

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teh merupakan tanaman yang berasal dari Tiongkok. Tanaman teh dibawa ke Indonesia pertama kali oleh orang Belanda yang bernama Dr. Andreas Cleyer pada tahun 1686 sebagai tanaman hias. Seiring berjalannya waktu, tata cara dalam mengolah dan menikmati minuman teh inipun berkembang di berbagai daerah di Indonesia seperti misalnya di daerah Jawa ada yang dikenal dengan istilah “nasgitel” (panas, legi, kentel), di daerah Sunda ada yang dikenal dengan istilah “nyaneut”, dan di daerah Minang ada yang dikenal dengan istilah “teh talua” (Sunyoto, 2018). Sampai saat inipun, teh masih menjadi minuman favorit masyarakat Indonesia. Pernyataan ini didukung oleh data yang didapatkan oleh Litbang Kompas pada tahun 2019, di mana 434 dari 516 orang (84,1%) menyatakan menyukai minuman teh. (Afrianto, 2020)

Oza Sudewo, seorang ahli teh menyebutkan bahwa meskipun teh menjadi minuman favorit masyarakat Indonesia, namun ternyata masyarakat Indonesia sendiri pada umumnya terbiasa minum teh dengan kualitas yang rendah. Teh yang ia sebut memiliki kualitas rendah tersebut biasanya menggunakan daun-daun sisa dan juga ada campuran batang tehnya. Kebiasaan ini terbentuk sejak jaman penjajahan Belanda di mana masyarakat Indonesia dilarang untuk menikmati hasil buminya sendiri. (Anggraeni, 2019).

Satria Gunawan, seorang ahli teh dan juga seorang pemilik kedai teh “House of Tea” menyebutkan bahwa untuk mendapatkan dampak kesehatan yang baik yang bisa didapatkan dari meminum teh, bahan baku yang digunakan tentu harus memiliki kualitas yang baik, salah satu cirinya adalah yang masih berbentuk daun utuh (*whole leaf*) karena dari keutuhan daun tersebut kita bisa mengetahui di dalamnya benar-benar terkandung pucuk atau tidak (Gunawan, 2020). Pernyataan tersebut didukung oleh data dari jurnal “Kultivasi” Universitas Padjadjaran, di mana kandungan tertinggi katekin sebagai antioksidan yang dibutuhkan oleh tubuh diproduksi oleh pucuk pada tanaman teh. Sedangkan semakin tua umur daun, maka semakin rendah kandungan katekin yang ada. (Anjarsari, 2016)

Ratna Soemantri, anggota Dewan Teh Indonesia dan pendiri Komunitas Teh Indonesia mengatakan minuman teh identik dengan tradisi dan dianggap kuno oleh generasi milenial (Dini, 2012). Namun ia tetap optimis dan percaya bahwa hal tersebut bisa diubah apabila pendekatannya dilakukan dengan cara yang menarik dan tidak membosankan, dan tetap diperlukan adanya peran dari generasi milenial yang inovatif untuk bisa mengembangkan dan mempromosikan tren mengonsumsi teh dengan kualitas yang baik dan bisa mendapatkan banyak perhatian sehingga bisa sejajar dengan komoditas kopi yang sedang populer di Indonesia. (Yefri, 2020).

Menurut Budihargono, Ardianto, dan Erandaru (2013), penyampaian informasi bisa dilakukan dengan mudah apabila audiensnya mengikuti proses penyampaian informasi tersebut dengan cara yang menyenangkan dan tanpa ada paksaan, salah satu caranya adalah dengan menggunakan *game*. *Game* sendiri saat

ini didominasi oleh *game* digital, namun jika dibandingkan dengan *board game*, *board game* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah: melatih kedisiplinan dengan mengikuti aturan yang ada di dalamnya, melibatkan interaksi sosial secara langsung secara intens, dan bisa merasakan simulasi dari pengambilan keputusan yang dilakukan pada permainan tersebut (Ziz, 2015). Oleh karena itu, dari fenomena-fenomena yang telah disebutkan di atas, penulis ingin merancang sebuah *board game* yang bisa memperkenalkan kualitas teh di Indonesia, dengan harapan agar masyarakat bisa membedakan mana teh dengan kualitas yang baik dan mana teh dengan kualitas yang kurang baik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang sebuah *board game* untuk memperkenalkan kualitas teh yang ada di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

1. Batasan geografis:

- a. Primer: Target pengguna *board game* ini adalah remaja akhir Indonesia yang berdomisili di wilayah DKI Jakarta.
- b. Sekunder: Target pengguna *board game* ini adalah remaja akhir di seluruh Indonesia.

2. Batasan demografis:

- a. Primer: remaja akhir Indonesia laki-laki dan perempuan, berusia 20-24 tahun
- b. Sekunder: pria dan wanita di Indonesia berumur 24 tahun ke atas

3. Batasan psikografis:
 - a. Tertarik dengan teh.
 - b. Beranggapan bahwa kualitas teh itu penting.
 - c. Tertarik untuk mengenal kualitas teh di Indonesia lebih dalam lagi.
4. Perancangan *board game* mencakup semua komponen di dalamnya, seperti kartu, bidak, dan papan arena.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Memberikan informasi ke masyarakat tentang kualitas teh yang ada di Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi pembaca:
 - a. Meningkatkan wawasan pembaca mengenai kualitas teh.
 - b. Menyadarkan pembaca tentang betapa pentingnya mengetahui kualitas teh.
2. Manfaat bagi universitas:
 - a. Sebagai karya *board game* yang bisa digunakan oleh mahasiswa dan dosen Universitas Multimedia Nusantara untuk keperluan akademik.
 - b. Sebagai referensi yang bisa digunakan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam konteks *informative board game*.
 - c. Sebagai referensi untuk keperluan berikutnya dalam penelitian dengan topik yang sama.
3. Manfaat bagi penulis:

- a. Menjadi salah satu portofolio yang bisa digunakan penulis untuk memilih karier di masa depan.
- b. Menambah pengalaman penulis tentang pembuatan *board game*.
- c. Menambah wawasan penulis tentang pentingnya pengetahuan tentang kualitas teh di Indonesia.
- d. Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).