



### **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

Informasi berbasis teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat kota Jakarta dan Tangerang. Salah satu cara untuk mendapatkan informasi ialah menggunakan komputer. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan tingginya pengguna komputer dan *Smartphone* yang digunakan oleh pekerja dan mahasiswa dalam wilayah Tangerang dan Jakarta.

Berdasarkan survei yang dilakukan penulis terhadap pekerja dan mahasiswa di Tangerang dan Jakarta yang menyukai masakan khas Indonesia khususnya di pulau Jawa, umumnya mereka pernah mengunduh aplikasi dan pernah mencari informasi mengenai kuliner. Baik pekerja dan mahasiswa sebagai responden, umumnya kesulitan mencari informasi mengenai ragam masakan dan tempat makan yang variatif dilengkapi dengan penjelasan mengenai masakan itu sendiri dalam suatu tampilan yang menyenangkan.

Penulis mengangkat wisata kuliner Kota Solo sebagai objek dari aplikasi interaktif karena melihat kesempatan Kota Solo yang sedang melakukan pengembangan sebagai salah satu kota tujuan wisata utama di Indonesia. Kota Solo dikatakan mampu bertumpu pada produk wisatanya seperti wisata Kuliner menurut

<http://surakarta.go.id> sebagai situs resmi Kota Solo yang dapat diakses oleh pengunjung domestik maupun mancanegara. Kota Solo sendiri memiliki variasi tempat makan seperti *Warung Ibu Ediyem*, *Nasi Liwet Yu Sani*, *Sate Buntel* dan lain sebagainya. Pekerja dan Mahasiswa yang berasal dari luar Kota Solo dapat menemukan kesulitan mencari tempat makan di Kota Solo karena media yang digunakan untuk mencari lokasi tempat kuliner tersebut terkadang kurang memadai dan tidak dilengkapi dengan nama tempat, alamat jelas, nomor telepon, atau harga makanan. Menghubungkan dengan kebiasaan pekerja dan mahasiswa sebagai target pengguna yang sudah terbiasa menggunakan teknologi internet yang dapat diakses melalui komputer, maka dibuatlah pemberian informasi berupa media interaktif.

Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan efek dan efisiensi proses mengingat informasi yang disajikan. Seorang peneliti pendidikan visual bernama Francis M. Dwyer (1994) dalam bukunya *Visual Literacy* menemukan bahwa umumnya manusia dapat mengingat informasi yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, melalui audio 10% dan visual 30% selama 3 hari. Persentase mengingat informasi dapat naik lebih tinggi apabila manusia ikut melakukan kegiatan interaksi. Oleh karena itu media interaktif menjadi penting dalam suatu penyampaian informasi. Survei juga dilakukan sebagai pendukung pembuatan aplikasi interaktif agar target lebih mudah mengakses dan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Informasi dalam aplikasi interaktif ini berupa teks dan gambar yang dilengkapi dengan animasi sebagai salah satu bagian visual dalam media interaktif

untuk membantu manusia mengingat informasi. Sedangkan untuk informasi pelengkap terdapat lokasi disertakan alamat dan nomor telepon.

Salah satu contoh media interaktif berupa situs yang memberikan informasi kuliner adalah <http://anakjajan.com>. Namun, dari situs tersebut tidak menampilkan banyak informasi kuliner cita rasa khas Indonesia. Informasi yang disajikan juga sebagian besar berasal dari Jakarta dan tidak banyak membahas makanan khas Indonesia. Disamping informasi yang dapat diperoleh, mengakses situs membutuhkan koneksi internet secara terus menerus untuk menampilkan halaman dengan sajian informasi yang berbeda. Sedangkan tidak setiap saat pengguna mendapat koneksi internet. Terbatasnya internet juga bisa menjadi penghambat bagi pengguna untuk mendapatkan informasi. Atas permasalahan tersebut maka penulis mengangkat "PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK APLIKASI WISATA KULINER KOTA SOLO" bagi pekerja dan mahasiswa sebagai karya Tugas Akhir.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari paparan latar belakang yang sudah penulis jabarkan sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa pertanyaan yaitu,

- 1.) Bagaimana membuat visual media interaktif yang efektif, informatif dan dapat dipergunakan oleh kalangan yang difokuskan pada pekerja dan mahasiswa?
- 2.) Bagaimana perancangan fitur dan konten yang ditampilkan dalam media interaktif agar pekerja dan mahasiswa dapat lebih mudah memperoleh informasi tentang kuliner Kota Solo?

