

PERANCANGAN SARANA MAKAN UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS MAKAN ANAK

Tony Chandra

Desain Produk / Industri Kreatif

tonychandra100@gmail.com

Abstrak - Makan seharusnya menjadi aktivitas yang menyenangkan terutama bagi anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Namun yang terjadi kenyatannya adalah beberapa anak mengalami kesulitan makan bahkan tidak menyukai aktivitas makan tersebut. Anak yang tidak menyukai aktivitas makan membuat mulut mengemut makanan dan berujung pada aktivitas makan yang lama. hal ini berdampak pada aktivitas anak selanjutnya. Semisalnya sehabis makan anak harus tidur siang, jika aktivitas makan terlalu lama maka aktivitas istirahat anak akan terundur menjadi lebih lama. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif. Melalui observasi produk yang sudah beredar hingga observasi terhadap studi perilaku yang mencakup studi aktivitas makan di dalamnya. Metode kualitatif juga didukung dengan melakukan analisis terhadap konten-konten yang disukai anak hingga analisis tata letak untuk mengetahui konfigurasi peralatan makan yang digunakan. Tujuan dari sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak yang akan didesain ini supaya aktivitas makan anak dapat berjalan dengan baik sehingga anak dapat lanjut ke aktivitas selanjutnya. Selain itu juga perancangan ini bertujuan untuk menarik minat anak terhadap aktivitas makan dengan menonjolkan bentuk dan warna dari peralatan makan yang merangsang nafsu makan anak. Dengan menggabungkan konsep natural dan konkret sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak hadir dengan garis, bentuk, warna, tekstur, dan grafis yang sesuai dengan pengalaman anak.

Kata kunci : Konkret, Sarana Makan, Aktivitas Makan, Pengalaman

***Abstract** - Eating should be a fun activity, especially for children who are in a period of growth and development. But the reality is that happening some children have difficulty eating do not even like the feeding activity. Children who do not like eating activity move up and down food make the mouth and lead to a long feeding activity. This has an impact on the activity of the next child. Example: after eating child should nap, if the activity of eating too long then the child will retreat activity breaks become longer. The research method is qualitative method. Through observation of existing products to the observation of behavioral research that includes studies of feeding activities in it. Qualitative methods are also supported by an analysis of the content that children preferred to layout analysis to determine the configuration of cutlery used. The purpose of dining facilities to support the activities of eating these children will be designed so that the feeding activity of children can run well so that children can go to the next activity. In addition, this design is aimed to attract children to the feeding activity to highlight the shape and colors of the tableware that stimulate a child's appetite. By combining the concept of eating natural and concrete means to support the child's eating activity comes with lines, shapes, colors, textures, and graphics that match the child's experiences.*

Keywords: Concrete, Means Eating, Activities Eat, Experience

PENDAHULUAN

Makanan merupakan kebutuhan pokok bagi makhluk hidup untuk bertahan hidup. Tanpa makanan, manusia tidak dapat bertahan karena manusia menempati urutan teratas dalam rantai makanan. Pada awalnya manusia hanya melihat makanan sebagai pengisi perut, namun sekarang makanan berubah menjadi sebuah kegiatan yang mengundang selera. Sekarang makanan tidak hanya dipandang dari faktor mengenyangkan perut saja namun secara visual dan rasapun menjadi penilaian penting.

Anak merupakan salah satu makhluk hidup yang dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, jika mendapatkan gizi yang seimbang yang diperoleh melalui makanan. Jika dilihat dari segi gizi anak, makan merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan individu terhadap berbagai macam zat gizi (nutrien) untuk berbagai keperluan metabolisme berkaitan dengan kebutuhan untuk mempertahankan hidup, mempertahankan kesehatan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan. Di samping itu, disiplin makan merupakan aktivitas bagi anak untuk memiliki kebiasaan makan yang baik dan benar serta untuk mendapatkan kepuasan dan kenikmatan bagi anak maupun bagi pemberinya terutama ibu (Sunarjo, 2009).

