



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

Anak dalam usia dini mempunyai proses perkembangan tahap yang mempengaruhi kehidupan di masa yang akan datang. Anak-anak memiliki proses perkembangan yang unik dikarenakan proses perkembangan anak terjadi bertepatan dengan masa peka atau masa keemasan (*golden age*) dimana pada tahap ini merupakan hal yang penting untuk mempengaruhi tingkah laku mereka dimasa berikutnya.

Anak usia 6-8 tahun berada dalam tahap konkret operasional yaitu mereka dapat berpikir secara logis dan didalam tahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan berfikir sistematis yang mengacu pada objek-objek dan aktivitas konkret (Jean Piaget, 2002:69-93). Pada tahap usia ini, anak mengembangkan kemampuan untuk konservasi yaitu memahami pengurutan benda dari kecil ke besar, klasifikasi yaitu anak mampu menyebutkan nama benda yang berada di sekelilingnya, *decenting* yaitu mampu mendeskripsikan suatu permasalahan dan memberi solusi, *reversibility* yaitu mampu mengetahui jumlah (pengurangan, penambahan, perkalian dan pembagian), dan konservasi yaitu mengetahui suatu keadaan logika. Sehingga pada usia tersebut merupakan masa penting untuk pembentukan karakter.

Oleh karena itu, salah satu pendukung pertumbuhan anak selain psikis adalah secara biologis dengan pemenuhan kebutuhan gizi. Makan merupakan kebutuhan biologis untuk menentukan status kesehatan. Pola makan harus

diperhatikan untuk mencapai status gizi yang baik dan diperlukan pangan yang mengandung zat gizi cukup dan aman untuk dikonsumsi. Tujuan dari pemberian pola makan yang baik adalah untuk memenuhi kebutuhan zat gizi yang cukup untuk kelangsungan hidup, pemulihan kesehatan, aktivitas pertumbuhan dan kesehatan. Jika asupan gizi pada anak dapat tercukupi dengan baik maka anak-anak dapat mengikuti segala kegiatan sehari-hari dengan kondisi tubuh yang sehat. Asupan gizi tersebut sering tidak dapat tercukupi karena kebiasaan pola makan anak yang buruk. Anak-anak cenderung mengkonsumsi makanan yang gurih, manis, dan menghindari sayuran serta buah-buahan. Fenomena pola makan anak yang suka membuang makanan dan memilih makanan sudah banyak dijumpai. Salah satu permasalahan yang ditemui berupa kebiasaan anak sering membuang makanan yang menurut mereka tidak menarik dan menyisakan makanan yang tidak mereka sukai. Kebiasaan buruk anak tersebut apabila dibiarkan akan berdampak buruk bagi anak-anak. Obesitas, daya tahan tubuh yang lemah, dan pertumbuhan fisik yang tidak maksimal merupakan dampak dari konsumsi makan anak yang tidak sehat. Selain dampak fisik, pembentukan karakter anak juga berpengaruh dari kebiasaan buruk yang dilakukan. Kurangnya rasa tanggung jawab dan tidak menghargai makanan merupakan dampak dari kebiasaan buruk konsumsi makan anak yang suka membuang dan menyisakan makanan. Sehingga hal tersebut harus dihindari agar tidak mempengaruhi pada kehidupan di masa berikutnya.

Pemahaman mengenai proses memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman diharapkan anak dapat menghargai makanan, karena

dengan proses anak menjadi tahu bagaimana makanan itu bisa terwujud, dan mengetahui proses membuat makanan sehingga mereka bisa menghargai makanan. Memasak merupakan kegiatan menyiapkan makanan untuk dikonsumsi, dengan berbagai macam metode, teknik, peralatan dan kombinasi bumbu dapur, rupa, rasa, tekstur, penampilan dan nilai nutrisi. Oleh karena itu, solusi untuk masalah ini adalah anak diajak untuk memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman agar dapat menghargai makanan, dengan memasak anak-anak mendapat berbagai manfaat diantaranya dapat melatih kreativitas, mengetahui resep makanan, mendekorasi makanan yang menyenangkan sehingga meningkatkan kemampuan motorik halus sekaligus meningkatkan kecerdasan anak yang mencakupi kecerdasan berbahasa, logis, dan kinestetik.

Memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman anak-anak mampu menghargai makanan mereka sendiri, selain itu memasak dapat menambah wawasan anak mengenai bahan makanan. Sehingga kegiatan memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman sangat berguna untuk tumbuh kembang anak dengan berbagai manfaat yang didapat dari kegiatan menciptakan kreasi makanan dan minuman.

Untuk mencegah kebiasaan buruk anak-anak yaitu kebiasaan membuang, menyisakan dan tidak menghargai makanan dan minuman serta pola makan yang tidak sehat maka perancangan ini berusaha memberikan panduan mengenai proses memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman beserta resep-resep yang dapat diaplikasikan dengan cara memasak yang aman. Memasak tanpa api dan menggunakan peralatan yang tidak berbahaya untuk anak-anak. Dengan

menggunakan media buku ilustrasi panduan memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman diharapkan anak-anak mampu mempraktekan simulasi kegiatan memasak dan dapat mengubah kebiasaan buruk anak agar dapat menghargai makanan khususnya untuk anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan. Serta mengubah pola makan anak yang tidak sehat dengan tercukupinya gizi yang dibutuhkan pada tahap perkembangan fisik anak-anak, sehingga anak menjadi sehat dan mampu melakukan aktivitas dengan kondisi maksimal.

1.2.Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan kesadaran anak-anak untuk menghargai makanan melalui kegiatan memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman?
2. Bagaimana merancang visualisasi buku memasak dengan menciptakan kreasi makanan dan minuman yang menarik secara informatif untuk anak-anak?

1.3.Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibatasi pada proses perancangan serta perwujudan dari media-media komunikasi visual ini (ilustrasi, teks, dan tipografi) yang sesuai dengan kriteria desain untuk merancang buku ilustrasi memasak Si Koci (Koki Cilik).

- 1) Pembahasan penulis dibatasi pada penyampaian pesan tentang kreasi memasak untuk anak kategori 6-8 tahun, dan buku ini ditargetkan untuk para

orang tua yang memiliki anak usia 6-8 tahun, penyebarannya terdapat di wilayah Jakarta.

- 2) Berdasarkan beberapa riset pembuatan kreasi makanan dan minuman yang disampaikan adalah mengenai tahap-tahap untuk membuat kreasi makanan yang aman dan sehat.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan ini bermaksud untuk memberikan informasi kepada anak-anak mengenai kegiatan memasak sehingga mereka dapat mempraktekkan kegiatan memasak. Dengan harapan anak-anak menghargai makanan dan mengubah pola makan yang tidak sehat.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Umum

Dengan membiasakan pola makan yang sehat dan mengubah kebiasaan buruk mengkonsumsi makanan dapat meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat di Jakarta. Meningkatkan kualitas dan mengubah kebiasaan buruk mengkonsumsi makanan masyarakat khususnya anak-anak tentu saja akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa depan.

2. Praktis

Meningkatkan kesadaran anak-anak untuk mengubah kebiasaan dan konsumsi makanan yang buruk, serta melatih tanggung jawab dan menghargai makanan yang dibuat dari proses kegiatan memasak yang dilakukan sehingga terwujud tujuan yang dicapai.

3. Akademis

Dengan adanya tugas akhir ini, penulis berharap anak-anak usia 6-8 tahun dapat mempraktekkan kegiatan memasak. Anak-anak juga dapat belajar untuk menghargai makanan dan melatih tanggung jawab sehingga mengubah kebiasaan buruk dan pola makan yang tidak sehat.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Observasi

Metode observasi adalah metode dimana penulis melakukan pengumpulan data dengan cara menyaksikan langsung objek penelitian kemudian mencatat secara obyektif dan survei koresponden untuk mendukung penelitian. (Sarwono & Lubis, 2007:100)

Observasi yang dilakukan adalah dengan berkunjung langsung ke lokasi tempat kursus memasak anak-anak, yaitu Dapur cilik yang berlokasi di Jl. Kamang no 44. Mutiara fatmawati residence A9, dan melakukan survei terhadap koresponden serta anak-anak yang tergabung dalam kelas memasak.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode dengan membaca bahan tulisan untuk mengumpulkan informasi dan data, karena mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian ini melalui berbagai media, baik cetak ataupun media internet (Sarwono & Lubis, 2007:102).

3. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data secara manual melalui pembicaraan

informal, wawancara umum yang terarah, dan wawancara terbuka (Sarwono & Lubis, 2007:101).

4. Kuesioner

Kuesioner adalah pengumpulan data dengan format pertanyaan dan model jawaban untuk mendapat jawaban dari koresponden. (Sarwono & Lubis, 2007:67)

1.7. Metode Perancangan

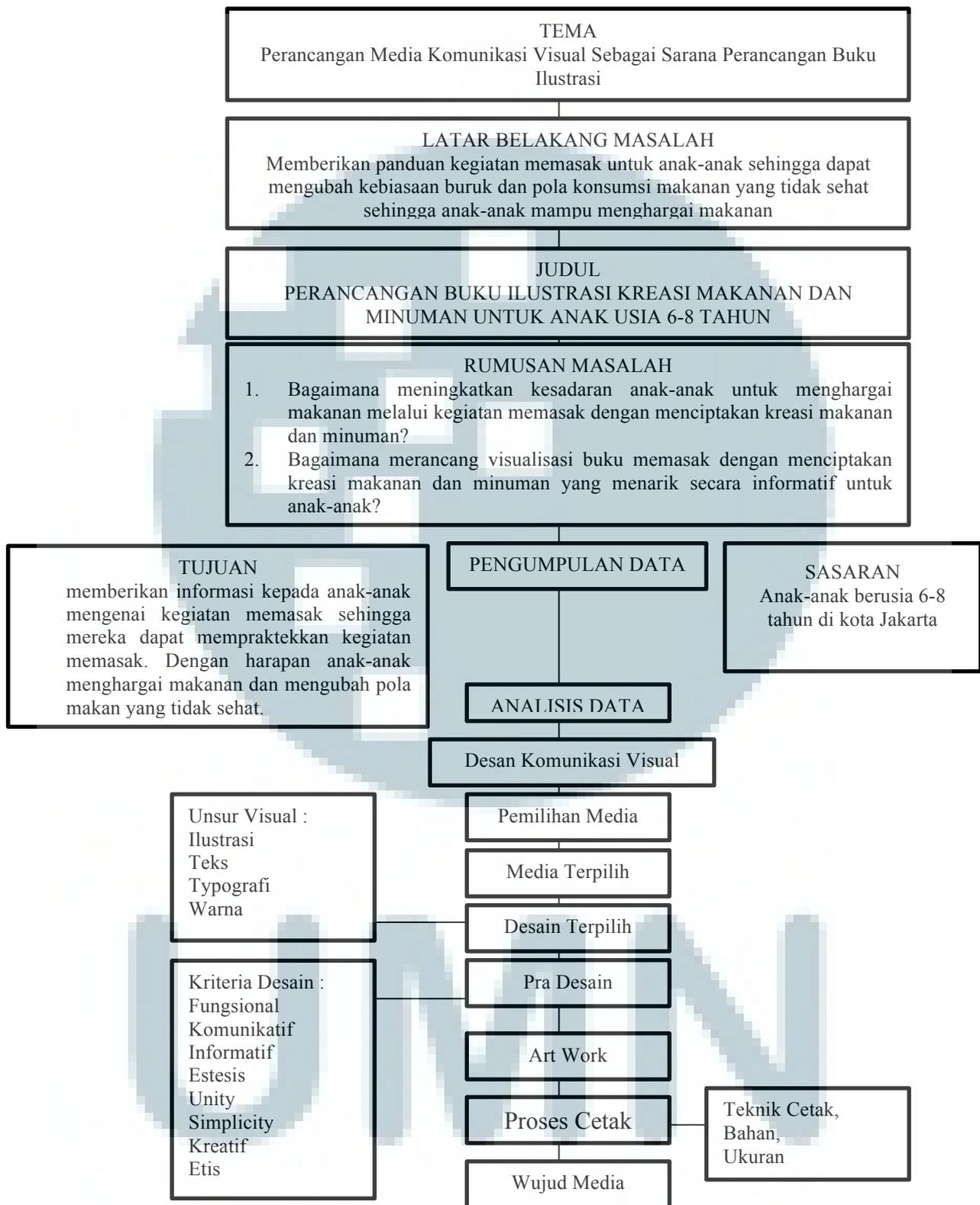
Dalam setiap perancangan diperlukan metode agar suatu rencana tersebut dapat dilakukan secara terarah dan berhasil, metode memiliki peranan penting dalam memulai suatu rencana ataupun kegiatan. Agar metode perancangan berhasil diperlukan metode yang tepat untuk perancangan karya ini. Maka prosedur dari metode tersebut adalah dengan metode pengumpulan data dengan tahap pengumpulan data yaitu dengan observasi ke lapangan, wawancara kepada narasumber, dan penyebaran kuesioner kepada koresponden. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode etnografi, yaitu melalui referensi, pengamatan, wawancara langsung dan analisis di lapangan. Penelitian mengenai cara memasak, resep dan bahan makanan untuk anak-anak akan dilakukan melalui studi pustaka ataupun referensi dari berbagai macam buku, majalah, artikel di internet serta hasil wawancara dengan orang-orang yang bersangkutan dalam hal ini dan dilengkapi dengan analisis kondisi di lapangan. Analisis ini mengacu pada bagaimana reaksi anak-anak mengenai kegiatan memasak dan mempelajari resep-resep yang ada dan semuanya mencakup karakter target market dan target *audience* nantinya.

Untuk memecahkan masalah diperlukan strategi yang akan menghasilkan konsep. Dimulai dengan brainstorming dan pembuatan mind mapping, serta penentuan konten akan disampaikan dan media yang digunakan akan dilakukan dalam tahap ini. Langkah berikutnya adalah pembuatan konsep visual berupa sketsa, dan dieksekusi dalam bentuk digital dengan hasil sebuah buku.

1.8. Skematika Perancangan

Konsep skematika perancangan digunakan untuk mendukung pemecahan masalah yang di perlukan data – data teori yang ada serta data yang ada di lapangan. Skema ini akah memberikan arahan perjalanan desain dari latar belakang permasalahan yang diwujudkan melalui media komunikasi visual terpilih yang di gambarkan sebagai berikut.

UMMN



Tabel 1.1 Skematika Perancangan

Dapat disimpulkan dari judul tema yang di angkat, di rumuskan kemudian baru dipecahkan oleh desainer melalui perancangan media komunikasi visual. Dalam memecahkan masalah tersebut diperlukan data-data dengan cara mengumpulkan suvey di lapangan Data tersebut dapat dianalisa sehingga dengan data tersebut dapat menghasilkan sintesa terhadap permasalahan yang ada dimana menyangkut unsur visual dan kriteria desain. Dari unsur tersebut , unsur visual dan kriteria desain yang bersadarkan sintesa di buatlah alternatif pra desain yang kemudian dilakukan analisa pra desain untuk menentukan desain yang terpilih ,desain tersebut sesuai dengan kriteria desain . Setelah mendapatkan desain yang terpilih, makan dilanjutkan dengan proses cetak dengan menggunakan kriteria model cetak yang sesuai sehingga mewujudkan desain yang sesuai untuk target tujuan.

UMMN