

Perancangan Media Sosialisasi Tentang Jajanan Tradisional Melalui Game

NASIR UDIN

(Pembimbing : Edy Mulyanto, SSi, M.Kom, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201000991@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Dewasa ini, jajanan tradisional kalah pamor dengan jajanan modern. Hal ini bukan karena masyarakat tidak menggemari jajanan tersebut, akan tetapi hal ini dikarenakan jajanan tersebut susah ditemukan. Selain itu adanya jajanan modern yang tersebar dimana-mana dan jauh lebih mudah ditemukan. Generasi muda tidak memiliki ketertarikan untuk mencari jajanan tradisional. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah media untuk memancing minat generasi muda untuk melakukan wisata kuliner jajanan tradisional. Perkembangan teknologi game ke perangkat mobile menjadi sebuah ketertarikan bahkan ketergantungan pada generasi muda. Peluang ini dapat dimanfaatkan untuk menjaring minat generasi muda dalam pengenalan jajanan tradisional melalui game. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif melalui wawancara dan observasi langsung ke pasar tradisional Simongan dan toko oleh-oleh Bandeng Juwana. Metode analisis data menggunakan metode 5W+1H. Hasil analisis yang dilakukan adalah perlu adanya media interaktif yang mampu memancing minat anak dan remaja untuk berburu jajanan tradisional atau bahkan mengajak orangtua mereka untuk membuatnya di rumah.

Kata Kunci : perancangan, media, game, jajanan, tradisional

Socialization Media Design of Traditional Snacks Using Game

NASIR UDIN

(Lecturer : Edy Mulyanto, SSi, M.Kom, Godham Eko Saputro, S.Sn., M.DS)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of
Computer Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 114201000991@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Nowadays, traditional snacks are overshadowed by modern snacks. This is not because of people do not love these snacks, but this is because of these snacks is hard to find. The modern snacks were found everywhere. The younger generation does not have an interest to seek traditional snacks. And therefore required a medium to provoke of young generations interest to do a culinary tour of traditional snacks. The development of gaming technology to mobile devices makes an interest even dependence on the younger generation. These opportunities can be exploited to capture the interest of young generation in recognition of traditional snacks using the game. The observation was done with qualitative method, interview and direct observation at traditional market Simongan and traditional gift shop Bandeng Juwana. Using a game, we hope it can interests the young generation to hunt traditional snack even persuade their parents to make the traditional snack at home by themselves.

Keyword : development, game, media, traditional, snacks