

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kultur merupakan suatu praktik budaya, kepercayaan, nilai atau sikap yang dilaksanakan oleh suatu kelompok budaya secara turun menurun. Kultur juga merupakan suatu ekspresi dari budaya dan menjadi identitas etnis, regional, dan nasional (dapat berupa gaya hidup, ritual keagamaan, seni, sastra, musik, dan tarian). Salah satu dari ekspresi kebudayaan dapat berupa makanan. (Wijaya, 2019).

Nilai yang terkait dalam makanan adat tidak hanya sebatas kebutuhan fisiologi dasar manusia, tetapi juga sebagai fungsi simbolik suatu kelompok (pemersatu sosial seperti kekeluargaan, persahabatan, dan keramahtamahan saat adanya tamu), biasanya makanan adat di konsumsi bersama. Tata cara penyajian hingga pengonsumsian setiap komunitas berbeda agar dapat dibedakan antara budaya satu dengan lainnya. (Wijaya, 2019).

Budaya dan kultur di Indonesia sangatlah beragam, salah satunya adalah adat Batak Toba yang berada di Sumatera Utara. Makanan yang disajikan oleh adat ini tidak hanya sebatas upacara adat maupun makanan sehari-hari, tetapi makanan adat yang disiapkan memberikan wujud, variasi, fungsi serta menjadi sebagai simbol tradisi sosial yang memiliki makna erat dan berhubungan dengan kemasyarakatan. (Siahaan, 1993).

Gukguk (2018) menyatakan bahwa makanan khas adat mulai tidak dikenal oleh generasi muda dikarenakan masuknya akulturasi budaya asing (seperti fast food) yang menggantikan makanan khas masyarakat tersebut, dan mengurangnya leksikon budaya suatu masyarakat sehingga generasi berikutnya tidak mengenal linguistik budaya tersebut.

Selain dari segi mengurangnya linguistik, kurangnya edukasi mengenai sejarah, fungsi dari makanan adat tersebut, rempah yang digunakan, serta cara memasaknya. Sehingga dibutuhkan media informasi mengenai makanan khas Batak Toba untuk membudidayakan kuliner ini. (Manurung, 2017).

Adanya referensi mengenai kuliner, tetapi di dominasi dalam bentuk buku resep memasak atau artikel, sisanya lebih dijelaskan secara turun menurun secara lisan (Wijaya, 2019). Adanya repositori dan ensiklopedia online yang membahas kuliner khas Batak Toba, hanya saja lebih banyak resep makanan dibandingkan latar belakang dan maknanya.

Dari hasil penelitian sementara yang dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa remaja Batak familiar dan mengetahui makanan khas kuliner Batak Toba secara visual, tetapi dari beberapa makanan mereka tidak mengetahui namanya, selain itu juga tidak mengetahui latar belakang, fungsi, dan makna dari makanan tersebut.

Permasalahan yang muncul adalah dikarenakan minimnya informasi yang didapatkan sebatas lisan dan singkat, biasanya mereka mendapatkan penjelasannya dari keluarga dan saudara. Selain itu juga dikarenakan adanya alkulturasi makanan budaya asing yang menggantikan makanan sehari - hari, dan kurangnya leksikon atau dokumentasi mengenai kuliner khas Batak Toba, sehingga pengetahuan mengenai makna, filosofi, serta minat terhadap makanan tersebut berkurang terutama di kalangan remaja akhir etnis Batak yang merantau.

Oleh karena itu, solusi desain yang ditawarkan merupakan media informasi mengenai kuliner khas Batak Toba sebagai pengenalan budaya. Selain dapat mengenal latar belakang, fungsi, dan makna dari kuliner tersebut, diharapkan para remaja dan dewasa muda untuk dapat melestarikan latar belakang, pengertian, makna, serta filosofi dari makanan adat ini agar tidak punah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan perumusan masalahnya, yaitu bagaimana menginformasikan mengenai kuliner khas Batak Toba sebagai pengenalan budaya melalui perancangan media interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan solusi ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Target perancangan media dibatasi oleh:

1.3.1 Demografis

Media informasi ini ditujukan untuk remaja akhir berumur 17 - 25 tahun (Departemen Kesehatan, 2009), berjenis kelamin perempuan dan laki - laki. Ditujukan kepada umur 17 - 25 tahun, dikarenakan dalam lingkup tersebut remaja akhir bersikap lebih dewasa dan memasuki usia kerja, sehingga mereka menggunakan waktu luangnya untuk mencari pengalaman baru dan kegiatan yang aktif (Ismayanti, 2010).

1.3.2 Geografis

Target dari perancangan merupakan penduduk dari Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Pemilihan geografis target audiens yang berada di JABODETABEK dikarenakan banyak perantau adat Batak Toba yang lahir di daerah tersebut, selain itu juga penulis memilih daerah ini untuk memperkecil target sehingga perancangan lebih tertuju dan tepat pada kebutuhan target audiens.

1.3.3 Psikografis

- 1) Generasi muda yang memiliki ketertarikan dalam bidang budaya dan kultur.
- 2) Generasi muda Batak dan non-Batak yang tertarik terhadap kuliner.
- 3) Tertarik untuk mengetahui sejarah, fungsi, dan makna dari kuliner adat Batak Toba.

2. Konten perancangan membahas sejarah, fungsi dan makna 4 makanan khas Batak Toba dari banyak pilihan makanan yang sudah familiar di kalangan etnis Batak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini untuk memberikan informasi mengenai budaya dan meningkatkan kesadaran untuk melestarikan kuliner khas Batak Toba terutama kepada remaja akhir etnis Batak yang merantau. Informasi tersebut disampaikan dalam bentuk perancangan media informasi mengenai kuliner khas Batak Toba.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian:

1.5.1 Penulis

Penulis mendapatkan pembelajaran dalam perancangan media informasi ini dan mendapatkan pengetahuan lebih mendalam mengenai kuliner khas Batak Toba, latar belakang dari makanan tersebut, serta informasi berupa fungsi dan maknanya.

1.5.2 Masyarakat

Penulis berharap atas perancangan ini, masyarakat terkhususnya remaja akhir etnis Batak dapat mempelajari latar belakang dari kuliner khas daerah Batak sendiri dan dapat menjaga kelestarian makanan adat tersebut sehingga tidak terlupakan dan punah.

1.5.3 Universitas

Perancangan ini diharapkan dapat berguna sebagai sumber referensi dalam pembelajaran mengenai informasi seputar kuliner khas Batak Toba, serta menjadi contoh inspirasi untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang sedang membutuhkan.