

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jajanan tradisional menjadi daya tarik keragaman Indonesia yang patut dibanggakan. Selain rasanya yang nikmat, bentuk yang unik, dan proses pembuatan yang masih tradisional dalam mempertahankan cita rasa tanpa menggunakan bahan-bahan instan maupun pengawet yang berbahaya, jajanan ini juga memberikan kesan tersendiri saat memakannya. Jawa Tengah adalah salah satu daerah dengan keragaman jajanan tradisional. Setiap daerah di Jawa Tengah memiliki ragam jajanan khasnya masing-masing. Beberapa jajanan khas Jawa Tengah yaitu wajik dari Magelang, awuk-awuk mutiara, utri dari Semarang, poci dari Jepara, grontol dari Kota Salatiga, dan ampyang dari Sukoharjo. Jajanan tersebut memiliki cara pembuatan yang masih tradisional. Setiap daerah memiliki jajanan khasnya masing-masing. Namun ada pula jajanan sejenis di daerah lain dengan penamaan yang berbeda. Kesamaannya ada pada penggunaan bahan baku, cara membuat, penyajian, ataupun keseluruhannya sama.

Dari keberagaman tersebut, perlunya pengenalan jajanan tradisional kepada anak supaya mereka mengenal dan ingin melestarikannya. Berdasarkan data kuesioner bahwa dari enam buah jajanan tradisional yang disajikan, diantaranya belum pernah memakan jajanan tersebut dan tidak tahu namanya, pernah memakan tapi tidak tahu namanya, dan jawaban dari nama jajanan yang mereka tahu sangat beragam. Diantaranya ada yang menyebutkan nama jajanan berdasarkan bentuk yang mirip dengan makanan yang pernah mereka coba. Sehingga pengenalan jajanan tradisional ini tetap pada keragamannya, namun anak-anak bisa belajar dari nama yang paling khas lebih dahulu.

Pemerintah juga terus berupaya mengenalkan jajanan tradisional kepada masyarakat khususnya generasi milenial. Berdasarkan hasil wawancara dari DISPORAPAR Jawa Tengah, saat ini pemerintah Jawa Tengah sedang berupaya

memfasilitasi minat generasi muda untuk berwisata namun dengan tetap mempertunjukkan kekhasan daerah. Salah satunya adalah dengan menghadirkan pasar pariwisata berkonsep tradisional, di mana jajanan tradisional dapat ditemukan. Masalah anak-anak zaman sekarang yang lebih tertarik pada makanan modern dengan tampilan menarik dan bervariasi membuat perlunya kehadiran jajanan tradisional sebagai bentuk pembelajaran kepada anak-anak agar mengenal dan mau melestarikan warisan budaya daerahnya.

Pentingnya mengenalkan jajanan ini kepada anak pernah disampaikan oleh psikolog anak dan remaja, Ratih Zulhaqqi, M.Psi dalam artikel detikHealth pada April 2017. Beliau mengatakan bahwa edukasi kepada anak untuk mengetahui bahwa setiap daerah memiliki makanan khas dengan rasa yang enak menjadi cara agar anak dapat menjaga budaya dan nasionalismenya. Mengenalkan jajanan tersebut kepada anak tidak harus mengunjungi daerah asalnya, tapi orangtua dapat mengajak anak datang ke festival makanan tradisional atau bahkan dapat membuatnya bersama anak di rumah. Selain pengenalan terhadap jajanan tersebut, maka pengenalan pada proses pembuatan juga dapat memberikan kesan tertentu ke anak. Berdasarkan wawancara ke psikolog, Ibu Dwi Ariyani Yuniarti, S.Psi., M.Si. dikatakan bahwa dengan mengenalkan proses pembuatan ke pada anak, mereka akan memiliki pengalaman dan akan mempelajari banyak hal seperti tidak takut kotor, berhati-hati, belajar rapi, dan sangat membantu anak untuk fokus. Selain itu, pembuatan juga dapat mengajarkan anak untuk menghargai proses dan belajar untuk sabar. Sehingga dapat membantu anak memiliki karakter yang baik.

