

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Alamsyah (2006), jajanan tradisional adalah warisan budaya yang unik (hlm.7), salah satu kota yang memiliki keanekaragaman kuliner tradisional yaitu kota Surakarta. Surakarta memiliki keanekaragaman jenis kuliner hasil alkulturasi budaya masyarakat yang beragam, (Yanuar, 2019). Data Bekraf menyebutkan, hingga 40 persen dari pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif ditopang oleh kuliner dan menurut Eva yuliana, saat ini kota Surakarta menjadi tujuan wisata domestik dan internasional karena keberadaan kulinernya, potensi kuliner ini sangat besar (2019).

Masyarakat saat ini haus akan informasi, kota Surakarta adalah salah satu kota pariwisata yang memiliki banyak tempat menarik untuk dikunjungi. Dilansir dari solopos.com menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata sepanjang tahun 2015 di kota Surakarta terdapat 859 restoran ataupun rumah makan, hal ini membuat naiknya persentase hingga 250% dibandingkan tahun 2014. Wisata kuliner di Kota Surakarta juga sangat menggoda dan juga menjadi magnet untuk menarik para pelancong (Asdhiana).

Banyaknya potensi kuliner baru pastinya membutuhkan sarana publikasi yang memadai agar informasi mengenai kuliner Solo dikenal luas di kalangan masyarakat luas. Pak Yono (2021) menyatakan bahwa masyarakat sekarang sering tidak mengetahui asal dari kuliner tradisional setiap daerahnya dan masyarakat juga sudah banyak yang hanya mengikuti trend zaman dan minimnya publikasi pengenalan kuliner tradisional di Indonesia. Akibatnya hal ini juga dapat membuat ketidakjelasan suatu informasi contohnya bu Rini selaku pedagang sekaligus berprofesi sebagai guru Sekolah Menengah Atas di Surakarta, menyampaikan bahwa jenang saren bukan berasal dari Surakarta, namun berdasarkan situs

Solopos.com dan menurut buku kuliner tradisional Solo yang mulai langka diinformasikan bahwa jenang saren adalah kuliner khas Surakarta.

Keberadaan *mobile device* telah mengubah masyarakat dalam berkomunikasi, menikmati hiburan, berbelanja dan lain-lain. Dikutip dari Gramedia Digital (2019) sebanyak 85% masyarakat memilih *e-book* sebagai media yang paling banyak digunakan dibanding media lain. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media informasi berbasis buku digital atau *e-boook* dengan tujuan memberikan wawasan mengenai kuliner tradisional Surakarta lebih maksimal dan dengan adanya perancangan media informasi dapat membantu masyarakat dalam pengetahuan akan kuliner tradisional Surakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi sebagai media informasi untuk menambah wawasan tentang kuliner Surakarta?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam masalah ini dapat terfokus dan tidak terlalu meluas, maka diperlukan batasan mengenai permasalahan yang ada yaitu :

Jenis kelamin : Pria dan Wanita.

Usia : 21 – 25 tahun.

Tingkat Ekonomi : SES AB - B

Tingkat Pekerjaan : Pendidikan.

Psikografis : Masyarakat yang senang dan tertarik terhadap kuliner tradisional, Masyarakat yang minim akan informasi kuliner tradisional.

Geografis : Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai adalah bagaimana merancang media informasi kuliner Surakarta.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis

Diharapkan perancangan media informasi ini dapat memperdalam dan mengimplementasikan ilmu mengenai media informasi dan dibidang ilmu desain dalam menentukan media informasi yang sesuai dengan *target audience* dan efektif dalam memberikan informasi.

2. Bagi Orang Lain

Diharapkan media informasi ini mampu meningkatkan pengetahuan dalam kuliner tradisional Surakarta, memberikan informasi di balik silabus kuliner tradisional dan juga ingin mempermudah dalam membaca suatu informasi.

3. Bagi Universitas

Melalui perancangan media informasi kuliner tradisional Surakarta dapat dijadikan keperluan kepustakaan maupun dijadikan referensi dalam pembuatan tugas akhir dengan jurusan *visual brand design*.

