

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertukaran budaya antara masyarakat Indonesia dengan dengan pedagang dari berbagai daerah asal salah satu fenomena budaya yang terjadi di Indonesia (Hall, 2004). Keberadaan Indonesia secara geografis menjadikan Indonesia sebagai pusat peleburan budaya dan perdagangan. Posisi Indonesia yang terletak antara Asia selatan dan Asia timur menjadikan Indonesia sebagai tempat berkumpulnya etnis Arab, India, dan Tionghoa (Flecker, 2001). Dengan memanfaatkan arus mata angin yang mudah untuk diprediksi, kebanyakan pedagang menetap di Indonesia untuk beberapa bulan lamanya sebelum kembali ke negara asalnya.

Indonesia telah melewati perubahan corak budaya beberapa kali sejak awal peradaban nusantara terbentuk. Modern ini, Indonesia adalah negara yang memiliki beragam etnis dan corak budaya. Namun ketika dilihat secara historisnya, munculnya keanekaragaman ini disebabkan oleh banyaknya interaksi yang terjadi antara berbagai macam etnis dari berbagai belahan dunia dengan Indonesia selama berabad-abad yang lalu (Manguin, 2021). Sebelumnya Indonesia telah mengalami perubahan corak budaya beberapa kali dengan adanya perubahan dari corak kebudayaan Hindu-Buddha, menjadi kebudayaan Islam.

Tiongkok (Cina) adalah salah satu mitra dagang yang cukup signifikan bagi Indonesia, baik dilihat dari intensitas perdagangannya, maupun dari persilangan budayanya (Flecker, 2001). Pada zaman modern, etnis Tionghoa di Indonesia merupakan etnis minoritas dibandingkan dengan etnis lainnya. Namun, pengaruh dari etnis Tionghoa di Indonesia tidak dapat dipungkiri merupakan hasil dari pertukaran dan persilangan budaya selama berabad-abad yang lalu.

Visual novel adalah sebuah bentuk game yang menggunakan narasi dan membolehkan pemain untuk mengontrol alur permainan (Cavallaro, 2009). Keberadaan *visual novel* sebagai alternatif dari novel konvensional dan game konvensional menjadikannya memiliki kelebihan sebagai sebuah media untuk menyampaikan informasi. Dibandingkan dengan novel konvensional, *visual novel*

disertai dengan visual yang menarik, animasi, serta laju penyampaian yang dapat dikontrol sepenuhnya oleh pemain. Dibandingkan dengan game konvensional, *visual novel* mampu menyampaikan kisah fiksi narasi secara lebih efektif karena narasi itu sendiri merupakan bagian utama dari game tersebut.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adanya persilangan budaya Tionghoa dengan budaya lokal Indonesia telah memunculkan berbagai masakan hasil perpaduan dua budaya ini. Meskipun demikian, masyarakat cenderung tidak mengetahui mengenai asal-usul sesungguhnya dari masakan tersebut dikarenakan sudah terasimilasi dan terakulturasinya kedua budaya tersebut dalam bentuk masakan. Fenomena ketidaktahuan ini cenderung terjadi pada golongan remaja (Lenard & Balint, 2020).

Persilangan budaya kuliner antara masakan Tionghoa dan makanan lokal yang telah bercorak Islam telah menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan terutama mengenai larangan makanan tertentu. Hal ini ditambah lagi dengan kehadiran pengaruh barat di Indonesia setelah datangnya VOC di Indonesia.

Interaksi sosial asosiatif asimilasi maupun akulturasi yang terjadi di Indonesia menjadikan sebagian makanan Indonesia memiliki akar dan asal usul yang menarik untuk dibahas. Sebagian makanan yang secara umum dianggap sebagai “masakan Indonesia” oleh masyarakat awam memiliki asal-usul yang berakar dari pertukaran budaya yang telah terjadi ratusan tahun silam. Namun masyarakat awam tidak mengetahui mengenai dari mana makanan ini sesungguhnya berasal.

Terjadinya perubahan bahan yang didasari oleh perbedaan budaya dan larangan makanan telah menjadikan masakan tertentu menjadi masakan yang “unik” bagi masyarakat Indonesia. Makanan seperti *cap cay* pada awalnya merupakan makanan dari kaum Tionghoa Hokkien yang aslinya berasal dari kuliner Fujian. Namun dikarenakan adanya pertukaran budaya antara kaum Tionghoa dan penduduk lokal yang beragama Islam, beberapa bahan yang dilarang di Agama Islam digunakan sebagai alternatif pengganti seperti daging babi dan angciu.

Di sisi lain, perubahan budaya ini telah menyebabkan adanya dua makanan yang sama namun memiliki bentuk dan bahan yang berbeda dikarenakan telah terjadi pertukaran budaya. *Cap cay* yang ada di kuliner Fujian bisa saja memiliki bentuk yang sangat berbeda dengan yang ada di Indonesia.

Fenomena ketidaktahuan masyarakat mengenai asal usul makanan khasnya sendiri merupakan sebuah fenomena yang layak untuk dipelajari lebih lanjut dan diluruskan dengan menggunakan bentuk komunikasi visual yang menarik.

Tugas akhir ini bertujuan untuk menelusuri secara lebih lanjut mengenai fenomena sosial ini dengan menggunakan pendekatan *visual novel* sebagai metode komunikasi visualnya. *Visual novel* dipilih dikarenakan *visual novel* mampu mengomunikasikan makanan dalam bentuk yang menarik dan komunikatif serta menjelaskan asal usul makanan tersebut secara naratif.

Bentuk visual novel yang ditawarkan sebagai narasi untuk menelusuri asal usul makanan Tionghoa-Indonesia ini akan diangkat dengan menggunakan sebuah keluarga campuran Tionghoa-Indonesia sebagai pusat narasinya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana menginformasikan mengenai fenomena hasil interaksi sosial budaya akulturasi/asimilasi berupa makanan Indonesia yang berasal dari Tionghoa?
2. Bagaimana rancangan visual novel yang dapat menjelaskan mengenai asal usul makanan Tionghoa-Indonesia.

1.3 Ruang Lingkup

- **Apa?**

Sebuah rancangan visual novel yang meliputi rancangan karakter, latar belakang lingkungan tempat tinggal dan tempat bekerja, aset makanan, CG, serta mockup antarmuka dari visual novel.

- **Siapa?**

Target yang dituju pada rancangan visual novel ini adalah usia remaja karena media berbasis game yang fokus pada narasi cenderung lebih diminati oleh demografi tersebut. Usia remaja juga merupakan demografi dimana fenomena yang diangkat cenderung terjadi.

- **Dimana?**

Lokasi yang diangkat pada rancangan visual novel ini adalah di Surabaya, Jawa Timur yang merupakan salah satu daerah yang memiliki kultur Tionghoa yang pekat serta keberadaan kaum Tionghoa yang cukup dominan.

- **Kapan?**

Rancangan visual novel dibangun pada tahun 2021, yang meliputi proses pengumpulan data dan perancangan.

- **Bagaimana?**

Visual novel adalah salah satu bentuk media informasi komunikasi yang mampu menyampaikan pesan secara interaktif, menarik, dan mampu menggunakan pendekatan naratif untuk penyampaiannya. Pemain dapat dengan aktif mengikuti cerita dan memahami secara lebih mendalam mengenai fenomena makanan Tionghoa-Indonesia secara imersif.

