

KULINER BANCAKAN WARUNG RINDU DALAM TAFSIR

JEAN BAUDRILLARD

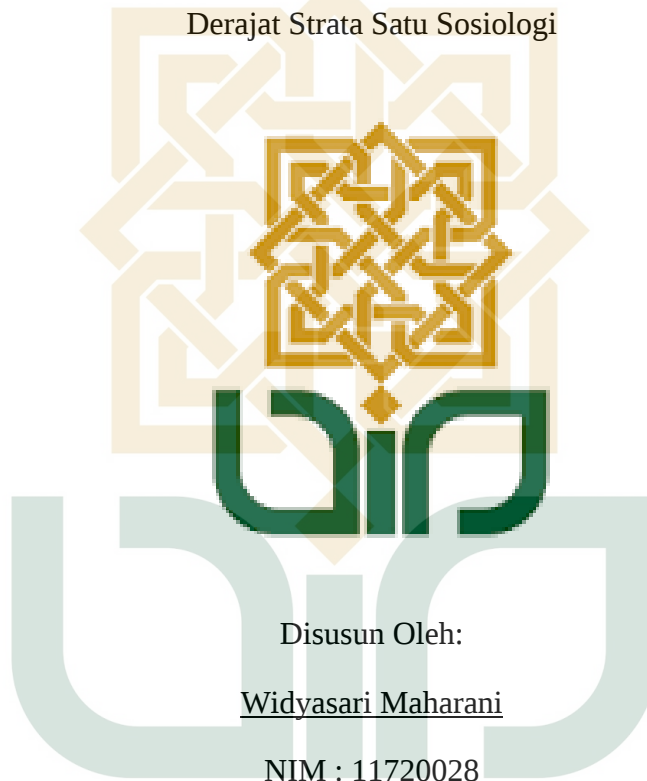
SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universita Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Derajat Strata Satu Sosiologi



Disusun Oleh:

Widyasari Maharani

NIM : 11720028

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2018

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widyasari Maharani
NIM : 11720028
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini, tidak terdapat plagiasi dari hasil karya atau penelitian orang lain. Skripsi ini adalah asli hasil penelitian saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, agar dapat diketahui oleh penguji dan semua pihak.

Yogyakarta, 23 Agustus 2018

Yang menyatakan



Widyasari Maharani

NIM : 11720028

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberi petunjuk serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

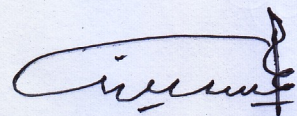
Nama	: Widyasari Maharani
NIM	: 11720028
Prodi	: Sosiologi
Judul	: Kuliner <i>Bancaan</i> Warung Rindu Dalam Tafsir Jean Baudrillard

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata satu sosial.

Harapan saya semoga saudara tersebut agar segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosah. Demikian atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 24 Agustus 2018



Achmad Zainal Arifin, MA., Ph.D
NIP. 19751118 200801 1 013



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DSH/PP.00.9/1036-a/2018

Tugas Akhir dengan judul : KULINER BANCAKAN WARUNG RINDU DALAM TAFSIR JEAN BAUDRILLARD

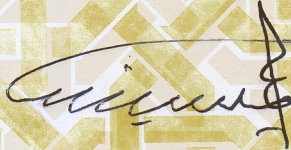
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RADEN AJENG WIDYASARI MAHARANI
Nomor Induk Mahasiswa : 11720028
Telah diujikan pada : Senin, 27 Agustus 2018
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

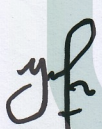
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

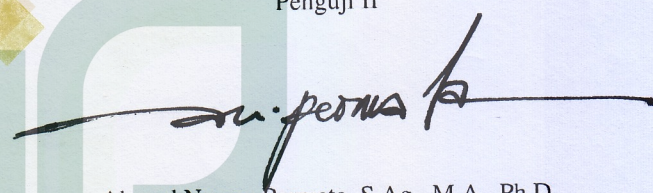
Ketua Sidang


Achmad Zainal Arifin, M.A., Ph.D
NIP. 19751118 200801 1 013

Penguji I


Dr. Muryanti, S.Sos., M.A
NIP. 19800829 200901 2 005

Penguji II


Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D.
NIP. 19711207 200901 1 003

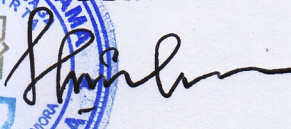
Yogyakarta, 27 Agustus 2018

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

DEKAN




Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., M.Si.
NIP. 19680416 199503 1 004

Motto

”tidak ada yang tidak mungkin, tidak ada, tidak mau, tidak mampu, tidak bisa.

*Karena dengan usaha dan keyakinan semua menjadi mungkin, menjadi
ada, menjadi mau, menjadi mampu, dan menjadi bisa”*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan taufiq serta hidayah-Nya. Berkat izin dan ridho-Nya penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam semoga terlimpah pada Nabi Muhammad SAW, semoga kelak kita diakui sebagai umatnya.

Berbagai rintangan dalam sebuah perjuangan adalah keniscayaan, termasuk dalam penulisan skripsi ini. Namun berkat keterlibatan dan dukungan dari berbagai pihak, berbagai macam kendala dapat diatasi. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S.sos., M.Si, selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
2. Bapak Achmad Zainal Arifin, M.A., Ph.D, selaku dosen pembimbing skripsi dan selaku Ketua Prodi Sosiologi yang terus berupaya memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan kesabaran dalam memberikan bimbingan dan arahan untuk selesainya skripsi ini
3. Segenap Dosen Program Studi Sosiologi beserta jajaran staf Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
4. Terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua penulis, bapak RM. Dwidjojo Muljono dan ibu Rr. Eni Setianingsih yang telah mendukung dan merestui apapun keputusan yang di ambil penulis, terutama dalam pembuatan skripsi ini. Terimakasih untuk adik kandung penulis Satrio dan Adit untuk kenakalan-kenakalan dan keusilan kalian selama ini, dan telah memberikan semangat serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Terimakasih kepada mas Fathorrahman yang selalu menemani dan mendengarkan curhatan penulis meskipun di saat jam-jam kerjanya,

terimakasih untuk referensi, novel-novel, dan cerita-cerita yang selalu membuat galau

6. Terimakasih kepada geng kesayangan saya, Gehol : buat Ries yang lebih cocok menjadi asisten pribadi, MUA, guru renang dan lain sebagainya. Untuk obrolan dan curhatannya selama ini, sebagai tempat keluh kesah penulis, teman makan, karaoke, nonton drama dan reality show Korea dan beberapa hal-hal gila lainnya. Terimakasih buat Epik yang selalu memberikan saran yang baik tanpa menghakimi, untuk pinjaman laptopnya di saat detik-detik akhir studi peneliti. Terimakasih untuk Thian alias Cicik yang selalu bertingkah lucu dan menyemangati penulis dengan “story WA” yang lucu dan menemani penulis dari awal kuliah, meskipun jauh tapi kehadiranmu selalu ada. Terimakasih buat Vira yang selalu menemani penulis di tengah kesibukannya berkarir. Terimakasih telah mendampingi penulis sampai detik ini. Terimakasih
7. Terimakasih untuk karyawan dan staf nDalem e Eyang Honggowongso yang selalu memberikan toleransi dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terutama kepada Budhe Sunik, Mbak Nur, dan Mas Rudy
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Sosiologi 2011, terutama mahasiswa “legend” Ade dan Cacing
9. Sahabat sahabati Gareng, kita pernah berjuang bersama-sama, Untuk seluruh senior dan junior PMII Rayon Humaniora Park, terimakasih untuk ilmu dan pengalamannya selama ini
10. Untuk ratusan episode The Return of Superman, ratusan episode-episode drama lainnya, yang selalu menemani penulis disaat suntuk dan butuh hiburan
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang turut berjasa dalam penulisan skripsi ini

Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, kekurangan-kekurangan masih mudah ditemukan di setiap halaman, semoga segala kebaikan yang datang mendapat balasan dari Allah SWT.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Penulis

Widyasari Maharani

NIM : 11720028



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
a. Tujuan Penelitian.....	8
b. Kegunaan Penelitian	8
D. Tinjauan Pustaka.....	9
a. Hubungan dengan Penelitian Terdahulu.....	9
b. Landasan Teori	13
1. Konsep Makan <i>Bancakan</i>	13
2. Simulasi dan Hiperrealitas.....	14
E. Subjek Penelitian	17
F. Metode Penelitian	17
G. Sistematika Pembahasan.....	21
BAB II GAMBARAN UMUM WARUNG RINDU	22
A. Profil Warung Rindu	22
B. <i>Bancakan</i> ala Warung Rindu.....	25
C. Demografi Konsumen.....	30

BAB III	BANCAKAN WARUNG RINDU DAN PERILAKU KONSUMEN...	34
	A. Tradisi <i>Bancakan</i>	34
	B. Reproduksi <i>Bancakan</i> di Warung Rindu	36
	C. Perilaku Konsumen.....	40
BAB IV	REKONTRUKSI IMAJI TRADISIONAL DAN MAKNA YANG MENDANGKAL	47
	A. Rekontruksi Imaji Tradisional.....	47
	B. Makna yang Mendangkal	53
BAB V	PENUTUP	56
	A. Kesimpulan.....	56
	B. Rekomendasi	56
DAFTAR PUSTAKA		58

ABSTRAK

Bancakan adalah tradisi makan bersama. Praktikanya, *bancakan* dilakukan dalam satu wadah beralaskan daun pisang. Mulanya banyak ditemui sebagai bagian dari praktik ritual *slametan* dan ritual tertentu di Masyarakat. Belakangan tengah menjadi trend, ditawarkan oleh rumah makan modern hingga resto hotel. Bagaimana masyarakat memahami makan *bancakan* dan kemunculanya di resto-resto modern? penelitian ini bertujuan melihat fenomena kemunculan *bancakan* di rumah makan modern serta pemahaman masyarakat (konsumen). Penelitian ini mengambil subjek penelitian di Warung Rindu Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif. Penulis menggunakan teori simulasi dan hiperrealitas Jean Baudillard dalam menganalisis hasil data penelitian. Proses munculnya *bancakan* di rumah makan modern adalah upaya proses reproduksi yang sarat kepentingan bisnis. Produsen melakukan reproduksi sebagai upaya merebut makna yang tradisional di tengah tingginya kecenderungan minat masyarakat atas kuliner bercita rasa modern. Ada upaya rekonstruksi imaji publik tentang kuliner tradisional. Pada tahap reproduksi tersebut produsen telah melakukan upaya simulasi atas menu *bancakan*. Pada tahap selanjutnya, proses produksi mengarah pada kondisi yang disebut Jean Baudillard dengan hiperrealitas. Masyarakat (konsumen) memahami menu *bancakan* sebatas pada keseruan makan. Ketertarikan mereka terhadap menu *bancakan* tidak sepenuhnya untuk benar-benar tertarik pada apa yang tradisional. Mereka didorong oleh motif pemenuhan hasrat identitas yang semu. Tidak lagi memahami apa sebenarnya makna substantif dari menu *bancakan* sebagai media harmoni sosial dan ungkapan rasa syukur. Makna yang sakral dari menu *bancakan* tidak berhasil direproduksi.

Kata kunci: Bancakan, Warung Rindu, Simulasi dan Hiperrealitas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Makan pada dasarnya merupakan pemenuhan kebutuhan biologis. Dalam wacana sosial makan atau tradisi makan memiliki pengertian yang lebih luas. Makan adalah bagian dari kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat sistem nilai budaya adalah konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran masyarakat, mengenai hal-hal yang dianggap bernilai, sehingga berfungsi sebagai pedoman berperilaku.¹

Makan sebagai sistem budaya memiliki konsepsi-konsepsi tertentu yang melingkupinya. Memuat etika dan norma tertentu. Bahkan dalam kajian antropologi, makan dikategori sebagai ritus yang dihormati, sesuatu yang diagungkan, dan sesuatu yang memiliki nilai tersendiri dalam tata kehidupan. Makan tidak semata-mata berkaitan dengan rasa lapar dan kenyang, pemenuhan kebutuhan biologis.

Di dalam Ensiklopedi Indonesia Jilid 4 disebutkan, makanan mengandung nilai tertentu bagi berbagai kelompok manusia, suku bangsa, atau perorangan seperti unsur kelezatan, memberikan rasa kenyang, dan nilai-nilai yang dikaitkan dengan faktor-faktor lain, seperti emosi atau

¹ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cetakan Ketiga, 2005), Hlm. 25.

perasaan, tingkat sosial, kepercayaan, agama dan lain-lain.² Makanan dan tradisi makan di masyarakat memiliki muatan nilai yang bersifat personal dan sosial.

Adapun unsur dalam kebiasaan makan, menurut (dalam Fadly Rahman) meliputi; apa dan bagaimana makanan yang sebaiknya dimakan (*what to eat and how*); kombinasi makanan yang pantas (*the appropriate combination of food*); cara penyajian yang pantas (*the right way to serve*); waktu yang pantas untuk makan (*the proper times to eat*); peralatan yang tepat untuk digunakan (*the correct utensils to eat*); dan etiket makan dan penyajian yang baik (*“good” table manners*).³

Keputusan seseorang memilih makanan tertentu untuk dimakan, dan bagaimana cara memakannya, alat apa yang digunakan, berkaitannya dengan aspek etis, memuat nilai dan moral tertentu, selain sebagai pemenuhan kebutuhan biologis. Makan menggunakan sendok atau dengan tangan kosong ternyata tidak saja masalah kepraktisan serta aspek fungsi semata. Tetapi memiliki konteks sejarah dan prihal etis yang menyertainya.

² Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia Jilid 4*, (Jakarta: PT. Ichtiar Baru-Van Hoeve, 1983), Hlm. 2096.

³ Fadly Rahman, *Rijsttafel, Budaya Kuliner Di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016), Hlm. 9

Menurut Fadly Rahman, sendok, garpu, dan pisau merupakan salah satu peralatan makan (*eatservices*) dalam etiket makan orang-orang Belanda, meskipun menu makan yang disantap adalah jenis makanan pribumi di masa kolonial.⁴ Artinya, masyarakat Indonesia mengenal sendok dan garpu sebagai peralatan makan adalah bentuk dari akulturasi budaya makan yang dibawa oleh penjajah dari Belanda.

Budaya makan menggambarkan sebuah proses kehidupan sosial yang dinamis. Bahkan tradisi makan juga menandai struktur kelas di masyarakat. Menurut Gregorius Andika Ariwibowo di masa kolonial budaya makan *table manner* hanya milik kaum bangsawan. Namun berakhir masa kolonial, konsep *table manner* berkembang menjadi budaya massa. Berakhirnya era penjajahan, berkembangnya modernisme, telah banyak mengubah kebiasaan budaya makan di semua lapisan masyarakat di Indonesia.⁵

Menurut Fadly Rahman, di masyarakat Jawa secara umumnya, sebelum masuknya penjajahan Belanda pun sudah terbiasa makan duduk di lantai dan menggunakan daun pisang atau piring kayu sebagai alas makan. Sebelum dan sesudah makan, mereka mencuci tangan kanan dengan air supaya nasi yang dikepal tidak lengket di tangan, juga untuk

⁴ *Ibid*, Hlm. 68

⁵ Gregorius Andika Ariwibowo, *Pendidikan Selera: Perkembangan Budaya Makan Di Perkotaan Jawa Pada Masa Akhir Kolonial*, (Jurnal Patanjala, Kemdikbud, Vol. 7 No. 2 Juni 2015), Hlm. 316.

memudahkan proses penyuaipan.⁶ Budaya makan yang digambarkan Fadly Rahman sedikitnya menjelaskan, daun pisang sebagai peralatan alas makan cukup tua dalam kebudayaan masyarakat Indonesia.

Budaya makan modern saat ini salah satunya dicirikan dengan konsep penyajian cepat saji, ringkas, beragam, higienis, bahkan mewah tanpa harus repot dengan segala urusan dapur. Makan dengan menggunakan piring, sendok, garpu dan pisau makan telah menjadi peralatan yang selalu harus tersedia di meja makan masyarakat modern. Media massa dan rumah-rumah makan komersial serta pelayanan hotel dalam lingkungan perkotaan telah membentuk itu semua.

Namun fenomena muktahir, setidaknya dalam dua tahun terakhir, menu kuliner di Indonesia diwarnai kembalinya praktik tradisi makan *bancakan*. Rumah makan modern dan hotel berbintang pun menawarkan pelayanan konsep makan *bancakan*. Ketertarikan masyarakat pada praktek makan *bancakan* pun terekam jelas dari konten media sosial. Bahkan media massa pun masif mengekspos praktek tradisi *bancakan*. Praktek tradisi *bancakan* muncul menjadi trend.

Tradisi *bancakan* secara praktek berbeda dengan tradisi makan pada umumnya saat ini. Penyajian tradisi makan *bancakan* tidak menggunakan piring sebagai peralatannya, tetapi menggunakan daun pisang

⁶ Fadly Rahman, *Rijsttafel, Budaya Kuliner Di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016), Hlm. 29.

sebagai wadah makannya. Nasi, lauk pauk dan sayuranya ditata di atas lembaran daun pisang yang masih utuh. Kemudian disantap secara bersama-sama.

Ada dua istilah yang kerap disepadankan penggunaannya dalam mendefinisikan tradisi makan *bancakan*. Pertama, *bancakan* itu sendiri yang didasarkan pada praktek makannya yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu wadah. Kedua, istilah *liwetan* yang merujuk pada jenis makanan (nasi liwet) yang biasa dimakan secara *bancakan*. Penggunaan istilah *bancakan* dan *liwetan* acap kali disepadankan. Digunakan secara bergantian, baik dalam bahasa oral atau pun tulisan di masyarakat.

Dalam *Kamus Bahasa Indonesia*, *bancakan* didefinisikan sebagai selamatan, kenduri, hidangan yang disediakan dalam selamatan, membagikan makanan kepada anak-anak dalam rangka ulang tahun.⁷ Pendefinisian tersebut dapat dipahami, istilah *bancakan* didasarkan pada aspek prakteknya. *Bancakan* pada mulanya dikenal dan digelar saat acara-acara selamatan, kenduri serta perayaan-perayaan penting seperti ulang tahun.

Tradisi makan *bancakan* di beberapa daerah di Indonesia memiliki istilah yang berbeda-beda. Di Jawa Tengah dan Yogyakarta saat makan bersama menggunakan nasi liwet secara bersama-sama dalam satu wadah

⁷ Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Departmen Nasional, 2008), Hlm. 130

disebut *liwetan*. Di Jawa Barat istilah makan nasi *liwet* secara bersama-sama dalam satu wadah disebut *megibung*. Meskipun istilahnya berbeda, pada prakteknya serupa. Nasi, sayur dan lauk pauknya ditata di atas hamparan daun, kemudian dimakan bersama-sama.

Menurut Prapto Yuono tradisi makan *bancakan* yang berkembang hingga saat ini merupakan tradisi yang dipengaruhi oleh agama Islam di pesantren-pesantren. Variasi makan yang dijejer memanjang lalu disantap secara bersama-sama merupakan bagian dari ritual *slametan*.⁸ Menurut Abu Asma Anshari, dkk., *bancakan* adalah sebuah tradisi tertua di pesantren yang melahirkan budaya kebersamaan senasib dan menggambarkan wujud kesetaraan antar santri tanpa membedakan kelas sosialnya.⁹

Fenomena trend *bancakan* tergambar jelas pada data digital yang terekam *search engine* google. Pertanggal 25 Februari 2018 mesin pencarian google merilis sekitar 184.000 konten artikel dan foto dalam durasi pencarian 0,39 detik dengan keyword “*liwetan*”. Data publikasi konten artikel dan foto tersebut terekam dalam rentang waktu 2016 hingga 2017.

Munculnya trend kuliner *bancakan* menarik perhatian penulis untuk diteliti berdasarkan dua pertimbangan. *Pertama*, konsep makan

⁸<https://travel.kompas.com/read/2017/06/15/220400327/dari.manakah.tradisi.makan.nasi.liwet.ram-ai-ramai>. Diakses tanggal 02 Januari 2018, 21.23 WIB

⁹ Abu Asma Anshari, dkk. *Ngetan-ngulon ketemua Gus Mus: Refleksi 61 Tahun K.H. A, Mustofa Bisri*, (Solo Purimedia, 2005), Hlm. 64

bancakan praktiknya jauh berbeda dibanding konsep makan pada umumnya. Dua orang atau lebih bersedia bersantap ria dalam satu wadah. Konsep makan demikian jauh bertolak belakang dengan konsep makan modern yang setiap orang biasanya satu wadah atau piring. Dari segi penggunaan peralatan makan pun berbeda. *Bancakan* dicirikan dengan alas daun dan tanpa menggunakan sendok.

Kedua, belakangan tradisi makan *bancakan* banyak ditemui kawasan perkotaan. Rumah makan modern dan hotel, dimana lingkungan sosial tersebut telah lama menjalani konsep prasmanan untuk kegiatan makan bersama. Apa sebenarnya yang mendasari pilihan masyarakat tertarik mempraktekkan budaya makan *bancakan* dalam kegiatan makan bersama?

Munculnya peristiwa budaya lampau yang marak kembali seperti *bancakan* umumnya terjadi karena adanya proses reproduksi. Tradisi makan *bancakan* yang mulai ditinggalkan, kembali diminati jelas berkat upaya bisnis kuliner. Pada tahap itu penulis memutuskan fokus penelitian ini di rumah makan modern yang menawarkan menu makan *bancakan*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, guna memberi batasan penelitian ini, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemilik warung memahami *bancakan*?

2. Bagaimana masyarakat tertarik dengan konsep makan *bancakan*?
3. Bagaimana masyarakat memahami *bancakan*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan menggambarkan secara ilmiah bagaimana masyarakat kembali tertarik pada praktek makan *bancakan*. Alasan apa yang mendasari pertimbangan mereka dalam mempraktekkan tradisi *bancakan*.

Tujuan lain yang hendak dicapai adalah, untuk menggali lebih mendalam, bagaimana masyarakat memahami *bancakan*? Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengungkap pemahaman masyarakat terkait *bancakan*. Sehingga nantinya juga bisa menggambarkan makna *bancakan* dalam konteks masyarakat modern.

b. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan memberi sumbangsih secara akademis. Artinya, penelitian ini dapat memperkaya kajian literatur dalam diskursus keilmuan sosiologi di Indonesia. Sehingga dengan demikian penelitian ini dapat berkontribusi secara teoritis maupun praktis.

Secara praktik penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dan bahan pemikiran bagi pelaku usaha di bidang kuliner dalam melakukan reproduksi atas makanan-makan tradisional.

D. Tinjauan Pustaka

a. Hubungan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai sosiologi budaya dan kuliner sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang berkaitan dengan fenomena makan di masyarakat urban diantaranya pernah dilakukan oleh Endah Murwani (2015) dengan judul *'Eating Out' Makanan Khas Daerah: Komoditas Gaya Hidup Masyarakat Urban*.¹⁰ Endah meneliti fenomena gaya hidup masyarakat urban makan di luar rumah (*eating out*).

Secara spesifik Endah mengambil fokus penelitiannya atas kebiasaan masyarakat urban Jakarta yang memutuskan makan di luar rumah dan memilih makanan khas daerah, seperti mie Jawa, gudeg, rendang, dan coto Makasar. Hal menarik dari penelitian Endah adalah, rumah makan khas daerah yang ramai dikunjungi berada di pusat-pusat perbelanjaan dan bersandingan dengan restoran modern seperti McDonald, KFC, Pizza Hut.

¹⁰ Endah Murwani, 'Eating Out' Makanan Khas Daerah: Komoditas Gaya Hidup Masyarakat Urban, *Jurnal Universitas Multimedia Nusantara*, No 2 Tahun 2015, Hlm. 301

Endah membuat kajian atas faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen (masyarakat urban) mengkonsumsi makanan khas daerah. Serta fokus pada strategi produsen untuk memenuhi kebutuhan konsumennya. Hasil penelitian Endah mengungkap, dalam diri setiap masyarakat urban tertanam refrensi nilai yang menumbuhkan kerinduan makan masakan daerah. Potensi kerinduan akan masakan daerah itulah yang oleh produsen dijadikan nilai tawar strategi komoditi.

Penelitian Endah mengantarkan penulis pada pemahaman, makanan tradisional adalah makanan khas daerah. Masyarakat perkotaan punya ketertarikan dengan masakan tradisional karena diujakan di pusat pembelanjaan modern. Perbedaan mendasar dengan penelitian Endah terletak pada spesifikasi topik khusus dan fokus yang diangkat. Penulis fokus pada menu *bancakan* sebagai menu tradisional di rumah makan khusus bertajuk Warung Rindu.

Penelitian tentang makanan tradisional juga dilakukan oleh Priskila Adiasih dan Ritzky K.M.R. Brahmana (*Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta, 2015*). Penelitian Priskila dan Ritzky bertujuan untuk mengungkap bagaimana persepsi mahasiswa terhadap makanan tradisional? Ditemukan dua pendapat, pertama, makanan yang asli dari daerah setempat, daerah Jawa Timur. Kedua, makanan dari luar daerah yang ada di Jawa Timur.

Kesimpulan dari penelitian Priskila dan Ritzky mengungkap, mahasiswa tidak begitu tertarik dengan makanan tradisional. Mereka akan membeli makanan tradisional dengan dua pertimbangan, harganya terjangkau dan rasanya enak. Mereka lebih tertarik dengan makanan dengan cita rasa modern seperti pizza, steak, sushi dan ramen. Mereka memilih makanan bercita rasa modern karena dianggap lebih bergengsi dibanding makan di tempat makan makanan tradisional.¹¹

Makanan tradisional di kalangan mahasiswa di Surabaya memiliki posisi yang subordinat, makanan kelas dua, makanan kelas satu adalah makanan bercita rasa modern dan yang dikemas secara modern pula. Penelitian Priskila dan Ritzky memberikan gambaran bagi penulis, bagaimana makanan tradisional dipersepsikan dan diminati. Perbedaan mendasar dengan penelitian ini adalah pada objeknya, Priskila dan Ritzky bersifat umum terkait persepsi mahasiswa terhadap makanan tradisional. Sedangkan penelitian ini mengambil fokus makanan tradisional khusus menu *bancakan*.

Penelitian lain dengan tema serupa juga pernah dilakukan Herlinda Fitria dengan judul *Hiperrealitas dalam Social Media (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati pada Masyarakat Perkotaan)*¹². Penelitian yang dilakukan Herlinda fokus pada fenomena istilah makan cantik. Makan

¹¹ Priskila Adiasih dan Ritzky K.M.R. Brahmana Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. *Jurnal; Kinerja*, Volume 19, No. 02 Th. 2015. Hlm. 123

¹² Herlinda Fitria, *Hiperrealitas dalam Social Media (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati pada Masyarakat Perkotaan)*, *Jurnal Informa Universitas Indonesia*, Vol . 45, No 2 (2015), hlm. 98

cantik adalah istilah yang menggambarkan kebiasaan orang makan di restoran lalu diabdikan lewat foto atau video dan diunggah ke media sosial. Subjek penelitiannya adalah masyarakat urban Jakarta.

Hasil penelitian Herlinda menunjukkan, makan di restoran semakin menjadi gaya hidup yang sarat makna dengan diberi label makan cantik. Herlinda menyimpulkan bahwa gaya hidup makan cantik itu adalah simulasi citra, pembentukan kelas dan identitas. Disitulah makan tidak semata-mata seolah-olah pemenuhan biologis semata, makna makan semakin kompleks di masyarakat perkotaan.

Penelitian Herlinda menggambarkan bagaimana perilaku makan masyarakat tidak selalu berkaitan langsung dengan aspek biologis. Tetapi syarat citra. Menyangkut aspek eksistensial dan identitas. Makan terkait dengan gengsi sosial. Serupa dengan hasil penelitian Priskila dan Ritzky, mahasiswa lebih tertarik makan menu bercita rasa modern karena dianggap lebih bergengsi. Herlinda menemukan fakta bahwa makan cantik adalah makan di restoran dan kafe kemudian mereka memposting foto dan video di akun media sosialnya.

