

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Camilan adalah makanan yang bukan merupakan makanan utama (sarapan, makan siang, dan makan malam). Camilan berguna menghilangkan rasa lapar untuk sementara waktu bagi seseorang atau makanan yang dimakan untuk sekedar dinikmati rasanya dan untuk dimakan di sela-sela aktivitas ringan seperti membaca buku, dan acara keluarga. Layaknya makanan utama, camilan juga memiliki keunikannya di setiap daerah. Terdapat banyak jenis camilan mulai dari yang tradisional hingga modern, berbagai varian rasa, dan berdasarkan proses pembuatannya ada yang cepat saji ada pula yang memerlukan proses yang rumit dan cukup lama. Camilan tradisional merupakan camilan turun-temurun yang memiliki keunikan tersendiri dan lebih baik untuk dikonsumsi dibandingkan camilan cepat saji karena bahan dan proses pembuatannya yang menggunakan metode tradisional. Camilan khas berbagai daerah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi untuk menjaga keunikan ragam budaya dan tentunya dengan begitu akan menjaga rasa yang khas dari camilan itu sendiri.

Salah satu camilan tradisional yang khas dan memiliki keunikan yaitu Galendo. Galendo merupakan salah satu makanan khas Ciamis, Jawa Barat. Makanan ini terkenal di Priangan Timur (Garut, Tasikmalaya, Ciamis, Banjar, dan Pangandaran) dan mulai merambah ke daerah lain seperti Bandung namun masih jarang ditemui di daerah lainnya khususnya di Jawa Barat. Galendo biasanya disajikan sebagai makanan ringan pendamping kopi dan teh atau sebagai makanan penutup. Galendo terbuat dari ampas kelapa yang diolah sebagai bahan utamanya, bahkan saat ini galendo memiliki varian rasa selain rasa original seperti rasa susu, varian rasa buah, dan rasa coklat. Ciamis sejak zaman dahulu menjadi produsen besar minyak kelapa, dan ampas dari kelapa yang banyak itu akhirnya diolah menjadi camilan yang dinamakan galendo. Meskipun bahan utama galendo adalah ampas minyak kelapa, harga yang dipasang di pasar Ciamis untuk 1kg galendo adalah

mencapai angka Rp 55.000,- sedangkan untuk satu botol kemasan 600 ml minyak kelitik/minyak kelapa dijual seharga Rp15.000,- (Alam Priangan, 2016, dari <https://alampriangan.com/oleh-oleh-galendo-ciamis-jawa-barat>, 01 September 2019). Rasanya yang manis dan gurih menjadi keunikan dan kenikmatan tersendiri ketika memakan galendo. Galendo yang dipasarkan tentu saja berbahan dasar alami dan tidak menggunakan bahan pengawet makanan sehingga galendo termasuk dalam camilan sehat untuk dikonsumsi. Biasanya, galendo dikemas dengan kemasan plastik atau anyaman bambu.

Tim ekspedisi jabar.prov.go.id pernah melakukan kunjungan ke pengrajin camilan Galendo, yaitu ke PD Rasa Asli Galendo di kabupaten Ciamis. Disini galendo diolah secara higienis tradisional, namun kemasannya sudah tergolong modern. Bahkan rasa galendo bervariasi, ada rasa coklat, kacang, stroberi, dan susu. Di rumahnya pemiliknya pun dijadikan outlet sekaligus pusat pemasaran. Pemerintah provinsi Jawa Barat pun menganjurkan apabila berkunjung ke Ciamis untuk mencoba mencicipi camilan galendo.

