

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hari libur telah tiba. Setelah menjalani masa sekolah yang cukup melelahkan, liburan menjadi hal yang sangat ditunggu oleh anak-anak sekolah. Menurut *Wikipedia.com* hari libur atau liburan adalah suatu masa di mana orang-orang meluangkan waktu yang bebas dari pekerjaan atau dunia persekolahan. Umumnya liburan terjadi pada pertengahan tahun atau akhir tahun, dan juga pada hari raya. Di Indonesia hari libur kebanyakan berdasarkan hari perayaan dari suatu agama tertentu. Selain itu ada pula hari libur nasional seperti tanggal 17 Agustus.

Hari libur di mata anak-anak sekolah, merupakan hari yang identik dengan tidak belajar dan tidak perlu membuat pekerjaan rumah dan bisa bermain sepuasnya. Jadi, apabila hari libur tiba, kebanyakan anak-anak akan lebih suka menghabiskan waktu liburannya dengan bermain. Dapat dikatakan hari libur sebagai “hari pelampiasan” dari segala beban belajar dan untuk bermain sepuas-puasnya.

Memang tidak ada salahnya, masa anak-anak bisa dikatakan sebagai masa bermain. Namun dalam prosesnya, tidak hanya bermain, tetapi juga belajar. Alangkah baiknya jika hari libur sekolah dapat diisi dengan kegiatan yang positif, dengan bermain sambil belajar untuk mendapatkan pengetahuan umum yang lebih luas.

Sebenarnya banyak sekali hal positif yang bisa dilakukan dalam mengisi liburan anak. Salah satunya adalah kegiatan memasak bersama. Menurut ahli kuliner Sis Cartica Soewitomo, mengisi liburan dengan kegiatan memasak bersama akan terasa menyenangkan. Apalagi anak-anak zaman sekarang adalah anak-anak yang kreatif. Manfaat yang akan diperoleh cukup banyak, baik manfaat secara langsung maupun tidak langsung.

Sebenarnya jika kita telusuri ke belakang, memasak merupakan salah satu mainan populer di kalangan anak-anak. Bukan memasak dalam arti sebenarnya, tetapi masak-masakan. Di mana seorang anak berpura-pura sedang memasak. Seiring dengan bertambahnya usia dan perkembangan jaman, mainan itu pun mulai ditinggalkan. Di jaman sekarang ini dan kemajuan teknologi yang pesat, akhirnya memunculkan berbagai mainan yang lebih menarik. Permainan yang tadinya menyenangkan menjadi sesuatu yang tidak menyenangkan dan berdampak positif .

Melalui memasak, sebenarnya anak-anak bisa belajar banyak hal, namun juga bisa tetap bersenang-senang. Apalagi jika melakukannya dengan teman-teman sebaya. Pasti akan terasa menyenangkan. Namun, media belajar memasak untuk anak-anak bisa dikatakan masih minim. Memang ada kursus-kursus yang menyelenggarakan belajar memasak untuk anak, tetapi biasanya biaya yang harus dikeluarkan cukup menguras kantong orang tua. Itu pun juga di luar rumah, dan anak-anak hanya ditemani oleh tenaga pengajarnya, meskipun tenaga pengajarnya adalah orang yang ahli di bidangnya. Ini bisa mengakibatkan kegiatan memasak itu sendiri menjadi kurang menyenangkan bagi anak.

Masa anak-anak adalah masa di mana mereka belajar, menjelajah, bertanya, bermain, berkreasi dan juga meniru. Jadi, sebaiknya anak-anak dibiarkan berkreasi sendiri. Hal tersebut akan lebih ekspresif apabila anak melakukannya bersama teman sebayanya. Pada masa anak-anak, hubungan dekat lebih mengarah kepada teman-teman, walaupun hubungan dengan keluarga (orang tua) juga masih baik. Mereka bisa lebih bersenang-senang.

Selain kursus belajar memasak, media belajar memasak untuk anak yang sudah ada adalah buku. Namun, itu pun masih sangat jarang. Akan mengalami kesulitan dalam menemukannya. Padahal buku merupakan salah satu media yang cukup populer di mata anak-anak. Melalui buku, anak-anak bisa lebih belajar. Baik belajar sendiri maupun bersama-sama.

Melihat permasalahan yang ada, ingin memberikan solusi dengan merancang sebuah buku belajar memasak bagi anak-anak. Tentunya sebuah buku memasak yang menyenangkan dan bermanfaat untuk mengisi liburan sekolah anak. Melalui buku ini, anak bisa mengisi liburannya dengan kegiatan yang lebih positif dan bermanfaat. Tidak hanya untuk si anak, manfaat juga bisa dirasakan oleh orang tua. Tanpa harus keluar rumah dan mengeluarkan biaya terlalu banyak, cukup mengaplikasikannya di rumah. Jika liburan sekolah telah berakhir, buku ini masih bisa dijadikan sebagai referensi kegiatan memasak bersama.

## **1.2 Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang permasalahan yang ada, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengisi liburan dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat bagi anak ?
2. Bagaimana membuat kegiatan memasak menjadi acara liburan yang positif dan bermanfaat bagi anak ?
3. Bagaimana membuat buku memasak yang menarik perhatian anak-anak ?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Perancangan ini dibatasi pada pembuatan buku belajar memasak yang menarik perhatian dan bermanfaat bagi anak dengan target usia 6-11 tahun dan media promosi yang berkaitan dengan buku, misal : event.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan perancangan yang ingin dicapai adalah :

- Memberikan alternatif kegiatan lain yang positif dan bermanfaat dalam mengisi masa liburan sekolah anak-anak
- Menjadikan memasak menjadi salah satu kegiatan yang positif dan bermanfaat dalam mengisi masa liburan sekolah anak-anak

- Membuat sebuah buku memasak yang menarik perhatian dan bermanfaat bagi anak sebagai media untuk mengisi liburan sekolah

## **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.4.1 Sumber Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan beberapa sumber untuk mengumpulkan beberapa data. Sumber yang digunakan adalah :

- Studi Kepustakaan

Adalah suatu proses bentuk survei terhadap data yang sudah ada. Dimana proses pengumpulan data dengan cara membaca dan mengutip dari beberapa sumber buku, koran, majalah dan artikel yang berkaitan dengan tema.

- Sumber internet

Adalah suatu proses bentuk survei terhadap data yang sudah ada. Dimana proses pengumpulan data dengan cara membaca dan mengutip dari beberapa sumber internet yang berkaitan dengan tema.

### **1.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Sementara untuk teknik pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan beberapa data. Metode yang digunakan adalah :

- Pengamatan atau Observasi

Observasi yang penulis lakukan sifatnya berperan pasif artinya dalam kondisi yang wajar (tidak pura-pura) untuk melakukan pencatatan, dengan cara mengamati produk-produk yang berhubungan dengan tema.

- Kuisisioner

Dipakai untuk validitas pernyataan

## 1.5 Skema Perancangan