Saat waktu makan anak tiba, tanpa disadari orang tua “memaksa” anak untuk berhenti sejenak dari permainannya atau aktivitas lain dan meminta anak bersikap layaknya orang dewasa, yaitu dengan serius melahap isi piringnya. Saat anak kurang berminat, aktivitas makannya pun menjadi lamban. Pada saat yang sama, karena orang tua yang tidak sabar langsung menyuapi anak meskipun anak meronta-ronta untuk menolak. Orang tua lupa bahwa bermain merupakan dunia yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitasnya. Hal ini dapat membuat anak merasa bahwa makan merupakan beban dan aktivitas yang tidak menyenangkan (Pratitasari, 2010).

Tujuan dari pengadaan penelitian ini adalah merancang sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak dengan harapan dapat meningkatkan nafsu makan anak melalui faktor eksternal sehingga dapat menunjang beberapa aktivitas anak setelah makan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang perolehan datanya berdasarkan pada hasil wawancara dengan psikolog anak, ibu rumah tangga dan pengasuh anak. Hal ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana karakter anak, perkembangan anak serta kebutuhan anak. Untuk mengetahui minat pengguna terhadap produk-produk sejenis yang sudah beredar luas di pasar, maka dilakukan observasi terhadap produk eksisting sarana makan. Hal ini ditujukan untuk mengamati keunggulan, kekurangan, dimensi, material, serta unsur rupa yang terdapat pada produk, sehingga diharapkan pada penelitian ini desain yang dikerjakan dapat menutupi kekurangan maupun mengambil keunggulan yang dimiliki produk eksisting. Untuk mengetahui perilaku anak saat aktivitas makan, maka dilakukan kegiatan pengamatan terhadap sarana makan yang digunakan anak. Hal ini ditujukan kepada perancangan sarana makan agar dapat menunjang aktivitas makan anak. Untuk mengetahui kesukaan anak terhadap garis, bentuk, warna, dan tekstur, maka dilakukan kegiatan analisis konten terhadap sarana makan yang digunakan anak. Hal ini ditujukan kepada perancangan sarana makan yang sesuai dengan kondisi pengguna. Untuk mengetahui komponen-komponen apa saja yang digunakan oleh anak saat makan dan untuk mengetahui komponen-komponen tersebut berada posisi seperti apa termasuk jenis makanan yang akan disajikan ibu atau pengasuh anak, maka dilakukan kegiatan analisis tata letak terhadap sarana makan yang digunakan anak. Hal ini ditujukan pada konfigurasi letak peralatan makan serta letak makanan dalam piring untuk memudahkan anak mengoperasikannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap metode wawancara yaitu, anak usia 3 tahun ke atas sudah dapat makan secara mandiri namun perlu di bimbing hingga usia 5 tahun. Anak sudah dapat menyiapkan dan membersihkan area makannya, namun anak belum dapat membersihkan isi piringnya secara mandiri dan masih memerlukan bantu orang dewasa.

Hasil penelitian terhadap metode observasi produk eksisting yaitu, produk piring memiliki warna putih, oranye, merah muda, dan coklat. Bentuk menyerupai

bentuk organis dengan grafis dari kartun dan karikatur. Produk piring dengan material melamin dan *Bamboo Plant Cellulose* dengan fungsi sebagai wadah makan. Produk piring tanpa sekat, dengan tinggi rata-rata lebih dari 3 cm. Sedangkan dengan menggunakan sekat yang berfungsi sebagai pemisah nasi dan lauk pauk dengan tinggi rata-rata kurang dari 3 cm.

Hasil penelitian terhadap metode observasi studi perilaku yaitu, jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri, namun aktivitas makannya terhambat dan cenderung lama selesai karena tidak fokus pada makanan, namun melirik ke area sekitarnya dan membuat banyak gerakan di area makan. Selain gerakan, anak juga mengemut makanan terlalu lama di dalam mulut.

Hasil penelitian terhadap metode analisis konten yaitu, anak menyukai garis yang meliuk-liuk, tidak terlalu bersudut, dan tidak kaku. Anak lebih menyukai bentuk maupun karakter yang pernah ataupun sering dijumpainya, hal ini akan merangsang memorinya kembali terkait pengalaman yang telah dilaluinya. Anak lebih menyukai sesuatu yang berwarna dibandingkan hanya hitam putih, dan warna yang terang menjadi daya pikat untuk anak-anak.

