

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang cukup sering dikunjungi oleh wisatawan sebagai negara pariwisata. Hal ini disebabkan banyaknya wilayah di Indonesia yang menjadikan negara ini menarik untuk dikunjungi dan dieksplorasi, mulai dari tempat dan wilayah, kebudayaan sampai kuliner.

Salah satu hal yang menarik dari pariwisata Indonesia itu sendiri adalah kulinernya. Karena begitu luasnya negara Indonesia ini maka jenis kuliner Indonesia pun sangat beragam dan bervariasi bergantung pada wilayahnya. Nasi merupakan makanan pokok dan dihidangkan dengan lauk daging dan sayur, dan pada umumnya semua makanan ini dihidangkan bersama sambal sebagai makanan pendamping. Sambal merupakan pendamping utama yang akan selalu ditemukan pada makanan di seluruh wilayah di Indonesia. Sambal itu sendiri adalah saus yang disiapkan dari cabai yang dihancurkan sehingga keluar kandungan airnya dan biasanya ditambah bahan-bahan lain seperti garam, cuka, terasi, dll.

Asal mula sambal itu sendiri merupakan asli dari negara Indonesia. Menurut arkeolog Titi Surti Nastiti cabai pada masa Jawa Kuno telah menjadi komoditas perdagangan yang langsung dijual. Bahkan menurut Nastiti dalam teks Ramayana dari abad ke-10, cabai juga sudah disebut sebagai salah satu contoh jenis makanan pangan. Dari sinilah kemungkinan besar sambal sudah diciptakan di pulau Jawa sejak dahulu kala. Bahkan banyak sekali buku-buku kuno para penjajah Indonesia yang membahas mengenai saus cabai yang ada di negara Indonesia. Seperti pada syair yang pernah populer pada 1669 yang diketahui merupakan dari syair Van Overbeeke di Batavia: "*Soya, Gengber, Loock en Ritsjes. Maeckt de maegh wel scharp en spitsjes*" yang artinya Kedelai, jahe, bawang putih dan cabai. Membuat perut melilit karena pedas dan diaduk-aduk.

Seiring berkembangnya kebudayaan dan perdagangan Indonesia, sambal tersebar ke seluruh nusantara dan menjadikan ragam kuliner sambal di Indonesia menjadi cukup banyak dan beraneka ragam, tetapi karena semakin banyaknya ragam sambal yang ada, justru menjadikan orang kurang mengenal ragam sambal di Indonesia dan hanya terbiasa mengenal sambal yang terdapat di daerah tertentu saja, dimana sebenarnya banyak jenis sambal lain yang cukup menarik untuk dikenal dan dicoba. Oleh karena itu Penulis ingin memberikan informasi dan mempromosikan mengenai keanekaragaman sambal di Indonesia kepada masyarakat Indonesia dengan menggunakan desain komunikasi visual yang menarik, sehingga masyarakat Indonesia secara tidak langsung lebih tertarik untuk mencari tahu dan mencoba sambal yang diinformasikan oleh Penulis. Selain permasalahan tersebut Penulis ingin menjadikan sambal sebagai salah satu kuliner makanan pendamping khas dan asli Indonesia.

Salah satu jenis media komunikasi visual yang akan dipakai adalah menggunakan media *boardgame*. *Boardgame* itu sendiri merupakan media interaktif berupa papan bermain yang terdiri dari peraturan dan berbagai macam visual yang biasanya dimainkan bersama teman dan keluarga. Tujuan dipilihnya *boardgame* sebagai media untuk mengenalkan ragam sambal, adalah agar disaat pemain memainkan *boardgame* ini, secara tidak langsung mereka mengenal ragam jenis sambal yang ada di Indonesia, dimulai dari sejarah sambal, jenis sambal khas daerah nusantara di Indonesia, bahan, sampai kepada cara pembuatannya. Selain itu *Boardgame* ini sendiri akan dikemas secara menarik dan sedemikian rupa agar mampu menampilkan ke-khasan sambal sebagai kuliner makanan pendamping khas Indonesia, sehingga para pemain dapat menambah wawasan dan mengenal ragam jenis sambal Indonesia dan merasa senang sekaligus terhibur.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, berikut ini akan dipaparkan identifikasi permasalahan yang muncul dari cuplikan data atau fenomena yang diperoleh di lapangan, rumusan masalah yang akan ditelaah dan dipecahkan di penelitian, dan aspek-aspek atau ruang lingkup yang akan diteliti.