Adapun penelitian lain dilakukan oleh Bunga Irfani dengan judul *Eating Out Sebagai Gaya Hidup dan Konsumerisme di Nanamia Pizzeria dan Il Mondo Yogyakarta* (2014).¹³ Bunga Irfani mengambil tema *eating*

¹³ Bunga Irfani, *Eating Out Sebagai Gaya Hidup dan Konsumerisme di Nanamia Pizzeria dan Il Mondo Yogyakarta*, Tesis Program Kajian Budaya dan Media Universitas Gajah Madah, 2014, Hlm. 110.

out dengan fokus pada kecenderungan anak muda memilih makan di tempat makan berkonsep Itali yang berada di Yogyakarta, Nanamia Pizzeria dan Il Mondo.

Hasil penelitian Bunga Irfani mengungkap bahwa keputusan seseorang makan di resto benuasa Itali itu didorong oleh adanya imaji tentang suasana Itali pada keputusan mereka. Mereka tidak lagi sekedar memandang makanan sebagai pemenuhan biologis. Sehingga Irfani menyimpulkan, pada keputusan makan terdapat aspek selera, habitus dan latar belakangnya. Dari kesimpulan Irfani bisa dilihat bahwa ada makna yang tidak tunggal setiap orang saat memutuskan makan di suatu tempat.

Penelitian-penelitian terdahulu yang diuraikan di atas, mengantarkan penulis memiliki perhatian dan minat untuk meneliti tema *bancakan* yang belakangan menjadi kuliner alternatif. Keputusan memilih makan bagi masyarakat menyimpan makna yang penting untuk dikaji.

b. Landasan Teori

1. Konsep Makan *Bancakan*

Bancakan secara umum diartikan sebagai makan bersama. Pada prakteknya makan bersama pada istilah *liwetan* berbeda dengan makan bersama pada umumnya. *Bancakan* pada prakteknya dicirikan dengan penyajian menggunakan daun pisang sebagai wadah makannya. Nasi, lauk

pauk dan sayurnya ditata di atas lembaran daun pisang. Kemudian disantap secara bersama-sama. *Bancakan* biasa diidentik dengan makan bersama pada praktek-praktek *slametan*.

2. Simulasi dan Hiperrealitas

Penelitian ini menggunakan teori yang dirumuskan Jean Baudrillard mengenai konsumsi. Menurut George Ritzer, dalam pengantar buku "Masyarakat Konsumsi", Jean Baudrillard memandang logika sosial konsumsi tidak lagi fokus pada pemanfaatan nilai guna barang jasa oleh individu, tetapi fokus pada produksi dan manipulasi sejumlah penanda sosial.¹⁴

Menurut Suyanto Bagong, Baudrillard melihat konsumsi bukan kenikmatan atau kesenangan yang dilakukan secara bebas dan rasional. Masyarakat mengkonsumsi sesuatu tidak semata-mata objek, tetapi suatu penanda.¹⁵ Menurut Baudrillard, masyarakat tidak mengkonsumsi objek berdasarkan manfaat atau fungsi dari objek, melainkan konsumsi didasarkan atas tanda, simbol dan prestise.¹⁶

Menurut Idi Ibrahim Subandy, Baudrillard melihat konsumsi adalah totalitas dari semua objek-objek dan pesan-pesan yang dibangun di dalam sebuah wacana yang saling berkaitan. Sehingga konsumsi dipahami

¹⁴ Jean P Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004). Hlm. xxii

¹⁵ Suyanto Bagong. *Sosiologi Ekonomi*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). Hlm. 109

¹⁶ George Ritzer. *Teori Sosial Postmodern*. (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003). Hlm. 137-138.

memiliki makna tertentu, merupakan suatu tindakan penggunaan tanda secara sistematis.¹⁷

Secara sistematis, untuk memahami teori Baudrillard tentang konsumsi penting memahami beberapa rangkaian konsep teorinya. Ini beberapa tahapan konsepsi Baudrillard sampai pada pemahaman bahwa konsumsi tidak lagi semata-mata memiliki makna tunggal. Konsumsi mengemuka sebagai sistem tanda atau simbol-simbol sosial.

Pertama, tentang simulasi, di dunia yang disebut post-modern masyarakat tengah terjebak dalam realitas simulasi. Menurut Ratna Noviani, simulasi yang dikonsepsi Baudrillard adalah tentang dunia yang ditransformasikan melalui imajinasi-imajinasi, sebuah penawaran akan dunia yang lebih menakjubkan, lebih ajaib, lebih membahagiakan, dan lebih segala-galanya daripada dunia sebenarnya.¹⁸

Menurut Baudrillard simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos”. Sesuatu yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Simulasi telah menutupi realitas yang sesungguhnya ada. Simulasi adalah tiruan namun masih tetap mengacu pada realitas atau obyek yang aslinya.

¹⁷ Idi Ibrahim Subandy, *Ecstasy Gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, (Bandung: Mizan, 1997). Hal 183.

¹⁸ Ratna Noviani, *Jalan Tengah Memahami Iklan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), hlm. 63.

Kedua, simulakra. Simulakra berbeda dengan simulasi. Simulakra adalah tahapan lebih ekstrim dari simulasi. Simulakra adalah realitas yang sudah tidak mengacu pada realitas asli dan sudah berbeda dari obyek aslinya. Simulakra adalah sebuah kondisi dimana sudah terlalu banyak simulasi. Pada tahap ini kerap disebut Baudrillard sebagai studium akhir dari simulasi. Simulakra merupakan wujud silang antara tanda dan kode budaya, yang tidak lagi mempunyai representasinya atas realitas.

Ketiga, dari konsepsi tentang simulasi dan simulakra, Baudrillard menengahkan teori tentang hiperrealitas. Konsep hiperrealitas Baudrillard tidak bisa dilepaskan dari konsep simulakra dan simulasi. Masing-masing pemahaman memiliki keterkaitan dan relasi yang cukup dekat. Hiperrealitas di dalam pengertiannya mengandung pemahaman mengenai suatu realitas baru, yang melampaui realitas itu sendiri. “... *penciptaan melalui model-model sesuatu yang nyata yang tanpa asal usul atau realitas, hyperealitas*”.¹⁹

Hiperrealitas adalah suatu kondisi dimana kepalsuan menyaru dengan keaslian, masa lalu berbaur dengan masa kini, fakta hadir secara simpang siur dengan rekayasa, tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran. Situasi itu nyata mengepung kehidupan kita saat ini. Misalnya, kita dengan mudahnya menemukan mie instan rasa

¹⁹ Jean Baudrillard, *The Procession of Simulacra. Simulacra dan Simulation*. Terj. Sheila Faria Glaser. United States of America (The Univercity of Michigan Press, 1994). Hlm. 2.

sate. Meski di dalamnya kita tak benar-benar menemukan sate dan rasanya pun tak sepenuhnya serupa dengan sate. Demikian penggambaran verbal di sekitar kita dari teori Jean Baudrillard.

E. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah Warung Rindu. Rumah makan yang menawarkan menu utama *bancakan*. Informan penelitian ini meliputi; pengelola dan konsumen. Jumlah keseluruhan informan penelitian ini sebanyak 6 orang. Dengan rincian, 2 dari unsur pengelola dan 4 dari konsumen atau masyarakat.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode adalah cara yang disusun secara sistematis guna kegiatan terlaksana secara rasional dan terarah dengan hasil yang optimal.²⁰ Adapun metode penelitian adalah cara yang ditempuh untuk meneliti suatu objek agar diperoleh pengertian atau gambaran tentang objek tersebut secara ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan.

²⁰ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2010). Hlm. 9.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif. Lexi J Moleong (dalam Herdiansyah, 2010) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu penelitian ilmiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dan kenyataan dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena dan kenyataan yang diteliti.²¹

Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada pertimbangan cakupan masalah yang akan diteliti serta teori yang dipergunakan. Masalah yang akan diteliti berkenaan dengan fenomena sosial.

Masalah dalam penelitian kualitatif umumnya dirumuskan secara umum dan luas. Menurut J.R. Raco (2010) pendalaman masalah pun mengandalkan pendekatan wawancara. Tetapi pada saat pengumpulan data melalui wawancara, masalah itu akan dipersempit. Hal tersebut tergantung pada perkembangan wawancara dan informasi yang disampaikan partisipan penelitian di lapangan.²²

2. Jenis Data

Jenis data yang digali dalam penelitian ini dibagi dua. *Pertama*, data primer adalah semua data yang bersumber langsung pada hasil wawancara penulis kepada partisipan di lapangan penelitian. Para

²¹ Anton Bekker, *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Kanisius, 1992). Hlm. 5.

²² Raco, J. R., *Metode Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. (Jakarta: Grasindo, 2010). Hlm. 72

partisipan penelitian ini direncanakan meliputi, komunitas urban serta pengelola restoran dan hotel yang menyediakan menu *liwetan*.

Kedua, data sekunder. Data sekunder atau data pendukung adalah data yang diperoleh dari sumber lain tanpa terjun langsung ke obyek penelitian. Diantaranya data-data yang bersifat foto serta literatur penelitian lain yang mendukung penelitian ini.

3. Pengumpulan Data

Bertolak dari tujuan penelitian dan untuk mendapatkan data yang diperlukan maka penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan meliputi:

- a. Metode Interview : Suatu pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat keterangan atau pendapat dari narasumber melalui percakapan langsung dan berhadapan muka. Dalam tahap pengalihan data penulis menggunakan alat rekam serta melakukan proses pencatatan. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pertanyaan terstruktur dan terus dikembangkan mengikuti beberapa jawaban-jawaban yang dirasa penting untuk didalami.
- b. Studi Dokumen : Direncanakan pendalaman terhadap beberapa data yang terkait dengan penelitian ini yang sumbernya berupa foto serta dokumentasi lainnya.

4. Metode analisis data

Ada tiga komponen dengan istilah *interactive model* yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994) dalam Pawito (2007)²³ yakni, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Di lapangan secara terus menerus akan dilakukan proses pemetaan data yang didapat. Memberikan penandaan pada data untuk menghindari bias. Serta mencoba mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan yang tidak terencana tapi memiliki relevansi dengan tema guna menguatkan data-data yang lain.

Tahap reduksi masih terus dilakukan seiringan dengan proses transkrip data wawancara. Tahapan transkrip wawancara dilakukan sebelum proses olah data ke tahap penyajian. Pada tahap transkrip penulis melakukan proses reduksi sekaligus verifikasi terhadap data-data yang didapat. Proses verifikasi masih terus dilakukan setelah proses transkrip selesai. Penulis memastikan data-data yang telah didapat dan direduksi secara keluruhan dari semua narasumber bersifat relevan. Bahkan juga melakukan upaya pengecekan ulang atas data yang telah direduksi untuk memastikan kemungkinan adanya data yang relevan untuk menguatkan analisis.

²³Pawito, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. (Yogyakarta: LKiS, 2007). Hlm. 104.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang penelitian ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Merupakan pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Berisi tentang Profil dan Gambaran Umum Warung Rindu serta gambaran konsumennya.

BAB III : Pada bab ini diurai muasal tradisi bancakan, reproduksi bancakan dan perilaku konsumen.

BAB IV : Pada bab ini adalah analisis atas data-data lapangan yang telah diolah dan direduksi berdasarkan rumusan masalah penelitian.

BAB V : Merupakan bab penutup. Dalam bab penutup ini dikemukakan tentang kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

BAB IV

REKONTRUKSI IMAJI TRADISIONAL DAN MAKNA YANG MENDANGKAL

A. Rekontruksi Imaji Tradisional

Menu *bancakan* dalam perkembangan muktahir didefenisikan sebagai makanan tradisional. Makanan tradisional juga sering didefinisikan sebagai makanan yang menunjukkan karakteristik suatu daerah dan nilai yang ada di dalam daerah tersebut.⁴¹ Proses terbentuknya pengertian *bancakan* sebagai menu tradisional di masyarakat modern tidak terlepas dari perkembangan menu-menu kuliner yang ditawarkan dan diproduksi oleh rumah makan modern seperti restoran, hotel dan kafe. Cita rasa kuliner yang datang dari manca negara kerap didudukkan sebagai selera modern.

Selain merujuk pada unsur kedaerahan, setidaknya ada dua unsur lain yang menguatkan pelabelan pada yang tradisional dan modern. *Pertama*, bentuk penyajian. Kuliner tradisional dalam imaji publik tergambar adanya penggunaan alat-alat tradisional. Itu yang tercermin dari pemahaman masyarakat tentang menu *bancakan*. *Kedua*, unsur cita rasa. Cita rasa yang dikandung dari makanan itu sendiri. Konsumen Warung

⁴¹ Priskila Adiasih dan Ritzky K.M.R. Brahmana Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. Jurnal; Kinerja, Volume 19, No. 02 Th. 2015. Hlm. 112-125

Rindu menegaskan, *bancakan* Warung Rindu berhasil menciptakan rasa tradisional karena cita rasa yang dihadirkan.

Proses reproduksi *bancakan* dari makanan yang sarat ritus ke ranah dagang merupakan upaya rekonstruksi imaji tentang yang tradisional. Bentuk dan cita rasa direproduksi untuk merebut pangsa pasar. Itulah realitas yang mengemuka dari berdirinya Warung Rindu sejak pertama kali di Malang hingga membuka cabang di Yogyakarta. Nilai ke-tradisional-an diproduksi sebagai nilai tambah dari sebuah komoditi. Pihak produsen beralih sebagai upaya menghadirkan menu alternatif di tengah dominasi menu kuliner bercita rasa modern dan impor.

Penulis menyimpulkan tengah terjadi pembentukan imaji berdasarkan dua asumsi pokok. *Pertama*, nilai ke-tradisional-an itu sendiri merupakan tanda atau penanda. Artinya, pemaknaan tradisional pada menu *bancakan* merupakan pembentukan tanda atau identitas. Identitas kuliner yang ditautkan kepada masa lampau, tradisi makan nenek moyang. Berdasarkan latar belakang pendirian Warung Rindu gamblang terjelaskan, Warung Rindu berdiri sebagai bentuk respon atas dominasi kuliner dengan menu-menu modern dan bercita rasa impor. Telah terbentuk kenyataan yang tradisional berebut makna dengan yang modern.

Kedua, konsumen tidak pernah mempertanyakan, apakah yang dipersepsikan tradisional melalui bentuk, tata cara makan, dan cita rasanya itu benar-benar sama dengan *bancakan* yang ada pada ritus-ritus

keagamaan atau tradisi masa lampau? Mayoritas informan mengatakan menu *bancakan* Warung Rindu memuaskan hasratnya untuk menyantap menu tradisional. Meski dalam beberapa bagian *bancakan* Warung Rindu ditemukan mengalami modifikasi unsur-unsurnya.

Dari hasil observasi penulis, ditemukan perubahan pakem dari segi bahan yang disajikan. Menu *bancakan* pada ritus *slametan* pakem menggunakan nasi liwet. Bahkan nasi *liwet* merupakan salah satu penanda dari tradisi *bancakan* di masa lampau. Di Warung Rindu pakem penggunaan nasi *liwet* bersifat pilihan. Tentu secara bisnis adalah hal yang rasional, karena ada kecenderungan konsumen lebih banyak memilih menggunakan nasi biasa. Sehingga Warung Rindu menawarkan pilihan untuk menggunakan nasi *liwet* atau nasi biasa.

Unsur lain yang tampak mengalami perubahan pakem adalah penggunaan sendok. Pada tradisi *bancakan* di masa lampau tata cara makannya langsung dengan tangan kosong. Tetapi di Warung Rindu memberikan pilihan bisa menggunakan sendok atau dengan tangan kosong. Pembongkaran pada dua pakem tersebut menegaskan dan menguatkan teori Jean Baudrillard, proses simulasi itu selalu memungkinkan adanya distorsi. Distorsi itu baik bersifat material ataupun nilai.

Adanya reproduksi yang tidak utuh, dapat dipahami upaya penghadiran yang tradisional pada Warung Rindu terhenti pada pembentuk

imaji semata. Imaji yang tradisional. Tetapi gagal untuk sepenuhnya mempertahankan dan menghadirkan yang tradisional secara utuh. Proses simulasi sebatas mengandai yang lampau dan kehadirannya telah memungkinkan terbentuknya realitas baru.

Pada konteks Warung Rindu di level produksi sebagai komoditas, penulis melihat fakta tahapan sebatas simulasi. Produsen menghadirkan yang lampau masih berpijak kokoh pada beberapa unsur yang benar tradisional. Tetapi juga tak bisa menghindari adanya proses modifikasi yang menciptakan sebuah distorsi untuk menghadirkan yang utuh. Pada tahap itu Warung Rindu punya makna sebagai realitas baru. Realitas yang tak sepenuhnya utuh sebagai yang tradisional.

Produsen memainkan makna tradisional sebatas strategi bisnis. Masyarakat digiring untuk penarasan dan tertarik pada selera tradisional. Mengingat tengah berlangsung kecenderungan minat dan hasrat manusia kontemporer pada yang lampau. Realitas baru dari manusia modern atau yang kerap disebut-sebut sebagai post-modernisme. Orang berduyun-duyun, merogoh sakunya, untuk membeli yang lampau dari Warung Rindu. Meski kenyataannya mereka tidak benar-benar mendapatkan yang baru.

Pada tahap Warung Rindu menjadi realitas yang menyedot perhatian publik, dan mereka seragam mempersepsikan sebagai yang tradisional. Disitu justru muncul hal menarik. Yakni peristiwa kisah sukses

dari upaya rekonstruksi imaji publik mengenai Warung Rindu sebagai yang tradisional lewat reproduksi *bancakan*. Di tahap itu *bancakan* Warung Rindu muncul sebagai realitas baru yang semakin jauh dari keutuhan yang tradisional. Tradisional yang semu.

Mayoritas dari informan mengaku mengetahui informasi Warung Rindu dari sosial media. Mereka datang ke Warung Rindu ikut-ikutan. Dan mereka setelah makan di Warung Rindu turut serta memposting foto-foto dirinya saat makan. Itulah praktek paling nyata dari sebuah rekonstruksi imaji publik secara berkesinambungan. Saling melahirkan. Sebuah dunia baru yang “memaksa” setiap orang untuk terlibat dalam realitas tersebut. Sehingga membuka kemungkinan terjadi distorsi pemaknaan atas yang tradisional.

Terjadinya proses penggambaran yang tradisional melalui media sosial, baik teks atau foto telah memotivasi setiap orang untuk menjadi bagian dari realitas baru. Disitu sistem tanda dan identitas bekerja sempurna menciptakan dunia baru. Apa yang dikatakan Baudrillard relevan, media massa memiliki andil besar menciptakan realitas baru dari proses tahapan simulasi.

Pada tahap itu media massa telah mendorong simulasi ke arah hiperrealitas. Penyebaran teks dan foto makanan secara masif di sosial media adalah bagian dari tahapan lahirnya hiperrealitas. Ke-tradisional-an masuk dalam domain wacana hingga tercipta realitas yang sepenuhnya

baru dan tak terkait dengan masa lampau. Orang tertarik makan di Warung Rindu didorong rasa penasaran karena sedang banyak dibicarakan orang di media sosial.

Kenyataan tersebut telah mengokohkan Warung Rindu sebagai realitas baru, bukan lagi otentik sebagai yang tradisional. Setiap orang yang menerima informasi tentang Warung Rindu melalui media massa atau media sosial pada dasarnya mereka sedang terjebak dalam tanda dengan realitas semu. Lalu mereka berbondong-bondong ingin terlibat dan masuk kedalam identitas tersebut. Kemudian mereka juga akan ramai-ramai mengunggah pengalamannya makan di Warung Rindu melalui foto atau video di akun media sosialnya.

Di dalam realitas itu, masyarakat tidak lagi memiliki kesadaran yang sempurna tentang yang utuh tradisional. Karena telah terjadi proses pembauran antara yang nyata dan buatan. Preferensi konsumen mendefinisikan yang tradisional mengalami bias. Ketertarikan orang untuk makan di Warung Rindu tidak lagi untuk mengejar yang tradisional. Tapi ikut-ikutan, tertarik melihat postingan orang lain di sosial media. Warung Rindu yang diterima mayoritas konsumen sebagai keunikan dan keseruan makan.

Menu *bancakan* Warung Rindu yang tersiar di sosial media secara nyata dan perlahan menenggelamkan kesadaran orang untuk tidak terlalu mementingkan aspek spiritual, keutuhan bahan dan cita rasa dari

bancakan. Apakah benar-benar bercita rasa tradisional? Apakah ada pergeseran pakem yang tradisional dari menu *bancakan* Warung Rindu? Semua pertanyaan semacam itu tak akan muncul. Keputusan orang makan di Warung Rindu tidak lagi terkait dengan nilai ke-tradisional-an. Kesan seru makan bersama yang diproduksi melalui gambar atau video lebih dominan mendorong orang lebih tertarik untuk mencoba makan di Warung Rindu.

Di satu sisi orang merasa menjadi bagian dari yang tradisional. Tapi di sisi lain mereka tidak benar-benar peduli pada yang tradisional. Misalnya, menu *bancakan* di masa lalu selalu menjadi bagian dari kegiatan ritual pembacaan doa atau momen spiritual tertentu. Tetapi bagian itu tidak dipandang penting untuk dihadirkan. *Bancakan* pada Warung Rindu sebatas upaya untuk menghadirkan keseruan makan bersama. Tidak memiliki aspek spiritual.

B. Makna yang Mendangkal

Dari segi penawaran menu paket yang dipecah, satu porsi untuk dua orang, empat orang dan enam orang, menunjukkan bahwa ada proses pendangkalan makna dari tradisi makan *bancakan* yang tradisional. Konsep paket tersebut tak terhindarkan memiliki resiko memecah dan mendangkalkan makna dari *bancakan* itu sendiri. Tetapi konsumen

Warung Rindu tidak melihat itu sebagai problem dari makan yang tradisional. Karena Warung Rindu telah menjelma sebagai realitas yang sebenarnya tidak lagi utuh tradisional.

Jika merujuk pada tradisi *bancakan* pada momen slametan. *Bancakan* substansi adalah untuk menjaga harmonisasi sosial dan ungkapan rasa syukur kepada Tuhan. Pada prakteknya tradisi *bancakan* adalah makan bersama dalam ukuran jumlah orang lebih dari sekedar dua orang dalam satu wadah. Tetapi ketika ada proses modifikasi praktek, satu paket minimal untuk dua orang, substansi nilai dari tradisi *bancakan* tengah mengalami pendangkalan atau fenomena krisis makna.

Makna *bancakan* tidak lagi sebagai media untuk menjaga harmoni sosial. *Bancakan* ala Warung Rindu lebih dominan sebagai pemuas hasrat orang tentang citra yang tradisional. Alasan-alasan konsumen mulai dari yang merasa penasaran, mengobati rasa rindu serta mereka yang mengejar citra tradisional seakan menegaskan, serta mereka yang mengaku hanya ikut-ikutan, makan di Warung Rindu seolah hanya upaya untuk menjadi bagian dari identitas yang tradisional tersebut.

Dari mayoritas informan ditemukan kesan, setelah makan di Warung Rindu kesan yang paling kuat adalah keseruan. Makna seru yang mereka rasakan lebih kepada sensasi. Sensasi cara makan yang tidak umum atau sama sekali baru bagi sebagian orang. Hal tersebut mudah dipahami mengapa mereka lebih memaknainya sebagai sensasi karena

motivasi prilakunya lebih dominan dipengaruhi oleh citra semu tentang yang tradisional.

Pendangkalan makna tersebut menguatkan bangunan teoritis Jean Baudrillard tentang hiperrealitas. Peristiwa simulasi hingga melahirkan realitas baru juga telah memungkinkan terjadinya distorsi makna substansial dari realitas yang diduplikasi. Proses distorsi tidak hanya terjadi pada aspek material, tetapi juga terjadi pada sisi nilai yang dikandungnya.

Pemahaman konsumen Warung Rindu tentang *bancakan* seakan tidak lebih dari sekedar keseruan makan bersama. Hal tersebut jelas berbeda dengan *bancakan* masa lampau yang sarat dengan ungkapan rasa syukur kepada Tuhan dan media untuk menjaga harmoni dan keseimbangan sosial. Menyantap menu *bancakan* di Warung Rindu dipahami sekedar keseruan makan bersama. Tentang apa yang sakral dari *bancakan* di Warung Rindu tidak berhasil dihidupkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiakurnia, Muhammad Irzal. 2017. *Dari Manakag Tradisi Makan Nasii Liwet Ramai-ramai?*. Diambil dari:
<https://travel.kompas.com/read/2017/06/15/220400327/dari.manakah.tradisi.makan.nasi.liwet.ramai-ramai>. (2 Januari 2018)
- Ariwibowo , Gregorius Andika. 2015. *Pendidikan Selera: Perkembangan Budaya Makan Di Perkotaan Jawa Pada Masa Akhir Kolonial*. Jakarta: Jurnal Patanjala Kemdikbud. Vol. 7 No. 2
- Anshari, Abu Asma, dkk. 2005. *Ngetan-ngulon ketemua Gus Mus: Refleksi 61 Tahun K.H. A, Mustofa Bisri*. Solo: Purimedia
- Bagong , Suyanto. 2013. *Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Baudrillard , Jean P. 2004. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Baudrillard, Jean P. 1994. *The Procession of Simulacra. Simulacra dan Simulation*. Diterjemahkan: Sheila Faria Glaser. Michigan: The Univercity of Michigan Press
- Bekker , Anton. 1992. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Kanisius
- Fitria, Herlinda. 2015. *Hiperrealitas dalam Social Media (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati pada Masyarakat Perkotaan)*. Jakarta: Jurnal Informa Universitas Indonesia. Vol . 45. No 2
- Hariwijaya , M. 2004. *Islam Kejawe; Sejarah, Anyaman Mistik, dan Simbolisme Jawa*. Yogyakarta: Gelombang Pasang
- Herdiansyah , Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Irfani , Bunga. 2014. *Eating Out Sebagai Gaya Hidup dan Konsumerisme di Nanamia Pizzeria dan Il Mondo Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Gajah Madah
- Koentjaraningrat. 2005. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta

- Kompas. <https://tekno.kompas.com/read/2018/03/01/10340027/riset-ungkap-pola-pemakaian-medsos-orang-indonesia>. (29 Agustus 2018)
- Leon, G., Schiffman dan Lazar L Kanuk. 2008. *Perilaku konsumen*, Edisi 7. Jakarta: Indeks
- Marsono dan Waridi Hendrosaputro. 1999. *Ensiklopedi Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta; Yayasan Studi Jawa
- Murwani, Endah. 2015. 'Eating Out' Makanan Khas Daerah: Komoditas Gaya Hidup Masyarakat Urban. Banten: Jurnal Universitas Multimedia Nusantara. No 2
- Noviani, Ratna. 2002. *Jalan Tengah Memahami Iklan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS
- Rahman, Fadly. 2016. *Rijsttafel, Budaya Kuliner Di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Raco, J. R. 2010. *Metode Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo
- Ritzer , George. 2003. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Shadily, Hassan. 1983. *Ensiklopedi Indonesia Jilid 4*. Jakarta: PT. Ichtiar Baru-Van Hoeve
- Subandy, Idi Ibrahim. 1997. *Ecstasy Gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Bandung: Mizan
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departmen Nasional

Curriculum vitae



Nama : RA. Widyasari Maharani

Tempat Tanggal Lahir : Yogyakarta, 17 Mei 1992

Alamat : Kemetiran Kidul GT II/813 Yogyakarta

Pendidikan : 1. TK ABA Karangajen, Yogyakarta (1997-1999)
2. SD Negeri Keputran VII Yogyakarta (1999-2005)
3. SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta (2005-2008)
4. SMK Negeri 4 Yogyakarta (2008-2011)
5. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Pengalaman Organisasi : 1. Forum Anak Kota Yogyakarta (FAKTA)
2. PIK-R Kelurahan Pandeyan
3. Bendahara BEM Sosiologi (2013-2015)
4. PMII Rayon Humaniora Park

Pengalaman Kerja : 1. Owner Phie Pudding Jogja Online
2. Owner keripik kentang #Buatanibu
3. Garda Depan (Gardep) PT. Aseli Dagadu Djogja angkatan 49