

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kuliner merupakan bagian dari wisata dan kebudayaan yang selalu diminati oleh semua orang. Biasanya saat berkunjung ke suatu daerah tidak akan lengkap jika tidak mencicipi kuliner khas daerah yang dikunjungi, sehingga penting bagi para generasi muda untuk terus melestarikan kuliner daerahnya. Namun, perkembangan teknologi yang terjadi saat ini mengakibatkan mulai lunturnya rasa cinta akan warisan daerah pada kalangan remaja. Persepsi dan perilaku konsumsi remaja terhadap makanan tradisional lebih rendah dibandingkan persepsi dan perilaku konsumsi remaja terhadap makanan modern [1]. Fenomena ini juga terjadi di Kabupaten Wonosobo yang merupakan salah satu daerah termiskin di Provinsi Jawa Tengah. Padahal masyarakat di Kabupaen Wonosobo terutama generasi muda dapat menjadi pendorong tingkat perekonomian daerahnya dengan memanfaatkan potensi wisata yang ada melalui wisata kuliner. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kabupaten Wonosobo tahun 2019 tercatat bahwa jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata selama setahun yaitu sebanyak 1.324.979 orang [2]. Jumlah pengunjung daya tarik wisata dan *event* di Kabupaten Wonosobo juga berada di peringkat ke-7 dari 35 kabupaten dan kota di Jawa Tengah [3].

Kabupaten Wonosobo terletak di tengah Pulau Jawa yang merupakan daerah pegunungan dengan ketinggian berkisar antara 250 m sampai dengan 2.250 m di atas permukaan laut [4]. Dengan kondisi geografis tersebut, Kabupaten Wonosobo dianugerahi kekayaan alam pegunungan dengan tanah yang indah dan subur sebagai daya tarik wisata dan penghasil berbagai sumber makanan. Beberapa makanan khas dari Kabupaten Wonosobo sudah cukup dikenal oleh para wisatawan, seperti carica dan tempe kemul. Para wisatawan juga dapat dengan mudah menemukan kuliner-kuliner itu di sepanjang jalan

kota. Namun, beberapa kuliner khas lainnya seperti Sagon dan dendeng gepuk sudah sulit ditemukan di Kabupaten Wonosobo.

Dalam *Oxford Learner's Dictionaries*, *culinary* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti hal urusan dapur atau berhubungan dengan memasak dan makanan, kemudian dalam KBBI menjadi kata serapan yaitu kuliner. Sedangkan wisata kuliner yaitu suatu aktivitas yang dilakukan wisatawan untuk mencari makanan dan minuman yang unik dan mengesankan [5]. Wisata kuliner bukan hanya tentang menikmati lezatnya dari makanan yang disantap, tetapi yang lebih penting adalah keunikan dan kenangan yang ditimbulkan setelah menikmati makanannya. Sehingga di setiap daerah pasti memiliki ciri khusus dalam budaya kulinernya yang menggambarkan daerah itu sendiri, termasuk di Kabupaten Wonosobo dengan sejumlah makanan khasnya yang memberikan kenangan dan perasaan rindu untuk kembali datang menyantap sajian lezat di kota tersebut.

Mulai dilupakannya beberapa kuliner daerah disebabkan karena para remaja di Kabupaten Wonosobo lebih gemar mencicipi kuliner modern mancanegara daripada kuliner nusantara khususnya daerah sendiri, bahkan tertarik mempelajari pembuatan dari berbagai kuliner mancanegara melalui tutorial yang bisa diakses di *smartphone*-nya. Hal ini diperkuat dari wawancara awal terhadap empat remaja di Kabupaten Wonosobo, yang kemudian diperoleh hasil bahwa kuliner khas Kabupaten Wonosobo yang banyak diketahui oleh para remaja di daerah itu adalah Mie Ongklok dan tempe kemul, sedangkan para remaja mengaku hanya mengetahui pembuatan dari tempe kemul saja karena banyak di jual di lingkungan tempat tinggalnya. Usia remaja sendiri merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dengan rentang usia menurut WHO yaitu antara 10-19 tahun, sedangkan usia remaja menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 yaitu pada rentang usia 10-18 tahun, dan usia remaja menurut BKKBN yaitu pada rentang usia 10-24 tahun[6]. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa usia remaja terdapat pada usia belasan tahun sehingga sering juga disebut *teenager*.

Salah satu penyebab kurangnya minat remaja untuk mempelajari kuliner daerahnya yaitu karena kurangnya pendekatan melalui media pembelajaran yang sesuai dengan usianya. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 22 responden (remaja yang berdomisili di Kabupaten Wonosobo) diperoleh data bahwa kebanyakan remaja menyukai animasi dibandingkan media lain dengan presentase 87% responden menyukai animasi, 60,9% responden menyukai videografi, 43,5% responden menyukai poster/infografis, dan 17,4% responden menyukai buku/modul. Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Volume 7 yang membahas tentang animasi pembelajaran, membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata kelompok yang menggunakan animasi dalam pembelajaran mengalami peningkatan multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi mengalami peningkatan sebesar 50% saja [7]. Animasi sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menarik perhatian audiens terhadap materi yang diberikan dan juga mudah dipahami oleh semua kalangan terutama dalam menyampaikan prosedur dan urutan kejadian, dengan kelebihanannya berupa ilustrasi yang bergerak, audio berupa narasi atau dialog yang dapat memperjelas video, dan musik untuk menambah daya tarik.

Di era modern ini, hampir semua remaja sudah memiliki *smartphone* pribadi untuk menunjang kegiatan belajar mereka, namun di sebagian wilayah di Kabupaten Wonosobo masih terdapat tempat yang kekuatan jaringan internetnya masih rendah. Sehingga video animasi 2D yang disajikan dalam sebuah aplikasi *mobile* dinilai menjadi media yang tepat karena mampu memperkenalkan dan memberikan pembelajaran secara efektif tentang kuliner khas Kabupaten Wonosobo kepada remaja tanpa terbatas waktu dan tempat. Penggunaan aplikasi *mobile* juga mampu menarik perhatian audiens untuk terus menonton dan mengikuti alur cerita yang disajikan karena pengguna ikut andil dalam menentukan pilihannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa animasi 2D yang disajikan dalam sebuah aplikasi *mobile* dinilai mampu menunjang minat remaja terhadap pembuatan kuliner daerah Kabupaten Wonosobo. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan harapan penulis dapat mengajak para remaja di Kabupaten Wonosobo untuk lebih mencintai dan ikut melestarikan warisan daerahnya terutama di bidang kuliner yang menjadi salah satu daya tarik wisata.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana proses perancangan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo sebagai media pembelajaran berbasis *mobile*?
2. Bagaimana menerapkan konsep perancangan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo pada media pendukung?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini meliputi:

1. Mengetahui proses perancangan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo sebagai media pembelajaran berbasis *mobile*.
2. Mengetahui penerapan konsep perancangan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo pada media pendukung.

### **1.4. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Pembuatan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo sebagai media pembelajaran berbasis *mobile* untuk remaja di Kabupaten Wonosobo.
2. Pembuatan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo sebagai media pembelajaran berbasis *mobile* dengan menu Mie Ongklok, Sagon, dan opak singkong.
3. Pembuatan animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo sebagai media pembelajaran berbasis *mobile* dengan durasi maksimal setiap menu adalah

2 menit. Hal ini karena berdasarkan penelitian yang dilakukan perusahaan video *hosting* dan *analytics* Wistia terhadap 564.710 video menetapkan bahwa 2 menit adalah durasi paling ideal. Sesudah itu ada penurunan pada *engagement* yang cukup signifikan [8].

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi institusi

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa untuk mengembangkan wawasannya di bidang animasi 2D guna meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

2. Bagi keilmuan

Dapat menjadi referensi dan memberikan masukan bagi studi keilmuan desain komunikasi visual khususnya bidang animasi 2D serta sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan rasa cinta dan pengetahuan remaja di Kabupaten Wonosobo terhadap kuliner daerahnya terutama dalam hal pembuatan kuliner daerah.