

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Indonesia merupakan negara yang sangat besar dan kaya akan budaya. Salah satu budaya tersebut adalah makanan. Makanan yang berasal dari kelompok masyarakat setempat dan sudah ada secara turun temurun dan menjadi ciri khas daerah tersebut dikenal dengan sebutan makanan tradisional. Soepandi, dkk dalam (ardiyansyah, 2023) mengatakan bahwa secara umum yang dimaksud tradisional adalah segala apa yang dituturkan dan diwariskan dari generasi ke generasi, dari orang tua atau dari nenek moyang.

Di Indonesia sendiri makanan tradisional sangat beragam dan berbeda-beda pada tiap daerahnya, terdapat makanan berat hingga makanan ringan. Menurut artikel liputan 6 (Tantomi, 2024) makanan yang biasanya disantap sebagai hidangan utama saat sarapan, makan siang, atau makan malam disebut makanan berat. Makanan berat adalah makanan yang berbahan nabati, seperti hidangan daging, sayuran, makanan yang berprotein tinggi seperti ikan dll. Biasanya makanan berat memiliki kandungan gizi yang seimbang, mencakup karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, serat, dan air. sehingga aman untuk diartikan bahwa makanan berat dan makanan utama adalah hal yang sama. Sedangkan menurut (<https://id.wikipedia.org/wiki/Camilan> di akses pada 21/12/24) makanan yang tidak termasuk dalam hidangan utama (sarapan, makan siang, atau makan malam) disebut makanan ringan atau dalam bahasa inggris memiliki arti *snack*. Menurut (Kaluku, et. Al, 2023) makanan ringan atau biasa disebut *snack* adalah makanan yang disantap di luar waktu makanan utama yang sering juga disebut dengan makanan selingan.

Salah satu contoh makanan ringan yaitu kue tradisional. Berikut contoh gambar makanan ringan.



Gambar 1.1 Kue Tradisional Klepon

(Sumber: <https://goto.now/SUFev> di akses pada 21/12/24)



Gambar 1.2 Kue Tradisional Lemper

Sumber: <https://goto.now/A0FVk> di akses pada 21/12/24

Di atas adalah gambar kue tradisional khas Indonesia klepon dan lempur ayam. Menurut Sri Palupi 1995:6 (Rahmadona et al., 2017) “kue tradisional adalah jenis makanan kecil di mana resepnya diwariskan turun temurun oleh nenek moyang yang berfungsi sebagai selingan makanan pokok dan biasanya dihidangkan bersama minuman baik untuk keperluan sehari-hari maupun khusus”.

Kata “kue” berasal dari kata *Hokkien (koe)*, hal ini menunjukkan pengaruh seni kuliner Tiongkok di seluruh Nusantara, beberapa kue memang menunjukkan asal mulanya dari Tiongkok seperti bakpia. Mayoritas kue basah merupakan kue tradisional Nusantara, meskipun kue tertentu lainnya seperti lapis legit, risoles, pastel memiliki pengaruh Belanda dan Portugis dari Eropa. Pada awalnya kata kue ini memang digunakan untuk sebutan kue tradisional dan kue peranakan Tionghoa akan tetapi kini merujuk pada berbagai macam makanan ringan yang dibuat dari adonan tepung seperti

tepung terigu, tepung beras, tepung ketan (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kue> di akses pada 21/12/24)

Kue tradisional termasuk dalam kategori makanan jajanan, jadi dapat diartikan bahwa kue tradisional merupakan jajanan tradisional. Kue tradisional merupakan kue yang sudah dibuat oleh masyarakat Indonesia sejak lama, menggunakan bahan campuran tradisional dan telah lama berkembang. Setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas dan keunikan tersendiri, jadi biasanya kue tradisional dibuat oleh masyarakat Indonesia dengan menggunakan bahan-bahan yang diperoleh dari sumber lokal dan mengikuti resep yang sudah ada. Hal ini memberikan rasa dan ciri khas pada kue sesuai dengan masyarakat dan daerah setempat. Kue tradisional setiap daerah pasti berbeda beda. Suatu daerah pasti mempunyai ciri khas pada kue tradisional itu sendiri yang berbeda dengan daerah lainnya (Rahmadona et al., 2017).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kue tradisional adalah kue yang resepnya diturunkan dari nenek moyang, dari zaman ke zaman. Yang berfungsi sebagai selingan makanan berat, biasanya disajikan dengan minuman. Teknik pengolahannya pun sudah digunakan secara turun temurun menjadi sebuah tradisi dalam suatu masyarakat.

