

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Era digital kini semakin pesat mengubah gaya hidup masyarakat, pada era 1990an hingga tahun 2000an, masyarakat global mulai memasuki zaman digital ((Kusuma, 2018)). Fenomena ini memperluas lingkup pengetahuan dan jalinan masyarakat dengan dunia luar untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perubahan pola pikir dan gaya hidup modern. Hal ini terjadi karena adanya akses yang lebih mudah terhadap informasi dan sumber daya global, salah satunya melalui media digital. Melalui internet dan platform digital lainnya, individu dapat dengan cepat dan mudah mengakses berita, riset, pendapat, dan budaya dari berbagai belahan dunia, memungkinkan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas, serta adaptasi terhadap tren dan inovasi terbaru.

Pada media digital dewasa ini, pengaruh digitalisasi tidak hanya terbatas pada sektor ekonomi, industri, dan teknologi, tetapi juga mencakup dunia kuliner di Indonesia. Minat masyarakat Indonesia terhadap makanan tradisional menurun karena meningkatnya popularitas makanan asing, seperti makanan Korea yang kini semakin banyak dijual di berbagai tempat. Hal ini menjadi contoh konkret dari dampak globalisasi pada bidang kuliner (Candra et al., 2023). Bukan hanya kuliner Korea, sejak dekade 1970-an, makanan cepat saji seperti KFC, McDonald's, Burger King, dan sejenisnya mulai diperkenalkan di Indonesia dan tersebar di pasar lokal. Jenis makanan ini lebih disukai oleh anak-anak, kaum muda, dan bahkan orang dewasa daripada makanan tradisional yang sebelumnya telah menjadi bagian dari pola makan sehari-hari mereka (Fatimah, 2021).

Eksistensi resep makanan nusantara mulai terancam yang mana hal ini selaras dikatakan oleh Hilmar Farid selaku Dirjen Kebudayaan Kemendikbudristek pada rangkaian acara Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) 2021, bahwa resep-resep asli ini perlahan menghilang ketika

generasi muda menolak untuk belajar memasak dari pendahulu mereka atau hanya ibu mereka (Putra, 2021). Sedangkan makanan tradisional adalah jenis makanan yang telah diwariskan secara turun-temurun untuk disajikan atau dikonsumsi. Pada masa kini, sebagian besar penggemar makanan tradisional berasal dari generasi lanjut usia, sementara kaum muda cenderung kurang antusias menikmati hidangan-hidangan tradisional tersebut (Putri, 2019). Meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap makanan asing yang terus meningkat menjadi ancaman bagi kelangsungan makanan tradisional.

Selain membentuk kemampuan indra pengecap anak, mengenal beragam hidangan khas Indonesia akan memperluas pengetahuan anak tentang kuliner yang merupakan bagian dari warisan budaya lokal (Nurhayati, 2022). Orang tua sebaiknya mulai mengenalkan makanan sehat melalui makanan tradisional sejak dini, yang mana dampaknya tidak hanya untuk melestarikan makanan tradisional, namun juga dapat melatih agar kelak tidak *picky eater*. Tak hanya itu, di gempuran era digitalisasi ini pun memberikan kemudahan terhadap kehidupan salah satunya pilihan makanan yang siap saji. Makanan cepat saji atau makanan siap saji menjadi pilihan teratas bagi orang tua yang sibuk untuk dinikmati saat menghabiskan waktu bersama keluarga dalam masyarakat modern ((Husnah & Sakdiah, 2023)). Tentunya *fastfood* atau makanan siap saji ini memberikan dampak baik dan buruknya. Menurut Pratiwi (2020) dalam Husna dan lain-lain mengatakan bahwa ketika tubuh mengonsumsi makanan yang memiliki indeks glikemik tinggi seperti makanan ringan dan makanan cepat saji, sumber energi yang digunakan berasal dari glikogen, menyebabkan lemak dalam tubuh tidak digunakan. Akibatnya, lemak akan terakumulasi dalam tubuh dan dapat menyebabkan obesitas jika pola ini berlanjut secara berulang.

Setelah dipaparkan permasalahan di atas, maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi berupa media digital aplikasi buku interaktif digital sebagai inovasi yang akan penulis rancang atas permasalahan-permasalahan yang ada.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Setelah pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu :

1. Mengenalkan makanan tradisional sunda kepada anak sejak usia enam hingga sembilan tahun sebagai bentuk pelestarian budaya.
2. Melatih kebiasaan rasa agar tidak mengadopsi perilaku *picky eater*.
3. Mengenalkan makanan tradisional sunda menjadi makanan yang lebih sehat dari pada *fast food*.

## 1.3. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, setelah diketahui identifikasi masalahnya, maka untuk mempermudah jalannya penelitian, peneliti merumuskan beberapa kelompok masalah, berikut rumusan masalah penelitian :

Bagaimana mengenalkan kembali makanan tradisional sunda yang perlahan menghilang akibat era digitalisasi yang mana salah satunya ingin menjadikan anak-anak terbiasa dengan makanan tradisional agar tidak menjadi *picky eater* serta mengenalkan makanan tradisional menjadi makanan yang sehat daripada *fast food* atau makanan modern.

## 1.4. Batasan Masalah

Selain adanya identifikasi masalah, rumusan masalah tentunya peneliti membuat Batasan masalah agar penelitian ini teratur dan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikelompokkan. Berikut batasan masalah yang ada :

1. Apa / *what*

Perancangan aplikasi buku interaktif digital pengenalan dan pelestarian budaya makanan tradisional nusantara untuk anak usia enam hingga sembilan tahun.

2. Siapa / *who*

Anak-anak berusia enam hingga sembilan tahun.

3. Di mana / *where*

Penelitian akan dilaksanakan di kota Bandung, Indonesia.

4. Kapan / *when*

Penelitian akan dilaksanakan pada tahun 2024.

5. Mengapa / *why*

Tingginya minat generasi muda terhadap makanan mancanegara sehingga terancamnya pelestarian makanan tradisional serta mengenalkan rasa dan pengetahuan pada makanan tradisional sejak dini untuk anak usia enam hingga sembilan tahun.

6. Bagaimana / *how*

Dengan melakukan perancangan aplikasi buku digital pengenalan dan pelestarian budaya makanan tradisional nusantara untuk anak usia enam hingga sembilan tahun.

## **1.5. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah dapat membantu untuk meningkatkan minat makanan tradisional kepada anak sejak dini yang mana hal tersebut dapat membiasakan rasa makanan nusantara pada lidah anak serta tetap dapat mengenalkan makanan nusantara sebagai bentuk mempertahankan pelestarian budaya.

## **1.6. Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, cara pengumpulan data terbagi menjadi beberapa cara yaitu, wawancara, observasi dan studi pustaka. Berikut penjelasan masing-masing metode :

#### **1.6.1.1. Wawancara**

Menurut Soewardikoen dalam bukunya (2014) merangkum pendapat ahli mengenai arti wawancara, bahwa wawancara adalah dialog yang bertujuan untuk menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pandangan, atau pendirian dari narasumber, atau untuk mendapatkan informasi dari narasumber tentang peristiwa yang tidak dapat diamati langsung oleh peneliti, atau tentang kejadian yang terjadi di masa lampau.

Pada metode ini wawancara yang digunakan merupakan tipe wawancara terstruktur, di mana wawancara dilakukan dengan panduan daftar pertanyaan untuk dikembangkan dengan situasi suasana yang sedang terjadi (Soewardikoen, 2014).

#### **1.6.1.2. Observasi**

Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono menyatakan bahwa observasi adalah suatu proses yang kompleks, terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis di mana pengamatan dan ingatan merupakan proses utamanya.

Observasi yang digunakan dalam mengamati sumber data, yaitu observasi tak berstruktur. Peneliti akan mengamati kegiatan yang berlangsung pada target penelitian sebagai golongan partisipasi pasif. Peneliti hanya mengamati, meneliti dan mencatat hal yang dapat diambil untuk data penelitian dan tidak terlibat dalam aktivitas yang atau kegiatan tersebut.

#### **1.6.1.3. Studi Pustaka**

Pada metode ini, studi pustaka dilakukan melalui *online* mau pun secara fisik via buku. Studi pustaka dilakukan pada tahap awal pengerjaan penelitian guna mengetahui hal dasar data penelitian serta mendukung hasil beberapa metode pengumpulan data sebelumnya dengan mencocokkan dengan ilmu yang didapat dari studi pustaka.

## **1.6.2. Metode Analisis**

Metode analisis data adalah tahapan dari proses penelitian di mana data-data yang telah dikumpulkan akan dilakukan proses analisis untuk menjawab permasalahan penelitian (Maulid, 2022).

### **1.6.2.1. Metode Analisis Matriks**

Data-data penelitian dianalisis menggunakan metode matriks. Menurut Soewardikoen (2019) menjelaskan pengertian matriks merupakan metode analisis yang melibatkan perbandingan dua objek atau lebih secara berdampingan atau sejajar yang mana dapat membantu mengidentifikasi bentuk penyajian yang lebih seimbang.

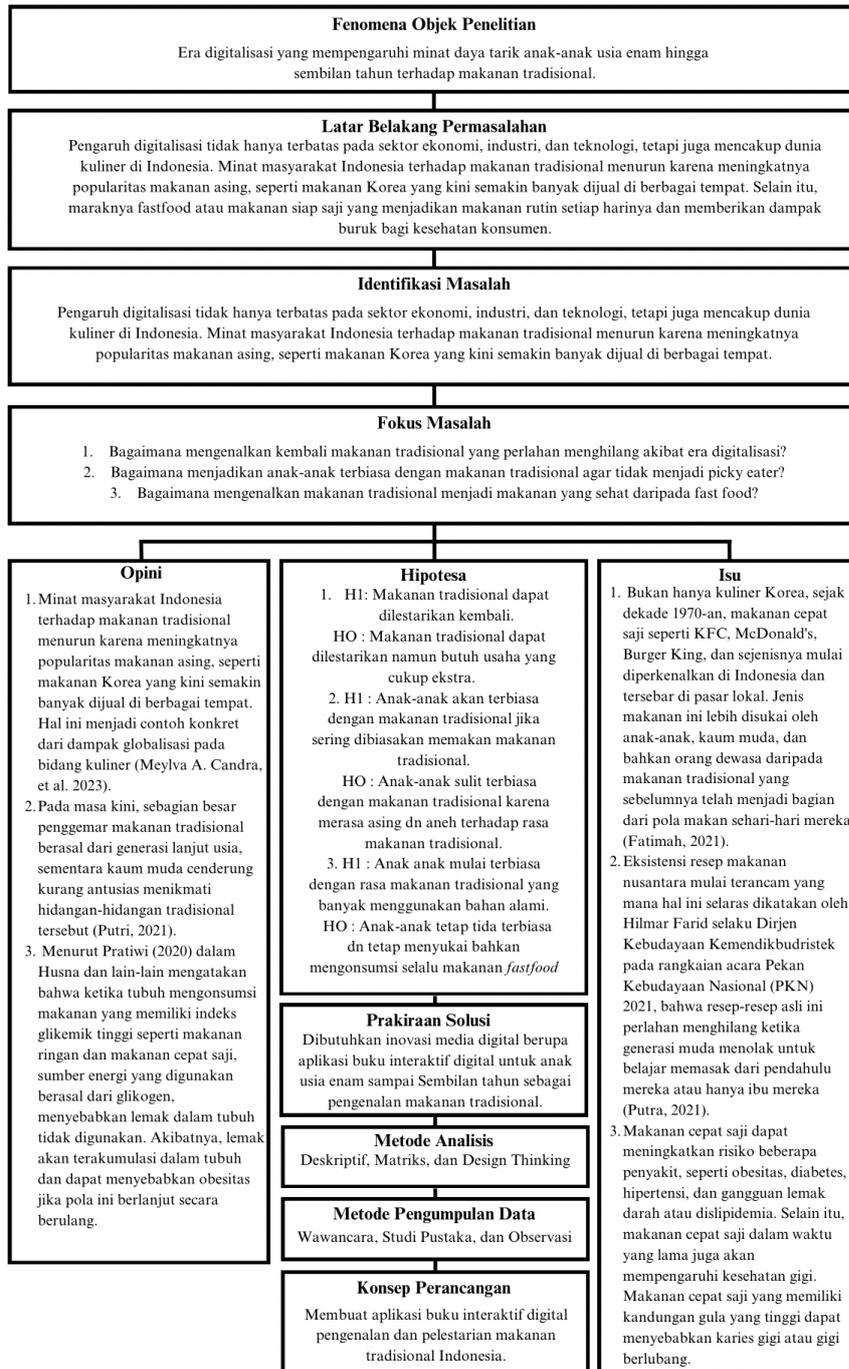
Pada analisis matriks ini dibentuk untuk memberi informasi dengan perbandingan yang disajikan berupa perbedaan media inovasi yang sudah ada dengan media inovasi yang peneliti rancang dengan mengamati apa kurang dan lebihnya dari media inovasi tersebut, sehingga memberikan pandangan dan catatan inovasi terbaru untuk perancangan media inovasi dalam penelitian ini.

### **1.6.2.2. *Design Thinking***

Menurut Fariyanto, et al (2021) *Design thinking* adalah literasi berkelanjutan di mana kita berusaha untuk memahami pengguna, menguji asumsi, dan menggambarkan ulang masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada tingkat pemahaman awal.

Setelah dilakukannya analisis matriks, selanjutnya digunakan metode *Design Thinking* yang digunakan untuk mempermudah perancangan prototype aplikasi sebagai inovasi dari permasalahan pada penelitian ini.

## 1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1 Kerangka Penelitian

## 1.8. Pembabakan

### 1.8.1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan fenomena alasan penelitian melalui dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah,

Batasan masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan serta pembabakan.

#### **1.8.2. Bab II Dasar Pemikiran**

Pada bab kedua ini membahas dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai landasan perancangan.

#### **1.8.3. Bab III Data dan Analisis Masalah**

Bab ini berisikan hasil dari data yang telah dikumpulkan melalui metode pengumpulan data yang dipaparkan pada Bab I.

#### **1.8.4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisikan pembahasan konsep perancangan aplikasi resep makanan nusantara beserta hasil rancangannya.

#### **1.8.5. Bab V Penutup**

Pada bab ini berisikan rangkuman dari bab-bab sebelumnya serta menjawab ulang, apakah rumusan masalah yang ditentukan terjawab dan terselesaikan dengan solusi atau *output* pada penelitian ini.