

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Majalah merupakan suatu media cetak yang memberikan kebutuhan akan informasi kepada masyarakat. Di era saat ini sudah banyak sekali jenis majalah yang tersebar di lingkungan masyarakat, mulai dari majalah yang berhubungan dengan masalah teknologi informasi, gaya hidup, ekonomi, sosial politik, dan sebagainya. Majalah menjadi sangat terkenal karena masyarakat mulai mengetahui apa saja manfaat. Informasi merupakan bagian dari komunikasi yang sangat diperlukan oleh semua masyarakat baik semua kalangan dan umur. Dan dengan adanya majalah, kita juga dapat mengetahui banyak wawasan yang belum kita ketahui (Yudarnadi Firmansyah, Santoso Willy Nicko, 2015).

Penggunaan media informasi yang berbasis internet seperti *e-magazine* memiliki kelebihan cukup praktis yaitu digunakan dalam proses pembelajaran karena melalui *e-magazine*, anak muda dapat memperoleh informasi maupun fakta-fakta yang berkaitan dengan konsep. Lingkup dunia perkulineran yang saat ini telah mengalami perkembangan. Dengan adanya nilai seni di dunia perkulineran, makanan tidak lagi dipandang sebagai kebutuhan pokok, melainkan sebagai karya seni dan berpengaruh sebagai gaya hidup. Bisnis kuliner memang menjanjikan, tetapi selain menjadi kebutuhan utama dan prospek di bidang komersil juga dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat sehingga kuliner Surabaya dapat menjadi modal dan daya Tarik bagi masyarakat luar daerah dan masyarakat Surabaya itu sendiri. Namun hingga saat ini belum adanya wadah promosi atau informasi tentang kegiatan yang berhubungan dengan kuliner. Oleh karena itu, perancangan ini dibuat sebagai tanggapan kebutuhan tersebut. (Anggianto, Danny dan Handianoto, 2013). *E-Magazine* sebagai media pembelajaran yang berbasis internet memiliki beberapa kelebihan seperti cukup praktis dalam proses pembelajaran karena melalui *e-magazine*, peserta didik dapat memperoleh informasi maupun fakta - fakta yang memiliki keterkaitan dengan konsep. Pada media *e-magazine*, terdapat kolom *search* yang dapat mempermudah dan mempercepat pencarian berbagai informasi (Damayanti Riska, 2016).

Majalah digital memiliki peran yang penting di masa sekarang. Majalah digital adalah majalah elektronik yang tidak lagi menggunakan bahan baku kertas dan dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, smartphone, dan tablet. Majalah digital memiliki beberapa kelebihan seperti biaya yang lebih murah, dapat diakses di mana saja dan kapan saja, serta dapat menambahkan link atau video di dalamnya agar sumber referensi bisa langsung diakses dan informasi yang diperoleh pembaca lebih detail. Namun, majalah digital juga memiliki kelemahan seperti terlalu lama berhadapan dengan layar gadget akan membuat mata terkena radiasi dan dapat mengakibatkan gangguan kesehatan, seperti mata lelah, kepala pusing, perut terasa mual dan lain sebagainya. Majalah cetak tetap dibutuhkan meskipun majalah digital memiliki kelebihan yang lebih dari majalah cetak. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing (Riza Zulfikar. 2019. Kompasiana.com, 15 April 2019).

Dalam Sejarah Surabaya sebagai kota pariwisata memiliki potensi yang besar karena keunikan budaya dan sejarahnya. Surabaya sendiri berdiri sejak tahun 1293 dan menjadi salah satu kota tua di Indonesia yang peradabannya masuk melalui sungai Kalimas sehingga memiliki pelabuhan yang tua. Budaya Arab, Cina, dan Kolonial masuk melalui perdagangan secara tidak langsung menjadikan Surabaya sebagai kota tua yang memiliki karakter kota lama di sepanjang sungai Kalimas. Beberapa objek Daya Tarik Wisata (DTW) budaya dan sejarah di sekitar Sungai Kalimas adalah Balai Kota Surabaya, Kawasan Tunjungan, Gedung Grahadi, Tugu Pahlawan, dan lain-lain (Nugroho Felicia Esterlita dan Idajati Hertiar Vol. 14, No. 2, 2019). Pengembangan wisata budaya dan sejarah tersebut penting karena Surabaya tidak memiliki daya tarik alam, namun memiliki keunikan sejarah dan budaya yang potensial apabila dikembangkan. Banyak wisatawan yang tertarik untuk mengetahui sejarah Kota Pahlawan ini. Pada tahun 2018, Kementerian Pariwisata menetapkan Surabaya sebagai pemenang kategori "Kota Terbaik" Yokatta Wonderful Indonesia Tourism Awards (Hikmah, Prasetyo dan Pramestya Vol. 4 No. 1, 2022).

Kuliner yang menjadi sorotan dalam artikel ini, secara etimologis merupakan terjemahan dari kata dalam bahasa Inggris 'culinary'. Kata ini berasal dari bahasa Latin 'culinarius' yang didapat dari kata 'culina' yang berarti dapur, tempat memasak makanan. Memasak memiliki makna universal, yaitu transformasi dari alam menuju ke budaya. Selain itu, memasak juga merupakan 'bahasa' yang kita gunakan untuk berbicara tentang diri kita dan tempat kita berada

di dunia. Mungkin kita bisa memetik ungkapan Descartes dan mengubahnya menjadi "Saya makan, maka saya ada" (Woodward [ed.], 1999: 31-32). Apa yang kita makan banyak menunjukkan beberapa hal tentang siapa diri kita, serta tentang budaya dari keberadaan kita. Makanan adalah medium dari beberapa masyarakat untuk menyatakan tentang dirinya. Seperti ungkapan "*we are what we eat*" dan "*we are what we don't eat*" menunjukkan identitas dalam suatu budaya dari salah satu komunitas, bahkan dapat secara lebih meluas yang menunjukkan identitas suatu bangsa. Ungkapan dari Jean Anthelme Brillat-Savarin lebih tajam lagi, "*Tell me what you eat, I'll tell you who you are*".

Dari ulasan tersebut, makanan walaupun nampaknya sepele, ternyata memiliki beberapa peran penting dalam semua aspek kehidupan masyarakat. Makanan yaitu mempunyai faktor motivasi yang mendorong Tindakan secara individual pada suatu komunitas tertentu ataupun seluruh masyarakat. Makanan adalah suatu bagian dari suatu pola siklus hidup. Makanan bisa dapat dikatakan sebagai pengikat keterpisahan satu komunitas dengan komunitas yang lain. Ketika berada jauh dari rumah, makanan dapat mentautkan rasa memiliki dalam sebuah dunia yang asing. Makanan dapat berfungsi sebagai sebuah kunci untuk mengikat. Kuliner merupakan sebuah konsep tentang makanan, dengan demikian kuliner merupakan sebuah elemen dari kebudayaan, yang berkaitan dengan akar historis, kolonialisme, mitos, agama dan beberapa nilai dalam suatu masyarakat. Kuliner terdapat bukti adanya proses komunikasi lintas budaya, seturut dengan pengaruh globalisasi. Kaitan budaya dan globalisasi adalah ketika bagaimana secara kultural perilaku – perilaku lokalitas kemudian bisa terglobalkan sebagai konsekuensi dari interkoneksi globalisasi. Penyebaran budaya terjadi melalui dengan cara lewat komunikasi antar budaya yang semakin luasnya yang membuat beberapa budaya tertentu kemudian ter-universal-kan bahkan diterapkan dalam aspek kehidupan seperti dalam politik dan hukum (Utami Sri, 2018).

Kuliner legendaris adalah jenis kuliner yang sudah ada sejak lama dan masih populer hingga saat ini. Menurut (Fahri Zulfikar. 2022. Detik.com, 05 November 2022), beberapa kuliner nusantara sudah ada sejak abad ke-10 Masehi, seperti pecel, sambal, rawon, kerupuk, hingga dawet. Selain itu, pada zaman kolonialisme, warisan gastronomi juga turut bertransformasi menjadi kuliner Indonesia, seperti budaya jamuan makanan secara prasmanan dan makan dengan menggunakan kursi, meja, dan alat makan. Kuliner legendaris Indonesia memiliki sejarah dan

filosofi mendalam, mulai dari cara pembuatan, cara penyajiannya, termasuk dalam pemaknaan makanan. Hal ini dikenal sebagai gastronomi kuliner Indonesia. Menurut (Kemenparekraf. 2023. [Kemenparekraf.go.id](https://kemenparekraf.go.id), 11 Juli 2023)., gastronomi adalah seni menyiapkan hidangan yang lezat. Penerapan gastronomi pada kuliner Indonesia terbilang sangatlah tepat karena Indonesia memiliki berbagai kuliner tradisional yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Bahkan, hampir semua kuliner khas Indonesia memiliki cerita yang menarik untuk dikulik dan dipelajari.

Beberapa contoh kuliner legendaris Indonesia yang masih populer hingga saat ini adalah nasi goreng, rendang, sate, gado-gado, soto, dan masih banyak lagi. Kuliner legendaris ini juga menjadi daya tarik wisata kuliner di Indonesia. Wisata kuliner merupakan perpaduan menikmati suatu makanan sambil menikmati suasana jalan-jalan, bersantai atau sedang berlibur, sehingga memanfaatkan waktu ke tempat-tempat yang menyediakan makanan khas.

Dalam mengenal lebih jauh tentang kuliner legendaris Indonesia, kita dapat mempelajari sejarah dan filosofi dari makanan tersebut. Selain itu, kita juga dapat mencoba menikmati kuliner legendaris tersebut di tempat-tempat yang menyediakannya. Wisata kuliner dapat menjadi alternatif bagi kita untuk menikmati kuliner legendaris Indonesia dan memperkaya pengetahuan kita tentang kuliner Indonesia. Wisata Kuliner di Surabaya memiliki beberapa kultur ada yang dari Legendaris, Chinese, western, dll. Untuk wisata kuliner legendaris khususnya di Surabaya ada beberapa contoh yaitu Lontong Balap Pak Gendut, Lontong balap Rajawali, Tahu Telor Pak Jayen, Tahu Campur, dan masih banyak lagi. Wisata kuliner ini menjadi salah satu tujuan utama wisatawan dalam kota maupun wisatawan luar kota yang dikarenakan Kota Surabaya menjadi kota transit. Meskipun wisata kuliner kerap dianggap sebagai produk wisata pelengkap, tetapi wisata kuliner memiliki potensial untuk dikembangkan karena wisatawan yang datang tertarik untuk mencoba makanan khas daerah tersebut. Selain tertarik oleh rasanya, kuliner Surabaya memiliki sejarah tersendiri. Seperti contoh ada yang menyembuhkan rasa kangen keluarga dengan cara menikmati makanan legendaris itu dan lagi ada yang mengingat masa kecilnya karena makanan itu dekat dengan sekolahnya dahulu. Maka dari itu disebutnya dengan Kuliner Legendaris Surabaya. (Merli Effendi dan Vicky Yuwono, Wawancara, 17 Mei)



Gambar 1.1 Tahu Telor Pak Jayen dan Lontong Balap Pak Gendut

Sumber : (<https://pergikuliner.com/restaurants/surabaya/tahu-telor-pak-jayen-gubeng> & <https://www.lontongbalap-aslipakgendut.com/>)

Kuliner yang semakin bermacam – macam yang membuat para pecinta kuliner sulit mencari apa saja kuliner yang tersedia di Kota Surabaya dan restoran yang sesuai dengan para pecinta kuliner tersebut. Selama ini para penikmat kuliner di Kota Surabaya menggunakan cara melalui media sosial, berkeliling sambil berkuliner dan dari teman ke teman atau mulut ke mulut. Bagi para pecinta kuliner untuk cara seperti itu kurang efektif karena lebih memakan waktu yang sangat banyak, sehingga para pecinta kuliner kurang mendapatkan informasi secara detail. Dengan kemajuan teknologi zaman sekarang dan dibantu dengan koneksi internet yang luas, yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, untuk membantu melihat apa saja kuliner yang diinginkan tanpa harus berpetualang mencari tempat kuliner karena dengan menggunakan e-magazine informasi tentang kuliner dapat di cari dengan mudah. (Ramadhanu, 2018). Oleh demikian penjelasan diatas tersebut membahas peran majalan dalam menyediakan informasi kepada Masyarakat, terutama melalui e – magazine. Majalah atau majalah digital digambarkan sebagai media yang penting untuk memberikan wawasan dan informasi kepada berbagai kalangan Masyarakat. Dalam kontek tersebut, majalah digital atau *E – Magazine* sebagai sarana praktis dalam pembelajaran karena memudahkan untuk mengakses informasi. Potensi pariwisata dan budaya Surabaya dengan menyorot Sejarah dan budayanya, seperti daya tarik wisata budaya di sekitar Sungai Kalimas. Surabaya dinyatakan sebagai “Kota Terbaik” dalam kontek pariwisata pada tahun 2018. Selain itu wisata kuliner di Surabaya, termasuk makanan legendaris dan beragam kultur kuliner yang ada. Para pecinta kuliner dihadapkan pada tantangan mencari informasi

mengenai kuliner yang tersedia di kota, dan majalah digital dianggap sebagai solusi praktis untuk mengakses informasi kuliner dengan mudah. Lalu peran majalah dan majalah digital dalam memberikan informasi kepada Masyarakat, menggali potensi pariwisata dan budaya Surabaya, serta pentingnya kuliner dalam budaya dan Masyarakat dengan penekanan pada kemudahan akses informasi kuliner melalui majalah digital atau *E - Magazine*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Menurut observasi yang dilakukan penulis di Sate Klopo Ondomohen dapat disimpulkan bahwa kurangnya informasi tentang keterbatasan pemahaman dan perhatian terhadap warisan kuliner khas Kota Surabaya kepada masyarakat umum.
- b. Menurut observasi yang dilakukan penulis di Sate Klopo Ondomohen dapat disimpulkan bahwa kurangnya akses informasi bagi pecinta kuliner yang tersedia di Kota Surabaya menggunakan cara tradisional seperti berkeliling sambil berkuliner atau mendapatkan informasi dari mulut ke mulut dianggapnya kurang efektif.
- c. Menurut observasi yang dilakukan penulis di sosial media dapat disimpulkan bahwa di sosial media kurang informasi dalam mereview atau mengulas salah satu kuliner legendaris di Surabaya dari segi cita rasa yang beragam dan tempat kuliner tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara merancang *E-Magazine* Tentang Kuliner Legendaris di Surabaya secara informatif dan memiliki legibilitas untuk wisatawan dan penduduk lokal ?

1.4. Batasan Perancangan

Agar pembahasan dalam masalah ini dapat terfokus dan tidak terlalu meluas, maka diperlukan Batasan – Batasan mengenai permasalahan yang ada, karena tidak mungkin keseluruhan masalah akan dapat terselesaikan. Batasan tersebut yaitu :

- a. Dalam Perancangan *Magazine* Kuliner Legendaris di Surabaya, ini hanya dibatasi hanya untuk memberikan informasi dan edukatif terhadap masyarakat mengenai kuliner yang ada di Surabaya
- b. Target dalam Perancangan *Magazine* Kuliner Legendaris di Surabaya adalah untuk semua kalangan

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah :

1. Meningkatkan akses informasi kuliner yang lebih mudah melalui majalah digital untuk memenuhi kebutuhan informasi yang detail
2. Memaksimalkan promosi wisata budaya dan Sejarah yang menggunakan media digital untuk mempromosikan daya tarik wisata budaya dan Sejarah Surabaya secara efektif.
3. Menggabungkan media cetak dan digital dalam memberikan informasi kuliner legendaris yang ada di Surabaya.

1.6. Manfaat Hasil Perancangan

Dari hasil penelitian penulis untuk perancangan E – Magazine Kuliner Legendaris di Surabaya ini diharapkan mampu dalam memberikan wawasan tentang ciri khas Kota Surabaya khususnya di kuliner legendaris secara edukatif, informatif, dan mudah dipahami kepada masyarakat Kota Surabaya maupun luar kota Surabaya. Selain itu dalam perancangan ini diharapkan mampu untuk meningkatkan *Visual Identity* ciri khas Kota Surabaya khususnya di Kuliner Legendaris kepada audience.

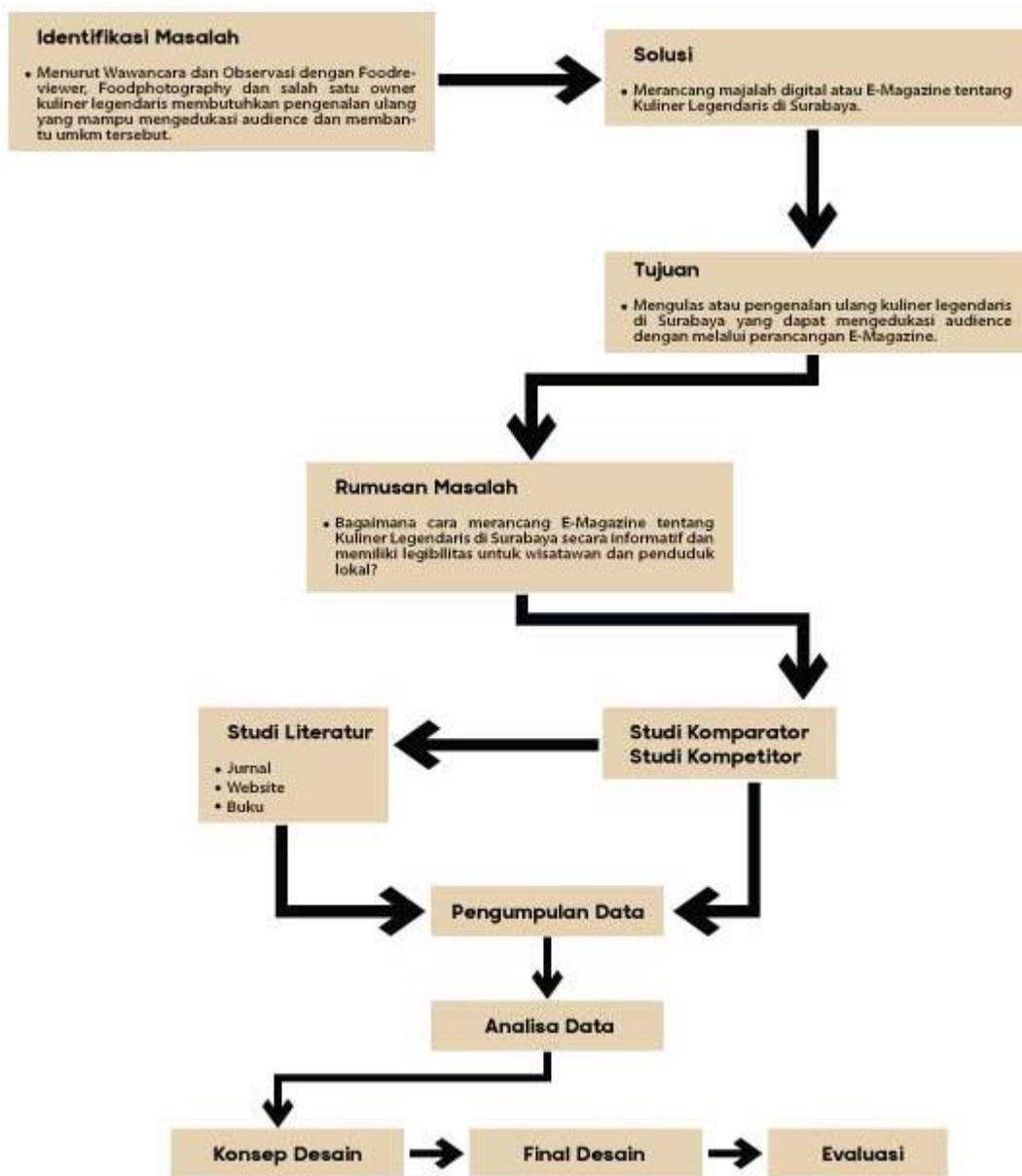
1.6.1 Manfaat Untuk Penulis

1. Menambah pengalaman penulis dalam merancang sebuah majalah digital berdasarkan hasil akhirnya.
2. Membantu penulis menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan perkuliahan.

1.6.2 Manfaat Untuk Masyarakat

1. Memberikan informasi kepada warga local maupun wisatawan yang ingin berkunjung ke Kota Surabaya dan ingin berwisata khususnya wisata kuliner legendarisnya.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dok. pribadi)