

Edukasi Perancangan Desain Kemasan Kreatif Pada IKM Sabilulungan, Soreang.

Monica Hartanti, Nina Nurviana, Christine Claudia Lukman

Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No 65, Bandung
 monica26hartanti@gmail.com

Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No 65, Bandung
 ninanurviana16@gmail.com

Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No 65, Bandung
 christineclaudialukman@gmail.com

Abstract — Small and medium industry entrepreneurs in the Soreang area, Bandung Regency formed a community called "Sabilulungan" which in Sundanese meant helping each other. Soreang's trade and industry services support this community. The main product of the Sabilulungan community is a food souvenir. Food souvenir that have a local's flavours become one of the potential supporting of tourism in West Java, as well as driving the economy of this community. This food souvenir requires packaging design. Government services have provided some facilities like Mobile Packaging Clinic and various trainings. Increasingly the number of entrepreneurs and variant of food make the facilitator overloaded. The observations show that the packaging design of food souvenirs Bandung regency product in the market is modern, but it looks "me too" and does not have the local geographical characteristics. It would be better if the food souvenirs packaging design has the additional function of being a cultural ambassador who conveys the identity of the area of origin of the food. The above problems encourage higher education to participate in providing support through community service activities involving lecturers, students, government agencies and the Sabilulungan community. Some of the methods used are as follows, data collection by Interview and observation; learning process with Andragogy and FGD methods; transformation of tradition in packaging re-design through ATUMICS. The purpose of this activity is to produce some creative and custom designs that are characterized by local culture. The benefits of this activity: small and medium industry entrepreneurs will get new insights, students can practice their knowledge from real objects not fictitious, the government is encouraged to collaborate further with higher education to enrich the design education science.

Keywords— Creative Packaging Design, Education, Food Souvenir, Local Culture, Small and Medium Industry Entrepreneurs, Soreang

I. PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian ini terdorong dari kerjasama antara pengabdian dengan Dinas Perindustrian dan Perdagangan di

Kabupaten Bandung. Instansi ini membina para pengusaha kecil (Industri Kecil Menengah) yang memproduksi makanan kecil atau makanan ringan. Para pengusaha kecil ini tergabung dalam satu komunitas yang bernama Sabilulungan yang artinya "saling membantu". Pertemuan pertama dilakukan FGD tentang kemasan makanan oleh-oleh yang dihadiri oleh kalangan Disperindag, para pengusaha kecil komunitas Sabilulungan, pakar desain produk, pakar percetakan, mahasiswa, pakar kemasan dan dosen dosen DKV. Hasil dari FGD pertama ini antara lain menunjukkan bahwa Dinas setempat telah memfasilitasi berdirinya klinik kemasan keliling (mobil kemasan) yang menangani pengurusan perijinan, pelatihan membuat bentuk kemasan sederhana, edukasi tentang kemasan yang sesuai dengan standar Undang-undang pelabelan. Dalam hal referensi kemasan, pembina mengandalkan contoh desain yang ada di internet dan yang sedang trend. Dari hasil observasi pada kemasan para pengusaha ini memperlihatkan bahwa desain kemasannya sudah memenuhi syarat fungsi kemasan yang umum dan tampak modern, namun belum berkonsep, tampak 'me too' (mirip dengan yang lain), belum memikirkan ciri identitas lokal dan masih mengacu pada sisi ekonomis saja sehingga terlalu umum dan tidak menarik. Permasalahan lain adalah pengusaha semakin lama semakin bertambah, jenis produk makanan pun bertambah sedangkan tenaga pembina dari pemerintah sangat terbatas.

Permasalahan tersebut mendorong pengabdian sebagai bagian dari perguruan tinggi yang berkaitan dengan desain komunikasi visual untuk memberi dukungan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat khususnya pengusaha kecil makanan ringan dengan melibatkan dosen dan mahasiswa yang akan bersinergi dengan masyarakat dengan menerapkan keilmuan desain di tingkat pendidikan tinggi.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan *community engagement* (CE) antara kampus dengan masyarakat terbentuk. Kegiatan yang akan dilakukan dalam bentuk pendampingan masyarakat, yakni kegiatan

pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara intensif dan partisipatif agar tercapai kemandirian dari komunitas atau kelompok mitra.

II. MAKSUD DAN TUJUAN PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan Pengabdian masyarakat (Abdimas) yang dilakukan oleh Tim Dosen DKV Universitas Kristen Maranatha ini adalah:

- a. Melibatkan dosen dan mahasiswa secara langsung dengan memberikan edukasi sekaligus berdiskusi dengan IKM Sabilulungan dan perwakilan dinas untuk membantu menangani permasalahan yang berhubungan dengan perancangan desain kemasan produk IKM.
- b. Membuka kesempatan pada dosen, mahasiswa dan masyarakat untuk bekerja sama dan bertukar pikiran sambil menerapkan keilmuan DKV.
- c. Melalui kegiatan ini mahasiswa juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ilmu yang telah didapat di perkuliahan untuk menciptakan desain kemasan kreatif yang berciri geografis setempat memiliki konsep dan sesuai dengan kebutuhan IKM.
- d. Menyatakan Kepedulian/*Care* Universitas Kristen Maranatha dalam mewujudkan visi dan misinya untuk turut membangun dan mencerdaskan kehidupan masyarakat.

III. TAHAPAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan, adalah sebagai berikut:

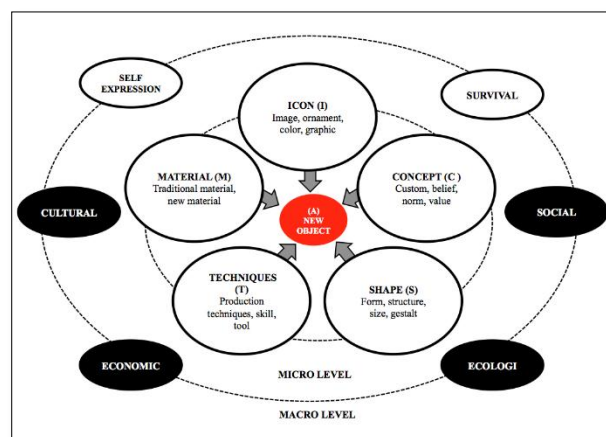
- a. Wawancara dan observasi ke Disperindag Kab. Bandung untuk mengetahui berbagai hal yang telah dilakukan oleh Dinas perihal edukasi kemasan makanan oleh-oleh.
- b. Memilih 10 perwakilan makanan oleh-oleh produk IKM Sabilulungan atas rekomendasi Dinas.
- c. Menjadwal kegiatan dan menentukan tempat Pengabdian Masyarakat.
- d. Mempersiapkan mahasiswa dengan pengarahan tentang perancangan desain menggunakan metode Transformasi Tradisi -ATUMICS, yang dapat diterapkan pada saat melakukan proses redesain kemasan.
- e. Setiap kelompok terdiri dari 2 orang mahasiswa yang akan mere-desain satu merk produk IKM, setiap kelompok mendapat klien sesuai dengan nomor undian yang didapat.
- f. Melalui metode Fokus Grup Diskusi Diskusi (FGD) dilakukan edukasi sekaligus diskusi dengan 10 perwakilan IKM dan perwakilan Disperindag Kab. Bandung tentang perancangan desain kemasan kreatif, kustom yang berciri geografis setempat dan juga kendala serta hal-hal yang perlu diperhatikan saat meredesain kemasan produk IKM.

- g. Mahasiswa mengisi data pada formulir yang telah disiapkan untuk mendata produk.
- h. Tahap selanjutnya adalah melakukan klinik kemasan oleh mahasiswa kepada 10 perwakilan IKM untuk berdiskusi secara langsung tentang kemasan yang akan di re-desain.
- i. Data yang didapat dari FGD dan data produksi akan dipakai sebagai dasar untuk merancang desain kemasan produk IKM yang berkonsep, kreatif, kustom dan berciri geografis setempat. Proses perancangan ini diasistensikan oleh 2 dosen mata kuliah Rancang Grafis 2, selama 4 minggu.
- j. Hasil perancangan di sosialisasikan pada IKM didampingi oleh dinas.
- k. Setelah mendapatkan masukan, desain diperbaiki oleh mahasiswa yang bersangkutan dan difinalisasi.
- l. IKM mendapatkan desain kemasan baru yang yang berkonsep, kreatif, kustom dan berciri geografis setempat.

IV. METODE PELATIHAN

Metode pengumpulan data awal adalah melalui wawancara dan observasi langsung ke Disperindag Kab. Bandung. Selain itu, ada 3 macam metode yang digunakan pada kegiatan pelatihan ini, yang pertama berkaitan dengan wawasan desain kemasan yaitu Metode ATUMICS, yang ke dua berkaitan dengan metode pembelajaran mandiri untuk orang dewasa, yang ke tiga pelatihan melalui FGD.

a. Metode ATUMICS



Gambar 1. Metode ATUMICS (Sumber: Nugraha 2012)

Metode ini adalah sebuah metode untuk mentransformasikan budaya tradisional ke bentuk produk baru yang modern. Kata transformasi berasal dari sebuah proses membentuk ulang, memodifikasi atau mengkonversi dalam sebuah manifestasi yang beragam. Metode ini memandang sebuah artefak, objek, atau produk memiliki 2 level utama eksistensi, yaitu level mikro dan level makro. Level Mikro terdiri dari **Technique** – teknik produksi,

teknologi, skill, alat. **Utility** – fungsionalitas, kegunaan – permintaan (demand), kebutuhan. **Material** – bahan alami, bahan sintetik, bahan *smart*. **Icon** – gambar, ornamentasi, warna, grafis. **Concept** – adat, kepercayaan, norma, nilai. **Shape** – bentuk, struktur, ukuran, gestalt. Pada Level Makro sebuah artefak dipandang sebagai konsekuensi dan dimotivasi oleh aspek: ekspresi-diri, survival, budaya, sosial, ekonomi, dan ekologis, semuanya saling terkoneksi. Keseluruhan struktur dari metode ATUMICS, dengan elemen dasarnya dan enam aspek motivasi, dipengaruhi oleh model yang diajukan oleh Victor Papanek (1984, 1995), Pirkko Anttila (1996), Ahadiat Joedawinata (2005), dan Rebecca Reubens (2010). (Nugraha, 2012).

Transformasi budaya, bukan untuk kembali ke tradisional, namun berupaya memodernisasi kemasan dengan mengambil semangat budaya atau berciri geografis lokal. Kemasan makanan oleh-oleh berbeda dengan kemasan makanan yang dijual di supermarket, kemasan oleh-oleh mempunyai tugas tambahan yang spesifik, yaitu menjadi duta budaya, memperkenalkan produk oleh-oleh, identitas kota, dan ciri budaya setempat kepada masyarakat lainnya yang berbeda budaya di mana oleh-oleh dibawa jauh dari asalnya. Metode transformasi budaya ini menjadi wawasan mahasiswa untuk mendesain kemasan selain teori fungsi umum kemasan.

b. Metode Pembelajaran Andragogi

Terdapat dua proses edukasi yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, yang pertama kepada IKM dan yang ke dua kepada mahasiswa. Keduanya dianggap sudah memasuki usia dewasa, oleh karenanya metode edukasi yang sesuai adalah menggunakan prinsip pendidikan orang dewasa (Andragogi) untuk menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai kemandirian bagi setiap peserta didiknya. Kegiatan pembelajaran Andragogi berpusat pada peserta didiknya. Prinsip dasar yang dijadikan pegangan adalah mengacu pada konsep “dari, oleh, dan untuk peserta didik”. Pembelajaran orang dewasa pada prinsipnya dilakukan dan disusun bersama-sama antara sumber belajar (guru, tutor, pelatih) dan peserta didik. Dalam pendidikan orang dewasa, komunikasi multiarah dipergunakan oleh pendidik/fasilitator dan peserta didik sebagai warga belajar, di mana pengalaman dari semua yang hadir dijadikan sebagai sumber untuk belajar. (http://repository.uinsu.ac.id/815/4/disertasi_Bab_II.pdf)

Bagi IKM, dalam proses pembelajaran Andragogi dapat didorong oleh motivasi yang berkaitan dengan kehidupan, pekerjaan peserta didik. Sehingga diharapkan peserta didik mendapat sejumlah pengetahuan yang kemudian hari dapat dijadikan modal untuk mendukung usahanya dan meningkatkan keuntungan baik dalam aspek ekonomi maupun budaya.

Bagi mahasiswa, dalam proses pembelajaran orang dewasa, peserta didik, diajak untuk partisipatif, bukan hanya sebagai penerima pengetahuan yang pasif, namun dilibatkan

secara langsung menjadi seorang “peneliti” yang berusaha memahami keadaan sebenarnya, yang diharapkan akan menjadi penyelidik yang selektif, memusatkan pada aspek-aspek yang berhubungan dengan masalah yang dihadapinya dan secara selektif mengumpulkan data yang akan membantu memecahkan masalah yang dihadapi. (Kwartolo dalam Ferdiansyah, 2007).

c. FGD (Focus Group Discussion)

FGD biasa juga disebut sebagai metode dan teknik pengumpulan data kualitatif dengan cara melakukan wawancara kelompok. FGD merupakan diskusi terarah dengan adanya fokus masalah atau topik yang jelas untuk didiskusikan dan dibahas bersama. Topik diskusi ditentukan terlebih dahulu. Pertanyaan dikembangkan sesuai topik dan disusun secara berurutan atau teratur alurnya agar mudah dimengerti peserta. FGD dipandu oleh seorang fasilitator atau moderator untuk mengarahkan diskusi dengan menggunakan panduan pertanyaan tersebut.

Peserta FGD biasanya adalah kelompok kecil, terdiri dari orang-orang dengan ciri-ciri yang sama atau relatif homogen yang ditentukan berdasarkan tujuan dan kebutuhan studi atau proyek.

Sebagai persiapan, tim fasilitator perlu menyediakan panduan pertanyaan FGD sesuai dengan masalah atau topik yang akan didiskusikan.

Sekurang-kurangnya tim fasilitator terdiri dari 2 orang, yakni: pemandu diskusi (moderator) dan pencatat proses dan hasil diskusi (notulen). Peran moderator menjelaskan topik diskusi, mengarahkan kelompok, bukan diarahkan oleh kelompok. Moderator juga perlu untuk efisien dan optimal dalam memanfaatkan waktu. Selain mencatat, peran pencatat adalah merekam diskusi dan mendokumentasikan kegiatan. (Indrizal, 2017)

V. PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat diawali dengan pengarahan oleh 2 orang fasilitator kepada mahasiswa tentang fungsi kemasan secara umum dan metode transformasi budaya atau ciri geografis. Peserta mahasiswa terdiri dari 19 orang terbagi dalam 10 kelompok. Mahasiswa dibekali formulir untuk mendata produk, produsen dan kemasan yang akan dire-desain. Pengarahan ini dilaksanakan seminggu sebelum pertemuan dengan para pengusaha IKM. Pengarahan ini juga diikuti oleh 2 orang dosen kelas mata kuliah Rancang Grafis II.

Pada minggu berikutnya diadakan FGD yang dihadiri perwakilan dari Disperindag kabupaten Bandung dan 10 orang pengusaha IKM Sabilulungan dan juga mahasiswa yang akan melaksanakan re-desain. Perwakilan dari Disperindag memberi masukan tentang klinik kemasan, kendala apa saja ketika melayani pengusaha IKM dan hal-hal teknis terkait dengan desain kemasan. Setiap kelompok melayani satu pengusaha IKM, mereka mendiskusikan kemasan dan ciri khas produknya serta menggali keinginan produsen ingin tampil seperti apa pada kemasan.

10 perwakilan IKM Sabilulungan yang dipilih dengan kategori sebagai berikut: merupakan makanan oleh-oleh khas Soreang/ Jawa Barat yang telah memiliki desain kemasan untuk produknya yang diproduksi minimal 3.000 eksemplar. Metode pembelajaran partisipatif antara fasilitator dan peserta FGD diharapkan akan menghasilkan data yang lebih akurat dan mendalam. Setelah acara FGD selesai setiap kelompok mahasiswa sudah mendapatkan data-data dari produsen setelah itu setiap minggu selama sebulan atau 8 kali pertemuan, mahasiswa mengasistensikan ide, sketsa serta desainnya kepada dosen kuliah Rancang Grafis II. Hasil dari klinik kemasan oleh mahasiswa menghasilkan 10 desain kemasan premium atau kemasan ekonomis untuk 10 kelompok. Hasilnya diperlihatkan kepada perwakilan Disperindag yang kemudian didiskusikan dengan para pengusaha IKM terkait. Beberapa pendapat dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil desain kemasan.

Beberapa Hasil Redesain Kemasan Produk IKM Sabilulungan

a. Cantique Soes

Pada proses re-desain kemasan Cantique Soes berubah merk menjadi Nukuma. Pada desain baru terdapat konsep sebagai berikut, warna krem dan lelehan coklat menggambarkan produk. Ciri lokal Jawa Barat diperlihatkan melalui gambar gadis berkebaya dan samping (kain bagian bawah) dengan motif khas Jawa Barat.



Gambar 2. Kemasan sus kering merk Catique Soes sebelum re-desain dan sesudah re-desain berubah menjadi merk Nukuma.

b. Kerupuk Seblak Kering Pelem D2y

Desain kemasan ekonomis yang sudah di re-desain memiliki konsep, tidak sekedar “me too”. Labellingnya terlihat modern walaupun hanya menggunakan karton yang sederhana. Gambar ikon si Cepot yang ditampilkan juga memberi kesan modern, tanpa meninggalkan budaya lokal Jawa Barat.



Gambar 3. Kemasan krupuk seblak Pelem D2y sebelum dan sesudah re-desain

c. Dodol jambu merah GuavaGua

Kemasan GuavaGua yang dire-desain dengan bukaan pada bagian bawah terlihat lebih kustom. Ciri geografis diperlihatkan melalui salah satu ikon bangunan di Soreang.



Gambar 4. Kemasan dodol jambu merah GuavaGua sebelum dan sesudah re-desain

VI. KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahapan kegiatan yang telah dipaparkan diatas, dari sisi desain, kemasan produk IKM yang sudah di re-desain telah memiliki konsep, tidak sekedar “me too”. Selain konsep yang berhubungan langsung dengan produk, mahasiswa mencoba menampilkan ciri khas geografis atau budaya lokal mayoritas Soreang melalui visual alam pegunungan yang sejuk, ikon bangunan di Soreang, perempuan berkebaya Sunda, tokoh si Cepot, motif stroberi--karena di sana banyak budi daya stroberi, dan juga warna yang menurut pihak Disperindag adalah warna khas Soreang.

Dari sisi edukasi, mahasiswa dapat belajar mendesain secara nyata berhadapan langsung dengan masalah-masalah produk dan produsen bukan secara fiktif.

Mahasiswa dan produsen juga dapat belajar memahami bahwa ciri geografis atau budaya lokal itu penting agar dapat menunjukkan ciri khas setempat sehingga konsumen tidak salah menduga ketika mengamati atau mencari kembali makanan oleh-oleh yang disukainya.

Dari proses edukasi melalui kegiatan Abdimas ini disampaikan dengan metode andragogi, yang sifatnya tidak

mengkurui, namun memberikan masukan dan inspirasi tentang penerapan transformasi budaya pada desain kemasan, diharapkan menjadi tambahan pengetahuan bagi semua pihak.

Hasil edukasi dan diskusi dalam kegiatan Abdimas ini diaplikasikan dalam bentuk re-desain kemasan produk IKM diharapkan dapat menjadi pemicu baik dari sisi produsen maupun mahasiswa untuk berpikir secara kustomisasi, karena produksi IKM berskala kecil berbeda dengan produksi skala pabrik yang massal. Desain kemasan yang tidak pasaran atau didesain khusus akan lebih menarik perhatian konsumen.

Bagi pihak fakultas, kegiatan pengabdian ini dapat berlanjut dengan mengadakan kegiatan di wilayah lain. Bagi pihak Disperindag khususnya kabupaten Bandung kegiatan ini sangat membantu karena keterbatasan tenaga desainer klinik desain melayani IKM, mereka menginginkan ada mahasiswa yang dapat melaksanakan kerja praktik atau magang di kantornya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ristekdikti yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini yang merupakan rangkaian kegiatan dalam PTUPT TH-2. Terima kasih kepada Disperindag Kab. Bandung dan komunitas Sabilulungan yang telah menjadi narasumber sekaligus perwakilan IKM.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugraha, A. (2012). *Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in Craft and Design Context*. Helsinki: Unigrafia.
- [2] Indrizal, Edi, Diskusi Kelompok Terarah, *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, Vol. 16, no. 1, pp. 75-82, 2014.
- [4] Ferdiansyah, F., Analisis Penggunaan Strategi Pembelajaran Partisipatif Dalam Program Pelatihan, [https://www.academia.edu/35491046/Analisis Penggunaan Strategi Pembelajaran Partisipatif Dalam Program Pelatihan](https://www.academia.edu/35491046/Analisis_Penggunaan_Strategi_Pembelajaran_Partisipatif_Dalam_Program_Pelatihan).
- [4] Kamil, M., Andragogi, ("https://www.academia.edu/9612731/Andragogi_oleh_Mustofa_Kamil")
- [4] <http://repository.uinsu.ac.id/815/4/Disertasi> Bab II.pdf

LAMPIRAN



Gambar 5. Proses edukasi partisipatif dalam bentuk klinik kemasan



Gambar 6. Peserta FGD dalam kegiatan pengabdian masyarakat.