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

- 1) Sambal merupakan kuliner khas yang berasal dari negara Indonesia, dimana belum banyak orang yang tahu mengenai hal ini;
- 2) Karena begitu luasnya wilayah di Indonesia, banyak sekali ragam jenis sambal yang ada, tetapi banyak orang Indonesia sendiri yang kurang tahu akan kayanya ragam sambal Indonesia;
- 3) Terkadang masyarakat Indonesia hanya mengetahui dan mencoba jenis sambal yang berada di daerah sekitarnya saja, dimana masih banyak ragam jenis sambal menarik lainnya di setiap daerah di Indonesia yang menarik untuk dicoba sebagai wisata kuliner.

### 1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, diteliti, dan dipecahkan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana memperkenalkan informasi ragam sambal Indonesia dengan tujuan untuk melestarikan sambal sebagai kuliner pendamping khas Indonesia?
2. Bagaimana merancang *boardgame* sebagai media interaktif yang mampu menarik minat masyarakat untuk mencari tahu dan mengenal ragam sambal yang ada di Indonesia?

### 1.2.3 Ruang Lingkup Kajian

Untuk memecahkan dan menjawab setiap permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, dalam hal ini penulis memperkenalkan ragam jenis sambal Indonesia menggunakan media interaktif berupa *boardgame*, dimana pada nantinya *boardgame* ini ditujukan kepada anak-anak remaja. Dalam *Boardgame* ini sendiri nantinya akan dikenalkan mengenai asal daerah sambal itu sendiri, ciri

khas dari sambal tersebut, bagaimana cara membuatnya, bahan baku dan peralatan yang dipakai, sampai kepada resep aneka sambal Indonesia.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan pokok-pokok persoalan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah berikut ini akan dipaparkan garis besar hasil yang ingin diperoleh setelah masalah dibahas dan dipecahkan, yaitu sebagai berikut :

1. Mendesain sebuah media interaktif yang memberikan informasi mengenai ragam sambal di Indonesia, dimulai dari asal daerah, bahan, peralatan, dan cara pembuatannya;
2. Mendesain *boardgame* dimana pemain dituntut untuk mengumpulkan sebanyak mungkin ragam jenis sambal yang ada di Indonesia dengan cara mencari dan mengumpulkan bahan-bahan dan resep untuk membuat sebuah sambal khas daerah tertentu. Pemain yang berhasil membuat dan mengumpulkan jenis sambal terbanyak pada akhir permainan merupakan pemenangnya.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **Observasi**

Pengamatan dilakukan dengan partisipasi aktif, untuk melihat kegiatan dalam membuat sambal dan cara menghidangkannya dari perspektif penulis.

#### **Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berhubungan langsung dengan proses perancangan karya Tugas Akhir, dalam hal ini wawancara kepada Kummara sebagai salah satu pionir *boardgame* di Indonesia.

## **Kuisisioner**

Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sejauh mana orang mengenal keanekaragaman sambal yang ada di negara Indonesia.

## **Studi Pustaka**

Studi pustaka meliputi buku-buku dan literatur mengenai artikel yang diambil melalui website, blog, koran atau buku yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

## **1.5 Skema Perancangan**

Dalam penelitian ini dilakukan tahap-tahap atau langkah-langkah yang untuk, terukur, sistematis, kronologis, dan berkesinambungan mulai awal penelitian sampai dengan akhir penelitian yaitu dihasilkannya karya yang akan dikomunikasikan kepada target atau audiens yang ditentukan. Berikut ini akan ditampilkan bagan/skema/alur proses/pemetaan/perancangan dan pendesaian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

## SKEMA PERANCANGAN PENGENALAN RAGAM SAMBAL