Sayangnya, semakin kesini masyarakat lebih mengenal camilan modern yang tengah menjadi *trend* masa kini dan lebih memilih mengonsumsi camilan modern cepat saji yang padahal kandungannya terdapat zat-zat yang apabila dikonsumsi berlebihan akan menimbulkan efek berbahaya bagi kesehatan tubuh, camilan modern cepat saji ini juga menggunakan pengawet makanan. Hal ini membawa pengaruh tidak baik bagi kesehatan masyarakat secara umum, begitu juga terhadap kelestarian camilan tradisional yang menjadi khas masing-masing daerah. Camilan galendo pun tak luput menjadi korbannya, sehingga galendo masih kurang terkenal dan kurang digandrungi masyarakat. Beberapa kuliner khas daerah mungkin telah menyebar ke seluruh Indonesia, kuliner tersebut diantaranya adalah Masakan Padang, Bika Ambon, dan Pempek Palembang. Hal ini tidak luput dari penyebaran masyarakat aslinya ke berbagai daerah di Indonesia.

Perkembangan teknologi dan informasi masa kini semestinya menjadi senjata yang ampuh untuk mengenalkan dan menyebarkan makanan dan camilan tradisional ke publik secara global, segala informasi dapat diakses

dengan begitu mudahnya, sehingga sudah semestinya camilan tradisional diangkat ke permukaan melalui media jaringan, teknologi dan informasi. Dengan begitu, masyarakat akan lebih mengenal camilan tradisional dan dapat beralih ke camilan yang lebih sehat dibandingkan camilan modern yang menggunakan perisa buatan dan pengawet makanan.

Camilan tradisional menjadi salah satu karakter budaya tiap daerah, camilan tradisional ini wajib dikenalkan, dikembangkan, dan dipasarkan secara luas untuk menjaga kelestarian budaya. Utamanya anak-anak sebagai konsumen terbesar makanan ringan atau camilan. Anak-anak lebih senang mengonsumsi camilan modern yang padahal kandungan perisa makanan dan pengawetnya tidak baik bagi tubuh, terutama tubuh anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Akan lebih baik bagi anak untuk mengenal dan mengonsumsi camilan tradisional yang lebih sehat bagi tubuh mereka, selain itu juga akan berdampak pula terhadap kelestarian camilan tradisional sehingga akan tetap menjadi budaya yang diturunkan ke generasi selanjutnya di masa yang akan datang. Tentu bukan merupakan kesalahan anak-anak atas kegemaran mereka terhadap camilan modern, melihat begitu banyak pemasaran yang menarik perhatian anak melalui media televisi, hal ini berpengaruh besar pada pilihan camilan yang dikonsumsi anak. Tidak heran apabila anak-anak lebih mengenal camilan modern ketimbang camilan tradisional yang jarang sekali ditemukan pemasarannya melalui media televisi.

Selain media televisi, *smartphone* juga berpengaruh besar dalam penyebaran informasi salah satunya mengenai informasi produk camilan masa kini. Setiap anak umumnya telah menggunakan *smartphone* bahkan memilikinya sejak usia dini. Oleh karena itu dibutuhkannya media yang berhubungan dengan platform *smartphone* yang kerap digunakan pula oleh anak-anak dan remaja pada kesehariannya, salah satunya ialah *mobile game*. *Mobile game* sangat digandrungi anak dan remaja di Indonesia, dapat dilihat dari angka pengunduhan aplikasi dan game yang sangat tinggi pada *smartphone*. Hal ini dapat menjadi peluang untuk mengenalkan camilan tradisional khususnya galendo khas Ciamis melalui media game *mobile*

kepada masyarakat khususnya anak dan remaja, sehingga diharapkan dapat melestarikan dan mengenalkan galendo kemudian diturunkan dari generasi ke generasi.

Dalam setiap proses pembuatan game tentu terdapat peran seorang *game designer*. *Game designer* bertugas merancang aturan dalam sebuah game, perancangan itu dimasukkan ke dalam *game design document*. Untuk membuat game yang mengangkat camilan galendo khas Ciamis, diperlukan seorang *game designer* untuk membuat perancangan game yang dapat menyampaikan pesan yakni mengenalkan camilan galendo khas Ciamis serta mengandung unsur kesenangan didalamnya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat terhadap camilan galendo khas Ciamis.
2. Kurangnya informasi mengenai camilan galendo khas Ciamis sebagai camilan tradisional di kalangan anak-anak dan remaja.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah dan pembuatan camilan galendo khas Ciamis?
2. Bagaimana perancangan game untuk mengenalkan galendo khas Ciamis?

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Mengenalkan galendo khas Ciamis melalui rancangan game mobile.

1.3.2 Siapa

Sasaran dari perancangan game ini adalah anak-anak usia 11-14 tahun.

1.3.3 Tempat

Ruang lingkup berdasarkan tempat adalah kabupaten Ciamis.

1.3.4 Waktu

Batasan waktu yang diangkat adalah tahun 2020.

1.3.5 Bagian Mana

Perancangan *game design document* untuk kebutuhan game Galendo yang akan mengangkat camilan galendo khas Ciamis merupakan bagian dari jobdesk penulis dengan meninjau berbagai aspek dan referensi saat perancangan agar game yang dibuat dapat mengenalkan galendo dengan baik.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan game ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.

1.4.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari perancangan game ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengenalkan camilan galendo khas Ciamis.
2. Membuat game yang berperan sebagai media pengenalan camilan galendo khas Ciamis.

1.4.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari perancangan game ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk menyelesaikan studi pendidikan Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom.
2. Untuk mendalami serta mengaplikasikan konsep dan perancangan game.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan game ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual terutama dalam multimedia dan menambah kajian untuk

mengetahui bagaimana fenomena yang diterapkan dalam perancangan permainan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang dapat membantu dalam penyajian informasi bagi pihak yang mengadakan penelitian serupa.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Menggunakan metode wawancara terstruktur dimana di dalamnya tersusun daftar pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya. Metode ini digunakan untuk menggali informasi yang dibutuhkan seputar sejarah dan resep galendo.

2. Observasi

Mengamati objek dan informan data dan melakukan pencatatan dan perekaman sistematis semua data. Metode ini digunakan untuk mengamati proses pembuatan galendo dan mengamati karya sejenis.

3. Studi Literatur

Membaca literatur, menyimak, dan mencatat dokumen yang dibutuhkan dalam perancangan. Dilakukan dengan memberikan perhatian yang benar-benar terfokus pada objek.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Creswell (2016:4) metode kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial.

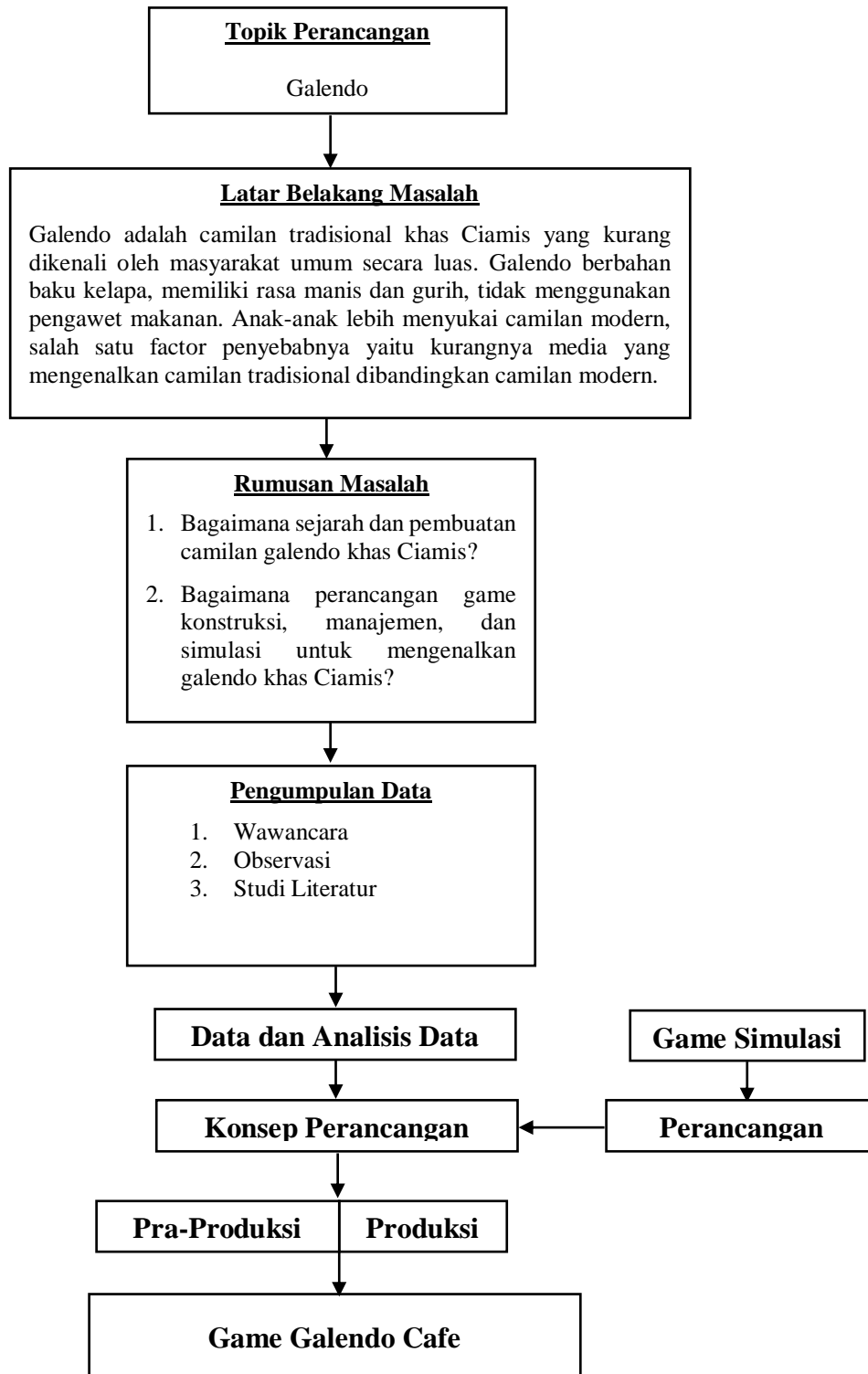
1.6.3 Alur Produksi

Alur Produksi dibagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Aktivitas dalam tahap pra produksi pada umumnya terkait pendefinisian konsep, perencanaan produksi seperti *timeline* dan *workflow*, membuat *prototype*, serta menentukan target dan tujuan produksi. Aktivitas pada tahap produksi adalah proses mengimplementasikan hal-hal terkonsep pra produksi oleh pengembang game. Terakhir tahap pasca produksi yaitu tahap uji coba *prototype* game yang telah dibuat, mengevaluasi dan memperbaiki kesalahan yang timbul.

1.6.4 Sistematika Perancangan

Pertama-tama menentukan topik yang diangkat dan media yang akan digunakan dalam perancangan. Setelah topik dan media ditentukan, merumuskan masalah yang berkaitan dengan topik dan media. Rumusan masalah yang tepat dapat menjadi patokan perancangan. Selain itu juga ditentukan tujuan dan manfaat dari perancangan tersebut. Sebelum memulai proses produksi perancangan, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data yang diperlukan dan dianalisis untuk menjadi landasan perancangan desain game.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah secara umum ke khusus, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan yang dilakukan, sistematika perancangan, kerangka perancangan dan ringkasan pembabakan laporan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan topik dan perancangan sebagai referensi yang digunakan. Adapun teori-teori tersebut menerangkan tentang camilan, galendo, dan game sebagai perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisi data-data yang didapat dan dianalisis dari penelitian beserta analisis karya sejenis. Data-data tersebut seputar pengertian, sejarah, perkembangan, bahan dan pembuatan galendo, data khalayak sasaran dan karya sejenis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep perancangan, proses perancangan dan visualisasi hasil perancangan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan juga saran dari perancang untuk pembaca.