

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Indonesia memasuki era perkembangan industri kreatif yang melaju dengan pesat. Industri kreatif adalah bentuk pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu dengan cara menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu (Katili, 2017:203).

Industri kreatif adalah sebuah aktifitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan informasi. Industri kreatif muncul dari pemanfaatan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu sehingga dapat menciptakan lapangan kerja baru. Peran Industri kreatif cukup besar dalam memberikan kontribusi bagi perekonomian suatu negara bahkan perekonomian secara global. Banyak yang menyatakan bahwa kreatifitas manusia merupakan sumber daya ekonomi utama. Sehingga saat ini banyak sektor industri yang lahir dari kreatifitas dan inovasi setiap individu.

Ekonomi kreatif merupakan salah satu solusi dalam menghadapi tingkat persaingan yang ketat dan kompetitif. Tingkat ekonomi Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam lingkup ekonomi kreatif. Salah satunya diakibatkan oleh adanya perkembangan teknologi informasi sehingga membuat peluang dan pengembangan industri kreatif menjadi lebih cepat. (Irawan, 2015:1).

Guna mengiringi pesatnya laju industri kreatif di Indonesia maka pemerintah membentuk Badan Ekonomi Kreatif yang di singkat dengan Bekraf. Badan khusus ini bertugas membantu Presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasi, sinkronisasi kebijakan dalam setiap sektor ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif terus digulirkan sebagai upaya meningkatkan pertumbuhan ekonomi di berbagai sektor.

Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) merupakan badan yang pertama kali dibentuk oleh Presiden Joko Widodo sebagai lembaga

pemerintah nonkementerian yang berada di bawah dan tanggung jawab Presiden dan pemerintah bidang pariwisata. Bekraf mempunyai tugas utama membantu Presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan mensinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif yang berkaitan kepada 18 subsektor yang dirancang jangka panjang hingga Tahun 2025. Delapan belas subsektor diantaranya sektor (1) animasi; (2) arsitektur; (3) desain; (4) fotografi; (5) musik; (6) kerajinan; (7) kuliner; (8) Mode; (9) penelitian dan pengembangan; (10) penerbitan; (11) perfilman; (12) periklanan; (13) permainan interaktif; (14) seni pertunjukan; (15) seni rupa; (16) teknologi informasi; (17) televisi dan radio; dan (18) video (Roniwijaya, Priyanto dan Setiadi, 2017:712).

Simatupang (2008) dalam Irawan (2015:1), Departemen Perdagangan menyusun sebuah rancangan pengembangan dalam menghadapi persaingan dalam bidang ekonomi kreatif yang terbagi dalam 14 sektor yaitu periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fashion, film-video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer, radio, dan televisi. Dalam perkembangannya, ada penambahan beberapa sektor industri sebagai inkubator industri kreatif, yaitu agrobisnis, kuliner dan otomotif.

Data Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia mencatat, subsektor kuliner berkontribusi 41,69% dari total kontribusi perekonomian kreatif. Angka tersebut merupakan angka tertinggi dibandingkan 16 subsektor lain di Bekraf RI. Hal ini menunjukkan bahwa subsektor kuliner (boga) memiliki prospek yang bagus untuk terus berkembang (Bekraf, 2017:5)

Kuliner menjadi sebuah industri yang membuka banyak sekali peluang kerja terutama bagi lulusan boga maupun praktisi boga pada umumnya. Ditengah perkembangan industri kuliner, membuat peluang profesi baru juga semakin terbuka lebar. Jika kita melihat iklan makanan baik di media cetak maupun elektronik yang memperlihatkan makanan yang menggugurkan, atau apabila kita membaca resep masakan di majalah, mengakses informasi tentang kuliner di internet.

Di balik itu semua terdapat profesi-profesi baru yang erat kaitannya dengan bidang boga yang tengah berkembang di era modern seperti sekarang ini. Sebut saja *food stylist*, *food blogger*, penulis buku resep masakan, *recipe developer*, dan bahkan *food fotografer*. Sayangnya profesi-profesi yang sedang dicari para pelaku bisnis kreatif ini masih diisi oleh orang-orang yang tidak berlatar belakang pendidikan di bidang boga. Hal ini disebabkan karena hampir sebagian besar lulusan tata boga belum mengetahui adanya profesi-profesi tersebut. Padahal profesi yang dimaksud justru sangat sesuai dengan latar belakang keilmuan para lulusan tata boga.

