

Perancangan Kemasan Gudril Khas Desa Wisata Cimindi Kabupaten Pangandaran

Hadah Muallimah¹, Riri Mardaweni², Raden Meina Widiastuti³, Nova Agustina⁴, Abdul Fatah⁵,
Mochamad Saidiman⁶

Departemen Desain Komunikasi Visual, Departemen Teknik Industri, Departemen Teknik Informatika
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Teknologi Bandung
Kota Bandung, Indonesia

Email: ¹hadahmuallimah@sttbandung.ac.id, ²ririmardaweni@sttbandung.ac.id, ³r.meina@sttbandung.ac.id,
⁴nova@sttbandung.ac.id, ⁵abdulfatah@sttbandung.ac.id, ⁶msaidiman@sttbandung.ac.id,

correspondence : email : hadahmuallimah@sttbandung.ac.id

Diajukan: 22 Agustus 2024; Direvisi: 22 Agustus 2024; Diterima: 28 Agustus 2024

Abstrak

Desa Wisata Cimindi adalah salah satu destinasi pariwisata yang saat ini sedang dalam pengembangan agar dapat menjadi desa wisata yang banyak dikunjungi. Desa wisata cimindi juga memiliki makanan ringan khas yang pada pelaksanaan produksinya memanfaatkan sumber daya masyarakat setempat dan dikelola oleh Badan Usaha Milik Desa Alkautsar yaitu gudril. Namun saat perancang melaksanakan survey ke desa cimindi pangandaran, terlihat bahwa makanan khas desa wisata cimindi tersebut tidak memiliki kemasan. Penyajian kemasan menggunakan kantong plastik tipis yang tidak laik mengingat Gudril adalah makanan ringan yang cepat layu. Dan kantong plastik tipis tersebut tidak cukup kuat untuk mempertahankan produk dalam jangka waktu cukup lama, sehingga sulit untuk disimpan. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perancangan kemasan gudril, makanan ringan khas Desa Wisata Cimindi Kabupaten Pangandaran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode perancangan Design Thinking, dari mulai tahap analisis produk, brainstorming ide untuk perancangan kemasan, perancangan prototype, hingga pelaksanaan test prototype kemasan pada produk gudril, baik yang sudah matang maupun belum matang. Pada perancangan kemasan ini, selain merancang visualisasi kemasan, juga mempertimbangkan bahan dan bentuk yang sesuai bagi produk, bagaimana agar kemasan yang dirancang tetap menarik, ergonomis, serta dari segi biaya tidak terlalu berat bagi pihak BUMDes kedepannya.

Kata Kunci : Gudril, Kemasan, Desa wisata Cimindi

Abstract

Cimindi Tourism Village is one of the tourism destinations of pangandaran which is currently under development to become a tourist village common visited. Cimindi tourism village also has a typical snack that in its production process made by local people and managed by Badan Usaha Milik Desa Alkautsar, namely gudril. However, goes to Cimindi Village, Pangandaran, Gudril did not have packaging. They use thin plastic bags as packaging. That package are not feasible considering that Gudril is a snack that wilts quickly. And the thin plastic bag is not strong enough to maintain the product for a long time, making it difficult to store. So, this research will do the design of gudril packaging, a typical snack from Cimindi Tourism Village, Pangandaran Regency. The research method use a qualitative method with Design Thinking as design method, starting from product analysis, brainstorming ideas for packaging design, prototype design, implementation of prototype packaging tests on gudril products, cooked and uncooked. In designing this packaging, in addition to designing the packaging visualization, we also consider the materials and shapes that are suitable for the product, how

to ensure that packaging design remains attractive, ergonomic, and in terms of cost, is not too heavy for the BUMDes in the future.

Keyword : *Gudril, Packaging, Cimindi Tourism Village*

1. Pendahuluan

Pangandaran merupakan salah satu destinasi wisata yang banyak dikunjungi wisatawan lokal hingga turis asing, tempat yang paling banyak dikunjungi adalah area pantai karena pangandaran sendiri sudah terkenal dengan pantainya. Namun jika ditelusuri lebih dalam, ada berbagai desa-desa wisata yang layak dikunjungi di pangandaran itu sendiri, salah satunya Desa Wisata Cimindi kabupaten Pangandaran. Desa Wisata Cimindi adalah salah satu destinasi pariwisata di kabupaten pangandaran yang saat ini sedang dalam pengembangan agar dapat menjadi desa wisata yang banyak dikunjungi. Banyak tempat-tempat wisata dan aspek aspek lain yang sedang dalam tahap pengembangan dalam pengelolaannya. Salah satu tempat yang menjadi *Highlight* di desa cimindi adalah Sungai Ciwayang yang menyediakan wahana *Rafting*. Desa wisata cimindi juga memiliki berbagai produk untuk dijadikan oleh-oleh bagi pengunjung yang salah satunya adalah makanan ringan khas yang pada pelaksanaan produksinya memanfaatkan sumber daya masyarakat setempat dan dikelola oleh Badan Usaha Milik Desa Alkautsar yaitu gudril. Makanan ringan gudril merupakan produk olahan terbuat dari singkong yang dihaluskan, dipress, diayak, direbus dan dibentuk memanjang, lalu dikeringkan kemudian dipotong tipis-tipis dan dikeringkan Kembali. Dari gudril ini sendiri banyak aspek yang bisa dikembangkan, dari mulai kualitas, rasa hingga kemasan. Pada saat perancang melaksanakan survey ke desa cimindi pangandaran, perancang menemukan bahwa makanan khas desa wisata cimindi tersebut tidak memiliki kemasan. Penyajian kemasan menggunakan kantong plastik tipis yang tidak laik mengingat Gudril adalah makanan ringan yang cepat layu. Dan kantong plastik tipis tersebut tidak cukup kuat untuk mempertahankan produk dalam jangka waktu cukup lama, sehingga sulit untuk disimpan.

Kemasan merupakan hal yang tak terpisahkan dari produk. Selain melindungi produk pada saat dikirim, disimpan dan dipajang di rak swalayan, kemasan mempunyai arti yang tak kalah penting dalam meningkatkan penjualan. [1] Salah satu elemen terpenting dari sebuah produk adalah kemasannya. Kemasan sering disebut sebagai "*the silent sales-man/girl*" karena menggambarkan tidak adanya pelayanan untuk menunjukkan kualitas produk. Menurut [2], fungsi dasar kemasan adalah untuk melindungi produk dari kerusakan, memudahkan proses penyimpanan dan pemindahan produk. Kemasan juga mempunyai fungsi dan peranan wadah perantara produk selama proses pendistribusian, pelindung kemasan yang dapat melindungi dari berbagai faktor kerusakan, memudahkan pengiriman dan pendistribusian, memudahkan penyimpanan, memudahkan perhitungan produk serta sebagai sarana informasi dan promosi. [3] Kemasan punya tiga peran utama. Yaitu sebagai pelindung produk (*to protect*), sebagai wadah (*to contain*), sebagai media promosi (*to promote*). [4] Setiap makanan membutuhkan tempat penyimpanan agar tetap bersih dan layak dikonsumsi. Ketika hendak diperjualbelikan, maka makanan haruslah memiliki kemasan, bisa berbahan plastik, kaleng, aluminium, dan lain-lain. Menurut [5] bagi para wisatawan Nusantara, beberapa atribut pemasaran seperti merek, harga dan kemasan termasuk hal yang penting untuk dipertimbangkan saat ingin membeli oleh-oleh. Para wisatawan berharap bahwa oleh-oleh yang mereka beli memiliki kualitas kemasan yang baik agar saat sampai tempat tujuan masih tetap laik untuk dikonsumsi, bahkan tidak hanya kualitas kemasan yang baik, tetapi juga merek yang sudah dikenal agar lebih berkesan serta harga yang wajar [6].

Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perancangan kemasan gudril, makanan ringan khas Desa Wisata Cimindi Kabupaten Pangandaran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode perancangan *Design Thinking*, dari mulai tahap analisis produk, *brainstorming* ide untuk perancangan kemasan, perancangan *prototype*, hingga pelaksanaan test *prototype* kemasan pada produk gudril, baik yang sudah matang maupun belum matang. Pada perancangan kemasan ini, selain merancang visualisasi kemasan, juga mempertimbangkan bahan dan bentuk yang sesuai bagi produk, bagaimana agar kemasan yang dirancang tetap menarik, ergonomis, serta dari segi biaya tidak terlalu berat bagi pihak BUMDes kedepannya.

2. Metode Perancangan

Penelitian untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Sebagai tahap pertama yang dilakukan pada penelitian adalah melakukan wawancara dan observasi ke tempat produksi gudril yaitu desa wisata cimindi dan melakukan wawancara kepada pihak BUMDes dan Masyarakat sekitar. Tahapan ini dilakukan untuk menemukan data profil, analisis produk, menentukan *unique selling point* (USP), dan *positioning* produk. Tahapan ini dilakukan untuk menentukan *design branding* dan kemasan bagi produk Gudril. Data-data tersebut akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang atribut *brand* seperti penamaan merek, logo, warna tema, *tagline* dan kemasan. Seperti yang disebutkan [7] bahwa kemasan dan citra merek terhadap keputusan pembelian sangat berkesinambungan karena untuk dapat menarik konsumen perlu adanya kemasan yang menarik dan merek yang memadai [7].

Pada proses perancangan kemasan sendiri salah satu hal yang dibutuhkan sebagai pertimbangan utama adalah varian produk, baik varian rasa, varian berat maupun varian-varian lainnya. Pada proses perancangan kemasan juga harus diteliti lebih lanjut mengenai penggunaan bahan kemasan dan bentuk kemasan agar dapat melindungi produk dengan sempurna namun tetap mudah digunakan oleh konsumen. Warna khas yang sudah dibuat dalam proses *branding* pun akan digunakan dalam proses perancangan kemasan ini. Pada proses desain *branding* kemasan ini, perancang menggunakan metode *design thinking*. Berikut bagan rangkuman proses perancangan dengan metode *design thinking* Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design Thinking* di mana *design thinking* sendiri memiliki 6 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test* dan *implement*. Berikut bagan metode perancangan :

Bagan 1 Proses perancangan dengan Metode *Design Thinking*



3. Pembahasan

Pada proses perancangan desain kemasan gudril, hal yang dilakukan pertama kali oleh tim perancang adalah *brainstorming* untuk menghasilkan hasil data analisa masalah, data produk, dan hipotesa desain kemasan yang akan dirancang. *Brief* desain akan membantu desainer mengerti teknik pemasaran dan kriteria penjualan sebaik mengatur hubungan. *Client brief* harus dapat menguasai *brand*, produksi dan persepsi konsumen. [8] Dari hasil *brainstorming* menghasilkan data *mind mapping* yang tertera pada gambar berikut :



Gambar 1 Mind Mapping Perancangan Kemasan Gudril

Pada proses perancangan desain kemasan gudril, hal yang sangat diperhatikan adalah bagaimana desain visual yang dihasilkan bisa mengedepankan ciri khas pangandaran. Desain kemasan produk merupakan salah satu factor penting yang dapat menguatkan branding bisnis dalam persaingan yang semakin ketat. Desain kemasan yang menarik dan berkualitas menjadi pembeda antar *brand* sendiri dengan *brand* competitor. [9] Oleh karena itu dari segi warna, tim perancang memutuskan memakai visual patung Tugu Marlin agar bisa mengedepankan ciri khas pangandaran. Pengadaptasian visualisasi patung tugu marlin diimplementasikan kepada visual logo dan warna tema kemasan. Berdasarkan data yang dihasilkan juga, produk gudril ini memiliki bahan dasar singkong. Kemudian Tim Kedai Reka Universitas Teknologi Bandung membuat resep baru percampuran antara bahan dasar singkong dan ikan kembung agar memiliki rasa yang beragam. Kemasan adalah wadah yang bersentuhan langsung atau tidak bersentuhan langsung dengan isi produk. Definisi pengemasan secara sederhana adalah sarana yang membawa produk dari produsen ke tempat pelanggan atau pemakai dalam keadaan yang memuaskan [10]. Oleh karena itu kemasan dibuat berdasarkan 3 varian rasa, yakni original, rasa daging ikan kembung dan rasa tulang ikan kembung, Kemasan original dibuat dengan stiker yang akan diaplikasikan ke kemasan Plastik PP Tebal Bening untuk memudahkan penggunaan dan pengemasan karna produk yang akan dikemas adalah varian mentah atau belum siap saji. Sedangkan untuk desain varian rasa daging ikan dan rasa tulang ikan dibuat dengan bentuk *standing pouch* berbahan *aluminium foil*. Bentuk dan bahan kemasan yang berbeda, maka konsumen akan mudah membedakan varian mentah dan varian siap saji. Berikut visualisasi kemasan yang sudah dirancang :



Gambar 2 Kemasan Standing Pouch Spesial Daging Ikan

Gambar 3 Kemasan *Standing Pouch* Spesial Tulang IkanGambar 4 Kemasan *Standing Pouch* Varian Original Mentah

Mem-branding produk melalui kemasan berarti menyangkut Upaya untuk memperkuat citra produk melalui desain kemasan. Desain kemasan membutuhkan perhatian khusus karena menyangkut citra produk yang akan tertanam di benak konsumen begitu melihat kemasan produk yang dijual. [11] Dari visualisasi kemasan di atas dapat dilihat 2 macam *logo gram* gudril yang diletakan di samping *logo type* Gudril. *Logo gram* yang digunakan untuk kemasan varian daging dan tulang yaitu visual ikan kembung, sedangkan *logo gram* pada varian original adalah bahan dasar singkong itu sendiri. Gaya visual yang diambil untuk logo gram sendiri mengusung tema besar konsep yaitu konsep tugu marlin. Kemudian dari tema warna mengusung biru laut dan sedikit elemen putih pasir pantai mengingat lokasi pangandaran yang sangat dekat dengan laut dan sangat terkenal dengan pantai. Dari setiap desain kemasan, perancang memasukan berbagai informasi yang harus tertera dalam kemasan, seperti *tagline* “Gudril Is Real Good”, logo halal, informasi “Khas Desa Wisata Cimindi – Pangandaran” identitas tempat produksi, komposisi, berat bersih, BPOM, kode produksi, masa berlaku produk, PIRT, deskripsi produk. Pada varian daging dan tulang ikan, karena produk ini merupakan produk siap saji dan kemasan dibuat sangat tertutup, perancang menambahkan visualisasi foto produk yang digubah sedemikian rupa agar dapat menarik minat membeli dan mengkonsumsi gudril. Pada varian mentah tidak mencantumkan foto produk karena produk asli sudah dapat dilihat dari luar dengan bahan kemasan menggunakan bahan Plastik PP tebal bening.

4. Kesimpulan

Desa wisata cimindi memiliki makanan ringan khas yang pada pelaksanaan produksinya memanfaatkan sumber daya masyarakat setempat dan dikelola oleh Badan Usaha Milik Desa Alkautsar yaitu gudril. Namun saat perancang melaksanakan survey ke desa cimindi pangandaran, terlihat bahwa makanan khas desa wisata cimindi tersebut tidak memiliki kemasan. Penyajian kemasan menggunakan kantong plastik tipis yang tidak laik mengingat Gudril adalah makanan ringan yang cepat layu. Dan kantong plastik tipis tersebut

tidak cukup kuat untuk mempertahankan produk dalam jangka waktu cukup lama, sehingga sulit untuk disimpan. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perancangan kemasan gudril, makanan ringan khas Desa Wisata Cimindi Kabupaten Pangandaran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode perancangan *Design Thinking*, dari mulai tahap analisis produk, *brainstorming* ide untuk perancangan kemasan, perancangan *prototype*, hingga pelaksanaan test *prototype* kemasan pada produk gudril, baik yang sudah matang maupun belum matang. Pada perancangan kemasan ini, selain merancang visualisasi kemasan, juga mempertimbangkan bahan dan bentuk yang sesuai bagi produk, bagaimana agar kemasan yang dirancang tetap menarik, ergonomis, serta dari segi biaya tidak terlalu berat bagi pihak BUMDes kedepannya. Pada perancangan kemasan, perancang mengusung tema visual Tugu Merlin yang terletak di pangandaran agar dapat menampilkan ciri khas pangandaran. Terdapat 3 varian kemasan yang dirancang, yaitu varian spesial daging ikan, varian spesial tulang ikan dan varian original mentah.



Gambar 5 *Mock Up* Kemasan Gudril Varian Spesial Daging



Gambar 6 *Mock Up* Kemasan Gudril Varian Spesial Tulang



Gambar 7 Foto Produk Kemasan Gudril Original

Proses perancangan kemasan banyak hal yang harus diperhatikan. Saat proses perancangan, hal-hal yang tidak bisa ditinggalkan adalah proses sketsa dan proses revisi yang berulang yang cukup memakan waktu. Setelah perancangan visual, kemudian dilanjutkan dengan proses cetak kemasan. Pada proses ini, sebelum dibuat massal dengan bahan yang seharusnya, perancang membuat *prototype* dengan bahan kertas *Artpaper* terlebih dahulu untuk dapat melakukan proses *testing* pada produk dan untuk bisa menentukan berat bersih produk yang sesuai dengan kemasannya. Kertas stiker sendiri, dibuat dengan beberapa alternatif kertas stiker sebelum memutuskan bahan stiker yang akan dibuat massal. Setelah tim perancang sepakat, kemudian kemasan dicetak secara massal dengan bahan sesuai konsep dan kemudian kemasan didistribusikan ke tempat produksi utama yaitu Desa Cimindi Pangandaran.

Daftar Pustaka

- [1] R. Rodhiah, A. I. Widayani and S. Winduwati, "Meningkatkan Keunggulan Kompetitif Melalui Redesain Kemasan Ukm Cap Cus Di Jambi," *Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, p. 1–6, 2021.
- [2] R. E. Badri, C. Pratisti and A. S. Putri, "Pengembangan Inovasi Kemasan Produk Untuk Meningkatkan Daya Tarik Umkm Wedang Jahe di Desa Sidodadi Asri," *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, p. 347–353, 2022.
- [3] F. P. Juniawan, S. Sujono, D. Y. Sylfania, H. Hamidah and others, "Pembuatan Desain Kemasan Produk untuk Pemberdayaan Industri Rumah Tangga dengan Metode Participatory Learning and Action," *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, p. 11–20, 2023.
- [4] N. Wahyudi and S. Satriyono, *Mantra kemasan juara*, Elex Media Komputindo, 2017.
- [5] H. Muallimah, "Kajian Branding Khong Guan Berdasarkan Konsistensi Kemasan Khong Guan Red Assorted Biscuit Sejak Tahun 1970-2017," 2017.
- [6] A. G. Sugiama and E. F. S. B. Pambudy, "Pengaruh kemasan, kewajaran harga dan brand awareness terhadap brand loyalty (studi kasus pada wisatawan nusantara di kartika sari bandung)," *Jurnal Manajemen Maranatha*, vol. 17, p. 1–14, 2017.
- [7] A. Partiwani and E. Arini, "Pengaruh kemasan dan citra merek terhadap keputusan pembelian," *Jurnal Manajemen Modal Insani Dan Bisnis (JMMIB)*, vol. 2, p. 77–87, 2021.
- [8] C. Ellicott and S. Roncarelli, *Packaging essentials: 100 design principles for creating packages*, Rockport Publishers, 2010.
- [9] I. G. A. D. Saryanti, E. Mandasari and I. G. A. P. I. Sidhiantari, "Pengembangan dan Pemanfaatan Desain Kemasan sebagai Media Promosi pada UKM Heavenine," *Journal of Community Development*, vol. 1, p. 1–6, 2020.
- [10] A. Amalia, F. K. Nursal and N. Nining, "Pemilihan Bahan dan Bentuk Kemasan untuk Produk Rumahan di LPKA II Bandung," *Jurnal Abdimas Indonesia*, vol. 2, p. 29–36, 2022.
- [11] A. Saputro, M. Anif, B. H. Prasetyo and others, "Desain branding kemasan produk UMKM yang menarik dan ekonomis," *Prosiding SISFOTEK*, vol. 6, p. 194–201, 2022.
- [12] F. P. a. S. S. a. S. D. Y. a. H. H. a. o. Juniawan, "Pembuatan Desain Kemasan Produk untuk Pemberdayaan Industri Rumah Tangga dengan Metode Participatory Learning and Action," *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2023.