

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena masuknya jajanan modern ke Indonesia khususnya Kota Kuningan berhasil menarik banyak minat konsumen hal ini menjadikan jajanan tradisional kurang diminati. Jajanan modern lebih menarik di mata orang-orang serta lebih mudah didapatkan menjadikan jajanan tradisional mulai ditinggalkan (Hanifa & Khoiriyah, 2024). Selain itu hal yang membuat jajanan tradisional tergeser oleh jajanan modern, misalnya kurangnya informasi mengenai hal tersebut.

Makanan tradisional merupakan makanan yang bahan dan cara pembuatannya murni menggunakan sumber daya lokal dan pengolahannya menggunakan cara yang sederhana. makanan tradisional terbagi menjadi 2 jenis yaitu makanan berat dan jajanan. Makanan ringan meliputi jenis makanan seperti jajanan pasar dan makanan penutup atau camilan, contohnya kue *Putri Noong*.

Putri Noong secara bahasa dapat diartikan sebagai “putri yang mengintip”. *Putri Noong* merupakan cemilan atau kudapan yang terbuat dari bahan singkong dan pisang. Jajanan ini banyak ditemui di lapak pedagang jajanan kue basah. Peminat dari kue *Putri Noong* sendiri mayoritas adalah orang dewasa. Lain halnya dengan para remaja banyak dari mereka yang kurang berminat bahkan tidak mengetahui tentang jajanan berbahan dasar singkong ini. Faktor ini dipengaruhi oleh kurangnya media informasi mengenai jajanan kue *Putri Noong*. Media informasi yang dibutuhkan demi menarik minat para remaja adalah dengan membuat media informasi yang didasari oleh pendekatan pada minat remaja.

Remaja di Kuningan sangat menyukai media hiburan misalnya animasi dan game online. Menurut data dari *google trends* di Kota Kuningan pencarian terkait topik dari animasi dan game online selama 12 bulan terakhir mencapai skor 73 dan 74 per 100. Kesamaan dari 2 hasil pencarian itu adalah adanya

karakter yang menarik dan membuat para remaja senang mengonsumsi hal tersebut. Visual dan psikologis pada karakter membuat para remaja tertarik, 2 hal ini tentu tercipta melalui desain karakter.

Pada penelitian Malik Dkk. (2024) mengutip dari Bryan Tillman yang mendefinisikan desain karakter sebagai proses penciptaan karakter yang mampu menyampaikan informasi tentang kepribadian, latar belakang, dan peran mereka dalam sebuah narasi secara visual. Perancangan desain karakter dapat dibuat berdasarkan benda benda mati, hal ini sering ditunjukkan pada animasi animasi garapan disney ataupun animasi jepang yang membuat seolah olah benda mati mempunyai kepribadian, wajah, bahkan bentuk menyerupai manusia. Hal itu memungkinkan untuk perancangan desain karakter berdasarkan kue *Putri Noong* yang merupakan sebuah jajanan tradisional. Di Kota Kuningan sendiri belum banyak ditemukannya media pengenalan jajanan tradisional menggunakan desain karakter.

Salah satu media pengenalan untuk desain karakter ini dapat menggunakan media cetak seperti *Artbook*. *Artbook* memiliki makna sebagai “bukuseni” pada intinya adalah buku sebagai media ungkap ekspresi dari seniman. Buku yang dibuat sebagai penciptaan karya seni, dimana di dalamnya berisi unsur-unsur yang unik dan keindahan estetik, (W. T. Putri & Dewanto, 2025). *Artbook* sangat menarik bagi para remaja dan anak anak karena konten dalam buku tersebut terdapat gambar gambar yang menarik. Pemilihan media buku terbilang tepat berdasarkan data perpustakaan Kota Kuningan yang menunjukkan tingginya pengunjung dari kalangan usia 12-15 tahun. Buku juga memiliki cara penyampaian informasi yang terstruktur, hal ini dapat memberi informasi pada audiens secara bertahap dari pengetahuan umum ke hal yang lebih dalam.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis menyimpulkan bahwa jajanan tradisional kue *Putri Noong* perlu dilestarikan dan dibuatkan media pengenalan yang menarik yaitu dengan perancangan desain karakter. Hal ini terbilang efektif melihat dari minat para remaja. Maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan perancangan dengan judul

“ILUSTRASI KARAKTER 2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL *PUTRI NOONG*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, penulis dapat menentukan beberapa identifikasi masalah untuk mengatasi kurangnya informasi mengenai kue *Putri Noong*.

- a. Belum adanya desain karakter bertemakan kue *Putri Noong* sebagai media informasi pengenalan *Putri Noong* pada remaja.
- b. Belum adanya media informasi sebagai penerapan desain karakter *Putri Noong* untuk pengenalan pada remaja Kabupaten Kuningan.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah terciptalah dua rumusan masalah sebagai berikut

- a. Bagaimana konsep dan visualisasi perancangan desain karakter bertema jajanan tradisional *Putri Noong* yang dapat mengenalkan kue *Putri Noong* kepada remaja Kabupaten Kuningan?
- b. Bagaimana penerapan desain karakter pada media informasi sebagai pengenalan untuk remaja Kabupaten Kuningan?

