

Tradisi Kenduri sebagai Basis Inovasi Desain Sarana Sajian Makanan Sunda

Karen Elvina^{1*}, Koniherawati²

¹ Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia, 62230281@students.ukdw.ac.id

² Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia, koni_hrwt@staff.ukdw.ac.id

Abstrak

Tradisi Kenduri merupakan perjamuan makan yang dilakukan sebagai bentuk rasa syukur, permohonan doa, atau peringatan atas peristiwa penting, yang dihadirkan melalui kegiatan makan bersama dengan hidangan utama nasi tumpeng. Tradisi ini merepresentasikan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan penghormatan terhadap sesama. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sarana penyajian makanan yang mengadaptasi nilai-nilai tersebut dalam konteks budaya masa kini. Budaya berkumpul modern, seperti makan bersama keluarga atau teman saat “*nongkrong*” dan berbincang santai di rumah makan, menunjukkan adanya kesinambungan nilai sosial dari tradisi Kenduri dalam bentuk yang lebih kasual. Hal ini menjadi dasar perancangan produk yang relevan secara budaya dan fungsional. Metode SCAMPER digunakan untuk mengeksplorasi pengembangan ide produk, sementara metode ATUMICS dimanfaatkan untuk menggali nilai-nilai tradisional sebagai inspirasi desain. Produk dirancang dengan mengadaptasi fungsi tampah sebagai wadah penyajian lauk pauk, yang dilengkapi dengan fitur pegangan sebagai pengganti nampan. Desainnya mengambil bentuk segitiga yang terinspirasi dari filosofi tumpeng, mencerminkan hubungan harmonis antara manusia, Tuhan, dan alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan mampu menghadirkan nilai tradisional dalam konteks penyajian modern di rumah makan Sunda, serta menghadirkan solusi fungsional untuk penyajian dan transportasi makanan secara bersamaan.

Kata kunci: Tradisi Kenduri, *quality time*, sarana menghidangkan makanan, rumah makan Sunda.

Abstract

The Kenduri tradition is a communal meal observed as an expression of gratitude, a prayerful request, or a commemoration of significant events, typically conducted through shared dining, with nasi tumpeng as the central dish. This tradition embodies values of togetherness, mutual cooperation, and respect for others. This study aims to develop a food-serving medium that integrates these values within a contemporary cultural context. Modern gathering practices—such as eating with family or friends during casual hangouts (“nongkrong”) and conversations at restaurants—reflect a continuity of social values found in the Kenduri tradition, albeit in a more casual form. This becomes the foundation for designing a product that is both culturally relevant and functionally appropriate. The SCAMPER method was employed to explore product idea development, while the ATUMICS method was used to extract traditional values as design inspiration. The product was designed by adapting the tampah (a traditional woven bamboo tray) as a food-serving base and equipping it with a handle to replace the tray. The final design takes the form of a triangle, inspired by the philosophical meaning of tumpeng, which symbolizes the harmonious relationship between humans, God, and nature. Research findings indicate that the developed design successfully integrates traditional values into a modern food-service context in Sundanese restaurants while also providing a functional solution for both food service and food transport.

Keywords: *Kenduri tradition, quality time, means for serving food, Sundanese restaurant.*

PENDAHULUAN

Tradisi Kenduri masih menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat tradisional di wilayah Jawa. “Kenduri” merupakan perjamuan makan yang dilakukan untuk memperingati peristiwa penting, memohon berkah, menyelenggarakan *slametan*, dan sebagainya. Tradisi ini diselenggarakan oleh seseorang yang memiliki hajat dengan mengundang kerabat serta tetangga untuk berkumpul dan makan bersama (Hayati, 2020). Istiyanto & Sunarti (2022) menyatakan bahwa tradisi Kenduri mengandung nilai-nilai religius, kemanusiaan, persatuan, demokratis, dan keadilan, serta berfungsi sebagai sarana kontrol sosial yang mempererat hubungan antarindividu melalui aktivitas makan dan berbagi tumpeng yang telah didoakan. Sebagai inti dari acara, masyarakat akan bergotong-royong mempersiapkan berbagai jenis makanan dan minuman yang kemudian disajikan dalam satu wadah besar, yakni nasi tumpeng. Nasi Tumpeng biasanya terdiri atas aneka lauk dan sayur seperti ayam suwir, telur dadar, tempe kering, perkedel, urap kacang panjang, timun, dan sambal, yang kemudian disantap secara bersama-sama (Riski & Dora, 2023).

Meskipun tradisi Kenduri berasal dari masyarakat Jawa, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti gotong royong, spiritualitas, dan kebersamaan juga tercermin dalam budaya Sunda dengan nama dan tata cara yang berbeda. Adanya sajian nasi tumpeng tetap digunakan pada beberapa tradisi Sunda yang mirip dengan Kenduri, seperti tradisi Nyusur Tanah, Seren Taun, dan Hajat. Dengan demikian, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tradisi Kenduri, seperti tatanan penyajian makanan, penggunaan wadah tradisional, dan simbolisasi dalam penyusunan menu, memiliki potensi untuk dikembangkan dalam desain sarana makan. Oleh karena itu, rumah makan Sunda dipilih sebagai konteks penerapan desain karena memiliki kesinambungan nilai budaya dengan tradisi Kenduri, serta menjadi medium yang potensial untuk menghadirkan kembali pengalaman makan yang berakar pada kearifan lokal melalui pendekatan desain.

Sajian nasi tumpeng merupakan kuliner tradisional khas Indonesia yang dimasak dengan dominasi bumbu rempah dan santan. Secara etimologi, kata tumpeng merupakan akronim dari "*yen metu kudu mumpeng*" dalam Bahasa Jawa yang berarti "Ketika keluar harus sungguh-sungguh dan bersemangat" (Farisha, 2023; Hariyanto, 2016; Ratnaeni, 2021). Nasi tumpeng umumnya disajikan menggunakan tampah, wadah berbentuk bundar dan datar dengan anyaman bambu serta *plepet* pada bagian sisinya. Tampah berasal dari daerah Sunda dan menyebar ke wilayah Jawa lainnya. Dalam tradisi Jawa, tampah memiliki filosofi "*tampa*" atau terima, yang dimaknai sebagai simbol penerimaan terhadap pemberian dalam hidup. Di Jawa Barat, tampah dianggap melambangkan keindahan dan kebersamaan. Selain sebagai alas tumpeng, tampah digunakan untuk menampi beras, menjemur makanan, dan lain-lain. Memiliki makna filosofis bahwa manusia perlu menyaring hal baik dan buruk dalam kehidupan, seperti tampah yang memisahkan beras dari kotoran (Rabbani, 2023).

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan desain sarana penyajian makanan yang mengadaptasi nilai-nilai tradisi Kenduri untuk memperkuat pengalaman kuliner khas Sunda di restoran. Dengan mengadopsi elemen-elemen simbolik dan fungsional dari tradisi ini, sarana penyajian diharapkan mampu memperkuat nuansa lokal serta meningkatkan nilai estetika dan kesatuan visual dalam penyajian makanan. Penggunaan wadah sajian makanan sebagai bagian dari sistem budaya akan terus berkembang apabila tradisi yang melandasinya tetap dijalankan secara rutin oleh masyarakat. Tradisi yang masih hidup mendorong kebutuhan akan peralatan penyaji yang tidak hanya fungsional, tetapi juga bermuatan nilai budaya, sehingga membuka ruang bagi inovasi desain yang berkelanjutan dan kontekstual.

Studi kasus dilakukan di Bumbu Desa, yakni restoran yang menyajikan hidangan khas Sunda. Didirikan oleh Arief Wirawangsadita pada 18 September 2004 (Soehandoko, 2022). Berlokasi di Jl. Kartini No.8, Terban, Kec. Gondokusuman, Yogyakarta. Belum lama ini, restoran berganti nama menjadi Ka Desa yang berpindah lokasi di Jl. Rogoyudan 1 No.1, Rogoyudan, Sinduadi, Kecamatan Mlati, Yogyakarta. Konsep yang diusung menonjolkan suasana pedesaan Sunda, termasuk dalam desain interior serta peralatan makan. Pemilihan studi kasus ini didasarkan pada penggunaan material bambu yang kuat dalam beberapa alat saji seperti bakul nasi, wadah lalapan, wadah tusuk gigi, dan wadah sambal yang menjadi ciri khas restoran tersebut. Hal ini menjadi inspirasi untuk menggali bagaimana tradisi Kenduri dapat dituangkan ke dalam desain sarana penyajian yang lebih estetis dan fungsional. Pengembangan produk dibuat untuk sarana menyajikan makanan berupa nasi maupun lauk dengan tujuan agar peralatan makan yang digunakan dapat lebih serasi dan menunjang nuansa Sunda pada restoran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan riset desain berbasis budaya dengan tujuan mengembangkan sarana penyajian makanan yang terinspirasi dari tradisi Kenduri sebagai bagian dari budaya lokal Jawa Tengah. Dalam proses eksplorasi dan pengembangan produk, digunakan dua metode utama, yaitu ATUMICS dan SCAMPER. Metode ATUMICS digunakan untuk menganalisis unsur budaya dalam tradisi Kenduri secara mendalam yang kemudian akan diterjemahkan ke dalam elemen desain yang baru. Sementara itu, metode SCAMPER diterapkan pada tahap pengembangan ide dan inovasi desain, guna menghasilkan variasi desain sarana penyajian makanan yang kreatif namun tetap mempertahankan esensi budaya yang terkandung dalam tradisi Kenduri.

Analisis dengan Metode ATUMICS

Suatu tradisi dapat lestari dengan melakukan pembaruan melalui penyesuaian dengan kehidupan modern (Nugraha, 2019). Metode ATUMICS dapat digunakan untuk menganalisis tradisi yang merupakan sebuah cara untuk melakukan revitalisasi budaya. ATUMICS merupakan singkatan dari *Artefact, Technique, Utility, Material, Icon*,

Concept, dan *Shape*. Metode ini dilakukan dengan memisahkan terlebih dahulu enam poin ATUMICS. Keenam poin tersebut adalah teknik, kegunaan, bentuk, material, ikon, dan konsep yang kemudian dianalisis apakah aspek tersebut akan dipertahankan atau ditransformasi.

Artefact dalam metode ATUMICS merupakan dasar otentik dan mengandung makna simbolik untuk menjadi titik tolak ukur desain. Aspek *Artefact* tetap harus dipertahankan sehingga dapat dikolaborasikan dengan keenam poin lainnya. *Technique* merupakan proses dan metode tertentu yang digunakan dalam pembuatan produk. *Utility* yaitu kegunaan dan fungsi dari produk yang memberikan manfaat bagi pengguna. *Material* yaitu seluruh bahan baku yang digunakan dalam proses mewujudkan produk. *Icon* merupakan makna simbolis yang bisa berasal dari alam, warna, ornamen, artefak, mitos, tokoh, dan geografi. *Concept* memiliki pengaruh yang besar dalam menciptakan makna dan fungsi produk. *Shape* merupakan aspek tampilan visual yang memberikan karakteristik bentuk tertentu pada produk.

Pengembangan Desain Melalui Metode SCAMPER

Metode SCAMPER digunakan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan inovasi desain sarana penyajian makanan. SCAMPER berasal dari singkatan *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, dan Rearrange*. Menurut Schroeder (2016) dalam Bastaman, dkk. (2024), menggunakan metode SCAMPER dapat membantu mengembangkan ide dalam berpikir kreatif dan mendorong pemikiran dari berbagai perspektif yang berbeda, terutama saat desainer mengalami kebuntuan ide.

Metode ini mendorong desainer untuk melakukan eksplorasi ide desain secara sistematis dari berbagai aspek yang tersedia. Tahapan dalam metode SCAMPER dapat dipilih dan dimanfaatkan untuk memodifikasi unsur-unsur desain agar tetap relevan dengan kebutuhan masa kini tanpa mengabaikan nilai-nilai budaya yang melekat. Tahap *Substitute* dapat dilakukan dengan mengganti material awal produk dengan pertimbangan alternatif lain. Langkah *Combine* digunakan untuk menyatukan dua atau lebih konsep untuk menciptakan suatu produk yang baru. Tahap *Adapt* dilakukan untuk mengadaptasi suatu hal dari produk yang sudah ada. *Modify* yaitu dengan mengubah tampilan produk menjadi lebih menarik. Melalui *Put to another use*, elemen-elemen lama dimanfaatkan kembali dengan fungsi berbeda. *Eliminate* berfokus pada penghilangan bagian-bagian yang tidak diperlukan, dan *Rearrange* memungkinkan penataan ulang komposisi penyajian agar lebih efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode ATUMICS dan SCAMPER dalam merancang sarana penyajian makanan berdasarkan tradisi Kenduri menghasilkan rancangan yang mencerminkan nilai-nilai budaya Sunda. Melalui metode ATUMICS, dilakukan analisis mendalam terhadap unsur Artefak, Teknik, Utilitas, Material, Ikon, Konsep, dan Bentuk. Kemudian, pada tahap penggunaan metode SCAMPER, dilakukan riset terlebih dahulu terkait produk sejenis yang ada dan analisis terhadap rencana pengembangan produk. Penggunaan bambu tetap dipertahankan sebagai bahan utama karena memiliki nilai keberlanjutan dan nuansa budaya yang kental.

Hasil Perancangan dengan Metode ATUMICS

Metode ATUMICS digunakan untuk menggabungkan unsur lama pada tampah dengan unsur baru pada sarana penyajian makanan. Hasil analisis dari data menggunakan metodologi ATUMICS memberikan hasil sebagai berikut:

- a. *Artefact*: tampah dari anyaman bambu sebagai sarana menyajikan makanan.
- b. *Technique* tradisional: tetap menggunakan teknik *plepet* seperti pada tampah yang tradisional.
- c. *Technique* modern: Teknik *plepet* dikembangkan dengan penyesuaian, yaitu menggunakan bilah bambu dengan sisi dinding yang lebih tinggi agar dapat membentuk struktur laci atau wadah penyaji yang kokoh.
- d. *Utility* tradisional: Fungsi dasar tampah sebagai alas meletakkan makanan tetap dipertahankan, karena merupakan bagian dari nilai simbolik tradisi makan bersama.
- e. *Utility* modern: Fungsi ini diperluas dengan menambahkan fitur modular berupa komponen yang menyerupai laci. Wadah segitiga dapat dimasukkan ke dalam rangka seperti laci, memungkinkan pengguna untuk membawa dan menyusun makanan dengan lebih praktis, serta memudahkan proses penyajian dan mobilitas, baik di restoran maupun pada acara makan bersama modern.
- f. *Material* tradisional: tidak menghilangkan material utama berupa bambu yang dianyam dan diambil bagian bilahnya untuk *plepet* dengan keseluruhan menggunakan bambu Apus.

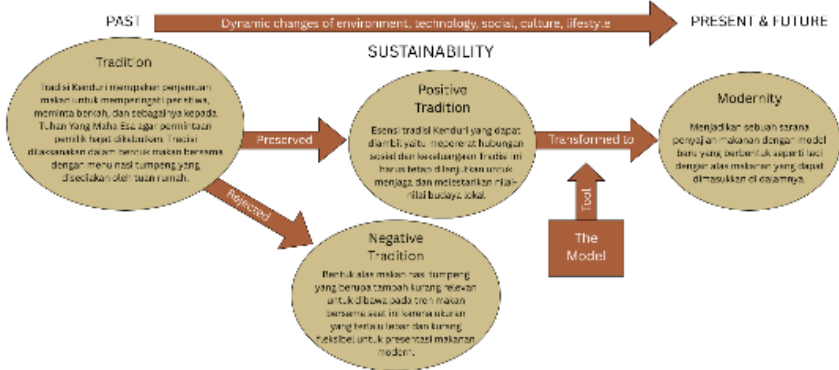
- g. *Material modern*: Desain dikembangkan dengan kombinasi material untuk menunjang struktur dan fungsi baru. Bambu Apus tetap digunakan untuk bagian anyaman. Bambu Cendani digunakan sebagai rangka kaki karena kekuatan dan keawetannya. Bambu Petung digunakan pada bagian sisi wadah untuk menambah ketegasan bentuk. Tali rami, sebagai material serat alam tambahan, digunakan untuk membuat komponen pegangan, sehingga wadah bisa dijinjing dengan mudah dan nyaman.
- h. *Icon*: Warna alami bambu tetap dipertahankan sebagai ikon utama dari desain. Keaslian warna ini menjadi penanda visual yang kuat bahwa produk berasal dari akar tradisi lokal. Pilihan untuk tidak mengecat atau menutupinya dengan warna lain memperkuat identitas budaya serta menciptakan kesan hangat dan natural yang langsung menghubungkan pengguna dengan nilai-nilai tradisional.
- i. *Concept*: Tampah sebagai media makan bersama tetap menjadi fondasi utama dan dipertahankan dalam perancangan produk, walaupun bentuk dan bahan mengalami penyesuaian.
- j. *Shape tradisional*: Bentuk tampah yang semula bundar dihilangkan karena kurang efisien dalam konteks ruang makan modern yang cenderung terbatas, serta tidak mudah disusun atau dibawa.
- k. *Shape modern*: mengubah bentuk awal tampah menjadi bentuk segitiga karena inspirasi bentuk dari tumpeng yang mencerminkan makna langit dan surga, juga merupakan harapan agar kehidupan seseorang semakin baik dan meningkat. Bentuk segitiga juga lebih mudah untuk bisa saling dirapatkan agar terlihat lebih rapi saat alas makanan tersebut diletakkan di meja.

Tabel 1 berikut menunjukkan penjabaran terkait aspek awal dan aspek yang ditambahkan dalam perancangan sarana penyajian makanan di rumah makan Sunda. Sedangkan hasil penerapan metode ATUMICS dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 1. Hasil analisis dengan metode ATUMICS

Aspek (Keterangan)	Aspek Awal	Aspek Baru
<i>Technique</i>	Anyaman bambu dengan plepet	Anyaman bambu dengan tambahan sisi plepet yang lebih tinggi
<i>Utility</i>	Sebagai alas penyajian nasi Tumpeng	Sebagai sarana menghantarkan dan penyajian makanan
<i>Material</i>	Bambu Apus dan tali rotan / tali bambu	Kombinasi bambu Cendani, Petung, dan Apus (anyaman), ditambah serat alam (tali rami)
<i>Icon</i>	Warna alami bambu	Warna alami bambu
<i>Concept</i>	Sarana untuk makan bersama	Sarana untuk makan bersama
<i>Shape</i>	Bentuk lingkaran	Bentuk segitiga

Sumber: Analisis penulis, 2025



Gambar 1. Penerapan metode ATUMICS
Sumber: Olahan penulis, 2025

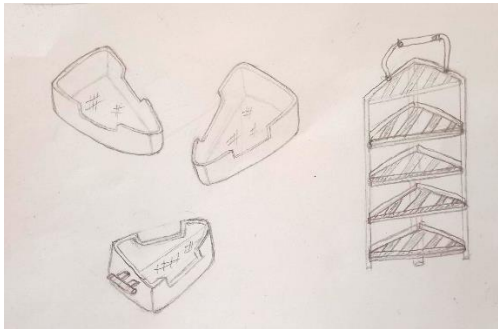

Tradisi kenduri dilaksanakan sebagai ungkapan rasa syukur, permohonan doa, atau peringatan atas suatu peristiwa penting dalam kehidupan masyarakat Jawa. Nilai-nilai esensial seperti kebersamaan, kekeluargaan, dan spiritualitas

dianggap sebagai warisan budaya yang masih relevan untuk dilanjutkan. Nilai-nilai ini tidak hanya mempererat hubungan sosial antarindividu dalam masyarakat, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal yang hidup dan berkembang. Preservasi ini tidak bersifat fisik, melainkan bersifat konseptual dan simbolik, yaitu menjaga makna sosial Kenduri meskipun wujud atau bentuk medianya berubah. Sementara itu, bentuk fisik dari tampah dianggap kurang relevan dalam konteks kehidupan dan gaya makan masa kini. Bentuk yang terlalu besar, lebar, dan kaku membuat mobilitas penyajian di ruang publik saat ini sulit. Oleh karena itu, elemen ini tidak diadopsi secara langsung karena bertentangan dengan kebutuhan dan perilaku pengguna. Sebagai solusi dari penyaringan nilai tersebut, model desain baru dikembangkan untuk menjawab kebutuhan modern tanpa menghilangkan nilai-nilai tradisi. Model ini diwujudkan dalam bentuk sarana penyajian makanan yang menyerupai laci, di mana alas makanan dapat dimasukkan ke dalamnya. Bentuk ini lebih kompak, fleksibel, dan sesuai dengan tren makan bersama masa kini seperti “nongkrong” atau makan santai bersama teman dan keluarga. Dengan demikian, model ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyaji makanan, tetapi juga sebagai media pelestarian nilai tradisi melalui pendekatan desain yang adaptif.

Hasil Perancangan dengan Metode SCAMPER

Metode SCAMPER dimanfaatkan sebagai pendekatan kreatif untuk mengembangkan desain sarana penyajian makanan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna di masa kini tanpa melepaskan nilai-nilai tradisi yang melekat. Melalui penerapan SCAMPER, proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan terarah untuk menciptakan solusi yang tepat guna terhadap konteks rumah makan Sunda masa kini. Metode yang diambil yaitu *Combine*, *Adapt*, dan *Modify* dengan cara penerapan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis dengan metode SCAMPER

GAMBAR PRODUK		
		
METODE	DESKRIPSI	SOLUSI
C - <i>Combine</i>		Menggabungkan piring dan laci dalam satu sistem penyajian makanan.

<p>A - <i>Adapt</i></p>		<p>Mengadaptasi dari mekanisme laci.</p>
<p>M - <i>Modify</i></p>		<p>Ukuran dan bentuk piring dimodifikasi dari tampah yang melingkar dan lebar menjadi berbentuk segitiga dengan tambahan ketinggian sisi dinding pada bagian samping wadah.</p>

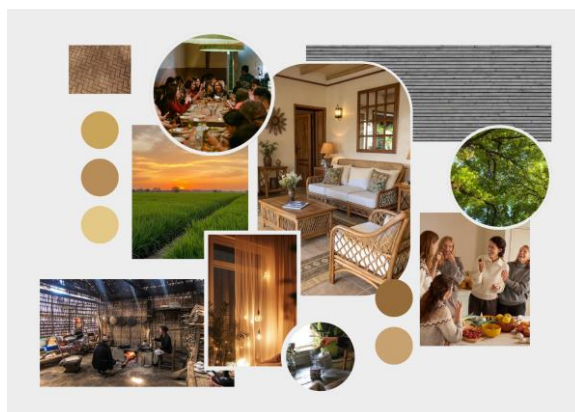
Sumber: Hasil analisis penulis, 2025

Penjelasan lebih lanjut mengenai metode yang dipakai yaitu melalui *combine*, terdapat dua komponen yaitu rangka bambu untuk menghantarkan makanan dan sarana untuk meletakkan lauk yang digabungkan menjadi satu sistem penyajian makanan. Lingkaran 1 (atas) menunjukkan bagian bentuk rak yang menjadi referensi bentuk alas pada laci yang dikembangkan. Sedangkan, lingkaran 2 (bawah) menunjukkan gambaran isi laci yang akan berbentuk segitiga dengan bentuk dinding yang tinggi seperti pada gambar. Pada metode *adapt*, diambil adaptasi dari mekanisme laci yang kemudian isinya dapat ditarik dan dikeluarkan. Terakhir, *modify* digunakan untuk memodifikasi bentuk produk secara keseluruhan dari tampah tradisional yang awalnya melingkar dan lebar menjadi berbentuk segitiga dengan tambahan ketinggian sisi dinding pada bagian samping wadah. Pada kedua sisi miring segitiga tersebut diberikan sedikit tambahan lubang agar makanan dapat tetap bisa dilihat ketika diletakkan di dalam laci.

Moodboard

Moodboard berikut disusun untuk menggambarkan nuansa seputar produk yang menjadi landasan perancangan sarana penyajian makanan Sunda yang terinspirasi dari tradisi Kenduri (Gambar 2). Nuansa yang ditampilkan menggambarkan suasana tradisional pedesaan, modern-tradisional, kebersamaan, kegembiraan, kehangatan, natural, dan alami. Sedangkan, tekstur bergaris dan batu untuk merepresentasikan material bambu.

Beberapa elemen visual seperti ruang keluarga dengan furnitur rotan, dapur tradisional, dan sawah saat matahari terbenam menggambarkan hubungan yang dekat dengan alam, menciptakan kenyamanan, serta nilai tradisional yang akrab dan membumi. Sementara, gambar aktivitas makan bersama dan menuangkan teh mencerminkan nilai kebersamaan yang menjadi inti dari tradisi Kenduri. Adanya pencahayaan kuning yang hangat, dedaunan hijau, serta ruang-ruang dengan atmosfer alami juga mendukung rasa tenang dan intim, mencerminkan sesuatu yang natural dan alami sebagaimana yang ingin dihadirkan dalam pengalaman makan di rumah makan Sunda.



Gambar 2. Moodboard

Sumber: Olahan penulis, 2025

Pembahasan

Secara keseluruhan, penggabungan kedua metode ATUMICS dan SCAMPER menunjukkan bahwa desain berdasar kearifan lokal tidak hanya layak untuk dilestarikan, tetapi juga berpotensi untuk dikembangkan menjadi solusi yang sesuai dengan kebutuhan industri kuliner rumah makan Sunda yang modern. Pendekatan ini memberikan peluang untuk memaknai kembali tradisi dalam bentuk yang lebih fungsional, tanpa kehilangan esensi awal yang melekat di dalamnya. Transformasi desain yang dihasilkan tidak hanya memperhatikan fungsi dan estetika, tetapi juga mempertimbangkan aspek keberlanjutan, identitas lokal, serta pengalaman pengguna.

Material merupakan salah satu aspek utama dalam proses transformasi desain. Tahap identifikasi material dimulai dengan mengenali bambu sebagai bahan utama yang digunakan pada tampah yang menjadi bagian penting dalam tradisi Kenduri. Bambu ini memiliki karakter alami, berkelanjutan, serta erat kaitannya dengan nilai-nilai lokal, sehingga menjadikannya sebagai simbol visual dan representasi budaya yang kuat.

Dari hasil identifikasi ini, dilakukan eksplorasi untuk memadukan bambu Apus dengan jenis bambu lain, yaitu bambu Cendani sebagai kaki rangka laci dan bambu Petung yang digunakan pada sisi wadah karena ketebalannya yang lebih kokoh dan visualnya yang tegas. Selain itu, tali rami sebagai material tambahan dari serat alam dipilih untuk menciptakan elemen pegangan yang lebih nyaman dijinjing sekaligus tetap mempertahankan kesan alami.

Proses transformasi berlanjut pada bagaimana material tersebut diolah dan diintegrasikan ke dalam bentuk desain baru. Secara umum, proses pembuatan dimulai dari membuat cetakan untuk wadah makanan dan kemudian dibentuk sesuai cetakan tersebut menggunakan bilah bambu dengan ketinggian sisi 6 cm dengan anyaman pada bagian alasnya. Dilanjutkan dengan pembuatan rangka bambu untuk laci yang memiliki 4 tingkatan dengan bilah-bilah bambu dan bambu Cendani yang dipasang dengan teknik *jointing*.

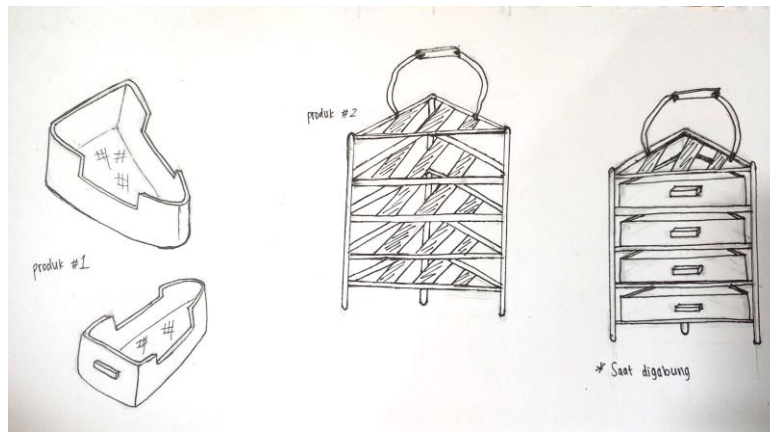
KESIMPULAN DAN SARAN

Belum tersedianya sarana penyajian makanan yang dapat menghubungkan nilai-nilai budaya dengan kebutuhan penyajian modern di rumah makan Sunda menjadi latar belakang dilakukannya penelitian. Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, penelitian ini mencoba untuk mencapai tujuannya dalam merancang pengembangan sarana penyajian yang menghadirkan kembali makna dan bentuk yang terinspirasi dari tradisi tersebut melalui pendekatan desain yang relevan dengan masa kini, khususnya dalam rumah makan Sunda.

Melalui metode ATUMICS dan SCAMPER, proses eksplorasi dan pengembangan telah menghasilkan sebuah desain konseptual yang mencapai tahap *freeze design*. Hasil tersebut menunjukkan tercapainya tujuan, yaitu dengan merancang sarana penyajian makanan yang fungsional dan estetis, yang masih menyimpan makna yang merepresentasikan budaya Kenduri. Nilai kebaruan dari desain ini terletak pada bentuk penyajian segitiga yang diadaptasi dari filosofi tumpeng serta penggunaan bambu sebagai material utama yang mencerminkan konsep keberlanjutan dan kearifan lokal yang kental. Temuan ini penting karena memiliki nilai kultural yang dapat memperkaya pengalaman makan dan memperkuat identitas budaya lokal di ruang publik seperti rumah makan. Selain itu, desain ini juga dapat menjadi model dalam upaya pelestarian nilai-nilai tradisi melalui pendekatan desain produk yang kontekstual dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil survei terhadap responden melalui media Google Form, terdapat beberapa masukan yang penting untuk dijadikan pertimbangan dalam proses iterasi desain. Dari empat alternatif sketsa yang diberikan, sketsa nomor 4 menjadi pilihan dominan. Dari pemilihan tersebut, responden menyoroti aspek keamanan wadah saat diletakkan di dalam rangka laci agar tidak mudah bergeser dan jatuh saat diangkat. Selain itu, responden juga memberikan pertimbangan terkait keseimbangan produk serta mengusulkan agar sarana penyajian makan ini memiliki pegangan yang lebih aman dan nyaman saat digunakan.

Menindaklanjuti masukan tersebut, dilakukan iterasi desain dengan mempertimbangkan masukan yang diberikan. Hasil iterasi ini kemudian dijadikan acuan untuk *freeze design*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. *Freeze design*
Sumber: Olahan penulis, 2025

Perubahan desain terletak pada gagang wadah yang sebelumnya menggunakan dua bilah bambu kecil untuk penyangga pegangan, yang diubah menjadi menggunakan satu potongan bambu yang langsung dipasangkan dengan sisi wadah untuk mengurangi risiko mudah lepas. Kemudian, pada bagian-bagian depan, diberikan sisi tambahan yang sedikit lebih tinggi ke atas untuk menahan wadah agar tidak terjatuh saat produk tersebut diangkat. Bilah tersebut akan ditempelkan pada sisi alas setiap tingkatan rangka bambu.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastaman, W. N. U., Anatha, D. D., Febriani, R., & Larissa, T. (2024). Perancangan Produk Fashion Anak Menggunakan Metode SCAMPER untuk Inovasi Desain Local Brand Sugacoat Studios. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(2). <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i2.7994>
- Farisha, N. D. (2023). *Tumpeng dan Tradisi Syukuran Masyarakat Indonesia*. [https://student-activity.binus.ac.id/himja/2023/05/tumpeng-dan-tradisi-syukuran-masyarakat-indonesia/#:~:text=Selain%20dari%20kisah%20dalam%20Kitab,juga%20sebagai%20pitulungan%20\(pertolongan\)](https://student-activity.binus.ac.id/himja/2023/05/tumpeng-dan-tradisi-syukuran-masyarakat-indonesia/#:~:text=Selain%20dari%20kisah%20dalam%20Kitab,juga%20sebagai%20pitulungan%20(pertolongan)).
- Hariyanto, O. I. B. (2016). Pergeseran Makna Sakral dan Fungsi Tumpeng di Era Globalisasi. *Akademi Pariwisata BSI Jl. Sekolah Internasional*, (6).
- Hayati, N. (2020). *Tradisi Kenduri pada masyarakat Jawa di Desa Sedie Jadi Kecamatan Bukit Bener Meriah* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Istiyanto, A., & Sunarti, S. (2022). Kenduri Benteng Penyeimbang Alam, Tradisi Budaya dan Agama. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 231–235. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.383>
- Nugraha, A. (2019). Perkembangan Pengetahuan dan Metodologi Seni dan Desain Berbasis Kenusantaraan: Aplikasi Metoda ATUMICS dalam Pengembangan Kekayaan Seni dan Desain Nusantara. *Seminar Nasional Seni Dan Desain: "Reinvensi Budaya Visual Nusantara,"* (September), 26–3.
- Rabbani, R. (2023, November 12). *Tampah: Jejak sejarah, Nilai Budaya dan Komunikasi Antar Budaya dalam Alat Dapur Tradisional*. <https://www.kompasiana.com/rifaa03325/6550fc0cee794a480a03dc72/tampah-jejak-sejarah-nilai-budaya-dan-komunikasi-antar-budaya-dalam-alat-dapur-tradisional>
- Ratnaeni, N. D. (2021, September 3). *Makna Tumpeng Dalam Kehidupan Manusia Jawa*. <https://atbandung.ac.id/berita/makna-tumpeng-dalam-kehidupan-manusia-jawa>
- Riski, Mohd. F., & Dora, N. (2023). Budaya Lokal pada Tradisi Kenduri Blang di Kecamatan Lhoknga Aceh Besar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Soehandoko, J. G. (2022, April 20). *Bumbu Desa, Restoran Lokal yang Sukses Rambah Mancanegara*. https://entrepreneur.bisnis.com/read/20220420/52/1524977/bumbu-desa-restoran-lokal-yang-sukses-rambah-mancanegara#goog_rewarded