

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap ragam budaya yang ada di nusantara ini, menggambarkan sejarah dan keanekaragaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Makanan Indonesia merupakan salah satu manifestasi dari kekayaan budaya negara ini, mencerminkan beragam tradisi, adat istiadat, dan kreativitas kuliner yang telah diwariskan dari generasi ke generasi (Ningrum et al., 2024). Dengan ragam bahan, teknik memasak, dan resep yang bervariasi dari satu daerah ke daerah lainnya, makanan tradisional Indonesia merupakan cerminan dari kekayaan budaya yang memelihara nilai-nilai lokal dan memperkuat identitas nasional. Makanan tradisional Indonesia tidak hanya menjadi bagian dari identitas budaya, tetapi juga merupakan warisan yang mencerminkan kekayaan alam, sejarah, dan adat istiadat masyarakat setempat.

Di era saat ini, khususnya di kalangan generasi muda, ketertarikan terhadap makanan tradisional Indonesia kian berkurang. Banyak anak-anak dan remaja lebih akrab dengan makanan cepat saji atau makanan populer yang disajikan di *cafe- cafe* , yang umumnya tidak berasal dari Indonesia (Salsabila & Hana, 2023). Fenomena ini menyebabkan generasi muda lebih jarang mengenal makanan khas Nusantara, dan bahkan ada yang kurang menyukai atau tertarik dengan ragam kuliner tradisional daerahnya sendiri. Makanan-makanan yang mereka konsumsi cenderung dipengaruhi oleh tren global dan budaya modern, sehingga mereka sering tidak memahami asal-usul atau nilai-nilai budaya yang terkandung dalam makanan tradisional. Kurangnya edukasi dan pengenalan yang baik tentang kuliner Indonesia menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan minimnya pengetahuan generasi muda mengenai ragam dan kekayaan makanan daerah yang dimiliki Indonesia. Jika tren ini dibiarkan, dikhawatirkan warisan kuliner Nusantara semakin terpinggirkan oleh dominasi makanan asing yang lebih mudah diakses dan populer di kalangan anak muda (Ikorasaki et al., 2022).

Dari hasil wawancara dengan bu Fatmah Balawan, owner dari Natural Cooking club pada 6 Desember 2024 , yaitu komunitas pecinta makanan Indonesia, ia mengatakan bahwa makanan tradisional nusantara sekarang kurang digemari oleh remaja.

Selain dari hasil wawancara, survey yang telah lakukan melalui kuisioner yang disebarakan kepada remaja umur 19-22 tahun dengan 70 responden juga membuktikan bahwa sebagian besar remaja meluangkan waktunya bersama kerabat dan teman-temannya di tempat yang menjual makanan dan minuman, kemudian 80,3% dari mereka pergi untuk mengunjungi *cafe* sebagai tempat berkumpul.



Gambar 1. 1 Persentase Kuesioner pilihan tempat nongkrong remaja di Cafe/ Warung Makan Nusantara

Sumber : Dokumen Pribadi

Hasil responden juga mengatakan bahwa 78,3% dari mereka mengatakan bahwa makanan Nusantara kurang eksis dan terkalahkan oleh hidangan modern di zaman sekarang ini.



Gambar 1. 2 Persentase kuisisioner kepopuleran makanan zaman terkini

Sumber : Dokumen Pribadi

Salah satu makanan khas Nusantara, rendang yang berasal dari Sumatera Barat, Indonesia, telah diakui secara luas sebagai salah satu warisan kuliner tradisional bangsa. Berdasarkan polling yang dirilis oleh CNN Go pada tahun 2011 dengan tajuk World's 50 Best Foods, rendang berhasil menempati peringkat pertama sebagai makanan paling lezat di dunia. Pencapaian ini menunjukkan bahwa hidangan tradisional Indonesia tersebut berhasil mengalahkan berbagai makanan dari negara lain, menjadikannya simbol kebanggaan kuliner nusantara di kancah internasional (Nabila et al., 2024).

Dengan cita rasa yang kaya akan rempah-rempah dan teknik memasak yang unik, rendang tidak hanya menjadi kebanggaan masyarakat Indonesia, tetapi juga telah diakui sebagai salah satu makanan terbaik di dunia. Namun beberapa kali didapatkan bahwa adanya perdebatan antara Indonesia dan Malaysia mengenai rendang yang sering kali mencuat

karena kedua negara mengklaim hidangan tersebut sebagai bagian dari warisan kuliner mereka. Meskipun rendang secara historis berasal dari Sumatera Barat, Indonesia, Malaysia juga menganggapnya sebagai bagian dari budaya kuliner mereka. Klaim ini mencerminkan kedekatan budaya dan sejarah antara kedua negara, yang menyebabkan adanya tumpang tindih dalam pengakuan terhadap warisan budaya bersama, termasuk dalam hal kuliner (Lestari Tampubolon et al., 2023) Persaingan ini bukan hanya tentang hak kepemilikan atas sebuah resep, tetapi juga simbol kebanggaan budaya yang merefleksikan identitas nasional masing-masing negara.

Menurut hasil data kuisisioner yang dilakukan pada remaja umur 19- 22 tahun pada 21 Oktober 2024 di platform google form, didapatkan bahwa 90,1 % dari responden mengatakan bahwa remaja di Indonesia membutuhkan edukasi mengenai makanan Nusantara agar tidak kalah eksis dengan makanan modern dari luar negeri



Gambar 1. 3 Persentase makanan Nusantara yang harus diperkenalkan

Sumber : Dokumen Pribadi

Dikarenakan saat ini banyak di antara mereka yang kurang tertarik dengan kekayaan kuliner tradisional yang dimiliki oleh negara ini. Makanan Nusantara, dengan beragam jenis dan rasa yang mencerminkan keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia, memiliki nilai historis dan budaya yang penting. Dengan memberikan edukasi yang menyenangkan tentang berbagai hidangan tradisional remaja dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang warisan kuliner mereka. Proses mengenalkan makanan tradisional Indonesia saat ini masih dilakukan dengan cara yang cukup sederhana, yaitu melalui cerita atau penyampaian lisan dari orang tua atau generasi yang lebih tua. Cara ini biasanya digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang makanan khas daerah kepada masyarakat, khususnya kepada para remaja, agar mereka lebih mengenal dan melestarikan warisan kuliner Indonesia (Hasyim et al., 2022).

Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap kuliner tradisional adalah dengan pendekatan edukasi yang menyenangkan dan interaktif. *Board game* interaktif merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. Penikmat *game* berasal dari berbagai lapisan masyarakat dan usia, mencakup individu dari berbagai kelompok umur, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game* telah menarik minat dari semua kalangan, menunjukkan bahwa hiburan digital ini tidak hanya terbatas pada satu kelompok usia, tetapi telah meluas untuk mencakup beragam demografi. Hal ini mencerminkan daya tarik universal dari *game* sebagai bentuk hiburan yang dapat dinikmati oleh siapa saja, terlepas dari usia atau latar belakang (Febyanti et al., 2022).

Menurut (Yunianta, 2019) *board game* interaktif adalah salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran yang memanfaatkan bidang datar sebagai tempat bermain. *Board game* menggabungkan unsur permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok, menjadikannya sebagai alat yang efektif untuk proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai metode edukatif yang inovatif dalam konteks pembelajaran.

Dalam konteks ini, *board game* menyediakan metode pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan edukasi, dimainkan secara kelompok, dan dirancang untuk melibatkan remaja dalam aktivitas yang menantang secara mental. Dengan menggunakan *board game*, remaja dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, strategi, dan kerjasama tim dalam suasana yang tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan. Permainan ini mendorong peserta untuk berpartisipasi aktif, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka, yang memperkuat kemampuan sosial dan kolaboratif mereka. *Board game* menjadikan remaja untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif, menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik (Rahmawati et al., 2024).

Dengan adanya urgensi permasalahan tentang makanan Nusantara yang kurang eksis di kalangan remaja ini, perancangan sebuah desain *board game* interaktif berjudul " Lintas Rasa " *Board game* ini bertujuan untuk mengenalkan makanan tradisional Indonesia di kalangan remaja.

Menurut hasil wawancara dengan pakar board game, yaitu kak Samsidar, ia mengatakan bahwa belum ada board game yang mengedukasi makanan tradisional Indonesia. Dibuatnya perancangan *board game* ini, akan mengajak remaja untuk meningkatkan apresiasi yang

lebih mendalam terhadap kekayaan kuliner tradisional Indonesia, serta mengenal lebih banyak jenis makanan yang ada di Nusantara. Dengan demikian, *board game* ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan yang inovatif, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan dan menguatkan identitas warisan budaya Indonesia kepada generasi muda.

Penciptaan desain *board game* ini tentu saja akan menggunakan ilustrasi- ilustrasi yang akan mempermudah pemain untuk mengenal makanan khas daerah, ilustrasi juga akan disesuaikan dengan target audiens yaitu remaja masa kini. Untuk memastikan bahwa ilustrasi dapat menarik perhatian pada targetnya dengan efektif, penting untuk memahami karakteristik visual yang menarik bagi setiap kelompok usia. Pengetahuan mengenai preferensi visual yang bervariasi di antara kelompok usia yang berbeda memungkinkan desain ilustrasi yang lebih sesuai dan menarik bagi anak-anak dari berbagai rentang umur, sehingga meningkatkan daya tarik dan efektivitas visual dari materi yang disajikan (Darmawan & Daniar, 2023). Ilustrasi yang menarik bagi remaja biasanya memiliki beberapa karakteristik kunci, termasuk gaya visual modern dan trend desain terbaru, penggunaan warna cerah dan berani, serta tema yang relevan dengan minat dan pengalaman remaja. Dari hasil wawancara bersama ilustrator yaitu kak Satria Agung mengatakan bahwa ilustrasi yang disukai oleh remaja cenderung lebih menarik seperti gaya gambar yang cenderung semi realis dengan warna yang lebih menarik dan berani.

Berdasarkan pemaparan di atas, ditemukan bahwa salah satu solusi efektif untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap kuliner tradisional Indonesia adalah dengan merancang *board game* interaktif berjudul "Lintas Rasa" *Board game* ini bertujuan untuk menguatkan identitas kekayaan kuliner tradisional Indonesia kepada remaja dengan interaktif serta edukatif. Oleh karena itu, *board game* ini diharapkan menjadi sarana yang efektif dalam melestarikan dan mengenalkan kuliner tradisional kepada generasi muda, sekaligus menghubungkan warisan budaya dengan minat modern mereka dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan yang telah disampaikan di latar belakang, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya minat generasi muda terhadap kuliner nusantara : Menuraut hasil wawancara dengan Bu Fatma, owner dari Natural coking club, serta dari hasil quisioner yang telah dilakukan, generasi muda Indonesia cenderung kurang tertarik

pada makanan tradisional Nusantara, lebih memilih makanan cepat saji atau hidangan modern. ini mengancam pelestarian kuliner tradisional yang kaya akan nilai budaya dan sejarah.

- b. Minimnya edukasi tentang makanan tradisional : Edukasi tentang makanan khas daerah sering kali disampaikan secara sederhana, seperti melalui cerita lisan, yang tidak cukup menarik minat generasi muda (Hasyim et al., 2022).
- c. Dominasi makanan asing : Tren globalisasi telah membuat makanan asing lebih populer di kalangan anak muda Indonesia (Utami, 2018). Akibatnya, banyak dari mereka yang lebih mengenal dan mengonsumsi makanan modern daripada makanan tradisional Indonesia
- d. Keterbatasan Media Inovatif Untuk Pengenalan Kuliner Tradisional : Saat ini, belum banyak media interaktif dan inovatif yang digunakan untuk mengenalkan kuliner tradisional kepada generasi muda (Fibriyanti & Listyorini, 2019). Menurut hasil wawancara bersama kak Samsidar di Table Toys, belum ada board game yang menguatkan identitas makanan tradisional Indonesia sebelumnya.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* interaktif yang mampu meningkatkan minat dan pengetahuan remaja di umur 19- 22 tahun tentang kuliner tradisional Indonesia?

1.4 Batasan Masalah

- a. Fokus pada Remaja : Penelitian ini akan terfokus pada remaja berusia 19 hingga 22 tahun sebagai audiens utama untuk *board game* interaktif. Penelitian tidak akan mencakup kelompok usia lain atau aspek pendidikan makanan untuk dewasa.
- b. Edukasi tentang Makanan Tradisional Indonesia: Penelitian ini akan membatasi pembahasan pada makanan tradisional Indonesia yang dikenal di berbagai daerah, tanpa mencakup makanan internasional atau modern. Fokus utama adalah pada kuliner yang mewakili berbagai budaya dan tradisi lokal di Indonesia.
- c. Metode Edukasi melalui *Board Game*: Penelitian akan berfokus pada penggunaan *board game* interaktif sebagai media edukasi, tidak mencakup media edukasi lain seperti aplikasi digital, video, atau buku teks.
- d. Keterlibatan dan Interaksi: Penelitian akan menilai efektivitas *board game* dalam konteks pembelajaran yang interaktif dan kelompok, dengan menekankan pada dinamika permainan, kerjasama tim, dan pengalaman belajar bersama

1.5 Tujuan Masalah

- a. Mengingatkan generasi muda terhadap kekayaan budaya negara : membantu remaja lebih mengenal dan mengingat makanan tradisional Indonesia, sekaligus menjaga warisan kuliner tersebut agar tidak diakui atau diatasnamakan oleh negara lain. Meningkatkan Edukasi Mengenai Kuliner Nusantara: Mengembangkan cara penyampaian yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman generasi muda tentang keragaman kuliner tradisional, agar mereka lebih menghargai nilai budaya dan sejarah yang terkandung di dalamnya.
- b. Menyeimbangkan Pengaruh Globalisasi dan Makanan Asing: Mempromosikan kuliner tradisional Indonesia sebagai pilihan yang menarik di tengah dominasi makanan asing, dengan menonjolkan kekayaan dan keunikan kuliner lokal.
- c. Menghadirkan Media Inovatif untuk Penguatan Identitas Budaya yakni Kuliner Tradisional: Menciptakan media interaktif dan inovatif, seperti permainan edukatif atau platform digital, yang memudahkan generasi muda untuk belajar dan mengapresiasi kuliner Nusantara dengan cara yang menyenangkan dan informatif.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini dibagi menjadi manfaat bagi perancang, universitas, dan masyarakat.

a. Bagi Mahasiswa

- Pengembangan Kreativitas dan Inovasi: Proses perancangan *board game* ini mendorong untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan konsep yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan dan menarik bagi remaja.
- Pengalaman dalam Pengembangan Media Edukatif: Perancangan ini memberikan pengalaman langsung dalam menciptakan media yang berfungsi sebagai alat edukasi, yang menggabungkan elemen visual, permainan, dan pembelajaran.

b. Bagi Universitas

- Meningkatkan Citra dan Reputasi Akademik: UPN Veteran Jawa Timur, yang mendukung perancangan ini dapat memperkuat citranya sebagai

inststitusi yang peduli terhadap pelestarian budaya lokal serta mendorong inovasi dalam pendidikan dan media interaktif.

- Peran Aktif dalam Pelestarian Budaya: Melalui proyek ini, UPN Veteran Jawa Timur dapat berkontribusi langsung dalam melestarikan kuliner tradisional Indonesia dan mendukung pengembangan media edukasi berupa *board game* yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

c. Bagi Masyarakat

- Pelestarian Warisan Budaya Kuliner: *Board game* " Lintas Rasa" berperan sebagai alat untuk menguatkan identitas dan melestarikan kuliner tradisional Indonesia, membantu masyarakat lebih memahami dan menghargai kekayaan budaya nusantara.
- Meningkatkan Kesadaran dan Apresiasi Generasi Muda: *Board Game* interaktif ini memberikan kesempatan bagi generasi muda, khususnya remaja, untuk belajar mengenai makanan tradisional Indonesia secara interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan apresiasi mereka terhadap budaya lokal.
- Penguatan Identitas Budaya: Dengan semakin banyaknya remaja yang mengenal kuliner tradisional, masyarakat secara luas akan merasakan manfaat dalam menjaga identitas budaya lokal di tengah pengaruh globalisasi dan makanan asing