

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Makanan merupakan salah satu kebutuhan primer manusia yang harus terpenuhi. Pemahamannya bukan hanya sekedar sebagai mengisi perut, makanan juga erat kaitannya dengan budaya, estetika dan kultur. Salah satu jenis makanan ini adalah makanan ringan tradisional Sunda yang saat ini orang-orang menyebutnya “jajanan pasar” merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia dari sekian banyak jenis makanan tradisional lainnya.

Seiring berkembangnya zaman, budaya mengkonsumsi makanan tradisional semakin tersaingi dengan hadirnya berbagai macam kuliner *modern* yang tidak sehat seperti *junk food*, makanan ringan, dan masakan siap saji lainnya. Padahal di dalam tatar Sunda, jenis makanan tradisional Sunda tersebut memiliki berbagai potensi. Selain mempunyai cita rasa yang unik, kuliner sunda mempunyai potensi besar lainnya, akan tetapi potensi tersebut kurang digali secara maksimal. Salah satu potensi tersebut adalah makanan tradisional bisa dijadikan sebagai aset pariwisata lokal.

Saat ini, tingkat apresiasi dan minat orang terhadap kuliner tradisional semakin tinggi. Orang-orang menjadi lebih sering memperhatikan dan cenderung ingin mengetahui lebih dalam dengan cara mencoba makanan tersebut. Hal tersebut terbukti dengan warung-warung atau kedai penjual makanan ringan tradisional yang laris oleh konsumen. Contoh dari hal tersebut adalah warung surabi di daerah Setiabudi Bandung yang laris akan pembeli. Makanan ringan tradisional ini juga menjadi penting karena merupakan salah satu ciri khas Sunda yang merupakan budaya turun temurun.

Meskipun tema makanan kuliner sedang naik daun, banyak masyarakat khususnya generasi muda hanya mengetahui sebagian dari kuliner sunda, padahal

dalam kenyataannya makanan khas daerah tersebut mempunyai banyak macamnya yang belum digali secara maksimal.

Alasan penulis mengangkat topik ini sebagai tema tugas akhir mengingat remaja muda yang kurang mengenal kuliner sunda khususnya mengenai makanan ringan Sunda. Maka dari itu melalui tugas akhir, penulis ingin membuat sebuah media grafis yang dapat membuat remaja muda lebih memperhatikan dan mengenal makanan ringan khas tradisional Sunda. Oleh karena itu, pengenalan masakan tradisi harus dimulai sejak remaja, karena masa remaja adalah masa pembelajaran, tumbuh, dan berkembang.

Media yang digunakan oleh penulis untuk memperkenalkan kuliner tradisional kepada generasi muda adalah melalui metode modern yaitu dengan permainan *board game*. *Board game* tersebut yang mengangkat tema tentang makanan tradisional ringan Sunda dengan cara mengajak remaja bermain sambil belajar mengenal salah satu budaya lokal. Alasan menggunakan *board game* sebagai media karena *game* merupakan salah satu media yang mendapat perhatian besar dari remaja. *Game* tidak hanya untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan semata, juga merupakan sarana yang efektif untuk membangun kepribadian seseorang dan mengembangkan perilaku (G. Weed, 2005: 8).

Hal di atas membuktikan bahwa *game* dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran agar mengarahkan remaja ke hal yang lebih positif, yaitu dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Dalam hal lainnya, *game* juga merupakan sebuah media komunikasi yang bersifat kooperatif sehingga dapat memupuk keakraban dan interaksi sosial yang baik.

Untuk mencapai tujuan dari tugas akhir ini, diperlukan solusi yang tepat yaitu perancangan *board game* mengenai makanan ringan tradisional Sunda yang dapat membuat generasi muda khususnya remaja dapat tertarik dan mengenal lebih jauh tentang kuliner tersebut.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

### 1.2.1 Permasalahan

Pada zaman modern saat ini, generasi muda khususnya remaja banyak yang belum mengetahui dan mengenal makanan ringan tradisional Sunda. Selain itu mereka juga belum banyak yang mengetahui tentang cara pembuatan dan manfaatnya.

Jalan keluar dari masalah tersebut adalah dengan perancangan *game*. Jenis *game* yang dipilih adalah *board game* dipilih karena *board game* dapat menimbulkan interaksi positif antar pemain. Berbeda dengan *game modern* lainnya seperti game konsol atau game komputer yang berasal dari budaya lain dan dapat berdampak buruk bagi perkembangan mental bagi remaja. Hal tersebut bisa diakibatkan karena banyak munculnya berbagai jenis game elektronik yang mempunyai *genre* untuk dewasa dan kekerasan yang dijual bebas di pasaran.

Berikut ini adalah beberapa hal yang menjadi permasalahan utama dalam topik ini:

1. Bagaimana membuat perancangan desain *board game* yang tepat agar generasi muda khususnya remaja lebih mengenal kuliner tradisional?
2. Bagaimana caranya untuk memberikan pengertian kepada remaja agar mengetahui cara pembuatan dan jenis-jenis makanan tradisional Sunda?
3. Bagaimana cara agar meningkatkan minat dan apresiasi remaja agar peduli dengan budaya tradisional, dengan cara bermain dan bersosialisasi dengan *board game*?

### 1.2.2 Ruang Lingkup

Hal-hal yang akan dikerjakan adalah pembuatan dan pendesainan sebuah permainan *board game* mengenai kuliner tradisi sunda khususnya mengenai makanan ringan Sunda atau yang disebut sebagai jajanan pasar.

Perancangan *board game* tersebut meliputi sebuah papan permainan, *token*, kartu permainan, aturan main, buku panduan, dan unsur-unsur lainnya sebagai pendukung *board game* bertemakan makanan ringan Sunda. Dasar dari permainannya adalah dengan menyusun strategi bagaimana proses pembuatan makanan tradisional Sunda dari bahan-bahan baku yang mentah sampai makanan matang. Untuk promosi dari *board game* tersebut, yang akan dibuat adalah *banner*, poster, iklan baris di website komunitas *board game*, *flyer*, dan *merchandise* kecil agar lebih menarik minat remaja.

Berikut adalah ruang lingkup lebih lanjut:

- a. Waktu yang ditempuh dalam pembuatan Tugas Akhir ini dimulai dari Agustus 2010 sampai dengan Desember 2010.
- b. Untuk area, target utama adalah yang berdomisili di kota Bandung dan sekitarnya.
- c. Pada segmentasi ditujukan kepada remaja yang bersekolah di SMP yang berusia sekitar 11 sampai 15 tahun, berjenis kelamin pria dan wanita.
- d. Target market utamanya adalah remaja karena mereka akan mulai belajar dan membentuk pola pikir agar dapat mengenal dan peduli akan makanan tradisional di daerahnya sendiri.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari dilakukan perancangan yaitu:

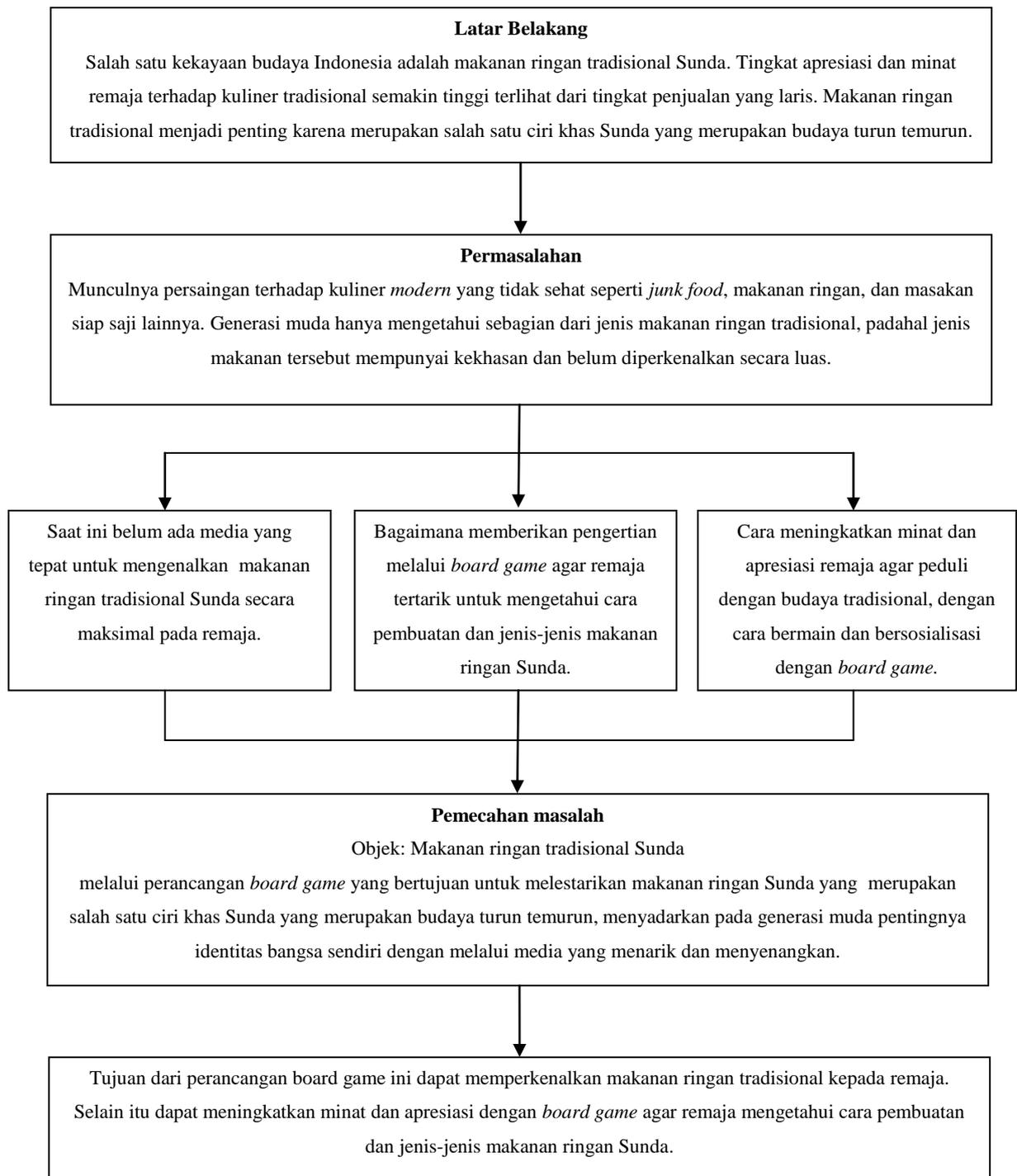
- a. Mengajak remaja untuk lebih mengenal dan peduli terhadap kuliner tradisional sunda melalui *board game*.
- b. Memberikan pengertian terhadap remaja melalui permainan *board game* yang menarik agar remaja tertarik untuk mengetahui cara pembuatan dan jenis-jenis makanan ringan Sunda.
- c. Meningkatkan minat dan apresiasi remaja agar peduli dengan budaya tradisional, dengan cara bermain dan bersosialisasi dengan *board game*.

#### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data secara langsung dan menciptakan taktik rancangan yang diambil dari sumber-sumber terpercaya dengan teknik:

- a. Observasi langsung, mengumpulkan data-data dengan cara melakukan pengamatan langsung tentang kuliner tradisional Sunda, target market dan komunitas *board game*.
- b. Wawancara langsung dengan orang yang berperan sebagai pengamat kuliner Sunda. Selain itu, wawancara dilakukan juga terhadap komunitas *board game*, dan penjual makanan ringan tradisional.
- c. Studi pustaka dari sumber yang berhubungan dan terpercaya, melalui internet, buku, dan lain-lain.
- d. Kuesioner terhadap target market, yaitu remaja SMP di kota Bandung.

## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1, Skema Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi