

INTISARI

Rendahnya persepsi dan perilaku konsumsi remaja terhadap makanan daerah dapat berakibat pada kurangnya pengetahuan remaja tentang kuliner daerahnya. Fenomena ini juga terjadi di Kabupaten Wonosobo yang merupakan salah satu daerah termiskin di Provinsi Jawa Tengah, padahal kabupaten tersebut memiliki jumlah wisatawan yang tinggi. Salah satu penyebab kurangnya minat remaja untuk mempelajari kuliner daerahnya yaitu karena kurangnya pendekatan melalui media pembelajaran yang sesuai dengan usianya, dimana kebanyakan remaja di Kabupaten Wonosobo menyukai animasi dibandingkan media lain. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa animasi 2D kuliner khas Kabupaten Wonosobo berbasis *mobile* disertai penerapannya pada media pendukung. Dengan harapan dapat meningkatkan rasa cinta dan pengetahuan remaja di Kabupaten Wonosobo terhadap kuliner daerahnya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang memanfaatkan data kualitatif kemudian dijabarkan secara deskriptif. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi mobile bernama Jelajah Rasa Wonosobo yang berisi video animasi sejarah dan cara pembuatan kuliner khas Kabupaten Wonosobo yaitu Mie Ongklok, Sagon, dan Opak Kalibeber yang dilengkapi dengan rangkuman cara pembuatan.

Kata kunci: kuliner daerah, remaja, animasi