1.4 Tujuan Penelitian dan Perancangan

Tujuan perancangan visual novel ini adalah:

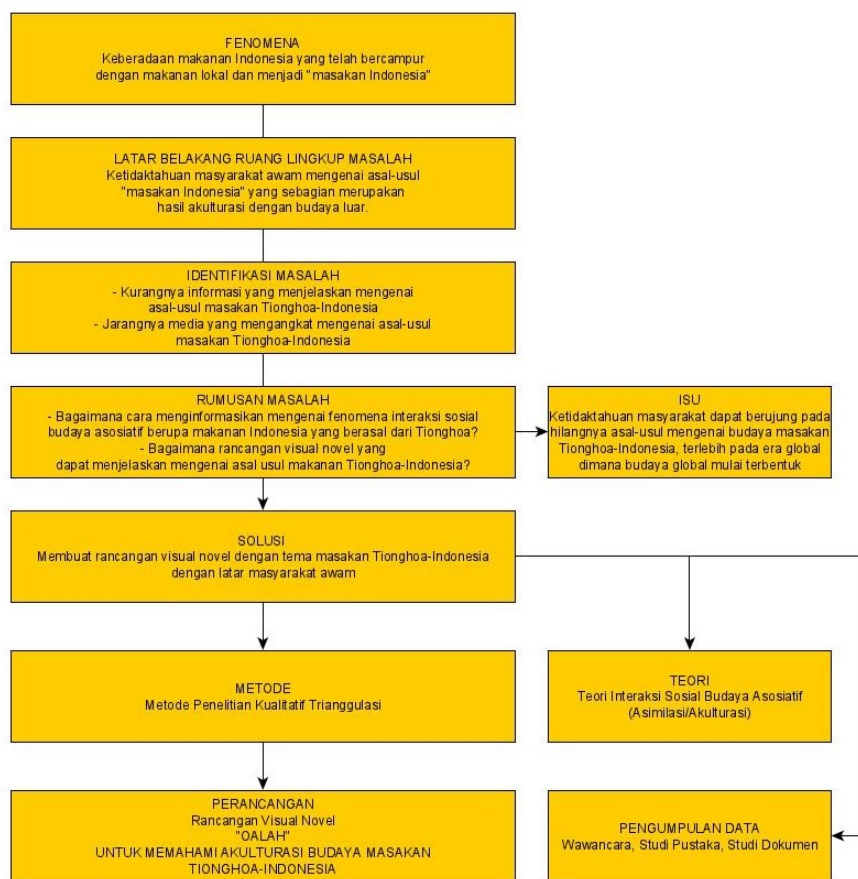
1. Menginformasikan mengenai fenomena hasil interaksi sosial budaya akulturasi dan asimilasi berupa makanan Indonesia yang berasal dari Tionghoa.
2. Menjelaskan perancangan *visual novel* mengenai asal usul masakan Tionghoa-Indonesia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah berupa data kualitatif dengan pendekatan triangulasi data wawancara dan studi pustaka yang dipadukan dengan studi dokumen. Pendekatan triangulasi dalam perancangan ini tidak mengikutsertakan pendekatan observasi karena adanya pandemi Covid-19 yang

masih berlangsung. Subjek dari perancangan ini adalah remaja dan *young adult* di Indonesia. Pendekatan kualitatif diterapkan dalam perancangan ini dikarenakan pendekatan ini lebih memudahkan proses pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai justifikasi dan dasar rasionil dalam proses perancangan. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian dan perancangan ini dilakukan dengan mewawancarai tiga orang penggiat bidang kuliner yang juga merupakan keturunan Tionghoa-Indonesia dan memahami mengenai media *visual novel*.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang serta identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta kerangka penelitian secara singkat.

1.7.2 BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini menjelaskan mengenai dasar pemikiran dan teori yang digunakan untuk menganalisis data pada proyek ini.

1.7.3 BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini akan merincikan dan menguraikan mengenai data yang telah dikumpulkan dan analisis masalah secara rinci yang mana akan digunakan sebagai justifikasi untuk menghasilkan konsep perancangan.

1.7.4 BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini akan menjelaskan mengenai konsep dan hasil perancangan terkait dengan ide, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan hasil perancangannya.

1.7.5 BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran serta daftar pustaka dan lampiran.