

PERAN PENTING *SOCIAL MEDIA* DALAM MENINGKATKAN MINAT KREASI MEMASAK KUDAPAN BAGI REMAJA PADA MASA PANDEMI

Nurhalyza Nabila Putri¹, Anita²

¹Mahasiswa Program Sarjana Tadris Bahasa Inggris Strata 1, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jl. Syekh Moh. Nawawi AL Bantani No.1 UIN SMH Banten Curug Serang-Banten 42171, Indonesia.

²Dosen Program Sarjana Tadris Bahasa Inggris Strata 1, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jl. Syekh Moh. Nawawi AL Bantani No.1 UIN SMH Banten Curug Serang-Banten 42171, Indonesia.

Email: ¹nurhalyzanabila@gmail.com, ²anitaajalih@gmail.com

ABSTRAK

Memasak adalah kegiatan keseharian yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya yaitu makan. Seiring perkembangan teknologi yang mulai meluas, manusia dimudahkan untuk mengakses *social media* menggunakan *smartphone*. *Social media* inilah yang berperan dalam segala hal, contohnya dalam hal surat menyurat kita tak perlu lagi susah payah untuk menulis surat manual, namun kita hanya perlu menggunakan aplikasi *WhatsApp* untuk mengirim pesan. Penelitian ini bertujuan untuk membahas tentang penggunaan *social media* tersebut dalam meningkatkan kreasi memasak kudapan bagi remaja pada masa pandemi. Para remaja sekarang, sudah mulai mengenali beberapa *trend* terkini yang marak tersebar di *social media*. Biasanya makanan yang dibuat itu berupa kudapan dengan teknik yang mudah untuk diikuti oleh remaja. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan instrument pembuatan survey kuesioner pada remaja, studi kepustakaan dan internet. Dengan demikian, penelitian ini akan mengarahkan remaja pada hal yang positif dan mengukur seberapa minatkah remaja dalam hal memasak kudapan.

Kata Kunci: Social Media, Memasak, Kudapan, Remaja

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fenomena perkembangan *social media* yang mulai mulai menyebar ke seluruh penjuru dunia menghasilkan banyak sekali *trend* terkini yang dapat mengubah gaya hidup manusia. Terlebih saat masa pandemi *Covid19* mulai menyerang kehidupan manusia dan perubahan itu terlihat dari banyaknya hobi baru yang mulai dilakukan manusia. Salah satu hobi baru yang mulai diminati manusia saat pandemi berlangsung adalah memasak. Memasak merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan di waktu luang. Terlebih jika dilakukan oleh anak remaja yang mana remaja itu memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap sesuatu yang baru. Jadi, bukan hanya Ibu Rumah Tangga saja yang melakukan hobi memasak, para remaja juga saat ini mulai tertarik dengan hobi tersebut. Biasanya remaja akan membuat kudapan terlebih dahulu sebelum belajar untuk memasak makanan yang lebih sulit cara pembuatannya.

1.2. Tinjauan Pustaka

Social media memiliki peranan penting dalam perkembangan pengguna internet di seluruh dunia. Pemanfaatan *social media* yang cukup mudah menjadikan *social media* sebagai primadona di dunia internet (Rofahan, Muhajir et al. 2014). Kegiatan memasak adalah kegiatan membuat suatu bahan mentah menjadi matang dengan tujuan agar dapat dimakan (Nita, Sine et al. 2021). Kegiatan

memasak itu berkaitan dengan selera manusia, kita dapat mengolah makanan menjadi dua macam yakni menjadi kudapan atau makanan berat. Kudapan merupakan makanan yang disajikan di antara makanan pokok, bentuknya kecil, dan ada yang manis, dan ada yang gurih, jika dilihat dari teksturnya ada yang basah dan kering (Karunia 2013). Di samping itu, remaja merupakan masa peralihan individu dari masa anak-anak ke masa dewasa yang diketahui dari adanya perubahan fisik, biologis, kemampuan berfikir dan kematangan emosional (Maya Amaliyah 2021).

1.3. Metodologi Penelitian

Metodologi yang peneliti akan gunakan yaitu metode kuantitatif deskriptif yang berartikan metode pemanfaatan data hasil dari analisis peristiwa, kejadian dan sebagainya. Setelah itu, instrument pendukung sebagai salah satu cara pengambilan data yang digunakan dalam metode kuantitatif deskriptif adalah dengan melakukan survey kuesioner kepada remaja terkait seberapa minatkah mereka terhadap kegiatan memasak kudapan. Deskriptif itu bertujuan untuk menjelaskan hasil dari survey kuesioner yang telah dilakukan tersebut dan akan didukung juga dengan penyajian secara narasi. Kajian tentang narasi dikemukakan oleh Gerard Genette dalam bukunya yang berjudul *Narrative Discourse: An Essay in Method* (1983), menjelaskan tentang aspek naratif dari sebuah teks sastra. Salah satu aspek dari naratif teks yaitu pandangan naratif, yang lebih dikenal dengan fokalikasi. Pandangan naratif atau fokalikasi

dibagi menjadi tiga jenis, yakni fokusasi *zero* (yang paling tahu), fokusasi eksternal (sebagai penyimak dan netral), dan fokusasi internal (cukup tahu dan hanya memperhatikan apa yang dilihat dan diketahui) (Rusdiarti 2019).

Penyajian hasil dari data survey tersebut akan digambarkan menjadi dua yaitu dengan melalui gambar yang berupa diagram lingkaran dan batang. Gambar tersebut berisikan gambaran hasil survey kepada beberapa remaja terhadap penggunaan *social media* dan kegiatan memasak kudapan. Tak hanya itu, penulis juga menggunakan metode studi kepustakaan yang berartikan metode pengumpulan data berupa dokumen, kutipan dari beberapa buku atau artikel, foto, gambar dan lain sebagainya sebagai sarana pencarian referensi yang lebih luas. Dengan demikian, teknologi juga dapat berperan penting dalam kehidupan manusia salah satunya penggunaan internet sehingga referensi dan ide dapat dengan mudah dikembangkan dalam penulisan artikel ini.

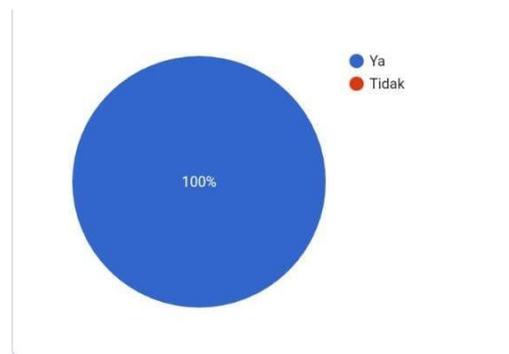
Dengan adanya penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa artikel ini akan fokus pada pembahasan tentang penggunaan *social media* untuk meningkatkan minat kreasi memasak kudapan bagi remaja pada masa pandemi.

2. PEMBAHASAN

Berdasarkan Pendahuluan, Tinjauan Pustaka dan Metodologi yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa artikel ini akan terfokus pada penggunaan *social media*, kegiatan memasak kudapan dan remaja. Menurut buku dari (Triastuti, Adrianto et al. 2017) mengatakan para peserta yang menggunakan metode FGD, *social media* tidak terbatas sebagai media yang memiliki fungsi untuk berkomunikasi dan berinteraksi saja namun mereka mengartikan *social media* sebagai media yang dapat digunakan untuk melakukan hobi, salah satunya sebagai sarana hiburan semisal bermain game online, memasak, dan sebagainya. Di sisi lain, *social media* bisa digunakan untuk sekedar melihat-lihat foto dan video saja. Selain itu, *social media* juga dapat digunakan sebagai sarana pengiklanan berlangsung seperti melakukan promosi untuk menjual produk tertentu (Miller, Costa et al. 2016). Dengan demikian, penjelasan tersebut menguatkan informasi yang didapatkan dari penyebaran survey atau angket yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa responden dan tentunya mereka masih remaja.

Hasil kuesioner yang diberikan oleh responden dapat dilihat pada gambar 1.

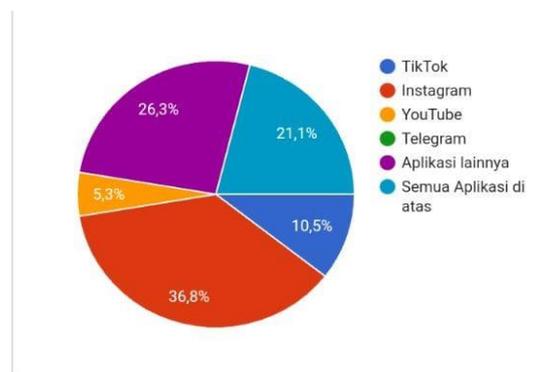
2.1 Diagram Lingkaran Hasil Survey Pentingnya *Social Media*



Gambar 1. Diagram Lingkaran Hasil Survey Pentingnya *Social Media*.

Berdasarkan hasil dari diagram tersebut dapat kita lihat bahwa sebanyak 100% remaja setuju bahwa penggunaan *social media* dimasa sekarang ini sangatlah penting. Terlebih *social media* itu sangat mempermudah segalanya. Kebanyakan dari remaja menggunakan *social media* dengan telepon selulernya dibandingkan dengan laptop, alasannya karena lebih efisien dalam penggunaannya.

2.2 Diagram Lingkaran Penggunaan Aplikasi *Social Media*



Gambar 2. Diagram Lingkaran Hasil Survey Penggunaan Aplikasi *Social Media*.

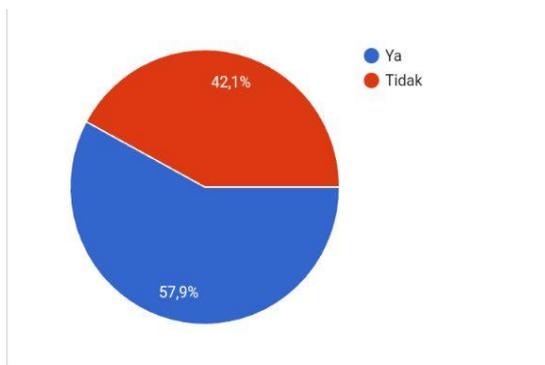
Gambar tersebut menjelaskan tentang penggunaan aplikasi yang sering digunakan para remaja saat ini, berikut dibawah ini adalah penjabarannya:

1. Sebesar 5,3% remaja menggunakan aplikasi YouTube. Ini adalah penggunaan aplikasi terendah pertama yang dipakai oleh remaja. Di samping itu, ternyata aplikasi ini memiliki persyaratan dalam penggunaannya. Pertama, aplikasi ini bisa diakses oleh remaja dengan bebas dan dalam hal ini banyak konten-konten dewasa usia 18 tahun ke atas yang dapat diakses, namun itu tergantung kepada penggunaannya itu sendiri, jika remaja paham bahwa itu adalah konten yang tidak sesuai maka dia tidak akan menontonnya. Kedua, aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana membuat konten yang

menarik baik itu untuk hiburan, berbagi hal yang inspiratif seperti konten tutorial memasak kudapan dan lain sebagainya dalam durasi yang lama.

2. Sebesar 10,5% remaja menggunakan aplikasi *TikTok*. *TikTok* adalah aplikasi kedua terendah yang digunakan remaja. Selama masa pandemi berlangsung penggunaan aplikasi *TikTok* mulai diminati oleh remaja karena remaja dapat mengakses video-video apapun yang mereka inginkan dengan durasi yang lebih sedikit dibandingkan aplikasi *YouTube*.
3. Sebesar 21,1% remaja menggunakan semua aplikasi yang tersebut pada pilihan angket tersebut baik menggunakan *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, dan *Telegram*. Hal ini merupakan penggunaan aplikasi terendah ketiga. Sebenarnya untuk penggunaan keempat aplikasi tersebut tidak berbeda jauh karena keempat aplikasi tersebut sama-sama dapat mengakses foto, video, dan berinteraksi dengan orang lain. Perbedaannya mungkin terletak pada cara penggunaannya, fitur dan laman aplikasinya.
4. Sebesar 26,3% remaja memilih menggunakan aplikasi lainnya yang tidak disebutkan dalam hasil survey atau angket dan ini merupakan penggunaan aplikasi tertinggi kedua dari aplikasi-aplikasi lainnya yang disebutkan pada hasil survey atau angket.
5. Sebesar 36,8% remaja memilih menggunakan aplikasi *Instagram* dan ini adalah penggunaan aplikasi tertinggi pertama dalam data hasil survey atau angket tersebut. Penggunaan *Instagram* lebih diminati karena banyaknya fitur menarik serta lebih terkini dalam mengikuti berita-berita dibandingkan aplikasi lainnya, apalagi jika ingin berbalas komentar dengan pengguna lainnya.

2.3 Diagram Lingkaran Minat Kreasi Memasak Remaja Pada Masa Pandemi

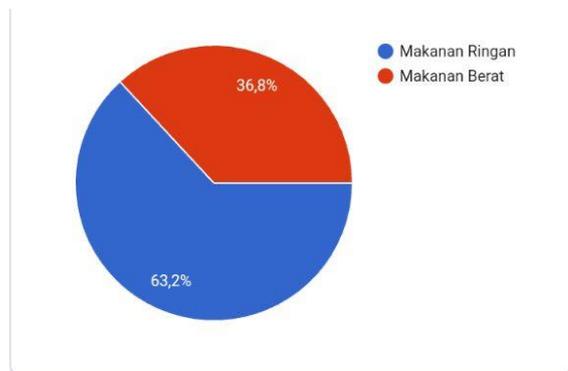


Gambar 3. Diagram Minat Kreasi Memasak Remaja Pada Masa Pandemi.

Hasil dari survey atau angket tersebut dapat kita jelaskan bahwa sebesar 42,1% remaja tidak berminat terhadap kegiatan memasak pada saat pandemi dan sebesar 57,9% remaja minat akan kegiatan memasak saat pandemi. Dengan demikian, remaja yang minat akan memasak lebih besar daripada yang tidak minat. Sebenarnya kegiatan memasak itu sangatlah mudah untuk dilakukan apalagi jika yang kita olah adalah makanan ringan atau kudapan baik itu kudapan modern ataupun tradisional.

Menurut beberapa tanggapan responden yang peneliti ambil dari hasil survey sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa memasak adalah kegiatan yang menyenangkan dan kegiatan tersebut akan lebih mudah jika terus menerus dilakukan sehingga kemampuan dan pengetahuan tentang memasak pun dapat bertambah. Tak hanya itu, dengan bisa memasak kita juga dapat lebih hemat dan meminimalisir keuangan yang terus membengkak jika kita membeli makanan dari luar terus.

2.4 Diagram Lingkaran Minat Kreasi Memasak Kudapan



Gambar 4. Diagram Lingkaran Minat Kreasi Memasak Kudapan.

Berdasarkan hasil survey tersebut dapat kita jelaskan bahwa para remaja sebesar 36,8% lebih menyukai untuk memasak makanan berat dibandingkan kudapan atau makanan ringan. Di samping itu, sebesar 63,2% remaja lebih menyukai memasak kudapan atau makanan ringan. Dengan demikian, remaja lebih menyukai memasak kudapan dibandingkan makanan berat. Hal itu terjadi dikarenakan memasak kudapan jauh lebih mudah untuk dipraktikkan dibandingkan makanan berat dan lagi bahan-bahan dan proses yang dipakai dalam membuat kudapan lebih *simple* dibandingkan makanan berat.

Tak hanya itu, hasil survey penelitian menunjukkan fakta bahwa tidak banyak remaja yang tahu tentang istilah kudapan karena mungkin itu adalah istilah yang jarang terdengar di telinga masyarakat.

Walaupun demikian, ketika mereka mencari tahu di aplikasi *Google* barulah mereka mengerti apa itu kudapan. Penelitian ini juga menghasilkan bahwa penggunaan *social media* sebagai sarana pembelajaran memasak sangat ampuh untuk diterapkan. Hampir semua aplikasi dapat remaja gunakan sebagai media pembelajaran atau inspirasi dalam memasak kudapan dengan berbagai kreasinya.

Kreasi kudapan itu dapat kita bagi dalam dua jenis kudapan yaitu kudapan tradisional dan kudapan modern. Jika kudapan tradisional contohnya seperti klepon, bola-bola ubi, dodol, wajik, dan sebagainya. Jika dalam kudapan modern contohnya *ice cream*, *moci*, *black forest cake*, dan sebagainya. Perbedaan dari kedua jenis kudapan tersebut dapat terlihat dari proses pembuatan dan bahan-bahannya. Terlepas dari semua itu, *trend* memasak kudapan selama masa pandemi berlangsung mulai menyebar melalui *social media* seperti *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, *Telegram* dan beberapa *platform social media* lainnya. Semenjak pandemi virus Covid 19 melanda Indonesia banyak wilayah Indonesia mengalami PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) membuat masyarakat Indonesia memiliki gaya hidup baru yaitu dengan gaya hidup dan makan-makanan bernutrisi yang sehat. Tak hanya itu, pemberlakuan tersebut membuat masyarakat menjadi bekerja dari rumah dan hal itu menimbulkan kegiatan baru. Memasak adalah salah satu kegiatan yang cukup diminati saat masa pandemi berlangsung. Masa pandemi bukanlah alasan kita untuk menjadi malas akan tetapi ada saja cara agar diri selalu melakukan kegiatan produktif dan salah satunya adalah dengan memasak.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa remaja memiliki minat terhadap kreasi memasak kudapan dan para remaja juga menggunakan *social media* sebagai referensi untuk pembelajaran mereka. Dengan adanya penelitian ini remaja juga dapat mengetahui istilah kudapan beserta maknanya. Terlebih hubungan antara penggunaan *social media* terhadap kegiatan atau hobi manusia itu saling keterkaitan terutama dalam hal memasak. Remaja dapat menggunakan *social media* untuk mencari resep memasak atau membuat konten tentang kreasi memasak kudapan se-kreatif mungkin. Tidak ada kata terlambat untuk belajar apalagi jika masih dalam usia remaja. Dengan demikian, diharapkan para remaja dapat menggunakan *social media* ke arah yang lebih positif salah satunya dengan mencari kegiatan yang bermanfaat salah satunya mencari referensi atau pembelajaran tentang memasak. Di samping itu, diharapkan para remaja juga dapat lebih minat terhadap kegiatan memasak kudapan karena itu

juga merupakan salah satu *skill* yang tentunya berguna bagi kehidupan manusia di masa depan.

PUSTAKA

- Karunia, F. B. (2013). "KAJIAN PENGGUNAAN ZAT ADIKTIF MAKANAN (PEMANIS DAN PEWARNA) PADA KUDAPAN BAHAN PANGAN LOKAL DI PASAR KOTA SEMARANG." *Food Science and Culinary Education Journal* 2: 7.
- Maya Amaliyah, R. D. S., Luthfiah Nurlaela, Dwi Kristiastuti (2021). "POLA KONSUMSI MAKAN REMAJA DI MASA PANDEMI COVID 19." *Jurnal Tata Boga* 10: 9.
- Miller, D., et al. (2016). *How The World Changed Social Media*. London, UCL Press.
- Nita, M. H. D., et al. (2021). "Teknik Memasak Panas Kering (Dry Head Cooking) pada Protein Hewani di Instalasi Gizi RSUD Prof dr. W. Z. Johannes Kupang." *Journal Nutriology: Jurnal Pangan Gizi Kesehatan* 2: 6.
- Rofahan, A., et al. (2014). *Media Sosial Masa Depan Media Komunitas*. Yogyakarta, COMBINE Resource Intuition (CRI).
- Rusdiarti, S. R. (2019). "DAPUR, MAKANAN, DAN RESISTENSI PEREMPUAN DALAM CERITA PENDEK KUTUKAN DAPUR KARYA EKA KURNIAWAN." *Jurnal Ilmu Budaya* 7: 9.
- Triastuti, E., et al. (2017). *KAJIAN DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL BAGI ANAK DAN REMAJA*. Depok, Jawa Barat, PUSAKOM, FISIP Universitas Indonesia.