



BANGKITKAN UMKM JAJANAN KHAS SUNDA PASCA PANDEMI COVID-19 MELALUI DESAIN TEMPAT USAHA KANG SUJANA

Mahendra Nur Hadiansyah¹, Erlana Adli Wismoyo², Akhmadi³

¹ Prodi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

² Prodi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

³ Prodi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

* mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id, erlanadliw@telkomuniversity.ac.id, akhmadi@telkomuniversity.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima 21 November 2022

Direvisi 30 Januari 2023

Disetujui 13 Maret 2023

Tersedia Online 28 Maret 2023

ABSTRAK

Salah satu Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang terdampak pandemi Covid-19 adalah usaha milik Kang Sujana yang merupakan warga Kampung Ciganitri Desa Lengkong Kabupaten Bandung. Kang Sujana menjual beragam jajanan tradisional khas Sunda dengan produk andalan yaitu Awug dan Surabi. Penjualan selama pandemi hanya bisa dari mulut ke mulut tanpa tempat berjualan yang representatif dan menarik pembeli. Perlu upaya dalam meningkatkan kualitas tempat usaha Kang Sujana melalui sentuhan desain yang diproses secara digital. Tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Telkom memberikan solusi desain sesuai perkembangan tren saat ini. Desain yang direkomendasikan merupakan representasi dari produk yang dijual dengan pertimbangan kebutuhan dan aktifitas pengguna. Hasil akhir berupa 3D model sarana usaha, desain grafis menu dan poster, serta logo usaha yang direalisasikan setelahnya. Hasil desain yang telah direalisasikan diharapkan membantu UMKM Kang Sujana dengan nama usaha Awug dan Surabi Pedo dapat bersaing dan lebih maju. Hasil desain dan realisasinya diharapkan juga dapat menjadi ajang promosi serta lebih menarik perhatian calon konsumennya.

Keyword: *Pandemi, Covid-19, UMKM, Desain, Digital*

Korespondensi:

Prodi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1,

Bandung 40257, Indonesia

*E-mail: mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id

ORCID ID:

Penulis Pertama: Mahendra Nur Hadiansyah

<https://doi.org/10.25124/charity.v6i1a.5912>

Page 72 – 78 © The Authors. Published by Directorate of Research and Community Service, Telkom University.

This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

LATAR BELAKANG

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia telah berkontribusi kepada Indonesia dengan menyerap tenaga kerja sebesar 97% total tenaga kerja yang ada serta mampu menghimpun 60% lebih investasi (Limanseto, 2021). Tetapi pandemi Covid-19 telah mengakibatkan permasalahan sosial-ekonomi di Indonesia, salah satu cara yang cepat dan mudah untuk membangkitkan kembali perekonomian adalah melalui pemberdayaan masyarakat salah satunya adalah UMKM (Permana, 2017). Kang Sujana selaku anggota sekaligus pelaku UMKM desa Lengkong Kabupaten Bandung, diketahui bahwa usaha kecil rumahnya yang sebelumnya menyewa tempat di lokasi strategis daerah Bojongsong kini telah tutup semenjak pandemi Covid-19. Pendapatan tak bisa menutup sewa tempat yang ada untuk berjualan. Kondisi tersebut menyebabkan usaha kecilnya dibidang kuliner tradisional Sunda dengan produk andalan awug dan surabi beralih ke rumahnya yang bisa dikatakan kurang layak dan tidak strategis untuk dijadikan tempat usaha (Gambar 1). Karena kurang tertata dan menarik, bagian depan rumah yang tidak menunjukkan eksistensi keberadaan usaha kecilnya maka kang Sujana memutuskan untuk berjualan secara pesan antar melalui ponsel yang dimilikinya.



Gambar 1. Kondisi Teras Depan Rumah Kang Sujana

Namun usaha tersebut masih belum maksimal karena harus bersaing dengan usaha kuliner lainnya yang menggunakan aplikasi daring seperti *Shopee food*, *Go food*, dan *Grab food*. Tak ingin ketinggalan untuk bangkit, usaha dilakukan untuk mendaftarkan usahanya ke semua aplikasi daring tersebut. Kendala terjadi karena ketidakpercayaan aplikasi tersebut terhadap usaha kecil yang dijalankan. Salah satu syarat untuk membuktikan eksistensi usaha kecil rumahan oleh aplikasi daring adalah adanya tempat usaha yang dapat melayani pembeli maupun karyawan mitra saat mengambil pesanan yang akan diantar pada pembeli.

Melihat kegigihan usaha Kang Sujana tentunya sangat berpotensi untuk pengembangan usaha kecilnya dalam melestarikan kuliner tradisional pasca pandemi Covid-19 kedepan. Keberadaan tim pengabdian masyarakat Prodi Desain Interior Fakultas Industri kreatif Universitas Telkom tentunya dapat turut serta melestarikan keberadaan kuliner nusantara tradisional khususnya di tataran Sunda dari kepunahan dan tergesernya oleh kuliner asing dan kekinian. Karena salah satu cara memajukan budaya lokal adalah melalui menjaga dan mempertahankan kuliner tradisional (Hakim & Hamidah, 2021). Tim memberikan solusi berupa desain dan realisasi tempat usaha dan desain grafis penunjang usaha Kang Sujana yang bernama Awug dan Surabi Pedo menggunakan perangkat lunak desain berbasis digital dengan pertimbangan akurasi dan ilustrasi yang lebih mendekati kesesuaian realisasi.

PERMASALAHAN MITRA

Setelah melakukan survey ke lokasi, melakukan diskusi dan memikirkan pertimbangan lain akhirnya disepakati bahwa dari ide awal yang ingin melakukan renovasi bagian depan rumah milik Kang Sujana berubah menjadi melakukan perancangan di lokasi lain milik Kang Sujana yang berada di pinggir jalan besar samping gang kecil jalan masuk menuju rumahnya. Perubahan lokasi dinilai lebih strategis dan lebih mudah dijangkau dan dilihat oleh pembeli maupun mendapatkan persetujuan dari pendaftaran telah dilakukan pada aplikasi pemesanan makanan secara *online*. Kondisi pada lokasi baru ini tak luput dari permasalahan yang secara serius perlu ditangani guna mencapai hasil yang maksimal agar berdampak baik untuk keberlangsungan usaha kecil Kang Sujana. Adapun permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Lahan yang terbuka, dengan permukaan lantai masih tanah dan tidak rata. Lahan yang terbuka akan menyulitkan usaha ketika cuaca sedang hujan dan akan mengganggu kegiatan jual beli yang sedang berlangsung. Permukaan lantai yang tidak merata juga akan menyulitkan pergerakan dari pengguna ruang.
2. Tidak adanya furnitur yang dapat menunjang aktivitas yang sedang berlangsung. Dengan tidak adanya furnitur yang menunjang akan mempersulit dan memperlambat kegiatan yang sedang berlangsung. Tidak adanya furnitur juga dapat mengurangi kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna ruang.
3. Gerobak untuk berjualan mengalami beberapa kerusakan. Gerobak tidak terlihat menarik padahal gerobak tersebut merupakan salah satu furnitur utama yang dapat menarik pelanggan.
4. Tidak adanya media promosi untuk dilihat oleh pengguna jalan yang melewati area lokasi usaha UMKM milik Kang Sujana.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Pada program pengabdian masyarakat ini menggunakan metode perancangan melalui partisipatory mitra. Desain partisipatif merupakan proses perancangan yang melibatkan pengguna dalam hal ini adalah mitra dalam program pengabdian masyarakat. Desain lebih terukur atas dasar kebutuhan dan aktifitas mitra dalam penyelesaian masalah untuk menghasilkan rancangan (Hamdan dan Sumartinah, 2020). Keterlibatan Mitra akan lebih dititik beratkan pada proses desain, data wawancara serta masukan informasi terkait aktivitas dan permasalahan yang dihadapi saat beroperasi sehingga sangat membantu penentuan desain yang tepat untuk diterapkan pada tempat dan alat penunjang usaha kecilnya.

Dalam proses kegiatan ini melewati beberapa tahap sesuai pedoman teori desain interior. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literature, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain (Santosa, 2005). rangkaian kegiatannya adalah sebagai berikut:

- a. Survei lokasi dan penggalan data,
- b. Proses perancangan berupa konsep dan presentasi desain dalam bentuk 3D modeling.
- c. Proses produksi gambar kerja sesuai dengan hasil desain menggunakan perangkat lunak digital.

d. Implementasi desain, pembangunan pada area usaha yang tersedia dan disepakati.
SOLUSI PENGABDIAN MASYARAKAT

Setelah ditentukan lokasi yang akan dirancang, tahapan-tahapan desain akan dilakukan oleh tim abdimas yang dimulai dengan penyusunan konsep, pemetaan data kebutuhan aktivitas usaha saat berlangsung, pengukuran, pembuatan gambar kerja hingga 3D visualisasi rancangan. Setelah itu hasil desain dipresentasikan kepada pihak mitra untuk menyepakati rencana perubahan yang akan dilakukan. Selanjutnya melakukan tahap pemesanan dan pembelian terhadap bahan baku, furnitur, dan barang lain yang dibutuhkan, lalu terakhir ke tahap pembangunan. Proses awal desain dilaksanakan sebagai pengembangan konsep yang akan menjadi solusi yang ditawarkan pada permasalahan di area tempat usaha. Proses perancangan didahului dengan penggalan data kebutuhan pengguna, pengukuran lokasi, dan studi referensi desain pada lokasi usaha melalui partisipasi mitra dalam proses desain (Gambar 2).



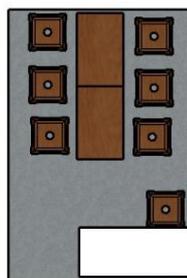
Gambar 2. Pengukuran dan pengumpulan data

Sebagai solusi mengatasi lahan terbuka dan lantai yang tidak rata rancangan awal (Gambar 3) adalah Permukaan lantai yang ada diratakan dengan cara melakukan pengecoran. Lalu untuk penutupnya menggunakan tenda yang dapat dilipat. Hal tersebut sebagai pertimbangan dari kemudahan penggunaan, perawatan, dan dengan mempertimbangkan kepraktisan.



Gambar 3. Desain area penunjang usaha

Penyelesaian masalah berikutnya adalah rancangan bagian dalam tenda (Gambar 4) disediakan furnitur yang dapat menunjang aktivitas yang ada seperti meja lipat, kursi, serta menyiapkan pencahayaan buatan yang diletakkan di bawah tenda dari area usaha.



Gambar 4. Desain layout denah area usaha

Selain itu Gerobak untuk berjualan Kang Sujana mengalami beberapa kerusakan karena usia. Gerobak tidak terlihat menarik padahal gerobak tersebut merupakan salah satu furnitur utama yang digunakan untuk usaha dan media yang dapat menarik pelanggan. Sebagai solusi desain, gerobak yang ada ditutup dengan spanduk yang didesain sebagai upaya untuk menutupi kerusakan kecil yang dimiliki oleh gerobak dan dapat menarik perhatian pembeli (Gambar 5).



Gambar 5. Desain baru perbaikan gerobak dan papan promosi

Permasalahan lain yang perlu diselesaikan dengan desain adalah tidak adanya media promosi untuk dilihat oleh pengguna jalan yang melewati area lokasi usaha UMKM milik Kang Sujana. Sebagai solusinya, tim membuat desain papan promosi yang bisa berdiri, dilipat, dan mudah dipindah-pindahkan untuk diletakkan di pinggir jalan sebagai tanda pengenalan usaha (Gambar 5).

Selain itu, Usaha kuliner ini juga belum memiliki logo usaha sebagai identitas yang dapat disematkan pada media representatif yang dapat menarik pelanggan seperti pada kemasan, spanduk, poster menu, dan papan petunjuk. Desain logo yang dihasilkan (Gambar 6) berdasarkan kebutuhan dan persetujuan mitra serta telah dilindungi Hak Kekayaan Intelektualnya (HKI).



Gambar 6. Desain Logo Usaha



Gambar 7. Hasil Desain akhir dan realisasi

Setelah seluruh proses desain akhir telah selesai (Gambar 7), maka produksi gambar kerja desain dikerjakan dengan tujuan sebagai acuan pihak mitra dan tim dalam realisasi pembangunan pada lokasi terpilih agar dapat dipantau dan evaluasi sehingga selanjutnya manfaat dapat maksimal dirasakan mitra secara langsung dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Sesuai tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kualitas tempat usaha kuliner khas Sunda Awug dan Surabi Pedo milik Kang Sujana pasca pandemi Covid-19 melalui desain. Proses desain melalui perangkat digital memberikan hasil yang optimal dan efektif dalam pencapaian akurasi dan kesesuaian dengan rencana realisasinya. Terwujudnya tempat usaha yang lebih representatif dan menarik diharapkan UMKM dapat lebih berkembang dan meningkatkan penjualannya sehingga dapat bersaing dan unggul. Tentunya perkembangan selanjutnya tak lepas dari rencana keberlanjutan desain yang lebih memperbaiki sisi *brand* dan konten promosi berupa visualisasi produk usaha yang lebih estetik dan menarik seperti halnya pada media sosial serta media promosi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hakim I.N. & Hamidah S. (2021). Peran Kuliner Tradisional dalam Mendukung Pemajuan Kebudayaan di Destinasi Pariwisata Prioritas Yogyakarta. *Mozaik Humaniora*. Vol 21 (2): 193-208 DOI 10.20473/mozaik.v21i2.29444
- [2] Hamdan, A.D. & Sumartinah, H.R. (2020). Aplikasi *Participatory Design* pada Rancangan Permukiman Sepanjang Rel Stasiun Sidotopo. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS* Vol. X, No. Y (2020), 2337-3520 (2301-928X Print)
- [3] Limanseto, Haryo. (2021)._UMKM Menjadi Pilar Penting dalam Perekonomian Indonesia. KEMENTERIAN KOORDINATOR BIDANG PEREKONOMIAN REPUBLIK INDONESIA. SIARAN PERS. HM.4.6/103/SET.M.EKON.3/05/2021. Jakarta, 5 Mei 2021
- [4] Permana, Sony H. (2017). STRATEGI PENINGKATAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM) DI INDONESIA. *Jurnsl Aspirasi* Vol. 8 No. 1 Juni 2017.
- [5] Santosa, Adi. (2005). PENDEKATAN KONSEPTUAL DALAM PROSES PERANCANGAN INTERIOR. *Dimensi Interior*, Vol. 3, No. 2, Desember 2005: 111 – 123. UK Petra: Surabaya.

