

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beragam suku, agama, ras, dan budaya salah satunya budaya makan bersama. Menurut Paluet dan Saledok (2023), makan bersama merupakan aktivitas yang sudah dilakukan secara turun-menurun dan menjadi sebuah budaya. Dibalik itu, menurut Febriawan (2021), makan bersama sering dilakukan saat berkumpul sehingga menciptakan nilai gotong royong, meningkatkan kerukunan antar sesama, dan saling mendoakan. Namun, seiring berjalannya waktu, budaya makan bersama di Indonesia mengalami perubahan.

Perubahan budaya makan bersama di Indonesia tidak lepas dari perkembangan zaman yang semakin modern. Menurut Almarogi dalam Hermansyah dan Wasib (2024), globalisasi memberikan dampak yang sangat beragam di seluruh dunia. Hermansyah dan Wasib (2024) menambahkan, globalisasi terhadap budaya dapat berdampak terjadinya homogenisasi budaya dan heterogenisasi budaya. Budaya makan bersama dapat dikategorikan dalam keduanya. Hal ini didukung dengan pendapat Wulandari et al. (2023), yang menyatakan budaya lokal semakin asing di kalangan anak sekolah dasar karena dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zaman, sedangkan Yasmine dalam Riani Liputan6 (2023), berpendapat bahwa budaya makan di Indonesia masih dilakukan, namun dengan cara yang diadaptasi sesuai perkembangan zaman.

Budaya menjadi identitas, pembeda, pembatas, media komunikasi, dan pembentuk perilaku kelompok (Mursabdo, 2020). Budaya makan bersama di Indonesia dapat menjadi media komunikasi dimana terjadi pengenalan keberagaman budaya didalamnya (Dwi, 2023) dan dapat membentuk perilaku menjadi suatu kebiasaan sebagai sarana Pendidikan karakter dengan nilai-nilai sebagai pedoman (Yandri, 2022). Maka dari itu, budaya perlu dikenalkan sedari dini untuk membentuk identitas jati diri Indonesia agar tidak hilang. Anak 7-10

tahun merupakan usia awal anak sekolah dasar. Menurut Izzaty (2008), pada usia tersebut, anak mengalami perkembangan pikiran menjadi lebih logis, menerima pandangan orang lain, dapat menurunkan rasa ego, dan mulai berkelompok dengan teman. Bujuri (2018) juga menambahkan, terdapat kekurangan dalam perkembangan kognitif anak usia 7-10 tahun yaitu kesulitan memahami sifat abstrak karena penalaran anak yang masih terbatas serta menyelesaikan masalah hanya dengan panca indra.

Menurut teori Piaget dalam Bujuri (2018), Anak Usia 7-10 lebih mudah memahami suatu peristiwa berfokus pada proses. Budaya makan bersama di Indonesia merupakan budaya tak benda atau *intangible culture* (Waryana, 2022) yang bersifat abstrak dan sulit dipahami. Maka dari itu, diperlukannya suatu proses untuk dapat memahami budaya makan bersama di Indonesia yang berbeda-beda terutama dalam kegiatan sehari-hari yang dapat dirangkum menjadi cerita sebagai pengenalan untuk anak usia 7-10 tahun di Jakarta dan Tangerang dengan tingkat penduduk pendatang yang tinggi.

Saat ini, pengenalan budaya makan bersama di Indonesia dilakukan dengan menggelar makan bersama secara langsung bersamaan dengan edukasi makanan sehat (Kemendikbud, 2023). Namun, penjelasan terkait budaya makan bersama di Indonesia yang berbeda-beda tiap daerahnya belum dibahas secara jelas. Hal ini menyebabkan minimnya informasi yang diterima anak 7-10 tahun untuk memahami keberagaman wilayah Indonesia yang memiliki ciri khas budaya makan bersama masing-masing.

Berdasarkan paparan di atas, dibuatlah perancangan media informasi berfokus pada proses yang dikemas dalam bentuk cerita dan aktivitas agar anak mudah memahami budaya makan bersama di Indonesia yang bersifat abstrak dan berbeda-beda. Hal ini didasarkan juga pada budaya makan bersama di Indonesia sebagai ciri khas bangsa yang perlahan berubah akibat dampak dari globalisasi, sedangkan dilain sisi, budaya ini memiliki beragam manfaat dengan mengenal keberagaman budaya Indonesia serta nilai-nilai positif yang terkandung dibalikny.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan 3 masalah yaitu:

- 1) Budaya makan bersama di Indonesia mengalami perubahan akibat globalisasi yang menyebabkan homogenisasi budaya dan heterogenisasi budaya.
- 2) Budaya makan bersama di Indonesia merupakan budaya abstrak yang sulit dipahami oleh anak usia 7-10 tahun.
- 3) Belum adanya media informasi yang mengenalkan konsep abstrak terkait budaya makan di Indonesia dengan target anak usia 7-10 tahun.

Berdasarkan 3 masalah tersebut, dapat dirangkum rumusan masalah yang berkaitan dengan budaya makan bersama di Indonesia yaitu bagaimana perancangan media informasi budaya makan bersama di Indonesia untuk usia 7-10 tahun di Jakarta dan Tangerang?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Geografis
Berdomisili di daerah Jakarta dan Tangerang. Sebanyak 56,7% masyarakat Indonesia tinggal di perkotaan dengan Jakarta sebagai wilayah perkotaan tertinggi penduduk (Rizaty, 2020), sedangkan Tangerang merupakan wilayah dengan Tingkat perantau hingga 70% (Hariyanti, 2015) sehingga keduanya memiliki karakteristik mobilitas dan keterbukaan yang tinggi.
- 2) Demografis
 - a) Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
 - b) Usia : 7 – 10 Tahun
Menurut Izzaty (2008), anak usia mulai 7 tahun senang dengan cerita imajinatif dan puncak anak menyukai bacaan ada pada umur 9-12 tahun. Diambil dari data Perpunas (2022), Tingkat kegemaran

membaca masyarakat Indonesia juga meningkat 7,4% menjadi 63,9 poin.

- c) SES : B
- d) Pendidikan : Sekolah Dasar
- 3) Psikografis
 - a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
 - b) Mau terbuka dengan sesama
- 4) *Behaviour*
 - a) Senang makan bersama
 - b) Senang belajar hal baru
 - c) Tertarik dengan budaya Indonesia

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini yaitu agar budaya makan bersama di Indonesia lebih dikenal anak-anak untuk membantu menjelajah keberagaman budaya Indonesia. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai media belajar, meningkatkan imajinasi, kosa kata, dan meningkatkan rasa cinta tanah air.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini memiliki manfaat untuk beberapa pihak, antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi Penulis
Penulis dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat dari awal hingga akhir perkuliahan untuk menyelesaikan masalah secara langsung dengan memberikan solusi desain yang sesuai. Selain itu, penulis juga dapat meningkatkan kreativitas serta berpikir kritis selama pembuatan tugas akhir.
- 2) Bagi anak-anak di Jakarta dan Tangerang
Anak-anak di daerah Jakarta dan Tangerang dapat mengenal budaya makan bersama di Indonesia dengan lebih jelas dan menarik serta mengetahui nilai-nilai dibalik makan bersama dengan perancangan media informasi ini.

3) Bagi Indonesia

Budaya Indonesia salah satunya budaya makan bersama yang perlahan luntur di generasi muda dapat kembali terlihat dan menjadi pengetahuan baru terutama pada anak-anak.

4) Bagi Universitas

Universitas Multimedia Nusantara menjadi unggul karena telah mendidik mahasiswa dalam menyelesaikan suatu masalah nyata dengan pembelajaran yang diberikan. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi bahan referensi untuk mahasiswa lain yang membutuhkan.



UMMN

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