

PENGEMBANGAN DESAIN KEMASAN KULINER JAJANAN KHAS DAERAH SUKABUMI, JAWA BARAT

Nama Mahasiswa: Elinda Oktavia

Nama Pembimbing: Dr. Adhi Nugraha

Program Studi Sarjana Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: elindaoktavia@gmail.com

Kata Kunci : *Kemasan tradisional, Kuliner jajanan, Sukabumi Jawa Barat*

Abstrak

Sukabumi sebagai daerah yang terbesar dibandingkan daerah lainnya di Jawa Barat memiliki potensi wisata kuliner yang cukup besar. Kuliner *iconic* yang dimiliki adalah mochi, rempang pala, dan paladang. Selain memiliki kekhasan dari bahan dasarnya keunikan cita rasanya juga cukup khas. Meski makanan jajanan jenis di atas cukup *iconic* kemasan yang digunakan masih kurang kondusif karena adanya beberapa permasalahan. Kemasan dengan bahan plastik dan tanpa memenuhi syarat suatu kemasan yang baik membuat imej kuliner tradisional tersebut kurang optimal. Selain itu, karakteristik yang khusus dimiliki sebagai identitas Sukabumi pun masih belum dimiliki dan tidak memberikan *branding* daerah. Begitu pula dengan penerapan teknologi, sistem bawa, dan daya pakai ulang kemasan yang belum efektif.

Permasalahan-permasalahan tersebut memiliki peluang pemecahan masalah dalam bidang desain produk dan mampu meningkatkan revitalisasi ekonomi perajin. Sehingga perlu diciptakan kemasan dengan memanfaatkan potensi alam dan keahlian SDM, khususnya perajin anyaman bambu, Sukabumi agar menghadirkan suatu solusi desain yang mengangkat daerah. Kelebihan lainnya lagi adalah pemberian identitas atau *branding* daerah Sukabumi melalui kemasan kuliner jajanan yang *iconic*, berdaya pakai ulang, tradisional-kontemporer, serta memiliki sistem baru dalam tata cara membawa.

Abstract

Sukabumi, the biggest region in West Java, has the high quantity in culinary tourism. The raise potential of the culinary development is good enough. The iconic culinary had by Sukabumi are Mochi, Paladang, and Rempang Pala. Those have the special characteristic of the basic materials and tastes. So, they become the identity of traditional culinary in Sukabumi. Although they are iconic enough as the traditional culinary for Sukabumi, the packaging used by them are lack of supporting aspects. Those caused by some problems of it. The illegal plastic packaging, that comes without the requirements of the good packaging, causes the decreasing of traditional image especially for the culinaries. Beside those, the specific culinary characteristics are unavailable and so are the technology, carrying system, dan reuseable of the efective packaging.

Finally, they also do not give the branding for Sukabumi. They have the opportunity of problem solving in product design. Of course, it can give the advantages for the economy revitalization of the craftsmans in Sukabumi. Thus, there are many reason to create the traditional culinary packaging using the natural and human resources of Sukabumi. It also can give the identity region and iconic branding for Sukabumi through the traditional culinary packaging which are iconic, have the special characteristic, reuseable, traditional-contemporary, and have the good system in carrying product.

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Kebudayaan adalah harta tak terlihat yang biasanya diturunkan secara kontinyu. Salah satu jenisnya adalah budaya makanan tradisional. Sukabumi sebagai salah satu wilayah yang berada di tataran Sunda juga memiliki budaya makan tersebut. Wujudnya dapat berupa tata cara makan ataupun jenis kuliner itu sendiri. Namun, jika melihat peluang perkembangan ekonomi dan teknologi saat ini, jenis kuliner jajanan biasanya akan lebih populer. Penyebabnya adalah kemudahan dalam membawa dan menyajikan sebagai panganan oleh-oleh jika telah berwisata ke Sukabumi.

Hasil survey tlapangan terhadap 108 responden masyarakat dalam dan luar Sukabumi menyatakan bahwa jenis makanan yang paling *iconic* bagi daerah Sukabumi adalah Mochi, Rempang Pala, dan Paladang. Meski makanan tersebut memiliki kekhasan dari wujud, bahan baku, dan rasanya, keberadaan kemasan masih belum optimal. Padahal kemasan merupakan bagian dari unsur mikro budaya makan itu sendiri.

Kondisi kemasan yang masih cukup minim ternyata berpengaruh terhadap keberadaan identitas daerah. Kemasan makanan jajanan *iconic* Sukabumi yang masih belum optimal menyebabkan *branding* daerah menjadi terhambat. Tak hanya itu, permasalahan desain kemasan yang telah ada sebelumnya juga ditemukan dari faktor syarat pemenuhan label kemasan yang kurang baik, daya pakai kemasan pasca makanan habis yang masih minim, kurangnya penerapan teknologi terkini, serta hilangnya konsep tradisional pada kemasan. Padahal tujuan awal dari kemasan pembungkus makanan tradisional adalah untuk mempertahankan keberadaan makanan tradisional yang dapat menjadi identitas suatu daerah tertentu.

Untuk itulah dibutuhkan suatu pemecahan masalah dsain bidang desain produk kemasan. Kemasan tersebut tentunya harus meningkatkan nilai tambah dari sumber daya alam dan manusia Sukabumi pada khususnya. Sumber daya alam tersebut dapat memanfaatkan hasil hutan bambu terbesar yang ada di Sukabumi. Sementara sumber daya manusianya dapat melalui tenaga perajin yang keterampilannya dapat dieksplorasi secara bertahap untuk memperkaya jenis kreatifitas yang memanfaatkan keberadaan bambu. Kedua potensi tersebut dapat digabungkan untuk memenuhi kebutuhan terhadap realisasi pemecahan masalah desain kemasan seperti yang telah dipaparkan sebelumnya.

Meski pemecahan masalah tersebut melalui garapan bidang desain produk kemasan, perancang juga memberikan batasan tertentu. Batasan tersebut meliputi kemasan tradisional yang berbahan utama bambu, khusus untuk kemasan kue mochi, rempang pala, dan paladang Sukabumi yang berkarakter kering, memiliki nilai tambah dalam hal penggunaan ulang kemasan pasca makanan habis, menerapkan teknologi *vaccum* pada makanan dan / kemasan agar terhindar dari polutan, menjadikan kemasan *iconic* yang mampu mem-*branding* Sukabumi, serta mempertahankan kekayaan budaya lokal di bidang kuliner jajanan daerah.

Penciptaan desain kemasan yang *iconic* dan berupaya memberikan *branding* daerah bagi Sukabumi tentunya akan memberikan banyak hal positif bagi banyak pihak. Tak hanya perajin yang akan meningkat revitalisasi ekonominya, namun juga bagi masyarakat secara keseluruhan. Apalagi peluang ini didukung pula dengan banyaknya turis yang berkunjung ke Sukabumi baik hanya sekedar transit atau sengaja berwisata. Tak hanya itu, adanya pelestarian kemasan tradisional juga berarti ikut serta dalam mempertahankan budaya tradisional. Sehingga, selain menambah nilai ekonomis daerah juga dapat melestarikan keberadaan budaya kuliner melalui aspek kemasannya yang tradisional dan khas.

Rumusan Masalah

Adapun pernyataan masalah dalam penulisan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

1. Kurang terjaganya potensi wisata alam, seni-budaya, maupun kuliner wilayah Sukabumi.
2. Potensi kuliner jajanan yang tidak akan pernah surut.
3. Minimnya kemasan souvenir di Sukabumi.
4. Belum diketahuinya potensi sumber daya secara menyeluruh yang dimiliki wilayah Sukabumi oleh masyarakat.
5. Masih rendahnya kesadaran masyarakat untuk mengenal lebih jauh mengenai kondisi sosial-budaya wilayah Sukabumi.
6. Minimnya pengembangan desain kemasan terkait sistem kemasan, higienitas, eco design, dan rebranding budaya setempat.
7. Belum adanya diferensiasi produk Sukabumi yang dapat dikenali melalui kemasannya.
8. Perlunya pelestarian kemasan tradisional yang bernuansa budaya lokal.
9. Mempertahankan daya saing kuliner jajanan tradisional dengan kuliner sejenis yang disajikan secara umum.
10. Banyaknya UKM di wilayah Sukabumi yang terkendala masalah kemasan produk.
11. Belum adanya desain produk kemasan kuliner khas yang mampu menjadi *icon* dan identitas khas daerah Sukabumi serta mampu mengangkat citra kearifan lokal.
12. Belum terdapatnya kemasan desain produk souvenir khas daerah Sukabumi yang mampu menambah pengetahuan kepada masyarakat tentang potensi daerahnya sendiri.



Gambar 1. Kondisi Perajin Kemasan Bambu di Sukabumi dengan Manajemen Desain yang Masih Monoton



Gambar 2. Makanan Khas Sukabumi yang Kehilangan Konsep Tradisionalnya Karena Pengaruh Kemasan

Proses Studi Kreatif

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari proses perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran mengenai permasalahan inti di bidang desain produk kemasan kuliner jajanan khas wilayah Sukabumi.
2. Menciptakan kemasan tradisional kuliner jajanan Sukabumi yang bernuansa budaya lokal.
3. Melestarikan kemasan tradisional.
4. Menambah usia daya pakai (*reuse*) kemasan setelah makanan habis.
5. Melakukan eksperimentasi penerapan teknologi vaccum pada kemasan tradisional.
6. Menghadirkan sistem baru pada kemasan kuliner jajanan Sukabumi.
7. Meningkatkan revitalisasi ekonomi perajin lokal, khususnya yang bergerak di bidang kemasan tradisional berbahan bambu.
8. Mengidentifikasi potensi sumber daya yang dimiliki daerah Sukabumi baik dalam sumber daya alamnya, potensi budaya, maupun tradisi keseniannya.
9. Mengetahui potensi wisata alam, budaya, dan kuliner khas Sukabumi.
10. Mengkaji desain produk kemasan yang dapat menambah pengetahuan kepada masyarakat mengenai potensi daerah Sukabumi.
11. Menganalisa desain produk kemasan yang dapat memberikan peluang usaha bagi masyarakat setempat.
12. Memberikan *icon* khas untuk kemasan kuliner jajanan khas Sukabumi melalui bidang desain produk.
13. Mengangkat daerah Sukabumi melalui industri kreatif di bidang desain produk kemasan.

Hasil Studi dan Pembahasan

Alternatif desain yang digunakan dalam menentukan desain akhir perancangan kemasan kuliner jajanan khas Sukabumi terdapat 4 macam. Alternatif desain yang diusulkan juga telah memiliki konsep masing-masing serta telah disesuaikan dengan berbagai pertimbangan studi. Keempat alternatif desain tersebut akan diuraikan dalam poin-poin pembahasan di bawah ini.

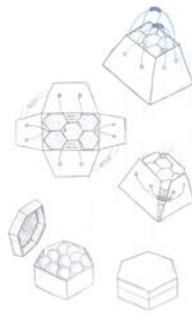
1. Alternatif Desain 1

• Konsep

Alternatif 1 merujuk pada konsep kemasan yang disesuaikan dengan bentuk dasar kemasan kuliner *iconic* Sukabumi. Bentuk bundar dari mochi, paladang, dan rempang pala menarik suatu asumsi bahwa bentuk kemasan harus berupa atau mendekati lingkaran. Perwujudan anyaman bambu dalam bentuk lingkaran diarahkan berupa silinder.

Kebutuhan terhadap kemampuan khusus dalam membuat kemasan anyaman bambu benbentuk lingkaran mengarahkan gagasan desain merujuk kembali pada bentuk segi. Wujud segi pada bangun kubus kue mochi telah memberikan kesan bahwa kemasan makanan jajanan Sukabumi memiliki karakter segi. Maka diperoleh bentuk segi enam sebagai dasar dari alternatif desain 1. Bentuk segi enam memiliki dasar lingkaran yang terbagi dalam enam bagian dengan masing-masing besar sudut 60° . Sehingga untuk mendapatkan transisi antara lingkaran yang menyesuaikan dengan bentuk bundar makanan dan identitas bentuk segi kemasan kuliner Sukabumi didapatlah keputusan desain berupa bentuk segi enam. Secara estetika

bentuk segi enam juga merupakan yang paling baik diantara bentuk segi lainnya. Penggabungan antara bentuk bundar dan prisma segi enam pun masih dikatakan selaras.



Gambar 3 Sketsa Ide Alternatif Desain 1



Gambar 4 Mock Up dan Studi Model Alternatif Desain 1

- Inovasi dan Kelebihan
 1. Secara estetika memiliki bentuk yang unik dan indah
 2. Bentuknya sesuai dengan bundarnya kuliner *iconic* Sukabumi
 3. Mencerminkan bentuk segi dari kemasan makanan Sukabumi
 4. Teknologi *vaccum*
 5. Sistem bawa yang ditawarkan mengusulkan penjualan makanan dalam jumlah sedikit
 6. Secara ergonomis nampak lebih baik
 7. Mudah dalam penumpukkan barang
 8. Berpotensi untuk dikembangkan
 9. Cukup modern dan nyaman dalam penggunaan
 10. Lebih *iconic* atau khas
 11. Lebih memungkinkan jika digunakan kembali sebagai suatu wadah (*reuse*)

- Pertimbangan
 1. Membutuhkan teknik anyaman khusus dalam membentuk segi enam
 2. Tata penyimpanan dapat menjadi kurang efektif

- Studi Operasional

Sistem operasional untuk kemasan makanan pada alternatif desain 1 terlihat lebih mudah. Termasuk dalam membuka dan menutup kemasan serta dari daya tampungnya yang pas. Tak hanya itu kenyamanan pemakaian saat memegang kemasan sebagai alat saji makanan pun ergonomis dan tidak mengganggu. Begitu pula saat *user* membawa kemasan dari satu tempat ke tempat lain. Bahkan kenyamanan daya pakai ulang setelah makanan habis pun lebih potensial dan kondusif.



Gambar 5 Studi Ergonomi Model 1

- Analisa Semantika Produk

Berdasarkan aspek semantika produk alternatif 1 lebih mudah untuk digunakan. Penggunaan tutup kemasan pun lebih mudah terbaca oleh konsumen sehingga tidak menyulitkan pemakaian. Visualisasi desainnya mudah terbaca. Memiliki ciri khas kemasan mochi atau sebagai wadah benda bundar karena bentuk yang mendekati lingkaran. Bentuknya yang masih tergolongkan ke dalam kelompok segi yang memudahkan *user* mengasumsikan bahwa benda tersebut adalah kemasan mochi khas Sukabumi.

2. Alternatif Desain 2

- Konsep

Konsep desain alternatif 2 mencerminkan bentuk modern-abstrak yang tetap mencerminkan lengkungan organik agar senada dengan bentuk bundar makanan jajanan khas Sukabumi. Bentuk yang agak berbeda membuat alternatif desain 2 nampak lebih kontemporer. Sistem tutup kemasan yang diterapkan adalah penggunaan sumbu putar. Cara pakainya adalah dengan menggeserkan bagian tutup ke kanan atau ke kiri agar kemasan terbuka.



Gambar 6 Sketsa Alternatif Desain 2

- Inovasi dan Kelebihan

1. Bentuknya yang berbeda mampu memberikan kesan modern

- Pertimbangan

1. Kecil kemungkinan potensi pengembangannya
2. Meski bentuknya modern namun hasil survey dari responden tidak memperlihatkan kesan unik
3. Imej kemasan mochi atau kuliner dengan bentuk bundar menjadi hilang
4. Sulit digunakan kembali (*reuse*) sebagai wadah produk
5. Kenyamanan pemakaian masih kurang ergonomis baik sistem pada tutup kemasan maupun penyajian
6. Cukup membingungkan saat akan membuka kemasan

- Studi Operasional

Sistem operasional produk pada kemasan alternatif 2 nampak lebih sederhana. Sistem buka kemasan dilakukan hanya dengan menggeserkan bagian tutup ke arah kanan atau kiri. Meski nampak mudah, sistem ini tidak efisien dalam segi ruang. Penumpukkan dan penyimpanan kemasan juga masih kurang baik dan tidak begitu efektif. Sementara dari cara penyajian masih cukup mudah digunakan.

- Analisa Semantika Produk

Alternatif desain 2 agak sulit terbaca oleh *user* untuk menunjukkan bahwa itu adalah kemasan mochi. Selain itu dari sistem tutupnya pun masih agak sulit untuk digunakan. Bahkan penerapan teknik anyaman pada bentuk seperti alternatif 2 dirasa masih cukup sulit karena membutuhkan keterampilan khusus.

3. Alternatif Desain 3

- Konsep

Alternatif desain 3 menerapkan konsep desain yang terbilang unik dan modern. Konsep ini menawarkan wujud baru berupa lingkaran agar selaras dengan bentuk bundar makanan. Keunikan desain juga diperlihatkan oleh sistem cara membuka kemasan serta cara membawanya. Keunikan visual alternatif 3 mendorong kemasan ini berpotensi untuk dikembangkan.



Gambar 7 Alternatif Desain 3

- Inovasi dan Kelebihan
 1. Memiliki desain bentuk yang unik, karena cara pengemasan dan menggunakannya sebagai alat saji cukup berbeda dari biasanya.
 2. Memiliki kesan modern
 3. Sistem bawa cukup unik meski agak rawan secara visual
- Pertimbangan
 1. Kurang nyaman digunakan karena sistem membuka kemasan cukup risih
 2. Tidak mencerminkan kekhasan dari produk kemasan mochi Sukabumi
 3. Usia pakai hanya sebatas melindungi makanan saja dan sulit dijadikan sebagai *reuse*
 4. Hilangnya konsep tradisional serta ergonomi produk
 5. Sulit melindungi produk saat kemasan mulai dibuka karena makanan akan rawan terjatuh
- Studi Operasional (ergonomi)

Operasional produk kemasan alternatif 3 memang agak sulit. Hal ini dapat dilihat dari cara membuka kemasan yang mengganggu kenyamanan serta memudahkan makanan didalamnya rentan terjatuh. Sistem menutup kemasan pada alternatif 3 juga memerlukan dua langkah. Pertama dengan merekatkan bagian penutup yang memanjang, setelah itu barulah menggulung kemasan agar membentuk lingkaran yang nantinya dapat dijepit dengan menggunakan kertas label.

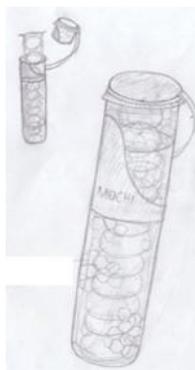
- Analisa Semantika Produk

Semantika produk alternatif desain 3 secara visual agak sulit terbaca terutama untuk membuka kemasan. Meski terlihat cukup unik, operasional produk dan ergonomi kemasan masih kurang baik. Cara menyajikan makanan dari kemasan serta penggunaannya sebagai wadah saji cukup membingungkan. Sehingga alternatif desain ini masih kurang optimal dan efektif.

4. Alternatif Desain 4

- Konsep

Bertolak dari bentuk alam berupa batang bambu. Kemasan ini memanjang keatas sehingga penyimpanan kue mochi ini dilakukan dengan cara disusun ke atas.



Gambar 8 Alternatif Desain 4

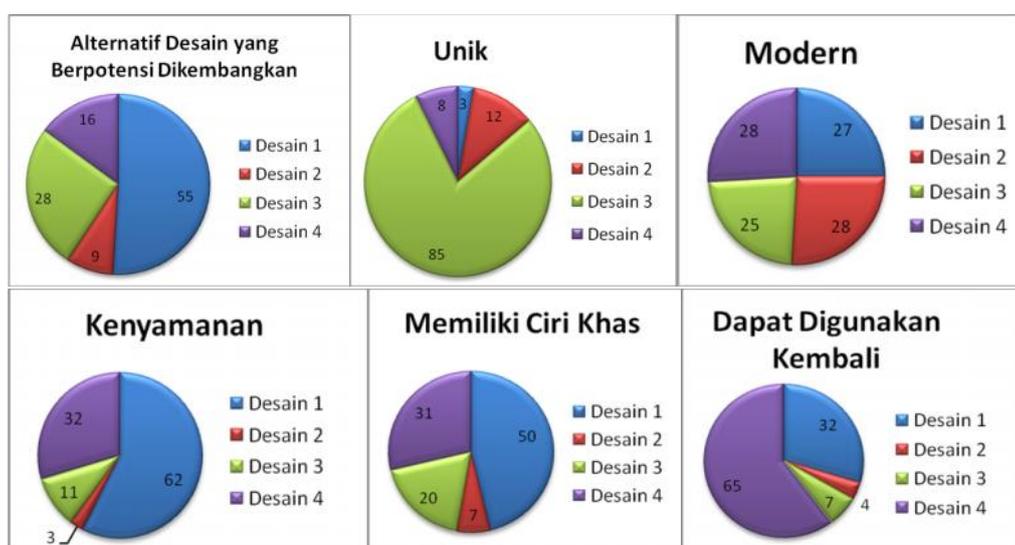
- Inovasi dan Kelebihan
 1. Potensi *reuse* lebih besar karena bentuk kemasan sangat memungkinkan dijadikan sebagai wadah
 2. Bentuknya cukup nyaman dan melambangkan bentuk alam, yaitu seperti bentuk selongsong bambu
- Pertimbangan
 1. Berkesan modern namun kurang begitu unik karena bentuknya umum
 2. Potensinya sulit dikembangkan
 3. Tidak mencerminkan kekhasan kemasan mochi Sukabumi, sebagai salah satu kemasan yang mulai mampu memberikan *branding* bagi kue mochi
 4. Kurang ergonomi saat akan mengambil makanan
 5. Butuh keterampilan khusus untuk membuatnya. Karena anyaman bambu yang dibentuk silinder dengan diameter kecil biasanya susah.
- Studi Operasional

Sistem pemakaian kemasan produk alternatif desain 4 ini hampir serupa dengan permen dalam kemasan. Untuk mengambil makanan di dalamnya terlebih dahulu membuka tutup dan kemudian menumpahkan makanan ke bagian tangan yang lain. Sistem ini memang cukup sulit terutama untuk makanan serupa mochi yang sewaktu-waktu dapat menjadi lengket karena kurangnya udara. Meski demikian, secara visual alternatif desain 4 nampak ergonomis untuk dibawa per-unit.

- Analisa Semantika Produk

Visualisasi alternatif 4 memang cukup terbaca dari cara membawa per-unit. Bahkan *user* juga sudah dapat berimajinasi akan menjadikannya sebagai *reuse* bagi barang tertentu apabila makanan dalam kemasan telah habis. Kesulitan yang muncul adalah saat akan menyajikan makanan. *User* akan merasa kesulitan untuk mengambil makanan dengan karakter yang tidak kering sepenuhnya seperti mochi.

Dalam menentukan keputusan akhir pemecahan permasalahan desain, perancang melakukan surey dan uji pasar. Selain itu dilakukan pula konsultasi terhadap beberapa pihak yang relevan dengan bidang desain khususnya kemasan. Parameter yang diujikan meliputi aspek-aspek desain sesuai dengan tujuan penelitian.



Gambar 9. Diagram Hasil Survey dari 108 Responden Terhadap Seluruh Alternatif Desain

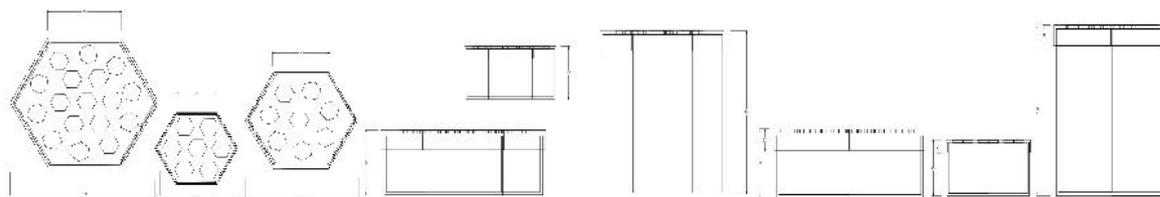
Alternatif Desain	Kelebihan	Kekurangan
Desain 1	Nyaman digunakan, memiliki kekhasan, modern dengan bentuknya yang sederhana, <i>reuseable</i> , berpotensi besar untuk dikembangkan, dan mudah diproduksi.	Cara membawa produk masih perlu dipertimbangkan kembali.
Desain 2	Modern	Tidak efisien dalam bahan dan stacking, tidak memiliki ciri khas kemasan mochi Sukabumi, serta sulit diproduksi.
Desain 3	Unik dan mencerminkan bentuk dasar makanan berupa bundar.	Kesulitan membuka kemasan dan cara penyajian, sulit diproduksi karena butuh teknik khusus dalam menganyamnya, dan sulit dijadikan benda <i>reuse</i> .
Desain 4	Berpotensi daya pakai ulang, memiliki kekhasan tradisional, natural (berbentuk batangan bambu).	Sulit mengambil makanan karena tidak ergonomis, serta tidak mencerminkan kemasan mochi dengan bentuk segi.

Tabel 1. Penilaian Alternatif Desain Berdasarkan Hasil Survey Terhadap 108 Rresponden

Jenis Desain	Potensi Dikembangkan	Modern	Unik	Nyaman	Khas/ <i>iconic</i>	Daya Pakai Ulang	Nilai Akhir
Desain 1	++	+	-	++	++	+	8+
Desain 2	-	+	-	-	-	-	1+
Desain 3	+	-	+	-	+	-	3+
Desain 4	-	+	-	-	+	++	4+

Tabel 2. Penilaian Plus-Minus Alternatif Desain

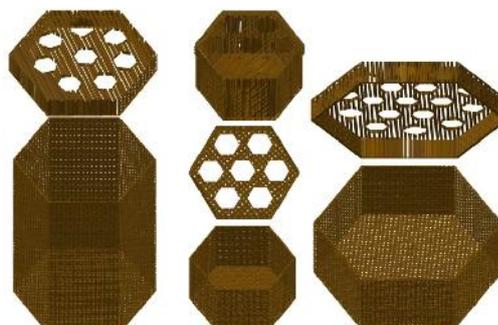
Hasil survey dan berbagai pertimbangan merujuk desain 1 sebagai desain akhir yang terpilih. Telah dilakukan berbagai eksperimen pewarnaan dan proses jenis anyam terhadap. Setelah melalui hasil studi diciptakanlah prototip desain terpilih untuk kemasan kuliner jajanan Sukabumi khususnya untuk Mochi, Paladang, dan Rempang Pala.



Gambar 10. Gambar Tampak



Gambar 11. Proses Studi Anyaman



Gambar 12. *Rendering* Desain Terpilih



Gambar 13. Desain Terpilih

Diversifikasi yang ditawarkan terdapat pada bentuknya yang sederhana cukup ergonomis dan memiliki semantika produk yang baik. Cara penggunaan produk kemasan mudah terbaca konsumen. Bahkan untuk digunakan sebagai *reuse* pun sangat potensial dan kondusif. Jenis anyamannya pun cukup *iconic* yaitu anyaman guranil dan atau sasag. Desain akhir ini sangat potensial untuk dikembangkan agar menjadi *branding* bagi Sukabumi.

Stacking system atau sistem penumpukkan desain akhir ini pun cukup efisien. Penumpukkan tersebut dimasukkan ke dalam *master box* untuk dimuat didalam mobil *box* ukuran standar apabila terjadi distribusi produk makanan *iconic* Sukabum dalam jumlah banyak. Hasil perhitungan jumlah kemasan produk yang dapat dimuat dalam mobil *box* ukuran standar diperlihatkan pada tabel di bawah ini.

Penutup

Keputusan desain akhir Tugas Akhir ini berupa desain akhir dengan bentuk segi enam. Sementara dimensinya disesuaikan dengan ukuran mochi, rempang pala, dan paladang. Bentuk segi enam tersebut dipilih sebagai transisi antara karakter bentuk kemasan mochi yang berupa segi-segi dan bentuk lingkaran yang selaras dengan wujud bundar makanan. Jenis anyaman bambu yang dipakai adalah guranil dan sasag. Jenis anyaman tersebut cukup *iconic* sehingga dapat menjadi pembeda antara kemasan kuliner jajanan Sukabumi dengan makanan tradisional dari daerah lain. Diferensiasi tersebut dapat memberikan *branding* bagi wilayah Sukabumi.

Tak hanya itu, sistem bawa pada kemasan turut dimodifikasi pula. Pembeli tidak harus selalu membeli kuliner tertentu, khususnya mochi, dalam jumlah sepuluh *box*. Mereka dapat membeli dalam jumlah kelipatan yang lebih kecil disertai kombinasi dengan makanan jajanan lainnya seperti paladang dan rempang pala. Sementara unsur teknologi yang akan dikolaborasikan dengan desain akhir kemasan ini adalah penggunaan *vaccum*. Teknologi *vaccum* tersebut

dilapisi pada bagian dalam kemasan bambu. Sehingga kemasan sudah siap pakai dan hanya memasukkan makanannya saja tanpa harus membungkusnya terlebih dahulu.

Bentuk yang sederhana, kuat, dan kondusif juga menambah nilai daya pakai ulang (*reuse*) kemasan. Konsumen dapat memakai kembali kemasan kuliner tersebut sebagai wadah suatu barang. Tujuannya agar usia pakai kemasan dapat bertambah dan turut mengurangi jumlah limbah secara langsung meski pada dasarnya bahan bambu tersebut berupa organik. Selain itu melalui perancangan kemasan makanan *iconic* Sukabumi ini pun dapat meningkatkan revitalisasi perajin kemasan bambu. Bahkan juga turut menarik kesadaran masyarakat terhadap pelestarian budaya tradisional melalui makanan khas dengan kemasan tradisional namun tetap menyesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang selaras.

Pembimbing

Artikel ini merupakan laporan perancangan Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Produk FSRD ITB. Pengerjaan tugas akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Adhi Nugraha.

Daftar Pustaka

- Sumarna, Anang. 1986. *Bambu*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Ekadjati, Edi S. dkk. 2001. *Kemasan Tradisional Makanan Sunda*. Bandung: Penerbit ITB.
- <http://bpkimi.kemenperin.go.id/bpkimi/media/bbkk/kemasan.pdf>; 23 April 2014.
- <http://news.detik.com/bandung/read/2009/06/26/132513/1154553/486/>; 23 April 2014.
- <http://www.kemenperin.go.id/artikel/3191/Pelatihan-Teknologi-Kemasan-Untuk-Penyuluh>; 23 April 2014.
- <http://www.indonesiaprintmedia.com/pendapat/209-pentingnya-penggunaan-kemasan-di-era-globalisasi.html>; 23 April 2014.
- <http://www.sukabumikab.go.id/potensi-daerah/pertanian>; 28 April 2014.
- <http://www.kemendagri.go.id/news/2013/11/18/wagub-bambu-harus-jadi-identitas-daerah>; 28 April 2014.
- Informasi DISPARBUDPORA Kabupaten Sukabumi terkait pengrajin souvenir dan kemasan produk; 24 Agustus 2013.
- Wawancara Dekranasda Kabupaten Sukabumi, Pak Husni; 7 September 2013.
- Survey terhadap beberapa warga Kabupaten Sukabumi, 23 Oktober 2013.