

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman budaya. Mulai dari adat istiadat, bahasa daerah, kesenian, hingga kuliner. Menurut Guerrero (2009) dalam Tyas (2017:3), makanan tradisional atau kuliner lokal merupakan produk makanan yang sering dikonsumsi oleh suatu kelompok masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi, sesuai dengan resep secara turun-temurun dan memiliki karakteristik atau ciri khas tertentu yang menjadi pembeda dengan kuliner dari daerah lain. Kuliner Indonesia terkenal dengan beragam olahan rempah-rempah, salah satunya kuliner khas dari Betawi. Suku Betawi adalah suku yang mendiami Kota Jakarta, yang dulunya bernama Batavia.

Suku Betawi merupakan hasil akulturasi dari beberapa suku di Indonesia dan beberapa bangsa di dunia seperti, India, Arab, Cina, Belanda, dan Portugis. Tetapi, kuliner khas Betawi tetap menonjolkan rempah-rempah yang menjadi ciri khas dari makanan Indonesia.

Memiliki keanekaragaman cita rasa khas kuliner dari berbagai daerah hingga bangsa di dunia, sangat penting untuk mewariskan cita rasa khas kuliner Betawi secara turun-temurun, agar dapat membentuk rasa cinta dan bangga terhadap budaya Betawi. Namun, fakta yang terjadi saat ini yaitu kurangnya media yang memperkenalkan kuliner Betawi bagi generasi muda, terutama pada anak-anak. Kurangnya informasi tersebut, mengakibatkan generasi muda kurang mengetahui kuliner khas dari daerah asal dan tempat tinggalnya.

Kota Jakarta menjadi target penelitian yang tepat untuk mengamati perkembangan kuliner tradisional, karena Jakarta atau lebih tepatnya suku Betawi memiliki aneka ragam kuliner seperti makanan, minuman, dan jajanan. Perkembangan penjualan kuliner modern di Jakarta sangatlah pesat dibandingkan dengan penjualan kuliner tradisional, terutama di mal atau pusat perbelanjaan yang bisa didatangi oleh semua usia, termasuk anak-anak. Walaupun anak-anak pernah mengkonsumsi beberapa kuliner khas Betawi, tapi

mereka hanya mengetahui nama dan rasanya saja tanpa mengetahui atau memahami adanya konteks budaya Betawi di dalamnya. Hal ini mendorong untuk mengenalkan dan mengembalikan eksistensi kuliner khas Betawi untuk masyarakat terutama sejak usia anak-anak. Untuk membantu mengenalkan kuliner Betawi, dibutuhkan peran keluarga sebagai anggota masyarakat dan juga merupakan satuan terkecil yang memiliki peran penting dalam membentuk suatu kebiasaan yang diajarkan atau ditanamkan dari anggota keluarga terdahulu ke anggota keluarga yang sekarang. Namun, ada keluarga yang tidak memperkenalkan jajanan tradisional, cenderung lebih memilih untuk mengkonsumsi jajanan modern yang dianggap lebih bergengsi dibandingkan mengkonsumsi jajanan tradisional yang dianggap tidak memiliki nilai yang tinggi tapi masih ada juga keluarga yang masih memperkenalkan jajanan tradisional, mereka memilih jajanan tradisional karena dianggap mempunyai nilai tinggi dan harga lebih terjangkau. (Widyastuti, 2012). Oleh karena itu, peran keluarga khususnya orang tua sangat penting dalam memperkenalkan kuliner tradisional ke anak. Kemudian diperlukan juga adanya sebuah media untuk memberi informasi mengenai kuliner tradisional khas Betawi. Melalui media pendidikan untuk anak-anak merupakan cara efektif untuk mengenalkan kuliner tradisional khas Betawi.

Oleh karena itu, Pemerintah DKI Jakarta membuat strategi dengan memberlakukan sebuah mata pelajaran muatan lokal yaitu Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) dan Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta (PLKJ). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan, Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar dan Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 89 Tahun 2018 tentang Kurikulum Muatan Lokal di Sekolah/Madrasah. Muatan Lokal PLBJ dan PLKJ yang diikutsertakan dalam kurikulum untuk mengenalkan para siswa-siswa mengenai budaya dan kehidupan masyarakat Jakarta secara detail dan menyeluruh. Mata pelajaran PLBJ ini diajarkan kepada siswa-siswa SD dan PLKJ untuk siswa SMP agar mereka tidak melupakan nilai-nilai budaya Jakarta. Mata Pelajaran ini diikutsertakan dalam kurikulum. Namun, muatan lokal PLBJ dan PLKJ hanya dilaksanakan sampai tahun 2013,

karena adanya pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, mata pelajaran ini dihapuskan dan digantikan oleh mata pelajaran Tematik atau Tema dan terdiri dari berbagai Subtema yang mencakup materi tentang budaya secara tidak lengkap dan detail. Dilansir dari Kompas.com pada tanggal 22 Oktober 2021, “Berdasarkan pola Tematik integratif ini, buku-buku siswa SD tidak lagi dibuat berdasarkan mata pelajaran, tetapi berdasarkan tema yang merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang relevan dengan kompetensi di SD”. Sebagai contoh, untuk kelas 4 SD ada sembilan Tematik, yakni Indahnya Kebersamaan; Selalu Berhemat Energi; Peduli Terhadap Makhluk Hidup; Berbagai Pekerjaan; Pahlawanku; Cita-citaku; Indahnya Keragaman di Negeriku; Daerah Tempat Tinggalku; Kayanya Negeriku. Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku dan Daerah Tempat Tinggalku tidak menjelaskan tentang budaya Betawi secara spesifik dan lengkap, pada mata pelajaran PLBJ yang dipelajari antara lain seperti permainan tradisional, cerita rakyat, kesenian Jakarta, dan masalah lingkungan seperti tata kota, air, polusi, sampah, dan sebagainya yang terjadi di Jakarta. (Normah, 2015).

Namun, pelajaran Tematik membahas budaya Indonesia secara luas, tidak spesifik pada suku Betawi dan muatan lokal PLBJ hanya terfokus pada permainan tradisional, cerita rakyat, kesenian Jakarta dan masalah lingkungan seperti tata kota, air, polusi, dan sampah saja yang dimana seharusnya pelajaran tentang kuliner diberi porsi seimbang agar eksistensinya tetap terjaga. Selain itu, penyebab para generasi muda banyak yang tidak mengetahui lagi tentang kuliner tradisional ialah, “banyaknya kuliner beberapa daerah di Indonesia yang menghilang dikarenakan beberapa hal. Penyebabnya mulai dari bumbunya yang sudah tidak ada, hingga masyarakat di daerah bersangkutan sudah banyak yang tidak menghadirkan atau memasak kuliner tersebut lagi.” Dilansir dari beritasatu.com pada tanggal 17 November 2021.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kuliner tradisional Betawi harus tetap dilestarikan meskipun masih ada keluarga yang tidak memperkenalkan kuliner tradisional ke anggota keluarganya, kemudian tidak adanya media yang memperkenalkan kuliner tradisional dan juga mata pelajaran muatan lokal PLBJ dan PLKJ sudah tidak ada lagi pada kurikulum

dan digantikan oleh Tematik, agar nilai budaya yang ada di masyarakat dan generasi muda tidak memudar dan hilang seiring berjalannya waktu. Untuk itu, penulis merancang sebuah media edukasi kreatif berbentuk permainan papan atau *board game* yang berisikan konten mengenai pengenalan terhadap kuliner tradisional Betawi serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain bisa digunakan sebagai edukasi, media ini juga dibuat untuk meningkatkan komunikasi serta merangsang keaktifan pada anak agar terciptanya suasana bermain sambil belajar. Media edukasi ini ditujukan untuk anak-anak agar lebih mengenal budaya daerah mereka sendiri.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Dari keluarga tidak memperkenalkan kuliner tradisional Betawi ke anggota keluarga.
- b. Tidak adanya media yang memperkenalkan atau memviralkan kuliner tradisional Betawi ke generasi muda.
- c. Pergantian muatan lokal PLBJ dan kurang lengkapnya materi pelajaran yang diberikan, secara tidak langsung menyebabkan generasi muda Betawi mulai lupa akan budayanya sendiri yang memungkinkan budaya Betawi akan memudar seiring berjalannya waktu.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari fenomena tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:
Bagaimana cara merancang media edukasi kreatif sebagai media untuk memperkenalkan jajanan kuliner tradisional Betawi untuk anak-anak di Kota Jakarta?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan desain komunikasi visual dengan penjelasan sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Topik yang diangkat hanya difokuskan mengenai perancangan media edukasi kreatif sebagai media untuk memperkenalkan jajanan kuliner tradisional Betawi untuk anak-anak di kota Jakarta.

1.3.2 Bagaimana

Penelitian hanya dilakukan sampai perancangan desain *board game* saja beserta tampilan *mock up*.

1.3.3 Siapa

Target *audience* dari *board game* ini adalah siswa sekolah dasar usia 9-12 tahun di Jakarta dan segala hal mengenai penelitian seperti pertanyaan dan observasi akan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa sekolah dasar tersebut.

1.3.4 Kapan

Penelitian dilakukan dimulai dari akhir September hingga data-data yang diperlukan sudah terkumpul.

1.3.5 Dimana

Penelitian dilakukan di Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah:

- a. Membantu anak-anak di Jakarta untuk mengenal kuliner tradisional khas daerah asalnya.
- b. Membantu orang tua untuk memperkenalkan kuliner tradisional ke anak mereka dengan metode pembelajaran interaktif
- c. Merancang media edukasi kreatif sebagai media untuk memperkenalkan jajanan kuliner tradisional Betawi untuk anak-anak di kota Jakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Menurut Riduwan (2004), observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti, melakukan pengamatan secara langsung ke objek atau target penelitian.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Menurut Sarwono (2006), studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti yaitu, tentang kuliner tradisional khas Betawi dan *board game* secara mendalam.

1.5.1.3 Metode Wawancara

Menurut Afifuddin (2009:131) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Wawancara akan dilakukan dengan pembahasan yang terkait dengan topik penelitian, yaitu tentang kuliner tradisional khas Betawi dan juga yang terkait dalam merancang media edukasi yang efektif untuk target audience dengan pendekatan desain grafis.

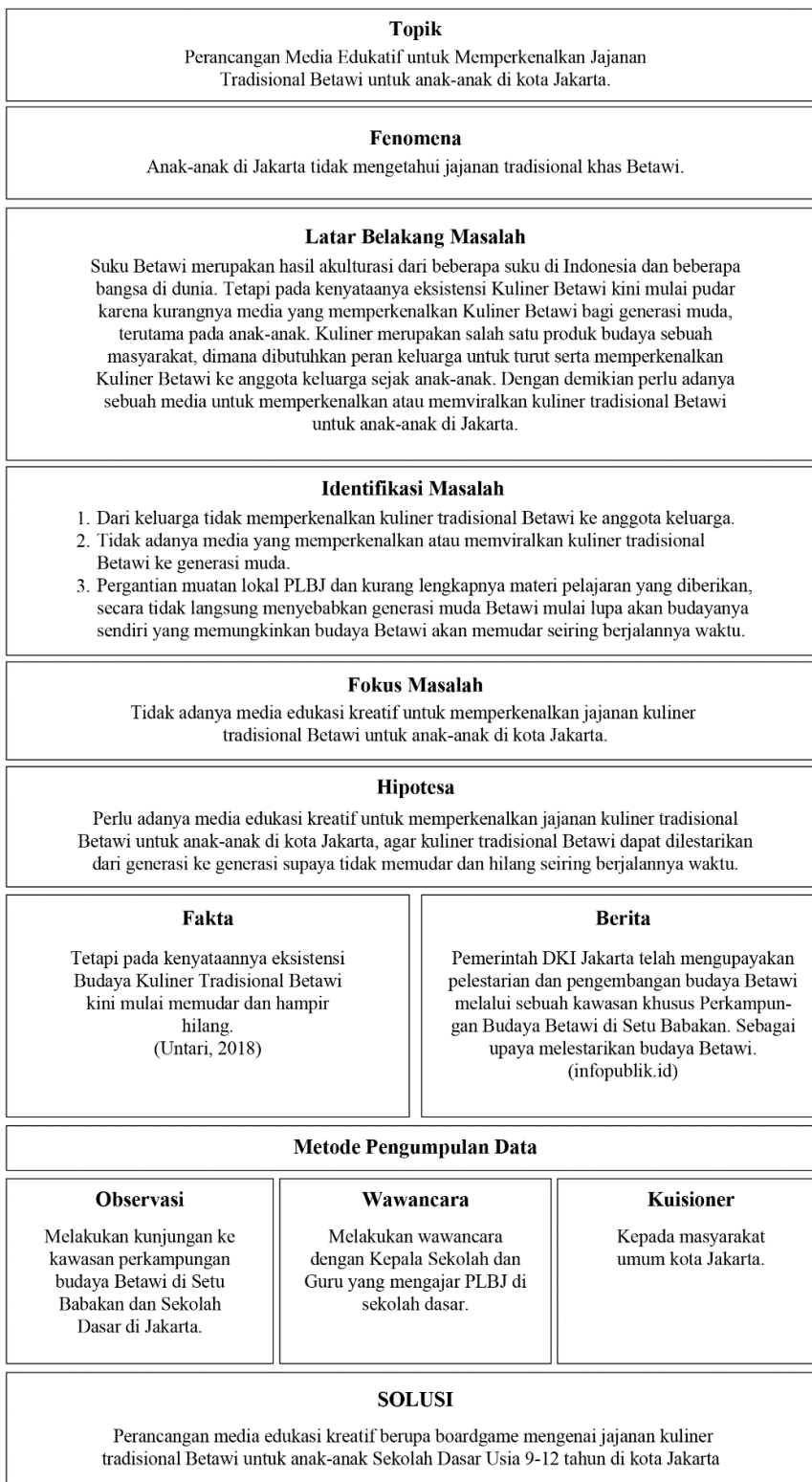
1.5.1.4 Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014). Responden dari kuesioner penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di Jakarta.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan terhadap data dari aspek visual, data wawancara dan data observasi. Setelah mendapatkan data tersebut, kemudian dikumpulkan menjadi satu dan dianalisis secara langsung untuk mengetahui dan mendapatkan kesimpulan mengenai rancangan media edukasi yang cocok dan dapat digunakan untuk target yang bersangkutan. Hasil dari analisis data kemudian diteruskan menjadi konsep yang akan digunakan dalam merancang hasil akhir.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Teori

Sumber: Dokumen pribadi, 2021

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian serta pembabakan mengenai gambaran setiap bab dalam laporan “Perancangan Media Edukasi Kreatif sebagai Media untuk Memperkenalkan Jajanan Kuliner Tradisional Betawi untuk Anak Usia 9-12 Tahun di Jakarta”.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Penjelasan teori yang relevan tentang permasalahan yang diangkat. Teori yang dikutip dari jurnal ataupun berita akan dijadikan sebagai acuan dasar pemikiran untuk merancang hasil akhir.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Uraian data dan hasil perancangan dijelaskan pada bab ini, baik data hasil survei, observasi, wawancara, hasil dari pengumpulan data ini dianalisis menggunakan dasar pemikiran yang sudah dijelaskan di bab II. Tahapan perancangan dijelaskan pada bab III mulai dari proses sketsa, perancangan desain digital sampai dengan final desain yang berupa *mock up*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan konsep dan rancangan mengenai hasil akhir dari penelitian yaitu sketsa, ide, dan sampai penerapan visual pada desain tersebut.

BAB V PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan dan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan pada penelitian ini. Terdapat saran dan masukan yang membangun untuk penelitian selanjutnya.