

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

I.1.1 Kopi

Kopi adalah minuman yang dibuat dari rebusan biji kopi yang sudah dipanggang. Biji kopi terdapat dalam buah tanaman *Coffea*. *Coffea* adalah tumbuhan asli Afrika tropis. Tanaman tersebut kemudian diekspor dari Afrika menuju ke negara lain hingga saat ini lebih dari 70 negara membudidayakan kopi (International Coffee Organization, 2015/2016). Indonesia sendiri merupakan negara yang menjadikan kopi sebagai komoditas yang penting, di mana Indonesia memproduksi 700 ribu ton kopi per tahunnya. Bahkan data dari Kementerian Perindustrian menyatakan bahwa Indonesia adalah produsen kopi terbesar ke 3 di dunia (siaran pers Kementerian Perindustrian, 2013). Seiring dengan perkembangan zaman, banyak *cafe* maupun warung kopi yang muncul di Indonesia. Pengunjung *cafe* tersebut didominasi oleh anak muda, baik itu mahasiswa maupun anak SMA. Mereka mengunjungi *cafe* bukan hanya sekedar untuk menikmati kopi namun *cafe* digunakan sebagai tempat untuk bercengkrama maupun hanya ingin *nongkrong* saja. Bahkan kegiatan *nongkrong* di kafe sudah menjadi gaya hidup remaja (Antara News. 2016. "*Nongkrong*" di Cafe jadi Gaya Hidup).

I.1.2 Remaja dan Sejarah

Menurut Femi Olivia dalam buku *Gembira Belajar dengan MIND MAPPING: Bantu Anak Menguasai "Senjata Rahasia" Para Jenius untuk Melejitkan Prestasi di Sekolah* (2008), banyak anak yang tidak menyukai sejarah. Sejarah hanya dianggap sekedar mengingat dan menghafalkan. Padahal sejarah menyangkut dua makna utama yaitu cerita tentang manusia dan peristiwa serta catatan waktu di masa lalu. Sejarah membantu manusia memahami masa lalu dan bagaimana manusia sampai di sini. Dalam buku *Lies My Teacher Told Me: Everything Your American History Textbook Got Wrong* (2007), James W. Loewen menulis:

"High school students hate history. When they list their favorite subjects, history always comes in last. They consider it "the most irrelevant" of 21 school subjects, not applicable to life today. "Boring" is the adjective they apply to it. When they can, they avoid it."

Yang bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti: siswa SMA membenci sejarah. Ketika mereka membuat daftar pelajaran favorit mereka, sejarah selalu terletak di bagian akhir. Dari 21 buah mata pelajaran, para siswa SMA menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran “paling tidak relevan”, yang tidak dapat diaplikasikan di masa kini. Kata sifat yang digunakan untuk mendeskripsikan pelajaran sejarah adalah “membosankan”. Kalau para siswa SMA bisa menghindari pelajaran sejarah, mereka akan melakukannya. Sejarah kopi nusantara serta manfaat dan karakteristiknya masih banyak tidak diketahui oleh remaja. Padahal sebagai warga negara Indonesia, di mana telah disebutkan bahwa negara Indonesia merupakan negara produsen kopi ke 3 terbesar di dunia, sudah seharusnya – paling tidak – mengerti atau mengetahui kisah bagaimana kopi ditemukan. Apalagi di Indonesia terdapat banyak macam kopi (kopi Toraja, kopi luwak, kopi Mandailing, kopi Anloka, dan masih banyak lagi). Kopi juga memiliki manfaat lain selain hanya untuk dijadikan sebagai minuman. Kopi memiliki manfaat bagi kesehatan juga kecantikan karena kandungan yang dimiliki kopi. Hal ini masih belum diketahui banyak orang sehingga sudah semestinya terdapat sebuah media yang dapat membahas serta memberitahu orang-orang mengenai hal tersebut.

I.1.3 Permainan dalam Kehidupan Sehari-Hari

Permainan atau *game* sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari. Perdebatan mengenai *game* apa yang pertama kali ada di dunia masih terus berlanjut, namun sejak media-media mulai terbentuk di pertengahan abad 20, *video games* terus berkembang hingga menjadi bagian dalam hidup masyarakat. Populasi *hardcore gamer* pun terus berkembang, bahkan mereka rela mengeluarkan uang untuk *game* yang mereka mainkan. Bahkan *game* di Facebook berhasil mendapatkan target yang semakin luas. Contohnya ibu rumah tangga pun mulai ikut bermain *game* (genre *casual*). Banyak *game developer* yang mulai membuat *game* di mana pemainnya dapat bertanding langsung secara *online*. Orang-orang bermain *game* di rumah, sekolah, perjalanan pergi/pulang, bahkan di kantor. Singkatnya, *game* sudah merupakan bagian yang besar dari industri hiburan. Berbagai macam genre pun mulai bermunculan, mulai dari *casual*, *RPG (Role Playing Game)*, *platform*, *puzzle*, *simulation*, *action*, *adventure*, *racing*, *strategy*, dan lain sebagainya sehingga *game* secara tidak langsung dapat merangkul semua kalangan.

I.2 Identifikasi Masalah

- I.2.1 Nongkrong di kafe sudah menjadi gaya hidup remaja
- I.2.2 Manfaat kopi yang belum banyak diketahui oleh remaja
- I.2.3 Citra kopi sebagai salah satu kekayaan alam Indonesia
- I.2.4 *Video game* sebagai media edukasi kopi bagi remaja

I.3 Pembatasan Masalah

I.3.1 Ruang Lingkup Perancangan

I.3.1.1 Plot

Cerita yang akan diangkat dalam perancangan ini adalah sejarah kopi serta manfaat kopi nusantara.

I.3.2 Lingkup Pembahasan

I.3.2.1 Lingkup Wilayah

Lingkup wilayah dari perancangan ini adalah Indonesia dikarenakan banyak remaja Indonesia yang belum mengetahui manfaat dan sejarah kopi nusantara. Sedangkan sampel penelitian diambil dari siswa SMP dan SMA di Semarang.

I.3.2.2 Lingkup Budaya

Nongkrong di kafe yang sudah menjadi budaya remaja di Indonesia. Di mana sekarang kegiatan minum kopi di kafe sudah menjadi hal yang wajar. Para remaja *nongkrong* di kafe tidak hanya untuk menikmati kopi namun juga untuk bercengkrama dengan teman, *wi-fian*, mengerjakan tugas, dan lain-lain.

I.3.2.3 Lingkup Teknis

Perancangan media edukasi kopi nusantara untuk remaja SMP – SMA usia 14 sampai 17 tahun agar remaja mengetahui sejarah dan manfaat kopi.

I.4 Rumusan Masalah

I.4.1 Bagaimana cara mengenalkan dan mengedukasi remaja tentang kopi?

I.4.2 Bagaimana bentuk media edukasi kopi nusantara untuk remaja?

I.5 Tujuan Perancangan

Untuk merancang sebuah media edukasi yang dapat dengan efektif menyampaikan cerita sejarah serta manfaat kopi untuk remaja.

I.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah, para remaja jadi mengetahui sejarah serta manfaat dari kopi serta mengenal jenis-jenis kopi nusantara dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, remaja dapat memperkenalkan dan merasa bangga akan keanekaragaman kopi yang dimiliki oleh Indonesia.

I.7 Metode Penelitian

I.7.1 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari dasar serta inti cerita sejarah kopi. Melalui studi pustaka dapat diperoleh jenis-jenis kopi nusantara. Manfaat kopi bagi kehidupan sehari-hari (kesehatan, kecantikan) juga diperoleh dari metode studi pustaka.

I.7.2 Kuesioner dan Wawancara

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah metode kuesioner *online* berisikan 20 pertanyaan (10 pertanyaan mengenai kopi, 10 pertanyaan mengenai *game* baik visual maupun *genre*) yang dibagikan secara acak kepada 100 orang (usia 14-17 tahun) berada di berbagai daerah di Indonesia.

Selain kuesioner, dalam perancangan ini akan dipilih 5 orang (usia antara 14-17 tahun) yang akan menjadi *beta tester game* ini. Setelah memainkan *game* versi *beta*, para *beta tester* akan diwawancara untuk mengetes keefektifan gaya visual yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan *gameplaynya*.

I.8 Sistematika Penulisan

I.8.1 BAB I – Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

I.2 Identifikasi Masalah

I.3 Pembatasan Masalah

I.4 Perumusan Masalah

I.5 Tujuan Perancangan

I.6 Manfaat Perancangan

I.7 Metode Penelitian

I.8 Sistematika Penulisan

I.8.2 BAB II – Tinjauan Umum

II.1 Kerangka Berpikir

II.2 Landasan Teori

II.3 Kajian Pustaka

II.4 Studi Komparasi

I.8.2 BAB III – Strategi Komunikasi

III.1 Data Hasil Penelitian

III.2 Khalayak Sasaran

III.3 Strategi Komunikasi

I.8.3 BAB IV – Strategi Kreatif



IV.1 Konsep Visual

IV.2 Konsep Verbal

IV.3 Visualisasi Desain

I.8.4 BAB V – Kesimpulan