Bahkan yang terbaru muncul satu lagi jenis profesi di bidang kuliner kreatif. Profesi yang bisa ditekuni oleh siapapun, dari latar belakang manapun serta dari rentang usia muda hingga ibu rumah tangga. Profesi yang dimaksud adalah *influencer*. Kata *influencer* berasal dari kata *influence* yang berarti “pengaruh”. Jadi *influencer* adalah seorang yang mampu membawa dampak positif pada orang-orang di lingkungannya bahkan lebih jauh lagi bisa membawa pengaruh positif pada masyarakat secara lebih luas. Demikian pula halnya dengan *culinary influencer*. Yaitu seseorang yang bisa memberikan pengaruh positif kepada orang lain untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif di bidang kuliner (boga). Bisa dalam bentuk menjual resep-resep masakan, bisa pula menjadi pengiklan sebuah produk makanan maupun peralatan masak. Para pemilik merek di bidang makanan membutuhkan kehadiran *influencer* untuk menggaet banyak pembeli.

Selain itu juga terdapat istilah *blog* dan *blogger*. Sejak tahun 1997 blog dibuat sebagai *diary* online bagi penggunaanya. Seiring dengan perkembangan zaman, kini *blog* dapat digunakan sebagai profesi yang menghasilkan. Kaitannya dengan bidang boga, saat ini banyak bermunculan *blog-blog* yang membahas tentang kuliner atau biasa disebut dengan *food blogger*.

Philip (2016) dalam Syahbani dan Widodo (2017:49), *Food blogs* dibuat oleh seseorang yang tertarik dalam memasak atau mencoba makanan baru baik dengan memasak sendiri atau mengunjungi tempat yang memiliki berbagai makanan yang berbeda dan unik.

Blog kuliner ini akan membahas semua yang berkaitan dengan kuliner (boga). Dari resep-resep makanan dan minuman, tips-tips memasak, *review* tempat makan di berbagai kota, dan lain sebagainya.

Profesi-profesi tersebut yang selama ini belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Padahal profesi tersebut peluangnya masih sangat terbuka dan memiliki prospek di masa yang akan datang. Karena profesi tersebut sangat erat kaitannya dengan kuliner (boga) maka kesempatan bagi lulusan tata boga untuk menggeluti profesi tersebut sangat terbuka lebar.

Dari profesi-profesi di atas, lulusan tata boga dapat menjadi penulis resep untuk suatu blog kuliner, lulusan boga juga dapat menjadi *food stylist* untuk berbagai produk makanan. Dapat menjadi *recipe development* dari berbagai produk makanan. Dapat menjadi *technical cook* untuk content digital berbagai produk makanan dan lain sebagainya.

Namun sayangnya pengetahuan lulusan tata boga mengenai profesi-profesi baru ini masih sangat rendah. Kurangnya pengetahuan akan profesi-profesi tersebut membuat lulusan boga hanya berorientasi jika setelah lulus mereka akan menjadi seorang guru tata boga atau menjadi chef di restoran atau hotel. Padahal lulusan tata boga dapat menggeluti profesi-profesi baru yang lebih luas dari itu, seperti yang sudah disampaikan di atas.

Mengacu pada apa yang telah disampaikan di atas, maka peneliti berfikir untuk meneliti ragam profesi baru di bidang tata boga terhadap tingkat pengetahuan baik bagi mahasiswa tata boga maupun bagi lulusan tata boga untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia. Dalam penelitian ini akan mengkaji bagaimana tingkat pengetahuan mahasiswa tata boga maupun lulusan tata boga akan profesi-profesi baru yang berkaitan dengan tata boga. Selain untuk gambaran tentang profesi yang dapat digeluti setelah lulus sebagai sarjana tata boga juga untuk mendukung perkembangan industri kreatif sektor kuliner di Indonesia. Sehingga lulusan tata boga memiliki kiprah luas mengikuti kebutuhan dan perkembangan jaman.

Ketika sudah diketahui seperti apa ragam profesi baru dan tingkat pengetahuan lulusan tata boga akan ragam profesi baru di

bidang boga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi ke depannya. Apabila tingkat pengetahuan dari mahasiswa tata boga maupun lulusan tata boga masih rendah, maka penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk pihak terkait-dalam hal ini dosen atau tenaga pendidik di tingkat perguruan tinggi-untuk memberikan wawasan tentang profesi-profesi baru di bidang boga. Sehingga mahasiswa tata boga maupun lulusan tata boga tertarik untuk menekuni profesi kreatif dan menjadi bagian dari perkembangan industri kreatif di Indonesia.

Lebih jauh lagi penelitian ini mampu mendorong pihak terkait di bidang pendidikan untuk memasukkan materi-materi yang berkaitan dengan profesi kreatif di bidang boga itu menjadi bagian dari kurikulum bidang tata boga yang terbaru. Sehingga nantinya bisa memberikan bekal pengetahuan dan ketrampilan yang mencukupi sebagai langkah awal memasuki dunia kerja.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui dan melakukan penelitian dengan judul “Studi Ragam Profesi Baru Bidang Boga Sebagai Pengetahuan bagi Mahasiswa dan Lulusan Tata Boga Untuk Mendukung Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia”. Harapannya bahwa penelitian ini dapat menjadi sebuah terobosan baru yang penting untuk dikembangkan.

## **B. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini akan terfokus pada :

1. Melakukan observasi dan wawancara pada mahasiswa dan lulusan tata boga mengenai tingkat pengetahuan mereka terhadap profesi baru dibidang boga.
2. Setelah melakukan observasi, akan didapat tingkat pengetahuan akan profesi-profesi baru di bidang boga.
3. Melakukan wawancara dengan profesi-profesi baru di bidang boga (*food stylist, food blogger, recipe development*, dan penulis buku resep masakan) sebagai dasar acuan dan deskripsi pengetahuan tentang profesi yang dimaksud tersebut di atas.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apa saja keragaman profesi baru di bidang boga sebagai sarana pendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia ?
2. Adakah profesi baru dibidang boga di era modern saat ini ?
3. Bagaimana prospek profesi baru di bidang boga untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia ?
4. Bagaimana pengetahuan mahasiswa dan lulusan tata boga mengenai profesi baru bidang boga untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum yang ingin dicapai didalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ragam profesi baru bidang boga untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia sebagai penyelesaian skripsi mahasiswa pada jenjang Stratum satu (S1) di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana keragaman profesi baru di bidang boga sebagai sarana pendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.
2. Untuk mengetahui adakah profesi baru dibidang boga di era modern ini.
3. Untuk mengetahui Bagaimana prospek profesi baru di bidang boga untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.
4. Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan mahasiswa dan lulusan tata boga mengenai profesi baru bidang boga untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang tata boga, khususnya prospek kerja lulusan tata boga. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menunjukkan bukti secara empiris mengenai ragam profesi baru di bidang boga sebagai pengetahuan mahasiswa dan lulusan tata boga untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Prodi PKK**

Bagi jurusan tata boga Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dari hasil penelitian ini memperoleh masukan untuk mengembangkan pembelajaran yang berkaitan akan ragam profesi baru di bidang boga sebagai bekal bagi para lulusannya untuk bersaing di dunia kerja yang nantinya dapat mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.

#### **b. Bagi Badan Ekonomi Kreatif**

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk instansi terkait bahwasannya ragam profesi baru di bidang boga ini dapat mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.

#### **c. Bagi Mahasiswa dan Lulusan Tata Boga**

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat khususnya mahasiswa dan lulusan tata boga bahwasannya profesi yang dapat digeluti oleh lulusan boga tidak hanya menjadi guru tata boga atau menjadi seorang chef. Melainkan banyak profesi baru bidang boga di era modern seperti sekranag ini yang memiliki prospek baik yang dapat mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia.