

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak sekali budaya, mulai dari pakaian, tarian, alat musik, hingga kuliner. Dalam kategori kuliner pun juga ada beberapa jenis di dalamnya, seperti kue tradisional. Kue tradisional Indonesia adalah sebuah makanan ringan atau camilan dari kebudayaan Indonesia yang sudah ada sejak lama dan resepnya diturunkan dari generasi ke generasi (Natasya et al., 2020, h.1). Setiap suku dan budaya memiliki kue tradisional khasnya masing-masing, begitu pula dengan suku Sunda. Suku Sunda memiliki beragam kue tradisional, salah satunya seperti kue Surabi. Surabi merupakan kue yang terbuat dari tepung beras dan santan yang dapat dinikmati dengan berbagai cara seperti dengan gula merah, oncom, atau telur (Risqienna et al., 2023, h.51). Kue Surabi ini termasuk ke dalam makanan tradisional favorit yang paling bertahan hingga saat ini (Yunawanti & Bastaman, 2019, h.2).

Namun sayangnya dengan banyaknya makanan asing yang masuk ke Indonesia, beberapa kue tradisional mulai ditinggalkan atau tergeser. Terlebih lagi kue tradisional khas Sunda yang merupakan jajanan pasar. Padahal jajanan pasar merupakan warisan turun-temurun dan komponen penting dalam pusaka kuliner Indonesia (Wati & Budiyono, 2025, h.224). Beberapa jajanan pasar tersebut sudah ada yang sulit untuk ditemukan seperti kue Bandros. Menurut Lestari dan Apsari (2023, h.8686) kue tersebut sudah sulit sekali ditemukan akibat dari globalisasi yang membawa masuk makanan asing ke Indonesia. Sehingga sekarang anak-anak menjadi lebih mengenal makanan asing dibandingkan makanan tradisional (h.8686). Tidak hanya kue Bandros saja tetapi kue Awug pun juga sudah sulit ditemukan dan tergeser oleh makanan asing (Ericka, 2023, h.2)

Apabila dibiarkan saja, maka eksistensi kue tradisional tersebut dapat menurun akibat tertutupnya dengan penyebaran makanan asing yang masuk ke Indonesia (Lestari & Apsari, 2023, h.8686). Tanpa tindakan pelestarian, kue

tradisional tersebut akan menjadi langka. Padahal kue tradisional itu juga memiliki peran yang penting dalam sebuah budaya. Bagi orang Sunda pribadi, makanan tidak hanya untuk mengisi kelaparan perut tapi juga memiliki arti penting, seperti sebagai bagian dari acara adat (Gardjito et al., 2023, h.3). Apabila makanan Sunda punah maka hal tersebut juga dapat berdampak pada upacara tradisional Sunda. Sudah ada beberapa kue tradisional di Indonesia yang telah punah (Achroni, 2018, h.v), sehingga sangat disayangkan apabila kue tradisional khas Sunda mengalami kepunahan. Makanan Sunda juga berpengaruh pada bidang atraksi kuliner karena dapat membantu pengembangan pariwisata (Andriyanti & Setiawan, 2024, h.2). Kota Bandung memiliki penilaian yang baik oleh wisatawan sebab makanan Sunda yang ditawarkan oleh daerah tersebut. Hal ini membuktikan bahwa makanan Sunda berhubungan erat dengan bidang kepariwisataan (Putri et al., 2019, h.41).

Anak-anak masih cenderung memilih untuk bermain dibandingkan belajar (Putri, 2024, h.6). Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media edukasi menggabungkan kegiatan pembelajaran dengan permainan untuk mengenalkan mereka kepada kue tradisional khas Sunda. Dengan mengenal anak-anak pun akan dapat lebih tertarik dan pada akhirnya akan tumbuh rasa cinta pada budaya tersebut (Ibrahim, 2020, h.3) dan juga bangga akan budaya yang merupakan aset negara Indonesia (h.4).

Banyak sekali variasi media edukasi yang dapat digunakan, salah satunya adalah dengan menggunakan media *board game*. Dengan menggunakan media *board game* akan membuat pembelajaran menjadi efektif (Maryanti et al., 2021, h.4215). Ketika belajar, anak akan menggunakan otak kirinya. Namun, apabila ditambahkan elemen bermain maka otak kanan mereka pun akan terasah dan dilatih untuk memicu rasa penasaran dan berpikir dengan menyenangkan (Putri, 2024, h.6). *Board game* dapat melatih konsentrasi dan juga daya ingat serta melatih anak untuk memecahkan masalah, berstrategi. Media tersebut dapat melatih anak-anak untuk berpikir secara kritis dan juga kreatif (Gamayanto, 2022, h.322). Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat isu tersebut dan menawarkan sebuah solusi menggunakan *board game* untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam upaya untuk melestarikan kue tradisional khas Sunda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, penulis menemukan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Anak-anak sudah tidak mengenali kue tradisional Indonesia, termasuk kue khas Sunda. Hal tersebut dikarenakan globalisasi yang membawa masuk makanan modern dari negara lain dan membuat anak-anak sangat kenal dan suka dengan makanan asing.
2. Akibatnya keberadaan kue tradisional pun tertutup dengan penyebaran makanan asing tersebut. Apabila dibiarkan hal tersebut dapat berujung pada kelangkaan dan kepunahan kue tradisional khas Sunda.
3. *Board game* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif sebab pembelajaran yang ditambah dengan elemen bermain akan membuat otak kanan anak-anak terasah dan dilatih untuk memicu rasa penasaran dan berpikir dengan menyenangkan.

Maka, berdasarkan jabaran masalah di atas, penulis ingin mengajukan sebuah rumusan masalah yakni:

Bagaimana perancangan *board game* mengenai pengenalan kue tradisional khas Sunda?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan ini lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, terdapat batasan yang diterapkan. Perancangan ini akan berfokus pada target berusia 9-12 tahun, laki-laki dan perempuan, serta daerah Jawa Barat dan Banten yang tidak begitu mengenal kue tradisional dan berstatus ekonomi tinggi (SES A & B), dengan menggunakan media permainan berbasis *board game*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pengenalan kue tradisional khas Sunda saja yang mencakup nama dan visualisasinya, baik itu kue basah ataupun kue kering dengan rasa yang manis.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penulis adalah membuat perancangan *board game* yang dapat digunakan sebagai media informasi untuk mengenalkan kue tradisional khas Sunda kepada anak-anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai yang dituliskan berikut ini.

1. Manfaat Teoritis:

Penulisan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai kue tradisional khas Sunda. Penulis juga berharap bahwa penulisan ini juga digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan mengenai Desain Komunikasi Visual, khususnya pada materi mengenai *board game*.

2. Manfaat Praktis:

Penulisan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengenalkan anak-anak terhadap kue tradisional khas Sunda. Melalui media permainan berupa *board game*, anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam pengalaman yang lebih mengesankan. Dengan begitu akan mendorong rasa sayang terhadap budaya kuliner kue tradisional khas Sunda.