

**TUGAS AKHIR**

***GUIDING TOOLS* MEMOTONG DENGAN PISAU DAPUR YANG BENAR  
BAGI ANAK USIA 6 – 9 TAHUN**



**Disusun oleh:**

**Adi Prawira Suryanto**

**24100188**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
YOGYAKARTA**

**2016**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir dengan judul:

**GUIDING TOOLS MEMOTONG DENGAN PISAU DAPUR YANG BENAR  
BAGI ANAK USIA 6 – 9 TAHUN**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

**ADI PRAWIRA SURYANTO**

**24100188**

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Desain pada tanggal 21 Maret 2016

**Nama Dosen**

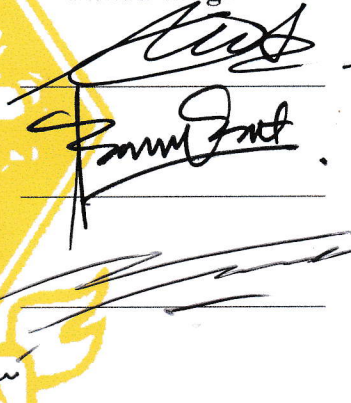
**Tanda tangan**

1. Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.  
(Dosen Pembimbing I)

2. Winta Adhithia Guspara, S.T.  
(Dosen Pembimbing II)

3. R. Tosan Tri Putro, S.Sn., M.Sn.  
(Dosen Penguji I)

4. Dra.Koniherawati, S.Sn., M.A.  
(Dosen Penguji II)



Yogyakarta, 2 Juni 2016

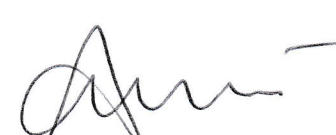
Disahkan oleh

Dekan

Ketua Program Studi



  
Dr. Ing., Wiyatiningsih, S.T., M.T., IAI.

  
Ir. Eddy Christianto, M.T.,

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:

### **GUIDING TOOLS MEMOTONG DENGAN PISAU DAPUR YANG BENAR BAGI ANAK USIA 6 – 9 TAHUN**

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni

pencabutan gelar saya.

Yogyakarta. 2 Juni 2016



Adi Prawira Suryanto

24100188

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “*Guiding Tools* Memotong Dengan Pisau Dapur yang Benar Bagi Anak Usia 6 – 9 Tahun”. Banyak sekali yang penulis dapat selama proses menyelesaikan Tugas Akhir ini, tidak hanya ilmu pengetahuan akademis saja, namun juga nilai-nilai yang membantu proses pendewasaan penulis. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapat banyak bantuan baik berupa gagasan, saran dan masukan, serta bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis; Mama, Oh Angga, Cik Nana dan Krishna, yang selalu mendukung, menyemangati dan memahami kondisi penulis.
2. Alm. Papa yang secara tidak langsung menjadi kekuatan terbesar penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir, hasil akhir ini penulis dedikasikan kepada beliau.
3. Ko Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds. dan Pak Winta Adhithia Guspara, S.T. selaku dosen pembimbing penulis yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
4. Seluruh dosen dan staff Fakultas Arsitektur dan Desain, terutama Program Studi Desain Produk.
5. Sahabat penulis; Nana, Novi, Henry H., Henry L., Audrey, Ko Christ, Evi, Widi, Yesa, Anka, Feby, Andita, Chintya yang selalu menemani, mengajak pergi bermain penulis agar tetap semangat.
6. Teman-teman Kantor Hubungan Luar Negeri UKDW; Bu Arida, Mbak Sophia, Mbak Anti, Jojo, Ryan, Jovani, Sam, Yuli, Anton, Esther yang turut menyemangati penulis.
7. Para subyek pengamatan penulis; Ko John Sen, Ci Venny, Ian, Jethro, Cha-cha, Jovelyn yang membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
8. Pak Tito yang memperbolehkan penulis untuk bekerja di bengkel beliau.
9. Seluruh teman Desain Produk dari berbagai angkatan.
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis tulis satu-persatu yang secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

Akhir kata, “Tak ada gading yang tak retak”, penulisan laporan ini tidak lepas dari kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang mendukung sangat diharapkan agar dapat menjadi masukan. Demikian atas laporan ini, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Hormat saya,

Adi Prawira Suryanto

©UKDWN

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAKSI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Pernyataan Desain.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.6 Metode Desain.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perkembangan Anak-anak.....	7
2.2.1 <i>Self Care Skill</i> .....	7
2.2.2 Kemampuan Motorik.....	8
a. Motorik Halus.....	9
2.2 Anak dan Dapur.....	10
2.2.1 Mengapa Mengajarkan Memasak Pada Anak-anak.....	12
2.2.2 Manfaat Memasak Bagi Anak.....	12
a. Manfaat Jangka Pendek.....	13
b. Manfaat Jangka Panjang.....	13
2.3 Proses Kerja di Dapur.....	14
2.3.1 Pembagian Usia Pada Saat Bekerja di Dapur.....	15
2.4 <i>Work Station</i> .....	19
2.4.1 Resiko dan Kecelakaan Pada Saat Bekerja.....	20
2.5 Alat Potong di Dapur.....	21
2.5.1 Pisau.....	21
2.5.2 Anatomi Pisau Dapur.....	23
2.5.3 Jenis-Jenis Pisau Dapur.....	24
2.5.4 <i>Chef's Knife</i> .....	24
2.5.5 Proses Memotong Menggunakan Pisau Dapur.....	25
2.5.6 Pelatihan Penggunaan Pisau Bagi Anak-anak.....	27
2.5.7 Berbagai Macam Jenis Potongan Makanan.....	29
2.6 Anthropometri Anak.....	31
2.7.1 Dimensi Tangan.....	31
2.7 Bahan Material.....	33
2.7.2 <i>Food Grade Material</i> .....	33
2.7.3 Baja Karbon.....	33
2.7.4 Kaca Akrilik.....	35

2.8	Psikologi Warna.....	36
2.8.1	Pemahaman Anak Mengenai Warna.....	38
BAB III KAJIAN PENGGUNA, PRODUK DAN LINGKUNGAN .....		39
3.1	Observasi Kinerja Kegiatan User .....	39
3.1.1	Data User.....	39
3.1.2	Wawancara Ahli.....	41
3.1.3	Keterbatasan Kemampuan User.....	43
3.1.4	Urutan Kerja.....	44
3.1.5	Analisa Resiko .....	46
3.1.6	Perbandingan Rangkaian Kegiatan Antar User dan Pembanding..	48
3.1.7	Kesimpulan Penelitian .....	52
3.2	Analisa Produk Existing .....	53
3.3	Observasi Pemahaman Bentuk Objek .....	57
3.2.1	Pengamatan .....	57
3.2.2	Kesimpulan .....	61
BAB IV KONSEP PRODUK.....		62
4.1	Desain <i>Problem</i> .....	62
4.2	Desain <i>Brief</i> .....	62
4.3	Tujuan dan Manfaat.....	62
4.4	Posisi Produk.....	63
4.4.1	Populasi Pengguna .....	63
4.4.2	Spesifikasi Performa Produk.....	63
4.5	Atribut Produk.....	63
4.6	Pohon Tujuan.....	66
4.7	<i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Produk .....	67
4.7.1	<i>Blocking</i> User Saat Membawa Produk.....	67
4.7.2	<i>Blocking</i> User Saat Menaruh Produk Pada Kounter .....	67
4.7.3	<i>Blocking</i> User Saat Mengoperasikan Produk.....	68
4.7.4	<i>Zoning</i> User dan Produk .....	68
	a. Area Berinteraksi .....	68
	b. Wadah Penyimpanan.....	69
4.8	Image Board .....	70
4.9	Metode SCAMPER .....	71
4.10	Sketsa dan Model Alternatif.....	72
4.10.1	Sketsa dan Model Alternatif Talenan.....	73
4.10.2	Sketsa dan Model Alternatif Pisau.....	75
4.10.3	Sketsa dan Model ALternatif <i>Finger Guard</i> .....	76
4.11	Sistematika Mekanisme Kinerja Produk .....	78
4.12	Proses Produksi .....	79
BAB V PERWUJUDAN KARYA.....		82
5.1	Evaluasi Uji Coba.....	82
5.2	Kesimpulan dan Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN .....		88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Ilustrasi Anak di Dapur .....	1
Gambar 1.2	Ilustrasi Teknik Memotong .....	2
Gambar 1.3	Metode SCAMPER .....	5
Gambar 2.1	Tumbuh Kembang Anak .....	7
Gambar 2.2	Ilustrasi Anak-anak Pada Kelas Memasak .....	12
Gambar 2.3	Ilustrasi Di bawah 3 tahun .....	16
Gambar 2.4	Ilustrasi Usia 3 – 5 tahun .....	16
Gambar 2.5	Ilustrasi Usia 6 – 7 tahun .....	17
Gambar 2.6	Ilustrasi Usia 8 – 9 tahun .....	18
Gambar 2.7	Ilustrasi Usia 10 tahun ke atas .....	18
Gambar 2.8	Pembagian Kerja di Dapur Berdasarkan Usia Anak .....	19
Gambar 2.9	Postur Tubuh yang Benar Ketika Bekerja di Dapur .....	20
Gambar 2.10	Jenis Pisau Dapur .....	22
Gambar 2.11	Anatomi <i>Chef's Knife</i> .....	23
Gambar 2.12	Jenis-jenis Pisau Dapur .....	24
Gambar 2.13	<i>Chef's Knife</i> .....	25
Gambar 2.14	Teknik Menggunkan Pisau .....	25
Gambar 2.15	Posisi Jari Telunjuk Saat Menggenggam Pisau .....	26
Gambar 2.16	Posisi Ibu Jari Saat Menggenggam Pisau .....	26
Gambar 2.17	Posisi Tangan Bantu Meringkuk Seperti Cakar .....	26
Gambar 2.18	Pergerakan Pisau .....	28
Gambar 2.19	Anthropometri Ukuran Tangan .....	31
Gambar 2.20	Anthropometri Lebar Telapak Tangan Anak .....	32
Gambar 2.21	Anthropometri Panjang dan Diameter Telapak Tangan Anak .....	32
Gambar 2.22	Baja Karbon .....	33
Gambar 2.21	Lembaran Akrilik Warna .....	35
Gambar 3.1	Ukuran Telapak Tangan User 1 .....	39
Gambar 3.2	Ukuran Telapak Tangan User 2 .....	39
Gambar 3.3	Ukuran Telapak Tangan User Pembanding .....	40
Gambar 3.4	Pisau User 1 dan 2 .....	40
Gambar 3.5	Pisau User Pembanding .....	40
Gambar 3.6	Wawancara Febrina Sebagai Sumber Ahli .....	41
Gambar 3.7	Subyek Pengamatan Pemahaman Bentuk .....	57
Gambar 3.8	Subyek Penelitian Diberi Instruksi .....	59
Gambar 3.9	Subyek Penelitian Mengamati Bentuk Model .....	59
Gambar 3.9	Subyek Mencoba Genggaman Model .....	60
Gambar 4.1	<i>Blocking</i> User Saat Membawa Produk .....	67
Gambar 4.2	<i>Blocking</i> User Saat Menaruh Produk di Kounter .....	67
Gambar 4.3	<i>Blocking</i> User Mengoperasikan Produk .....	68
Gambar 4.4	<i>Zoning</i> Area Berinteraksi .....	68
Gambar 4.5	<i>Zoning</i> Produk .....	69
Gambar 4.6	Image Board – User .....	70
Gambar 4.7	Image Board – Produk .....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 6 – 9 tahun .....	10
Tabel 2.2	Jenis Potongan <i>Advance</i> .....	29
Tabel 3.1	Biodata Subyek.....	39
Tabel 3.2	Urutan Kerja .....	40
Tabel 3.3	Keterbatasan Kemampuan Subyek .....	43
Tabel 3.4	Urutan Kegiatan Kerja di Dapur.....	44
Tabel 3.5	Keterangan Kegiatan Kode 1.6.2.....	45
Tabel 3.6	Analisa Resiko .....	46
Tabel 3.7	Perbandingan Kegiatan dan Ketrampilan User .....	48
Tabel 3.8	Produk Existing .....	53
Tabel 3.9	Hasil Penilaian Kenyamanan Genggaman .....	58
Tabel 4.1	Pohon Tujuan.....	66
Tabel 4.2	Analisa SCAMPER .....	71
Tabel 4.3	Sketsa dan Model Alternatif Talenan .....	73
Tabel 4.4	Sketsa dan Model Alternatif Pisau .....	75
Tabel 4.5	Sketsa dan Model Alternatif <i>Finger Guard</i> .....	76
Tabel 4.6	Sistematika Kerja Produk .....	78
Tabel 4.7	Proses Produksi .....	79
Tabel 4.8	Penjelasan Proses Produksi .....	80
Tabel 5.1	Evaluasi Uji Coba.....	82

©UKDW

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Gambar Teknik Pisau .....	89
Lampiran 2	Gambar Teknik <i>Finger Guard</i> .....	90
Lampiran 3	Gambar Teknik Talenan .....	91
Lampiran 4	Gambar Teknik Engsel .....	92
Lampiran 5	Gambar Teknik Kotak Penyimpanan .....	93
Lampiran 6	Foto Produk .....	94
Lampiran 7	Dokumentasi Proses Percobaan.....	95

©UKDW

## ABSTAKSI

Dewasa ini, banyak ditemui anak-anak yang tertarik untuk ikut berperan dalam membantu proses memasak. Hal ini nampak dari adanya ajang memasak bagi anak-anak di media televisi. Banyak anak-anak di usia belia dapat dengan mahir meracik dan memproses berbagai bahan makanan menjadi sebuah hidangan yang indah dan nikmat. Selain itu, kota-kota besar di Indonesia mulai banyak terdapat tempat pembelajaran kuliner bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa minat anak-anak dalam bidang memasak semakin besar.

Anak-anak dan memasak, kedua hal tersebut memang terkadang terasa asing dan tidak biasa walau sudah terdapat berbagai kegiatan yang menunjukkan keterikatan dua hal tersebut. Dapat dimaklumi karena menurut penelitian, dapur merupakan tempat terjadinya kecelakaan-kecelakaan paling membahayakan di rumah. Salah satu kecelakaan dengan prosentase paling besar adalah kecelakaan akibat pisau, seperti luka sayat dan luka potong. Hal ini menyebabkan orang tua merasa enggan untuk membiarkan anak-anak mereka membantu di dapur, melihat suatu saat mereka pasti akan menggunakan pisau dalam proses bekerja di dapur.

Resiko kecelakaan akibat pisau dapat diminimalisir apabila kita memahami betul bagaimana cara menggunakan pisau secara benar. Penggunaan pisau dengan benar akan membantu pengguna untuk memiliki kontrol saat menggunakan pisau dengan lebih baik. Selain kontrol pisau, diperlukannya juga pemahaman akan bagaimana memosisikan tangan bantu kita saat memegang bahan makanan dengan benar agar kita bisa mengontrol hasil potongan dan menghindari kecelakaan akibat luka pisau. Sebagian besar orang dewasa sayangnya tidak memahami cara penanganan pisau dengan benar yang menyebabkan mereka mengajarkan teknik yang salah kepada anak-anak.

Dengan membiasakan anak-anak bekerja menggunakan teknik mengoperasikan pisau yang tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja di dapur. Oleh sebab itu diperlukan sebuah alat yang dapat membantu anak dalam memahami proses kerja pisau dapur secara benar dan aman. Hal ini dapat membantu para orang tua untuk lebih terbuka dan membiarkan anak mereka bereksplorasi lebih luas tanpa ada rasa khawatir.

Agar mendapat titik temu penyelesaian hal tersebut, dilakukannya pengamatan terhadap anak-anak mengenai kemampuan dan pemahaman mereka dengan menggunakan metode *rapid* etnografi, wawancara terhadap *stake holder*, yang dimana disini adalah orang tua mereka dan wawancara terhadap ahli dalam bidang memasak, yaitu koki. Setelah mendapatkan hasil guna mengembangkan data, hasil tersebut diolah menggunakan metode SCAMPER agar produk nantinya dapat memenuhi kebutuhan dari penyelesaian masalah ini, yaitu bagaimana agar nantinya produk dapat melatih dan mengajarkan anak secara bertahap untuk bekerja menggunakan pisau dapur dengan benar. Dengan tujuan dimaksud diharapkan kekhawatiran orang tua berkurang dan anak-anak dapat mengembangkan kemampuan memasak mereka.

Kata kunci : Anak-anak, memasak, pisau dapur , *safety*, pembelajaran, pembiasaan

## ABSTAKSI

Dewasa ini, banyak ditemui anak-anak yang tertarik untuk ikut berperan dalam membantu proses memasak. Hal ini nampak dari adanya ajang memasak bagi anak-anak di media televisi. Banyak anak-anak di usia belia dapat dengan mahir meracik dan memproses berbagai bahan makanan menjadi sebuah hidangan yang indah dan nikmat. Selain itu, kota-kota besar di Indonesia mulai banyak terdapat tempat pembelajaran kuliner bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa minat anak-anak dalam bidang memasak semakin besar.

Anak-anak dan memasak, kedua hal tersebut memang terkadang terasa asing dan tidak biasa walau sudah terdapat berbagai kegiatan yang menunjukkan keterikatan dua hal tersebut. Dapat dimaklumi karena menurut penelitian, dapur merupakan tempat terjadinya kecelakaan-kecelakaan paling membahayakan di rumah. Salah satu kecelakaan dengan prosentase paling besar adalah kecelakaan akibat pisau, seperti luka sayat dan luka potong. Hal ini menyebabkan orang tua merasa enggan untuk membiarkan anak-anak mereka membantu di dapur, melihat suatu saat mereka pasti akan menggunakan pisau dalam proses bekerja di dapur.

Resiko kecelakaan akibat pisau dapat diminimalisir apabila kita memahami betul bagaimana cara menggunakan pisau secara benar. Penggunaan pisau dengan benar akan membantu pengguna untuk memiliki kontrol saat menggunakan pisau dengan lebih baik. Selain kontrol pisau, diperlukannya juga pemahaman akan bagaimana memosisikan tangan bantu kita saat memegang bahan makanan dengan benar agar kita bisa mengontrol hasil potongan dan menghindari kecelakaan akibat luka pisau. Sebagian besar orang dewasa sayangnya tidak memahami cara penanganan pisau dengan benar yang menyebabkan mereka mengajarkan teknik yang salah kepada anak-anak.

Dengan membiasakan anak-anak bekerja menggunakan teknik mengoperasikan pisau yang tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja di dapur. Oleh sebab itu diperlukan sebuah alat yang dapat membantu anak dalam memahami proses kerja pisau dapur secara benar dan aman. Hal ini dapat membantu para orang tua untuk lebih terbuka dan membiarkan anak mereka bereksplorasi lebih luas tanpa ada rasa khawatir.

Agar mendapat titik temu penyelesaian hal tersebut, dilakukannya pengamatan terhadap anak-anak mengenai kemampuan dan pemahaman mereka dengan menggunakan metode *rapid* etnografi, wawancara terhadap *stake holder*, yang dimana disini adalah orang tua mereka dan wawancara terhadap ahli dalam bidang memasak, yaitu koki. Setelah mendapatkan hasil guna mengembangkan data, hasil tersebut diolah menggunakan metode SCAMPER agar produk nantinya dapat memenuhi kebutuhan dari penyelesaian masalah ini, yaitu bagaimana agar nantinya produk dapat melatih dan mengajarkan anak secara bertahap untuk bekerja menggunakan pisau dapur dengan benar. Dengan tujuan dimaksud diharapkan kekhawatiran orang tua berkurang dan anak-anak dapat mengembangkan kemampuan memasak mereka.

Kata kunci : Anak-anak, memasak, pisau dapur , *safety*, pembelajaran, pembiasaan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dapur merupakan laboratorium mungil bagi anak-anak. Di sini mereka dapat mulai belajar mengenai kemampuan-kemampuan apa saja yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hunter, 2008). Disamping itu, anak-anak dapat membangun kepercayaan diri mereka melalui kegiatan memasak.

Kegiatan memasak bukanlah hal yang asing. Semenjak jaman dahulu, manusia telah melakukan kegiatan memasak guna mencukupi kebutuhan pangan demi kelangsungan hidup mereka. Memasak merupakan sebuah seni, teknologi dalam mempersiapkan dan memproses sebuah makanan. Seiring berkembangnya jaman, memasak dipandang menjadi sebuah *lifestyle* dan bukan hanya sebuah kegiatan untuk memenuhi kebutuhan.

Persepsi bahwa kegiatan memasak adalah aktivitas perempuan saja sepertinya sudah ketinggalan zaman. Seiring berjalannya waktu, aktivitas memasak semakin digemari banyak kalangan, tak terkecuali dengan minat memasak bagi anak-anak yang terus tumbuh dan berkembang di Indonesia. Salah satunya, dikarenakan adanya



Gambar 1.1 Ilustrasi Anak di Dapur

sebuah ajang pencarian bakat memasak dan semakin banyaknya institusi formal maupun non formal yang menawarkan pembelajaran dan pelatihan memasak bagi anak-anak membuat mereka terinspirasi mengeluti bidang ini.

Masa kanak-kanak merupakan masa pencarian jati diri dan penyesuaian terhadap lingkungan. Dengan dukungan dari orang tua, anak-anak dapat berkembang dan memilih kegiatan yang menjadi daya tarik mereka. Kebebasan bagi anak-anak dalam menekuni hal yang mereka sukai dapat membantu melatih kreatifitas dan ketrampilan mereka. Namun, dengan memberikan kebebasan tentunya terdapat sebuah resiko dalam setiap pembelajaran. Dalam perihal

memasak, kecelakaan yang terjadi akibat goresan pisau menjadi salah satu resiko terbesar yang biasa terjadi dan hal ini tidaklah hanya terjadi pada anak-anak, namun bagi orang dewasa sekalipun.

Proses memotong bahan makanan membutuhkan ketrampilan berkegiatan menggunakan dua tangan guna mengendalikan pisau dan *guiding hand*. Posisi *guiding hand* anak pada saat berinteraksi dengan pisau dapat membantu mereka untuk memberi tanda apakah pisau sudah pada posisi yang tepat untuk memotong dan tidak mengenai jari anak. Namun penggunaan *guiding hand* pada posisi yang tepat membutuhkan latihan dan pembiasaan. Anak cenderung lebih memilih posisi tangan yang mereka anggap nyaman daripada menggunakan posisi yang tepat karena hal tersebut tidak mudah dan anak masih belum paham akan resiko dari kelalaian berkegiatan. Hal ini yang mengakibatkan orang tua menjadi resah dan memilih untuk tidak membiarkan anak mereka ikut membantu di dapur, sedangkan anak-anak dapat meningkatkan ketrampilan dan menanamkan cara bekerja dengan teliti dan berhati-hati dengan terbiasa mengikuti dan mematuhi suatu proses kegiatan sebelum mereka melanjutkan kegiatan lain.



Gambar 1.2 Ilustrasi Teknik Memotong

Pada pengamatan anak usia 6 – 9 tahun ketika mereka membantu ibu mereka memasak di dapur dengan memotong bahan makanan, tampak beberapa masalah yang dialami pada saat mereka mengerjakan kegiatan memotong. Kurangnya pemahaman akan bagaimana suatu proses harus dilakukan, menjadi kendala utama bagi anak-anak dalam mengerjakan sesuatu secara tepat dan benar. Hal ini tidaklah lepas dari peran orang tua karena anak-anak memahami suatu proses kegiatan dengan memperhatikan apa yang dikerjakan oleh orang tua. Anak-anak belajar dengan mencontoh apa yang mereka lihat dan mencoba untuk mempraktekkannya sendiri sehingga mereka akan menanamkan pengalaman yang akan terus mereka ingat sampai dewasa. Apabila orang tua tidak memiliki

kemampuan dan pemahaman dalam melakukan kegiatan secara tepat dapat mempengaruhi proses pembelajaran anak-anak dan menanamkan suatu pemahaman yang salah semenjak awal mula anak belajar.

Oleh karena itu anak-anak membutuhkan fasilitas yang membantunya untuk memahami bagaimana suatu proses kegiatan dilakukan dengan tepat. Dengan adanya produk yang dapat menjembatani dan membantu mereka berlatih membiasakan pergerakan-pergerakan memotong, menggenggam pisau dan membentuk *guiding hand* pada form yang tepat akan memudahkan mereka untuk belajar dan berkembang. Hal ini juga menjadi suatu kesempatan bagi orang tua untuk ikut belajar memahami proses yang tepat, sehingga orang tua dapat membantu memberikan arahan yang tepat kepada anak-anak. Tentunya anak akan merasa lebih percaya diri ketika didampingi oleh orang tua dan anak akan merasa bahwa mereka mendapat kepercayaan dari orang tua mereka dalam menyelesaikan suatu kegiatan.

Faktor-faktor penting yang diperhatikan dalam pembuatan produk untuk membiasakan postur tangan pada posisi yang tepat saat memotong menggunakan pisau adalah cara pakai produk, faktor kenyamanan hingga *styling* yang tepat. Pemilihan bahan yang tepat dikarenakan bahan akan berhubungan langsung dengan makanan guna mencegah adanya resiko kontaminasi kuman. Produk diharapkan dapat memperbaiki postur tangan anak ketika berinteraksi dengan pisau dan melatih ketrampilan dan pemahaman proses memotong pada saat memasak agar anak memahami bagaimana berkegiatan dengan benar dan menanamkan pemahaman kerja yang benar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat produk yang dapat melatih anak usia 6-9 tahun dalam melakukan kegiatan memotong bahan makanan di dapur pribadi menggunakan pisau dapur dengan tepat.
2. Bagaimana fitur produk dapat membantu anak memposisikan tangan dengan tepat.

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Mencari tahu pengetahuan dan kemampuan anak dalam bekerja di dapur dikhususkan pada saat proses memotong menggunakan pisau dapur.
2. Kebutuhan mencari tahu kemampuan anak dalam melakukan potongan dasar pada bahan makanan.

### **1.4 Pernyataan Desain**

Satu set sarana untuk melatih kegiatan memotong bahan makanan bagi anak usia 6 – 9 tahun di dapur pribadi untuk menjembatani dan membiasakan anak bekerja dengan prosedur dan posisi yang tepat sesuai dengan teknik yang dianjurkan oleh para ahli agar mampu bekerja dengan aman.

### **1.5 Tujuan dan Manfaat**

Sarana yang diusulkan di atas bertujuan untuk :

1. Melatih anak bekerja secara mandiri, lebih teliti serta berhati-hati pada saat melakukan kegiatan.
2. Mengajarkan anak agar terbiasa melakukan kegiatan memotong menggunakan pisau dapur dengan benar

Manfaat dari adanya sarana yang diusulkan di atas adalah :

1. Meminimalisir kecelakaan yang terjadi pada saat memotong menggunakan pisau dapur.
2. Melatih akurasi anak pada saat bekerja menggunakan pisau di dapur.
3. Membangun kepercayaan diri anak dengan berkegiatan secara mandiri.

### **1.6 Metode Desain**

1. Penelitian Etnografi

Penelitian dilakukan terhadap anak yang dianggap mewakili perilaku yang ingin diteliti dengan cara mengamati kehidupan sehari-hari anak kemudian

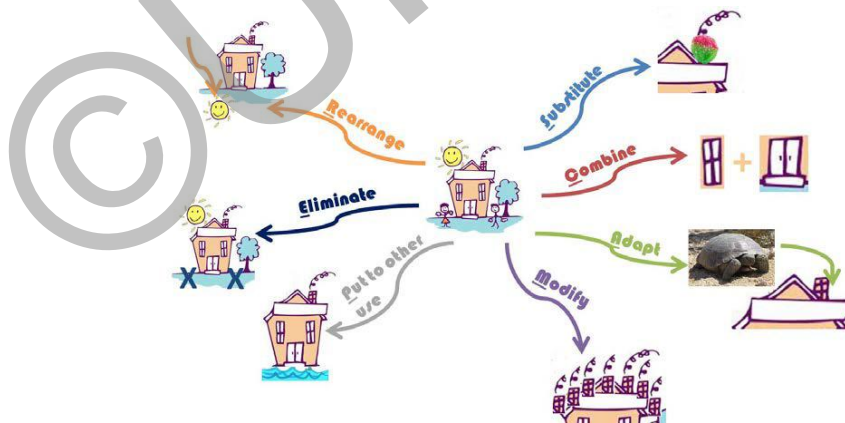


data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dianalisis dengan melakukan triangulasi data. . Untuk mendapatkan permasalahan dan jawabannya, penelitian melalui berbagai tahapan seperti:

- Studi lapangan  
Meneliti perilaku dan kebiasaan subyek penelitian di lingkungan yang biasa dihadapi dan mengambil data mengenai kenyamanan bentuk produk yang sudah ada
- Studi pustaka  
Mencari informasi dan pengetahuan dari literatur yang dibutuhkan untuk mengetahui dan memahami sumber permasalahan dan cara penyelesaiannya.
- Wawancara user dan ahli.  
Mencari informasi mengenai pendapat atau alasan subyek penelitian terhadap suatu kejadian yang dialaminya.

## 2. Metode SCAMPER

Pada metode ini, produk eksisting dari sarana yang diajukan diambil kekurangan dan kelebihan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 1.3 Metode SCAMPER

## 3. Prototyping

Eksperimen dilakukan untuk menemukan bentuk yang sesuai dengan kebutuhan agar tercapai kenyamanan dan keamanan pada saat digunakan dan pencarian material produk untuk menentukan bahan yang akan digunakan dalam proses pembuatan produk yang sesuai dengan kriteria

desain dan standar keamanan produk yang boleh berhubungan secara langsung dengan makanan dengan proses modeling.

#### 4. Evaluasi Produk









Pengujian model produk kepada user agar dapat dilihat kelayakan pakai yang sesuai dengan kriteria dan apakah produk dapat menimbulkan dampak perubahan pola bekerja user.

©UKDW

**BAB V**  
**PENUTUP**

**5.1. Evaluasi Uji Coba**

Tabel 5.1 Evaluasi Uji Coba

Analisa	Subyek 1	Subyek 2	Subyek 3	Subyek 4
Foto kegiatan				
Biodata subyek	Nama : Jovelyn Usia : 6 tahun	Nama : Caca Usia : 6 tahun	Nama : Jethro Usia : 7 tahun	Nama : Ian Usia : 8 tahun
Proses uji coba	Subyek diuji cobakan bersama ibu mereka. Pertama, sang ibu mempersiapkan peralatan dan bahan yang akan diolah kemudian pisau dipasangkan pada rel dengan sambungan baut dan sang ibu memasang pelindung jari pada jari subyek. Setelah bahan diletakkan pada talenan, sang ibu membantu subyek dengan memberi contoh cara menggerakkan pisau dengan rel , kemudian subyek dicobakan untuk bekerja secara mandiri dengan tetap diawasi.			
Respon	 Awal mula diberikan pelindung jari subyek	 Subyek mengikuti arahan dan bantuan dari sang ibu dengan	 Subyek merasa antusias dan pertama diberikan ia lebih	 Sebelum diarahkan oleh sang ibu subyek melihat dan

	<p>mencoba beberapa kali sebelum dapat memakai dengan tepat. Subyek sedikit kesulitan dalam memotong karena bahan yang dianggap keras dan terkadang perlu sedikit tekanan. Sese kali Ia masih harus dibantu oleh sang ibu ketika memotong. Namun menurut subyek proses kerja pisau dapat dipahami dengan mudah dan tidak merasa kesulitan. Warna yang diberikan menarik bagi subyek, karena subyek menyukai konsep warna-warni.</p>	<p>baik. Pertama subyek mencoba secara perlahan dan mengalami kesulitan ketika memotong bahan yang keras. Subyek berusaha untuk mencari solusi dengan memotong secara perlahan. Secara keseluruhan, proses kerja produk dianggap mudah untuk dipahami, namun sulit untuk menerapkan kerja yang sesuai dengan mekanisme sliding produk yang telah diberikan.</p>	<p>ingin mencoba sendiri daripada dibantu oleh ibunya. Subyek berusaha mengerjakan dengan perlahan dan mengikuti alur kerja pisau. Subyek merasa sulit memotong karena bahan yang keras, namun Ia bekerja secara konsisten. Subyek merasa kinerja produk mudah untuk dipahami, hanya saja memerlukan kesabaran ketika bekerja mengikuti gerakan sliding.</p>	<p>mencoba produk secara mandiri terlebih dahulu. Awal pertama mencoba memotong subyek merasa sulit karena bahan keras, namun kali kedua mencoba memotong subyek merasa tidak kesulitan dan dapat memotong dengan lancar. Subyek mampu memahami kinerja setiap atribut produk dan mengikuti arahan sang ibu dengan baik walau terkadang Ia harus diingatkan ketika salah memegang produk.</p>
Evaluasi	<p>Subyek mengatakan Ia mengalami kesulitan ketika memotong bahan makanan karena bahan makanan keras. Selain itu menurutnya produk sudah mudah dipahami dan menyenangkan dan subyek antusias untuk mencoba lagi hanya saja subyek memerlukan dampingan dari orang tua.</p>	<p>Subyek mengatakan bahwa pilihan warna kurang menarik, dan akan lebih menyenangkan apabila warna sesuai dengan keinginan subyek. Namun produk yang diberikan sudah mudah untuk dipahami dan subyek mampu bekerja mandiri dengan teliti dan tenang.</p>	<p>Subyek mengatakan bahwa Ia ingin mencoba lagi setelah selesai memotong bahan pertama. Subyek memang memiliki ketertarikan dalam hal memasak sehingga Ia merasa senang ketika mencoba dan mengatakan ingin berlatih lagi.</p>	<p>Subyek mengatakan produk menarik perhatiannya, itu sebabnya Ia mengamati dan mencoba produk sebelum sang ibu mulai untuk mengarahkan. Menurutnya proses kerja produk menyenangkan, Ia ingin mencoba dengan menggunakan bahan yang lain.</p>

## 5.2. Kesimpulan dan Saran

- **Kesimpulan**

Dari beberapa percobaan yang dilakukan pada subyek penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat pemahaman dan kemampuan masing-masing anak berbeda, ada anak yang mampu memahami dengan cepat cara kerja produk, ada yang terkadang perlu diawasi dan dibantu oleh orang tua. Hal ini dikarenakan perkembangan setiap anak berbeda, sehingga kemampuan anak-anak dalam menangkap informasi berbeda-beda.
2. Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan ketrampilan menggunakan pisau dapur bagi anak-anak. Tetap dibutuhkan pengawasan orang dewasa karena anak-anak masih awam dengan proses kegiatan yang dilakukan dan butuh pembiasaan secara berkala dengan pengawasan orang dewasa untuk membantu mengarahkan mereka memahami proses kerja dengan tepat.
3. Anak-anak merasa antusias untuk mencoba produk, terlihat ketika mereka ditunjukkan produk untuk pertama kali mereka berebutan untuk menentukan siapa yang mencoba pertama. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tertarik pada sesuatu yang menurut mereka tidak biasa atau merupakan hal yang baru bagi mereka.
4. Menggunakan perpaduan warna hijau dan oranye atau warna yang cerah untuk pemilihan warna produk karena anak-anak lebih tertarik apabila suatu produk memiliki beberapa warna. Warna hijau dipilih sebagai pendamping warna oranye karena warna hijau memiliki makna alam sehingga menimbulkan perasaan yang segar.

- **Saran**

Dari produk ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk mengoptimalkan produk nantinya

1. Apabila produk nantinya akan diproduksi massal, bahan bilah pisau dapat diganti dengan stainless steel mengingat stainless steel lebih tahan terdapat karat dan produksi secara massal akan mengurangi biaya pembelian material.
2. Penyempurnaan mekanisme engsel rel dan penyambungan pisau terhadap rel dengan menggunakan plastik polyethylene agar dapat dibentuk dengan metode cetak sehingga hasil akan lebih sempurna.
3. Target pemasaran dapat diperluas dengan membuat berbagai alternatif ukuran sehingga dapat digunakan untuk orang dewasa.
4. Pemilihan warna produk dapat diperluas dengan berbagai macam pilihan sesuai dengan keinginan dan kesenangan anak.

©UKDW

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Birren, Faber. 1978. *Color & Human Response; Aspect of light and color bearing on the reactions of living things and the welfare of human beings*. Amerika Serikat: Litton Educational Publishing, Inc.
- Certau, Michel de, Luce Giard dan Pierre Mayol. 1998. *Practice og Everiday Life, Volume 2: Living and Cooking*. Minneapolis: the University of Minnesota Press.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development*. Amerika Serikat: McGraw-Hill Book Company.
- Negrin, Julie. 2010. *Easy Meals to Cook with Kids*. California: Paperback.
- Ruth, Cain Linda. 2000. *Design Standards for Children's Environments*. Amerika Serikat: The McGraw-Hill Company.

### Jurnal

- National Food Service Management Institute. 2008. *Growing Your Professional Skills: Competencies, Knowledge, and Skills for Successful School Nutrition Assistants*. Mississippi.
- Patkin, Michael. 2001. *A Check-List for Handle Design*. Australia.
- The Culinary Institute of America (CIAprochef). 2015. *Knife Skills*. California.

### Internet

- Anonym. 2013. *What Colors Do Kids Prefer? The Science of Playful Colors*. <http://blog.thegigglebellies.com/2013/11/what-colors-do-kids-prefer-the-science-of-playful-colors/>. Diakses 23 Februari 2016.
- Anonym. 2014. *How to Prepare and Cook Food Safely*. <http://www.nhs.uk/Livewell/homehygiene/Pages/Foodhygiene.aspx>. Diakses 28 November 2015.

- Anonym. 2014. 7 *Scariest Kitchen Accidents*.  
<http://www.consumerreports.org/cro/news/2014/10/7-scariest-kitchen-accidents/index.htm>. Diakses 30 Oktober 2015.
- Anonym. 2016. *Body Friendly Design: The Principles of Ergonomic Kitchen Planning*.  
<http://starcraftcustombuilders.com/kitchen.ergonomic.htm#.V0SmlzV97IU>.  
Diunduh 11 Januari 2015.
- Basic Knife Skill. [https://www.youtube.com/watch?v=Ydc\\_SaQ\\_eRQ](https://www.youtube.com/watch?v=Ydc_SaQ_eRQ).
- Basic Knife Skills Part 1 of 2. <https://www.youtube.com/watch?v=cV0c7qiNjuI>.
- Buttfield, Joanna, et al. 2013. *Fine Motor Skill*.  
<http://www.childdevelopment.com.au/areas-of-concern/fine-motor-skills/92#whyimpt>. Diakses 28 Mei 2015.
- Carbon Steel. [https://en.wikipedia.org/wiki/Carbon\\_steel](https://en.wikipedia.org/wiki/Carbon_steel). Diunduh 21 April 2016.
- Food Contact Material. [https://en.wikipedia.org/wiki/Food\\_contact\\_materials](https://en.wikipedia.org/wiki/Food_contact_materials). 13 Maret 2016.
- Hire, Caroline. 2013. *A Guide to Cookery Skills by Age*.  
<http://www.bbcgoodfood.com/howto/guide/guide-cookery-skills-age>. Diakses 30 Juli 2015.
- Hunter, G. Janis, dan Cason, Katherin. L. 2006. *Kids in the Kitchen*.  
[http://www.clemson.edu/extension/hgic/food/nutrition/nutrition/life\\_stages/hgic4113.html](http://www.clemson.edu/extension/hgic/food/nutrition/nutrition/life_stages/hgic4113.html). Diakses 21 Maret 2015.
- Kitchen Knife. [https://en.wikipedia.org/wiki/Kitchen\\_knife](https://en.wikipedia.org/wiki/Kitchen_knife). Diunduh 28 Mei 2015.
- Kraayenburg, Russell van. 2010. *Kitchen 101: Knives and Basic Cuts*.  
<http://chasingdelicious.com/kitchen-101-knives-basic-cuts/>. Diakses 28 Mei 2015
- McEvedy, Allegra. 2014. *Should three-years-old Learn to Cook*.  
<http://www.bbc.co.uk/guides/zymgq6f>. Diakses 28 Mei 2015.