

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam tumbuh kembang anak, kemandirian merupakan sifat berharga yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Anak yang dibekali sifat mandiri tidak hanya mampu mengambil keputusan dengan lebih cepat, tetapi juga berani untuk bertanggung jawab atas tindakannya dan mampu menyelesaikan berbagai tugas lainnya tanpa bergantung dengan orang lain (Kedang, 2020). Salah satu aktivitas yang dapat diajarkan kepada anak untuk melatih kemandirian adalah dengan melakukan kegiatan memasak. Melalui kegiatan memasak, anak-anak belajar merencanakan, berkreasi, mengambil inisiatif, serta menghadapi tantangan lainnya dengan penuh kepercayaan diri yang tentunya juga akan bertumbuh seiring kegiatan memasak berlangsung (Disdikpora, 2018).

Pada kenyataannya, minat anak muda terhadap dunia memasak semakin hari kian memudar. Berdasarkan data dari jakpat terhadap 1.223 responden, hanya 46% yang rutin memasak setiap harinya (Purnama, 2024). Rendahnya hasil survei tersebut dapat menjadi indikasi bahwa generasi muda, termasuk anak-anak pada saat ini masih belum menganggap memasak sebagai keterampilan hidup yang menarik dan patut untuk dipelajari sejak dini (Disdikpora, 2018). Tidak hanya itu, sifat anak-anak dari generasi *alpha* yang selalu menginginkan segala sesuatunya dengan cepat tanpa mengetahui prosesnya juga dapat memperkuat pernyataan tersebut (Reditiya Eva & Amala, 2023). Terlebih lagi, masalah ini juga dikuatkan dengan peran orang tua yang enggan membiarkan anaknya untuk memasak di dapur. Berdasarkan survei lewat situs *made for mums*, dari 1.427 orang tua, hanya 28 persen yang setuju bahwa usia 10 tahun merupakan usia yang pas untuk membiarkan anak berkreasi di dapur (Shelbi Asrianti & Nora Azizah, 2022). Akibatnya, anak dapat kehilangan kesempatan untuk membangun kemandiriannya melalui kegiatan sehari-hari hanya karena sikap orang tua yang terlalu protektif (Alodokter, 2024). Lain dari pada itu, kurangnya kemandirian pada anak tentunya

dapat berdampak negatif juga dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang tidak dibiasakan hidup secara mandiri sering kali kesulitan dalam mengambil keputusan, mudah cemas dalam menghadapi tugas atau tantangan, serta terlalu bergantung dengan orang lain untuk menyelesaikan masalahnya (Alodokter, 2024).

Pada era ini, sudah ada beberapa media pembelajaran memasak, seperti video *tutorial* di *platform* Youtube, aplikasi memasak, maupun buku resep yang dapat diikuti oleh berbagai kalangan. Namun, media tersebut cenderung hanya berbentuk panduan memasak kaku tanpa sentuhan cerita atau *storytelling* yang memikat hati sehingga membuat target audiens khususnya anak-anak mudah merasa bosan ketika membacanya. Kemudian, video di Youtube juga biasanya lebih berfokus pada sisi hiburannya dibandingkan dengan pembelajarannya. Aplikasi memasak seperti Yummyapp dan Cookpad juga cenderung dirancang untuk orang dewasa yang lebih berfokus kepada teks saja.

Merujuk dari permasalahan di atas, penulis mengajukan solusi untuk merancang buku *pop-up* interaktif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat mendidik anak-anak tentang belajar memasak dan manfaatnya untuk membangun sifat kemandirian mereka, penulis juga menambahkan unsur *storytelling* dalam perancangannya. Melalui *storytelling* anak akan lebih mudah untuk memahami informasi baru yang diberikan melalui alur cerita yang menarik sehingga pembelajaran tidak akan mudah untuk dilupakan, dengan menggabungkan panduan memasak dan dunia cerita yang imajinatif, anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan seru yang tentunya tidak hanya sekadar mengikuti panduan memasak. Selain itu, Buku ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat baca bagi anak-anak, mengingat tingkat literasi di Indonesia saat ini masih tergolong rendah, BPS menunjukkan bahwa di tahun 2024, persentase anak yang membaca buku cerita di usia dini masih di angka 17,21% (Natalia, 2024). Perancangan ini akan difokuskan kepada anak-anak berusia 6-9 tahun dikarenakan rentang usia ini merupakan fase yang tepat untuk belajar keterampilan baru dan menumbuhkan kemandirian mereka, serta membangun karakter yang kuat untuk menghadapi dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Kemandirian pada anak sering kali belum dilatih lewat aktivitas sehari-hari, salah satunya adalah dengan aktivitas memasak.
2. Media informasi yang interaktif mengenai pembelajaran memasak untuk anak masih jarang ditemui, beberapa media yang sudah ada sering kali belum menerapkan sisi interaktif dalam penggunaan medianya.

Berdasarkan rangkuman di atas, maka berikut adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan: bagaimana merancang buku *pop-up* interaktif untuk meningkatkan kemandirian anak dengan belajar memasak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi untuk anak-anak usia 6–9 tahun, SES A, berdomisili di wilayah Jakarta yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar, dengan menggunakan metode visual *storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain buku *pop-up* interaktif yang memberikan informasi mengenai panduan memasak dasar untuk anak, dan pengenalan tata cara memasak untuk anak secara interaktif. Panduan memasak yang diberikan juga akan berupa resep makanan sederhana yang sering dijumpai anak sehingga dapat dipahami dengan mudah dan tanpa menggunakan unsur takaran seperti gram, sendok teh, dan sebagainya dalam panduan memasaknya

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk merancang buku *pop-up* interaktif mengenai memasak sebagai pengenalan kemandirian anak

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir, manfaat tersebut yakni manfaat teoretis dan juga manfaat praktis :

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi pembelajaran memasak untuk meningkatkan kemandirian bagi anak. Dengan demikian, diharapkan, perancangan buku ini dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan minatnya dalam belajar memasak, sehingga nantinya dapat meningkatkan kemandiriannya juga, sekaligus mengenalkan cara memasak dengan metode yang interaktif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi pembelajaran memasak bagi anak. Selain itu dengan adanya unsur cerita atau *storytelling* dalam perancangan buku ini, anak-anak diharapkan dapat lebih mudah untuk memahami dan menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis. Buku ini juga nantinya dapat berguna bagi orang tua untuk meningkatkan minat anaknya dalam belajar memasak yang nantinya dengan kegiatan memasak tersebut dapat juga meningkatkan kemandirian bagi si anak.

