

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Memasak adalah salah satu keterampilan hidup yang diperlukan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Menurut *Oxford Learner's Dictionaries* Keterampilan hidup adalah kemampuan yang diperlukan atau sangat berguna yang harus dikelola dengan baik didalam kehidupan sehari-hari (*Oxford University Press*, 2018, par. 1). Para remaja perempuan pada usia 15-17 tahun banyak yang tidak tahu bagaimana cara memasak, dikarenakan kurangnya latihan memasak dan kecenderungan membeli makanan di luar. Hal ini nantinya dapat mengakibatkan dampak yang kurang baik pada saat berumah tangga. Perempuan yang tidak bisa memasak tersebut selalu memiliki alasan seperti terlalu sibuk dengan pekerjaan di sekolah, sibuk dengan kegiatan bermain *game*, memiliki kebiasaan dirumah yang selalu dilayani oleh pembantu mulai dari kecil, terlalu dimanja orang tua dan lain-lainnya. Karena alasan-alasan inilah para remaja perempuan sekarang lebih memilih memakan makanan yang *instant* dan tidak pernah melatih diri untuk bekerja dan mengembangkan *life skill* sejak dini. Menurut artikel dari *Senior Research Executive* Putu Ikawaisa Mahatrisni mengatakan bahwa di dalam hasil riset yang dilakukan sindikasi terhadap hampir 1301 responden perempuan di 8 kota besar di Indonesia pada usia 16-50 tahun tidak bisa memasak. Perempuan *modern* sibuk di berbagai sektor dan memiliki kesibukan tinggi di luar rumah menyebabkan mereka melakukan segala hal di luar rumah. Memasak kemudian menjadi kegiatan yang tidak dilakukan lagi, bahkan dengan bangga berkata bahwa mereka tidak bisa memasak atau hanya bisa masak dengan melihat resep dan hanya bisa membeli makanan jadi saja (Mahatrisni P.I., 2010, par.2-3).

Remaja perempuan menganggap bahwa menghangatkan makanan, membuat mie *instant* sudah termasuk kegiatan memasak. Mereka yang tidak bisa memasak juga tidak mengkhawatirkan kesehatannya sehingga lebih memilih mengonsumsi makanan-makanan yang buruk bagi kesehatan mereka (Windratie, 2015, par. 1-2). Selain berguna untuk kesehatan dan kehidupan sehari-hari, memasak juga

membantu mereka terutama yang nantinya akan menempati kos atau *apartment* saat kuliah, membantu menghemat pengeluaran, masak juga merupakan kegiatan yang menyenangkan, makanan menjadi lebih higienis bila dimasak sendiri, dan kegiatan memasak juga dapat menghilangkan *stress*. Seharusnya kegiatan memasak sudah termasuk kewajiban perempuan mulai dari jaman nenek moyang kita. Mulai dari melayani suami di rumah, menjaga anak, mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti memasak, mencuci baju, dan lain-lainnya. Tetapi kenyataannya banyak perempuan di jaman *modern* sekarang melupakan kewajiban itu.

Faktor lain yang membuat remaja perempuan tidak memiliki keterampilan hidup juga dikarenakan oleh orang tua yang terlalu memanjakan anaknya mulai dari sejak dini. Menurut kutipan dari artikel Curhat Bidan, pada dasarnya memanjakan anak yang berlebihan bisa dikatakan sebagai wujud kasih sayang orang tua yang baik. Tetapi, tindakan tersebut dapat memberikan pengaruh yang buruk bagi anak. Ketika anak tahu dirinya dimanjakan orang tuanya, anak tersebut cenderung akan berada di zona nyaman yang dapat membuatnya tumbuh menjadi pribadi yang tidak mempunyai kecakapan sosial yang utuh. Hal tersebut dapat terjadi, karena anak yang dimanjakan oleh orang tuanya cenderung tidak pernah untuk memikirkan pemecahan pada setiap permasalahannya sendiri dibandingkan dengan anak yang mandiri. Ketidakkampuan tersebut bisa berlanjut sampai anak dewasa, dan menyebabkan anak terus bergantung pada orang tuanya (Anak Sabtu, 2017, par. 4-5). Remaja perempuan yang tidak diajarkan untuk mandiri mulai dari sejak dini dapat mengakibatkan kurangnya waktu untuk melatih keterampilan hidup atau remaja perempuan yang menginjak usia remaja akhir yaitu 18-22 tahun dapat mengalami terlambat matang. Hal tersebut dapat terjadi, karena menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock, penguasaan tugas-tugas perkembangan masa remaja memerlukan perubahan-perubahan yang besar dalam sikap dan pola perilaku anak-anak, banyak remaja yang mencapai usia kematangan dengan beberapa tugas kematangan yang belum selesai dikuasai sehingga mereka membawa tugas kematangan tersebut ke masa dewasa (Hurlock E.B., 1980, p. 240).

Pemilihan *target audience* dari usia 15-17 tahun dikarenakan usia remaja adalah periode yang penting, karena menurut seorang pakar psikologi Elizabeth B. Hurlock, masa remaja adalah masa dimana remaja mengalami perkembangan fisik dan mental yang cepat dan penting dimana semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan pembentukan sikap, nilai dan minat yang baru (Hurlock E.B., 1980, p. 207). Perkembangan fisik dan mental yang cepat inilah bila tidak dikembangkan secara benar atau terlambat perkembangannya dapat mengakibatkan remaja perempuan tersebut tidak memiliki keterampilan hidup yang diperlukan untuk berumah tangga atau memasak. Faktor-faktor yang didapat dari riset-riset tersebut dapat mengakibatkan remaja perempuan tidak melatih motoriknya untuk bekerja, berpikir dan lain-lainnya. Maka dari itu diperlukannya media yang dapat membantu para remaja perempuan yang terlambat matang mulai dari usia lima belas tahun atau usia sebelum berkeluarga untuk melatih keterampilan hidupnya.

Media yang akan digunakan sebagai solusi perancangan ini adalah berupa buku ilustrasi cara memasak dapat menjadi solusi baik untuk remaja perempuan yang masih dalam proses perkembangan tubuhnya sebelum menginjak usia remaja akhir. Menurut artikel dari Seni Budaya *Art and Culture of Nusantara*, ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*", yang berarti menjelaskan atau menerangkan atau gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ada juga yang berpendapat ilustrasi adalah merupakan pengantar atau pelengkap suatu tujuan untuk membantu seseorang agar lebih mudah dan lebih cepat memahami apa yang dimaksud (Seni Budaya, 2018, par. 1). Penulis memakai media buku sebagai solusi dengan alasan menurut artikel Kaskus, dilarang menggunakan ponsel ketika dalam posisi dengan barang elektronik berpresisi tinggi. Barang elektronik mengeluarkan medan elektronik yg tinggi yaitu, televisi, oven, kulkas, dll. Perangkat berdaya listrik tinggi tersebut dapat merusak sirkuit ponsel dan akhirnya terbakar, tidak menggunakan ponsel atau barang elektronik lainnya seperti *tablet* atau *laptop* didekat gas berbahaya karena memiliki tekanan tinggi dan mudah terbakar. Berada dengan gas yang mudah terbakar bisa

mengakibatkan barang” elektronik tidak dapat berfungsi dengan baik, dan tidak berada pada tempat bersuhu tinggi (Kaskus, 2011, par. 1).

Content dari buku ilustrasi merupakan salah satu hal yang sangat penting disamping memberikan informasi mengenai *basic tutorial* bagaimana cara memasak, menggunakan alat-alat dapur, adapun *content* menjelaskan bagaimana cara pemakaian alat-alat dapur dengan benar dan sangat bermanfaat untuk melatih tubuh para remaja perempuan untuk bekerja dan melatih keterampilan hidupnya dengan memakai gaya ilustrasi realist dimana menurut Kamus Besar Bahasa, ilustrasi realist yang berarti gambar yang bersifat nyata atau wajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018, par. 1.) dimana gambar dan warna menyerupai yang nyata. Tujuan memakai gaya ilustrasi adalah untuk menarik perhatian *target audience* dan secara umum dipakai untuk buku infografis dengan memakai gaya *style anime* Jepang yang menarik dan *colorful*. Penggunaan *anime* atau animasi sebagai media pembelajaran dimulai dari negeri bunga sakura yaitu Jepang. Menurut artikel *The Daily Japan*, sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek hanya berdurasi sekitar 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa “film bisu”. Pada tahun 1927, Amerika Serikat lewat Disney telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara yang pada saat itu hanya menggunakan musik sebagai latarnya. Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan anime pertama dengan menggunakan suara musik adalah Kujira pada tahun 1927 karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji yang berjudul Kuro Nyago pada tahun 1930 dan durasi 90 detik (The Daily Japan, 2015, par. 1-5).

Anime di era *modern* sekarang dianggap sebagai tontonan anak kecil padahal kenyataannya *anime* Jepang dapat ditonton di segala usia, karena bedanya animasi Amerika, menurut artikel *Japanese Station*, animasi di negara Amerika lebih fokus

kepada kualitas gambarnya, sedangkan di Jepang lebih fokus kepada pembelajaran hidupnya atau moral cerita (Hendra, P., 2014, par. 1). Referensi gambar *anime* yang akan digunakan sebagai referensi pemilihan warna yang warna-warni. *Style* dari *anime populer* ini berjudul *Food Wars!* atau *Shokugeki no Soma* adalah serial *anime* bergenre drama komedi yang tayang pada tahun 2015-2016. *Anime* ini bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Soma Yukihira yang ingin menjadi seorang juru masak atau *chef* paling hebat di dunia. Dia berlatih setiap hari dengan mempelajari dan mencoba berbagai macam resep baru. *Anime* ini dipakai sebagai referensi karena, menurut artikel Kincir, yang menarik dari *anime* ini adalah semua resep yang dipelajari oleh Soma disampaikan dengan sangat detail dan berdasarkan pada resep nyata yang bisa benar-benar kita coba di dapur rumah kita sendiri. Jadi, *anime* ini bukan hanya untuk sebuah hiburan, tapi juga sebuah media pembelajaran memasak yang gratis dan sangat seru (Gilang, 2017, par. 6).

Dari uraian tersebut sangat jelas bahwa keterampilan hidup merupakan salah satu hal yang wajib dipelajari dan dimiliki setiap manusia, disamping dapat meningkatkan keterampilan hidup remaja perempuan, memasak juga dapat melatih tubuh untuk bekerja, serta dapat berguna sekali pada saat keadaan darurat. Kondisi inilah yang membuat penulis tertarik dalam tugas akhir ini untuk membuat buku ilustrasi cara memasak bagi remaja perempuan sebelum menginjak usia remaja akhir atau yang terlambat matang.

1.1.1. Identifikasi Masalah

Berikut merupakan penelitian yang mempunyai objek penelitian yang sama dengan tema perancangan ini yaitu mengenai memasak. Identifikasi dilakukan dengan membandingkan dan mencari perbedaan pada skripsi, penelitian, perancangan atau jurnal dengan tema yang sama.

Berikut merupakan perbandingan tersebut:

- Perancangan Buku Ilustrasi Memasak Makanan Sehat Untuk Perempuan Usia 16-20 Tahun oleh Ilga Grifits K.P. dari Universitas Katolik Soegijapranata, fakultas arsitektur dan desain (2014) dimana *junk food* menjadi permasalahan penyebab fenomena obesitas di Indonesia saat ini dengan *target audience*

perempuan usia 16-20 tahun. Perancangan ini memakai solusi berupa buku ilustrasi memasak makanan sehat yang disertai dengan informasi-informasi mengenai dampak buruk *junk food* dan buku ilustrasinya dikenalkan melalui *event* dalam empat tahap AISAS melalui *event demo* masak sehat, media cetak dan media sosial. Perbedaan dengan Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun adalah permasalahan yang diangkat berupa masalah perempuan usia 15-17 tahun yang tidak bisa memasak pada era *modern* sekarang dengan solusi memakai buku ilustrasi 2 dimensi yang memiliki *content* menjelaskan tentang *basic tutorial* cara memasak untuk *level* pemula.

- Perancangan Buku Kumpulan Infografis Resep Aneka Hidangan Pembuka Dan Penutup Ala Barat Untuk Anak-Anak oleh Karenia Marisa Mulyate (42409205) dari Universitas Kristen Petra, fakultas seni dan desain (2009) dimana perancangan buku berisi kumpulan infografis resep aneka hidangan pembuka dan penutup ala barat, disajikan dengan visual yang menarik yang disesuaikan dengan *target audience* yaitu anak-anak. Perbedaan dengan Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun adalah hidangan yang disajikan dalam buku ilustrasi memasak ini berupa masakan-masakan yang sederhana dari Surabaya dengan resep masakan *homemade pasta* sebagai ekstra beserta bahan-bahan yang murah dan mudah untuk dicari di Surabaya.
- Perancangan Buku Edukasi Untuk Anak Usia 5-9 Tahun Mengenai Bahan Makanan Dan Cara Memasaknya oleh Yunita Magdalena (42405166) dari Universitas Kristen Petra, fakultas seni dan desain (2005) dimana perancangan buku ini dibuat untuk memberikan suatu pembelajaran kepada anak-anak usia 5-9 tahun mengenai ragam bahan makanan sehat dan cara mengolahnya menjadi suatu makanan yang lezat dan bergizi. Dalam buku ini dijelaskan secara sistematis, informasi mengenai suatu bahan makanan, kandungan gizi, sampai cara memasaknya. Desain dibuat interaktif, berwarna cerah, dan memakai gambar/ilustrasi pendukung. Buku ini dilengkapi juga dengan kolom untuk orangtua, dengan tujuan untuk meningkatkan keakraban antara anak dan orangtua, dikarenakan orangtua dapat turut berperan dan

memberikan bimbingan dalam kegiatan membaca dan memasak. Perbedaan dengan Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun adalah desain yang dibuat dengan ilustrasi dengan *basic tutorial* cara memakai alat-alat dapur, *mastering ingredients, herbs, vegetables and many more* dengan *target audience* perempuan usia 15-17 tahun.

- Perancangan Desain Komunikasi Visual Buku Belajar Memasak Untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun Beserta Media Pendukungnya oleh Silvia Omar (42402129) dari Universitas Kristen Petra, fakultas seni dan desain (2002) dimana perancangan buku ini bertujuan untuk dapat mendidik anak-anak usia 9-12 tahun tentang bagaimana cara memasak, alat-alat yang dibutuhkan dalam memasak, dan bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat suatu makanan. Dengan maksud selain sebagai *refreshing*, anak-anak juga mendapatkan dasar-dasar pelajaran memasak. Perbedaan dengan Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun adalah mendidik perempuan usia 15-17 tahun bagaimana cara menggunakan alat-alat dapur, *basic tutorial* memasak, dan lain-lain dengan desain memakai *style 2* dimensi.
- Perancangan Buku Resep Pudding Sehat Untuk Meningkatkan Interaksi Keluarga oleh Mia Yuanita Susanto (42408193) dari Universitas Kristen Petra, fakultas seni dan desain (2008) dimana perancangan buku ini meningkatkan interaksi keluarga antara ibu/ayah dan anak yang saat ini mulai merenggang. Dengan adanya perancangan buku resep *pop-up* ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menyadarkan masyarakat Indonesia tentang pentingnya interaksi dalam keluarga antara ibu/ayah dan anak melalui memasak *pudding*. Perbedaan dengan Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun adalah *target audience* perempuan 15-17 tahun dan desain menggunakan buku ilustrasi 2 dimensi sebagai solusi permasalahannya.
- Perancangan Buku Panduan Bergambar Cara Memasak Makanan Khas Surabaya oleh Evan Angesti (42405178) dari Universitas Kristen Petra, fakultas seni dan desain (2005) dimana perancangan buku ini berisi tentang macam-macam makanan khas yang berasal dari Surabaya juga terdapat resep

dan cara memasaknya yang disertai dengan panduan bergambar. Buku ini menggabungkan antara ilustrasi, foto dan tipografi. Dibuat berbeda dan tidak monoton sehingga dapat menampilkan suatu kesan yang baru dan tidak membosankan. Tujuan perancangan buku ini adalah untuk memberikan wawasan tentang macam makanan khas Surabaya serta membantu dalam memasak melalui panduan bergambar. Perbedaan dengan Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun adalah desain buku ilustrasi dengan *style* gambar 2 dimensi. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu perempuan usia 15-17 tahun yang tidak memiliki keterampilan hidup di bidang memasak dengan diberi *content basic tutorial* bagaimana cara memakai alat-alat dapur dengan benar, *mastering fish or shellfish, mastering and breakdown chicken, mastering and breakdown beef / pork, mastering herbs and vegetables, shopping or choosing ingredients, basic cooking skills: boiling, frying, grinding, flipping, grilling, seasoning and plating, storing and heating food.*

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang cara memasak tingkat pemula bagi remaja perempuan usia 15-17 tahun dengan cara yang menarik dan menyenangkan?

1.3. Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi tentang cara memasak tingkat pemula yang dapat memberikan edukasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi remaja.

1.4. Batasan Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan dibatasi pada perancangan buku ilustrasi bagi remaja. Target sasaran yang dituju terbatas pada beberapa aspek diantaranya:

Aspek Demografis

- Usia : 15-17 tahun
- Jenis kelamin : Perempuan
- Tingkat pendidikan : Sekolah Menengah Atas

- Tingkat ekonomi : Menengah keatas
- Agama : Semua agama

Aspek Geografis

Secara geografis, sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini adalah di wilayah kota Surabaya.

Aspek Psikologis

Secara psikologis, sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini adalah remaja perempuan yang tidak tahu penting atau tidaknya memasak.

Aspek *Behavioural*

Sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini adalah remaja yang memiliki kebiasaan membeli makanan di luar, serba dilayani oleh pembantu, kurang memperhatikan kesehatannya, dan kurang mengontrol pengeluarannya.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Buku ilustrasi dan tutorial tentang bagaimana cara memasak tingkat pemula, dimana remaja yang tidak dapat memasak akan mendapatkan pengetahuan tentang memasak dan mempelajari *basic tutorial* di bidang memasak.

1.5.2. Bagi Program Studi

Mampu menjadi referensi untuk mahasiswa lain bagi yang ingin membuat media yang sama sebagai solusi topik permasalahan mereka dan juga bisa menjadi buku referensi untuk program studi perhotelan bagi yang ingin mengetahui tentang *basic tutorial* baik tentang memasak.

1.5.3. Bagi Mahasiswa

Menjadi referensi mahasiswa lain untuk topik permasalahan yang sama.

1.5.4. Bagi Penulis

Penulis akan mengetahui tentang bagaimana menerapkan ilustrasi dalam bentuk buku ilustrasi, dan sebagai prasyarat wajib di bidang akademik dalam mendapatkan gelar sarjana.

1.5.5. Bagi Penulis Selanjutnya

Buku yang sudah dicetak dapat dijadikan sebagai referensi untuk karya penulis selanjutnya.

1.6. Definisi Operasional

1.6.1. Buku Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku merupakan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, Ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan.

1.6.2. Memasak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia masak adalah mengolah (membuat) berbagai macam panganan, lauk-pauk, dan sebagainya.

1.6.4. Keterampilan hidup

Menurut *Oxford Learner's Dictionaries* keterampilan hidup adalah kemampuan yang diperlukan atau sangat berguna yang harus dikelola dengan baik didalam kehidupan sehari-hari.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Data Yang Dibutuhkan

1.7.1.1. Data Primer

Data berupa informasi mengenai permasalahan remaja masa kini dan bagaimana cara memasak dengan benar.

1.7.1.2. Data Sekunder

Data didapatkan melalui wawancara 5 remaja perempuan yang tidak dapat memasak dan 5 remaja perempuan yang dapat memasak di sekolah menengah atas. Wawancara berupa data yang berhubungan dan referensi untuk pembuatan buku ilustrasi memasak.

1.7.2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan dan pencarian data-data yang diperlukan dalam pembuatan buku ilustrasi cara memasak diantaranya:

1.7.2.1. Metode Observasi

Observasi mengenai remaja perempuan untuk menambah wawasan mengenai *target audience*, begitu pula dengan buku ilustrasi dan buku resep memasak, sebagai referensi untuk perancangan, dan juga observasi permasalahan remaja di Surabaya.

1.7.2.2. Metode Wawancara

Survey dilakukan memakai metode wawancara 5W 1H ke 5 remaja perempuan yang dapat memasak dan 5 remaja perempuan yang tidak bisa memasak di sekolah menengah atas untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dan mendalam berkaitan dengan topik perancangan.

1.7.2.3. Metode Kepustakaan

Studi pustaka diadakan untuk memperoleh data dan menambah wawasan referensi terhadap perancangan yang akan dibuat. Informasi dapat diperoleh dari buku, artikel, dan majalah.

1.7.3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Alat yang dipakai dalam mengumpulkan data berupa laptop, kertas, alat tulis, kamera ponsel, serta buku literatur.

1.8. Metode Analisis Data

Analisis data menggunakan metode wawancara 5W 1H dengan *target audience* 5 remaja perempuan yang tidak bisa memasak dan 5 remaja perempuan yang dapat memasak di sekolah menengah keatas.

5W 1H (Bisa masak)

What

1. Apa yang membuat anda tertarik untuk memasak?
2. Makanan apa saja yang ingin anda masak?

Where

1. Dimana anda membeli makanan?
2. Dimana anda melihat resep-resep masakan? HP / App (aplikasi) / buku resep?

Who

1. Jika anda ingin belajar memasak, untuk siapa anda memasak? Pacar? Orang tua? Teman?

When

1. Pentingkah belajar memasak? Kapan seharusnya mulai belajar memasak?
2. Pada saat kapan anda mulai belajar memasak?

Why

1. Antara buku dan hp, anda lebih suka mencari resep atau belajar memasak dari media yang mana? Kalau memilih hp/ buku, mengapa memakai media tersebut?
2. Mengapa memasak itu penting / tidak penting untuk dipelajari?

How

1. Berapa harga bahan-bahan masakan yang anda beli, baik di supermarket atau pasar?
2. Berapa jenis masakan yang anda dapat buat? Sebutkan!
3. Bagaimana cara anda memegang pisau?

4. Bagaimana cara anda membersihkan bahan2 untuk memasak? (Seperti ikan, sayur, dll)

5. Bagaimana cara anda memilih bahan-bahan buat masak?

5W 1H (Tidak bisa masak)

What

1. Apa yang membuat anda tidak tertarik untuk memasak?

2. Kalau tidak suka memasak? Jenis makanan apa saja yang anda makan sehari-hari?

Where

1. Dimana anda membeli makanan?

2. Bila anda ingin belajar memasak, anda lebih suka melihat resep2 masakannya dimana? HP / App (Aplikasi) / buku resep?

Who

1. Jika anda ingin belajar memasak, untuk siapa anda memasak? Pacar? Orang tua? Teman?

2. Siapa yang seharusnya memasak? Laki-laki/ Perempuan?

3. Siapa yang biasanya masak di rumah? Mama / Pembantu?

When

1. Pentingkah belajar memasak? Kapan seharusnya mulai belajar memasak?

Why

1. Antara buku dan hp, anda lebih suka mencari resep atau belajar memasak dari media yang mana? Kalau memilih hp / buku, mengapa memakai media tersebut?

2. Jika ada buku memasak dan didalam buku itu ada basic tutorial cara memasak, cara memakai alat-alat dapur dan masakan-masakan yang sederhana, apakah anda ingin mencoba untuk belajar memasak? Bila iya / tidak, kenapa?

3. Mengapa memasak itu penting / tidak penting untuk dipelajari?

How

1. Berapa harga masakan yang anda beli?
2. Bagaimana Cara anda memegang pisau?

1.9. Konsep Perancangan

Perancangan media ini mengutamakan pada ilustrasi yang diterapkan pada buku ilustrasi cara memasak, dan agar mengena kepada *target audience*-nya remaja perempuan usia 15-17 tahun. Penggunaan referensi menggunakan *style* gambar realis dan referensi warna dari animasi *popular* di Jepang yaitu “*Food Wars!*” dengan mengambil ciri khas warna-warna yang terkesan mewah dan dapat membuat para penonton lapar melihat makanan-makanan yang disajikan dalam anime ini.

Content buku berupa *basic tutorial* bagaimana cara memakai alat-alat dapur dengan benar mulai dari bagaimana cara memakai pisau saat memotong bawang, daging, dan lain-lain beserta dengan *detail* kecil lainnya yang berhubungan dengan alat-alat dapur tersebut, *mastering fish or shellfish, mastering and breakdown chicken, mastering and breakdown beef / pork, mastering herbs and vegetables, shopping or choosing ingredients, basic cooking skills: boiling, frying, grinding, flipping, grilling, seasoning and plating, storing and heating food*, resep-resep masakan yang *simple* sebagai bahan praktek seberapa jauhkah pemahaman tentang memasak dan melatih motoriknya memakai alat-alat dapur untuk pemula dan *menu pasta* yang sederhana dan dapat dibuat di rumah dengan bahan-bahan yang murah sebagai ekstra untuk di halaman terakhir.

1.10. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan