

## **BAB 1**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

Semasa penulis berkuliah di Manajemen Industri Katering, penulis banyak mendapatkan ilmu salah satunya mengenai pariwisata, penulis tidak begitu hafal asal sumber teorinya dari mana tetapi penulis pernah dengar sedikit dari dosen penulis mengenai pariwisata yakni suatu kegiatan perpindahan penduduk dari satu tempat ke tempat lain untuk jangka waktu yang tidak terlalu lama dan hanya sekedar melepas kepenatan dari kejadian yang dialaminya sehari – hari. Dimasa pandemi ini kegiatan pariwisata sangat sulit dilakukan karena tidak sembarang orang bisa dengan mudahnya memasuki dan berkegiatan di suatu daerah jadi berdampak pada devisa negara yang didapat dan perekonomian masyarakat sekitar, tapi pariwisata juga bisa menjadi pilihan yang tepat untuk membuang rasa stress dan pusing dikala pandemi walaupun tidak bisa berwisata ke luar daerah atau negara tapi jika memang pribadi masyarakat itu sendiri tetap ingin berwisata keluar daerah atau negri maka pelaku wisata itu harus benar – benar mematuhi dan mengikuti protokol kesehatan yang telah dibuat oleh pemerintah demi menjaga kesehatan pelaku wisata itu sendiri dan masyarakat sekitarnya, sepengalaman penulis sendiri untuk saat ini jika bepergian seperti berwisata ke suatu daerah jika sudah melakukan vaksinasi sebanyak dua kali dan sudah mendapat hasil test antigen negatif maka pelaku wisata tersebut bisa bebas berkeliaran tanpa perlu melakukan Test PCR.

Ilmu yang penulis dapatkan dari pelajaran gastronomi semasa kuliah pun cukup banyak diantaranya mengenai 9 komponen gastronomi yakni cara memasak, bahan – bahan atau jenis makanan, cara merasakan, cara penyajian, pengetahuan secara teoritis, pengalaman yang unik, pengetahuan akan nutrisi, filosofi, sejarah, tradisi, sosial, Etika, dan tata cara (*Turgarini, 2018*).

Dijelaskan bahwa sistem teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk membuat kombinasi antara informasi yang beragam dengan aktivitas penggunaannya, salah satunya dengan adanya gim gastronomi warung chain ini. Sistem informasi tersebut di design untuk mempersiapkan untuk menghubungkan antara wisata gastronomi

yang memiliki komponen yang menarik dengan fungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung, memutuskan, dan mengawasi di dalam kegiatan pariwisata. (Turgarini, 2020)

permainan ialah suatu hal yang dapat melepas atau membuang rasa stress dari kesibukan dalam pekerjaan yang dialami oleh seseorang dan membuatnya merasa relax, dan tenang untuk sementara waktu. Permainan juga dapat menjadi cara dalam tahapan belajar anak dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cara belajar yang diselipkan suatu permainan, agar anak mendapatkan suatu hal baru, selain itu juga belajar dan bermain pada anak dapat meningkatkan penerapan keterampilan sosial yang dimilikinya. (Susanto & Susanto, 2018). Cara bermainnya juga bisa dengan beraktivitas diluar ruangan atau menggunakan gawai, tetapi perlu setiap orang tua ingat jika anak bermain dengan gawai orang tua harus mendampingi dan mengawasi secara langsung untuk menghindari terjadinya hal yang tidak diinginkan karena biasanya anak – anak masih belum bisa membedakan mana kenyataan dan mana yang fiktif. Mengingat untuk mendapat minat belajar peserta didik tidak mudah maka hadirilah media pembelajaran permainan. Dengan adanya media pembelajaran permainan akan mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan oleh pengajar dikarenakan penyajian menyenangkan, maka pemanfaatan media pembelajaran permainan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran metode yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan. (Wiriasto, 2018). Dapat disimpulkan bahwa suatu permainan dapat berperan penting dalam mengembangkan pendidikan dimasa yang akan datang, terlebih dimasa pandemi seperti saat ini.

Menurut pendapat pribadi mengenai permainan edukasi adalah suatu permainan yang dapat mengedukasi seseorang dan dapat dipetik suatu hikmah dan ilmu dari permainan tersebut yang dapat dikembangkan oleh orang tersebut untuk dijadikan suatu inspirasi dalam kegiatan, pekerjaan, pelajaran, dan karya seni. Sudah tidak diragukan lagi bahwa permainan elektronik berbasis edukasi dapat menunjang suatu pendidikan, bahkan *Massachussets Institue Of Tecnology*(MIT) sendiri berhasil membuktikan bahwa permainan elektronik dapat berguna dalam meningkatkan pemahaman dan logika pemain terhadap suatu permasalahan melalui suatu permainan elektronik yang dinamakan Scratch. Salah satu yang menjadi

keunggulan dari suatu permainan edukasi yang signifikan adalah dengan adanya animasi untuk meningkatkan daya ingat anak, agar memori mengenai materi pembelajaran dapat lebih diingat atau tersimpan dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Vitianingsih, 2016). Bahkan hal tersebut bukan pada anak saja tapi orang dewasa pun dengan segala keterbatasan memori untuk mengingatnya pun akan lebih mudah untuk mencerna dan mengingatnya.

Menurut penulis permainan elektronik adalah permainan pada umumnya yang dibuat secara elektronik baik pada telephone genggam atau komputer yang dapat mempermudah pemain dalam memainkannya tanpa batasan jarak antar pemainnya. Dalam permainan elektronik terdapat beberapa dampak bagi pemain baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak negatif dari permainan ada beberapa diantaranya dalam permainan online dimana pemain memiliki banyak teman dengan jarak yang cukup jauh tetapi dalam kehidupan sebenarnya tidak memiliki teman sama sekali, kurangnya bergerak dikarenakan banyak menghabiskan waktu di satu tempat, kurang mendapat sinar matahari yang cukup dikarenakan sering berada di dalam ruangan yang tertutup, mudah terkena bermacam – macam penyakit dikarenakan jarang mandi, pola makan tidak teratur, terlalu sering didepan layar yang menyala selama berjam – jam, dan lain sebagainya. Adapun dampak positifnya diantaranya memiliki banyak teman dari segala penjuru dunia, lebih memahami mengenai benda elektronik, mudah dalam mempelajari budaya dan bahasa baru dari pertemanan yang luas, dan lain sebagainya.

hubungan antara pariwisata dan permainan adalah permainan sebagai suatu alat untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan baru secara mudah, menarik, dan efisien tanpa mengeluarkan banyaknya tenaga yang dimiliki salah satunya dengan ada kuis hadiah dan sebagainya, menjadi alat untuk mempelajari budaya, dan bahasa baru, menjadi gambaran mengenai suatu daerah yang cocok untuk dijadikan suatu daerah wisata, gambaran mengenai makanan dan minuman khas suatu daerah tertentu, dan lain sebagainya.

nama permainan elektronik mengenai kuliner buatan indonesia yang penulis pernah mainkan diantaranya, Gado-gado nasional, Markobar the game, dan

pizzaiolo, selera nusantara dan lain sebagainya. Semua permainan tersebut jika diperhatikan sepertinya jauh lebih baik dan menarik dari permainan warung chain, tapi entah mengapa penulis lebih tertarik pada permainan warung chain, walaupun permainan tersebut tidak tersedia di *android* dan hanya tersedia pada *apple* saja, jadi jika pengguna *android* ingin mencoba permainan ini sepertinya pemain mesti mengunggahnya via aplikasi lain.

Penulis memilih judul “Analisis Game Gastronomi Warung Chain” dikarenakan penulis sendiri memiliki kesukaan atau hobi mengenai suatu permainan elektronik, sebenarnya penulis memiliki beberapa hobi lain selain memainkan permainan elektronik diantaranya seperti; otomotif, dan bersepeda. Lalu penulis memilih topik mengenai permainan elektronik dikarenakan lebih mudah dalam penyusunannya dan saat observasi karena hampir semua lapisan masyarakat pasti menyukai suatu permainan apalagi permainan elektronik.

Tidak semua yang mengenai permainan elektronik itu buruk, ada beberapa permainan yang justru memberikan manfaat baik untuk kita tergantung bagaimana cara kita menggunakan dan memanfaatkan suatu permainan elektronik, contohnya permainan warung chain yang penulis jadikan topik ini, jika dilihat maka yang akan muncul dibenak kalian pasti permainan elektronik yang merusak moral, dan membuat ketegihan, tetapi jika dilihat dari lain sisi dapat memberikan manfaat berupa informasi mengenai cara melayani, informasi mengenai makanan, dan bahkan dapat dijadikan karya ilmiah seperti yang sedang penulis lakukan ini, contoh lain mengenai permainan seperti permainan balap & modifikasi mobil mungkin bagi sebagian masyarakat adalah permainan biasa-biasa saja tapi bagi sebagian lagi permainan balap & modifikasi mobil adalah tempat mereka mempelajari mengenai mobil, seperti; cara, perawatan kendaraan, tips & trik dalam balapan, jenis-jenis mobil beserta komponennya dan sebagainya, atau permainan the sims mungkin bagi sebagian masyarakat adalah permainan yang membosankan tetapi bagi sebagian lagi bisa menjadi tempat untuk mendapat inspirasi mengenai perencanaan pembuatan rumah, mengatur penempatan barang di rumah agar rumah terasa nyaman dan rapih untuk dihuni bersama keluarga.

Mungkin menurut kita dan masyarakat umum mungkin permainan elektronik tidak bisa menghasilkan uang, akan tetapi menurut seorang youtuber

dengan konten permainan itu adalah suatu peluang untuk menjadi sukses, terkenal, dan menghasilkan banyak uang dengan cara yang mudah, jadi tidak semua mengenai permainan elektronik itu buruk tapi justru itu baik dan bermanfaat jika kita dapat memanfaatkannya dengan baik dan benar tapi jika kita tidak dapat memanfaatkannya justru permainan elektroniknya yang dapat menguasai dan memanfaatkan kita untuk menghancurkan diri kita. Kenapa penulis memilih topik ini, dikarenakan penulis ingin pembaca dapat mengetahui bahwa tidak selamanya suatu permainan itu buruk, dan dari pandangan penulis suatu permainan (*games*) itu seperti media sosial memiliki segudang dampak negatif, tetapi memiliki juga dampak positif walaupun hanya sedikit tergantung dari cara pemanfaatannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut beberapa pertanyaan penulis yang bisa menjadi rumusan masalah dan dasar penulis memilih topik mengenai “Analisis gim gastronomi warung chain” adalah

1. Apa saja komponen gastronomi yang terkandung dalam gim Warung Chain?
2. Bagaimana gamifikasi yang terdapat pada gim Warung Chain?
3. Bagaimana pengalaman yang dirasakan oleh pemain saat memainkan gim Warung Chain?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam membuat skripsi dengan topik mengenai “Analisis gim gastronomi warung chain” adalah

1. Mengetahui komponen gastronomi dan jenis makanan apa saja yang terdapat pada permainan digital Warung Chain.
2. Untuk mengetahui gamifikasi pada permainan digital Warung Chain.
3. Untuk mengetahui pengalaman pemain saat memainkan permainan digital Warung Chain.

#### 1.4 Manfaat

Berikut ini penulis sampaikan mengenai macam - macam manfaat dari skripsi penulis mengenai topik “Analisis gim gastronomi warung chain”, yaitu;

1. Untuk Pembaca bisa mendapatkan suatu ilmu pengetahuan baru, dan menjadi referensi suatu permainan baru bagi masyarakat, dan pembaca untuk menambah wawasan, menghilangkan rasa bosan, dan menjadi luapan dikala sedang stress.
2. Menjadi alternatif pembelajaran bagi penulis, pelajar, dan pembaca sekalian pada khususnya, juga masyarakat pada umumnya mengenai pengetahuan dasar makanan dan minuman dengan cara yang lebih modern, simpel, variatif, dan menyenangkan.
3. Menjadi dasar untuk pembaca, dan pelajar pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya yang ingin mencari ilmu dan pengalaman untuk sekedar bermain atau membuat suatu tulisan.
4. Menjadi inspirasi untuk membuat suatu permainan elektronik dan memanfaatkan peluang yang ada dari permainan ini.
5. Menjadi inspirasi mengenai tata cara melayani pelanggan dengan baik, mengetahui beberapa masakan baru, mengelola waktu, mengetahui gambaran mengenai pengelolaan dan jumlah modal yang dibutuhkan dalam membuka usaha dibidang kuliner.

Mungkin cukup sekian mengenai manfaat dari topik ini yang dapat penulis sampaikan pada skripsi ini.

#### 1.5 Sistematika penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis rincikan mengenai sistematika penulisannya yaitu :

Pada Bab 1 Pendahuluan, poin ke satu, terdiri dari latar belakang dan landasan yang menjadikan penulis memilih topik ini sebagai skripsi penulis., poin ke dua, terdiri dari rumusan – rumusan yang menjadi akar permasalahan dari topik ini., poin ke tiga, terdiri dari tujuan penulis memilih topik ini., poin ke empat, terdiri dari manfaat – manfaat yang di dapat penulis dan pembaca dari topik ini., dan pada poin ke lima, terdiri dari sistematika penulisan skripsi ini dari bab 1 sampai bab 5.

Lalu pada Bab 2 Kajian Pustaka, terdiri dari kajian pustaka yang berisi terori penguat mengenai topik pilihan penulis, yaitu poin ke satu mengenai

pengertian pariwisata secara umum dan keseluruhannya, lalu poin ke dua berisi pengertian gastronomi secara umum, lalu poin ke tiga, membahas mengenai pengertian permainan, permainan edukasi dan permainan elektronik secara umum, lalu poin ke empat, membahas mengenai komponen – komponen permainan secara umum dan menyeluruh, lalu pada poin ke lima, membahas mengenai pengertian hubungan permainan dan pariwisata secara umum dan menyeluruh, pada poin ke enam, membahas mengenai pengertian dan macam – macam permainan dengan tema kuliner di dunia, lalu poin ke tujuh, membahas mengenai pengertian dan macam- macam permainan elektronik buatan indonesia, lalu poin ke delapan, membahas mengenai pengertian makan tradisional secara umum dan menyeluruh, lalu pada poin ke sembilan, membahas mengenai minat konsumsi masyarakat secara umum., dan pada poin ke sepuluh, membahas mengenai kerangka pemikiran dari topik ini.

Lalu pada Bab 3 Metode Penelitian, membahas mengenai metode penelitian mengenai topik dalam skripsi ini, seperti metode pengolahan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, obyek penelitian yang membahas mengenai penjelasan mengenai obyek dan subyek yang penulis teliti, mengenai desain dari topik penulis, partisipan yaitu mengenai gambaran secara umum mengenai target orang yang sekiranya dibutuhkan dalam skripsi ini, populasi & sampel, adalah gambaran secara umum dan jelas mengenai jumlah partisipan yang akan diambil datanya, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data dari partisipan, lalu ada prosedur penelitian yang berisi langkah – langkah untuk memudahkan dalam pembuatan skripsi ini, dan terakhir ada analisis data adalah gambaran mengenai hasil dari penelitian ini.

Lalu pada Bab 4 Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai temuan – temuan apa saja yang didapatkan dari penelitian ini beserta pembahasan secara terperinci mengenai topik ini.

Pada Bab 5 Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, membahas mengenai kesimpulan dari topik yang diambil, kritik mengenai topik ini dan kepada developer permainan ini, dan saran dari penulis untuk topik ini dan juga developer permainan ini.