Memasak merupakan kegiatan mengolah makanan. Menurut psikolog anak Rini Hildayani pada artikel, kegiatan memasak sangat baik bagi perkembangan psikologis anak. Kegiatan ini dapat bermanfaat untuk mengajarkan kemandirian yang akan berguna saat anak sudah besar saat harus jauh dari orang tua sehingga tidak bergantung pada orang lain, melatih hidup sehat dengan mengajari untuk membedakan bahan makanan yang baik dan sehat, mempererat hubungan dengan melakukan masak bersama anak, melatih emosi dengan mengajarkan kesabaran dan menghargai proses tanpa bergantung pada sesuatu yang instan,

mengembangkan sensitifitas rasa dengan mencoba apa yang telah dimasak sehingga dapat berpendapat dan membedakan aroma makanan, dan belajar teliti dan rapi dalam proses mengerjakan suatu hal.

Berdasarkan hasil observasi, pengangkatan jajanan tradisional baru sebatas buku resep, belum ada media yang menyenangkan untuk anak belajar tentang jajanan tersebut. Untuk mengenalkan jajanan tradisional kepada anak-anak, dibutuhkan media yang tepat agar anak dapat menangkap informasi yang ingin disampaikan. *Board game* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan jajanan tradisional kepada anak. Bermain sambil belajar menjadi cara yang menyenangkan bagi anak untuk mempelajari hal-hal baru di sekitarnya. Perancangan *board game* tentang proses pembuatan jajanan tradisional Jawa Tengah bagi anak usia 8-13 tahun dapat menjadi media edukasi anak untuk memiliki jiwa nasionalisme tinggi untuk melestarikan warisan budayanya. Dalam artikel childrencafe.com, pada usia ini anak mulai berempati dan berpikir secara logis, meningkatnya daya ingat, dapat membaca dengan baik, dan memiliki semangat kompetisi yang tinggi. Sehingga pengenalan proses pembuatan jajanan sangat efektif pada usia tersebut. Penggunaan ilustrasi dengan warna-warna yang menarik serta konten yang informatif akan menarik perhatian dan memudahkan anak mengenal dan mempelajari jajanan tradisional yang ada, serta meningkatkan minat mereka untuk mencoba dan menyukai rasa dari jajanan tersebut.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak kurang mengenal jajanan tradisional dengan identitasnya yang beragam.
2. Belum ada media pengenalan jajanan tradisional Jawa Tengah terhadap anak, baru sebatas buku resep makanan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenalkan jajanan tradisional Jawa Tengah bagi Anak Usia 8-13 tahun di Jawa Tengah sebagai upaya pelestarian kuliner Nusantara.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan untuk membatasi permasalahan agar tidak terlalu luas, sehingga penulis mendapat data-data yang akurat. Berikut pembatasan masalah yang digunakan:

1. Apa
Jajanan tradisional yang kaya akan identitasnya, banyak anak yang kurang mengenalnya.
2. Bagian mana
Banyak anak tidak tahu nama dan asal bahan jajanan tersebut.
3. Tempat
Pasar pariwisata berkonsep tradisional yang berada di beberapa kabupaten di Jawa Tengah.
4. Waktu
Pengumpulan data dilaksanakan sejak bulan Januari 2019 hingga selesai.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan *board game* pengenalan jajanan tradisional Jawa Tengah untuk usia 8-13 tahun di Jawa Tengah adalah sebagai upaya pelestarian kuliner Nusantara.

1.5 Metode Penelitian dan Analisis

1.5.1 Metode yang Digunakan

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif untuk pengumpulan data dan pemecahan masalah yang ada pada tema tugas akhir.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas akhir, metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Kajian Pustaka dan Jurnal

Pengumpulan data dan referensi didapat dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul dan topik permasalahan diantaranya Pengantar Desain Komunikasi Visual, *Game Design*, serta dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

2. Observasi

Peninjauan dan pengumpulan data dilakukan secara langsung ke beberapa tempat produksi jajanan tradisional Jawa Tengah.

3. Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mewawancarai pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan penelitian. Pihak yang diwawancarai adalah Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Jawa Tengah, psikolog anak, pembuat jajanan tradisional dan beberapa orang tua anak umur 8-13 tahun di Jawa Tengah.

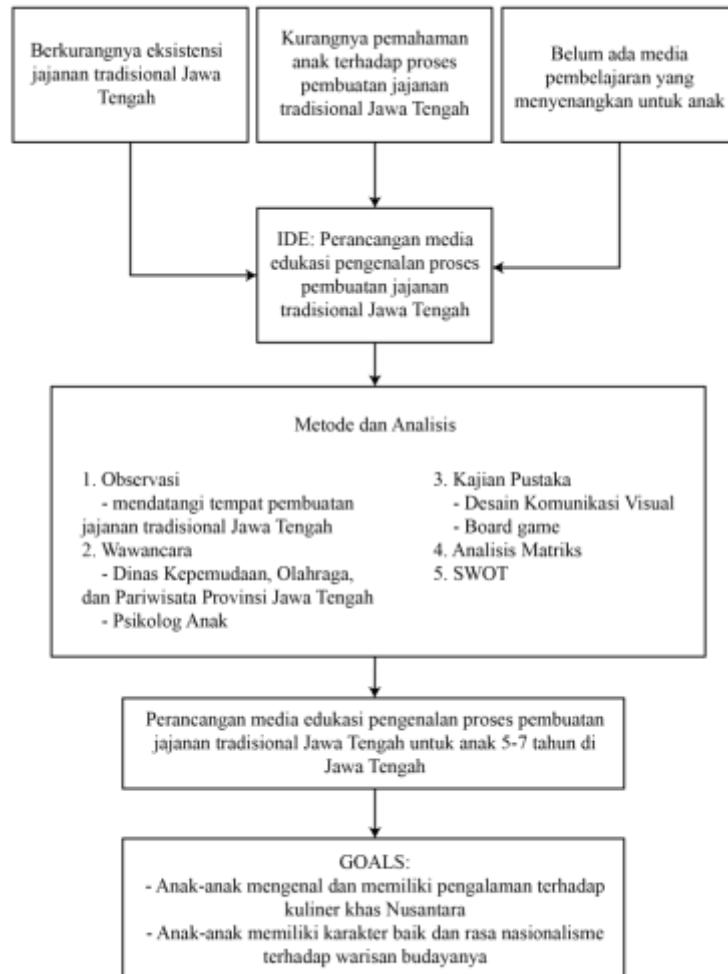
4. Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada para orang tua yang memiliki anak usia 8-13 melalui *google drive form* yang disebarakan melalui media sosial.

1.5.3 Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis Matriks dan SWOT yaitu *Strenghts* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman).

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Yumna Alya Abidah, 2019)

1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang masalah dari fenomena yang terjadi di masyarakat sehingga dapat disimpulkan menjadi beberapa identifikasi masalah dan rumusan masalah. Mengetahui batasan masalah yang diambil, tujuan perancangan, metode penelitian yang digunakan, kerangka perancangan, hingga penjelasan dari masing-masing bab yang ada.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Dasar pemikiran berisi teori-teori relevan yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan dari permasalahan yang diangkat.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Berisi data yang didapatkan melalui penelitian berupa observasi, dokumentasi, wawancara, dan kuisisioner dan analisis menggunakan teori yang telah dipaparkan pada Bab II untuk dilakukannya perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media-media yang digunakan), konsep visual, hingga hasil perancangan mulai dari sketsa awal sampai penerapannya pada media.

5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran pada saat sidang.