

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang besar dengan keragaman budaya yang kaya, berdasarkan Undang-Undang (UU) Nomor 6 Tahun 1996 tentang Perairan Indonesia, jumlah pulau di Indonesia mencapai 17.508 pulau. Dimana setiap pulau ini memiliki ciri khas budayanya tersendiri yang unik dan beragam, salah satu kebudayaan tersebut ialah kuliner tradisional, mengutip dari laman Entrepreneur, terdapat sekitar 5.300 jenis makanan tradisional asli Indonesia, yang masing-masing memiliki ciri khas yang beragam dan unik dengan berbagai macam jenisnya. Makanan tradisional berfungsi sebagai penanda identitas yang kuat, benang pemersatu, menunjukkan harmoni yang dapat muncul dari keberagaman, sebagai bagian dari warisan budaya, makanan tradisional menjadi perwujudan sejarah, identitas, dan keberagaman bangsa, sekaligus berfungsi sebagai media ekspresi budaya, ikatan sosial, pembelajaran antar generasi, dan simbol persatuan dalam masyarakat (Pugra et al., 2025).

Seperti yang dikatakan Utami jika apa yang kita makan menunjukkan banyak hal tentang siapa diri kita, serta tentang budaya serta keberadaan kita (Utami, 2018), kuliner dapat berfungsi sebagai tanda pengenal yang meresprentasikan asal-usul dari mana seseorang berasal serta latar belakang budaya yang dimiliki. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan jika kuliner merupakan salah satu elemen penting dalam identitas budaya yang menjadi jembatan dalam menyatukan keterpisahan satu komunitas dengan komunitas lainnya. Sehingga, kuliner Nusantara tidak hanya menjadi sekedar sajian yang menggugah selera, tetapi juga menjadi simbol identitas daerah serta jendela atas kekayaan budaya yang berharga, makanan menjadi salah satu identitas nasional dan alat untuk memperkenalkan Indonesia kepada dunia, peran penting ini yang membuat budaya kuliner harus selalu dijaga, dipelihara dan dilestarikan keberadaannya.

Meskipun kaya akan budaya, kuliner budaya justru semakin kehilangan peminatnya di Masyarakat, dengan berkembangnya multikulturalisme yang terus meluas di Indonesia membuat batas-batas budaya menjadi semakin kabur, dimana unsur-unsur asli suatu daerah mulai tergerus oleh arus globalisasi yang menawarkan keberagaman

tanpa batas, menurut Suneki globalisasi menyebabkan penurunan rasa cinta terhadap kebudayaan yang merupakan jati diri suatu bangsa, erosi nilai-nilai budaya, terjadinya akulturasi budaya yang selanjutnya berkembang menjadi budaya massa (Suneki, 2012). Pada saat ini, kuliner tradisional seperti kue cucur, klepon, rujak, dan es cendol lebih jarang ditemui khususnya di perkotaan, dibandingkan kuliner yang berasal dari negara luar seperti pizza, spaghetti, sushi dan lainnya (Erdiana, 2018). Sebuah studi yang dilakukan di Bandung mengungkapkan bahwa 3 dari 5 anak muda mengalami perubahan preferensi makanan, dengan kecenderungan memilih masakan Korea dibandingkan makanan Indonesia. Mereka menyatakan bahwa makanan Korea dianggap lebih inovatif dan kekinian, didukung oleh berbagai inovasi kuliner dan promosi besar-besaran. Sebaliknya, makanan tradisional mengalami kurangnya promosi dan dianggap monoton serta ketinggalan zaman. (A. Damayanti et al., n.d.). Menurut survei yang dilakukan oleh Qraved dan Statistica, kuliner Indonesia bukanlah pilihan utama bagi remaja dan masih kalah populer dibandingkan kuliner Korea, Thailand, Jepang, dan Cina (Khoiri, 2022). Fenomena ini semakin diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Irmania yang menyatakan bahwa remaja menganggap budaya negaranya sendiri kuno dan tidak menarik (Irmania, 2021)

Meskipun telah mengalami kemunduran, namun, tidak terlihat banyak upaya yang dilakukan meskipun warisan budaya kuliner ini semakin terancam hilang seiring berjalannya waktu, dan ini merupakan masalah mendesak yang harus menjadi perhatian semua masyarakat terutama generasi muda, karena generasi muda adalah calon penerus bangsa, serta penentu arah masa depan sebuah negara, tanpa partisipasi generasi muda, pelestarian budaya dan kearifan lokal sebagai warisan leluhur akan terputus. Oleh karena itu, generasi muda harus menjadi pelaku utama dalam mewariskan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam pelestarian budaya.

Memperkenalkan budaya kuliner sejak usia dini melalui pendidikan merupakan salah satu langkah awal yang dapat dilakukan sebagai upaya untuk menanamkan pengetahuan serta rasa cinta terhadap budaya pada generasi muda, penting untuk memanfaatkan masa perkembangan ini karena pada usia 0-6 tahun merupakan fase emas atau golden age, yaitu fase saat otak anak mengalami perkembangan paling cepat pada masa pertumbuhannya, dimana 80% otak anak berkembang pada usia tersebut, keistimewaan masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi kehidupan anak (Izattul & Robiatul, 2020), sehingga mengimplementasikan budaya kuliner pada

fase ini merupakan langkah yang efektif untuk membekali mereka dengan nilai-nilai budaya yang akan menjadi pondasi dalam kehidupan mereka, serta memastikan bahwa kuliner budaya dapat terus berkembang menghadapi tantangan modern sehingga mereka dapat terus melestarikannya.

Seperti yang diungkap oleh Sari jika Guru yang menerapkan penggunaan media pembelajaran akan cenderung lebih mudah mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa (Sari et al., 2022). Namun sayangnya, saat ini ditemukan jika mainan edukatif yang mengimplementasikan unsur budaya kepada anak-anak masih sangat terbatas. Berdasarkan survei yang dilakukan di PAUD Kutab Labib, Pos Paud, dan sekolah dasar Sukabirus, Bandung, ditemukan bahwa sangat sedikit mainan yang secara khusus dirancang untuk mendukung pengenalan budaya. Anak-anak TK biasanya belajar tentang budaya hanya melalui cerita, lagu, dialog bersama guru, bermain peran dan fasilitas seadanya yang dimiliki sekolah, seperti angklung dan baju adat. Sementara itu, pembelajaran budaya yang diajarkan di sekolah dasar lebih berfokus pada teori yang terdapat dalam buku, tanpa adanya pengayaan melalui media.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan konsep rancangan alat permainan edukatif yang berinovasi dan edukatif untuk memperkenalkan budaya kuliner tradisional Nusantara kepada anak-anak usia 4-6 tahun. Tujuan dari pembuatan *mainan* ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang budaya kuliner Indonesia pada anak-anak dengan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik, diharapkan, perancangan *board game* ini dapat menumbuhkan minat anak-anak dalam mempelajari budaya kuliner Nusantara serta mendorong mereka untuk mencintai serta menghargai warisan budaya kuliner Indonesia. Penelitian ini urgensi dilakukan sebagai bentuk usaha dalam menemukan alternatif solusi dalam menjawab kebutuhan akan media pembelajaran budaya yang lebih interaktif dan menarik, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi jawaban dalam mengatasi fenomena menurunnya kepedulian generasi muda terhadap makanan Nusantara sehingga kuliner Nusantara tidak akan terlupakan dan generasi mendatang dapat terus merasakan kenikmatannya.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Budaya kuliner tradisional tidak lagi relevan bagi anak-anak masa kini akibat

globalisasi,

2. Menurunnya popularitas kuliner tradisional akibat pembelajaran edukasi tentang kebudayaan yang tidak maksimal,
3. Metode budaya yang diajarkan saat ini tidak relevan bagi anak usia 4-6 tahun,
4. Minimnya mainan edukatif bertema budaya yang dapat mendukung pembelajaran budaya pada anak.

1.3. Rumusan Masalah (Problem Statement)

Menurunnya popularitas kuliner Indonesia di kalangan generasi muda salah satunya disebabkan oleh kurangnya permainan edukatif yang secara khusus dirancang untuk mengenalkan kekayaan kuliner Nusantara sejak dini dan mendukung pembelajaran tersebut. Karena itu, solusi dari permasalahan ini adalah dengan merancang permainan edukatif bertema *board game* dengan komponen *puzzle* 3D untuk anak usia 4-6 tahun. *Board game* dapat dirancang seperti wisata kuliner, sementara *puzzle* 3D memberikan pengalaman langsung dalam mengenali bentuk makanan tersebut sehingga dapat membuat anak lebih tertarik dan familiar dengan kuliner Indonesia melalui bentuk visual yang nyata dan interaktif. Kombinasi dua permainan ini dapat mendukung perkembangan kognitif, kreativitas, serta kemampuan *problem solving* anak. Perancangan ini juga dapat menambah variasi dalam APE yang dirancang khusus untuk mengenalkan budaya.

1.4. Pertanyaan Penelitian (Research Question/s)

Bagaimana merancang mainan edukasi budaya untuk anak usia dini sehingga dapat menjadi alternatif solusi atas kebutuhan mainan edukasi tentang kuliner budaya?

1.5. Tujuan Penelitian (Research Objectives)

Merancang mainan edukatif yang efektif dalam mengenalkan anak usia 4-6 tahun pada 10 bentuk makanan daerah, sekaligus menjadi solusi atas minimnya permainan edukasi tentang budaya kuliner, dengan mempertimbangkan aspek ergonomi, antropometri, dan tingkat kognitif anak agar fungsinya optimal dalam pembelajaran.

1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

1. Mainan dirancang untuk anak usia 4-6 tahun karena pada usia ini, anak berada dalam masa pertumbuhan otak yang optimal, sehingga ilmu yang diberikan dapat terserap dengan baik,
2. Mainan dirancang untuk mengenalkan 10 jenis makanan tradisional Nusantara guna menyesuaikan kapasitas kognitif dan *attention span* anak. 10 makanan yang dipilih merupakan makanan populer di daerahnya yang dapat mewakili 10 daerah di Indonesia,
3. 10 makanan yang dipilih merupakan jajanan tradisional, jajanan tradisional dipilih karena bentuknya sederhana dan mudah direpresentasikan dalam bentuk mainan. Jajanan tradisional memiliki kejelasan visual yang memudahkan anak mengenali dan membedakan setiap makanan,
4. Mainan dirancang untuk anak 4-6 tahun karena pada usia ini lebih efektif belajar melalui metode bermain dengan mainan dibandingkan pembelajaran konvensional,
5. Penelitian dilakukan di RA Kuttab Labib Bandung karena sekolah tersebut memiliki keterbatasan dalam fasilitas mainan berbasis budaya,
6. Penelitian dilakukan dari bulan September 2024 dan akan berakhir pada Juni 2025, sesuai dengan masa studi semester.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)

Produk yang dirancang berfokus pada pengenalan bentuk dan visual makanan tradisional Nusantara melalui *board game* dan puzzle 3D, disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 4–6 tahun. Board game agar mainan lebih berinovasi untuk anak, sedangkan puzzle 3D dibuat menyerupai bentuk asli makanan dengan mempertimbangkan ergonomi, antropometri, dan tingkat kognitif anak.

1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)

Keterbatasan penelitian ini yaitu lokasi penelitian, pengambilan data dan validasi produk hanya dilakukan di satu lokasi, yaitu RA Kuttab Labib Bandung, yang berarti hasil dari penelitian ini bersifat spesifik untuk konteks sekolah tersebut, dan tidak dapat digeneralisasi untuk semua anak usia 4-6 tahun di berbagai lingkungan. Faktor seperti

metode pengajaran yang berbeda, serta latar belakang sosial dan budaya yang beragam di sekolah lain, bisa memengaruhi efektivitas dari hasil akhir produk ini. Selain itu, adanya peraturan sekolah yang melarang peneliti memotret siswa serta berinteraksi dengan siswa secara langsung akan membatasi dokumentasi visual dan data yang melibatkan siswa secara langsung.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Menambah wawasan serta inovasi dalam bidang desain produk mainan, khususnya dalam perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis budaya.

2. Bagi Masyarakat

Meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya kuliner Nusantara sejak dini dengan membantu pendidik mengenalkan budaya kuliner tradisional kepada anak-anak melalui media permainan interaktif yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Industri

Menjadi inspirasi bagi industri mainan dalam mengembangkan produk berbasis budaya yang memiliki nilai edukasi tinggi,

1.10. Sistematika Penulisan

Berisi tentang susunan penulisan laporan penelitian.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1, akan dijelaskan latar belakang penelitian ini, yaitu memudarnya budaya kuliner di kalangan generasi muda akibat pembelajaran budaya yang kurang efektif dan menarik

2. BAB II KAJIAN

Bab ini menguraikan kajian teoretis dan empiris yang mendukung penelitian, mencakup konsep dasar yang relevan, hasil penelitian sebelumnya, serta teori yang menjadi landasan perancangan.

3. BAB III METODE

Bab ini menguraikan metodologi penelitian yang mencakup metode penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta metode perancangan yang digunakan penulis dalam mengembangkan produk mainan.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses penelitian dan perancangan yang mencakup pengumpulan data, analisis data, perancangan desain, serta hasil desain yang telah dirancang penulis.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini memaparkan kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis terkait penelitian dan produk

6. DAFTAR PUSTAKA

Bab ini menyajikan daftar sumber kutipan, referensi, buku, berita, dan sumber penelitian lain yang digunakan peneliti untuk mendukung penelitian ini.