



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Makanan adalah salah satu aspek dalam kehidupan yang cukup penting untuk menjalani hidup sehari-hari. Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki banyak ragam seni budaya, dan juga memiliki masakan kuliner yang beragam, yang bisa disebut juga sebagai makanan tradisional. Menurut Sastroamidjojo (1995), makanan tradisional sendiri adalah makanan yang sudah lama ada dari suatu daerah, yang sudah lama dibudidayakan sejak beberapa generasi sebelumnya, diolah menggunakan bahan yang tersedia, dan beberapa makanan tradisional memiliki fungsi lain seperti sebagai bagian dari suatu ritual, atau yang berkaitan dengan fungsi sosial dan budaya. Makanan tradisional Indonesia pun terdiri dari berbagai macam, contohnya yang jarang dikenal oleh masyarakat awam di kota besar seperti Kidu-Kidu dari daerah Sumatra Utara. Kidu-Kidu sendiri adalah masakan khas daerah Karo, Sumatera Utara, yang terbuat dari bahan utama usus babi. Kidu-Kidu, menurut Ensiklopedia Makanan Tradisional Indonesia (Sumatra) (2004), juga merupakan salah satu makanan yang digunakan dalam beberapa upacara tradisional, seperti upacara Nganting Manok (perkawinan), Mesuri-suri (memberi makan orang yang sudah tua), dan Pur Pur Sage (upacara perdamaian antar keluarga atau masyarakat kampung). Upacara-upacara tersebut memiliki nilai sosial, dimana ada terjadinya acara makan bersama yang melibatkan banyak orang, sehingga melalui acara makan tersebut, hubungan yang retak dapat terjalin kembali dan rasa persaudaraan semakin kental. Selain nilai sosial juga terdapat nilai budaya karena upacara-upacara tersebut sudah dilakukan secara turun menurun dari berbagai generasi masyarakat Karo.

Pada jaman modern ini, perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi persepsi generasi muda terhadap makanan tradisional Indonesia. Studi yang telah dilakukan oleh Adiasih, et al. (2015) mengenai persepsi mahasiswa Surabaya

terhadap makanan tradisional Jawa Timur menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka lebih memilih memakan makanan asing seperti makanan Jepang (sushi, ramen) atau makanan Eropa (pizza, steak) dikarenakan rasa gensi yang didapat setelah memakan makanan tersebut dan penampilan makanan asing yang menurut mereka lebih menarik dibandingkan dengan makanan tradisional yang mereka tahu. Hasil FGD dalam penelitian tersebut juga ditemukan bahwa beberapa mahasiswa memiliki persepsi yang berbeda mengenai makanan tradisional. Beberapa mahasiswa mengatakan bahwa makanan tradisional hanyalah makanan yang asli berasal dari daerah setempat, dan yang lainnya mengatakan bahwa makanan tradisional juga termasuk makanan yang berasal dari daerah lain yang berakulturasi dengan budaya daerah setempat. Koordinator IndoWYN (Indonesia World Heritage Youth Network) Lenny Hidayat (2008), juga menyatakan bahwa minat generasi muda Indonesia untuk lebih mengenal budaya makin berkurang, dan salah satu faktor penyebab hilangnya minat tersebut sehingga menimbulkan ketidak-tahuan adalah kurangnya media informasi mengenai kekayaan budaya Indonesia, termasuk makanan tradisional Indonesia. Maka dari itu dibutuhkan suatu edukasi lebih untuk mengenal makanan tradisional Indonesia, khususnya yang jarang dilihat oleh masyarakat awam yang tinggal di kota besar. Karena, menurut Lestari, et al. (2019), mengenal makanan tradisional dapat menjadi salah satu sarana untuk melestarikan budaya yang ada dalam negeri agar tidak dilupakan oleh generasi muda penerus bangsa, juga untuk menghilangkan pemikiran etnosentrisme atau pandangan negatif pada kultur lain, karena Indonesia adalah bangsa yang multikultural.

Edukasi mengenai makanan tradisional dapat dimulai dengan mengedukasi anak-anak. Menurut Gunarsa (2008), anak-anak pada masa sekolah, yaitu sekitar umur 6-12 tahun, adalah masa yang penting dimana anak-anak mulai antusias untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pentingnya sosialitas dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialitas tersebut. Anak-anak menjadi lebih mudah mencerna pelajaran yang telah diberikan kepada mereka, sehingga akan lebih mudah untuk memberi edukasi mengenai makanan tradisional Indonesia, khususnya yang jarang ditemui. Edukasi dapat lebih lanjut dilakukan dilakukan lewat pembuatan sebuah

buku interaktif untuk anak. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Mol, et al. (2009), interaktifitas yang terjadi pada saat membaca suatu buku pada anak dapat menjadi stimulan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran dan mencerna info, apalagi dengan terdapatnya partisipasi orang tua, teman, atau figur guru mereka ketika terjadi proses aktivitas membaca tersebut. Atas dasar berikut, penulis memutuskan untuk mengangkat “Perancangan Buku Interaktifitas Mengenai Makanan Tradisional Indonesia Yang Jarang Ditemui untuk Anak Usia 6-12 Tahun” sebagai judul Tugas Akhir yang akan diteliti.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Minat generasi muda pada makanan tradisional Indonesia masih kurang.
2. Kurangnya media pembelajaran mengenai makanan tradisional Indonesia.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat ditemukan pertanyaan berikut:

1. Bagaimana perancangan buku interaktif mengenai makanan tradisional Indonesia untuk anak usia 6-12 tahun?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan untuk pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Kriteria untuk target tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Demografis

- a) Primer: Anak-anak berumur 6-12 tahun
- b) Sekunder: Masyarakat berumur >6-12 tahun

- b. Geografis

- a) Primer: Jabodetabek
- b) Sekunder: Seluruh Indonesia

- c. Psikografis

- a) Antusias dalam belajar

b) Gemar melihat sesuatu yang menarik

2. Rancangan dibuat sebatas sebuah buku interaktif digital dalam bentuk dua dimensi (2D), dengan aspek interaktifitas yang mudah.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang buku interaktif yang efektif untuk mengedukasi serta menambah minat anak untuk mengenal lebih dalam mengenai berbagai macam makanan tradisional Indonesia, khususnya yang jarang ditemui pada umumnya.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

##### **1. Manfaat bagi penulis**

Penulis merancang tugas akhir ini demi menambah wawasan mengenai makanan tradisional Indonesia, khusus yang jarang ditemukan di kota besar. Selain itu, pemilihan rancangan jenis tugas akhir ini adalah agar penulis dapat memperluas dan mengembangkan kemampuan penulis dalam mendesain sebuah media buku yang memiliki aspek interaktifitas.

##### **2. Manfaat bagi universitas**

Penulis merancang Tugas Akhir ini untuk menambah referensi dan acuan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang berniat untuk merancang karya dengan topik yang sama.

##### **3. Manfaat bagi masyarakat**

Penulis merancang Tugas Akhir ini untuk menambah edukasi dan minat mengenai makanan tradisional Indonesia yang jarang ditemui melalui media buku interaktif.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A