

PERANCANGAN SNACK PLATE STONEWARE SEBAGAI WADAH PENYAJIAN SNACK UNTUK AKTIVITAS SANTAI DI RUMAH

Fanny Putri Oktariani¹, Edi Setiadi Putra², Agung Pramudya Wijaya³

¹ Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung

² Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung

³ Desain Produk, Institut Teknologi Nasional Bandung

Fannypoktariani@mhs.itenas.ac.id

edsetia@itenas.ac.id

agung@itenas.ac.id

Page | 60

ABSTRAK

Snack atau diterjemahkan sebagai camilan merupakan makanan pendamping, makanan pengganti lapar dan dikonsumsi dikala waktu senggang. Konsumsi *Snack* atau camilan menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat dan sering dijadikan sebagai makanan siap sedia di rumah. Jenis camilan yang dipilih juga berdasarkan kebutuhan dan keinginan saat hendak mengonsumsi mulai dari rasa camilan yang manis, asin, dan gurih atau jenis camilan kering seperti gorengan atau yang berkuah seperti es buah. Camilan diminati oleh anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini menjadikan bahwa *snack* menjadi pilihan konsumsi masyarakat. *Survey GlobalData's* pada tahun 2018 menyebutkan bahwa rata-rata orang mengonsumsi camilan dan paling banyak mengonsumsi camilan antara jam makan siang hingga makan malam. dikonsumsi sebagai penunda lapar atau sebagai nutrisi tambahan atau sebagai sesuatu yang dinikmati rasanya pada saat senggang atau sambil melakukan rutinitas lain. Dari hasil survey yang dilakukan oleh *Calbee Wings* dan Jakpat terhadap responden yang tersebar di berbagai kota di Indonesia, sebanyak 51.33% orang Indonesia mengaku suka menikmati *snack* saat selingan aktivitas. Mengonsumsi camilan secara positif mampu meningkatkan kerja otak untuk lebih berkonsentrasi, mencegah kekosongan perut, dan mengontrol nafsu makan.

Dalam hal ini mengonsumsi camilan pada selingan kegiatan santai di rumah menjadi kesempatan dalam perancangan wadah sebagai penyajian *snack* dengan menggunakan material utama berupa keramik *Stoneware*. Tujuan dalam perancangan dilakukan sebagai nilai pakai yang memberikan kesan yang rapih dan tertata serta visual dari wadah penyajian untuk memperindah penampilan makanan yang disajikan serta aktivitas menikmati camilan disore hari saat santai '*break of routine*' dapat dijadikan sebagai kegiatan meditasi kecil.

Kata Kunci : *Camilan, Stoneware, Wadah Penyajian, aktivitas santai.*

ABSTRACT

Snack is a side dish, food to boost hunger and is consumed in spare time. Consumption of snacks or snacks has become a necessity for the community and is often used as ready-to-eat food at home. The type of snack chosen is also based on the needs and desires when they want to consume, ranging from sweet, salty, and savory snacks or dry snacks such as fried foods or soupy ones such as fruit ice. Snacks are in demand by children to adults. This makes snacks a choice of people's consumption. GlobalData's survey in 2018 stated that the average person

consumes snacks and consumes the most snacks between lunch and dinner hours. consumed as a hunger suppressant or as a nutritional supplement or as something to enjoy in your spare time or while doing other routines. From the results of a survey conducted by Calbee Wings and Jakpat on respondents spread across various cities in Indonesia, as many as 51.33% of Indonesians admit that they like to enjoy snacks during their activities. Consuming a snack can positively increase the work of the brain to concentrate more, prevent stomach eating, and control appetite.

In this case, eating snacks during leisure activities at home becomes a place for designing containers for serving snacks using the main ingredient in the form of stoneware ceramics. The purpose in the design is carried out as a use value that gives a neat and orderly impression as well as visuals from the presentation to beautify the appearance of the food served and the activity of enjoying snacks in the afternoon while relaxing (Break in the routine) can be used as a small Meditation activity

Keywords : snack, stoneware, display, meditation activity

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Konsumsi *snack* atau camilan menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat dan sering dijadikan sebagai makanan selingan dan sebagai makanan siap sedia di rumah, dikonsumsi agar perut tidak terasa kosong. Jenis camilan yang dipilih juga berdasarkan kebutuhan dan keinginan saat hendak mengonsumsi camilan.



Gambar 1 penggambaran menikmati snack saat aktivitas di rumah (sumber : google.com)

Saat melakukan aktivitas di rumah seperti bekerja atau belajar hingga aktivitas yang lebih santai seperti menonton televisi sambil menikmati camilan atau setelah melakukan berbagai rutinitas di sore hari setelah mengonsumsi makan utama sebagai nutrisi tambahan[1] dan sebagai aktivitas selingan. Manfaat positif dari mengonsumsi camilan sebagai makanan pengganti agar perut tidak kosong, meningkatkan konsentrasi, dan mengontrol nafsu makan. Both (1990) menyebutkan Kategori *snack food* antara lain : permen dan produk konfeksioneri; *cookie/cracker* dan produk asal tepung lainnya; *meat snack*; *snack* dengan basis susu; *fish snacks* dan *shellfish snacks*, *extruded snacks*, *snack* berbasis buah; kacang-kacangan; *potato based textured snacks*; dan *health food snacks*. *Snack food* juga sering disebut sebagai *savory snack* karena sebagai besar *snack* memiliki rasa asin, berbumbu, maupun gurih[2]

Wadah dalam kamus besar Bahasa Indonesia merupakan tempat untuk menaruh, menampung atau menyimpan sesuatu. Sedangkan penyajian merupakan proses pembuatan penyajian, atau pengaturan penampilan.

Wadah penyajian yang umum diketahui sebagai sajian hidangan untuk makanan merupakan jenis tableware dengan penyempitan jenis serverware menjadi peralatan kebutuhan di atas meja. Produk peralatan saji meliputi berbagai jenis seperti piring, mangkuk, gelas, nampan, dan tatakan gelas. Wadah penyajian sebagai produk pakai pada hidangan makanan serta memberikan kesan rapih dan tertata serta memperindah penampilan makanan yang telah di sajikan atau kerap digunakan sebagai *display*.

Rumusan masalah pada penelitian ini ditetapkan bahwa mengkonsumsi makanan camilan telah menjadi kebiasaan bagi banyak masyarakat dan bahkan menjadi sebuah lifestyle . Dalam hal ini memberikan kesempatan dalam perancangan wadah untuk penyajian makanan ringan di rumah pada saat beraktivitas santai. Tableware jenis serveware berperan sebagai pendukung fungsi dan visual dalam penyajian makanan. Tableware juga mampu memberikan persepsi pada cita rasa makanan dalam penyajiannya[3]

Perancangan ini sendiri memiliki tujuan menghasilkan wadah penyajian untuk makanan ringan saat aktivitas santai dirumah.

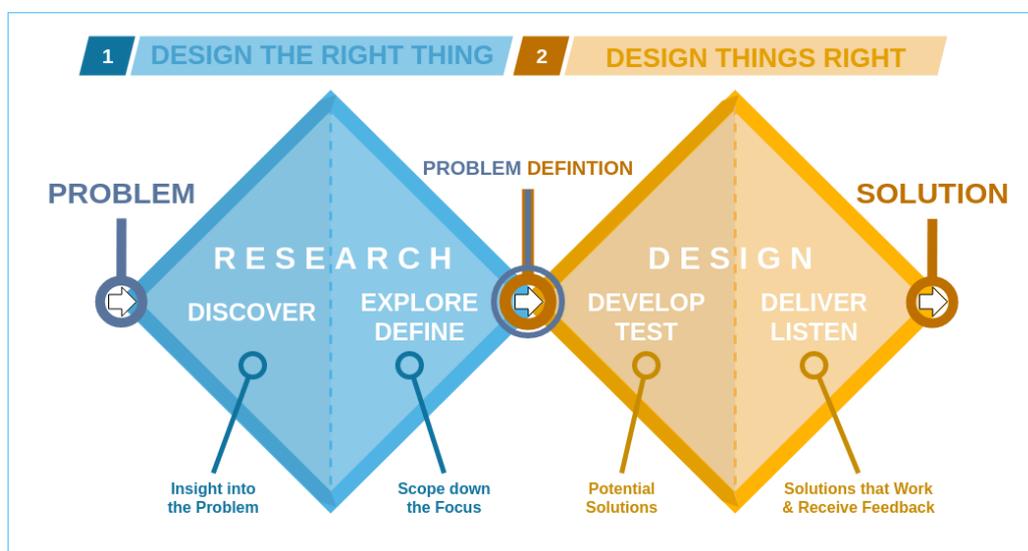
Penulis memfokuskan poin-poin yang menjadi tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk merancang Wadah penyajian camilan di rumah
2. Penggunaan wadah penyajian yang memberikan kesan tertata dan memberikan persepsi akan cita rasa makanan yang disajikan

Metodologi

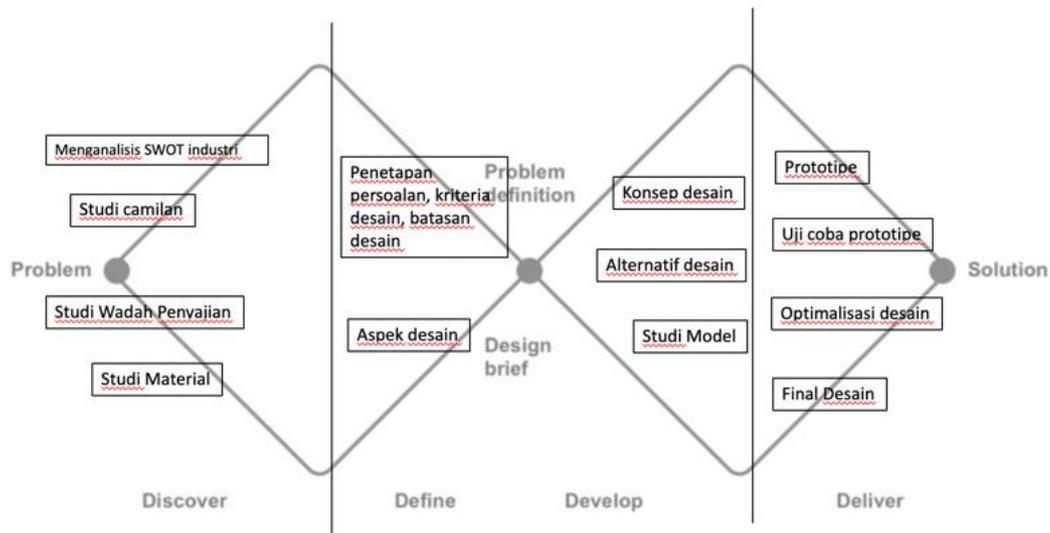
Metode yang Digunakan

Dalam penelitian ini Metodologi yang digunakan merupakan *design thinking double diamond* melalui empat tahapan yaitu *discover, define, develop, deliver*



Gambar 2 Metode Desain - Double Diamond (sumber google.com)

Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 3 penjabaran kerangka berpikir (sumber : data pribadi)

Pada fase discover, penulis melakukan brainstorming dengan melakukan *research* data sebagai peluang atau kesempatan untuk mencari tahu fokus permasalahan sehingga dapat tercetus produk seperti apa yang akan didesain. Dengan melakukan studi pendahuluan berupa membaca jurnal atau artikel hingga pengamatan secara observatif. Tahap selanjutnya, yaitu Define ditetapkan poin-poin yang dianggap penting untuk diselesaikan setelah mendapatkan data riset yang telah diolah. Pada tahap Develop dimunculkan ide-ide kreatif yang dianggap sebagai solusi dari permasalahan. Di fase ini juga menjadi evaluasi untuk pemilihan desain seperti apa yang memenuhi kategori dari solusi. Tahap terakhir, Deliver berkaitan desain akhir dengan percobaan yang difinalisasikan. Di tahap inilah prototipe produk (*mock up, storyboard*) dibuat. Sehingga dapat menyimpulkan apakah produk tersebut sudah ideal dalam memecahkan masalah

Diskusi

Camilan



Gambar 4 pengelompokan kategori camilan (sumber : data pribadi)

Makanan ringan, camilan, atau kudapan adalah istilah bagi makanan yang bukan merupakan menu utama (makan pagi, makan siang atau makan malam). Makanan yang dianggap makanan ringan merupakan makanan untuk menghilangkan rasa lapar seseorang sementara waktu, memberi sedikit pasokan tenaga ke tubuh, atau sesuatu yang dimakan untuk dinikmati rasanya. Jenis camilan sangat beraneka ragam, mulai dari rasa yang asin, gurih, manis, hingga asam (gambar 4). Memiliki tekstur yang berbeda-beda juga berdasarkan cara pembuatannya seperti digoreng, dikukus, direbus, dipanggang, hingga camilan yang siap disantap seperti *biscuit* kemasan. Jenis camilan yang disukai tergantung selera. Camilan dapat dikategorikan menjadi camilan kering, basah-berkuah, dalam wadah khusus, dalam kemasan dagang.

Survey *GlobalData's* pada tahun 2018 menyebutkan bahwa rata-rata orang mengonsumsi camilan dan paling banyak mengonsumsi camilan antara jam makan siang hingga makan malam.



Gambar 5 survey globaldata's 2018 waktu mengonsumsi camilan (sumber : globaldata)

Snack Plate

Merupakan gabungan dua kata dari kata *Snack* yang berarti camilan dan dari kata *plate* yang berarti piring yang didefinisikan sebagai wadah berbentuk bundar pipih dan sedikit cekung (atau ceper).

Table 1 relevansi penggunaan wadah saji pada beberapa jenis camilan

JENIS CAMILAN	AVAIL ABLE	KETERANGAN
Camilan kering	√	Sangat Relevan
Camilan basah berkuah	√	Cukup Relevan
Camilan kemasan dagang	✗	Tidak relevan, karena sudah diwadahi secara khusus dalam kemasan jajan atau kemasan dagang.
Camilan dalam kemasan khusus	✗	Tidak relevan, karena sudah memiliki sistem wadah yang sesuai dengan nama makan yang sudah populer.

Pada perancangan produk sebagai wadah penyajian dipilih fokus jenis camilan ‘kering’, hal ini agar bentuk bentuk desain yang dihasilkan menyesuaikan kebutuhan untuk camilan kering tanpa kadar air yang berlebih untuk diwadahi yang cenderung untuk camilan berkuah yang akan menghasilkan bentuk yang mengarah seperti mangkuk (*bowl*). Sehingga makna dari *snack plate* tidak melenceng.

Camilan Kering



Gambar 6 penggambaran camilan kering (sumber : google.com)

Camilan kering merupakan camilan dengan kadar air yang sangat sedikit. Kemungkinan melalui proses penggorengan

Atau dipanggang. Camilan kering umumnya ditemui pada jenis camilan seperti gorengan, roti, *biscuit*. Pada camilan jenis tertentu seperti camilan asin umumnya disantap dengan cara *dipping* saos seperti sambal, tomat, atau lainnya

Porsi Camilan



Gambar 7 penggambaran porsi camilan kering (sumber google.com)

Porsi camilan tentunya tidak melebihi dari porsi saat memakan makanan utama, baik dari jumlah makanan sampai jumlah kalori yang diterima. Tiap individu mengonsumsi dengan hitungan satuan pada camilan atau porsi yang terhitung secara satuan.

Contohnya, jika pada camilan seperti gorengan, individu dapat memakan camilan sebanyak 2-4 gorengan untuk merasa cukup. Sedangkan jika camilan berbasis roti seperti *toast*, memakan 1 buah *toast* untuk merasa cukup, lalu porsi dalam satuan seperti contoh dalam satu porsi dimsum berisikan 3-5 dimsum. Tergantung pada jenis camilan yang dikonsumsi karena camilan hanya sebagai makanan pelengkap bukan sebagai makanan utama yang mengenyangkan.

Aspek Desain

Segmentasi Pasar

Geografis : Lingkungan Perkotaan

Demografis : Keluarga Menengah Keatas

Aspek Material

Stoneware merupakan material mentahnya yang berasal dari alam. Pencampuran beberapa bahan meliputi kandungan F.A.G (*flux, alimum, glassformer*) yang menjadi satu kesatuan untuk menghasilkan jenis tanah liat stoneware. Jenis tanah liat stoneware merupakan salah satu jenis keramik yang melalui suhu pembakaran yang tinggi (*high firing*) sekitar 1.180-1.300°C yang menghasilkan sedikit pori-pori (*less porous*) dan memiliki mekanisme yang kuat dibanding *earthenware*. Warna dari tanah liat *stoneware* bervariasi dari putih, abu-abu, dan coklat muda tergantung dari kandungan campuran tanah dan suhu pembakarannya[4]

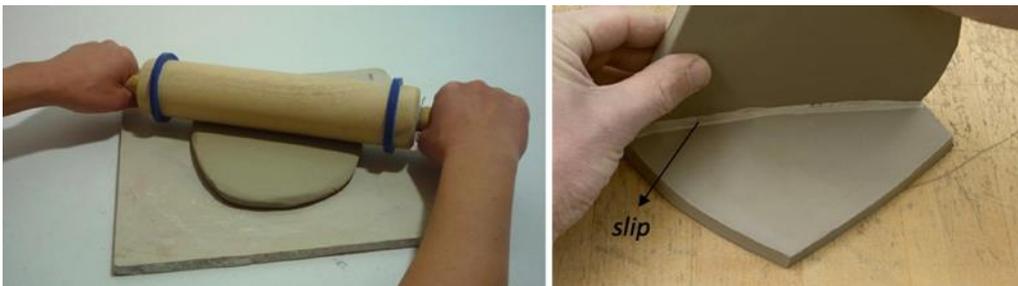
Aspek Produksi



1. Mempersiapkan material : pada proses ini mempersiapkan tanah bisa dengan meracik tanah *stoneware* dari *raw material* atau menggunakan stok yang sudah ada untuk melalui proses *wedging* atau gembblongan tanah, tujuan dari pengembblongan tanah

- agar kadar air dan gelembung didalam tanah berkurang sehingga tanah liat menjadi menyatu (*homogen*).
2. *Forming* : merupakan proses pembentukan tanah liat untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Pada proses *forming* dilakukan menggunakan teknik *handbuild* seperti *pitch* dan *slabbing*.
 3. Pembakaran pertama : pada proses ini dilakukan pembakaran produk setelah produk didiamkan selama beberapa hari dan kering dengan baik. Pembakaran pertama bertujuan menjadikan tanah liat yang kering mejadi *bisque* menjadikan keramik yang kuat dan kedap air.
 4. Pewarnaan dan glasir : ditahap setelah tanah liat menjadi *bisque* ada proses pewarnaan produk dan pemberian glasir. Tujuan pewarnaan dan glasir untuk memperindah keramik secara visual. Glasir merupakan lapisan tipis pada badan keramik bisa dilakukan dengan cara dicelup, dituang, disemprot, dan dikuas.
 5. Pembakaran kedua : pebakaran kedua dilakukan setelah pemberian glasir bertujuan agar keramik semakin kuat dan kedap dari air.
 6. *Finishing Product* : pada proses ini dimana pengecekan produk dilakukan apakah produk lolos dari ketentuan sebagai produk layak pakai, apakah produk memiliki kecatatan atau tidak.

Aspek Teknik



Gambar 8 penggambaran slabbing dan pemberian slip (sumber:google.com)

Pada Teknik pembuatan *snack plate* dilakukan teknik *Forming* berupa *handbuilding*. Pembentukan secara manual sepenuhnya menggunakan tangan bertujuan memudahkan untuk mencapai bentuk-bentuk yang diinginkan. Teknik lainnya berupa *Slabbing* dimana teknik ini melalui proses dengan meratakan tanah liat dengan cara di *roll*, kemudian membentuk bagian-bagian tertentu dan menggabungkan bagian-bagian dari tanah liat.

Aspek Ergonomi



Gambar 9 penggambaran memegang piring datar (sumber : google dan data pribadi)

Pada produk *snack plate* ergonomi berkaitan erat pada dimensi tangan. Terkaitnya interaksi dengan benda memiliki batasan-batasan tertentu, Produk *snack plate* saat berinteraksi langsung dengan tangan seperti saat mengangkat, memegang, dan membawa produk.

Konsep Desain

Zen Style



Gambar 10 penggambaran zen (sumber : pinterest)

Zen merupakan aliran Budha yang dapat diartikan sebagai keseimbangan, kesederhanaan, dan selaras dengan alam[5]. *Zen Style* bertujuan agar sebuah tempat menimbulkan suasana yang terasa nyaman, tenang, dan mententramkan jiwa. *Zen* berkaitan dengan keindahan, keanggunan, ketidaksempurnaan, kerumitan —tetapi juga kesederhanaan—dan keadaan alami.

Stress yang merupakan bagian dari kehidupan manusia dan dapat dirasakan oleh setiap individu mempengaruhi beberapa faktor seperti faktor lingkungan (sukadiyanto, 2010)[6] dengan adanya *Zen Style* yang mampu memberikan efek tenang, rapih, tertata karena objek berkaitan dengan alam memberikan keindahan pada ketidaksempurnaan.

Keramik merupakan material alam[7] yang telah memenuhi definisi tersebut, Dan menikmati camilan saat aktivitas santai pada sore hari bisa dijadikan sebagai meditasi kecil sehingga konsep *Zen Style* dipilih sebagai penerapan desain pada produk.

Prinsip Zen

Menurut pengamatan pakar inovasi dan desain, Matthew May. Ada 7 prinsip dasar yang membawa filosofi *Zen* ke dalam lingkup dan desain yaitu:

- *Austerity* : membatasi dekorasi berlebihan
- *Simplicity* : keindahan pada kesederhanaan
- *Naturalness* : alami atau berkaitan dengan alam
- *Subtlety* : kehalusan/kelembutan
- *Imperfection, Asymmetry* : ketidaksempurnaan

- *Break in the routine*
- *Stillness* : berkaitan dengan meditasi

Warna pada Zen



Gambar 11 warna pada konsep zen

Zen yang berkaitan erat dengan alam dan memberikan efek ketenangan memiliki warna-warna yang berdasarkan dan terinspirasi dari alam. Pada pemilihan warna produk disesuaikan dengan ketentuan dari warna *Zen* dan hasil glasir yang dapat diperoleh serta menyesuaikan dengan camilan yang warna-warni sehingga camilan terlihat menarik saat disajikan.

Alternatif Desain

Pada beberapa alternatif desain dilakukannya *design by drawing* dan *design by doing*. Alternatif desain menyesuaikan konsep *simplicity* dan berbentuk organik serta desain yang terinspirasi oleh alam.



Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3



Alternatif 4



Alternatif 5



Alternatif 6

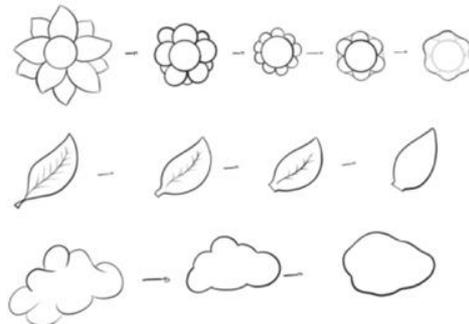
Gambar 12 alternatif sketsa

Design by Doing



Gambar 13 alternatif by doing

Pada studi model ini dilakukan pembentukan secara alami dan spontan. Lekukan yang dihasilkan tidak sama.



Gambar 14 alternatif by doing

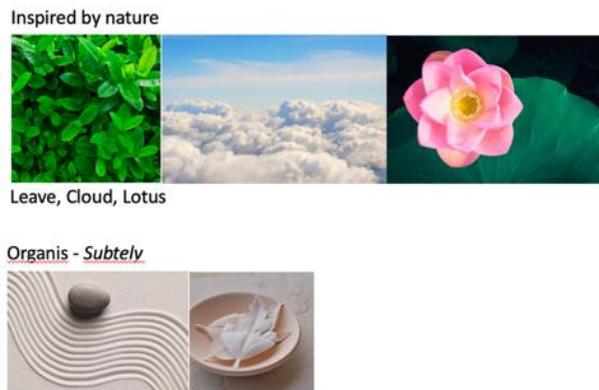
Pada studi model ini dilakukan secara spontan namun memiliki visual mengikuti bentuk-bentuk yang terinspirasi oleh alam seperti bunga lotus, daun, dan awan melalui proses stilasi desain kedalam bentuk yang lebih sederhana. Pada konsep ini lah makna dari Prinsip Zen ada yaitu berkaitan dengan alam.



Gambar 15 alternatif by doing

Pada studi model ini di tambahkan hal-hal yang menjadi kelebihan selain sebagai wadah menampung camilan juga adanya *space* berukuran kecil berfungsi sebagai wadah saos Dan adanya beberapa garis seperti pemberian batas bertujuan untuk penampungan minyak pada camilan yang digoreng.

Concept Development



Gambar 16 concept development (sumber : pinterest)

Terinspirasi dari alam berdasarkan dengan konsep *Zen*, dimana organisme hidup berada dalam keseimbangan dengan alam lingkungan sekitarnya.

Prototyping



Gambar 17 percobaan prototyping (sumber : data pribadi)



Gambar 18 detail prototyping (sumber : data pribadi)

Permasalahan yang muncul pada pembuatan prototipe yang telah dilakukan yaitu pada hasil jadi produk:

- Warna glasir tidak muncul, tidak merata, tercampur dengan warna lainnya, penyebab terjadinya kemungkinan dikarenakan cara pengaplikasian glasir yang salah, kekentalan glasir, alat aplikasi glasir yang tidak bersih
- adanya retakan tidak terdeteksi setelah pembakaran bisquit sehingga saat melalui proses pembakaran setelah glasir produk menjadi retak
- Glasir tidak menyatu sehingga bodi produk masih terlihat, kemungkinan adanya kesalahan pada pengaplikasian glasir.

Responden Calon User



Gambar 19 hasil prototype (sumber : data pribadi)



Gambar 20 hasil survey dari calon user terkait model yang mereka pilih (sumber : data pribadi)

Berdasarkan hasil jawaban responden ‘model produk 2’ memiliki tingkat persenan paling tinggi untuk “Produk Disukai” dan ‘model produk 3’ memiliki tingkat persenan tinggi karena mendefinisikan alam dari segi warna dan terlihat jujur pada defisini natural

Final Desain



Gambar 21 final desain (sumber : data pribadi)

Terinspirasi dari bunga Lotus yang dilambangkan sebagai bunga ketenangan dan menjadi inspirasi bagi orang-orang Buddha pada karya seni. Lotus putih yang memiliki arti ketenangan dan kesempurnaan spiritual, sedangkan Lotus merah muda merupakan warna identik dari bunga Lotus tersebut. Produk berukuran sedang, kurang lebih berdiameter 15cm dilengkapi dengan saos yang terpisah berukuran diameter 5cm.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk *snackplate* sebagai wadah penyajian camilan (*display*) dengan menggunakan konsep desain yang terinspirasi dari *Zen Style*. Penggunaan *snack plate* sebagai wadah penyajian dimana menikmati camilan saat santai di sore hari menjadi sebuah kegiatan meditasi kecil berupa *break of routine*. Menghasilkan beberapa alternatif *prototype* lalu kemudian dipilih final desain berupa stilasi desain bunga lotus yang melambangkan ketenangan dan dikaitkan sebagai simbol *Zen* itu sendiri.

Daftar Pustaka

- [1] A. Nurhayati and E. Lasmanawati, “PENGARUH MATA KULIAH BERBASIS GIZI PADA PEMILIHAN MAKANAN JAJANAN MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA,” vol. 13, no. 1, p. 6, 2012.
- [2] “BAB II.pdf.” Accessed: Nov. 16, 2021. [Online]. Available: <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/3956/3/BAB%20II.pdf>
- [3] C. Spence, V. Harrar, and B. Piqueras-Fizman, “Assessing the impact of the tableware and other contextual variables on multisensory flavour perception,” *Flavour*, vol. 1, no. 1, p. 7, Dec. 2012, doi: 10.1186/2044-7248-1-7.
- [4] R. W. Rizqi and D. Ismail, “Eksplorasi Limbah Kaca Pada Badan Keramik Stoneware,” *J. Desain Indones.*, vol. 03, no. 02, p. 9, doi: <https://doi.org/10.52265/jdi.v3i2.94>.

- [5] A. M. C. W. Putri and R. Handayani, "Prinsip Dasar Budha Zen dalam Chanoyu," *Lingua Cult.*, vol. 4, no. 2, p. 129, Nov. 2010, doi: 10.21512/lc.v4i2.361.
- [6] S. Sukadiyanto, "STRESS DAN CARA MENGURANGINYA," *J. Cakrawala Pendidik.*, vol. 1, no. 1, May 2010, doi: 10.21831/cp.v1i1.218.
- [7]"Uji_Porositas_Stoneware_Sukabumi_dengan_Campuran_Serbuk_Gergaji_Kayu_Sengon_-_Fajar_Prasudi.pdf."