1.4 Tujuan Perancangan

Dalam perancangan ini memiliki beberapa tujuan yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut:

- a. Merancang konsep dan memvisualisasikan desain karakter dua dimensi bertema *Putri Noong* sebagai pengenalan kue *Putri Noong*.
- b. Menerapkan desain karakter pada media informasi sebagai pengenalan bagi remaja Kabupaten Kuningan.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Batasan lingkup yang ditentukan pada perancangan ini telah ditetapkan pada beberapa aspek berikut :

a. Target audiens

1) Geografis

Target audiens berdasarkan geografis pada perancangan ini adalah di Kabupaten Kuningan dengan Pusat Kota Kuningan sebagai tempat studi kasus.

2) Demografis

Umur: 12-15 tahun (remaja pertengahan) tingkat pendidikan: SMP - SMA

b. Media Penerapan

Media penerapan yang digunakan pada perancangan ini berfokus pada media informasi *artbook*. *Artbook* dipilih karena media cetak berupa buku memiliki kestabilan informasi, daya tahan dan kemampuan untuk menyampaikan informasi lebih mendalam dan terstruktur. Hal ini tentu membantu penyebaran informasi tentang topik yang diangkat. Penggunaan *Artbook* sebagai media informasi tentu dapat menarik minat para pembaca melihat potensi dari pengunjung perpustakaan di Pusat Kota Kuningan.

c. Konten Pembahasan

Konten yang akan diinformasikan pada *Artbook* adalah informasi mengenai kue *Putri Noong* dan desain karakter yang bertema *Putri Noong*. Dalam buku ilustrasi diisi informasi mengenai deskripsi kue *Putri Noong*, asal usul, sejarah, pembuatan karakter, pengenalan desain karakter, dan *environment design*.

1.6 Manfaat Perancangan

Berikut merupakan manfaat dari perancangan baik secara umum maupun secara khusus

- a. Manfaat Teoritis, Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk pertimbangan maupun acuan penelitian selanjutnya yang memiliki banyak manfaat bagi khalayak ramai.
- b. Manfaat Praktis, Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat Kabupaten Kuningan.

1.7 Metode Perancangan

Untuk Metodologi perancangan yang digunakan merupakan metodologi Kualitatif. Menurut Bogdan & Taylor (1997) kualitatif adalah langkah penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa tulisan atau ucapan dan pengamatan dari perilaku yang dapat diamati

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini, beberapa teknik tersebut adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Penulis mengamati lingkungan yang sering dijadikan tempat berjualan seperti pasar dan bazar jajanan yang terletak di Pusat Kota Kuningan contoh; Taman Pandapa, Taman Kota, dan Puspa Siliwangi. Penulis juga melakukan observasi mengenai karya desain karakter yang mengangkat referensi dari objek.

b. Wawancara

Penulis memilih narasumber yang berkaitan dengan topik yang dibahas, diantaranya target sasaran (Remaja 12-15 tahun), masyarakat sekitar, para pedagang jajanan tradisional kue basah dan seorang penulis artikel artikel yang membahas budaya jajanan tradisional jawa barat.

c. Studi literatur

Penulis menggunakan data data yang relevan dengan penelitian, seperti data penelitian sebelumnya dengan topik yang sama atau jurnal yang mengangkat topik perancangan yang sama dan sumber tulisan yang membahas mengenai kue *Putri Noong*.

d. Dokumentasi

Penulis mengambil gambar gambar yang akan membantu perancangan. Seperti referensi visual kue *Putri Noong*, gambar struktur fitur wajah dan fisik perempuan sunda, dan referensi untuk media utama.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan pada data mengenai *Putri Noong* menggunakan jenis metode analisis adaptasi yang dicetuskan oleh Linda Hutcheon pada buku *Theory of adaptation*. Linda mengatakan bahwa adaptasi merupakan pengulangan tanpa tiruan dan ditujukan sebagai penyesuaian untuk menciptakan hal baru. Pada analisis ini memiliki tahap *encoding*, *combination*, dan *comparison* (Hutcheon, 2006).

a. *Encoding*

Pada tahap *encoding* data yang dikumpulkan mengenai kue *Putri Noong* dan diterjemahkan ke unsur intrinsik dan ekstrinsik.

b. *Combination*

Pada tahap *combination* digabungkan data data yang telah diolah pada tahap *encoding* untuk menjadi unsur yang baru.

c. *Comparison*

Tujuan pada tahap ini adalah untuk memastikan perbandingan dari hasil tahap sebelumnya dengan data awal supaya tidak menghilangkan makna atau setidaknya tidak melenceng dari data awal.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang dipakai pada perancangan ini adalah metode *Double diamond design thinking*. *Double diamond design thinking* digagas oleh design council (2004) pada artikel yang bertajuk *The Design Process: What is the Double Diamond*. Tahapan pada metode ini meliputi *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*.