Kue tradisional khas Indonesia sangatlah banyak jenisnya dan tiap daerah pasti memiliki perbedaan dari segi rasa, warna, tekstur jajanan/kue tersebut, cara pengolahannya, bahannya, hingga bentuknya. kue tradisional kerap disebut jajanan pasar karena biasanya kue tradisional dapat dijumpai di pasar, khususnya pasar tradisional. Pada zaman sekarang kue tradisional mulai tersingkir, disebabkan dengan masuknya kue modern yang dipengaruhi budaya luar atau bisa disebut kue gaya barat. Padahal kue tradisional tidak kalah enakya dan bisa dibilang lebih bergizi, harganya pun relatif murah dan bahan-bahan pembuatannya lebih mudah didapatkan dibandingkan dengan kue modern dan terlebih karena harganya murah sehingga bisa dijangkau oleh semua kalangan (Rahmadona et al., 2017).

Di Indonesia sendiri sebenarnya banyak kue tradisional yang sangat berpotensi untuk disukai dan dikenal banyak orang, namun masyarakat khususnya anak generasi z khususnya usia remaja akhir 18-21 tahun kebanyakan tidak mengetahui asal maupun jenis/nama kue tradisional khas Indonesia. Karena kue tradisional Indonesia termasuk

warisan budaya sehingga tidak boleh tergerus dan menghilang, kita sebagai anak muda perlu mengetahui kekayaan budaya negara kita salah satunya lewat kue tradisional, kue tradisional Indonesia banyak sekali macam nya sehingga membuat terdapat kendala lain seperti adanya perbedaan nama kue di setiap daerah, kue tersebut sejenis atau bahkan sama namun di daerah satu dengan daerah lain mempunyai nama yang berbeda.

Dari hasil survei kuesioner yang sudah dilakukan kepada kurang lebih 119 responden, menyebutkan bahwa lebih dari 50 persen responden tidak mengetahui nama kue tradisional Indonesia yang disebutkan, seperti kue petulo, sebanyak 54,6% responden tidak mengetahuinya, kue clorot sebanyak 60,5% responden menjawab tidak tahu, kue sengkulun sebanyak 79,8% responden tidak tahu, kue talam sebanyak 53,8% menjawab tidak tahu, walaupun memang kue tradisional yang lumayan tidak umum dijumpai memang lebih sedikit yang mengetahuinya daripada kue tradisional yang mungkin umum dijumpai seperti klepon, arem arem. (lebih detail terdapat di lampiran). Sehingga dari persentase tersebut menunjukkan bahwa anak remaja akhir pada jenjang usia 18 hingga 21 tahun belum banyak mengetahui bahkan tidak familiar dengan beberapa jenis kue tradisional khas Indonesia dan tidak ingat dengan nama kue tersebut. Ditambah dengan data berdasarkan kuesioner dengan pertanyaan “apakah kamu merasa masih banyak kue tradisional yang belum kamu ketahui, baik dari segi rupa dan nama” menunjukkan hasil sebanyak 47 (40,2%) 30 (25,6%) tidak banyak mengetahui 24 (20,5%) 11 (9,4%) cukup mengetahui dan 5 (4,3%) menjawab banyak mengetahui, dari data tersebut didapat bahwa lebih dari 65% remaja akhir usia 18-21 tahun tidak banyak mengetahui kue tradisional Indonesia baik dari segi rupa maupun nama kue tradisional Indonesia.

Kue tradisional biasanya dibuat dengan bahan-bahan yang cenderung alami, yang sudah berkembang dan ada sejak lama seperti bahan-bahan khas dari setiap daerah, juga menggunakan resep turun temurun. Hal ini membuat kue tradisional dari segi komposisi lebih alami sehingga lebih sehat daripada kue gaya barat. Contohnya seperti kue putu, biasanya warna hijau yang dihasilkan untuk kue putu berasal dari daun suji yang diolah dan menjadikan warna kue putu yang hijau, dan untuk ketahanannya biasanya kue tradisional tidak bertahan lama, selain karena kebanyakan kue tradisional tergolong kue basah, kue tradisional juga tidak menggunakan bahan-bahan berisiko, seperti pengawet, dsb. Tidak seperti *street food* yang sering dijumpai di pinggir jalan. Khususnya anak-

anak biasanya sering membelinya di depan sekolah. Seperti pentol, cimol, batagor, minuman jelly dll, yang mana banyak mengandung bahan tambahan yang berisiko dan berbahaya, misalnya boraks, pewarna pakaian, formalin, selain itu kondisi jalanan yang berdebu serta peralatan masak yang kurang terjamin kebersihannya (Wulandari et al., 2022). Meskipun begitu, tidak hanya anak-anak saja bahkan sebagai generasi z suka dengan *street food* seperti pentol, cimol, batagor, bahkan jajanan maupun kue gaya barat yang terdapat di *bakery shop* maupun cafe untuk sekedar mengganjal perut maupun di konsumsi setelah makan berat.

Disebabkan karena perubahan zaman, sekarang kue tradisional jarang sekali ditemukan, kebanyakan di sekitar kita hanya terdapat *bakery shop* yang menjual dessert *modern* seperti *croissant*, *waffle*, *cheese cake*, dsb. dan tidak menjual kue tradisional sehingga zaman sekarang sulit untuk menemukan kue tradisional, Kue tradisional biasanya hanya bisa ditemukan di pasar tradisional. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, bahwa yang ke pasar tradisional kebanyakan ibu-ibu jarang sekali remaja maupun anak muda sehingga Banyak anak generasi z yang belum terlalu tahu dengan nama maupun jenis dari kue tradisional Indonesia. Selain itu anak generasi Z khususnya remaja akhir usia 18-21 tahun lebih suka ke kafe daripada ke pasar tradisional, entah mereka hanya makan makanan ringan seperti kue atau sambil mengejarkan tugas juga. Selain itu banyak remaja juga yang ke kafe karena ingin bermain game bersama teman.

Hal itu sesuai dengan observasi yang dilakukan penulis di kafe bahwa mereka ke kafe tidak hanya ngopi atau makan makanan ringan tetapi juga suka bermain game apalagi saat sedang berkumpul dengan teman. Hal ini sejalan dengan survei yang sudah dilakukan, bahwasanya anak generasi z khususnya remaja akhir usia 18-21 tahun lebih sering mengunjungi kafe dan *bakery shop* daripada ke pasar tradisional. Dibuktikan dari hasil kuesioner sebanyak 50,4% sering ditambah 10,9% sangat sering mengunjungi kafe maupun *bakery shop*, dan 42,9%, 26,9% jarang dan sangat jarang ke pasar tradisional. (lebih detail terdapat pada lampiran)

Dari hasil survei tersebut dicari akar dari penyebab permasalahan yang ada, didapatkan data bahwa anak generasi z khususnya remaja akhir 18-21 tahun banyak yang belum mengetahui bahkan tidak familiar dengan beberapa jenis kue tradisional Indonesia baik dari segi rupa maupun nama kue tersebut, oleh sebab itu perlu dilakukan pengenalan

kepada anak generasi z remaja akhir pada jenjang usia 18 hingga 21 tahun tentang kue tradisional Indonesia.

Di era modern seperti tahun 2024 ini sebenarnya sudah terdapat beberapa buku yang menjelaskan tentang kue tradisional Indonesia tetapi kebanyakan buku tersebut berisi banyak tulisan saja dan menggunakan sedikit gambar, ada juga yang menggunakan lebih banyak gambar namun buku tersebut hanya menjelaskan resep kue tradisional saja tidak terdapat sejarah dan cerita di buku tersebut, dikarenakan hal tersebut sebagai anak generasi z media seperti itu tidaklah menarik dan terlihat cukup membosankan, apalagi buku yang terdapat banyak tulisan, sehingga anak generasi z banyak yang belum mengetahui bahkan tidak familiar dengan kue tradisional budaya kita.

