



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

1.1.1 Latar Belakang

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Hilton Worldwide, dilihat dari perilaku wisatawan bahwa lebih dari sepertiga wisatawan (36%) di Asia Pasifik memilih tempat liburan yang akan mereka kunjungi berdasarkan makanan dan minumannya. Lalu jika difokuskan pada wisatawan Indonesia: (1) sebanyak 33% berpendapat bahwa makanan adalah faktor yang sangat penting dalam menentukan tujuan tempat berlibur mereka, (2) sebanyak 86% berpendapat sangat penting untuk mencoba makanan khas lokal terkenal di tempat mereka berlibur, (3) sebanyak 90% berpendapat ingin mendapatkan pengalaman kuliner unik di tempat berlibur mereka, (4) sebanyak 89% berpendapat mereka akan kembali ke tempat mereka berlibur ketika merasakan pengalaman memuaskan saat menyantap kuliner. Riset tersebut juga melihat dari segi aktivitas wisatawan: (1) sebanyak 90% berpendapat senang berlibur karena ingin mencoba kuliner lokal yang terkenal, (2) sebanyak 87% suka makanan lokal bergaya kaki lima, (3) sebanyak 79% ingin mencari wisata kuliner yang unik seperti festival atau cara penyajiannya. Lalu riset juga dilakukan untuk mengetahui apa yang wisatawan cari, dari hasil paling tinggi yaitu 49% menunjukkan keberagaman kuliner merupakan yang paling penting (swa.co.id, 2014, diakses pada tanggal 20 November 2018).

Sebagai putra daerah, penulis memilih Kota Semarang sebagai materi tugas akhir. Kota Semarang juga merupakan kota yang kaya akan kulinernya, salah satu

pendukungnya adalah karena letak Kota Semarang ada di tengah Pulau Jawa dan di pesisir pantai utara Pulau Jawa. Sehingga dulu banyak orang dari luar negeri yang datang ke Pulau Jawa melalui Kota Semarang. Banyaknya perpaduan budaya antar Jawa dan budaya luar terjadi di Kota Semarang. Sebagai contoh perpaduan kuliner ada lumpia, lontong cap go meh, babat gongso, soto bangkong, dan bandeng presto (cnnindonesia.com, 2018, diakses pada tanggal 20 November 2018).

Kemudian di Indonesia sendiri diplomasi kulinernya masih belum jelas, salah satunya banyaknya daerah yang menawarkan makanan khas namun tidak ditentukan mana yang pelopor atau tidak. Dari sisi konsumen tentu akan merugikan pengalaman kuliner mereka, dari sisi pemerintah juga berdampak pada kurangnya pendapatan dari segi ekonomi kreatif (cnnindonesia.com, 2018. Diakses pada tanggal 20 November 2018).

Dilihat dari alasan-alasan di atas, maka perlunya panduan informasi kuliner otentik dan khas di kota-kota Indonesia karena kurangnya media informasi yang sudah ditawarkan saat ini. Dalam hal ini penulis akan merancang buku informasi untuk Kota Semarang untuk mengurai masalah tersebut.

1.2.! Rumusan Masalah

1.! Bagaimana perancangan buku kuliner otentik khas Kota Semarang agar dapat menjadi buku panduan informatif?

1.3.! Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir akan dibatasi pada:

1. Segmenting

- a) Geografis : Semarang
- b) Demografis :
 - Usia : 18 – 54 tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Kebangsaan : WNI
 - Bahasa : Indonesia
 - Agama : Semua Agama
 - Pendidikan : Minimal SMA
 - Pekerjaan : Semua Pekerjaan
 - Kelas Ekonomi : B
- c) Psikografis
 - Gaya Hidup : Perkotaan
 - Ketertarikan : Gemar wisata kuliner
 - Kepribadian : Rasa ingin tahu yang tinggi
 - Sikap : Hobi makan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan tugas akhir ini adalah memberikan informasi mengenai kuliner otentik khas Kota Semarang kepada wisatawan lokal agar mendapat pengetahuan tentang pelopor kuliner tersebut.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis mengharapkan adanya beberapa manfaat yang dapat diambil, yaitu:

1.! Bagi Penulis

Tugas akhir ini sangat memberikan manfaat bagi penulis yaitu untuk dapat berpikir kreatif mencari solusi terhadap masalah yang ada sebagai seorang desainer grafis serta sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar S.Ds.

2.! Bagi Universitas

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi literatur untuk mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang sedang menjalani Tugas Akhir.

3.! Bagi Pembaca

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan informasi yang lengkap dan jelas sehingga pembaca dapat memanfaatkan liburan mereka menjadi lebih maksimal.