

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki kebudayaan yang sangat beragam. Keberagamannya tidak lepas dari banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia. Larson dan Smalley (1972) memandang kebudayaan sebagai “*blue print*” yang artinya kebudayaan merupakan acuan perilaku seseorang dalam kelompoknya kemudian diinkubasi dalam keseharian mereka. Kebudayaan ini mengatur perilaku seseorang, membuat orang tersebut peka terhadap masalah status dan mengetahui perannya dalam suatu kelompok. Sarinah (2019) menambahkan pula bahwa kebudayaan merupakan jalan atau arah di dalam bertindak dan berpikir untuk memenuhi kebutuhan hidup baik jasmani maupun rohani. Dilihat dari dua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan suatu nilai yang ada dan berkembang di dalam masyarakat dan menjadikan nilai tersebut sebagai identitas kelompok serta sebagai acuan dalam berperilaku. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019) mengaku telah mencatat lebih dari 67.273 warisan budaya yang ada di Indonesia. Menurutnya, jumlah tersebut meliputi 11.627 warisan budaya benda tak bergerak, 53.538 benda bergerak dan 2.108 warisan budaya tak benda.

Menurut Sastroamidjojo (1995) makanan juga termasuk ke dalam salah satu budaya Indonesia dan dapat digunakan sebagai identitas suatu negara yang membedakannya dengan negara lain. Makanan tradisional Indonesia mempunyai keanekaragamannya masing-masing pada setiap daerahnya, salah satunya adalah makanan tradisional Sunda. Makanan tradisional Sunda termasuk salah satu makanan yang terkenal di Indonesia. Tidak jarang, ketika orang-orang dari daerah manapun yang ada di Indonesia, jika sedang berkumpul dengan teman atau kerabatnya, mereka sering menyediakan makanan-makanan Sunda sebagai hidangan pada perjamuan tersebut.

Namun, seiring berkembangnya zaman, makanan tradisional Sunda keberadaannya mulai tersisihkan oleh budaya modern. Hal ini merupakan akibat

dari globalisasi, dimana masuknya pengaruh asing dan perdagangan menjadi semakin bebas. Salah satu pengaruh lain dari globalisasi adalah semakin banyaknya masyarakat yang mulai tidak mengenal makanan tradisional daerahnya sendiri, khususnya remaja sebab mereka lebih diperkenalkan kepada budaya modern. Seperti pada data berikut yang penulis dapat dari hasil pra survey kepada 44 responden remaja mengenai pengetahuan mereka tentang makanan tradisional Sunda di Kota Bandung dan persepsinya terhadap kepunahannya di zaman modern ini.



Gambar 1. 1 Pengetahuan Generasi Z Mengenai Makanan Tradisional Sunda

Sumber: Data diolah 2020

Berdasarkan jawaban responden dari pertanyaan di atas, dapat disimpulkan bahwa 57% responden tidak mengetahui atau mengenal makanan tradisional Sunda di Kota Bandung. Sedangkan, 9% menjawab bahwa mereka mengetahui atau mengenal sebagian makanan tradisional Sunda di Kota Bandung. Sebanyak 34% responden mengatakan bahwa mereka sudah mengenal atau mengetahui makanan tradisional Sunda di Kota Bandung.



Gambar 1. 2 Persepsi Generasi Z Mengenai Kepunahan Makanan Tradisional

Sumber: Data diolah 2020

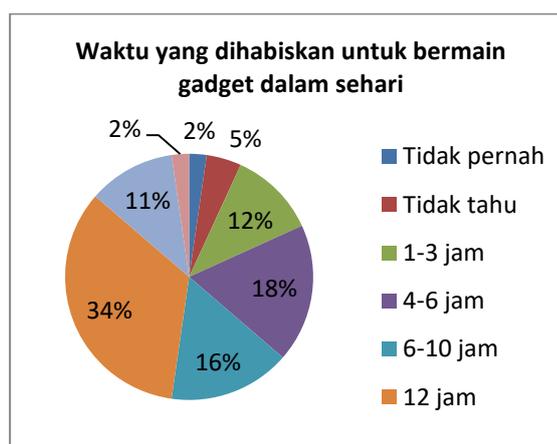
Berdasarkan jawaban responden dari pertanyaan di atas, dapat disimpulkan bahwa 71% responden menjawab makanan tradisional sedang mengalami kepunahan karena susah ditemui dan telah tersisihkan oleh makanan modern serta adanya gengsi masyarakat yang tinggi terhadap budaya modern. Sedangkan, 16% menjawab bahwa ada sebagian makanan tradisional yang masih bereksistensi di masyarakat dan masyarakat masih menikmatinya, ada yang sudah mulai tersisihkan dan bahkan punah atau tidak dikenali lagi oleh masyarakat. Responden yang menjawab tidak punah yaitu sebanyak 11%, mereka mengatakan bahwa masyarakat masih banyak menggemari makanan tradisional dan masih banyak yang menjualnya. Responden sebanyak 2% menjawab tidak mengetahuinya. Dilihat dari data di atas, banyak yang berpendapat bahwa makanan tradisional sudah mengalami kemunduran akibat masuknya budaya asing ke Indonesia. Namun, dengan begitu dari 44 responden seluruhnya menyadari bahwa makanan tradisional Sunda perlu dilestarikan.

Pergeseran ini paling nyata terlihat pada masyarakat yang tinggal di kawasan perkotaan. Kecintaan masyarakat terhadap makanan tradisional Indonesia mulai menurun. Padahal, menurut Adimihardja (2005), setiap jenis makanan merupakan sebuah produk karya-karya masyarakat yang seharusnya diposisikan secara benar atau bagaimana kita berupaya tidak memposisikan kronik makanan tersebut berada pada marjin budaya yang tercabirkan dari habitatnya. Masalah ini perlu menjadi perhatian, terutama pada kalangan remaja yang merupakan generasi

pewaris budaya di masa mendatang. Untuk itu, perlu dilakukan sebuah upaya pengenalan kembali gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada masyarakat, khususnya pada remaja generasi z.

Seiring perkembangan zaman dan semakin gencarnya teknologi yang canggih, masyarakat tentu menerima banyak informasi yang mudah didapat. Menurut Muchamad Nafi (2019) penetrasi *smartphone* terhadap jumlah penduduk Indonesia tergolong cukup besar, sekitar seperempat dari total populasi. Namun, lebih banyak lagi yang masih menggunakan ponsel biasa atau belum terakses internet. Berdasarkan data Statista, pengguna *smartphone* diproyeksikan sudah mencapai 28% dari total penduduk Indonesia pada 2019, naik 2% dari tahun sebelumnya. Angka ini akan merayap perlahan hingga empat tahun ke depan yang diramal sekitar 33% dari total penduduk Indonesia. Perkembangan teknologi tersebut menghasilkan berbagai produk yang menjadi kebudayaan modern, dan keberadaannya dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan kembali produk budaya lokal. Diantaranya adalah produk teknologi berupa *mobile gadget* berbentuk aplikasi.

Dilihat dari data yang peneliti dapat mengenai waktu yang dihabiskan para remaja dalam sehari untuk bermain gadget, dapat dilihat pada gambar 1.3 berikut.

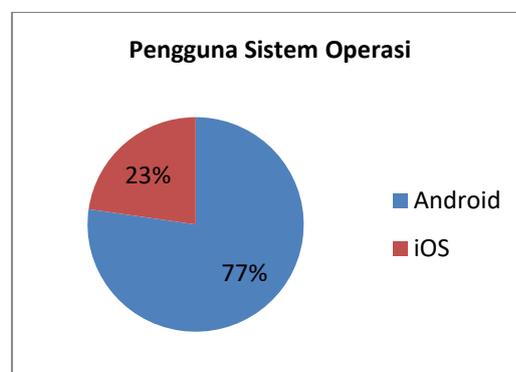


Gambar 1. 3 Waktu Bermain Gadget Dalam Sehari

Sumber: Data diolah 2020

Berdasarkan jawaban responden dari pertanyaan di atas, dapat disimpulkan bahwa 34% responden menjawab bahwa mereka menghabiskan waktu selama 12 jam dalam sehari untuk bermain gadget. Sedangkan, 18% menjawab bahwa mereka menghabiskan waktu selama 4-6 jam dalam sehari untuk bermain gadget. 16% menjawab bahwa mereka menghabiskan waktu selama 6-10 jam dalam sehari untuk bermain gadget. 12% menjawab bahwa mereka menghabiskan waktu selama 1-3 jam dalam sehari untuk bermain gadget. 11% menjawab bahwa mereka menghabiskan waktu selama 15-19 jam dalam sehari untuk bermain gadget. 5% menjawab tidak tahu, dan 2% lainnya menjawab seharian dalam bermain gadget serta tidak pernah bermain gadget. Dilihat dari rata-rata remaja menggunakan gadget mereka dalam sehari sekitar separuh hari atau 12 jam, yang mana itu adalah waktu yang cukup banyak mereka gunakan dalam sehari hanya untuk bermain gadget.

Selain itu, berikut adalah data para responden mengenai sistem operasi gadget yang mereka gunakan.



Gambar 1. 4 Pengguna Sistem Operasi Pada Gadget

Sumber: Data diolah 2020

Berdasarkan jawaban responden dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa 91% responden adalah pengguna android. Sedangkan, 9% responden adalah pengguna iOS. Banyaknya pengguna android di kalangan remaja, menjadikan penulis untuk lebih memfokuskan kepada penelitian dengan sasaran remaja yang menggunakan android dibandingkan remaja yang menggunakan iOS.

Perubahan minat masyarakat dari makanan tradisional ke makanan modern memunculkan pertanyaan, terkait bagaimana masyarakat tetap mengenal dan menjaga keeksistensian makanan tradisional Sunda di era modern dimana teknologi sudah berkembang pesat. Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan aplikasi android untuk pembelajaran *pneumatic* (Setiadi, 2018); aplikasi pengenalan budaya dari 33 provinsi di Indonesia berbasis android (Novandya dkk., 2012); atau efektivitas media *game* “*handwash*” dalam meningkatkan kemampuan praktik cuci tangan pada anak sekolah dasar (Putri, W. S., & Setyabudi, 2018). Namun, belum banyak terlihat penelitian yang mencoba membuat suatu aplikasi *mobile* berbasis android untuk mengukur keefektivitasan aplikasi tersebut terhadap pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung di kalangan generasi z.

Maka dari itu, sesuai dengan data-data yang peneliti paparkan di atas terkait masalah pergeseran makanan tradisional karena masuknya budaya modern di kalangan masyarakat, khususnya remaja. Peneliti tertarik untuk memanfaatkan pengembangan teknologi aplikasi berbasis android sebagai media pengenalan gastronomi Sunda dengan judul “*Efektivitas Pengenalan Gastronomi Sunda di Kota Bandung Melalui Aplikasi Mobile Berbasis Android Kepada Generasi Z*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi *mobile* berbasis android mengenai pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada generasi z?
2. Bagaimana efektivitas aplikasi *mobile* berbasis android mengenai pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis android mengenai pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada generasi z.
2. Mengetahui efektivitas aplikasi *mobile* berbasis android mengenai pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

a. Secara Teori

Untuk memertahankan eksistensi gastronomi Sunda di Kota Bandung, salah satunya adalah dengan memanfaatkan pengembangan aplikasi. Pada dasarnya penelitian ini dapat bermanfaat bagi keilmuan sebagai bahan riset atau pencarian informasi tentang gastronomi Sunda di Kota Bandung dan aplikasi *mobile* berbasis android.

b. Secara Praktik

Penelitian ini dapat menambah ilmu dan pengalaman dalam melakukan penelitian dengan mengetahui pembuatan aplikasi android sederhana serta mengetahui informasi mengenai gastronomi Sunda di Kota Bandung melalui aplikasi *mobile* yang menarik.

1.4.2 Manfaat Keilmuan

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat untuk berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung, manfaat yang didapat diperoleh antara lain:

1. Membantu melestarikan dan memperkenalkan gastronomi Sunda di Kota Bandung melalui aplikasi *mobile gadget*.
2. Menjadikan riset pembuatan aplikasi sebagai salah satu media pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung.