

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki sumber daya hayati yang beraneka ragam. Lebih dari tiga puluh ribu (30.000) jenis tumbuhan di dunia berada di Indonesia. Menurut Yana et al. (2018) rempah merupakan bagian dari tumbuhan yang pada umumnya bersifat kering. Rempah digunakan sebagai bumbu, penambah cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan (Pramesthi et al., 2020). Selain untuk kuliner, rempah-rempah juga digunakan untuk bidang lain seperti kosmetik, medis, hingga religi. Rempah-rempah menjadi salah satu bagian penting dalam sejarah Indonesia. Indonesia merupakan pusat penghasil rempah yang diakui dunia. Hingga saat ini Indonesia masih mengekspor rempah-rempah ke berbagai negara seperti Amerika Serikat, Tiongkok, India, Vietnam, dan Belanda (Kemendikbudristek, 2021). Kebutuhan akan rempah menyebabkan terbuatnya sebuah rute maritim lintas benua yang disebut jalur rempah (Ng, 2021). Jalur rempah berperan penting terhadap keragaman budaya Indonesia melalui akulturasi budaya lokal dengan budaya asing, perekonomian, politik, bahkan agama yang dibawa oleh bangsa asing. Namun, akulturasi ini berdampak tidak hanya untuk Indonesia bahkan bagi dunia (Ahmadi, 2020). Melalui perdagangan rempah, teknologi pelayaran dan perdagangan mengalami kemajuan dengan pesat.

Mengingat besarnya peran yang dimiliki jalur rempah untuk dunia, Kepala Balitbang dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Suprayitno (2020) menjelaskan bahwa pemerintah Indonesia akan mengajukan jalur rempah sebagai warisan budaya dunia yang diakui The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) (Zubaidah, 2020). Direktur Jendral Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Hilmar Farid (2020) berpendapat bahwa melalui pengajuan jalur rempah sebagai warisan budaya dunia, Indonesia akan melakukan

gerakan revitalisasi budaya dengan ukuran yang besar sehingga dapat menggerakkan kemajuan budaya, ekonomi, hingga diplomasi (JawaPos, 2020).

Melalui pendekatan dengan berbagai aspek, narasi jalur rempah mampu menjadi jawaban dari ketahanan pangan, perubahan iklim, hingga kemiskinan (Kemendikbudristek, 2021). Beberapa contoh upaya yang sedang dilakukan pemerintah untuk mendukung revitalisasi budaya adalah Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Uno yang melakukan kunjungan ke Desa Wisata Negeri Hila menyatakan sebagai titik nol dari jalur rempah Indonesia, penyegaran kembali dan perluasan kebun-kebun rempah oleh Kementerian Pertanian, hingga pengembangan industri obat herbal serta kecantikan berbasis rempah Indonesia oleh Kementerian Kesehatan (Kemendikbudristek, 2021). Nugraha (2019) berpendapat bahwa kebudayaan yang akan direvitalisasi harus digabungkan dengan aspek-aspek kehidupan di masa kini, karena tradisi yang statis lambat laun akan hilang.

Namun, Suprayitno (2020) menjelaskan bahwa *outstanding universal value* menjadi sebuah syarat dalam pengajuan warisan budaya dunia. Seperti halnya pengetahuan masyarakat akan batik, keris, dan pencak silat yang sudah ditetapkan sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO, pengetahuan akan jalur rempah juga harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam membantu tercapainya target ini (Zubaidah, 2020). Namun, tidak banyak media informasi yang membahas mengenai sejarah perdagangan jalur rempah Indonesia. Buku-buku sejarah yang ada hanya membahas sejarah perdagangan jalur rempah Indonesia secara tersirat sehingga untuk mendapatkan gambaran besar mengenai sejarah jalur rempah diperlukan buku atau referensi lain.

Latief (2020) menambahkan bahwa pengenalan mengenai jalur rempah penting untuk generasi muda terlepas dari cara mereka memandang dari bidang ekonomi, makanan, sejarah, atau budaya. Beliau juga berpendapat jalur rempah dapat menjadi topik diskusi utama untuk perguruan tinggi (Khairunnisa, 2020). Namun, Setiawan et al. (2020) merekomendasikan penyusunan materi-materi mengenai pembelajaran sejarah jalur rempah dan diintegrasikan ke dalam

kompetensi dasar untuk jenjang pendidikan SMA/SMK/MA yang relevan sebagai materi tambahan.

Ada dua cara yang bisa dilakukan untuk menyampaikan narasi besar jalur rempah kepada generasi muda. Cara pertama sudah dilakukan oleh Kemendikbudristek melalui penerapan materi mengenai jalur rempah ke dalam kurikulum yang sudah ada. Namun, hal tersebut membuat materi jalur rempah tetap terpisah-pisah dan ditulis secara tersirat. Cara selanjutnya yang penulis ajukan untuk membantu menyampaikan narasi besar jalur rempah dengan perancangan media informasi yang merangkum narasi ke dalam satu media. Sehingga, media ini akan berfungsi sebagai media suplemen yang membahas narasi besar jalur rempah dalam satu media yang informatif dan menarik, khususnya bagi generasi muda secara umum.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka rumusan masalah untuk Tugas Akhir ini adalah:

- 1) Bagaimana perancangan media informasi tentang sejarah jalur rempah Indonesia?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, agar penelitian tetap terarah maka penulis harus menetapkan beberapa klasifikasi target penelitian. Target perancangan media informasi ini adalah remaja hingga dewasa muda yang membutuhkan media alternatif untuk mempelajari atau karena tertarik terhadap sejarah perdagangan rempah. Berikut merupakan rincian lebih detail mengenai target penelitian:

### **1) Demografis**

Usia : 15-23 Tahun

Batasan usia ini diperoleh berdasarkan hasil riset penulis mengenai generasi muda. Fikrianto (2018) menyatakan rata-rata usia mahasiswa pendidikan S1 adalah 19-23 tahun (Beritasatu, 2018), sedangkan rata-rata

usia untuk jenjang pendidikan SMA/SMK/MA di Indonesia adalah 15-18 tahun (Nurasri, 2018).

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Profesi : Siswa, Mahasiswa, Pekerja umum

Tingkat Ekonomi : Ses A1 (Tingkat Pengeluaran Rumah Tangga  $\geq$  Rp7.500.000), Ses A2 (Tingkat Pengeluaran Rumah Tangga Rp5.000.001 – Rp7.500.000), dan Ses B (Tingkat Pengeluaran Rumah Tangga Rp3.000.000 – Rp5.000.000)

*Decision Maker* : Orang tua target, *decision maker* tersebut jika target belum memiliki penghasilan sendiri. Target yang ingin membeli media dan orang tua target yang memasok dana.

## 2) Geografis

Primer : Jabodetabek.

Hal ini didapatkan berdasarkan hasil analisis kuesioner *simple random sampling* dengan total 348 responden dari berbagai provinsi di Indonesia. Hasil analisis penulis mendapatkan 103 responden atau sekitar 29% masih sesuai batas usia menjawab pertanyaan 60% kurang tepat mengenai jalur rempah, walaupun di antaranya ada yang menjawab mengetahui mengenai jalur rempah. Berdasarkan 103 responden yang keliru tersebut, sekitar 65% berasal dari daerah Jabodetabek.

## 3) Psikografis

- a) Efisien, membutuhkan media informasi yang menggambarkan narasi besar jalur rempah secara ringkas
- b) *Visual Learner*, tidak terlalu suka membaca dan senang melihat gambar pada sebuah media.

- c) Imajinatif, ikut membayangkan bagaimana perdagangan rempah pada masa itu melalui informasi yang diberikan pada media.

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

Perancangan ini bertujuan untuk menyediakan media suplemen bersifat *edutainment* yang merangkum narasi besar jalur rempah ke dalam satu media. Media ini ditujukan untuk remaja hingga dewasa muda yang mencari informasi dan ingin mengenal sejarah jalur perdagangan rempah di Indonesia.

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

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian yaitu manfaat bagi penulis, bagi orang lain, dan bagi universitas. Berdasarkan penelitian ini, penulis berharap mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Melalui penelitian ini, menjadi kesempatan bagi penulis untuk melatih kemampuan desain penulis. Di sisi lain, penelitian ini meningkatkan pengetahuan dan pemahaman penulis mengenai sejarah jalur rempah dan sejarah perdagangan rempah.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain**

Melalui penelitian ini, penulis berharap media informasi memiliki manfaat untuk meningkatkan pengetahuan pembaca. Tidak hanya meningkatkan pengetahuan, penulis juga berharap media informasi ini dapat menghibur pembaca sehingga pengalaman belajar tidak membosankan.

##### **1.5.3 Manfaat Bagi Universitas**

Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa-mahasiswa lain dalam melakukan penelitian. Referensi untuk data hingga teknik pembuatan.