### **1.3. Batasan Masalah**

Desain interaktif ini dibatasi oleh beberapa hal yang menjadi acuan pokok sebagai berikut,

- 1.) Menampilkan informasi tempat kuliner (ditekankan pada harga yang berkisar antara Rp 10.000,00 sampai dengan Rp 25.000,00 untuk satu menu) dengan pengecualian mall yang memiliki ragam *franchise* rumah makan dari luar Indonesia.
- 2.) Sasaran pengguna adalah pekerja dan mahasiswa dengan umur 21 - 35 tahun yang ingin menambah wawasan mengenai makanan khas Indonesia, khususnya Kota Solo. Sedangkan masyarakat luas adalah target minor.
- 3.) Pembuatan desain aplikasi ini difokuskan kepada pembuatan *Graphic User Interface (GUI)* dan animasi berbasis *flash* dengan Action Script 3.0.
- 4.) Pembuatan desain aplikasi ini difokuskan pada pembuatan tampilan dan prinsip interaktif dasar.
- 5.) Desain media interaktif aplikasi ini dtujukan bagi pengguna komputer.
- 6.) Logo hanya sebatas identitas aplikasi interaktif, untuk penjabaran selebihnya dibutuhkan penelitian lebih lanjut.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan umum perancangan karya tugas akhir ini adalah:

- 1.) Membuat visualisasi dari media interaktif kuliner yang efektif, informatif dan mudah digunakan oleh kalangan pekerja dan mahasiswa.
- 2.) Menampilkan fitur dan konten yang mempermudah pekerja dan mahasiswa dalam menambah wawasan mengenai makanan khas suatu daerah, yaitu Kota Solo.

Tujuan khusus perancangan karya tugas akhir ini adalah:

- 1.) Acuan ide kreatif yang menjadi bahan pertimbangan untuk perancangan media interaktif.
- 2.) Memaparkan solusi-solusi yang sesuai dengan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari tugas akhir desain media interaktif ini adalah:

- 1.) Menyajikan informasi secara efisien dan efektif untuk digunakan oleh pekerja dan mahasiswa.
- 2.) Mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi.
- 3.) Kontribusi terhadap dunia desain.

### **1.6. Metode Perancangan**

Penulis membagi metode perancangan ke dalam dua bagian yaitu.

- 1.) Penulis memadukan metode studi pustaka dengan metode kuantitatif dalam membuat tugas akhir. Metode studi pustaka adalah pengumpulan literatur yang

terkait mengenai media interaktif. Sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk mencari data melalui kuisioner kepada koresponden. Penulis melakukan pengamatan langsung melalui observasi dalam rangka pembuatan fakta, serta menguji pernyataan. Dilanjutkan dengan penyebaran kuisioner kepada koresponden untuk mencari informasi mengenai kesulitan yang dihadapi pengguna ketika menggunakan aplikasi media interaktif serta mengumpulkan data yang akan dimasukkan sebagai konten dan fitur di dalam aplikasi interaktif tersebut.

2.) Metode analisis perancangan visual menggunakan pendekatan sebagai berikut:

- a.) Menggunakan konsep kreatif 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who +How*).
- b.) Analisa Objek. Menggunakan analisa SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threatness*).
- c.) Konsep Visual dengan gambar, komposisi dan warna.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 Pendahuluan**

Penulis menjelaskan latar belakang masalah yang dialami pengguna media interaktif untuk mencari informasi seputar kuliner. Selanjutnya adalah pembahasan mengenai

rumusan masalah dan batasan masalah yang berguna untuk merumuskan konten, fitur dan tampilan (*interface*).

## **BAB 2 Telaah Literatur**

Berisi mengenai studi pustaka yang dilakukan penulis. Studi pustaka ini berdasarkan teori-teori media interaktif dan bermacam-macam prinsip desain yang akan diterapkan dalam pembuatan aplikasi media interaktif.

## **BAB 3 Metodologi**

Penulis menjelaskan proses pengerjaan dan menggunakan metode untuk penelitian. Metode yang digunakan adalah survei, *mind mapping* dan sketsa.

## **BAB 4 Analisa**

Penjelasan mengenai elemen visual dan kendala yang ditemukan penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.

## **BAB 5 Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran yang didapat selama pembuatan media interaktif serta saran untuk penelitian lebih lanjut.