

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kuliner merupakan salah satu budaya lokal yang penting, karena makanan juga bisa menjadi pusat pengalaman wisata. Wisata kuliner bermula dari keinginan para wisatawan, mereka tidak hanya berharap mendapatkan dua pengalaman dari keindahan alam, tetapi juga dari makanan tradisional yang disediakan. Beberapa destinasi wisata menggunakan wisata kuliner sebagai sarana untuk menarik wisatawan, dan banyak destinasi wisata yang memanfaatkan pariwisata untuk mempromosikan kuliner daerah (Soebyanto. 2018:17)

Pariwisata adalah salah satu sektor yang sedang mengalami kemajuan dan berkembang pesat khususnya di Indonesia ini. Selain itu, pariwisata memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan pendapatan suatu daerah. Disisi lain pariwisata juga berperan dalam terbukanya lapangan pekerjaan, pengembangan pembangunan suatu daerah, seta dapat memperkenalkan potensi yang dimiliki suatu daerah tersebut. Oleh karena itu pariwisata merupakan sektor yang dianggap menguntungkan dan sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang dapat digunakan sebagai sumber yang bermanfaat bagi bangsa dan Negara.

Menurut Gardjito (2017.8). Indonesia adalah salah satu negara yang terkenal dengan kulinernya, Indonesia memiliki ragam makanan yang sangat bervariasi, Indonesia memiliki banyak suku dan Indonesia juga kaya akan bumbu masakan yang khas. Selain itu, banyaknya restoran makanan dan minuman khas di Indonesia yang membuat Indonesia khususnya Makassar semakin terkenal dengan kuliner yang beragam. Masakan Indonesia juga penting untuk menarik wisatawan.

Semenjak adanya pandemi covid 19, pariwisata di Indonesia mengalami penurunan wisatawan baik wisatawan lokal maupun manca negara. Selain itu, terjadi perubahan aturan dalam mengunjungi destinasi wisata yaitu mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Terdapat banyak sekali destinasi wisata dan kuliner di Indonesia ini, salah satunya adalah destinasi wisata Lego Lego yang terletak di Kota Makassar.

Destinasi wisata Lego Lego yang baru beroperasi pada awal tahun 2019 yang kemudian di tahun awal tahun 2020 sempat ditutup mengikuti anjuran pemerintah mengenai aturan pembatasan sosial berskala besar akibat pandemi Covid-19. Lego Lego kembali dibuka pada Juni 2020, pembukaan kembali destinasi ini mendapat perhatian dan antusiasme masyarakat yang sangat besar, dimana banyak sekali masyarakat yang berbondong bondong untuk datang berkunjung.

Kedatangan masyarakat yang berbondong bondong untuk berwisata atau dalam pengertian lain disebut dengan *Mass Tourism* ini tentunya harus diperhatikan. Dengan antusiasme masyarakat untuk mengunjungi destinasi wisata tersebut tentunya haruslah diperhatikan oleh pengelola bagaimana supaya destinasi tersebut tetap terjaga keamanan dan kelestariannya. (Agnes, 2020:175)

Kondisi masyarakat yang antusias untuk mengunjungi destinasi Lego Lego, tapi minat untuk mendatangi tempat kuliner yang ada disekitar destinasi menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pihak pengelola dan masyarakat yang menjajakan makanan di sekitar tempat destinasi lego – lego agar tidak merugi.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “STRATEGI PROMOSI COTO MAKASSAR SEBAGAI IKON DESTINASI DI LEGO LEGO PADA ERA COVID-19”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah penulis jabarkan, terdapat hal yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Apa saja promosi yang dilakukan pelaku usaha Coto Makassar sebagai Ikon destinasi di Lego Lego pada Era Covid-19 ?
2. Bagaimana peran masyarakat untuk menjadikan Coto Makassar sebagai ikon destinasi di lego lego ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui apa saja promosi yang dilakukan pelaku usaha Coto Makassar sebagai Ikon Destinasi di Lego Lego pada era Covid-19.
2. Mengetahui bagaimana peran masyarakat untuk menjadikan Coto Makassar sebagai ikon destinasi di lego lego.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta memberikan solusi atas masalah tentang objek yang ada di Indonesia. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat mendorong kesadaran setiap individu akan pentingnya menghargai, mempromosikan dan melestarikan budaya bangsa.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi pihak yang bersangkutan dengan judul artikel ini, yaitu :

a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai upaya agar masyarakat bisa mengenal dan menjaga budayanya sendiri terutama makanan tradisionalnya, juga sebagai upaya untuk mempromosikan dan melestarikan budaya berupa makanan tradisional.

b. Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa yaitu sebagai referensi dalam penulisan karya ilmiah.

c. Bagi Wirausaha

Penelitian makanan tradisional Coto ini diharapkan agar semakin banyaknya peminat membuka peluang usaha dalam menjual produk kuliner tradisional.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang telah tertulis diatas, penulis fokus pada strategi promosi dan pelestarian Coto. Penelitian ini dilakukan di Kota Makassar untuk mengetahui apa saja promosi Coto Makassar sebagai ikon destinasi di Lego Lego pada normalisasi dan Bagaimana peran masyarakat untuk menjadikan Coto Makassar sebagai ikon destinasi di lego lego.

F. Linearitas Tema Penelitian

Pada makalah *Domestic Case Study* penulis membahas tentang Potensi Wisata Goa Kebon Sebagai Objek Wisata Di Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta, linear dengan tema jurnal *Foreign Case Study* yaitu penulis membahas tentang Teknologi Virtual Tour Destinasi Wha Phra Cettuphon Thailand dan Perak Cave Malaysia. Ini masih berjalan pada satu kelinieran jurnal *Domestic Case Study* dan jurnal *Foreign Case Study* penulis, dan untuk tema Jurnal Artikel Ilmiah ini penulis berfokus pada bagaimana Strategi Promosi Coto Makassar Sebagai Ikon Destinasi Di Lego Lego Pada Era Covid-19 sehingga jurnal ilmiah penulis tidak linear karena penulis fokus terhadap wisata budaya (kuliner).

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi, diperlukan sistematika penulisan yang merupakan kerangka dan pendoman penulisan. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

1. Bagian Awal Artikel Ilmiah

Halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar gambar dan daftar tabel.