

PERANCANGAN *STARTER PACK* UNTUK MEMASAK JAJANAN DAN MINUMAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA 5-7 TAHUN

Monica Averina¹, Listia Natadjaja², Rika Febriani³

1. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya
 2. Babatan Pratama XVIII / U-17
- Email: monicaverina98@gmail.com

Abstrak

Indonesia terkenal akan kekayaan budayanya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, budaya bangsa Indonesia mulai tergeser dengan budaya *modern*. Salah satu budaya yang tergeser oleh budaya modern adalah jajanan dan minuman tradisional, akibatnya generasi muda sudah kurang mengenal jajanan dan minuman tradisional tersebut. Guna mencari solusi maka dilakukan penelitian kualitatif, dimana melalui perancangan ini dibuatlah sebuah *starter pack* untuk memasak jajanan dan minuman tradisional klepon dan angkle. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan budaya Indonesia melalui kegiatan memasak (praktik langsung) kepada anak usia 5-7 tahun. Selain mengenalkan budaya Indonesia, kegiatan memasak sendiri memiliki banyak manfaat positif bagi anak dan orang tua. Melalui perancangan ini diharapkan generasi muda dapat mengenal dan tahu bagaimana cara membuat jajanan dan minuman tradisional, khususnya klepon dan angkle.

Kata kunci: *starter pack*, jajanan, minuman, tradisional

Abstract

Starter Pack Design for Cooking Traditional Snacks and Drinks for Children Aged 5-7 Years

Indonesia is famous for its cultural richness. However, as time goes by, the cultures of the Indonesian people are beginning to be displaced by modern culture. Some of Indonesian cultures that are displaced by modern culture are traditional snacks and drinks. as a result, traditional snacks and drinks are starting to fade, especially among young people. In order to find solutions, qualitative research was carried out, in which through this design a starter pack was made to cook traditional snacks and drinks, klepon and angkle. It is aimed at introducing Indonesian culture through cooking activities (direct practice) to children aged 5-7 years. In addition to introducing the Indonesian culture, cooking itself has many positive benefits for children and parents. In addition to introducing Indonesian culture, cooking itself has many positive benefits for children and parents. Through this, hopefully the younger generation can get to know more about how to make their traditional snacks and drinks especially kelson and angkle.

Keyword: *starter pack, snacks, drinks, traditional*

Pendahuluan

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan budayanya. Seiring dengan perkembangan zaman budaya bangsa Indonesia mulai tergeser dengan

budaya *modern*. Salah satu budaya Indonesia yang mulai tergeser dan dilupakan terutama oleh generasi muda adalah makanan tradisional. Hal tersebut

dibuktikan melalui pernyataan *Indonesian Chef Association* (dalam Widodo, 2018), bahwa banyak anak muda yang tidak lagi mengenal makanan khas Nusantara, apalagi mengkonsumsinya. Kurangnya pengenalan anak akan makanan tradisional tidak hanya disebabkan oleh perkembangan teknologi saja, tetapi juga merupakan tanggung jawab orang tua yang lebih suka mengajak anak-anaknya makan masakan *modern* terutama *fast food* dan *junk food*. Untuk itu sangat penting bagi orang tua untuk turut ambil bagian dalam mengenalkan makanan tradisional kepada anak. Ada banyak cara untuk mengenalkan atau mengedukasi anak mengenai makanan tradisional. Salah satu caranya adalah melalui kegiatan memasak makanan tradisional. Kegiatan memasak pada perancangan ini adalah kegiatan memasak jajanan dan minuman tradisional atau disebut juga sebagai panganan dan minuman tradisional. Kegiatan masak dapat diajarkan sejak usia dini dengan menyesuaikan tingkat kesulitannya. Misalnya untuk anak usia 5-7 tahun anak sudah bisa diberikan tugas untuk memotong menggunakan pisau kecil atau gunting, menimbang, melipat adonan, mengupas jeruk dan telur rebus, memarut, tetapi tetap pada pengawasan orang tua. Sedangkan untuk anak usia 8-11 tahun sudah bisa diajarkan untuk merencanakan menu yang akan dibuat, bahkan sudah dapat membuka kaleng, dan menyalakan kompor. Selain itu kegiatan memasak juga memiliki banyak manfaat bagi anak. Menurut Fabiola P. S, psikolog anak dari Fakultas Psikologi Universitas Atmajaya Jakarta ada 8 manfaat memasak untuk anak yaitu, meningkatkan kehangatan keluarga, meningkatkan wawasan anak, melatih konsentrasi dan daya ingat, mengembangkan sensitivitas anak, melatih anak membuat keputusan, meningkatkan tanggung jawab, membiasakan pola makan sehat, dan menghadirkan cinta untuk anak (Sukmasari, 2018; Dini, 2011).

Mengenalkan panganan dan minuman tradisional kepada anak melalui kegiatan memasak tentunya tidak mudah. Diperlukan waktu dan pengetahuan dalam menyiapkan bahan-bahan baku pembuatan panganan dan minuman tradisional tersebut. Untuk membantu permasalahan tersebut, dirancang sebuah *starter pack* untuk memasak panganan dan minuman tradisional bagi anak usia 5-7 tahun. Dip

ilih usia 5-7 tahun karena di usia tersebut anak sudah lebih bisa mengendalikan diri, mandiri dan memiliki pergerakan fisik yang sudah lebih baik (Dhiva, 2017). Selain membantu orang tua dalam mengenalkan panganan dan minuman tradisional, *starter pack* ini diharapkan juga dapat melatih kreativitas anak serta

membangun hubungan yang lebih erat antara orang tua dan anak melalui kegiatan memasak. Sesuai dengan tujuannya, *starter pack* ini memiliki tema seputar panganan dan minuman tradisional. Pada perancangan ini diambil panganan dan minuman tradisional klepon dan wedang angkle karena memiliki bahan-bahan dasar dan cara pembuatan yang cukup sederhana sehingga dapat dilakukan oleh *target audience* dengan pendampingan orang tua. Selain mengenalkan jenis panganan dan minuman tradisional, anak juga dapat langsung belajar bagaimana cara memasak panganan dan minuman tradisional tradisional tersebut.

Terkait dengan perancangan ini, sebelumnya terdapat sebuah perancangan yang juga bertujuan untuk mengenalkan panganan tradisional kepada anak melalui *game*. Perancangan tersebut ditulis oleh Grace dengan judul Perancangan Media Permainan Edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional untuk Anak Usia 9-12 Tahun di Surabaya. Perancangan tersebut bertujuan untuk mengenalkan anak mengenai jajanan tradisional dan dapat mengajak anak belajar sambil bermain melalui *board game*. Jika dibandingkan dengan permainan *digital*, *board game* dinilai memiliki banyak kelebihan dimana saat bermain *board game* ada pergerakan langsung dari pemain secara nyata untuk menjalankan permainan, sehingga hal tersebut berpengaruh pada sistem motorik secara keseluruhan. Sedangkan, pada permainan *digital*, seluruh pergerakan dilakukan secara virtual, yang juga berimbas pada sensasi saat bermain pada anak-anak (Octaviani, 2013).

Di dalam perancangan sebelumnya juga ditemui permasalahan yang sama dimana panganan tradisional mulai tergeser oleh perkembangan zaman dan teknologi yang mengakibatkan generasi muda tidak mengenal panganan tradisional. Media yang digunakan cukup berbeda, pada perancangan sebelumnya digunakan media *board game*, sedangkan pada perancangan ini, media yang digunakan adalah *starter pack* untuk masak panganan dan minuman tradisional. Dari perancangan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa mengenalkan melalui sebuah permainan yang dapat dimainkan secara langsung atau praktik langsung dinilai lebih bermanfaat, sehingga pada perancangan ini digunakan media *starter pack* masak panganan dan minuman tradisional dimana anak bisa praktek langsung untuk belajar membuat panganan dan minuman tradisional tersebut.

Tujuan Perancangan

Merancang *starter pack* untuk memasak panganan dan minuman tradisional yang bertujuan untuk

mengenalkan penganan dan minuman tradisional kepada anak usia 5-7 tahun.

Metode Perancangan

Untuk menunjang perancangan *starter pack* memasak jajanan dan minuman tradisional yang bertujuan untuk mengenalkan jajanan dan minuman tradisional bagi anak usia 5-7 tahun, maka diperlukan pengumpulan data –data yang dapat melancarkan pelaksanaan perancangan ini. Data –data yang dibutuhkan adalah data-data baik data primer maupun sekunder.

a) Data Kualitatif:

- Alasan orang tua lebih memilih mengenalkan makanan *fast food / junk food* dibandingkan dengan penganan dan minuman tradisional,
- Alasan anak lebih menyukai penganan *modern (fast food/junk food)* dibandingkan dengan penganan dan minuman tradisional

b) Data Sekunder: Data sekunder adalah data – data penunjang dari data –data primer dalam perancangan. Data tersebut adalah data yang diperoleh dari studi literatur sehingga data yang diperoleh bisa dari perpustakaan berupa literatur mengenai masak dan jajanan tradisional.

Metode Pengumpulan Data

a) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung maupun melalui telepon kepada para responden yang menjadi *target audience* dimana kemudian hasil wawancara tersebut dicatat dan direkam terarsip dengan baik untuk dijadikan sebagai data primer.

b) Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mendengar dan melihat perilaku atau fenomena sosial yang menjadi fokus penelitiannya dalam rangka memperoleh data penelitian. Pada umumnya, data observasi digunakan sebagai pelengkap data wawancara. Namun demikian, observasi seringkali membantu peneliti mengidentifikasi masalah penelitian secara lebih tajam terutama ketika dilakukan di awal.

Metode Analisis Data

• What:

1. Apakah orang tua akan membeli produk *starter pack* memasak penganan dan minuman tradisional untuk mengenalkan makanan tradisional?
2. Apakah anak usia 5-7 tahun dapat memainkan produk dengan baik?
3. Apakah manfaat produk *starter pack* jajanan dan minuman tradisional bagi *target audience*?
4. Apa media yang digunakan untuk memasarkan produk?

• Who:

1. Siapa yang menjadi target market untuk pemasaran produk *starter pack* memasak jajanan dan minuman tradisional?
2. Siapa yang menjadi *target audience* untuk pemasaran produk *starter pack* memasak jajanan dan minuman tradisional?

• Why:

1. Mengapa penting untuk mengenalkan penganan dan minuman tradisional untuk anak?
2. Mengapa konsumen perlu untuk membeli produk *starter pack* memasak penganan dan minuman tradisional?

• When:

1. Kapan produk dapat dipasarkan?
2. Kapan waktu yang tepat untuk anak memainkan produk?

• Where:

1. Dimana produk akan dipasarkan?

• How:

1. Bagaimana produk akan dipasarkan?
2. Bagaimana produk dapat membantu orang tua untuk mengenalkan penganan dan minuman tradisional kepada anak?
3. Bagaimana efektifitas produk dalam mengenalkan penganan dan minuman tradisional kepada *target Audience*?

Identifikasi dan Analisis Data

Definisi *Starter Pack*

Ada banyak definisi mengenai apa itu starter pack, berikut beberapa definisi starter pack:

1. *Starter pack* adalah suatu paket yang berisikan hal-hal dasar yang dibutuhkan untuk membuat atau melakukan sesuatu (Macmillan dictionary).
2. *Starter pack* adalah suatu paket yang dapat digunakan untuk melakukan aktivitas tertentu, untuk pergi ke suatu tempat, dan sebagainya untuk pertama kalinya (Cambridge dictionary).
3. *Starter pack* merupakan sebuah paket yang berisi peralatan atau informasi dasar. (Collin dictionary).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *starter pack* adalah sebuah paket yang berisi peralatan-peralatan dasar yang dibutuhkan untuk melakukan atau membuat sesuatu. Secara harfiah *starter pack* juga dapat dikatakan sebagai sebuah paket dasar yang diperlukan untuk memulai sesuatu, yang berarti *starter pack* bisa memiliki berbagai macam jenis dan tujuan, misalnya *starter pack* untuk membuat slime, *starter pack* untuk perawatan kulit berjerawat, *starter pack* untuk membuat kue, dan masih banyak lagi.

Manfaat Memasak

Kegiatan memasak memang membutuhkan banyak waktu dan persiapan, namun dibalik itu kegiatan memasak memiliki banyak manfaat bagi anak dan orang tua. Berikut beberapa manfaat memasak bagi anak menurut Fabiola P. S (dalam Dini, 2011):

1. Meningkatkan Kehangatan Keluarga. Aktivitas memasak memungkinkan terjalannya kehangatan antara ibu dan anak. Misalnya saat mengajarkan anaknya bagaimana cara memotong, sang ibu akan memeluk anaknya dari belakang sambil memberikan contoh.
2. Meningkatkan Wawasan Anak. Sembari melakukan kegiatan memasak orang tua dapat menyisipkan wawasan umum misalnya memberikan pengetahuan mengenai kandungan gizi dari bahan makanan.
3. Melatih Konsentrasi dan Daya Ingat. Setelah berulang kali memasak suatu resep, maka anak akan hafal apa yang harus dilakukan saat memasak.

4. Mengembangkan Sensitivitas Rasa. Anak akan belajar bagaimana berpendapat, misalnya dalam memilih bahan yang masih segar dari aromanya, atau mencicipi masakannya apakah sudah enak atau belum.
5. Melatih Anak Membuat Keputusan. Sebelum memasak orang tua akan berdiskusi dengan anaknya mengenai menu masakan yang ingin dimasak.
6. Meningkatkan Tanggung Jawab. Saat orang tua harus berangkat kerja pada pagi hari, orang tua dapat mengajak sang anak untuk menyiapkan sendiri bekal sekolahnya.
7. Membiasakan Pola Makan Sehat. Ketika anak dibiasakan untuk mengkonsumsi makanan rumah yang lebih sehat dibandingkan makanan yang beli di luaran, anak akan merasa tidak ragu untuk mengkonsumsi makanan sehat seperti buah dan sayur. Anak juga bisa menolak jajanan yang kurang sehat.
8. Menghadirkan Cinta untuk Anak. Ketika orang tua memasak dengan cinta, maka sang anak akan bisa merasakan cinta orang tua melalui masakan tersebut. Sehingga tidak heran jika anak akan memiliki daftar menu makanan favorit masakan orang tuanya.

Selain manfaat-manfaat tersebut, kegiatan memasak bersama orang tua juga dapat melatih akademis anak misalnya saja melatih kemampuan matematika anak. Karena dalam memasak terdapat berbagai macam ukuran misalnya saja berapa sendok teh, berapa sendok makan, dan lain sebagainya. Kegiatan ini juga akan meningkatkan kemampuan baca sang anak. Misalnya pada saat orang tua menugaskan sang anak untuk membaca resep, secara tidak langsung anak akan belajar membaca dan meningkatkan kemampuan baca mereka (Pangesti, n.d).

Klepon dan Angsle

Klepon merupakan jajanan tradisional yang sudah ada sejak tahun 1950-an. Klepon dikenalkan oleh indo-imigran yang berasal dari Pasuruan, Jawa Tengah. Pada waktu itu jajanan ini sering disajikan di restoran-restoran Indonesia-Belanda dan etnis Tionghoa. Walaupun sudah ada sejak berpuluh-puluh tahun yang lalu, klepon masih dapat kita jumpai sekarang (Latifah, 2019).

Kesederhanaan dari pada bahan-bahan dan cara pembuatan klepon, menjadi alasan klepon dipilih pada perancangan ini. Selain itu klepon juga memiliki rasa yang manis sehingga disukai oleh anak-anak. Sebelumnya sudah terlebih dahulu melakukan percobaan pembuatan klepon bersama dengan ibu. Dan hasilnya sangat memuaskan walaupun baru pertama kali mencoba membuat klepon.

Angsle merupakan salah satu jajanan tradisional yang termasuk dalam kategori wedang (minuman hangat) khas Malang. Kuah angsle pada mulanya hanya terbuat dari santan, daun pandan dan vanili saja, tetapi karena diberi label 'wedang', ada beberapa penjual yang akhirnya menambahkan jahe (Farid, 2019; "Angsle, minuman khas jawa timur", 2017, Februari). Jajanan tradisional angsle dipilih untuk perancangan kali ini karena memiliki cara pembuatan yang cukup sederhana. Setelah sebelumnya melakukan percobaan, angsle dinilai dapat dibuat oleh *target audience* dengan pendampingan orang tua

Target Audience

Target audience pada perancangan ini adalah anak usia 5-7 tahun. Anak usia 5 tahun pada umumnya memiliki kreativitas yang tinggi dan mampu menemukan berbagai cara untuk memecahkan sebuah permasalahan. Anak umur 5 tahun juga sudah bisa mengajukan pertanyaan serius dan mencari jawabannya. Ia juga sudah dapat berpikir sebelum bertanya. Selain itu anak juga sudah menguasai sedikitnya 2.000 kata, dimana membuat anak sudah cukup mampu untuk melakukan percakapan yang cerdas. Anak juga umumnya sudah bisa berhitung sampai angka 30. Pada umur ini anak akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai sebab-akibat suatu hal. Misalnya saja apa yang terjadi saat daging dimasukan ke dalam oven, kemudian mempertanyakan darimana asalnya oven, dan lain sebagainya (Dhiva, 2017).

Dalam hal memasak, anak umur 5 tahun sudah bisa diajak untuk membantu pekerjaan dapur yang sederhana. Misalnya mengaduk tepung, mengaduk menggunakan spatula dan teknik dasar lainnya. Untuk anak usia ini juga bisa diajarkan untuk menimbang bahan, memotong bahan yang empuk dengan pisau plastik, memipihkan adonan menggunakan *rolling pin* atau memotong adonan (Mustinda, 2016; Sukmasari, 2018).

Untuk anak usia 6 tahun pada kemampuan berbicara sudah sangat baik. Anak sudah mampu berhitung hingga angka 200 dan dapat menghitung mundur dari angka 20. Sudah mampu diajak berbicara dengan

serius tanpa kehilangan konsentrasi. Pada umur ini anak sudah dapat memahami dan lebih bisa diajak berkomunikasi. Anak masih bersikap impulsif dan antusias dengan hal-hal yang menarik baginya. Dapat diajak kerjasama dan memimpin (Verani, 2017).

Dalam melakukan kegiatan memasak, anak usia 6 tahun sudah cukup bisa melakukan lebih banyak hal dibandingkan dengan anak usia 5 tahun. Anak pada usia ini sudah dapat diajarkan untuk memotong bahan menggunakan pisau atau gunting kecil. Anak juga bisa diajak untuk menimbang, mengupas atau memarut bahan. Saat memarut tetapi perlu pengawasan dari orang tua agar tetap aman. (Sukmasari, 2018).

Untuk anak usia 7 tahun pada umumnya memiliki kemajuan dalam motoriknya. Pada usia ini anak akan mulai bisa berpikir logis dan mencari alasan. Anak juga sudah mengenali rasa malu dan bangga. Kedua perasaan tersebut sangat berperan penting dalam membentuk pandangan anak terhadap dirinya sendiri. Pada usia ini, untuk melakukan kegiatan memasak dapat dilakukan kurang lebih sama dengan anak usia 6 tahun yaitu, memotong adonan, diajarkan menggunakan pisau atau gunting kecil serta menimbang, mengupas dan memarut bahan dengan pengawasan orang tua (Octama, 2018; Sukmasari, 2018).

Pada rentang usia ini bermain adalah aktifitas yang perlu dilakukan. Bahkan menurut Dik Doank (dalam Cahya, 2017) mengatakan bahwa tugas anak sampai usia 7 tahun adalah bermain. Dengan proses bermain anak tidak akan dewasa terlalu cepat. Jika anak melewatkan proses bermain, hal ini dapat menyebabkan sifat kekanak-kanakan saat sudah dewasa.

Target Market

Target market dari perancangan ini adalah ibu-ibu dengan rentang usia 20-35 tahun. Dipilih rentang usia 20-35 tahun karena pada rentang usia tersebut merupakan usia ideal wanita menikah. Selain itu, secara biologis wanita dengan usia 20 tahun ke atas sudah memiliki organ reproduksi yang siap untuk mengandung dan melahirkan, Sehingga diperkirakan pada rentang usia tersebut wanita sudah menikah dan memiliki anak ("Menikah Ideal Usia 20-35 untuk Wanita & 25-40 untuk Pria.", 2011, Mei).

Konsep Perancangan

Metode Pembelajaran

Metode atau prosedur pembelajaran yang digunakan agar tujuan dari perancangan ini dapat tercapai adalah dengan belajar sambil bermain melalui kegiatan memasak bersama orang tua. Pada usia dini tentunya bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Untuk itu dengan metode belajar sambil bermain anak bisa dengan senang hati belajar tetapi kegiatan belajar tersebut diolah menjadi suatu bentuk permainan, dalam konteks ini adalah melalui kegiatan memasak.

Media Utama

Media utama yang digunakan untuk perancangan ini adalah *starter pack* untuk memasak penganan dan minuman tradisional. *Starter pack* merupakan sebuah paket berisi bahan-bahan dan alat-alat tertentu yang diperlukan. Pada *starter pack* ini bahan-bahan dasar sudah disediakan dengan lengkap, kecuali bahan yang dinilai tidak awet atau mudah pecah tetapi biasanya sudah tersedia di rumah seperti telur tidak disediakan dalam *starter pack*.

Didalam *starter pack* disediakan buku panduan yang berisi cara pembuatan penganan atau minuman tradisional serta berisi panduan mengenai apa saja kegiatan yang perlu pengawasan orang tua. Buku panduan bertujuan untuk mengurangi kecemasan orang tua terhadap anak mereka saat sedang memasak. Terdapat juga *QR code* yang tersambung dengan link video tutorial pembuatan jajanan tradisional tersebut. Melalui buku panduan anak bisa sedikit banyak belajar membaca buku resep. Kemasan *starter pack* itu sendiri dapat digunakan kembali (*reusable*) menjadi sebuah mainan rumah-rumahan yang bertemakan dapur.

Media Promosi

Produk akan dijual dan dipromosikan secara *online* melalui *facebook* dan Instagram. Kedua media sosial ini dipilih karena sesuai dengan *target audience* yang merupakan wanita umur 20-35 tahun, pengguna perempuan pada *facebook* mayoritas adalah umur 18-34 tahun dimana masih mencakup usia 20-35 tahun. Sedangkan untuk Instagram pengguna mayoritas pada usia 18-24 tahun sehingga masih mencakup *target audience* yang berumur 20-24 tahun (Fauzan, 2019). Selain Instagram dan *facebook*, *youtube* juga digunakan untuk mengunggah video tutorial pembuatan klepon dan angsel dan sebagai media promosi.

Cara Penggunaan Starter Pack

Cara penggunaan *starter pack* untuk memasak penganan dan minuman tradisional sangatlah mudah

dan menyenangkan. Berikut langkah-langkah penggunaan *starter pack*:

1. Buka kemasan *starter pack*. Kemudian, keluarkan semua isinya yaitu, bahan-bahan dasar, buku panduan, dan sertifikat.
2. Buka buku panduan untuk mengetahui bagian apa saja yang memerlukan pengawasan orang tua dan yang disarankan untuk tidak dilakukan oleh anak usia 5-7 tahun
3. Siapkan peralatan yang dibutuhkan sesuai buku panduan atau bisa juga dilihat melalui video tutorial yang telah disediakan dengan cara meng-*scan QR code* pada buku panduan.
4. Saatnya memasak! Ikuti panduan memasak dari buku panduan atau video tutorial yang telah disediakan dalam bentuk *QR code* pada buku panduan.
5. Setelah selesai melakukan kegiatan memasak, orang tua bisa mulai menilai hasil masakan dari sang anak melalui kolom penilaian. Orang tua juga bisa menambahkan foto hasil masakan sang anak. Foto tersebut dapat diunggah di media sosial seperti Instagram dengan menambahkan *hashtag* 'MasakBarengMama' dan *tag* Instagram *starter pack* jajanan tradisional (@pawonbocil.id).

Warna

Wanita dan anak-anak menyukai warna-warna cerah seperti merah, biru, ungu, dan hijau. Untuk itu warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah kombinasi warna-warna cerah yang dapat membangkitkan semangat dan melambungkan keceriaan. Selain memilih warna-warna cerah, warna yang dipilih juga mengikuti tema dari jajanan tradisional itu sendiri. Misalkan untuk jajanan tradisional klepon, akan digunakan palet warna dominasi hijau.



Gambar 1. Palet warna dominan hijau dan merah

Jenis Font

Dalam perancangan ini jenis *font* yang akan digunakan menyesuaikan dengan tujuan dan *target audience* dari produk *starter pack* untuk memasak jajanan tradisional. Untuk *font* logo akan digunakan *font* dekoratif yang memiliki kesan *fun* tetapi tetap mudah dibaca. Kemudian untuk *font* yang bertujuan memberikan informasi seperti pada buku panduan akan digunakan *font* berjenis sans serif agar terkesan tidak terlalu formal tetapi tetap mudah terbaca dan *modern*. Contoh *font* sans serif yang akan digunakan adalah gotham rounded. Untuk *font* Judul pada kemasan digunakan jenis *font* Script dan san serif, contohnya seperti Signatra dan Super French.



Gambar 3. Font gotham rounded, super french, dan signatra

Gaya Desain

Berdasarkan *target audience* dari perancangan ini yang merupakan anak dengan usia 5-7 tahun, maka gaya desain untuk anak-anak dan terkesan modern dengan menggunakan *style flat design*. Berikut beberapa referensi gaya desain yang menjadi inspirasi pembuatan visual desain perancangan ini:



Gambar 4. Contoh flat design

Proses Perancangan

Grafis Kemasan Klepon & Angsle

Grafis kemasan klepon dan Angsle memiliki tema yang sama yaitu dapur. Konsep dapur sendiri diambil dari nama produk ini yaitu Pawon Bocil. Kata 'Pawon' merupakan bahasa Jawa yang memiliki arti 'Dapur' dalam bahasa Indonesia. Desain grafis dari kemasan klepon bertemakan dapur tradisional dengan suasana

di pedesaan (masih dekat dengan alam), sedangkan pada kemasan angse digunakan tema dapur yang *modern* (dapur masa kini).

Konsep Reusable

Setiap kemasan produk *starter pack* Pawon Bocil dapat digunakan kembali (*reusable*) menjadi mainan anak rumah-rumahan yang bertemakan dapur. Diambil tema dapur untuk menunjang nama produk itu sendiri serta sesuai dengan kegiatan yang ditawarkan produk yaitu kegiatan masak, yang identik dengan dapur. Dengan demikian kemasan tidak menjadi sampah tetapi dapat dimanfaatkan kembali menjadi mainan anak. Selain itu kemasan juga dapat membantu anak menuangkan imajinasinya dalam menata 'dapur' tersebut.

Logo

Pada logo, jenis *typeface* yang digunakan adalah dekoratif untuk kata 'Pawon' dan san serif untuk kata 'Bocil'. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan *fun* dan ceria pada logo. Logo bertuliskan nama produk yaitu 'Pawon Bocil' yang terdiri dari kata Pawon dan Bocil. Pawon berarti dapur dan Bocil merupakan singkatan dari Bocah Cilik yang berarti anak kecil. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa 'Pawon Bocil' berarti dapur anak kecil.



Gambar 5. Thumbnail logo



Gambar 6. Tight tissue logo



Gambar 7. Final logo

Kemasan Angsle & Klepon

Kegiatan memasak sering kali identik dengan dapur sehingga dipilih tema dapur. Untuk grafis kemasan utama klepon dipilih tema dapur zaman dahulu, dimana disekitarnya juga masih terlihat suasana alam dan pedesaan. Sedangkan untuk Kemasan Angsle dibuat dengan tema dapur yang lebih modern.

Untuk warna dari kemasan sendiri dipilih berdasarkan edisinya. Untuk paket edisi klepon digunakan warna dominan hijau, sama seperti klepon yang berwarna hijau. Sedangkan untuk angfle dipilih warna merah karena angfle sebenarnya terdiri dari berbagai macam bahan sehingga membuatnya memiliki berbagai macam warna. Tetapi dari semua bahan yang memiliki warna paling mencolok adalah mutiara dan kacang hijau. Karena warna hijau sudah digunakan untuk klepon, sehingga warna merah dari mutiara dipilih untuk mewakili angfle.



Gambar 8. *Thumbnail* kemasan klepon



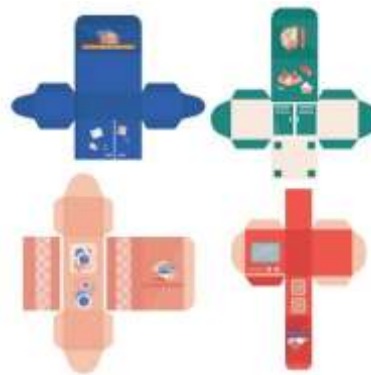
Gambar 9. *Thigh tissue* klepon



Gambar 10. Final klepon & angfle



Gambar 11, Jaring-jaring kemasan utama angfle



Gambar 12. Jaring-jaring kemasan dalam angfle



Gambar 13. Jaring-jaring kemasan utama klepon



Gambar 14. Jaring-jaring dalam kemasan dalam klepon



Gambar 15. Buku panduan klepon



Gambar 16. Buku panduan angsole



Gambar 17. Sertifikat angsole



Gambar 18. Sertifikat klepon



Gambar 19. Orang-orangan klepon dan angsole

Thumbnail desain grafis untuk kemasan Klepon mulanya masih kurang informatif. Pada *Tight Tissue* Informasi sudah cukup bertambah, dan jenis produk juga sudah ditambahkan dengan *highlight* kata 'Starter Pack'. Namun pemilihan kata 'Starter Pack' dinilai masih kurang umum di telinga masyarakat Indonesia, sehingga pada Final kata 'Starter pack' diganti dengan kata 'Paket Masak'. Kemudian pada kemasan final juga ditambahkan foto jajanan tradisional dan keterangan rentang usia *target audience* dari produk. Setelah membuat final kemasan klepon barulah kemasan final angsole dibuat.



Gambar 20. Mock up kemasan klepon dan angsole



Gambar 21. Kemasan klepon dan angsole tampak atas

Media Pendukung

Media pendukung berupa media sosial Instagram dan *facebook*, serta *youtube*. Produk Starter pack pawon Bocil merupakan produk baru sehingga media sosial Instagram dan *faceook* digunakan untuk mengenalkan produk Pawon Bocil kepada target market. Untuk lebih mengenalkan lagi produk ini kepada target market dan *audience*, produk juga dipromosikan melalui fasilitas ‘*ads*’ yang disediakan oleh Instagram dimana *ads* / iklan dapat langsung disesuaikan dengan target market. Selain itu produk dapat juga dipromosikan melalui *influencer-influencer* yang memiliki *followers* sesuai dengan target market dan *audience*. Media *youtube* digunakan untuk mengunggah video tutorial memasak klepon dan angkle yang bertujuan untuk menunjang produk tersebut. Video tutorial juga bisa menjadi media promosi produk pawon bocil. Untuk konten *youtube* kedepannya tidak hanya berisi video tutorial saja, tetapi juga akan ada konten ‘praktik langsung’ dari *target audience*, bagaimana keseruan *target audience* menggunakan produk pawon bocil. *Style* desain dari media pendukung disesuaikan dengan *style* desain kemasan.



Gambar 22. Mockup Instagram



Gambar 23. Mockup story Instagram



Gambar 24. Desain facebook

Kesimpulan

Jajanan dan minuman tradisional sudah mulai tergeser dengan budaya modern, padahal melestarikan jajanan dan minuman tradisional merupakan hal yang perlu dilakukan. Hal ini dikarenakan jajanan dan minuman tradisional merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang harus dijaga. Untuk membantu melestarikan Jajanan dan Minuman Tradisional khususnya pada generasi muda, dirancang sebuah *starter pack* untuk memasak jajanan dan minuman tradisional bagi anak usia 5-7 tahun.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu mengenalkan jajanan dan minuman tradisional kepada anak sejak usia 5-7 tahun. Selain itu, anak juga dapat belajar cara membuat jajanan dan minuman tradisional tersebut. Kegiatan masak juga dinilai memiliki banyak manfaat baik bagi anak maupun bagi orang tua, sehingga disamping melestarikan budaya Indonesia perancangan ini juga bisa membantu mengembangkan motorik dan kreativitas anak.

Saran

Kesulitan yang akan dihadapi adakah ketika mencari jajanan dan minuman tradisional yang mudah dibuat dan disukai oleh *target audience*. Jajanan dan minuman harus dicoba terlebih dahulu agar bisa tahu apakah benar-benar mudah dibuat dan dari segi rasa juga enak. Selain itu bahan-bahan dari jajanan tradisional terkadang tidak tahan lama salah satu contohnya adalah kelapa parut.

Untuk perancangan selanjutnya diharapkan bisa menguji coba terlebih dahulu produk yang dibuat kepada *target audience*. Hal ini dilakukan agar bisa lebih melihat kekurangan dan kelebihan produk serta memperbaikinya. Perkiraan biaya juga perlu dipikirkan agar produk dapat direalisasikan. Selain itu promosi produk juga perlu diperhatikan apalagi jika merancang produk baru.

Daftar Pustaka

Angsle, minuman khas jawa timur. (2017, 18 Februari). Diakses pada 20 Maret 2020, dari <https://www.kamerabudaya.com/2017/02/angsle-minuman-khas-malang-jawa-timur.html>

Cahya, K.D. (2017, 21 Juli). Beri keleluasaan anak bermain hingga usia 7 tahun. Diakses pada tanggal 4 Maret 2020, dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2017/07/21/204405520/berikan-keleluasaan-anak-bermain-hingga-usia-7-tahun>

Cambridge dictionary online. (2020). Starter pack. Diakses pada 3 Maret 2020, dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/starter-pack>

Collin dictionary. (2020). Starter pack. Diakses pada 3 Maret 2020, dari <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/starter-pack>

Dhiva, A. A. (2017, 15 September). Ciri-ciri perkembangan akal, fisik, dan sosial anak usia 5 tahun. Diakses pada 20 Maret 2020, dari <https://www.parentingclub.co.id/smart-stories/ciriciri-perkembangan-akal-fisik-dan-sosial-anak-usia-5-tahun>

Dini(Ed.). (2011, 11 Desember). 8 Manfaat memasak untuk anak. Diakses pada 27 Februari 2020, Dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2011/12/11/1250477/8.Manfaat.Memasak.utuk.Anak>

Fauzan, Rahmad. (2019, 25 juni). pengguna facebook dan instagram di indonesia terbanyak keempat dunia. Diakses pada 28 Maret 2020, dari <https://teknologi.bisnis.com/read/20190625/84/937640/pengguna-facebook-dan-instagram-di-indonesia-terbanyak-keempat-dunia>

Latifah, D. (2019, 10 Juni). 5 fakta klepon, jajanan pasar yang nggak habis ditelan zaman. Diakses pada 20 Maret 2020, dari, <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/devi-latifah/fakta-klepon-c1c2>

Macmillan dictionary. (2020). *Starter kit*. Diakses pada 3 Maret 2020, dari

<https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/starter-pack>

Menikah ideal usia 20-35 untuk wanita & 25-40 untuk pria. (2011, 18 Mei). Diakses pada 4 April 2020, dari <https://news.detik.com/berita/d-1641322/menikah-ideal-usia-20-35-untuk-wanita--25-40-untuk-pria>

Musitinda, L. (2016, 28 Septemper). Belum pintar memasak? gunakan layanan paket bahan dengan resep yang praktis ini. Diakses pada tanggal 3 maret 2020, dari <https://food.detik.com/info-kuliner/d-3308566/belum-pintar-memasak-gunakan-layanan-paket-bahan-dengan-resep-yang-praktis-ini>

Octama, C. (2018, 10 Mei). Tahapan perkembangan anak usia 7 tahun. Diakses pada 20 Maret 2020, dari <https://parenting.orami.co.id/magazine/tahapan-perkembangan-anak-usia-7-tahun/>

Octaviani. (2013). Perancangan media permainan edukatif pengenalan jajanan tradisional untuk anak usia 9-12 tahun di surabaya. Diambil dari Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/619>.

Pangesti. (n.d). Ajak anak memasak sejak dini, adakah manfaatnya. Diakses pada 20 Maret 2020, dari <https://id.theasianparent.com/memasak-untuk-anak>

Sukmasari, R.N. (2018). Usia berapa anak sudah bisa diajak memasak. Diakses pada 12 Maret 2020, dari <https://www.haibunda.com/parenting/20181023140702-61-27707/usia-berapa-anak-sudah-bisa-diajak-memasak>

Verani, T. (2017, 22 September). Ciri-ciri perkembangan akal, fisik, dan sosial anak umur 6 tahun. Diakses pada 20 Maret 2020, dari <https://www.parentingclub.co.id/smart-stories/ciriciri-perkembangan-akal-fisik-dan-sosial-anak-umur-6-tahun>

Widodo, Langgeng. (2018, 12 Februari). Anak zaman sekarang tak kenal makanan tradisional. Diakses pada 27 Februari 2020, dari <https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/66060/anak-zaman-sekarang-tak-kenal-makanan-tradisional>