

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, ada kecenderungan anak-anak memilih untuk bermain *video game* dan menjelajahi dunia maya untuk mengisi waktu luang daripada kegiatan konvensional lainnya, seperti berolahraga atau mengikuti kursus keterampilan. Padahal kegiatan tersebut lebih terasa manfaatnya dalam meningkatkan hubungan sosial dengan keluarga dan teman.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan anak untuk mengisi waktu luang mereka adalah dengan belajar memasak. Memasak adalah suatu proses mengolah bahan mentah menjadi makanan yang siap dikonsumsi. Kategori memasak pun bermacam-macam, salah satunya adalah membuat kue atau *pastry*.

Istilah *pastry* mengacu pada segala macam makanan yang dipanggang yang terdiri dari bahan seperti tepung terigu, telur, mentega, *baking powder*, dan susu. Makanan yang umum disebut *pastry* adalah kue pai, *croissant*, dan kue *tart*. Pembuat *pastry* disebut *Pastry Chef* atau *Pâtissier*. Akan tetapi saat ini istilah *pastry* lebih mengacu pada segala jenis produk makanan penutup dan camilan manis seperti *cake*, puding, es krim, biskuit serta produk roti.

Sayangnya, bagi sebagian orang dunia *pastry* masih saja dianggap urusan dapur yang tidak menarik atau merepotkan. Padahal, mengolah *pastry* bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan bersama keluarga. Proses memasak juga bisa menjadi cara mengasah kreativitas.

Bayangkan jika kegiatan memasak dikenalkan pada anak sejak dini. Anak akan tumbuh menjadi pribadi kreatif, sama seperti anak belajar bermusik, melukis atau menari.

Pada saat membuat *pastry* anak juga bisa belajar matematika, misalnya tentang ukuran berat (gram) saat menimbang tepung, dan volume (liter) saat mengukur banyaknya susu cair yang akan digunakan dalam adonan. Kemudian anak juga bisa belajar sains, misalnya tentang efek fermentasi pada adonan. Selain itu, anak juga bisa belajar desain dengan menentukan bentuk, ukuran, warna, dan dekorasi untuk kue atau roti yang dibuatnya.

Kegiatan ini, tidak sekadar mengajarkan cara membuat kue bagi anak tapi dapat menumbuhkan sikap kreatif, membantu perkembangan motorik, kognitif, dan psikososial. Selain itu, kebiasaan dan kemampuan memasak juga dapat menghangatkan keluarga. Anak atau seseorang yang bisa memasak, ia bisa menjamu keluarga. Kebiasaan ini dapat membuat hubungan keluarga tetap hangat, dekat dan akrab.

Sosialisasi pengenalan dunia *pastry* dan manfaatnya bagi anak dapat dilakukan melalui kegiatan kursus membuat kue dan roti yang bisa diadakan oleh toko roti atau restoran. Salah satu toko roti yang sering mengadakan kegiatan tersebut di Kota Bandung adalah Lembaga Pendidikan Keterampilan (LPK) Ny. Liem yang terdapat di Jalan Naripan No. 80. Kegiatan membuat *pastry* untuk orangtua dan anak ini pun dapat menjadi peluang bisnis baru bagi LPK Ny. Liem yang saat ini hanya mengadakan kursus untuk umum dengan target audiens utama adalah ibu rumah tangga yang ingin mahir memasak serta ingin terjun ke bisnis kuliner.

Melihat permasalahan yang ada, penulis ingin memberikan solusi dengan merancang promosi kegiatan belajar membuat *pastry* bagi anak dan orangtua melalui LPK Ny. Liem. Selain mendapatkan pengetahuan mengenai *pastry*, anak juga bisa mendapat pengetahuan sains, matematika, dan desain dengan cara yang menyenangkan. Orangtua pun dapat meningkatkan intensitas komunikasi dengan anak melalui kegiatan ini daripada hanya memberikan secara cuma-cuma mainan yang kurang bermanfaat bagi anak. Jika anak dan orangtua sudah menguasai dasar dari membuat *pastry* kegiatan ini pun tetap dapat dilakukan bersama di rumah dengan menciptakan kreasi baru bersama-sama.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dalam penelitian dengan permasalahan promosi pengenalan *pastry* serta manfaatnya bagi anak, akan dibatasi permasalahan dan ruang lingkungannya agar persoalan dapat dipecahkan dan dijawab dengan tuntas. Penelitian dapat menghasilkan suatu temuan yang dapat di aplikasikan dan bermanfaat keilmuan. Di bawah ini akan dirumuskan permasalahan dan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengenalkan kegiatan belajar membuat *pastry* agar dapat menjadi alternatif untuk mengisi waktu luang, media pembelajaran dan berkreasi bagi anak serta mengembangkan hubungan komunikasi antara orangtua dan anak?
2. Bagaimana cara agar kegiatan *pastry* untuk orangtua dan anak dapat menjadi peluang bisnis baru untuk LPK Ny. Liem?
3. Bagaimana merancang media komunikasi visual yang efektif dan komunikatif dalam bentuk promosi yang menarik bagi anak dan orangtua?

Perancangan ini dibatasi pada pembuatan promosi kegiatan yang menarik perhatian anak dan orangtua. Target primer usia 6-12 tahun dan target sekunder usia 25-40 tahun dan media promosi yang berkaitan dengan kegiatan, misalnya: *starter kitpack* yang berisi buku resep, celemek, topi koki, dan beberapa peralatan standar untuk membuat kue.

1.3 Tujuan Perancangan

Sejalan dengan pertanyaan yang telah dirumuskan di atas berikut ini akan di ungkapkan garis besar hasil pokok yang dicapai setelah masalah dibahas dan dipecahkan yaitu sebagai berikut;

1. Menjadikan *pastry* sebagai alternatif mengisi waktu luang serta alternatif media pembelajaran dan berkreasi bagi anak serta mengembangkan hubungan komunikasi antara orangtua dan anak.
2. Menjadikan kegiatan kursus *pastry* untuk orangtua dan anak sebagai peluang bisnis baru bagi LPK Ny. Liem.
3. Membuat promosi kegiatan yang efektif serta menarik bagi anak dan orangtua.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah sumber dan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis. Sumber yang digunakan adalah:

1. Studi Kepustakaan
Data diperoleh melalui mengutip dari beberapa sumber buku, koran, majalah, dan artikel yang berkaitan dengan permasalahan.
2. Observasi
Observasi dilakukan dengan meninjau kegiatan kursus membuat kue dan roti.
3. Kuisisioner
Digunakan untuk validitas data.

1.5 Skema Perancangan

