

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kita telah mengetahui banyak makanan ringan atau yang sering disebut dengan *snack* mulai bermunculan di pasaran. Keanekeragaman serta *cirikhas* rasa dari makanan ringan tersebut, menjadi serbuan para penggemar yang *doyan jajan*. Berapapun usianya dan dari kalangan manapun tak pernah lepas mengkonsumsinya, bahkan bisa menjadi teman pada saat perjalanan jauh sebagai peganjal perut di saat lapar menyerang. Setiap daerah pasti mempunyai *jajajan* yang bermacam-macam mulai dari penampilan, rasa, bahkan dari segi harga turut serta ikut meramaikan pasar-pasar tradisional atau pasar modern dan pusat oleh-oleh yang terdapat di seluruh nusantara ini. Tak heran jika kita berpergian ke luar kota banyak orang berburu oleh-oleh atau sekedar mencicipi makanan-makanan *khas* dari asal daerah tersebut.

Dalam Proyek Akhir ini penulis selaku penulis mengambil ide konsep yang tak asing lagi di telinga kita yaitu makanan ringan *bakpao*. Mengapa penulis mengambil konsep tersebut, karena produk makanan ringan tersebut mempunyai banyak faktor yang menguatkan penulis untuk mengangkatnya sebagai Proyek Akhir ini. Yang membuat penulis memilih ide konsep ini adalah, produk tersebut dapat di konsumsi oleh semua usia, mudahnya mendapatkan bahan baku produk, proses produksi yang tidak banyak menyita waktu, harga yang ekonomis, prospek bisnis jangka panjang serta dalam strata usianya makanan ringan ini sudah lama ada di negeri ini.

Dari analisa di atas, maka penulis berkeinginan menciptakan sebuah kemasan yang mudah dibawa, serta biaya produksi yang ekonomis tanpa mengurangi dari segi visualisasi desain dari merk produk tersebut. Ide ini muncul setelah penulis mengamati dari beberapa pedagang penjual *bakpao* keliling yang sekedar membungkus produknya dengan kertas kue sebagai kemasan *primer* dan kantong plastik *trasnparant* sebagai kemasan *sekunder*. Dalam proyek akhir ini penulis menciptakan kemasan yang dapat memuat produk *bakpao* ini berisi 2 buah dalam satu kemasan. Kemasan *primer* yang penulis pakai tidak jauh berbeda dengan konsep sebelumnya menggunakan bahan material kertas kue. Mengapa kertas kue penulis pergunakan dalam hal ini karena unsur dari material tersebut mudah dilipat, mudah didapatkan dan harganya ekonomis. Untuk selanjutnya pada kemasan *sekunder* penulis pergunakan bahan material kertas berjenis *art paper* dengan ketebalan 120 gsm. Alasan yang penulis unggulkan dari material ini adalah permukaan kertasnya yang mengkilap serta ramah terhadap lingkungan karena material tersebut dapat di daur ulang, beda dengan kemasan pedagang penjual *bakpao* keliling pada umumnya yang menggunakan kantong plastik *trasnparant* sebagai kemasan *sekunder* yang dapat berdampak buruk pada lingkungan karena limbah plastik butuh proses 10 hingga 20 tahun untuk dapat mengurai. (<http://lapar.com/makanplus/fakta-lama-waktu-urai-sampah-2/>).

Kemasan yang nantinya dikerjakan berbentuk seperti *shopping bag* yang terdapat *handle* dibagian atas kemasan yang berfungsi sebagai gengaman tangan pada saat kemasan tersebut dibawa. Kemasan ini berdimensi panjang 19 cm, lebar 9,5 cm, tinggi 5,3 cm yang dapat menampung 2 buah produk dalam satu kemasan. Tiga hal yang kita unggulkan dalam kemasan ini yaitu visualisasi

desain, bentuk kemasan dan yang terakhir biaya produksi yang ekonomis karena kemasan ini hanya di cetak menggunakan satu warna saja. Untuk produk kemasan, penulis mengambil judul *Packaging Take Away Box* dari produk Bakpao Kapas sebuah usaha kecil menengah (UKM) penjual *bakpao* yang berada di Jakarta.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka di ambil rumusan masalah untuk, bagaimana membuat kemasan/*packaging Take Away Box* di produk Bakpao Kapas yang mudah dibawa serta ekonomis dalam biaya produksinya.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada sistem informasi penggajian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan desain dibatasi hanya pada produk Bakpao Kapas.
2. Tidak membahas resep atau pengolahan pembuatan bakpao.
3. Tidak membahas pada jenis kemitraan UKM.
4. Tidak membahas bisnis plan serta pemasaran produk.

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh para penulis dari kegiatan Proyek Akhir pembuatan desain kemasan produk Bakpao Kapas ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mata kuliah Proyek Akhir.

2. Sebagai syarat penerapan ilmu yang selama ini dipelajari di perkuliahan untuk diterapkan demi membantu kemajuan usaha kecil menengah (UKM) dalam pengembangan kemasan untuk produknya.
3. Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang desain kemasan untuk produk Bakpao Kapas khususnya di tingkat usaha kecil menengah (UKM) dan franchise.
4. Untuk menambah pengetahuan tentang berbagai macam material yang sesuai dan sebaiknya digunakan untuk mengemas produk makanan ringan berjenis *bakpao*.

### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari kegiatan proyek akhir ini adalah:

- a. Untuk pribadi/kelompok.
  1. Dapat menambah pengalaman dalam mendesain serta melakukan proses cetak (baik mulai dari *prepress, press, postpress*).
  2. Dapat menerapkan ilmu-ilmu yang selama ini sudah didapatkan semasa perkuliahan.
  3. Dapat menambah pengalaman dalam melakukan usaha di bidang usaha kecil menengah (UKM) dan melakukan negoisasi.
  4. Dapat menambah pengalaman dalam mempublikasikan sebuah produk/usaha dengan proyek yang ada.

- b. Untuk usaha kecil menengah (UKM).
  - 1. Dapat memperoleh nilai tambah untuk produknya lewat desain kemasan yang baru.
  - 2. Mendapatkan pengetahuan yang lebih baik tentang desain kemasan yang lebih tepat untuk produknya.

