



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Para orang tua memiliki masalah dengan anaknya yang susah makan sayur, sering kali membutuhkan tenaga ekstra untuk membujuk agar anaknya mau makan sayur. Menurut situs *fundacionshe.org* (diakses pada tanggal 2 oktober 2014 pukul 15.33) kebiasaan anak dalam menolak makanan terutama adalah sayuran, didukung oleh data yang di dapat dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) yang menyatakan bahwa 93 persen anak-anak di indonesia tidak cukup makan sayur-sayuran menurut *health.detik.com* (diakses pada tanggal 2 oktober pukul 15.17).

Pada kenyataannya hanya 1-2 orang anak saja yang suka sayuran. Sebenarnya kandungan dalam sayuran memiliki banyak manfaat, yaitu mengandung pro-vitamin A yang berguna untuk pertumbuhan tulang, mata, dan sel-sel tubuh dan meningkatkan kekebalan tubuh, vitamin B kompleks yang bermanfaat untuk menjaga sistem syaraf dan metabolisme pembentukan sel darah merah, Vitamin C, Vitamin E, dan mineral yang dibutuhkan tubuh oleh karena itu penting sekali untuk membuat anak mau makan sayuran didukung pernyataan dari situs *pondokibu.com* (diakses pada tanggal 6 oktober pukul 10.58).

Menurut situs *thestar.com.my* (diakses pada tanggal 1 Oktober 2014 pukul 12.05) anak yang suka memilih makanan dapat menjadi potensi yang berbahaya,

karena telah dikaitkan dengan rendahnya asupan buah-buahan, sayuran, dan makanan protein, yang menjadi masalah serius adalah ketika anak-anak kekurangan gizi. Dimana hal tersebut sangat mempengaruhi pertumbuhan mereka, beberapa anak memiliki sifat lebih sensitif terhadap bau yang tidak mereka suka, apapun alasannya semakin lama akan semakin sulit baginya untuk mencoba makanan tersebut. Hal ini didukung pernyataan dari situs *childmind.org* (diakses pada tanggal 1 oktober 2014 pukul 12.21). Selain itu menurut Dr Sondra Kronberg, seorang terapis gizi klinis mengatakan bahwa efek nutrisi yang diakibatkan dari pemilihan makanan yang berlebihan dapat mengalami malnutrisi, tulang keropos, dan ketidak seimbangan hormon. Risiko lebih yaitu berkurangnya kekebalan tubuh yang berkurang menurut situs *thedailybeast.com* (diakses pada tanggal 2 Oktober 2014 pukul 23.57).

Menurut situs *fundacionshe.org* (diakses pada tanggal 2 oktober pukul 16.29) Salah satu solusi yang ditawarkan dalam menghadapi masalah pemilihan makanan adalah dengan tidak memaksa, tetapi memasak dengan mereka, membiarkan mereka dalam menangani dan membiasakan diri dengan makanan. Masak makanan yang mereka tidak suka dengan bahan makanan lain yang mereka suka. Proses memasak sendiri didukung oleh situs *healthpsych.psy.vanderbilt.edu* (diakses pada tanggal 1 Oktober 2014 pukul 12.36) dimana proses memasak dapat memungkinkan anak untuk menjadi akrab dengan makanan tersebut, bahkan jika melibatkan anak tersebut bermain dengan makanan atau menyentuh tekstur makanan dengan kedua tangan mereka, dibandingkan langsung ke mulut, mereka akan terasa lebih aman, hal

ini didukung pernyataan dari situs *sensory-processing-disorder.com*(diakses tanggal 1 oktober 2014 pukul 12.38)

Indotopinfo.com (diakses pada tanggal 6 oktober pukul 11.30) usia 6 – 11 tahun, pada usia ini anak-anak dapat diberikan lebih banyak tanggung jawab didapur. Anda dapat mengajarkan mereka untuk menggunakan benda-benda tajam dan teknik memasak yang lebih baik, mereka juga dapat mengukur bahan yang diperlukan

Oleh karena itu,perancangan buku ilustrasi memasak bertujuan agar anak-anak mau untuk makan sayuran,sehingga anak tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, tanpa mengalami gangguan fisik akibat dari kekurangan gizi, dengan begitu orang tua pun tidak perlu khawatir dengan kecukupan gizi yang dibutuhkan dalam perkembangan anaknya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang ditelah dipaparkan di latar belakang masalah, maka penulis menentukan rumusan masalah yang menjadi acuan penyusunan tulisan ini yaitu :

1. Bagaimana perancangan visual buku memasak untuk anak usia 9 -12 tahun, agar mengenal dan mengkonsumsi sayur?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi jangkauan pembahasan masalah dan rumusan permasalahan dalam

merancang media cetak buku ilustrasi masak untuk anak.

Dalam hal ini penulis akan memberi batasan masalah atas kajian yang dilakukan yaitu:

1. Demografis.

- a. Membatasi masalah dalam hal memberikan pengarahannya dalam kegiatan masak-memasak untuk anak-anak usia 9 – 12 tahun dan orang tuanya.
- b. Target adalah anak-anak perempuan atau laki-laki
- c. Secondary target adalah orang tua yang memiliki anak usia 9-12 tahun, yang bertugas berkolaborasi dengan anak-anak dalam proses memasak.

2. Psikografis.

- a. Anak-anak tidak maumakan sayur.
- b. Kelas sosial yang dituju adalah ekonomi menengah keatas.

3. Geografis

- a. Perancangan ini hanya berfokus pada anak-anak di Tangerang.

4. Pembahasan dalam layouting dan ilustrasi.

1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan alasan judul diatas, maka tujuandari pembuatan penulisan ini.

1. Merancang sebuah media cetak ilustrasi untuk anak.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan buku ilustrasi anak dalam memasak, sebagai berikut :

1. Membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal.
2. Anak tidak lagi memilih makanandan mau makan sayur.
3. Proses memasak sangat membantu perkembangan motorik halus, keterampilan dalam bahasa yaitu dengan penambahan kosakata dalam memasak, dan membangun rasa kepercayaan diri anak dalam berprestasi, dengan demikian orang tua akan bangga dan merasa sukses telah membesarkan anaknya.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk melengkapi penulisan, penulis melakukan satu metode pengumpulan data secara kualitatif yaitu

1.6.1 Data Primer

1. Observasi

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak buku panduan memasak yang beredar, sehingga anak dapat memasak yang sesuai dan aman .

2. Wawancara

penulis akan melakukan wawancara berstruktur yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data, dimana berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun sudah disiapkan.

1.6.2 Data Sekunder

Data sekunder didapat oleh penulis melalui studi pustaka dari buku dan internet. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting dengan melihat buku-buku panduan masak untuk anak-anak.

1.7. Metode Perancangan

1. Perumusan Masalah

Pada tahap ini penulis mengamati kurangnya media memasak untuk anak-anak. Pembatasan masalah untuk mempersempit ruang lingkup fenomena dari segi media yang dibuat yaitu buku.

2. Menentukan Tujuan

Penulis menentukan hal-hal yang ingin dicapai berupa tujuan perancangan dan pengimplementasian desain *layout* dan pola interaksi pada pembelajaran anak-anak terhadap visual dalam kegiatan memasak.

3. *Brainstorming*

Brainstorming dilakukan dengan membuat *mind mapping* yang dibantu dengan data primer dan sekunder.

4. Evaluasi

Melihat dan memikirkan kembali hasil *brainstorming*.

5. Sketsa

Di tahap ini penulis sudah mempunyai gambaran kasar mengenai ide desain yang ingin dibuat berdasarkan hasil *brainstorming*.

6. Visualisasi

Pada tahap ini ide desain sudah diimplementasikan pada media cetak berupa buku

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. The logo consists of a stylized 'U' and 'M' above an 'N', all enclosed within a circular shape. The watermark is semi-transparent and serves as a background for the text.

1.8. Skematika Perancangan