a. *Discover*

Menemukan masalah dengan melakukan pengumpulan data, penulis melakukan riset mengenai desain karakter yang mengadaptasi hal serupa.

b. *Define*

menganalisa riset yang telah dilakukan dimulai dari memahami hasil riset, tema pada riset, peluang dari apa yang kita

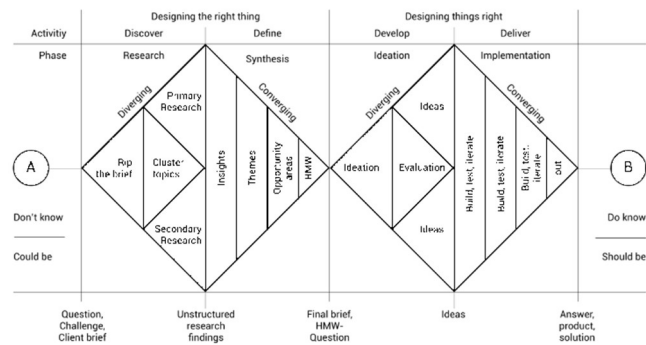
riset dan memunculkan pertanyaan *HMW (How might we)* untuk mengembangkan ide di tahap selanjutnya.

c. *Develop*

mengemukakan solusi hasil dari analisa yang telah dilakukan sehingga terciptanya konsep desain.

d. *Deliver*

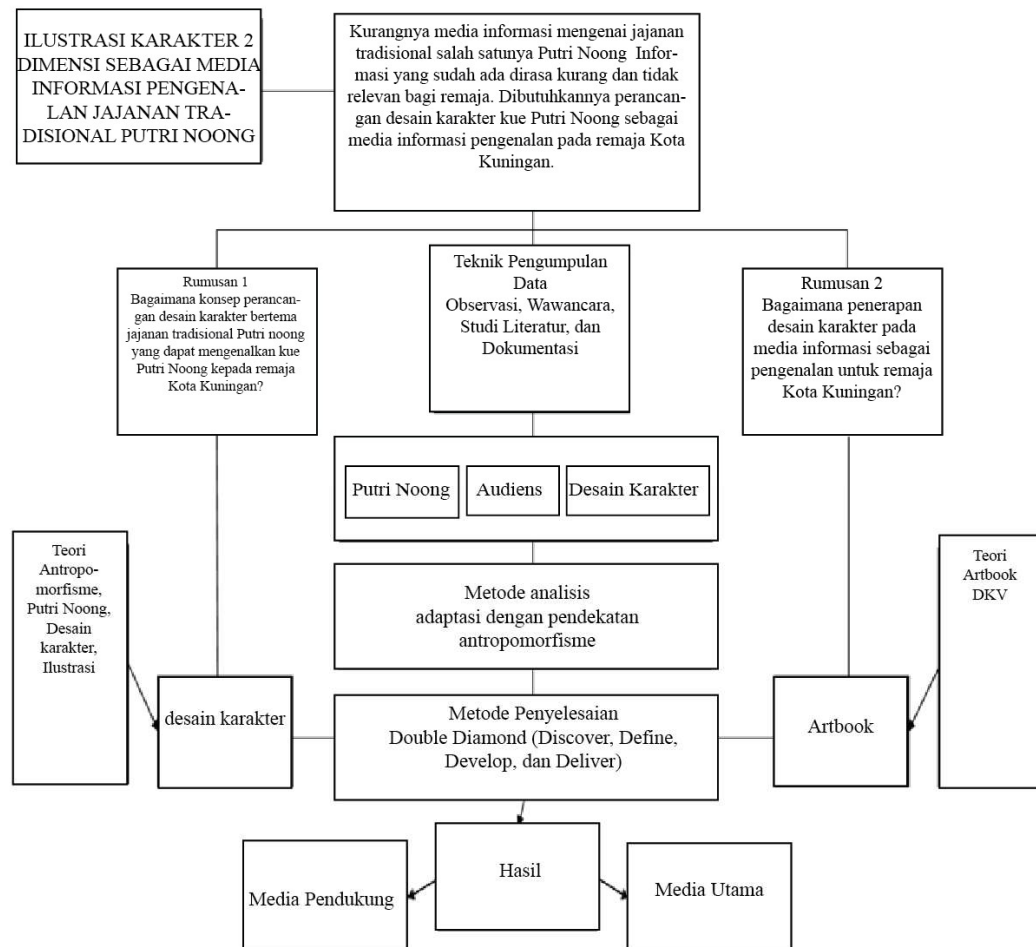
Pengimplementasian hasil dari perancangan yang meliputi pembuatan *prototype* dan dilakukannya tes.



Gambar 1. 1 Bagan Double Diamond

(Sumber: <https://sis.binus.ac.id/2021/10/08/double-diamond-design-thinking/>)

1.7.4 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan

- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media
- 3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

- 4.1 Pengolahan Ide
- 4.2 Eksekusi Visual
- 4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

- 5.1 Simpulan
- 5.2 Saran