

# DESAIN KEMASAN BUBUK KOPI DENGAN METODE *KANSEI ENGINEERING*

Frisca Ledinda<sup>1)</sup>, Aidil Ikhsan<sup>1)</sup>

Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri dan UNIVERSITAS BUNG HATTA

Email: frisca.ledinda27@gmail.com

## ABSTRAK

Usaha bubuk kopi Pak Iben adalah usaha industri rumahan yang memproduksi bubuk kopi. Salah satu pengembangan kemasan yang ingin dicapai dari bubuk kopi Pak Iben adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan usaha dengan memperluas target pasar yang baru. Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mengidentifikasi *kansei word* yang mempengaruhi desain kemasan dan merancang desain kemasan produk bubuk kopi yang diminati konsumen. Sehingga peneliti akan melakukan studi lebih lanjut untuk melakukan proses pembuatan desain kemasan dengan menggunakan metode *kansei engineering* Sehingga hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah alternative desain ke 2, karena hampir semua faktor desain kemasan yang diwakili.

Kata kunci: desain kemasan, *kansei engineering*, pemasaran produk.

## PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis kopi saat ini banyak diminati salah satunya adalah usaha yang bergerak dibidang kedai kopi atau *coffee shop*. *Coffee shop* merupakan salah satu jenis kafe yang dikategorikan sebagai kafe kecil yang menyediakan tempat minum kopi dengan fasilitas menunjang untuk kenyamanan konsumen. Maraknya bisnis *coffee shop* menyebabkan persaingan menjadi semakin ketat. Menurut data *International Coffee Organization* (ICO), Konsumsi jumlah meningkat 4,4% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 4,18 juta kantong berukuran 60 kilogram.

Salah satu pengembangan kemasan yang ingin dicapai dari bubuk kopi Pak Iben adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan usaha dengan memperluas target pasar yang baru. Maka produk yang dihasilkan tersebut belum bisa dijual di pasar *modern* seperti toko oleh-oleh. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemasaran dan banyaknya pesaing yang beredar. Salah satu metode pengembangan produk yang sesuai dengan pendapat konsumen adalah *kansei engineering*, dimana metode ini melibatkan perasaan dan emosi atau keinginan kepuasan dari konsumen dan melibatkan kedalam parameter desain.

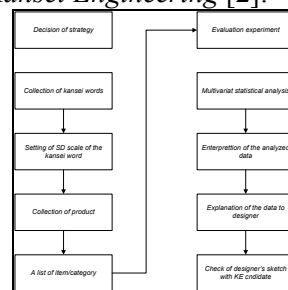
## METODE

### 1. Definisi *Kansei Engineering*

*Kansei* merupakan kesan subjektif terhadap sesuatu yang ditangkap melalui panca indera. Istilah *kansei* kemudian di terjemahkan dalam sebuah metode perikayasaan bernama *Kansei Engineering*. *Kansei word* merupakan salah satu kebutuhan utama

dalam *Rekayasa Kansei* berupa kata benda atau kata sifat yang mampu merepresentasikan penilaian aspek psikologis manusia terhadap suatu hal [1].

Berikut merupakan langkah-langkah dalam penggunaan *Kansei Engineering* [2]:



Gambar 1. Tahapan *Kansei Engineering*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Menentukan Strategi

Pada tahap ini keputusan strategi diambil dari strategi pemilik usaha bubuk kopi. Pemilik usaha ingin memperluas segmentasi pasar dengan cara membuat desain kemasan yang baru. Pemilik usaha perlu memiliki konsep tertentu atau strategi untuk produknya. Hal penting bagi teknisi *Kansei* yaitu memahami persyaratan seperti apa yang diberikan oleh pihak klien dan memenuhi syarat dari ketentuan BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan) dan mampu memberikan kepuasan bagi mereka dalam pengembangan produk baru.

### 2. Mengumpulkan *Kansei Word*

Pengumpulan *kansei word* dilakukan dengan penyebaran kuesioner terbuka kepada 30 responden. Dari kuesioner terbuka maka diperoleh kata-kata *kansei*.

Tabel 1. Kata Kansei

Kansei Word	Kata Kansei Mewakili Hasil Kuesioner
Alamat produksi	Informatif-umum informatif
Izin BPOM	
Tanggal kadaluarsa	
Keampungan	
No. Hp	
Logo halal	
Merek/logo brand (nama produk)	
Tanggal produksi	
Gambar produk	Praktis-tidak praktis
Mudah dibawa	
Mudah dibuka	
Menggunakan zipper (standing pouch)	
Simple	
Mudah disimpan	
Bahan aman untuk kesehatan	Aman-bahaya
Kemasan tidak mudah robek	
Tidak mudah tumpah	
Menarik	Bentuk unik-umum
Ciri khas unik	
Reusable (dapat dipakai lagi)	Ramah lingkungan-tidak ramah lingkungan
Reusable (dapat didaur ulang)	
Desain sederhana	Desain sederhana-kompleks
Mudah diingat	
Banyak atribut desain	
Penggunaan warna yang sesuai	
Warna cerah	
Varian warna tidak berlebihan	
Mudah dibaca	Font menarik-tidak menarik

