah (2009), makanan cepat saji terkesan praktis karena persiapannya yang sederhana dan bisa dibuat oleh siapa saja.

Meskipun makanan khas daerah di Indonesia beragam, perlu diketahui terlebih dahulu perbedaan makanan tradisional dengan makanan khas. Karena makanan tradisional dengan makanan khas bisa menjadi suatu ciri khusus dari sebuah daerah. Tradisional menurut KBBI, yaitu sikap dan cara berpikir yang berpegang teguh pada adat dan kebiasaan secara turun temurun. Jadi, makanan tradisional dapat diartikan makanan yang diolah secara turun temurun seperti resep yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya. Sedangkan makanan khas yaitu makanan yang memiliki ciri khusus dari suatu daerahnya tersendiri seperti memiliki cita rasa yang berbeda antara suatu daerah dengan yang lainnya (Nathanael, Angga, & Citrowinoto, 2019). Makanan tradisional dan makanan khas bisa dijumpai di toko oleh-oleh ataupun PKL (Pedagang Kaki Lima).

PKL (Pedagang Kaki Lima) adalah istilah untuk pedagang yang berjualan menggunakan gerobak. PKL sering kali menjadi masalah di jalan, karena pedagang menggunakan sebagian jalanan khususnya trotoar yang biasa digunakan oleh pejalan kaki. PKL di jalan Pajajaran Bogor akan direlokasikan ke Sukasari, karena Bima Arya selaku Wali Kota Bogor mengatakan bahwa langkah tersebut dilakukan untuk menata

PKL di Kota Bogor khususnya pada Jalan Pajajaran (Bempah, 2017) . Faktor lain yang mempengaruhi PKL yaitu *Covid19* yang mewabah. Orang-orang mulai mengurangi interaksi dan aktivitas diluar rumah. Sehingga lebih memilih pengolahan makanan sendiri dibandingkan membelinya. Hal tersebut berdampak mengakibatkan perekonomian menjadi melemah, dan tidak sedikit pedagang kehilangan penghasilan (Zulhujahyanti, Safira, Saputri, & Permana, 2021).

Dari beberapa faktor tersebut orang-orang lebih memilih pengolahan makanannya sendiri. Oleh karena itu, media yang tepat digunakan untuk mengenalkan cara pengolahan masakan khas Bogor yaitu melalui *mobile game*. *Mobile game* dipilih perancang karena mudah diakses, lebih nyaman, bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja (Wicaksana, 2021). Untuk menjalankan *mobile game* sangat mudah karena hanya membutuhkan peranti gawai dan memiliki sistem operasi *android*. Peranti ini sudah umum digunakan oleh banyak orang, maka akan lebih mudah diakses oleh bayak orang (pemain). Genre permainannya adalah *casual-strategy*. Genre tersebut tidak mengikat pemain untuk terus bermain, karena genre *casual – strategy* dibuat untuk menghibur namun tertantang.

Perancang akan membuat sebuah *game design document*. Dalam pembuatan *game design document* ini, perancang bekerja sebagai *game designer*. Tanggung jawab dari *game designer* adalah merancang konsep secara kasar dan aturan permainan. *Game designer* berbeda dengan *game programmer*. *Designer* berfokus dalam kreativitas, seperti menciptakan tata permainan, alur cerita, karakter dalam permainan, dan keperluan lainnya yang berhubungan dalam proses mendesain. Sedangkan *game programmer* yaitu programmer yang terlibat memprogram atau membuat *coding* agar konsep permainan tadi menjadi sebuah permainan yang dapat dimainkan. Jadi, tugas utama perancang adalah menentukan alur cerita, karakter, peraturan permainan, dan membuat *UI (User Interface)*.

Bahan perancangan untuk pembuatan *game design document* yang akan dijadikan sebuah media pengenalan adalah 3 jenis makanan dan

minuman. Tiga jenis makan tersebut adalah kue basah, sayuran, dan hidangan pendamping yang dikategorikan menurut buku Masakan Bogor Tempo Doeloe dengan penulis Balqies Batarfie. Resep makanan yang digunakan untuk kue basah yaitu talas kukus, dodongkal, dan buras oncom. Makanan untuk sayuran yaitu asinan, karedok, dan lompong talas. Hidangan pendamping yaitu docalng, laksa Bogor, dan taoge goreng. Sedangkan minuman yang digunakan yaitu bajigur, es pala, dan bandrek.

Dengan media permainan ini diharapkan mampu mengenalkan cara pembuatan makanan dan minuman khas Bogorb kepada orang-orang (pemain). *Genre* permainan yang dirancang yaitu *casual – strategy* berbasis *mobile game* yang memudahkan pemain untuk bermain dimana saja dan kapan saja. Nama permainan yang akan dirancang menjadi *game design document* ini adalah “*Kadaharan Khas Bogor*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media hiburan untuk pengenalan cara pengolahan masakan khas daerah Bogor.
2. Belum ada permainan yang mengenalkan makanan khas Indonesia daerah Bogor, Jawa Barat.

1.3 Rumusan Masalah

Pembahasan perancangan pada Tugas Akhir ini dibatasi pada:

1. Bagaimana media *mobile game* mampu mengenalkan cara pengolahan makanan khas Bogor?
2. Bagaimana proses perancangan *Game Design Document* untuk *mobile game* agar permainan dapat menarik dan menghibur target (pemain)?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam tugas akhir ini, ruang lingkup dari perancangan dan perancangan permainan yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan konsep permainan “*Kadaharan Khas Bogor*” untuk menghibur serta memberi tahu bagaimana cara pengolahan makanan khas daerah Bogor secara tidak langsung kepada pemainnya. Serta mengumpulkan data untuk merancang permainan.

2. Mengapa

Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan makanan khas daerah Bogor dengan dikemas dalam media hiburan (*mobile game*) agar secara tidak langsung dapat memperkenalkan cara pengolahan beberapa makanan khas Bogor dengan bermain “*Kadaharan Khas Bogor*”

3. Siapa

Sasaran permainan ini adalah remaja hingga dewasa yang memiliki peranti mobile dengan usia > 10 tahun yang menyukai *mobile game*.

4. Dimana

Perancangan ini dilakukan di Bogor Jawa Barat pada sepanjang Jalan Pajajaran, Jalan Ciheuleut, dan Jalan Surya Kencana. Perancangan ini dilakukan secara turun langsung ke lokasi dan juga secara tidak langsung atau melalui media lain seperti media daring.

5. Kapan

Perancangan dimulai sejak pengumpulan data pada pertengahan September 2021 hingga selesai pada tahun 2022.

6. Bagaimana

Memberikan pengenalan makanan khas khas Bogor khususnya yang dijual oleh PKL (Pedagang Kaki Lima). Perancang berperan sebagai *game designer* dan merancang *game design document* sesuai dengan lokasi perancangan dan hasil observasi yang dilakukan perancang.

1.5 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat tujuan dari perancangannya adalah sebagai berikut:

a. Untuk mengenalkan makanan khas daerah Bogor melalui perancangan permainan “*Kadaharan Khas Bogor*”.

b. Merancang *Game Design Document* yang menarik untuk *mobile game* sebagai media pengenalan cara pengolahan makanan khas daerah Bogor.

1.5.2 Manfaat

a. Manfaat bagi Praktisi

Perancangan ini diharapkan memberi informasi atau mengenalkan makanan khas Bogor serta proses pembuatannya.

b. Manfaat bagi Teoritis

Perancangan permainan ini akan memberikan wawasan baru untuk perancang saat melakukan pencarian data.

c. Manfaat bagi Instansi

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di *Open Library* Universitas Telkom mengenai permasalahan yang terkait dengan perancangan Tugas Akhir dan perancangan serupa.

d. Manfaat bagi Mahasiswa

Sebagai syarat kelulusan sarjana Desain Komunikasi Visual di Telkom University. Dengan pembuatan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memenuhi syarat.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Kualitatif Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi menjadi salah satu cara pengumpulan data yang dilakukan perancang. Observasi yang dilakukan secara turun langsung (*direct*) ke tempat yang akan dijadikan objek perancangan. Seperti turun langsung kepada pedagang kaki lima disekitar Jalan Surya Kencana dan Jalan Pajajaran. Selain melakukan observasi langsung (*direct*), perancang juga melakukan observasi secara tidak langsung (*in-direct*), yaitu melakukan pengamatan melalui media lain seperti internet.

B. Karya Sejenis

Metode karya sejenis bertujuan sebagai salah satu referensi perancangan permainan yang akan dibuat. Dengan menggabungkan referensi karya sejenis tersebut menjadi sebuah karya baru.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan yaitu mengambil dari beberapa sumber yang ada di buku dan juga dari internet. Sumber bacaan yang digunakan yaitu jurnal dan situs internet yang sudah akurat atau bisa digunakan sebagai bahan perancangan

