



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara Indonesia sangat kaya akan makanan berjenis kudapan yang beraneka ragam. Terdiri berupa permen, kue basah, gorengan, minuman, kue kering, dan lainnya. Menurut Alamsyah (2008), mengatakan bahwa jenis kudapan berupa kue basah juga dapat digolongkan sebagai sajian kenduri yang disajikan sebagai sebuah tanda atau bentuk simbol atas acara tersebut.

Menurut Gardjito (2015), Makanan tradisional merupakan makanan yang diolah dengan sebuah bahan lokalitas yang diproduksi oleh setempat, dan yang telah dikenal oleh masyarakat atas ciri khas berupa cita rasa, bentuk, dan cara untuk menyantapnya. Makanan tradisional, dapat menjadi sebuah makanan yang populer di kalangan masyarakat, dikarenakan rasa dan bentuknya yang sama sehingga dapat dibuat oleh masyarakat lokal.

Priatini (2013), dalam jurnalnya menuliskan bahwa kudapan tradisional adalah sebuah makanan yang mewarisi kuliner nusantara dengan memiliki beragam jenis dari bentuk, warna, dan rasa dari kudapan yang berupa makanan tersebut.

Kudapan pada umumnya berukuran tidak terlalu besar dan sering dikonsumsi untuk menjangkal perut sembari diselingi minum teh pada pagi atau malam hari. Selain itu, kudapan memiliki keunggulan yang membedakan dengan jajanan modern yang sering dijumpai di masyarakat, antara lain adalah jajanan pasar menggunakan bahan-bahan lokal yang mudah didapatkan seperti umbi-umbian, yang akan dibuat

menjadi bahan olahan, dan menggunakan bahan-bahan perwarna yang tidak membahayakan kesehatan. Terlebih, cemilan menggunakan kemasan unik yang menjadikan makanan tersebut memiliki ciri khas atas jajanan tersebut.

Menurut Hidayat (2008) dalam sumber Kompas.com, Lenny Hidayat selaku koordinator indoWYN mengatakan bahwa Masyarakat generasi muda kurang peduli terhadap budaya yang berada di dalam negara mereka sendiri, yaitu Indonesia. Minat ketertarikan mereka atas budayanya sendiri, semakin kurang dikarenakan masyarakat generasi muda lebih tertarik untuk mengetahui lebih mengenai budaya asing.

Masuknya budaya asing, menjadi sebuah guncangan atas budaya yang mempengaruhi masyarakat tidak mampu menahan beradaptasi dengan pengaruhnya. Menurut Febriyandi (2011), Salah satu contoh jenis budayanya yaitu berupa wisata kuliner yang di zaman sekarang semakin ditinggalkan oleh remaja generasi muda, disebabkan wisata kuliner budaya luar semakin meranah di negara Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah, persaingan antar kuliner dengan toko-toko yang lebih banyak menjual jenis jajanan yang telah beradaptasi dengan wilayah barat.

Budaya betawi merupakan sebuah budaya yang erat akan kebudayaan dan mulai berkembang sejak zaman penjajahan belanda. Kebudayaan betawi memiliki sebuah ciri khas akan corak yang mudah diingat oleh berbagai kalangan, seperti atraksi ondel-ondel yang dijadikan sebagai ciri khas atas atraksi kebudayaan tersebut. Saputra (2018) dalam Travel.tempo.co mengutip hal yang dikatakan oleh

budayawan Betawi bahwa dari sekian banyak panganan khas Betawi, yang bertahan hanyalah sebesar 20% yang masih beredar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh lembaga survey *The Joan Ganz Cooney center* (2011) mengatakan bahwa, penggunaan tablet yang digunakan oleh anak muda untuk membaca dapat menimbulkan gangguan terhadap mereka sebagai pengguna, yakni dapat menimbulkan godaan untuk membuka hal-hal lain seperti membuka media yang membuat membaca menjadi tidak efektif dan juga dapat mengakibatkan tidur menjadi tidak berkualitas yang disebabkan oleh sinar dari layar tersebut.

Maka itu, penulis memilih topik ini untuk membuat sebuah media informasi buku. Menurut Haslam (2006), buku masih menjadi media yang kuat untuk menjadi media informasi yang menyebarkan sebuah gagasan informasi seperti salah satunya yaitu kultural (hlm 12). Berupa informasi-informasi mengenai cemilan khas Betawi di daerah Jakarta yang sudah susah untuk ditemukan dan kurang diminati oleh masyarakat generasi muda, dengan sebuah tujuan untuk memberikan sajian informasi terhadap masyarakat generasi muda.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana merancang media informasi berupa buku mengenai kudapan betawi untuk generasi muda?

1.3. Batasan Masalah

Agar perancangan laporan tugas akhir dapat dilakukan dengan direncanakan, maka batasan masalah pada tugas akhir yang berjudul “Perancangan buku panduan wisata kuliner cemilan khas Betawi daerah Jakarta” antara lain:

1. Demografis

Penulis menargetkan remaja berusia 18-25 tahun, yang mengalami fase dewasa muda (*young adulthood*), yang masih mempertimbangkan suatu hal dalam dirinya Djaprie (2017).

2. Geografis

Perancangan ini dilakukan berdasarkan informasi pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis di daerah Jakarta untuk isi dari perancangan ini. Penulis mengobservasi berdasarkan atas kepopuleran dari keseluruhan minat dan gaya hidup masyarakat generasi muda.

3. Psikografis

Strata ekonomi: disesuaikan berdasarkan kelompok yang memiliki pengeluaran sebesar 800.000 – 2.250.000 per bulan yakni SES dengan tingkat penghasilan C1 sampai dengan A2.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini untuk merancang sebuah buku panduan wisata kuliner, untuk memberikan sajian informasi Cemilan khas betawi di Jakarta kepada remaja berumur 18-25 tahun yang sudah mulai meninggalkan kebudayaan wisata kuliner pada sebuah budaya khususnya kebudayaan betawi.

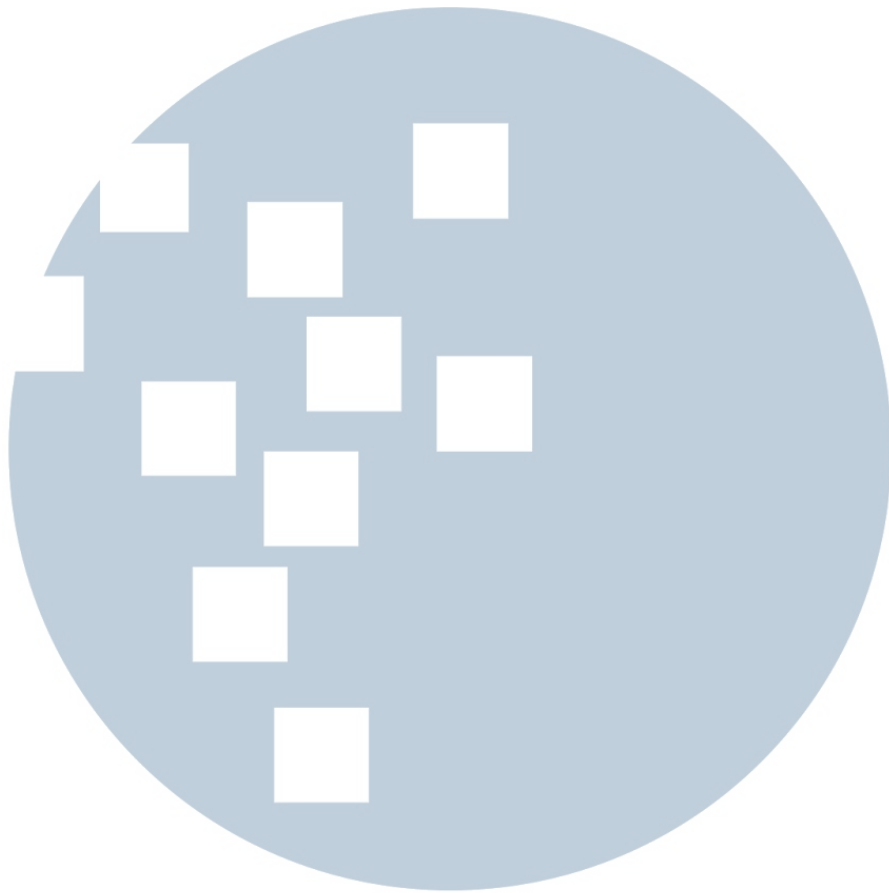
1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1 Perancangan buku panduan ini bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat generasi muda, untuk cemilan khas betawi yang ditinggalkan oleh generasi muda yang lebih sering mengkonsumsi cemilan modern yang dipengaruhi oleh zaman yang semakin berkembang membuat anak muda lupa akan eksistensinya
- 2 Untuk penulis, Tugas akhir ini juga dapat bermanfaat sebagai pengalaman dan portofolio dalam bidang membuat buku panduan, yang dapat digunakan sebagai karir di masa depan.
- 3 Untuk Universitas Multimedia Nusantara, Tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan eksistensi mengenai Cemilan Betawi terhadap remaja, khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang masih bisa mengangkat lebih mengenai Cemilan Betawi di zaman yang telah maju dan berkembang.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA