

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri makanan mengembangkan berbagai produk unggulannya untuk bersaing dengan pesaingnya. Persaingan ini dapat dilihat dari berbagai variasi dan kreativitas industri tersebut dalam mengolah makanan. Pengolahan makanan tidak hanya memperhatikan pada bentuk dan rasa, namun pada pengemasan makanan. Pengemasan produk menjadi daya tarik konsumen sebab kemasan dapat mempengaruhi konsumen untuk membeli produk tersebut. Selain itu pengemasan merupakan tujuan akhir untuk menciptakan penjualan (Wirya, 1999).

Kemasan suatu produk berperan penting dalam industri makanan sebab fungsi dari kemasan tersebut adalah melindungi isi produk. Kemasan produk dapat terbuat dari berbagai jenis bahan yang berbeda. Bahan yang sering dijumpai dalam pembuatan kemasan produk adalah plastik, kertas dan logam. Ketiga bahan utama pembuat kemasan ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga perusahaan harus dapat mengatur bahan kemasan yang akan digunakan. Kebanyakan produk makanan menggunakan kemasan berjenis plastik atau kertas (Wirya, 1999).

Pada umumnya plastik merupakan bahan yang digunakan untuk membungkus makanan. Alasan utama banyaknya industri makanan menggunakan bahan berjenis plastik tersebut sebab bahannya tidak mudah rusak. Namun di sisi lain, penggunaan plastik tidak dapat digunakan untuk semua jenis produk makanan. Makanan yang dikemas menggunakan plastik dapat merusak tekstur makanan. Salah satu jenis makanan yang tidak dapat menggunakan kemasan plastik adalah pizza. Makanan tersebut hanya dapat dikemas dengan menggunakan kemasan yang terbuat dari bahan berjenis kertas.

Industri makanan pizza di Indonesia semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut dapat dilihat dengan banyak berdirinya gerai pizza di berbagai kota di seluruh Indonesia seperti Pizza Hut, Papa Rons, Goodies Pizza,

Cone Pizza, Izzi Pizza dan lain sebagainya. Makanan Pizza di Indonesia cukup diminati banyak konsumen sebab makanan ini memiliki keunikan dibandingkan dengan makanan lainnya. Keunikan tersebut terdapat pada paduan antara roti dengan topping seperti sosi, keju, nugget dan lain sebagainya sehingga menimbulkan rasa yang nikmat pada konsumen.

Dalam menghadapi banyaknya persaingan industri makanan pizza maka salah upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan inovasi pada kemasan pizza. Ketika konsumen membawa pizza dengan ukuran *medium* atau *large*, kemasan pada pizza di ikat dengan menggunakan tali raffia. Kemasan tersebut tidak nyaman digenggam apabila konsumen membeli pizza dalam ukuran tersebut dengan jumlah lebih dari satu. Pada umumnya kemasan pizza yang di ikat menggunakan tali raffia menjadi tidak ergonomis. Kemasan pizza tersebut dapat diganti dengan desain model bersusun sebab model tersebut memperhatikan aspek keergonomisannya.

Pembuatan desain kemasan pizza ini menggunakan teori-teori dalam metode *Kansei Engineering*. *Kansei Engineering* merupakan metode yang diperkenalkan Nagamachi sekitar tahun 1970 mengenai konsep *Emotional Engineering*. Menurut Nagamachi (1995) *Kansei Engineering* adalah teknologi yang menterjemahkan perasaan dancitra (*image*) pelanggan tentang suatu produk ke dalam elemen-elemen desain atau dengan bahasa lain adalah teknologi yang berorientasi pada pelanggan untuk pengembangan produk. Rekayasa *Kansei* banyak digunakan dalam pengembangan produk-produk baru dan desain produk. Menurut Lai *et al* (2004) metode *Kansei Engineering* memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan konsumen dan menterjemahkan menjadi desain. Metode tersebut diterapkan pada industri mobil Miata dari Mazda (Nagamachi, 2002), setir mobil (Nagamachi, 2002), interior mobil (Jindo & Hirasago *et al.*, 1997), tas (Nagasawa, 2008), kursi kantor (Park & Han, 2004) dan mesin cuci (Ishihara *et al.*, 2010).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan di teliti pada laporan ini adalah sebagai berikut.

- Bagaimana desain prototipe pada pizza secara bersusun dengan menggunakan metode *Kansei Engineering*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan penelitian dalam laporan ini adalah sebagai berikut.

- Mengetahui desain prototip pada pizza secara bersusun dengan menggunakan metode *Kansei Engineering*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

- a) Dimensi ukuran kemasan pizza berfokus untuk ukuran pizza *medium*.
- b) Perbandingan desain kemasan makanan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.
 - KFC
 - J.Co
 - Hoka-Hoka Bento
 - Dunkin Donuts
 - Serena
 - Serabi Notosuman
- c) Penelitian ini berfokus sampai pada tahap pembuatan desain prototipe kemasan pizza.

1.5 Manfaat Penelitian

1) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat digunakan untuk bahan perbandingan teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Bagi Universitas

Penelitian ini dapat menambah referensi perpustakaan dan pengetahuan yang berkaitan dengan kemasan makanan model bersusun.

3) Bagi Perusahaan

Sebagai masukan dan bahan pertimbangan perusahaan untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.

1.6 Sistematika Penelitian

Untuk mengetahui isi secara keseluruhan laporan ini maka diperlukan sistematika penulisan. Sistematika penulisan dalam penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan teknik industri dan metode-metode yang digunakan pada topik laporan ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai kerangka pemikiran, hipotesis, penentuan obyek penelitian, metode pengumpulan serta analisis data.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai uraian penjelasan obyek yang di teliti mengenai metode yang digunakan dalam menganalisis topik laporan ini.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi hasil kesimpulan dari keseluruhan isi laporan serta saran yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.