

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia telah dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Kuliner merupakan sumber penting yang mencerminkan budaya suatu bangsa. Makanan tidak hanya menjadi tanda pengenal, tetapi juga cara yang efektif untuk berkomunikasi tentang identitas dan keragaman budaya yang dimiliki (Utami, 2018). Pengaruh budaya dari berbagai bangsa telah memperkaya khazanah kuliner Indonesia, menjadikannya sebagai salah satu bentuk identitas nasional yang kompleks dan dinamis. Kuliner di Indonesia tidak hanya dipengaruhi oleh tradisi lokal, tetapi juga oleh budaya asing yang telah masuk dan berkembang selama berabad-abad (Rudiansyah & Sijabat, 2022). Beberapa pengaruh utama dalam perkembangan kuliner Indonesia berasal dari budaya Belanda, Melayu, India, dan Tionghoa.

Pengaruh Tionghoa dapat dilihat dari banyaknya masakan dan cemilan yang mengadopsi bahan, teknik memasak, cara penyajian, alat dan nama yang berciri khas Tionghoa, yang kemudian berakulturasi dan disesuaikan dengan cita rasa lokal (Rudiansyah & Sijabat, 2022). Melalui proses akulturasi ini, kuliner Indonesia menjadi sangat beragam dan unik, mencerminkan interaksi budaya yang telah berlangsung selama berabad-abad. Penyerapan dan adaptasi unsur-unsur kuliner asing tersebut menunjukkan bagaimana kuliner Indonesia telah berkembang menjadi cerminan kekayaan budaya yang multikultural. Makanan yang ada di Indonesia sendiri dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, di antaranya makanan utama dan cemilan.

Cemilan yang tersebar luas di masyarakat Indonesia merupakan hasil dari proses akulturasi yang panjang dengan berbagai kebudayaan, salah satunya adalah budaya Tionghoa. Sejarah mencatat bahwa pengaruh budaya Tionghoa terhadap kuliner Indonesia telah berlangsung selama berabad-abad, terutama melalui interaksi perdagangan dan migrasi masyarakat Tionghoa ke Nusantara (Rudiansyah & Sijabat, 2022). Proses akulturasi ini telah menghasilkan berbagai jenis cemilan yang sekarang dianggap sebagai bagian dari kekayaan kuliner Indonesia. Sebagai contoh, cemilan seperti kue keranjang, onde-onde, dan bakpao yang awalnya berasal dari budaya Tionghoa kini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari tradisi cemilan di Indonesia.

Pengaruh akulturasi Tionghoa-Indonesia ini menunjukkan bahwa cemilan yang dikenal saat ini merupakan hasil dari percampuran budaya yang telah berlangsung selama bertahun-tahun. Dalam perjalanannya, cemilan tersebut telah mengalami penyesuaian dan modifikasi sehingga mampu mencerminkan identitas lokal sambil tetap mempertahankan elemen-elemen asli dari budaya Tionghoa.

Akulturası budaya yang telah berlangsung lama di Indonesia menyebabkan banyak orang tidak menyadari bahwa banyak jenis makanan dan cemilan yang mereka konsumsi sehari-hari adalah hasil dari akulturası budaya Tionghoa-Indonesia (Rato & Hadi, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa terdapat kurangnya pemahaman dan pengenalan mengenai asal-usul beberapa cemilan yang telah beredar di masyarakat. Permasalahan utama yang ada adalah kurangnya informasi yang diterima oleh masyarakat, terutama anak-anak, mengenai warisan kuliner Tionghoa yang telah menjadi bagian dari tradisi kuliner Indonesia. Untuk memecahkan masalah ini, perlu dilakukan upaya untuk memperkenalkan berbagai cemilan tersebut sejak dini kepada anak-anak agar mereka dapat memahami dan menghargai keragaman budaya yang ada.

Salah satu metode yang paling efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak adalah melalui buku cerita. Buku cerita anak memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Buku cerita tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memperkenalkan konsep dasar bahasa, memperkaya kosakata, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak (Talu, 2024; Tindana et al., 2024). Buku cerita yang diilustrasikan dengan baik dapat menarik perhatian anak dan memicu minat baca mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan pemahaman, retensi informasi, motivasi dan pengalaman belajar yang berbeda pada anak-anak (Tambunan et al., 2021). Selain itu, buku cerita yang mengandung elemen interaktif juga terbukti lebih efektif dalam menjaga keterlibatan anak, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka (Liliana & Setyaningtyas, 2023). Dengan pendekatan ini, buku cerita anak tidak hanya berfungsi sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk menjalin hubungan antara anak dan dunia sekitarnya, termasuk dalam mengenalkan kekayaan budaya, seperti cemilan keturunan Tionghoa di Indonesia.

Untuk meningkatkan pemahaman anak, penggunaan ilustrasi dalam buku cerita menjadi sangat penting, karena ilustrasi dapat memberikan daya tarik visual yang mampu menangkap perhatian anak-anak. Ilustrasi pada buku cerita anak memiliki peran krusial dalam membantu anak memahami isi cerita dan meningkatkan daya tarik visual, terutama bagi pembaca awal yang belum sepenuhnya mahir membaca teks. Ilustrasi berfungsi memfasilitasi pemahaman teks dengan menjelaskan proses semantik serta menghubungkan elemen-elemen teks, menyatukan kata-kata dan kalimat dalam satu gambar (Free, 2004). Menurut Nikolajeva, 2005 (Suryadi et al., 2024) menyatakan bahwa ilustrasi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk memperkaya pengalaman membaca anak-anak dengan membantu mereka memahami dan menikmati cerita, membangkitkan emosi, memvisualisasikan adegan, serta meningkatkan daya tarik

narasi (mengembangkan imajinasi mereka). karena gambar yang menarik dan berwarna berperan dapat memperkaya pengalaman membaca dan fokus anak serta meningkatkan pengalaman dan kognitif anak terhadap cerita (Wandari & Nurmaniah, 2018). Selain itu, penelitian lain menegaskan bahwa ilustrasi dapat menjadi alat penting dalam meningkatkan daya ingat anak terhadap cerita (Fitriawati et al., 2014), karena anak-anak cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disertai dengan gambar dibandingkan teks saja. Dengan demikian, ilustrasi bukan hanya sekedar pelengkap, tetapi merupakan elemen esensial yang dapat memperkuat penyampaian pesan dan konsep dalam buku cerita anak, serta mendukung proses belajar mereka melalui pendekatan visual.

Untuk menambah fungsi dari buku cerita ilustrasi ini, penerapan elemen interaksi di dalamnya sangat diperlukan. Fungsi interaksi ini dapat memberi kesempatan anak untuk terlibat langsung dan aktif dalam proses belajar sehingga materi akan diterima lebih efektif (Oey et al., 2013). Dengan menambahkan kegiatan interaktif, seperti permainan atau pertanyaan yang merangsang pemikiran, kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan. Dengan demikian, buku cerita ilustrasi interaktif ini diharapkan tidak hanya mengenalkan cemilan keturunan Tionghoa, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif dan pemahaman budaya anak-anak.

Target segmen yang dipilih untuk buku cerita ilustrasi interaktif ini adalah anak-anak usia 4 hingga 6 tahun. Rentang usia ini dianggap tepat karena pada tahap perkembangan ini, anak-anak berada dalam fase pra-operasional hingga tahap awal operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Marinda, 2020). Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk memahami simbol, gambar, dan bahasa, serta keterampilan motorik halus mereka sedang berkembang dengan pesat. Oleh karena itu, buku cerita interaktif dengan ilustrasi menarik sangat sesuai untuk usia ini, karena anak-anak pada rentang usia tersebut cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik pada aktivitas yang melibatkan interaksi.

Dengan fitur interaktif seperti membuka flap, menggeser gambar, atau memutar elemen tertentu, buku ini akan dapat meningkatkan keterlibatan dan memudahkan anak-anak dalam memahami informasi yang diberikan (Hartono et al., 2017). Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai keberagaman budaya sejak dini dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya akan memperoleh pengetahuan tentang cemilan keturunan Tionghoa, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap keberagaman budaya yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, penyaluran informasi sejak dini melalui media yang sesuai dengan karakteristik anak-anak diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih sadar dan menghargai keberagaman budaya di Indonesia.

Jenis cemilan Tionghoa yang ada di masyarakat Indonesia sangat beragam sehingga sulit untuk memasukkan semua jenis cemilan tersebut dalam satu buku cerita. Oleh karena itu, buku cerita ilustrasi interaktif ini dirancang dalam bentuk seri, di mana setiap bukunya akan berfokus pada satu jenis cemilan secara mendetail. Dengan memilih tiga cemilan akulturasi budaya Tionghoa-Indonesia yang mudah ditemukan dan terkenal di Surabaya tetapi masyarakat kurang tahu bahwa cemilan tersebut merupakan cemilan hasil akulturasi yaitu cakwe, lumpia rebung, dan kue ku. Pendekatan buku seri ini memungkinkan setiap jenis cemilan dibahas secara mendalam, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengenal dan memahami lebih banyak tentang asal-usul, bahan, dan cara pembuatannya secara bertahap. Seperti penelitian sebelumnya oleh Hanifah et al., (2024) penggunaan buku cerita series dapat membahas topik secara mendalam, detail dan meningkatkan pemahaman akan sesuatu yang kompleks. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran bertahap yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak terhadap topik yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan format buku seri memiliki keunggulan dari segi ekonomi. Dengan merilis buku dalam bentuk seri, pembaca yang tertarik dengan buku pertama cenderung akan membeli buku-buku berikutnya dalam rangkaian seri tersebut. Hal ini dapat menciptakan keuntungan finansial yang berkelanjutan dan meningkatkan daya jual produk. Strategi ini juga memungkinkan penerbit atau penulis untuk mengukur respons pasar terhadap buku pertama sebelum melanjutkan produksi seri berikutnya, sehingga risiko kerugian dapat diminimalkan. Dari perspektif ekonomi, konsep buku cerita seri ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga menawarkan peluang komersial yang lebih menguntungkan dibandingkan dengan buku yang diterbitkan dalam satu volume lengkap.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa tugas akhir ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan kurangnya pengetahuan anak-anak mengenai cemilan dari budaya keturunan Tionghoa yang ada di Indonesia melalui perancangan sebuah buku cerita ilustrasi interaktif berseri yang secara khusus dirancang untuk segmen anak-anak. Hal ini dilakukan sebagai upaya menghargai warisan kuliner yang kaya melalui pendekatan yang lebih mudah dipahami oleh generasi muda, sehingga tidak hanya membantu mengenalkan aspek budaya, tetapi juga menanamkan rasa bangga dan menghargai keberagaman budaya di Indonesia. Diharapkan, buku cerita ini dapat menjadi sarana yang berkelanjutan dalam memperkenalkan warisan budaya Tionghoa dan dapat memperkuat identitas kebangsaan anak-anak sejak dini melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan bahwa permasalahan utama yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah “bagaimana merancang buku cerita ilustrasi interaktif berseri yang efektif sebagai media pengenalan cemilan keturunan Tionghoa kepada anak-anak usia 4-6 tahun?” dan “Apa saja elemen interaktif dan ilustrasi yang perlu diterapkan dalam buku cerita tersebut agar dapat mendukung buku cerita tersebut?” Permasalahan ini muncul dari kebutuhan akan media edukatif yang mampu menyampaikan informasi tentang keberagaman cemilan Tionghoa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga mereka dapat lebih mengenal dan menghargai warisan budaya kuliner tersebut sejak usia dini.

1.3 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam penyusunan tugas akhir, terdapat batasan dalam ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Permasalahan yang diangkat adalah kurangnya pengetahuan masyarakat terutama anak-anak terhadap cemilan hasil akulturasi Tionghoa-Indonesia
2. Objek perancangan adalah tiga cemilan akulturasi budaya Tionghoa-Indonesia yang mudah ditemukan dan terkenal di Surabaya tetapi masyarakat kurang tahu bahwa cemilan tersebut merupakan cemilan hasil akulturasi yaitu ote-ote, kompyang,, dan kue ku
3. Buku interaktif berisi mengenai tiga jenis cemilan budaya Tionghoa-Indonesia dengan masing-masing jenis pada satu buku sehingga terdapat tiga buku
4. Merancang buku cerita interaktif berseri tentang cemilan budaya Tionghoa-Indonesia sebagai media pengenalan untuk anak usia 4-6 tahun
5. Target *audience* dari buku interaktif ditunjukkan kepada anak-anak yang telah menginjak usia 4-6 tahun
6. Target *market* dari perancangan ini adalah orang tua dari target *audience* yang berasal dari kelas sosial menengah ke atas

1.4 Tujuan Perancangan

Ruang lingkup yang akan dikerjakan dalam tugas akhir ini mencakup beberapa aspek penting dalam perancangan dan pembuatan buku cerita ilustrasi interaktif berseri sebagai media pengenalan cemilan keturunan Tionghoa kepada anak-anak.

1. Membuat buku cerita yang berfokus pada pengenalan berbagai tiga jenis cemilan keturunan Tionghoa.
2. Membuat ilustrasi yang menarik dan informatif akan dibuat untuk setiap halaman buku cerita, dengan tujuan mendukung narasi serta meningkatkan daya tarik visual bagi target audiens.

3. Membuat interaksi pada buku cerita akan dirancang untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak.
4. Membagi buku cerita ini akan dibagi menjadi tiga seri, di mana setiap serinya akan berfokus pada satu jenis cemilan Tionghoa, sehingga memberikan kesempatan bagi pembaca untuk memahami setiap cemilan secara lebih mendetail.
5. memproduksi prototipe buku cerita dalam tiga seri pertama sebagai contoh implementasi konsep buku cerita berseri yang telah dirancang. Prototipe ini akan menunjukkan bagaimana konsep cerita, ilustrasi, dan interaksi dapat digabungkan menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak.

1.5 Manfaat Perancangan

Pada bagian manfaat, perancangan buku cerita ilustrasi berseri ini memiliki kontribusi yang terbagi ke dalam dua kategori utama, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua jenis manfaat ini saling melengkapi dalam menjawab kebutuhan akademik sekaligus aplikatif dalam ranah desain komunikasi visual.

1. Manfaat Secara Teoritis

Perancangan buku cerita ilustrasi interaktif berseri ini memberikan manfaat teoritis yang signifikan dalam bidang pendidikan dan pengenalan budaya. Dengan menghadirkan cemilan keturunan Tionghoa melalui media buku cerita, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran interaktif dan pengenalan budaya kepada anak-anak. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai sumber referensi bagi para peneliti dan pendidik yang ingin memahami bagaimana penggunaan ilustrasi dan interaksi dapat meningkatkan proses pembelajaran anak. Selain itu, perancangan ini memperkaya literatur tentang penggabungan elemen cerita dan interaktif dalam buku anak, serta memberikan wawasan baru tentang pengenalan warisan budaya yang beragam kepada generasi muda.

2. Manfaat Secara Praktis

Dari segi praktis, perancangan buku cerita ilustrasi interaktif ini memberikan manfaat langsung bagi anak-anak sebagai target audiens. Buku ini dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran melalui elemen interaktif yang menyenangkan. Dengan mengenalkan cemilan keturunan Tionghoa secara langsung, anak-anak dapat memperluas pengetahuan mereka mengenai keberagaman kuliner dan budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, buku ini juga dapat menjadi alat bagi orang tua dan pendidik dalam mendukung pendidikan karakter dan kebudayaan anak, dengan memanfaatkan aktivitas interaktif yang dapat memperkuat hubungan keluarga dan komunitas. Dengan demikian, perancangan ini tidak hanya

memberikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan bagi anak-anak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan yang dilakukan dalam perancangan buku cerita bergambar untuk tugas akhir ini tersusun dari beberapa bab dan halaman, antara lain sebagai berikut :

1.6.1 Bab I Pendahuluan

Dalam pendahuluan, dijelaskan bahwa pengenalan cemilan keturunan Tionghoa kepada anak-anak sangat penting untuk meningkatkan kesadaran budaya sejak dini. Tugas akhir ini bertujuan merancang buku cerita ilustrasi interaktif berseri yang berfungsi sebagai media edukatif, serta menyoroti signifikansi perancangan buku ini dalam konteks pendidikan dan pelestarian budaya. Ruang lingkup yang akan dibahas mencakup pembuatan cerita, ilustrasi, interaksi, dan produksi prototipe buku.

1.6.2 Bab II Landasan Perancangan

Landasan perancangan tugas akhir ini mencakup teori pengenalan budaya dan pendidikan anak yang mengacu pada literatur pendidikan multikultural. Selain itu, teori pembelajaran konstruktivis menjadi acuan penting, di mana anak dilibatkan aktif dalam proses belajar. Dasar-dasar desain buku anak yang menarik dan interaktif juga menjadi referensi, serta pengembangan ilustrasi yang sesuai dengan psikologi anak.

1.6.3 Bab III Metode Perancangan

Metode perancangan yang diusulkan adalah deskriptif kualitatif untuk pengumpulan data dan pengembangan konsep. Proses desain interaktif diterapkan agar setiap tahap perancangan dapat dievaluasi dan diperbaiki berdasarkan umpan balik. Prototyping dilakukan untuk menciptakan model awal buku cerita yang dapat diuji coba, sementara teknik brainstorming dan mind mapping digunakan dalam pengembangan ide cerita dan ilustrasi.

1.6.4 Bab IV Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memahami subjek perancangan, kebutuhan audiens, serta arah strategi komunikasi visual yang akan dibangun. Data yang diperoleh diolah dan dikaji melalui metode STP (Segmentation, Targeting, Positioning), SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats), dan USP (Unique Selling Proposition) guna merumuskan konsep visual yang tepat. Penentuan keyword

visual ditetapkan sebagai panduan eksplorasi desain agar hasil perancangan konsisten dengan identitas subjek dan tujuan komunikasi.

1.6.5 Bab V Pembahasan dan Hasil

Dalam hasil pembahasan, diuraikan tentang tema, alur, dan karakter cerita yang berhubungan dengan cemilan keturunan Tionghoa. Teknik ilustrasi yang dipilih serta metode pembuatannya juga dijelaskan, di samping elemen interaksi yang dimasukkan dalam buku. Tata letak halaman, pemilihan warna yang menarik, jenis huruf yang mudah dibaca, dan strategi penulisan teks yang menarik untuk anak-anak menjadi bagian penting dari pembahasan ini.

1.6.6 Bab V Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, tugas akhir ini merangkum hasil perancangan yang berkontribusi terhadap pengenalan cemilan keturunan Tionghoa kepada anak-anak, menekankan pentingnya media edukatif interaktif dalam pembelajaran. Harapan dari tugas akhir ini adalah menjadi referensi untuk pengembangan media serupa di masa depan, serta mengusulkan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas buku interaktif dalam pendidikan anak.

1.7 Kerangka Berpikir

Sub bab ini menjelaskan kerangka berpikir yang menjadi landasan konseptual dalam perancangan buku cerita ilustrasi berseri. Kerangka berpikir ini disusun untuk memetakan hubungan antara permasalahan, teori yang digunakan, pendekatan metode, hingga keluaran perancangan. Dengan menyusun alur berpikir secara sistematis, kerangka ini menjadi panduan dalam memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada pertimbangan teoritis, analitis, dan praktis yang saling terhubung. Adapun struktur kerangka berpikir ditunjukkan melalui bagan berikut.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumen Pribadi