

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Makanan adalah kebutuhan pokok bagi setiap makluk hidup. Namun makanan tidak hanya sekadar untuk mengenyangkan perut, kini orang menganggap sebuah makanan harus menyehatkan, lezat, menarik dari segi penampilan dan penataan, bahkan sebagai sebuah hiburan atau menyenangkan hati (Andriani, 2013). Perubahan gaya hidup tersebut merupakan dampak dari globalisasi (Azis, 2013).

Globalisasi merupakan proses berkembangnya era baru dalam hal kebudayaan masyarakat yang baru. Globalisasi banyak berdampak pada Indonesia, salah satunya adalah masuknya berbagai macam kebudayaan asing ke Indonesia. Dengan masuknya budaya-budaya asing tersebut tentu membawa perubahan pada masyarakat Indonesia misalnya masyarakat cenderung memilih memakan makanan asing atau makanan luar negeri dibanding dengan memakan makanan dari negaranya sendiri. Orang akan merasa bangga karena berarti mereka akan disebut sebagai orang yang modern dan tidak ketinggalan zaman (Pricilia, 2015).

Menurut Anthony Giddens (Haryono, 2015) modernisasi mempunyai dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak yang bersifat negatif seperti runtuhnya institusi sosial dan pudarnya budaya lokal. Tradisi dan budaya lokal dapat menjadi punah dengan perlahaan-lahan karena ditinggalkan oleh

masyarakatnya sendiri. Hal itu tentu juga berlaku bagi kuliner khas Indonesia yang merupakan bagian dari budaya lokal.

Kuliner adalah salah satu ragam budaya Indonesia. Kuliner di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai negara seperti China, Belanda, Spanyol, Timur tengah, India, dan Portugis (Khusuma, 2015). Selain itu beragamnya kuliner khas Indonesia juga merupakan pengaruh dari kondisi geografis Indonesia yang kaya akan keanekaragaman budaya dengan latar belakang etnis, suku dan tata kehidupan sosial yang berbeda satu dengan yang lain (Ketaren, 2014). Tiap daerah di Indonesia mempunyai beragam jenis kuliner. Salah satunya adalah Surabaya.

Surabaya sebagai ibukota provinsi Jawa Timur menjadikan Surabaya sebagai pusat kegiatan bisnis, pendidikan, industri, dan perdagangan. Banyak orang dari luar Surabaya seperti Madura, Madiun, Kertosono, Kediri, Gresik, Blitar, Ponorogo, dan lain sebagainya yang mencari peruntungan di kota Surabaya misalnya dengan berjualan makanan. Jadilah kota Surabaya memiliki aneka kuliner yang beragam (Edo dkk, 2009: 1).

Seperti yang telah disebutkan di atas, salah satu dampak dari globalisasi dikhawatirkan kuliner-kuliner tradisional Indonesia akan punah karena ditinggalkan masyarakatnya sendiri. Salah satu cara melestarikan kebudayaan agar tidak punah adalah dengan *culture knowledge*. *Culture knowledge* yaitu pelestarian budaya dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalkan dalam berbagai bentuk sehingga generasi

muda terutama remaja dapat mengetahui tentang budaya itu sendiri (Indramawan, 2013).

Salah satu media yang akrab dikalangan remaja adalah komik. Komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, komik juga dapat menjadi media pelajaran, pengetahuan umum, penerangan suatu alat, hiasan kaos (sablon), poster, media informasi dan lain-lain (Masdiono, 2007: 9). Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Nilai-nilai seperti persahabatan, kesetiakawanan, dan semangat pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca juga tidak terkesan menggurui.

Menurut Alkatiri (2005: 65) di Indonesia komik berkembang menjadi media populer yang mudah dicerna, cepat menyebar, dan mudah diterima oleh berbagai kalangan dan usia. tidak hanya semata menjadi media hiburan, komik merupakan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi karena ciri khas komik yang memadukan gambar dan tulisan serta mempunyai alur cerita sehingga membuat informasi jadi lebih mudah diserap oleh pembacanya. komik menjadi media yang dirasa dapat menyampaikan edukasi maupun informasi – informasi yang rumit namun tetap ringan dan mudah dicerna untuk dibaca baik oleh anak-anak maupun remaja.

Menurut Beng Rahardian (koran.bisnis.com, 2016) kini komik di Indonesia mulai berkembang terutama komik digital. Secara keilmuan tidak banyak perbedaan antara komik digital dan komik konvensional. Komik digital dinilai lebih interaktif karena bisa mendapatkan respon langsung dari pembaca seperti dari jumlah like serta berapa sering komik tersebut di-share. Disisi lain

pengamat komik Hikmat Darmawan menilai saat ini komik digital masih hanya sekedar menjadi personal branding bagi komikus dan belum menjadi model bisnis yang menguntungkan semua pihak dan sumber pendapatan komikus masih dari komik konvensional.

Dalam poling yang dilakukan oleh Mangamon.id sebanyak 72% responden lebih menyukai membaca komik dalam bentuk buku cetak sedangkan 28% lainnya lebih menyukai membaca komik digital. Hal ini membuktikan bahwa buku cetak dinilai masih layak untuk dipertahankan terlebih karakteristiknya yang dapat dibaca berkali-kali, dibawa kemana-mana, menghibur, dengan penyampaian visual dan cerita yang unggul.

Berdasarkan dengan pernyataan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dengan keefektifan media komik sebagai media yang bisa memberikan banyak informasi namun mudah dibaca dan dicerna maka komik dipilih untuk menjadi media dalam menyampaikan kuliner yang merupakan bagian dari kebudayaan. Oleh karena itu dalam karya tugas akhir ini peneliti mengambil judul “Perancangan Komik Bertema Kuliner Surabaya Sebagai Upaya Melestarikan kuliner Tradisional”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana merancang buku komik kuliner Surabaya sebagai upaya melestarikan kuliner tradisional?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, batasan masalah yang dibahas dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Membuat buku komik kuliner tradisional Surabaya sebagai media utama.
- b. Kuliner yang dibahas adalah kuliner Surabaya, meliputi Semanggi Surabaya, Lontong Balap, dan Rawon.
- c. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sehari-hari.
- d. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar manga.
- e. Perancangan beberapa media pendukung buku komik seperti *stand banner*, tote bag, poster, poster media sosial, gantungan kunci, stiker dan kaos.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Menghasilkan buku komik yang menceritakan tentang kuliner tradisional khas Surabaya.
- b. Menghasilkan buku komik yang mampu menjadi media untuk melestarikan kuliner tradisional Surabaya.
- c. Menghasilkan beberapa media promosi pendukung komik.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dibuatnya perancangan ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan komik bertema kuliner ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang mempunyai minat untuk melakukan serupa.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari perancangan komik tentang kuliner Indonesia ini diharapkan dapat menjadi salah satu media untuk memperkenalkan dan melestarikan kuliner Indonesia.