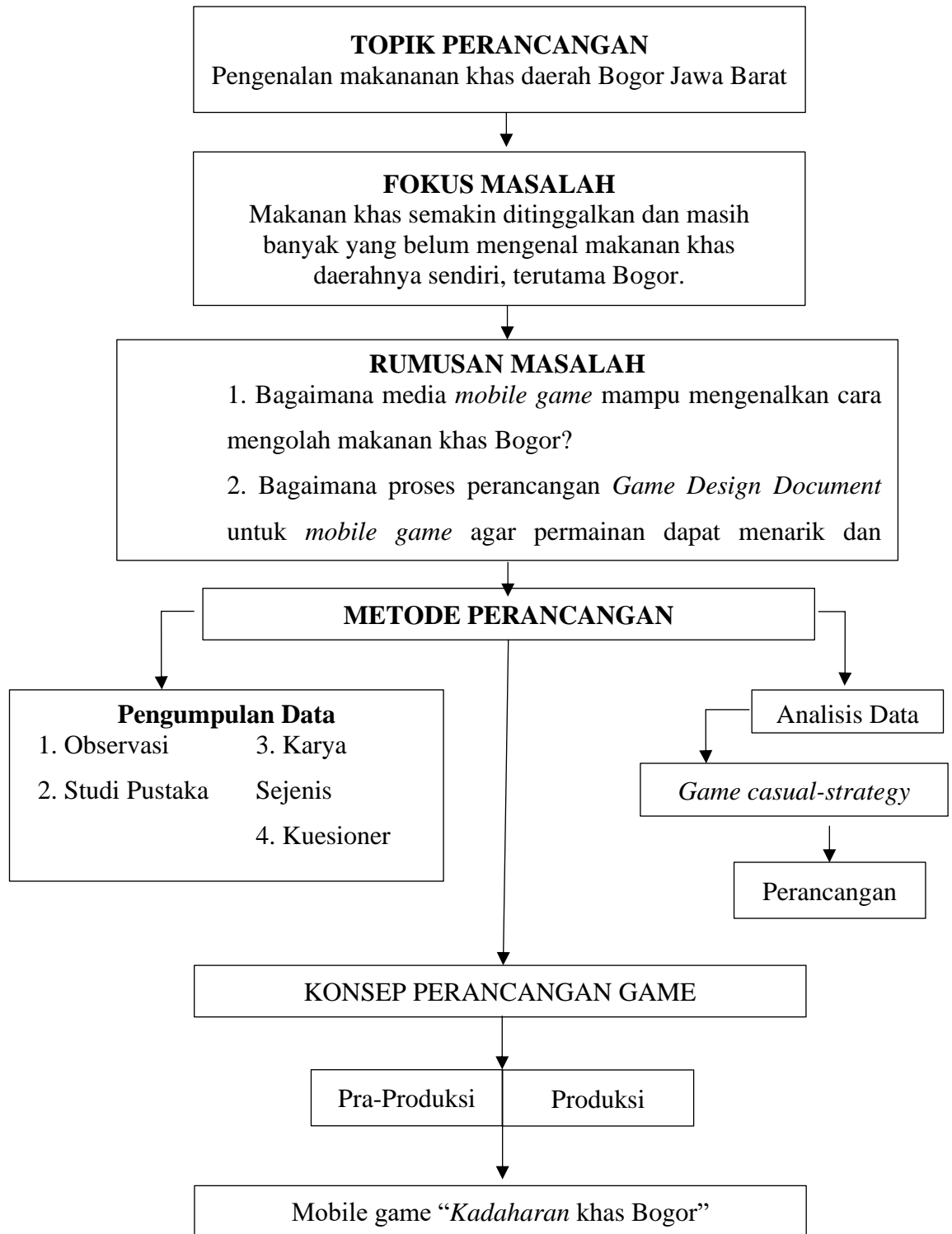
D. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui minat dan target sasaran dari karya. Dengan beberapa pertanyaan yang telah dibuat dan dibagikan ke 1-10 orang (responden) dengan usia > 10 tahun dan disebar melalui daring (*online*) dengan media *Google Form*. Dengan data kuesioner yang terkumpul dapat membantu dalam proses perancangan.

1.6.2 Metode Analisis Data

Data ditulis dalam bentuk deskriptif dari hasil observasi, studi pustaka, karya sejenis, dan kuesioner yang telah dilakukan dan menghasilkan data deskriptif berupa tulisan atau lisan dari bentuk pengamatan.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, identifikasi permasalahan, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan kerangka perancangan dan pembabakan laporan dari fenomena yang diambil yaitu kurangnya pengenalan makanan khas Bogor.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan teori-teori atau dasar pemikiran yang dapat digunakan dan dijadikan sebagai panduan dalam perancangan permainan Ernest W. Adams. Adapun teori yang menjelaskan tiga jenis makanan khas Bogor.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi uraian analisis data-data hasil penilitan yang diperoleh perancang melalui metode pengumpulan data pendekatan kualitatif; observasi, studi pustaka, karya sejenis, dan kuesioner yang berkaitan dengan pengenalan tiga jenis makanan khas Bogor. Data yang dikumpulkan seperti lokasi penjualan, proses pembuatan, khalayak sasaran, dan karya sejenis.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep perancangan *mobile game* yang bernama “*Kadaharan Khas Bogor*” sebagai media pengenalan makanan khas Bogor, dimulai dari proses perancangan, visualisasi hasil perancangan, *game design document* hingga selesai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil perancangan dan perancangan *game design document* untuk *platform mobile game* “*Kadaharan Khas Bogor*” sebagai media pengenalan makanan khas Bogor serta saran dari perancang untuk pembaca.