

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bogor adalah sebuah kota yang terletak di provinsi Jawa Barat. Kota ini mendapatkan julukan “kota hujan” karena memiliki curah hujan yang sangat tinggi yaitu di angka 3.500 – 4.000 milimeter pertahunnya. Secara topografis, posisi Kota Bogor berada di tengah wilayah Kabupaten Bogor dan dekat dengan Ibu Kota Negara yang merupakan potensi strategis yang baik untuk perkembangan dan pertumbuhan ekonomi Kota Bogor. (Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor)

Menurut Bima Arya selaku walikota Bogor, pertumbuhan ekonomi di Kota Bogor cukup besar, dengan angka 5,65% dan lebih besar dari pertumbuhan ekonomi di Jawa Barat (5,45%) dan nasional (5,31%). Beberapa sektor penggerak ekonomi Kota Bogor diantaranya adalah industri dan pariwisata. Potensi terbesar dimiliki oleh sektor wisata kuliner dengan pertumbuhan tempat makan yang bertambah 300% selama dua tahun terakhir, yang awalnya 1% menjadi 12%. (Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bogor, 2023)

(Gunawan, Dewi, & Mulyawati, 2016) dalam penelitiannya menyebut klasifikasi wisata kuliner di Kota Bogor masih di dominasi oleh kuliner modern, ini membuat kuliner tradisional semakin tersisihkan. Padahal dengan potensi ekonomi dalam sektor wisata yang sangat melesat di Kota Bogor ini, bisa dijadikan kesempatan yang baik untuk ikut mempromosikan kuliner tradisional yang ada di Kota Bogor.

(Winarno, 1993) dari (Erijanto & Fibrianto, 2018) Makanan tradisional adalah makanan yang diwariskan secara turun temurun, membudaya dan sangat pekat dengan tradisi di suatu wilayah di Indonesia. Pada umumnya, makanan tradisional di Indonesia sangat beragam sesuai dengan pembagian wilayahnya dan suku bangsa yang ada di Indonesia. Karena, makanan tradisional adalah makanan yang dikonsumsi oleh golongan etnik dan wilayah yang spesifik, dibuat berdasarkan resep yang diwariskan secara turun menurun dan menggunakan bahan baku yang ada di wilayah setempat sehingga sesuai dengan lidah dan selera setiap masyarakatnya (Hadisantoso, 1993). Oleh karena itu cita rasa masakan tradisional di Indonesia sangat beragam.

Dari permasalahan yang ada, penulis telah menentukan untuk membuat animasi *motion graphics* sebagai media yang efektif untuk memberikan edukasi makanan tradisional Kota Bogor. Menurut (Jason, 2002) ketertarikan konsumen terhadap konten visual bukan hanya persoalan preferensi, melainkan memberikan kemudahan dan manusia dapat memproses informasi lebih cepat. Penggambaran yang tepat dapat lebih jauh dari sekedar penceritaan dengan visual, visual dapat memberikan perasaan emosional, membawakan memori, dan membuat konsumen bertindak berbeda.

Sebagai perancang, penulis harus menerapkan kaidah-kaidah teori tentang perancangan animasi *motion graphics*, mulai dari perancangan konsep aset hingga pembuatan kebutuhan visual dan memperhatikan prinsip-prinsip visual dalam perancangannya. Agar remaja Kota Bogor dengan rentang usia 13-25 tahun dapat menyerap informasi tentang kuliner makanan tradisional Kota Bogor.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang dapat di identifikasikan adalah:

1. Banyaknya masyarakat khususnya remaja yang kurang familiar dengan kuliner tradisional yang ada di Kota Bogor.
2. Media pengenalan tentang makanan tradisional yang ada di Kota Bogor saat ini cenderung hanya berbentuk teks, baik dalam artikel resep atau dalam bentuk *video blog* yang tersebar di YouTube.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran kuliner tradisional yang ada di Kota Bogor?
2. Bagaimana proses merancang animasi *Motion Graphics* untuk edukasi tentang kuliner tradisional khas Kota Bogor?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengenalkan tentang kuliner tradisional yang ada di Kota Bogor.
2. Untuk merancang animasi *Motion graphic* sebagai edukasi tentang kuliner tradisional khas di Kota Bogor.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan hasil rancangan yang sudah dibuat oleh perancang diharapkan dapat membawakan pengetahuan bagi pembaca dan turut memiliki peran dalam perkembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual, dan juga diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan untuk perancangan karya dengan media atau topik yang serupa yaitu perancangan animasi *motion graphics* untuk objek makanan tradisional.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, perancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana implementasi kemampuan dalam bidang *motion graphics*.
2. Bagi masyarakat, Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan perkembangan popularitas makanan tradisional di Kota Bogor sehingga secara tidak langsung juga dapat membantu perkembangan ekonomi Kota Bogor dalam sektor pariwisata.
3. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, diharapkan perancangan *motion graphics* ini dapat menjadi acuan dalam pembuatan karya yang baik.
4. Bagi universitas, diharapkan perancangan ini menjadi timbal balik untuk kepustakaan Telkom University terutama di bidang *motion graphics*.

1.6 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan Animasi *motion graphics* sebagai media edukasi kuliner tradisional khas Kota Bogor.

2. Dimana

Lokasi penelitian yang perancang tentukan adalah salah satu kota besar yang berada di kawasan Jabodetabek, yaitu Kota Bogor.

3. Kapan

Penelitian dilakukan pada pertengahan bulan Oktober 2023, dan perancangan karya akhirnya akan dimulai pada November 2023 dan akan selesai pada Januari 2024.

4. Siapa

Target perancangan *motion graphics* ini adalah untuk remaja khususnya mahasiswa dalam rentang usia 13 – 22 tahun.

5. Kenapa

Karena banyaknya masyarakat, terutama remaja yang masih belum mengetahui tentang kuliner tradisional yang ada di Kota Bogor.

6. Bagaimana

Perancang akan membuat animasi *motion graphics* yang nantinya akan digunakan untuk memberikan edukasi tentang kuliner tradisional khas Kota Bogor.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini akan menggunakan metode penelitian *mixed-method* dengan metode kualitatif untuk data utamanya dan kuantitatif untuk mendukung data utama. (Sugiono, 2017) menjelaskan metode kombinasi adalah sebuah metode penelitian yang menggabungkan antara kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara bersamaan dalam satu penelitian, sehingga data objek yang didapatkan lebih komprehensif, reliabel dan objektif. Dengan desain yang dipakai adalah kualitatif-sequential dimana bobot data diberatkan pada kualitatif sehingga data kuantitatif hanya untuk menghubungkan.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner.

1. Studi Pustaka

Melakukan Studi Pustaka untuk mencari kajian teori dan referensi yang relevan dengan topik dan fenomena yang akan diteliti menggunakan beberapa sumber dokumen seperti buku, dan jurnal ilmiah.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati objek yang akan diteliti untuk mendapatkan gambaran dan dapat mengambil kesimpulan. Objek observasi

yang diamati adalah kondisi dan rupa objek secara fisik yang akan membantu dalam proses perancangan animasi *motion graphics* untuk media edukasi kuliner tradisional di Kota Bogor. Observasi dilakukan di beberapa tempat pusat kuliner yang ada di Kota Bogor.

3. Wawancara

Akan dilakukan wawancara dengan metode semi terstruktur sehingga dapat mengetahui objek penelitian dengan lebih dalam lagi dari beberapa sudut pandang yang berbeda. Objek penelitian akan dilakukan kepada beberapa pelaku usaha makanan tradisional di Kota Bogor dan pembeli untuk mendapatkan perspektif lain terhadap makanan tradisional yang ada di Kota Bogor. Sehingga beberapa data ini akan dapat mendukung pembuatan karya *motion graphics* yang akan dirancang kemudian.

4. Kuesioner

Penulis menyebar kuesioner kepada sampel masyarakat yang tinggal di Kota Bogor sebagai target respondennya. Dengan harapan dapat mengetahui ketertarikan masyarakat tentang makanan tradisional Kota Bogor dan media seperti apa yang harus dihadirkan.

1.7.2 Analisis Data

Kajian yang disajikan adalah perancangan kualitatif, (Sugiono, 2015) dalam *Buku Metode Penelitian Kualitatif* menjelaskan analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan dari awal pada saat data diperoleh di lapangan. Analisis dilakukan secara terus menerus secara dari awal dan mereduksi data yang tidak sesuai, menyajikan data sampai dengan interpretasi terhadap data yang telah diperoleh.

Data yang telah diperoleh akan dianalisa menggunakan metode Miles dan Huberman. (Sugiono, 2015, pp. 160-162) menjelaskan bahwa metode Miles dan Huberman mengartikan analisis data sebagai aktivitas yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai datanya jenuh. Aktivitas yang dilakukan adalah meliputi:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari observasi di lapangan jumlahnya cukup banyak, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Mereduksi data berarti merangkum data, memilah hal-hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting sehingga mendapatkan tema dan polanya. Dengan demikian data akhir akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

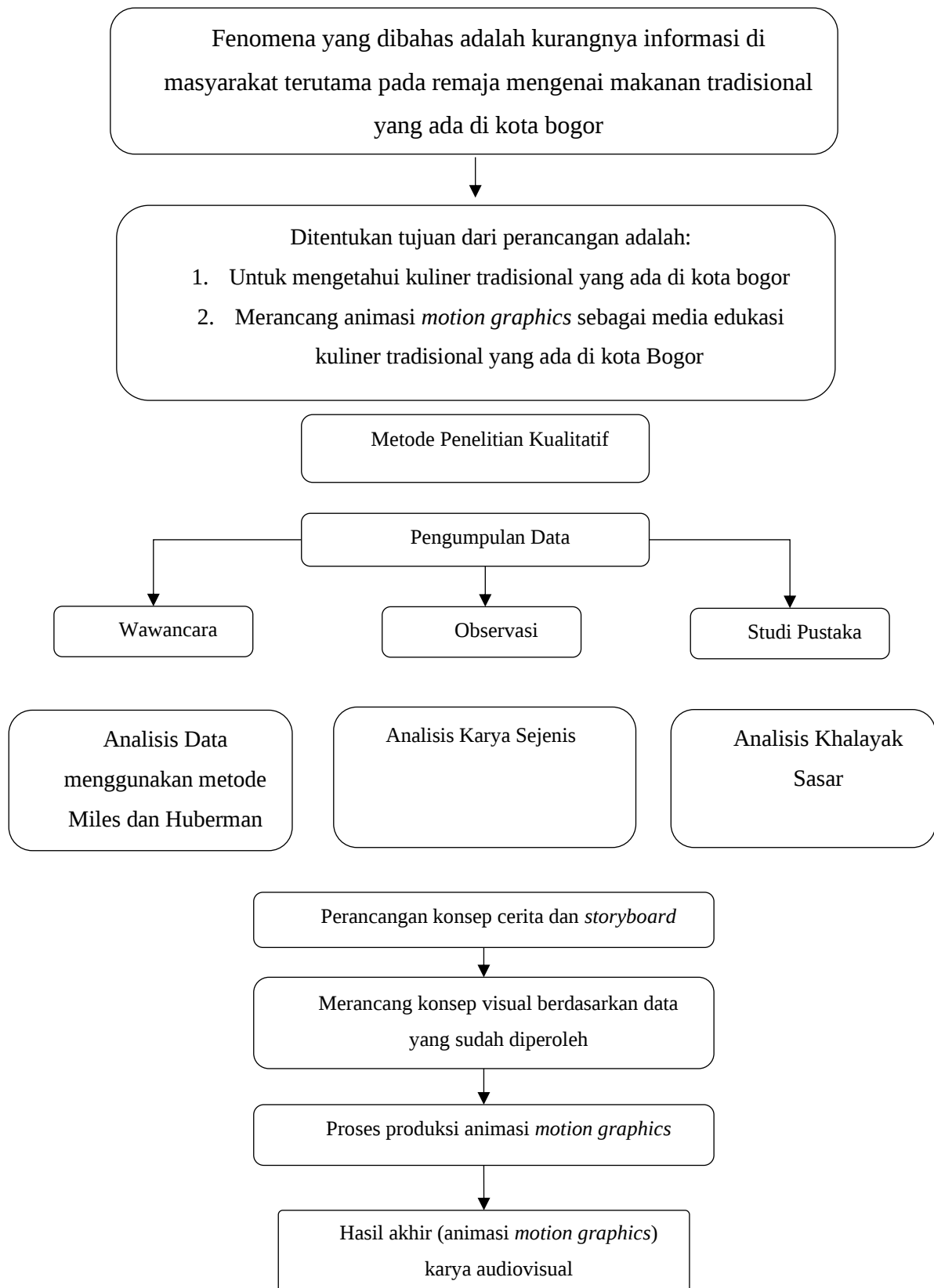
2. *Data Display* (Penyajian Data)

Menurut Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan menyajikan data maka akan mempermudah untuk melihat apa yang terjadi. Penyajian data disarankan selain dengan bentuk teks naratif, juga dilakukan dengan grafik, matrik, jejaring kerja dan bagan.

3. *Conclusion Drawing*

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif dengan metode Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal bersifat sementara dan akan berubah setelah mendapatkan verifikasi melalui bukti bukti yang kuat. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran objek yang menjadi jelas setelah diteliti.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Dalam Bab 1 berisi pendahuluan dari topik yang diangkat, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup masalah, Teknik perancangan, kerangka perancangan hingga pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Dalam Bab 2 berisi teori – teori yang digunakan dalam melakukan penelitian dan perancangan animasi *motion graphics*. dan pada bab ini berisi teori objek penelitiannya, teori media, dan teori yang berkaitan dengan karya,

BAB III Penyajian Data

Dalam Bab 3 berisi pembahasan data dan analisisnya yang telah didapatkan oleh perancang, hasil wawancara, observasi dan studi pustaka.

BAB IV Konsep dan Hasil Rancangan

Dalam Bab 4 terdapat isi rancangan animasi *motion graphics*. di Bab ini berisi tahapan – tahapan dan juga konsep cerita maupun visual yang digunakan dalam karya animasi *motion graphics* yang akan dirancang.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam Bab 5 terdapat kesimpulan dan saran yang dibuat oleh perancang.