Hasil penelitian terhadap metode analisis tata letak yaitu, komponen untuk aktivitas makan anak-anak lebih sering menggunakan *placemate*, mangkuk yang diposisikan di tengah, sendok yang diletakkan di atas mangkuk mengarahkan *handle* ke arah kanan, gelas yang diposisikan di kanan dan menggunakan tempat lauk untuk memisahkannya dari nasi. konfigurasi terhadap letak nasi dan lauk yaitu nasi diletakan pada bagian bawah piring sedangkan lauk diletakan pada bagian atas piring.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka selanjutnya dilakukan pembuatan beberapa alternatif desain beserta aspek desain yang telah ditentukan. Berikut merupakan aspek-aspek desain yang digunakan.

Aspek pengguna - Pengguna sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu :

- Pengguna langsung dari sarana makan adalah :
 - Pengguna primer yaitu anak usia 3-5 tahun untuk menyelesaikan aktivitas makan dengan peralatan-peralatan yang disediakan.

- Pengguna sekunder yaitu ibu rumah tangga atau pengasuh anak untuk menyediakan makan (dari mengambil sarana makan hingga menaruh lauk ke tempat makan) dan lalu untuk membersihkan / mencuci sarana makan tersebut.
- Pengguna tidak langsung sarana makan adalah pembeli yang bertujuan untuk diberikan kepada kerabat atau teman yang memerlukan.

Aspek fungsi - pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak ada empat kategori fungsi yang muncul.

- Fungsi primer dari sarana makan untuk anak adalah sebagai wadah dan alat makan untuk anak.
- Fungsi sekunder dari sarana makan untuk anak adalah digunakan sebagai barang dekorasi atau *display* di lemari maupun sebagai tempat aksesori atau *stationery*.

Aspek material - berikut merupakan rincian analisa material dan proses *finishing* prototype dari setiap bagian sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak.

Tabel 1. Komposisi material

No	Material	Jenis	Aplikasi Produk	Persentase
1	Kayu	Sungkai	Sarana Makan	90%
2	Pelapis	<i>Beeswak</i>	<i>Finishing Produk / Food Grade</i>	10%
Total				100%

Aspek antropometri - ukuran anggota tubuh pengguna terhadap pemakaian dan pengoperasian sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak.

Tabel 2. Data Antropometri Produk Anak Usia 3-5 tahun

Keterangan	Percentil	Dimensi	Aplikasi	Dimensi Produk
Panjang Rentangan Tangan ke Depan	5th	52,05 cm (dibulatkan menjadi 52 cm)	Panjang Produk	Maksimum 52 cm
Lebar Sisi Bahu	5th	30,92 cm (dibulatkan menjadi 31 cm)	Lebar Produk	Maksimum 31 cm

Lebar Telapak Tangan	50th	6,69 cm (dibulatkan menjadi 7 cm)	Peralatan Makan	Maksimum 7 cm
----------------------------	------	---	--------------------	------------------

Aspek ergonomi - dalam perancangan sarana makan untuk anak harus memperhatikan beberapa faktor.

- Ketika mengoperasikan sarana makan untuk anak, yaitu menggunakan peralatan satu yang berkesinambungan dengan peralatan lainnya. Bagian-bagian tersebut terbuat dari material yang tidak licin, sehingga operasional dapat berjalan sesuai prosedur.
- Produk tidak mudah bergeser di atas meja, karena anak bergerak terlalu banyak dan menggerakkan benda-benda yang ada disekitar area makan sehingga memungkinkan makanan keluar dari wadah.
- Setiap sudut produk dibuat organik, agar alat tidak melukai pengguna.

Aspek struktur - Struktur rangka yang digunakan sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak yaitu,

1. Menyerupai “palet cat air”, hal ini bertujuan untuk memisahkan lauk dengan nasi, maupun memisahkan berbagai jenis makanan agar makanan tidak bercampur dalam satu wadah.
2. Menyerupai “bidang miring”, hal ini bertujuan agar anak-anak dapat mengambil makanan yang masih tertinggal di dalam piring dengan cara memindahkannya ke tempat yang lebih rendah.



Gambar 1. (a) Palet Cat Air; (b) Aplikasi Bidang Miring

Aspek tata letak - aspek tata letak yang ditinjau berdasarkan hasil analisis tata letak terhadap komponen-komponen yang digunakan saat aktivitas makan dan konfigurasi terhadap letak nasi dan lauk pada bab sebelumnya. Pada sarana makan

untuk menunjang aktivitas makan anak tata letak digunakan untuk memposisikan semua komponen penunjang aktivitas makan yang digunakan pada umumnya. Selain itu aspek tata letak juga dapat memudahkan anak dalam mengoperasikan semua komponen yang tersedia dan peletakan nasi dan lauk terhadap jarak jangkauan untuk dapat meraihnya.



Gambar 2. Ilustrasi Aspek Tata Letak

Aspek rekayasa - aspek rekayasa dapat dikatakan sebagai hakikat dari sebuah sistem yang bersifat teknis. Pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak menggunakan sistem mekanika fisika sederhana yaitu sistem poros (berputar pada porosnya). Sistem ini digunakan untuk memutar tempat gelas keluar dari piring.



Gambar 3. Mekanisme Berputar Pada Porosnya

Aspek psikologi - aspek psikologi yang ditinjau berdasarkan dampak psikologis yang didasarkan atas keberadaan suatu produk terhadap manusia. Keberadaan sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak adalah untuk merangsang anak memiliki rasa ingin tahu terhadap apa yang terdapat di balik tumpukan nasi, lauk pauk dan sayur. Sehingga anak ingin segera menghabiskan makanan yang tersedia di atas piring untuk mengambil “reward” yang sudah disediakan (*reward* yang diberikan adalah anak dapat melihat bentuk hewan secara utuh). Hal ini bertujuan agar aktivitas makan tidak menjadi penghambat anak untuk melakukan aktivitas yang lainnya, namun melalui aktivitas makan anak mendapat sumber energi untuk melakukan aktivitas selanjutnya. Alat ini juga akan mengajak anak

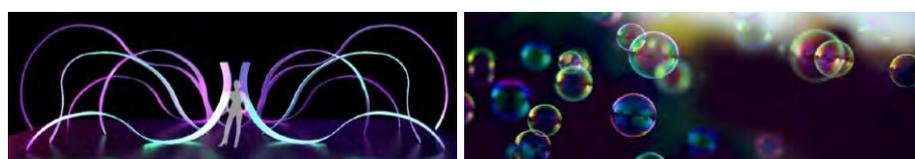
untuk merasa memiliki area makan sendiri yang sudah tertata sesuai dengan aktivitas makannya.

Aspek sosial budaya - Penggarapan sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak yang digunakan oleh masyarakat Indonesia yang memiliki budaya makan dengan nasi. Orang Indonesia mengatakan dirinya sudah makan apabila telah mengkonsumsi yang namanya nasi. Jadi, setiap jam makan orang Indonesia selalu menjadikan nasi adalah pokok pangan yang paling pertama yang harus tersedia. Dan lagi, dalam budaya Indonesia, makan dengan tangan bukanlah hal tabu –bahkan merupakan hal baik dan kebiasaan yang dipujikan. Dari segi etika makan, selama posisi tubuh saat makan benar, perilaku makan sopan dan makan tidak berantakan, sah-sah saja.



Gambar 4. Budaya Makan Orang Indonesia

Aspek garis - pengolahan rupa pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak didasari oleh garis-garis olakan-olakan ke atas (*upward swirls*) dan gelembung-gelembung yang mengembang, untuk merangsang pengalaman anak dalam semangat makan yang berkobar-kobar.



(a)

(b)

Gambar 5. (a) *Upward Swirls*; (b) Gelembung-gelembung Yang Mengembang

Aspek Bentuk - Pengolahan rupa pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak didasari oleh bentuk-bentuk konkret. Anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata, agar anak tidak menerawang dan bingung. Anak akan lebih dapat mengingat benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memori.

Pengolahan rupa pada bentuk konkret ditujukan untuk *outline* atau *shape* daripada perancangan produk.

Aspek warna - pengolahan rupa pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak didasari oleh warna alami dengan memiliki *value* warna yang cerah atau tampak terang. Hal ini ditujukan agar ketika pengguna memiliki nafsu makan dari beberapa jenis warna yang telah dikelola sedemikian rupa.

Aspek tekstur - pengolahan rupa pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak didasari oleh tekstur yang ditinjau dari “derajat kekasaran permukaan”. Permukaan halus pada produk yang terjadi setelah mengalami proses pemesinan, hal ini bertujuan agar pengguna dapat mengoperasikan produk tanpa ada “slip”.

Aspek grafis - pengolahan rupa pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak didasari oleh pengelolaan tampilan grafis. Hal ini ditujukan agar pengguna memiliki ketertarikan terhadap bentuk utuh dari produk tersebut. Pengelolaan tampilan grafis yang akan dirancang adalah komponen-komponen wajah yang terdiri dari alis, mata, hidung, mulut dan telinga.



Gambar 6. (a) Bentuk Konkret; (b) Warna Material Alami; (c) Tekstur Yang Tidak Terlalu Halus; (d) Wajah Scarppy Doo

Konsep Desain - “*Natural Colour from Material with Concrete Shape*”

Dari kata kunci konsep yang ada, konsep yang ingin ditampilkan adalah :

1. ***Natural Colour from Material***, yang dimaksud adalah menampilkan warna alami dari material yang akan digunakan. Warna material yang digunakan adalah warna yang mampu merangsang nafsu makan anak.
2. ***Concrete Shape***, yang dimaksud adalah bentuk konkret yang sudah terekam dalam memori anak pada pengalaman sebelumnya, untuk mengulang sebuah

objek terkait bentuk-bentuk yang sudah pernah dilihat secara langsung maupun melalui media-media.

Deskripsi Produk

Nama Produk : Sarana Makan Untuk Menunjang Aktivitas Makan Anak

Sebutan Produk : *Con Plate*

Fungsi : Sebagai sarana makan anak

Tujuan : - Untuk membantu anak memiliki area makan sendiri
- Untuk merangsang anak mengulang pengetahuan terhadap pengalaman yang telah didapatkannya.

Pengguna : - Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- Anak dengan bimbingan orang tua
- Usia Anak : 3-5 tahun
- Kondisi sosial budaya : tidak dibatasi
- Kegiatan pengguna : saat waktu makan

Keunggulan

1. Bentuk : Bentuk konkret terhadap pengalaman anak
2. Warna : Memberikan pengalaman kepada anak terhadap warna-warna yang tercipta secara alami
3. Tekstur : Tekstur yang halus
4. Material : Mudah untuk dibersihkan setelah penggunaan, *food grade*
5. Fungsi : - Membantu anak dalam membersihkan makanannya
- Semua peralatan makan menyatu dengan sarana makan

Spesifikasi desain dari sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak adalah :

1. Penggunaan : - Maksimal 2 tahun
- Tidak untuk makanan berkuah, seperti sup, soto, dan lain-lain
- Tidak untuk digunakan dengan suhu lebih dari 40⁰C
2. Takaran : ±1500 kalori/hari
3. Berat : 300 gram
4. Kedalaman : 15 mm
5. Daya Tampung : Bagian mata kanan : 65 gram; Bagian mata kiri : 65 gram
Bagian mulut : 100 gram; Gelas : 285 mL

Moodboard - gaya *natural concrete* yang diterapkan pada sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak lebih menekankan pada bentuk yang konkret terhadap pengalaman anak dan warna alami pada material yang digunakan yang diaplikasikan pada sarana makan anak.



Gambar 7. Mood Board

Alternatif Desain - pertimbangan beberapa aspek, serta konsep desain yang telah ditentukan, tahap selanjutnya adalah proses pembuatan alternatif desain awal lalu diperoleh 11 alternatif desain sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak.



Gambar 8. Sebelas Alternatif Desain

Studi model - pembuatan studi model dari tiga alternatif terpilih, bertujuan untuk memudahkan dalam hal menangkap informasi tentang bentuk dari desain yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 9. Tiga Alternatif Studi Model

Desain akhir - desain yang terpilih merupakan hasil dari pembobotan 3 studi model dengan mempertimbangkan beberapa kriteria yaitu: aspek rupa, fungsi, operasional, dan kapasitas/daya tampung. Kriteria aspek tersebut dipilih dengan beberapa alasan dalam proses pembuatan produk sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak.



Gambar 10. *Final Design*



Gambar 11. *Prototype*

Manajemen Produk - Dalam membuat produk, hal yang juga perlu diperhatikan adalah tentang manajemen produk. Pada manajemen produk hal-hal yang dibahas yaitu mengenai analisis produk yang mencakup tentang SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), STPD (*Segmentation, Targeting, Positioning, Differentiation*), serta strategi 4P dalam *Marketing Mix* (*Product, Price, Place, Promotion*). Tujuan dari manajemen produk adalah untuk mengetahui strategi yang

tepat bagi produk baik pada saat proses produksi maupun ketika produk akan diluncurkan ke pasar atau konsumen, sehingga nantinya produk yang dihasilkan sesuai dan tepat sasaran.

Tabel 3. Analisis SWOT

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bentuk konkret yang natural/alami ➤ Konsep bentuk yang sesuai dengan pengalaman anak ➤ Bahan yang aman untuk anak ➤ Sarana makan terbuat dari kayu jati yang memiliki serat kayu yang indah ➤ Sarana makan hanya satu, namun sudah mencakup peralatan makan yang akan digunakan 	Strength	Weakness	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produk tidak tahan terhadap panas, sehingga tidak digunakan untuk memasak (seperti memasukan ke dalam oven) ➤ Biaya produksi mahal, karena diproduksi secara UKM ➤ Siklus hidup produk tidak lama ➤ Bentuk dan ukuran antar produk tidak sama 100%
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengguna yang sedang mengembangkan keterampilan kesiapan sekolah 	Opportunity	Threat	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Banyak sarana makan yang lebih murah ➤ Produk masih baru, sehingga membutuhkan waktu lama agar dapat bersaing dan diterima di pasaran.

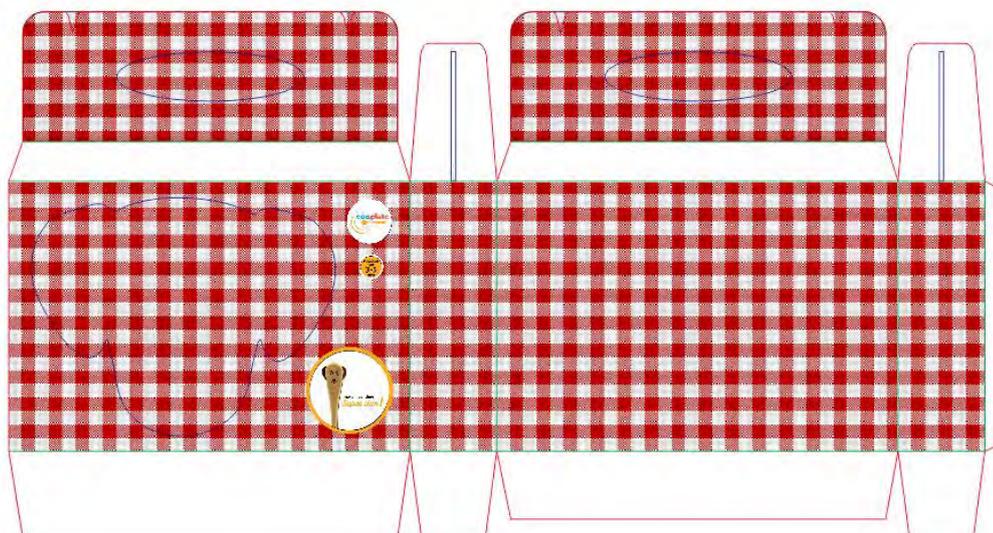
Tabel 4. Analisis STPD

<p><u>Demografi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis kelamin : Perempuan ➤ Usia : 26 – 45 tahun ➤ Status : Wanita produktif <p><u>Psikografi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gaya hidup : wanita yang peduli terhadap semua aktivitas anak-anak yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. <p><u>Geografi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jawa Timur 	Segmentation	Targeting	<p><u>Demografi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis kelamin : Perempuan ➤ Usia : 28 – 40 tahun ➤ Status : Ibu rumah tangga, pengasuh anak <p><u>Psikografi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gaya hidup : ibu-ibu yang peduli terhadap apa yang dikonsumsi oleh anaknya termasuk peduli terhadap peralatan makan yang mendukung aktivitas makan anak. <p><u>Geografi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Surabaya
---	---------------------	------------------	--

<p>➤ Dianggap sebagai sarana makan yang dapat menunjang aktivitas makan anak</p>	<p><i>Positioning</i></p>	<p><i>Differentiation</i></p>	<p>➤ Bentuk sarana makan yang lebih konkret</p> <p>➤ Sarana makan yang sederhana namun dapat mencakup banyak komponen yang dibutuhkan hanya dalam satu produk</p>
--	---------------------------	-------------------------------	---

Product – Con Plate

- *Core Benefit* : manfaat yang hendak ditawarkan kepada konsumen yaitu sebagai produk rumah tangga yang memberikan alternatif baru terhadap aktivitas makan anak.
- *Actual product* : material yang aman dan kuat; bentuk piring yang konkret terhadap pengalaman anak; kesatuan bentuk dari setiap peralatan makan. Untuk melindungi dan memberikan nilai tambahan pada produk maka dapat diberikan *packaging* yang menarik dengan mekanisme yang unik.
- *Augmented product* : layanan *after sale* yang dapat diberikan kepada konsumen adalah buku panduan untuk mengoperasikan produk dan juga untuk merawat produk agar tidak cepat rusak.



Gambar 12. Kemasan Produk

Branding -Nama yang dipilih untuk sarana makan ini adalah “*Con Plate*” yang disadur ulang dari kata “*Concrete*”. Pemilihan nama tersebut didasarkan pada

pengguna produk yaitu untuk anak-anak sehingga mudah diingat dan diucapkan. Tahap selanjutnya adalah proses pembuatan alternatif desain awal, yang nantinya akan diperoleh 4 alternatif desain logo “*Con Plate*”.



Gambar 13. Logo Sarana Makan Untuk Menunjang Aktivitas Makan Anak

Pricing

➤ *Skimming pricing strategy*

Merupakan strategi penjualan di mana harga produk nantinya akan ditetapkan dengan harga tinggi, karena produk merupakan produk baru yang inovatif pada fase pengenalan, yang juga membutuhkan proses untuk dapat menarik minat konsumen. Selanjutnya ketika persaingan produk mulai ketat, secara perlahan harga produk akan diturunkan sesuai dengan kondisi pasar.

➤ *Promotional pricing strategy*

Strategi harga yang akan diterapkan pada produk ini adalah mengenai penerapan potongan harga/*discount* sebesar 10%, yang dilakukan pada saat pameran dan peluncuran produk/*launching*.

Place - produk ini nantinya akan dijual dan dipasarkan melalui toko peralatan perlengkapan bayi dan anak yang ada di Surabaya seperti toko Suzanna Baby Shop, Henhen, Quinn Baby Shop dan Kitty Baby Shop. Selain itu, penjualan juga akan dilakukan melalui pameran *handicraft* seperti: IFFINA (*International Furniture & Craft Fair Indonesia*).

Promotion - promosi merupakan salah satu strategi pemasaran yang ditujukan untuk memperkenalkan produk kepada konsumen sekaligus untuk meningkatkan

penjualan produk. Strategi promosi yang akan diterapkan pada produk yaitu dengan menggunakan berbagai media promosi BTL (*Below The Line*) yang mencakup poster, brosur, *x-banner*, *backdrop* dan buku panduan. Dalam hal ini pemilihan media promosi disesuaikan pada segmentasi ibu rumah tangga / pengasuh anak sebagai pembelinya.



Gambar 14. Media Promosi Sarana Makan Untuk Menunjang Aktivitas Makan Anak

Analisis Biaya - analisis biaya untuk pembuatan produk sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak, akan disajikan melalui perhitungan material (*Bill of Material*) serta perhitungan rincian biaya produk baik berupa *prototype* maupun ketika diproduksi dalam jumlah banyak.

Tabel 5. Harga Jual Produk

No.	Keterangan	Biaya
1.	Biaya Bahan Baku	Rp 2.722.500
2.	Biaya Tenaga Kerja	Rp 1.040.000
3.	Biaya Lain-lain	Rp 383.938
	HPP Per 50 Produk	Rp 4.146.438
	HPP Per Produk	Rp 82.929
	Pajak 10%	Rp 8.293
	Profit Margin 30%	Rp 24.879
	Harga Jual Produk	Rp 116.100

Market testing - berdasarkan hasil *market testing* yang telah dilakukan terhadap anak-anak usia 3-5 tahun dan pengasuh anak di *Day Care* untuk mencoba produk. Diperoleh sintesis bahwa semua responden tertarik dan berminat dengan produk sarana makan tersebut, dengan alasan karena produknya inovatif, unik, lucu dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian berupa observasi, analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa: Anak usia 3 tahun ke atas sudah dapat makan secara mandiri namun perlu di bimbing hingga usia 5 tahun. Anak sudah dapat menyiapkan dan membersihkan area makannya, namun anak belum dapat membersihkan isi piringnya secara mandiri dan masih memerlukan bantu orang dewasa.

Jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri, namun aktivitas makannya terhambat dan cenderung lama selesai karena tidak fokus pada makanan, namun melirik ke area sekitarnya dan membuat banyak gerakan di area makan. Selain gerakan, anak juga mengemut makanan terlalu lama di dalam mulut.

Anak menyukai garis yang meliuk-liuk, tidak terlalu bersudut, dan tidak kaku. Anak lebih menyukai bentuk maupun karakter yang pernah ataupun sering dijumpainya, hal ini akan merangsang memorinya kembali terkait pengalaman yang telah dilaluinya. Anak lebih menyukai sesuatu yang berwarna dibandingkan hanya hitam putih, dan warna yang terang menjadi daya pikat untuk anak-anak.

Komponen untuk aktivitas makan anak-anak lebih sering menggunakan *placemate*, mangkuk yang diposisikan di tengah, sendok yang diletakkan di atas mangkuk mengarahkan *handle* ke arah kanan, gelas yang diposisikan di kanan dan menggunakan tempat lauk untuk memisahkannya dari nasi.

Dalam proses pembuatan produk sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak, masih terdapat beberapa kekurangan yang dirasa perlu adanya observasi, analisis dan penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, untuk pengembangan produk selanjutnya, penulis memerlukan saran untuk memperbaiki kekurangan produk tersebut, agar kedepannya dapat meningkatkan kualitas dari produk yang dihasilkan. Adapun saran yang ingin diberikan adalah sebagai berikut: Tugas akhir ini bisa dilanjutkan sebagai proyek lebih lanjut, untuk mengetahui apakah produk ini dapat menunjang aktivitas makan anak secara langsung. Namun produk ini sudah didukung secara teori yang didapatkan dari sumber dan analisis yang dilakukan oleh penulis; Dibutuhkan produk tambahan untuk mendukung aktivitas makan dengan jenis makan makanan yang berkuah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2013. *7 Problem Makan Anak*. Diakses dari <http://www.ayahbunda.co.id>. Tanggal 4 Oktober 2016.
- Anonim. 2014. *Biopolish® – Interior Food Grade Wood Polish*. Diakses dari : <http://www.bioindustries.co.id>. Tanggal 8 November 2016.
- Bondan T. Sofyan. 2011. *Pengantar Material Teknik*. Jakarta: Salemba Teknika.
- Ipoel. 2014. *7 Penyebab Anak Mengemut Makanan*. Diakses dari <http://tabloid-nakita.com>. Tanggal 4 Oktober 2016.
- Irawan, Bambang. (2013). *Dasar-Dasar Desain untuk Asitektur, Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri dan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Iridiastadi, Hardianto, MSIE, Ph.D dan Yassierli, Ph.D. *Ergonomi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratitasari, D. 2010. *Makan Sayur Seasyik Bermain*. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka.
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rapley, Gill dan Tracey Murkett. 2011. *Baby-Led Weaning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock. John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi kesebelas*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Skinner, B.F. 1938. *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. Cambridge, Massachusetts: B.F.Skinner Foundation.
- Sunarto, Wagiono. 2013. *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*. Jakarta: Pascasarjana IKJ.
- Sunaryo. 2009. *Manajemen Pendidikan Inklusi*. Bandung: FIP UPI.
- Terry. 2006. *Colour Design*. Amerika Serikat: Rockport.
- Wignjosoebroto, Sritomo. 2006. *Ergonomi Studi Gerak dan Waktu*. Surabaya: Guna Widya.