Perlu dilakukan pengenalan kue tradisional khas Indonesia kepada remaja generasi z khususnya pada remaja akhir jenjang usia 18 hingga 21 tahun. Remaja pada jenjang tersebut biasanya menduduki kelas Sekolah Menengah Akhir hingga jenjang kuliah. Pada jenjang usia tersebut sudah bisa dibilang sebagai remaja yang beranjak dewasa. Menurut (Bryan, Musgrove & Powers, 2017; Knowles, 2013; Rothwell, 2008, dalam Mangundjaya et al., 2022) mengatakan bahwa "Orang dewasa tidak seperti anak-anak dimana tidak lagi belajar dengan cara disuapi oleh gurunya. Proses belajar orang dewasa atau biasa disebut dengan andragogi, direpresentasikan dengan cara belajar mandiri, memotivasi diri sendiri, dan memiliki karakteristik pemecahan masalah". Proses pembelajaran orang dewasa akan mendapatkan manfaat dari penggunaan prinsip-prinsip andragogi karena orang dewasa biasanya belajar melalui pengalaman mereka sendiri, yang dapat mencakup komponen kognitif, emosi, dan perilaku (Hagen & Park, 2016; Mackerache, 2004, dalam Mangundjaya et al., 2022)

Namun tidak semua metode tersebut dapat membantu dan efektif seperti halnya melalui buku yang terdapat banyak tulisan, sehingga dibutuhkan sesuatu metode lain yang menarik dan menyenangkan seperti permainan kartu atau *card game*, *card game* dapat digunakan sebagai pilihan untuk mengatasi masalah ini dan membantu proses pembelajaran orang dewasa. Hal ini bertujuan agar dengan memanfaatkan *board games*, kebutuhan akan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan dapat terpenuhi. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan motivasi peserta untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan hasil pembelajaran yang sukses. Hal ini disebabkan karena permainan papan yang menganut prinsip andragogi mempunyai kekuatan untuk

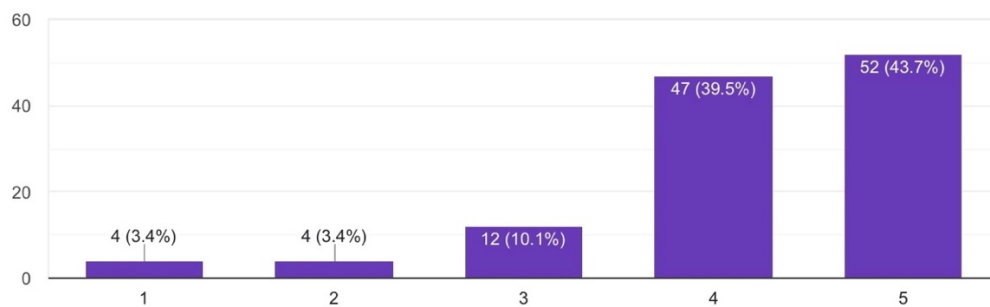
melibatkan pemain secara penuh dalam proses pembelajaran sekaligus menanamkan dalam diri mereka rasa pengendalian diri, motivasi, dan keterampilan memecahkan masalah (Mangundjaya et al., 2022)

Sebenarnya *card game* dan *board game* merupakan hal yang sama karena kedua permainan tersebut menggunakan media datar sebagai tempat bermain tetapi untuk *board game* terdapat board sebagai pelengkapanya sedangkan *card game* bermedia kartu saja. *Board game* adalah suatu inovasi sebagai media pembelajaran yang biasanya dimainkan secara berkelompok (Putri 2018, dalam Maryanti et al., 2021). Dalam penelitian yang dilakukan Mike Scorvian tentang sejarah *board game* dan psikologi permainan menyatakan bahwa, “*board game* adalah seperangkat permainan dengan alat-alat dan bagian-bagian yang ditempatkan, dipindahkan, digerakkan dan ditempatkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi berdasarkan seperangkat aturan yang telah ditetapkan” (Erlitasari, Nova Dwi., & Dewi 2016, dalam Maryanti et al., 2021).

Apakah menurut kamu card game dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk mengenalkan ragam jenis kue tradisional indonesia?

Copy
chart

119 responses



Gambar 1.3 Hasil Survei *Card game* Media yang Tepat

Sumber: Dokumen Pribadi

Kapan dan dimana anda ingin memainkan Cardgame?

 Copy chart

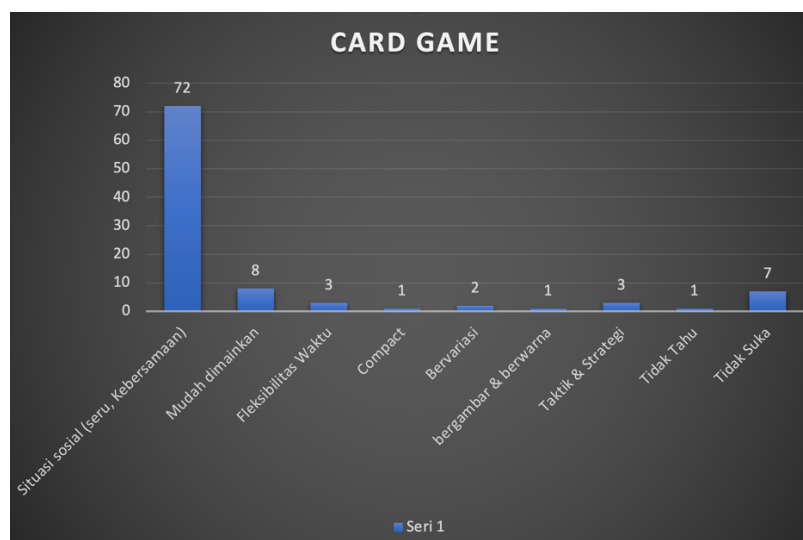
119 responses



Gambar 1.4 Hasil Survei Dimana Ingin Memainkan *Card game*

Sumber: Dokumen Pribadi

Diagram di atas menunjukkan sebanyak 52 orang (43,7%), dan 47 orang (39,5%) responden sangat setuju bahwa *card game* merupakan media yang cocok untuk mengenalkan dan sebagai media melestarikan ragam jenis kue tradisional Indonesia kepada remaja usia akhir. survei di atas menunjukkan bahwa hasil survei lebih dari 81% responden tertarik dengan penggunaan *card game* sebagai pengenalan terhadap kue tradisional dan sebanyak hampir lebih dari 55,5% responden menjawab bahwa mereka ingin memainkan *card game* di kafe saat sedang berkumpul bersama teman. Dari hasil kuesioner yang sudah disebarkan disimpulkan bahwa mereka menyukai *card game* karena alasan berikut:



Gambar 1.5 Diagram Statistik Survei Alasan Menyukai *Card game*

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada diagram statistik di atas 72 responden dari 98 total responden yang menjawab menilai bahwa *card game* selain seru tetapi juga mempunyai daya tarik atau makna tersendiri untuk kebersamaan dan keakraban antar teman dan keluarga, untuk dirancanglah *card game* kue tradisional Indonesia untuk membuat lebih mengetahui tentang kue tradisional secara seru dan menarik. Karena dengan bermain menggunakan *card game* selain menambah wawasan secara seru namun saat dimainkan dapat mencairkan suasana dan membawa hubungan yang harmonis antara satu dengan yang lainnya.

Dalam perancangan ini bertujuan untuk membuat *card game* kue tradisional Indonesia. Kue tradisional yang dimaksud dalam perancangan ini merupakan kue tradisional yang bukan kue kering, contoh kue tradisional kering yakni seperti kembang goyang, kuping gajah, telur gabus dan sebagainya, namun kue tradisional yang cara pengolahannya di goreng seperti onde-onde, panada, cucur, combro, dsb diperbolehkan. Untuk cara pengolahannya ada 4 cara yaitu dikukus, digoreng, direbus dan dipanggang di atas bara api bukan oven lalu untuk bahan bahannya menggunakan tepung beras, tepung ketan, tepung sagu, tepung terigu, tepung maizena, tepung hunkwee, tepung kanji, daun suji, daun pandan, gula merah, kelapa, santan, singkong, ubi, kacang-kacangan.

Kue tradisional yang akan dipakai dalam perancangan ini berdasarkan dua buku yakni (Buku kue kue Indonesia oleh A.L Hayatinufus, et al., 2015) 20 dan (buku 101 Kue Nusantara oleh Dapur Lestari, 2013) Hayatinufus A.L. Tobing & Cherry Hadibroto merupakan master atau pakar dalam bidang makanan dan kue tradisional Indonesia, sudah berkiprah di dunia masakan dan kue tradisional sejak tahun 1987 dan sudah menerbitkan puluhan buku resep.



Gambar 1.6 Foto Hayatinufus A.L. Tobing & Cherry Hadibroto

Sumber: buku kue–kue Indonesia, 2015

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil pembahasan latar belakang serta survei yang dilakukan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada remaja khususnya pada jenjang 18 hingga 21 tahun lebih dari 50 persen responden belum mengetahui bahkan tidak familiar dengan beberapa jenis kue tradisional Indonesia
2. Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa buku yang menjelaskan tentang kue tradisional Indonesia tetapi kebanyakan buku tersebut berisi banyak tulisan saja, sehingga membuat kita sebagai anak generasi z enggan untuk membacanya, sehingga dibutuhkan media lain yang menyenangkan
3. Kue tradisional banyak di temukan di pasar tradisional namun berdasarkan hasil kuesioner lebih dari 69,8% remaja akhir usia 18-21 tahun jarang ke pasar tradisional dan 61,3% lebih sering ke kafe, sehingga membuat mereka kurang mengetahui nama dan rupa kue tradisional Indonesia
4. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa belum terdapat media pembelajaran berbentuk *card game* dengan tema kue tradisional Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan yang sudah dijabarkan di atas, dapat diidentifikasi permasalahannya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *card game* kue tradisional Indonesia yang menarik, sebagai upaya

pengenalan serta pelestarian budaya lokal Indonesia khususnya kue tradisional khas Indonesia kepada remaja akhir usia 18-21 tahun?”.

1.4 Batasan Masalah

Perlu diterapkan batasan masalah pada perancangan *board game* kue tradisional khas Indonesia ini guna mencapai tujuan dari perancangan ini serta mempermudah dan lebih efektif dalam menyampaikan informasi. Batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Dalam perancangan ini akan berfokus terhadap kue tradisional Indonesia yang bukan kue kering, contoh kue tradisional kering seperti kuping gajah, kembang goyang, dsb.
2. Kue tradisional yang dipakai boleh bercita rasa manis ataupun gurih
3. Perancangan ini berfokus untuk mengenalkan kue tradisional khas Indonesia kepada remaja usia 18 hingga 21 tahun guna melestarikan budaya lokal serta menambah wawasan kepada remaja generasi Z
4. Pengenalan macam kue tradisional Indonesia meliputi asal dan sejarah kue tersebut dalam bentuk kartu, dilengkapi dengan tantangan, buku panduan yang terdapat pada *board game*.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan *card game* ini sebagai berikut:

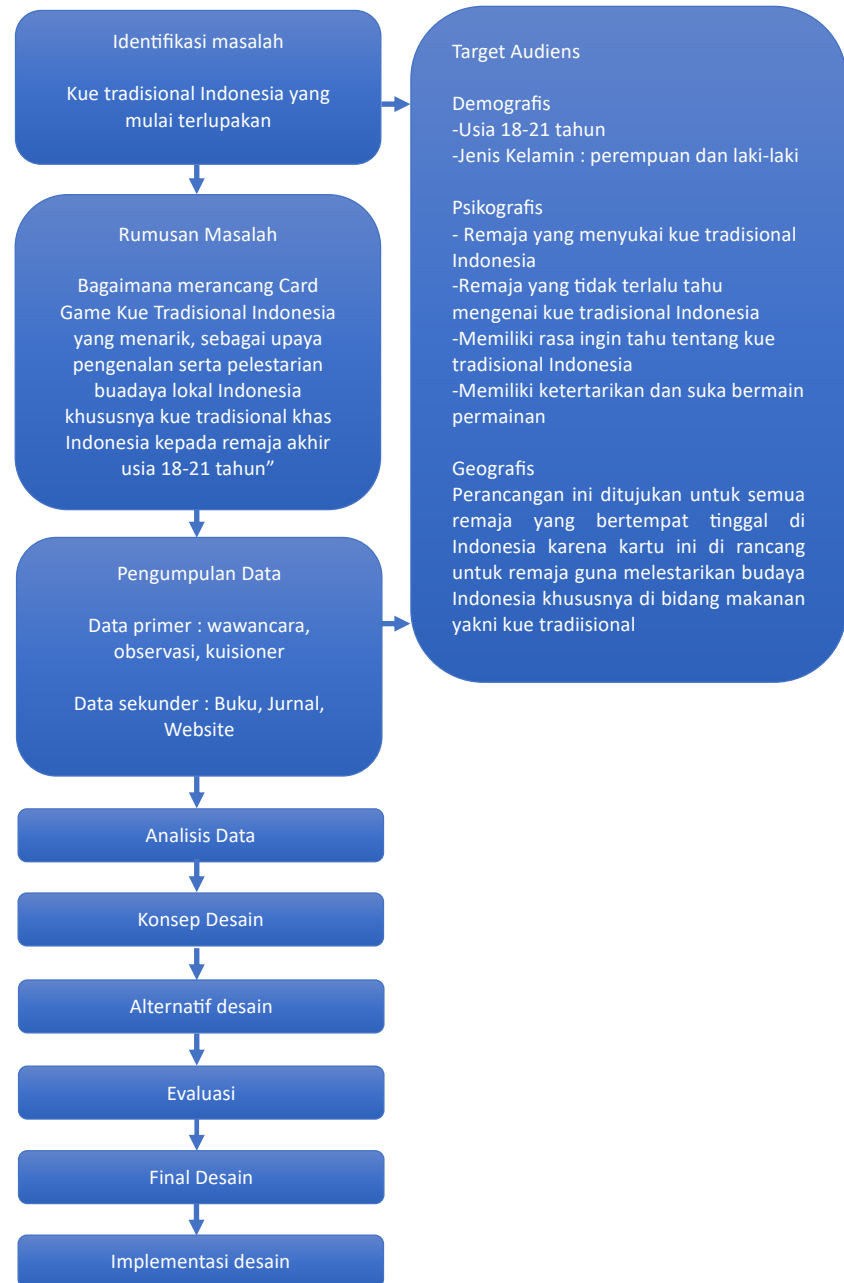
1. Merancang *card game* yang menarik sebagai media pengenalan mengenai kue tradisional Indonesia bagi remaja akhir usia 18 hingga 21 tahun.
2. Bertujuan sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal Indonesia khususnya dalam bidang makanan
3. Bertujuan untuk memberikan wawasan lebih mendalam tentang kue tradisional Indonesia yang akan dikemas dengan cara yang lebih menarik dengan media *card game* guna lebih mengenal kue tradisional Indonesia.

1.6 Manfaat perancangan

1. Diharapkan dengan adanya *card game* ini generasi Z khususnya remaja akhir usia 18 hingga 21 tahun dapat mengetahui berbagai jenis kue tradisional Indonesia yang kelestariannya sudah mulai redup akibat tergeser dengan kue modern
2. Dengan adanya *card game* ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai macam-macam dan rupa kue tradisional khas Indonesia

3. Membuat remaja akhir usia 18 hingga 21 tahun *ter-influence* agar lebih mengulik dan penasaran dengan rasa kue tradisional khas Indonesia.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.7 Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi