

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Es krim adalah hidangan penutup ringan yang terbuat dari olahan susu dan perasa yang telah difermentasi dan dibekukan.

Menikmati hidangan es krim ada banyak caranya, salah satunya adalah menggunakan gelas atau yang biasa sebagai tempat es krim berjenis *sundae* atau *gelato*.



**Gambar 1.1 Es krim *Sundae Fastfood*
(Sumber: Twitter/Mcdonald's Indonesia)**

Es krim yang disajikan dalam gelas sangat digemari karena kemudahan untuk memakan dan menikmatinya. Ketika dihidangkan di dalam gelas, es krim yang mudah mencair tidak akan menjadi masalah untuk penikmatnya.

Kemasan es krim yang ada pasar sekarang kebanyakan berupa gelas plastik dan juga akan diberikan sendok plastik untuk memakannya.

Masalah yang ada pada desain kemasan ini adalah kesulitan dalam membawanya. Apalagi dengan adanya sendok terpisah, sulit untuk membawa beberapa es krim secara bersamaan dan kesulitan membawa sendoknya.



**Gambar 1.2 Contoh Membawa Es Krim Sundae
(Sumber : Dokumen Pribadi)**

Menikmati es krim bukan hanya dengan menggunakan gelas saja, tetapi juga dengan menggunakan wafer kerucut. Seperti namanya, wafer kerucut ini berbentuk kerucut yang mudah dipegang, dan juga bisa dimakan bersama dengan es krimnya.

Kelemahan wafer ini adalah dari bentuknya yang menyerupai kerucut maka tidak bisa diletakan. Jika es krim mencair, maka akan berantakan dan mengotori tangan pembeli. Selain itu, lelehan juga berpotensi mengotori baju dan dapat menetes ke lantai.



**Gambar 1.3 Es Krim Wafer Kerucut yang Mencair
(Sumber: Dokumen Pribadi)**

Es krim yang disajikan dalam gelas maupun menggunakan wafer kerucut memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Es krim wafer kerucut memiliki lebih banyak kekurangan dibandingkan dengan es krim yang disajikan menggunakan gelas.

Dengan adanya kekurangan tersebut, es krim yang disajikan menggunakan wafer kerucut menjadi fokus pembahasan penelitian ini. Penelitian melibatkan salah satu UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) bernama *Lick it Good!* sebagai subjek studi kasus pada penelitian ini.

1.2. Pendekatan Metodologis

Perancangan Pelindung Pencegah Kotor yang digunakan pada Wafer Kerucut Es Krim Lembut menggunakan metode penelitian *Design Thinking*. Wawancara dilakukan kepada penjual (pendiri UMKM *Lick it Good!*) sebagai studi kasus. Selain itu, dilakukan juga

Focus Group Discussion (FGD) bersama dengan penjual dan beberapa orang dari golongan masyarakat yang berbeda namun memiliki kriteria yang sama. Sehingga didapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pasar, dan juga sesuai dengan keinginan penjual sebagai produsen utama.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka identifikasi masalah pada perancangan ini adalah es krim yang disajikan menggunakan wafer kerucut berpotensi untuk meleleh keluar ketika tidak bisa dilektakan.

Masalah peletakan es krim tersebut menimbulkan beberapa masalah lanjutan seperti:

1. Lelehan es krim yang dapat mengotori tangan pembeli menjadi lengket dan bau.
2. Es krim menggunakan wafer kerucut dapat meleleh mengenai pakaian pembeli sehingga mengotori dan meninggalkan bekas.
3. Tetesan lelehan es krim juga bisa jatuh ke lantai sehingga mengotori lantai menjadi lengket dan licin.

1.4. Ruang Lingkup Perancangan

Adapun ruang lingkup Perancangan Pelindung Pencegah Kotor yang Digunakan pada Wafer Kerucut Es Krim Lembut ini terbatas pada:

1. Es krim yang digunakan adalah es krim berjenis es krim lembut (*soft-serve*)
2. Wawancara dan FGD hanya dilakukan bersama dengan UMKM *Lick it Good!* sebagai studi kasus.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup perancangan yang ada terciptalah rumusan masalah, yaitu: Bagaimana rancangan pelindung yang baik untuk digunakan pada es krim wafer kerucut sehingga dapat dinikmati secara higienis dan menarik?

1.6. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini dibuat adalah untuk menghasilkan kemasan lebih higienis namun efektif dan efisien dalam penggunaannya serta menarik.

1.7. Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan dari perancangan ini, ada manfaat dari beberapa aspek, yaitu:

1. Bagi penulis

Perancangan ini bagi penulis bermanfaat untuk penulis dapat memenuhi tugas akhir yang sedang dijalani dalam studinya di Universitas Agung Podomoro.

2. Bagi produsen / penjual es krim

Diharapkan dengan adanya perancangan ini, produsen atau penjual es krim lembut dapat meningkatkan mutu dan kualitas pelindung wafer kerucut yang diproduksi.

3. Bagi pembeli

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan bermanfaat bagi pembeli dan penikmat es krim lembut wafer kerucut dalam meningkatkan pengalaman menikmati es krimnya.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Manfaat selanjutnya adalah perancangan ini diharapkan dapat memberi pedoman dan membantu dalam penelitian atau perancangan mengenai topik yang serupa dikemudian hari.

1.8. Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan pada laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Tersusun dari latar belakang, pendekatan metodologis, identifikasi masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, sistematika penulisan, dan kerangka kerja perancangan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tersusun dari kajian pustaka mengenai teori yang mendasari dan terkait pengertian terhadap sumber data dan objek penelitian yang akan bermanfaat dalam proses perancangan.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Tersusun dari metode perancangan, penentuan populasi dan sampel, serta sumber data dan skema proses perancangan yang akan digunakan sebagai dasar dari tahapan-tahapan perancangan yang akan dilakukan pada bab berikutnya.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi hasil analisa data yang telah dikumpulkan dari proses penelitian seperti wawancara dan *Focus Group Discussion*. Setelah itu terdapat proses mendesign kemasan yang dimulai dari konsep design, *mood board*, sketsa, hingga pembuatan prototype untuk

menjawab rumusan masalah yang sesuai dengan ruang lingkup, tujuan dan sasaran perancangan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan hasil perancangan guna menyelesaikan permasalahan yang dibahas di bab 1 hingga bab 4 serta saran untuk perancangan berikutnya.

