

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makanan atau pangan adalah kebutuhan pokok manusia yang diperlukan setiap saat dan memerlukan pengelolaan yang baik dan benar agar bermanfaat bagi tubuh karena makanan sangat diperlukan oleh tubuh. Makanan adalah sumber utama energi bagi tubuh seluruh tubuh makhluk hidup, nutrisi yang terkandung dalam makanan diubah melalui proses metabolisme yang diperlukan untuk menjalankan semua fungsi tubuh, termasuk pernapasan, pemrosesan informasi di otak, dan aktivitas fisik. Pentingnya untuk menjaga kesehatan tubuh khususnya bagi orang-orang yang akan melakukan kegiatan satu hari penuh, khususnya para mahasiswa yang akan menjalani masa perkuliahan mereka selama 1 semester yang sangat padat.

Namun untuk memenuhi kebutuhan pangan tersebut membutuhkan pengeluaran biaya dan sayangnya tidak semua mahasiswa dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Mahasiswa apalagi yang merantau dari daerah lain perlu mengawasi pengeluaran mereka tiap kali melakukan pembelian, diingat kembali mereka tidak sedang di daerah rumah mereka sehingga sebagian besar uang bulanan mereka masih ditanggung oleh orang tua atau walinya. Secara garis besar, setiap mahasiswa mengeluarkan uang dalam 2 kategori besar:

1. Konsumsi, yang mencakup lauk pauk, sayuran, makanan dan minuman.
2. Non Konsumsi, keperluan kuliah seperti biaya fotocopy, print tugas, alat tulis menulis hingga kegiatan lainnya seperti jalan-jalan, hobi, bertemu dengan teman, membeli pakaian, laptop, handphone, dan aksesoris.

Pengeluaran tiap mahasiswa juga dapat berbeda satu dengan lainnya, apalagi perbandingan antara mereka yang merantau dan yang tidak. Mereka yang merantau harus mencari makanan yang lebih murah atau ramah bagi uang saku karena mereka juga harus memikirkan pengeluaran-pengeluaran lainnya seperti biaya kosan, listrik, air, wifi bahkan biaya transportasi seperti penggunaan Ojol atau ojek online. Tetapi mencari makanan masih menjadi prioritas sehingga mereka kesulitan mencari makanan yang murah (Suryanto : 2017).

Walaupun tersedianya kantin oleh pihak kampus, terdapat juga tempat makan lagi diluar seperti kedai makanan atau warung tegal atau lebih dikenal dengan warteg yang pilihannya beda atau tidak mirip dengan pilihan makanan dari kantin kampus. Perlu diketahui bahwa harga makanan yang disediakan oleh masing-masing tempat makan berbeda-beda yang biasa dimulai dari Rp. 14.000,00 hingga Rp. 30.000,00 untuk satu porsi makanan, dan untuk warteg harga nya bisa berbeda untuk tiap porsi karena pilihan lauk bisa dipilih sesuai keinginan pelanggan. Berbagai macam mahasiswa suka memilih rumah makanan yang berada diluar kampus karena makanannya lebih mudah dikenal dan bisa dijadikan sebagai tempat berkumpul bersama teman-teman kampusnya.

Selain sulitnya untuk mempertahankan uang saku mahasiswa ditemukan sering mengalami sikap boros, karena pengetahuan mereka mengenai keuangan masih sangat rendah sehingga sering terjadinya masalah seperti kekurangan uang yang pada akhirnya menimbulkan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan pangan. Ditambahkan dengan gaya hidup yang lebih mengarah kepada pergaulan, mahasiswa lebih memilih kedai makanan yang memiliki suasana yang menggambarkan cara hidup kaum muda di era yang modern. Menurut Budi Utami, selain suasana yang meriahkan para mahasiswa, jumlah kedai makanan yang memiliki identitas yang kuat seperti Cafe atau Restoran sudah mulai berada dimana-mana yang mengakibatkan untuk seluruh mahasiswa untuk mencari makanan dari

kedai-kedai tersebut walaupun dengan harga yang tidak menyesuaikan kriteria pengeluaran biaya makanan para mahasiswa (Budi Utami Mila : 2007).

Mengingat kembali bahwa tidak seluruh mahasiswa mampu mengeluarkan biaya seenaknya ketika perlu mencari kebutuhan pangan mereka karena keterbatasannya seperti merantau dan kebutuhan sekunder lainnya. Dengan masalah yang telah dipaparkan, dibutuhkan sebuah solusi terhadap masalah tersebut. Maka dari itu, Perancangan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan pengadaan Startup Brand Jasa Layanan yang bergerak di bidang kuliner dengan tujuan untuk meminimalisir masalah kebutuhan pangan para mahasiswa dengan jenis layanan Catering. Namun, dibutuhkan sebuah brand tidak dapat dikenali oleh para konsumen tanpa adanya identitas yang mencolok, sehingga perancangan identitas pada startup brand tersebut akan mengikuti gaya dan selera para target pasar yakni mahasiswa.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Mahasiswa membutuhkan asupan nutrisi yang cukup untuk menjalani masa perkuliahannya.
2. Jenis makanan yang disediakan oleh pihak kampus atau bahkan dari brand kuliner di luar kampus tidak memenuhi kebutuhan nutrisi yang dibutuhkan oleh mahasiswa.
3. Uang saku mahasiswa rantau menipis dikarenakan mereka harus mengeluarkan biaya untuk membeli makanan setiap hari.
4. Variasi menu makanan yang biasa disajikan oleh bisnis kuliner di luar atau dalam kampus dianggap bosan dan stereotip.

5. Mahasiswa menginginkan jenis pelayanan yang ramah bagi uang saku dan asupan nutrisi mereka.
6. Mahasiswa khususnya yang merantau tidak bisa mengeluarkan semua pengeluarannya seenaknya namun harus berhati-hati sehingga memilih makanan pun harus sesuai dengan keadaan uang saku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang identitas visual dari sebuah *Startup Brand* layanan makanan khusus untuk mahasiswa rantau?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup penelitian ini berfokus terhadap peminatan dan dampaknya perancangan identitas visual brand kuliner terhadap masyarakat. Seluruh data diambil dari kuesioner yang telah dibagikan kepada peserta, dimana para peserta adalah mahasiswa yang sedang aktif dalam masa perkuliahannya. Adapun data yang menemukan peserta nya bukan mahasiswa, akan tidak dihilangkan atau dilewatkan. Pada tahap ruang lingkup, digunakan metode 5W +1H, sebuah metode yang dilakukan guna mendapatkan informasi secara lebih kaya dan mendalam.

1. WHAT (Apa)

Diketahui bahwa terdapat mahasiswa sedang kesulitan mencari asupan nutrisi dan gizi yang sesuai untuk menjalani masa perkuliahannya dan terdapat mahasiswa yang kesulitan mencari alternatif makanan yang ramah bagi uang saku mereka .

2. WHY (Mengapa)

Terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan masalah ini, salah satu nya yaitu jenis makanan yang disajikan oleh para kedai makanan dianggap tidak sehat dikarenakan kandungan nutrisi dan zat yang terkandung oleh makanannya penuh dengan zat yang tidak

sehat seperti lemak dan kolesterol hingga jumlah makanan yang sangat minim dalam variasi dan penentuan harga mengakibatkan fenomena ini terjadi .

3. WHO (Siapa)

Mahasiswa yang sedang menjalani masa perkuliahannya.

4. WHEN (Kapan)

Fenomena ini terjadi selama masa perkuliahan akademik mahasiswa berjalan, dan waktu fenomena sering terlihat adalah pada waktu jam istirahat para mahasiswa yang ingin mencari makanan.

5. WHERE (Dimana)

Fenomena ini melibatkan para mahasiswa yang menjalani masa perkuliahan mereka di Universitas.

6. HOW (Bagaimana)

Dengannya faktor makanan yang tidak sehat hingga jumlah makanan yang tergolong mahal atau stereotip, mengakibatkan fenomena ini terjadi kepada para mahasiswa.

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan sebuah solusi terhadap sebuah masalah terhadap kesehatan mahasiswa pada pola makanan dan asupan nutrisi mereka, serta memberikan sebuah inovasi dan identitas sebuah startup brand dalam dunia berbisnis mulai dari identitas sebuah brand atau bisnis hingga jasa pelayanan dan konsep bisnis.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229), Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang mempunyai ciri-ciri yang sama dengan metode lainnya. Pandangannya tidak hanya mengenai manusia saja, namun juga mengenai hal-hal alam lainnya. Melalui kerja observasi, penulis belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut, Sugiyono (2018:229).

2. Wawancara

Metode pengumpulan data wawancara adalah salah satu metode yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data dengan narasumber atau sumber data (JURNAL NUANSA INFORMATIKA : 33).

3. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017:142) Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Ada dua jenis pertanyaan dalam kuesioner, terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden menuliskan jawabannya untuk menggambarkan sesuatu. Pertanyaan tertutup atau pertanyaan yang memerlukan jawaban singkat atau mengharuskan responden memilih jawaban berbeda dari pertanyaan yang tersedia, Sugiyono (2017:143).

4. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono 2018, Kajian kepustakaan atau studi pustaka merupakan kajian terhadap teori, sumber, dan dokumen ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti. Pendahuluan dalam penelitian dilakukan untuk menghasilkan data tertulis yang berkaitan dengan subjek data, yang diperoleh dengan membaca buku-buku

pendukung penelitian, dan buku-buku sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian, (Sugiyono : 2018).

1.5.2 Metode Analisis Data

1. Analisis SWOT

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan kualitatif dengan menggunakan analisis SWOT. Analisis yang disebut juga dengan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) atau K3A. (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) membantu perancangan ini dan mengembangkan dan penerapan strategi untuk mencapai tujuan. Analisis SWOT dilakukan karena organisasi dihadapkan pada berbagai kondisi lingkungan yang dinamis.

1.6 Kerangka Pemikiran

FENOMENA OBJEK PENELITIAN

Makanan yang biasa disajikan oleh para kedai makanan di daerah kampus terkadang tergolong mahal bagi para mahasiswa rantau sehingga kesulitan bagi mereka untuk mencari opsi makanan yang optimal dan sulit untuk memperbaiki kebutuhan gizinya.



LATAR BELAKANG

Makanan yang sehat diperlukan untuk tenaga agar dapat menjalani kegiatan sehari-hari, namun untuk para mahasiswa yang sedang menjalani kegiatan akademik khususnya yang merantau tidak terdapat banyak opsi makanan yang sehat dan murah yang ditawarkan oleh kedai makanan sekitar.



IDENTIFIKASI MASALAH

Terjadinya masalah bagi mahasiswa yang merantau karena penyesuaian dalam masalah keuangan sehingga mereka tidak bisa membeli makanan seandainya sehingga mereka harus mencari opsi lain yang dapat memenuhinya.

FOKUS MASALAH

Bagaimana cara membuat sebuah bisnis kuliner yang mensejahterakan mahasiswa merantau yang butuh asupan nutrisi dan makanan yang ramah bagi dompet dan sehat bagi daya tahan tubuh.



TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat sebuah Identitas Startup Brand yang menyediakan Jasa Layanan di Bidang Kuliner yang fokusnya terhadap mensejahterakan kebutuhan makan para mahasiswa.



PERANCANGAN

Output Media yang akan dihasilkan adalah sebuah Brand Identity Guidelines yang terdiri dari, Proses perancangan brand, Identitas Visual dari Brand hingga Produk atau gambaran dari jasa dari Brand tersebut.

Output Media Utama:

- Brand Identity Guideline Book
- Interface Aplikasi Brand

Output Media Sekunder:

- Kemasan Box Makanan
- AISAS Media Output

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

(Sumber: Naufal Anwar, 2024)