### 3. Menyusun Struktur Semantic Differential Untuk Kansei Word

Tabel 2. Kansei Word yang digunakan dan Antonim

Kansei Negatif	1	2	3	4	5	Kansei Positif
Kemasan tidak praktis						Kemasan praktis
Bahan kemasan tidak aman untuk kesehatan						Bahan kemasan aman untuk kesehatan
Kemasan tidak ramah lingkungan						Kemasan ramah lingkungan
Bentuk kemasan umum						Bentuk kemasan unik
Font tidak menarik						Font menarik
Kemasan tidak bisa digunakan kembali (no reusable)						Kemasan bisa digunakan kembali (reusable)
Minim informatif						Informatif

### 4. Mengumpulkan Sampel Produk

Untuk membandingkan diantara produk yang sama dari perusahaan dan pembuat lainnya. Produk pembandingan yang digunakan sejumlah 8 produk yang merupakan produk bubuk kopi. Pengumpulan sampel bubuk kopi Pak Iben dilakukan dengan mengambil beberapa sampel yang beredar di pasaran.

### 5. Daftar Item Dan Kategori

Pengurutan ini berdasarkan perhitungan stimuli dari faktor dan level produk bubuk kopi. Jumlah stimuli secara teoritis adalah  $16^2 = 16.777.216$  stimuli (design).

Tabel 3. Penentuan Item dan Kategori

Item	Kategori
Bentuk kemasan	1. Standing pouch 2. Toples/tube 3. Kotak persegi 4. saset
Bahan kemasan	1. Aluminium 2. Plastik PET 3. Kertas 4. Kaca
Tampilan desain	1. kompleks 2. sederhana

### 6. Evaluasi Percobaan

Langkah ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang dikerjakan menggunakan semantic differential. Responden diminta mencatat perasaan mereka dengan kata-kata kansei untuk setiap sampel. Kuesioner kedua bertujuan untuk mengetahui hubungan kansei word dengan elemen desain kemasan.

### 7. Analisis statistik

Data yang sudah di evaluasi akan dianalisa menggunakan analisis statistik multivariate. Kansei menggunakan metode conjoint analysis.

Tabel 7. Rekapitulasi Utilitas Item dan Kategori

Desain	Kemasan tidak praktis-praktis	Tidak aman-aman	Tidak ramah lingkungan-ramah lingkungan	Kemasan biasa-unik	Font tidak menarik-menarik	No reusable-reusable	Tidak informatif-informatif
I	1,367	1,100	-0,500	-1,800	0,100	-1,467	1,533
II	0,733	0,967	-1,167	-1,033	1,000	-1,733	1,733
III	1,267	1,767	1,733	-1,533	1,367	-1,167	-1,467
IV	<b>1,933</b>	<b>1,800</b>	1,833	1,733	1,633	<b>2,000</b>	-0,867
V	1,500	1,767	-1,633	1,467	-1,433	1,133	-1,667
VI	1,800	0,533	1,600	1,667	-1,600	1,933	1,367
VII	-1,167	1,333	1,800	-1,767	<b>1,800</b>	1,267	<b>2,000</b>
VIII	1,833	<b>1,800</b>	<b>1,900</b>	<b>2,000</b>	-1,933	1,833	-1,633

### 8. Interpretasi Data Yang Di Analisis

Kategori desain dipilih berdasarkan kategori yang memiliki jumlah terbanyak untuk kata kansei dengan nilai utility terbesar. Sehingga desain yang terpilih yaitu desain 4 dan 8 yang memiliki 3 kategori dengan utilitas terbesar.

Berikut tampilan desain kemasan yang terpilih diperoleh dari analisa masing-masing kata kansei:



Gambar 1. Alternatif Desain Kemasan

### 9. Pemilihan Desain Kemasan

Kategori desain dipilih berdasarkan kategori yang memiliki jumlah terbanyak untuk kata kansei dengan nilai utility terbesar. Sehingga desain yang terpilih yaitu alternative desain 2 yang memiliki 5 kategori dengan utilitas terbesar.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengolahan analisis data dan tujuan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa alternative desain yang terpilih adalah alternative desain yang ke 2, karena hampir semua faktor desain kemasan yang mempengaruhi diwakili oleh alternative ke 2. Perbandingan kemasan lama dan kemasan baru terlihat dari faktor bentuk dan tampilan, bahan kemasan, ergonomis, lingkungan, komunikasi, pengamanan dan faktor estetika. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis kansei engineering type I. diharapkan untuk penelitian selanjutnya untuk menggunakan jenis type II, III dan IV.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Isa, I.G.T.; Hadiana A. 2017, Implementasi Kansei Engineering dalam Perancangan Desain Interface E- Learning Berbasis web (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Sukabumi). Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Volume 3 Nomor 1.
- [2] Nagamachi, M., & Lokman, A. M. (2008). Innovations of Kansei Engineering. Boca Raton: CRC Press.