

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberagaman kuliner berperan sebagai warisan turun-temurun yang menjadi penghubung nilai historis dengan masyarakatnya, hal ini juga memiliki hubungan erat dengan kerajaan yang ada di Indonesia (Noviati dkk., 2025, hlm. 144). Sebagai salah satu kerajaan tertua dia Indonesia, kerajaan Kutai Kartanegara merupakan kerajaan dengan rangkaian kuliner yang memiliki *value* historis dalam hidangan-hidangannya (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 462).

Sebagai bagian dari kerajaan Kutai Kartanegara, kuliner ini juga mencerminkan status sosial dan nilai simbolik dalam tradisi kerajaan. Sehingga pada masa lampau, hidangan-hidangan ini hanya disajikan untuk para Raja (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 459). Maka dari itu, informasi mendalam mengenai kuliner ini menjadi sedikit dan berakibat pada rendahnya regenerasi serta keberlanjutannya dalam kehidupan sehari-hari (Klik Samarinda, 2021)

Beberapa jenis hidangan khas Kutai Kartanegara yang menjadi santapan khusus anggota kerajaan adalah nasi bekepor. Hidangan ini memiliki keunikan pada cara pembuatannya, yaitu dimasak dalam kuali emas di atas bara api dengan cara diputar-putar, kuali emas dipercaya dapat menjaga suhu nasi agar tetap hangat karena dihidangkan khusus untuk raja (Kamalia & Putri, 2025, hlm. 462-463).

Hal ini didukung oleh studi yang dilakukan oleh Pusaka Rasa (2022) yaitu adanya daerah dengan kuliner yang memiliki nilai historis tinggi dan juga keunikan dalam makanannya tetapi sudah mulai terlupakan. Melalui wawancara pusaka rasa dengan pegiat kuliner Kutai Kartanegara yaitu Yaya Wardhana, dikatakan bahwa Kuliner Kutai Kartanegara yang belum terlalu dikenal tertutama oleh dewasa muda Kalimantan Timur, makanan-makanan ini tidak memiliki informasi yang tertulis secara jelas dan hanya melalui turun-temurun. Menurut Pusaka Rasa (2022), seharusnya kuliner khas Kutai memiliki daya tarik tersendiri karena penggunaan bahan makanan yang unik dan jarang ditemukan di makanan

daerah lainnya, seperti terong asam, bawang rambut, ikan haruan, dan ikan lais yang memiliki cita rasa unik.

Melalui wawancara pusaka rasa dengan pegiat kuliner Kutai Kartanegara, Wardhana (2024) menyatakan bahwa Kuliner Kutai Kartanegara yang belum terlalu dikenal tertutama oleh generasi muda Kalimantan Timur, makanan-makanan ini tidak memiliki informasi yang tertulis secara jelas dan hanya melalui turun-temurun. Seiring perkembangan zaman, value yang dimiliki kuliner ini menjadi warisan turun-temurun yang jarang diketahui, dan berpengaruh pada identitas budaya yang mulai terlupakan (Luthfia, 2024). Menurut Pusaka Rasa (2022), seharusnya kuliner khas Kutai memiliki daya tarik tersendiri karena penggunaan bahan makanan yang unik dan jarang ditemukan di makanan daerah lainnya, seperti terong asam, bawang rambut, ikan haruan, dan ikan lais yang memiliki cita rasa unik.

Melalui observasi yang telah dilakukan, sulit untuk menemukan media informasi mengenai kuliner Kutai Kartanegara secara keseluruhan dan cenderung terbagi-bagi. Sementara itu, informasi yang tersedia di internet, seperti pada kliksamarinda.com dan food.detik.com hanya menyajikan pembahasan umum dan berbasis teks tanpa pendekatan yang interaktif (Klik Samarinda, 2021; Rahmawati, 2024). Hal ini menyebabkan media informasi yang tersedia kurang efektif secara visual dan interaktivitas, sehingga menyebabkan rendahnya ketertarikan generasi mendatang untuk mengenal kuliner Kutai Kartanegara. Maka dari itu, tanpa adanya media informasi yang memadai, informasi mengenai nilai-nilai yang dimiliki kuliner ini semakin terpinggirkan dan berisiko pada kepunahannya kuliner dari Kutai Kartanegara (Rahmawati, 2024).

Oleh karena itu, diperlukan media informasi interaktif sebagai media untuk simulasi, tetapi juga mampu memudahkan keterlibatan target audiens dalam mengenal kuliner daerah ini. Menanggapi hal ini, penulis akan merancang media informasi interaktif berupa *board game* untuk meningkatkan interaktivitas, sesuai dengan kultur Kalimantan Timur yang mengutamakan kebersamaan, seperti pada acara Erau (Yulianingrum dkk., 2024, hlm. 860). Dengan adanya perancangan ini,

diharapkan informasi mengenai kuliner khas Kutai Kartanegara dapat mempermudah pemahaman target audiens.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Kuliner Kutai Kartanegara kurang dikenal oleh dewasa muda Kalimantan Timur.
2. Informasi mengenai kuliner Kutai Kartanegara dan nilai historisnya sulit diakses oleh masyarakat.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan *board game* mengenai kuliner Kutai Kartanegara?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada dewasa muda usia 18—25 tahun, SES A, dan merupakan warga asli Kalimantan Timur, dengan fokus untuk mengenalkan kuliner khas Kalimantan Timur. Objek media informasi yang akan dilakukan melingkupi perancangan *board game* sebagai salah satu bentuk media interaktif dan budaya yang akan diangkat adalah kuliner Kutai Kartanegara.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *board game* mengenai kuliner Kutai Kartanegara

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan media interaktif untuk memperkenalkan kuliner daerah Kutai Kartanegara.

2. Manfaat Praktis:

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam mengedukasi mengenai kuliner daerah Kutai Kartanegara. Perancangan yang interaktif dan efektif diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam melestarikan kuliner khas Kutai Kartanegara.