

**PENDAMPINGAN PRODUKSI KARYA SENI RUPA *MOOI INDIE*
DALAM BENTUK *EDIBLE ART* SEBAGAI STRATEGI INOVASI PEMASARAN WARISAN
REMPAH DI SAECA CAFÉ, SURAKARTA**

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TEMATIK**



**Ketua:
Dessy Rachma Waryanti, S.Sn, M.Sn
NIP. 199212172022032006/ NIDN. 0017129208**

**Anggota 1:
Nerfita Primadewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197402252003122001/ NIDN. 0025027405**

**Anggota 2:
Albertus Rusputranto Ponco Anggoro, S.Sn., M.Hum.
NIP. 197905082008121003/ NIDN. 008057906**

Faradiba Anasya Adinda	NIM. 211491024
Cantika Lestari	NIM. 211491051
Oki Oktaviani	NIM. 211491015

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
AGUSTUS 2024**

ABSTRAK

Perancangan edible art rempah Nusantara dengan inspirasi seni lukis mooie indie sebagai rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat akan berkolaborasi dengan mitra UMKM, Saeca, yang fokus pada bisnis minuman rempah dan jamu modern di lingkungan urban. Metode penciptaan produk yang menggambarkan karya seni sejarah rupa dan rempah Nusantara ini akan dilaksanakan sesuai tahapan teori Design Thinking, yakni Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Selain itu, pendekatan penelitian ini melibatkan analisis kualitatif terhadap karakteristik rempah-rempah tradisional Indonesia serta pemahaman mendalam tentang elemen seni Mooie Indie yang meliputi penggunaan warna, pola, dan tekstur. Metode eksplorasi praktis dilakukan melalui perancangan karya Edible Art yang memadukan rempah-rempah dengan teknik aplikasi yang terinspirasi oleh seni Mooie Indie. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan rempah-rempah dalam seni kuliner serta memberikan alternatif kreatif dalam merancang pengalaman sensori visual melalui makanan. Kesimpulan dari penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang seni kuliner yang menggabungkan unsur-unsur budaya lokal dengan estetika kontemporer. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya mengangkat nilai budaya lokal, tetapi juga memenuhi kebutuhan pasar yang beragam dalam konteks urban yang modern.

Kata Kunci: *Edible Art, Sejarah, Rempah Nusantara, Mooie Indie, Inovasi Sensori Visual,*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL	5
BAB I PENDAHULUAN	8
1. Kondisi Sasaran	11
2. Analisis Potensi Masalah	13
BAB II METODE PELAKSANAAN	14
1. Solusi yang Ditawarkan	15
2. Luaran yang Diharapkan	16
BAB III KELAYAKAN PENGUSUL	16
BAB IV RANCANGAN KEGIATAN	18
1. Jadwal Pelaksanaan	21
2. Biaya Pekerjaan	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN	
1. Lampiran 1. Peta Wilayah Lokasi Mitra	
2. Lampiran 2. Biodata Tim Pelaksana	
3. Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Uraian Tugas	
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan Kesiediaan Bekerjasama dari Mitra	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kegiatan Saeca bersama Berkenalan dalam acara Jalur Rempah Nusantara	7
Gambar 2.	Ragam Produk Modernisasi Jamu ala Saeca	8
Gambar 3.	Proses publikasi dan edukasi menu saeca fokus pada material produk	9
Gambar 4.	Proses <i>Emphatize & Define</i> : Sosialisasi informasi program kegiatan, keterlibatan mitra, pencarian informasi literasi, dan pengembangan ketrampilan.....	14
Gambar 5.	Proses Ideate: Pendampingan desain dan artistik interpretatif produk	18
Gambar 6.	Proses Ideate: Pendampingan desain dan artistik interpretatif produk	19
Gambar 7.	Pendampingan pengembangan rancangan produk	20
Gambar 8.	Pendampingan pengembangan rancangan produk	21
Gambar 9.	Rangkaian Kegiatan Akhir Launching Prototype	22

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	pelaksanaan kegiatan sesuai metodologi Design Thinking	12
Tabel 2.	Sinkronisasi metodologi <i>Design Thinking</i> untuk perencanaan kegiatan.....	15

BAB I

PENDAHULUAN

Kota Surakarta merupakan salah satu perkotaan dengan warisan rempah leluhur yang populer dengan istilah “Jampi” Jawa atau Jamu Jawa (Ali, 2023). Kota Solo, yang kaya akan sejarah budaya Jawa, memiliki warisan yang kaya akan penggunaan rempah-rempah dan ramuan tradisional dalam bidang pengobatan tradisional, terutama dalam bentuk jamu. Hal ini tentu menjadi kewajiban generasi muda terlebih di kota Solo untuk mewarisi olahan Jamu tradisi. Bahkan, tradisi men-Jamu saat ini mulai tergantikan dengan industri kopi. Sebagai generasi pewaris Jampi Jawa, kita merasa perlu melestarikan dan menyelaraskan konsep Jamu Jawa agar lebih dekat dengan generasi muda. Terhitung jumlah UMKM yang menyadari kondisi kritis ini meski belum banyak telah terdapat beberapa yang bermunculan dan berkembang sebagai bisnis fnb hingga merambah pada gaya hidup yang berpengaruh. SAECA merupakan salah satu UMKM di Kota Solo yang mengembangkan tradisi men-Jamu ini telah membawa pengaruh gaya hidup urban yang berpijak pada kearifan lokalitas. Hal ini tentu membawa gaya hidup generasi masa depan menuju yang lebih sehat. Dalam rehatnya mengonsumsi kopi, para remaja dan dewasa dapat mengonsumsi jejamuan tanpa merasa tidak trendi. Pun, saat ini banyak remaja dan dewasa yang memiliki kebanggaan untuk mewarisi keilmuan lokal. SAECA menjadi brand fnb yang menyemarakkan semangat gaya hidup sehat melokal yang trendi.

Saat ini, manusia urban sering kali terjebak dalam rutinitas yang sibuk dan penuh tekanan, menyebabkan kecenderungan untuk mengonsumsi makanan yang praktis dan instan. Asumsi informasi tersebut divalidasi oleh data riset kesehatan dasar (Riskesdas) 2013, bahwa 93,5% penduduk Indonesia yang berusia lebih dari 10 tahun sangat kurang mengonsumsi sayur dan buah (Setiyanto, 2024). Mereka cenderung memilih makanan cepat saji atau kemasan yang mengandung bahan-bahan tambahan dan pengawet, namun rendah akan gizi dan sering kali mengandung bahan kimia berbahaya. Selain itu, budaya urban modern juga sering menekankan pada kecepatan dan efisiensi, sehingga makanan yang dipilih sering kali diproses secara cepat dan tidak melalui proses yang lambat dan alami. Akibatnya, pola makan mereka cenderung kurang sehat dan kurang bergizi, meningkatkan risiko terjadinya berbagai penyakit kronis seperti obesitas, diabetes, dan penyakit jantung. Dr Sri Adiningsih, dr.MS, MCN

pada Seminar Hari Gizi Nasional Departemen Gizi FKM Unair (2024) menjelaskan bahwa dukungan dari berbagai pihak akan membantu perbaikan gizi yang ada di Indonesia. Ketidakseimbangan ini juga dapat memengaruhi keseimbangan mental dan emosional, mengingat keterkaitan erat antara makanan yang sehat dan kesejahteraan holistik. Dalam konteks ini, kehadiran makanan real food yang diproses secara lambat dan alami menjadi semakin penting, tidak hanya untuk kesehatan fisik tetapi juga untuk keseimbangan dan keharmonisan seluruh aspek kehidupan manusia urban. Kurangnya kebiasaan harian dalam mengonsumsi buah dan sayur telah menjadi perhatian serius dalam masyarakat modern, dengan konsekuensi yang signifikan terutama pada kesehatan remaja putri (Awaliya 2020).



Gambar 1. Kegiatan Saeca bersama Berkenalan dalam acara Jalur Rempah Nusantara
Sumber: Dokumentasi Tim Saeca

Oleh karena itu, penting bagi masyarakat, untuk memahami pentingnya mengintegrasikan buah dan sayur dalam pola makan sehari-hari mereka, serta untuk mempromosikan gaya hidup sehat yang didukung oleh pilihan makanan yang tepat dan seimbang yang kemudian membawa masyarakat untuk hadir secara partisipatif (Ho, 2023). Mengingat bahwa anjuran Dr Sri Adiningsih, dr.MS, MCN pada Seminar Hari Gizi Nasional Departemen Gizi FKM Unair (2024) bahwa seluruh kalangan masyarakat harus menjadi partisipan aktif dalam meningkatkan kualitas kebiasaan harian ini, maka melalui pengabdian masyarakat ini, melalui kegiatan ini akan menawarkan pengembangan produk makanan yang terintegrasi seni dan pengetahuan rempah nusantara. Kegiatan perancangan edible art akan selalu membawa dimensi baru pada

nilai makanan sesuai karakternya (Hudgins, 2004). Dalam kasus pengabdian ini, tim berusaha memadukan kekayaan rempah Nusantara yang khas dengan estetika esensi periode sejarah seni lukis masa kolonial. Produk makanan tidak hanya menjadi sebuah sajian, tetapi juga sebuah karya seni yang memberi pemahaman dan wawasan kuliner yang memiliki pemaknaan konsep yakni *edible art*, sebagaimana yang dikemukakan oleh Quinet (1981).



Gambar 2. Ragam Produk Modernisasi Jamu ala Saeca
Sumber: Dokumentasi Tim Saeca

Kegiatan ini juga menginspirasi pandangan baru tentang kebaikan alam dengan memperkenalkan konsep bahwa menjadi natural itu baik, masyarakat diajak untuk menghargai keindahan alam Indonesia dan menggali potensi-potensi alam yang melimpah sebagai sumber kebaikan bagi tubuh dan pikiran (Andrzejewski, 2018). Sargent (2016) menjelaskan bahwa dimensi kreatif *edible art* tidak hanya terletak pada bentuk yang indah namun narasi di baliknya. Sejalan dengan Sargent, kegiatan perancangan edible art ini tidak hanya sekedar menyajikan makanan dengan nilai estetika tinggi namun juga distribusi perjalanan alam Nusantara dan apresiasi mendalam terhadap warisan budaya seni lukis modern Indonesia. Kegiatan ini merupakan kampanye hidup sehat dengan nafas nasionalisme karena di dalamnya tidak hanya menciptakan pengalaman kuliner, tetapi juga menjadi alat untuk memperkuat dan merayakan identitas bangsa Indonesia yang kaya akan warisan pengolahan kekayaan alam. Kegiatan ini juga merupakan perayaan diversifikasi pangan melalui warisan seni Nusantara.

BAB II

PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Metode pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat mitra untuk mewujudkan produk olahan rempah dengan nilai artistik dapat diterima oleh konsumen dengan pendekatan kompetensi bidang seni intermedia dapat dilihat sebagai berikut :

A. Permasalahan Prioritas

Saat ini, SAECA menghadapi kendala yang signifikan dalam hal minimnya pengetahuan seputar literasi seni yang diperlukan untuk merealisasikan konsep "*edible art*" yang mereka impikan. Meskipun memiliki visi yang kuat dan semangat yang tinggi untuk menghadirkan produk makanan yang berbeda dan memukau, mitra menghadapi tantangan dalam memahami prinsip-prinsip seni dan desain yang diperlukan untuk mentransformasikan ide-ide kreatif mereka menjadi karya yang nyata dan berkesan. Kurangnya pemahaman tentang penggunaan elemen-elemen seni visual, harmoni warna, komposisi estetika, serta teknik-teknik kreatif lainnya menjadi hambatan utama bagi mitra dalam mengembangkan produk "*edible art*" yang sesuai dengan visi mereka.



Gambar 3. Proses publikasi dan edukasi menu saeca fokus pada material produk
Sumber: Dokumentasi Tim Saeca

Oleh karena itu, ada kebutuhan yang mendesak untuk memperkuat literasi seni dan desain produk dalam tim mitra, sehingga mereka dapat menghadirkan karya-karya yang lebih berdaya saing dan memikat pasar dengan inovasi, keindahan, dan makna yang mendalam. Mitra tidak hanya menyadari kendala yang dihadapinya, tetapi juga bersedia menjadi laboratorium yang ideal untuk menjadikan proyek ini berhasil. Mereka dengan tulus menerima peran sebagai tempat eksperimen dan inovasi, siap untuk menghadapi tantangan dan belajar dari setiap proses pengembangan produk. Dengan sikap terbuka dan semangat kolaboratif, mitra menyediakan ruang untuk penelitian, uji coba, dan penyesuaian yang diperlukan untuk menyempurnakan setiap aspek dari konsep "edible art" ini. Mereka mengakui bahwa keberhasilan proyek ini tidak hanya bergantung pada pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, tetapi juga pada keterlibatan aktif dalam proses pengembangan bersama dengan tim proyek. Permasalahan yang dihadapi oleh SAECA sebagai UMKM minuman rempah berdasar hasil observasi di lapangan yang dapat disimpulkan antara lain:

1. Belum ada pendampingan untuk menemukan karya seni yang sejalan dengan warisan penggunaan rempah dan ramuan tradisional dalam jamu di Solo untuk digunakan sebagai penggunaan bahan lokal dalam pengolahan minuman di Saeca.
2. Mitra membutuhkan pendampingan untuk mengembangkan menu yang artistik sebagai *icon luxury food* dengan fundamental sejarah dan warisan budaya lokal dalam hal ini rempah Nusantara.

Oleh karena itu, tim peneliti memilih aktivitas perancangan edible art sebagai sarana pengembangan produk berbasis sejarah rempah dan seni nusantara, dengan harapan agar melalui kegiatan ini dapat memberi kesempatan dan ruang interaksi dengan rekan sejawat, ahli, dan naungan aktivitas riset dan pengembangan produk. Kegiatan ini diharapkan dapat memperluas pandangan baik mitra maupun tim peneliti untuk bersama-sama memperbarui serta memperluas pengetahuan seni rupa dan rempah nusantara, hingga akhirnya dapat menciptakan produk yang sekaligus memperluas kampanye hidup sehat dengan penuh gaya yang keren, membumi, dan penuh nilai kearifan Nusantara.

B. Solusi Permasalahan

Tim PPM dan mitra telah menyepakati tahapan solusi permasalahan yang dihadapi SAECA dan sepakat menggunakan program baik berupa pelatihan dan pendampingan kepada anggota mitra, yaitu:

1. Pelatihan Interpretasi Tradisi: menelaah simbol-simbol universal tradisi rempah Indonesia dan keindahan seni Nusantara masa kolonial menjadi bentuk yang kreatif dan berkesan dalam makanan. Melalui perpaduan ini, nilai-nilai budaya dan sejarah dapat dihidupkan kembali dan dipresentasikan secara baru kepada masyarakat.
2. Pendampingan Eksplorasi Pengalaman Sensori: memanfaatkan pengetahuan rempah tradisi untuk mengembangkan inovasi makanan yang ikonik yang menggugah indera dan imajinasi.
3. Pelatihan Pengembangan Keterampilan Visual untuk penciptaan edible art yang artistik dan konseptual. Orang tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga mengalami langsung keajaiban rempah dalam bentuk karya seni yang dapat dinikmati.

Rangkaian kegiatan ini menghasilkan target luaran antara lain:

1. Luaran Wajib

- a. Penerbitan artikel ilmiah pada jurnal nasional sebagai bentuk publikasi atas hasil penelitian dan pengabdian masyarakat dalam skala akademis.
- b. Presentasi hasil Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Tematik yang dilakukan secara perorangan, bertujuan untuk memaparkan proses dan hasil pendampingan yang dilakukan.
- c. Publikasi kegiatan di media massa online sebagai media untuk memperluas informasi mengenai kegiatan pengabdian ini agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya warisan budaya lokal.
- d. Dokumentasi fotografi produk UMKM sebagai materi promosi di media sosial. Foto-foto ini menjadi salah satu upaya promosi bagi produk UMKM dalam bentuk visual yang menarik dan profesional.

2. **Luaran tambahan:** Sertifikat Hak Cipta untuk rancangan identitas visual sebagai bentuk kekayaan intelektual, memberikan pengakuan resmi atas kontribusi unik yang diberikan melalui desain identitas visual yang mendukung pemasaran produk.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi dua tahapan yakni tahap perencanaan dan pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, fokus utama adalah pada penyusunan strategi yang meliputi sosialisasi visi misi program, pelatihan rekonstruksi rasa produk makanan berbasis sejarah, serta perancangan konsep produk yang mengombinasikan elemen rasa dengan kode warna. Tahap ini bertujuan untuk membangun dasar yang kuat bagi pengembangan produk, memastikan bahwa setiap langkah didukung oleh pemahaman tentang budaya dan sejarah Nusantara. Setelah tahap perencanaan selesai, kegiatan berlanjut ke tahap pelaksanaan, yang melibatkan penciptaan prototipe produk, pengemasan, dan publikasi. Pada tahap ini, produk dikembangkan dan diuji untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan konsep yang telah dirancang, serta untuk menerima umpan balik dari masyarakat sebelum produk diluncurkan secara luas. Kedua tahapan ini saling berkaitan dalam menciptakan hasil.

Proses penciptaan produk edible art rempah Nusantara ini menggunakan landasan teori 7 tahapan Design Thinking oleh Herbert Simon (1969) yakni:

4. *Empathize*: mewawancara ahli dan narasumber, observasi langsung pada arsip dan dokumen seni berkaitan dengan sejarah rempah.
5. *Define*: merumuskan masalah berdasar informasi
6. *Ideate*: menyusun strategi penciptaan dimensi produk
7. *Prototype*: membuat representasi kasar atas runutan ide
8. *Test*: menguji coba penciptaan menu

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan sesuai metodologi di atas dibagi dalam tabel berikut:

Design Thinking	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Empathize	Sosialisasi	Sosialisasi informasi program kegiatan dan keterlibatan mitra
Define	Pelatihan	Penyelenggaraan pelatihan dari tim peneliti untuk pengembangan ketrampilan dan pencarian informasi literasi
Ideate	Perancangan	Pendampingan desain dan artistik interpretatif produk
Prototype	Penciptaan	Pendampingan eksekusi pengembangan rancangan
Test	Uji Coba Publik	Publikasi produk di masyarakat untuk menangkap komentar publik
Monitoring evaluasi	Pendataan proses kegiatan dan review proses kegiatan	
Penyusunan Luaran dan Laporan	Pembuatan laporan awal: disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai selama pelatihan dan pendampingan produksi Pembuatan laporan akhir: diisi dengan hasil akhir yang telah melalui tahap revisi atas evaluasi kegiatan	

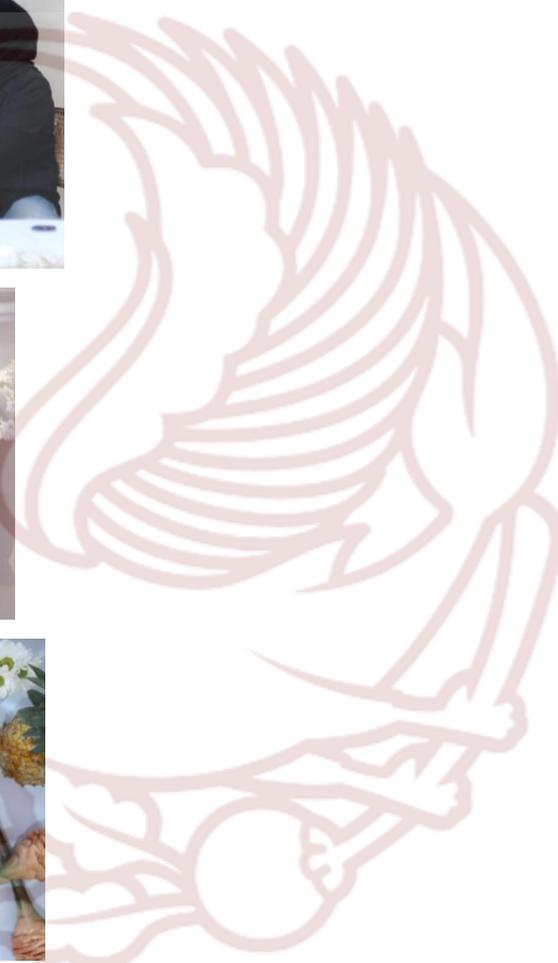
Tabel 1. pelaksanaan kegiatan sesuai metodologi Design Thinking

A. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan sosialisasi yang dilakukan oleh Dzulfaqqor, pendiri Saeca Café. Dalam pertemuan ini, Dzulfaqqor menjelaskan motivasi pribadinya yang berakar dari kegelisahan terhadap dunia modern yang serba instan dan sering kali melupakan nilai-nilai tradisional. Dalam suasana yang tenang namun penuh semangat, Dzulfaqqor berbicara tentang pentingnya membangun kesadaran masyarakat akan kekayaan rempah-rempah Indonesia, bukan hanya sebagai bahan masakan, tetapi juga sebagai bagian dari warisan budaya yang perlu dilestarikan. Sosialisasi ini menjadi momen penting untuk membangun pemahaman bersama antara mitra dan tim peneliti, menciptakan landasan yang kuat bagi kelanjutan program.

Setelah sosialisasi, tahap pelatihan menjadi fokus utama. Pelatihan ini tidak sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan peserta dalam proses rekonstruksi rasa, yang didasarkan pada sejarah rasa Nusantara. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana rempah-rempah digunakan dalam sejarah, baik dalam konteks kuliner maupun dalam karya seni.

Buku-buku seperti *Sejarah Rempah dari Erotisme sampai Imperialisme* karya Jack Turner (2011) dan *Kearifan Lokal: Petai, Keluak, Tempoyak, & Terasi* oleh F.G Winarno (2021) menjadi rujukan penting. Melalui pelatihan ini, tim peneliti tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan literasi budaya pada peserta, sehingga mereka dapat memahami dan menghargai kompleksitas rasa yang diwariskan oleh nenek moyang mereka.



Gambar 4. Proses Emphatize & Define: Sosialisasi informasi program kegiatan, keterlibatan mitra, pencarian informasi literasi, dan pengembangan ketrampilan
 Sumber: Dokumentasi Tim PKM

Dari hasil wawancara dan sosialisasi di mana mitra pengabdian yakni dari Saeca Café menjelaskan visi dan misi di balik pendirian kafe yakni Dzulfaqqor, menekankan keinginannya untuk berbagi hidup sehat bersama masyarakat, dengan menjadikan rempah-rempah sebagai elemen utama dalam setiap produk yang ditawarkan. Melalui sosialisasi ini, mitra menegaskan pentingnya kesehatan dan kekayaan rempah Indonesia sebagai nilai inti yang ingin dibagikan kepada publik, memberikan dasar yang kuat untuk kolaborasi dalam program ini. Maka diputuskan perencanaan dan sinkronisasi data kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Saeca Café sesuai dengan metodologi *Design Thinking* yang telah dibagi dalam table di bawah ini:

Design Thinking	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Empathize	Sosialisasi	Tahap ini melibatkan sosialisasi informasi program dan keterlibatan mitra, di mana Dzulfaqqor sebagai pemilik Saeca Café menjelaskan visi dan misi untuk berbagi hidup sehat dengan masyarakat melalui kekayaan rempah-rempah Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun kesepahaman antara tim peneliti dan mitra, serta memperkenalkan tujuan program kepada komunitas yang lebih luas.
Define	Pelatihan	Pelatihan ini diselenggarakan oleh tim peneliti untuk pengembangan keterampilan dan literasi budaya. Peserta dilibatkan dalam rekonstruksi rasa menggunakan informasi sejarah rempah Nusantara. Sumber-sumber literatur, seperti buku-buku tentang sejarah rempah dan seni Indonesia, menjadi landasan dalam memahami bagaimana rasa dapat dikaitkan dengan identitas budaya.

Ideate	Perancangan	Tahap perancangan melibatkan pendampingan desain dan interpretasi artistik produk. Pada tahap ini, tim menciptakan kombinasi rasa dengan kode warna, seperti hijau untuk kapulaga dan jahe, biru untuk kayu manis dan bunga lawang, serta kuning dan merah untuk cengkeh dan cabe jawa. Kombinasi ini dirancang untuk menciptakan pengalaman rasa yang juga memiliki nilai artistik dan narasi budaya.
Prototype	Penciptaan	Dalam tahap penciptaan, tim mendampingi eksekusi pengembangan rancangan produk. Produk yang telah dirancang dikemas dalam wadah khusus yang mencerminkan nilai-nilai seni rupa <i>Mooi Indie</i> . Kemasan ini menggabungkan estetika visual dengan pengalaman rasa, menciptakan sebuah produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai seni dan budaya.
Test	Uji Coba Publik	Tahap terakhir adalah uji coba publik, di mana produk akan dipublikasikan di masyarakat untuk menangkap umpan balik dari publik. Tahap ini belum selesai, tetapi akan menjadi langkah penting dalam menilai penerimaan masyarakat terhadap produk dan menyempurnakannya sebelum peluncuran luas. Kegiatan ini memungkinkan evaluasi kritis terhadap elemen-elemen produk dan memastikan bahwa produk tersebut relevan dan diterima oleh masyarakat.

Tabel 2. Sinkronisasi metodologi *Design Thinking* untuk perencanaan kegiatan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pelaksanaan dimulai dengan perancangan yang membawa konsep rasa yang telah dikembangkan ke dalam bentuk yang lebih konkret. Pada tahap ini, tim mengkombinasikan rasa dengan kode warna, sebuah pendekatan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendalam secara filosofis. Warna hijau yang mewakili kapulaga dan jahe, biru untuk kayu manis dan bunga lawang, serta kuning dan merah untuk cengkeh dan cabe jawa, semuanya dirancang untuk menciptakan sebuah narasi visual yang memperkaya pengalaman rasa. Dalam proses ini, peserta tidak hanya diajak untuk berpikir tentang rasa secara tradisional, tetapi juga bagaimana rasa dapat menjadi medium artistik yang mengkomunikasikan cerita dan identitas budaya.

Pada tahap *Define*, tim melakukan rekonstruksi rasa dengan menggunakan informasi sejarah rasa Nusantara. Informasi ini dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk buku-buku tentang sejarah rempah dan karya seni Indonesia. Pelatihan yang dilakukan mengajarkan peserta cara memahami dan mengolah sejarah rasa ini ke dalam bentuk yang dapat diapresiasi oleh masyarakat modern. Dengan pendekatan ini, rasa-rasa tradisional Nusantara tidak hanya dilestarikan, tetapi juga diinterpretasikan ulang untuk relevansi kontemporer. Selanjutnya, dalam tahap *Ideate*, tim mengkombinasikan rasa dengan kode warna untuk menciptakan pengalaman multisensorial yang kaya. Dalam konteks ini, setiap warna dipilih untuk mewakili rasa dari rempah sekaligus menggambarkan nilai simbolis yang terkandung dalam teori warna dan sejarah lukisan lanskap Indonesia pada periode sejarah rempah yakni *Mooi Indie*.



Gambar 5. Proses Ideate: Pendampingan desain dan artistik interpretatif produk
 Sumber: Dokumentasi Tim PKM

Rumusan rasa dengan kode warna tersebut menghasilkan formulasi sebagai berikut:

1. **Hijau (Rasa Kapulaga dan Jahe):** Hijau sering dikaitkan dengan alam, kesuburan, dan kehidupan. Dalam lukisan *Mooi Indie*, warna hijau melambangkan keindahan alam tropis Indonesia yang subur dan penuh kehidupan. Penggunaan hijau untuk rasa kapulaga dan jahe menghubungkan sensasi rasa yang segar dan menyejukkan dengan simbol kesuburan dan kesehatan alami yang ada dalam lanskap Nusantara.
2. **Biru (Rasa Kayu Manis dan Bunga Lawang):** Biru dalam teori warna sering diasosiasikan dengan ketenangan, kedamaian, dan kedalaman. Pada periode *Mooi Indie*, warna biru dalam lukisan sering mewakili langit luas dan laut yang tenang, mengajak perenungan akan kebesaran alam Indonesia. Menggunakan warna biru untuk rasa kayu manis dan bunga lawang menciptakan kesan rasa yang mendalam dan menenangkan, mirip dengan pengalaman visual yang ditawarkan oleh pemandangan alam biru yang luas dalam lukisan-lukisan periode ini.

3. **Kuning (Rasa Cengkeh dan Cabe Jawa):** Kuning adalah warna yang melambangkan energi, kehangatan, dan kekayaan. Dalam konteks *Mooi Indie*, warna kuning muncul dalam representasi sinar matahari yang menyinari ladang dan sawah yang subur, menggambarkan kekayaan alam Indonesia. Rasa cengkeh dan cabe jawa yang hangat dan pedas terwakili dengan warna kuning, menghubungkan kehangatan rasa dengan kekayaan cita rasa Nusantara, sebagaimana sinar matahari memperkaya dan menghangatkan lanskap.
4. **Merah (Rasa Cabe):** Merah adalah warna yang melambangkan kekuatan, keberanian, dan gairah. Dalam sejarah seni rupa Indonesia, warna merah sering digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen yang kuat dan penuh energi, seperti matahari terbenam atau kehidupan sehari-hari yang dinamis dalam lukisan *Mooi Indie*. Rasa cabe yang pedas dan intens terwakili dengan warna merah, yang tidak hanya mencerminkan kekuatan dan keberanian rasa tetapi juga mengekspresikan semangat dan energi yang hidup dalam budaya dan lanskap Nusantara.

Pendekatan ini memberikan dimensi apresiasi rasa, di mana warna dan rasa saling terkait, memperkuat identitas produk yang berakar pada warisan budaya Indonesia. Penggunaan warna-warna ini dalam produk *edible art* menciptakan hubungan visual dan rasa yang dalam dengan sejarah seni rupa Indonesia, terutama dalam periode *Mooi Indie*. Setiap warna tidak hanya berfungsi sebagai representasi estetika, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan pengalaman rasa dengan warisan budaya dan sejarah seni Nusantara, mengajak konsumen untuk merasakan dan melihat Indonesia dari perspektif aroma rasa sejarah rempah. Mengibaratkan tentang bagaimana rasa sebuah sejarah dan dalam hal ini artefak sejarah seni rupa yakni lukisan.



Gambar 6. Proses Ideate: Pendampingan desain dan artistik interpretatif produk
Sumber: Dokumentasi Tim PKM

Proses rekonstruksi warna-warni sejarah seni rupa Mooi indie dilakukan pendekatan konteks dan tujuan yang diinginkan. Proses rekonstruksi warna-warni dalam periode sejarah seni rupa Mooi Indie adalah upaya untuk membangkitkan kembali keindahan dan kekayaan visual yang menjadi ciri khas dari gaya seni ini. Adapun karya-karya yang digunakan untuk menjadi rujukan esensi warna dan visual produk adalah: 1) Pemandangan Sawah, 1931 Terasering, Mas Pirngadie, 2) Lanskap Indonesia, FJ du Chattel, (Belanda, 1856–1917), 3) Kerbau air sawah, Wakidi (Indonesia, 1889–1979), 4) Kawasan pecinan, Batavia, Wynand Otto Jan Nieuwenkamp (Belanda, 1874–1950), 5) Karya-karya Walter Spies (Jerman, 1895-1942), dan 6) Karya-karya Suriosubroto Abdullah, (Indonesia, 1878-1941). Lanskap pada lukisan karya Mas Pirngadie tidak hanya merefleksikan keindahan alam pedesaan tetapi juga melambangkan hubungan harmonisasi manusia dan tanah. Secara keseluruhan, atmosfer dalam karya ini adalah perpaduan antara ketenangan, keteraturan, dan keindahan alami yang abadi, menangkap esensi dari pemandangan pedesaan dengan sentuhan artistik yang halus. Mencerminkan cara manusia membentuk dan memelihara lingkungan mereka, menegaskan interaksi yang seimbang dan produktif dengan alam sekitar. Walter Spies adalah seniman era Mooi Indie dengan gaya artistik yang menggabungkan pengaruh Barat dengan estetika tradisional Bali. Sehingga menciptakan karya yang menggambarkan pemandangan alam, kehidupan sehari-hari, dan budaya lokal dalam suasana magis. Sementara itu Abdullah menggambarkan alam dengan sentuhan idealis yang tampak lebih sempurna dan harmonis daripada realitasnya yang sangat memberikan vibrasi warna biru pekat, merepresentasikan misteri alam Nusantara yang masih

asri, dingin, dan penuh cerita mistis karena kesakralan yang terus terjaga dalam budaya lokal.



Gambar 7. Pendampingan pengembangan rancangan produk
Sumber: Dokumentasi Tim PKM

Setelah perancangan selesai, tahap penciptaan atau *Prototype* dimulai. Produk yang telah dirancang kemudian dikemas dalam wadah yang dirancang secara khusus untuk mencerminkan konsep seni rupa Mooi Indie. Di sini, rasa tidak hanya berfungsi sebagai komponen kuliner, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi artistik. Wadah kemasan yang dirancang dengan cermat mengekspresikan nilai-nilai keindahan dan kerumitan budaya Indonesia, menggabungkan estetika visual dengan pengalaman rasa yang kaya. Pada tahap ini, produk mulai mewujudkan dalam bentuk fisik yang siap diuji di masyarakat. Pada tahap *Prototype*, produk yang telah dirancang dimasukkan ke dalam kemasan khusus yang mencerminkan ide tentang produk seni rupa dengan cita rasa Mooi Indie. Kemasan ini dirancang untuk tidak hanya menampung produk, tetapi juga mengkomunikasikan nilai-nilai artistik yang terinspirasi oleh lukisan-lukisan Mooi Indie, sebuah gaya seni rupa yang menggambarkan keindahan alam Indonesia. Dengan demikian, produk ini menjadi sebuah karya seni yang dapat dinikmati melalui indera pengecap, membawa konsep seni rupa tradisional ke dalam bentuk yang dapat dirasakan secara langsung.



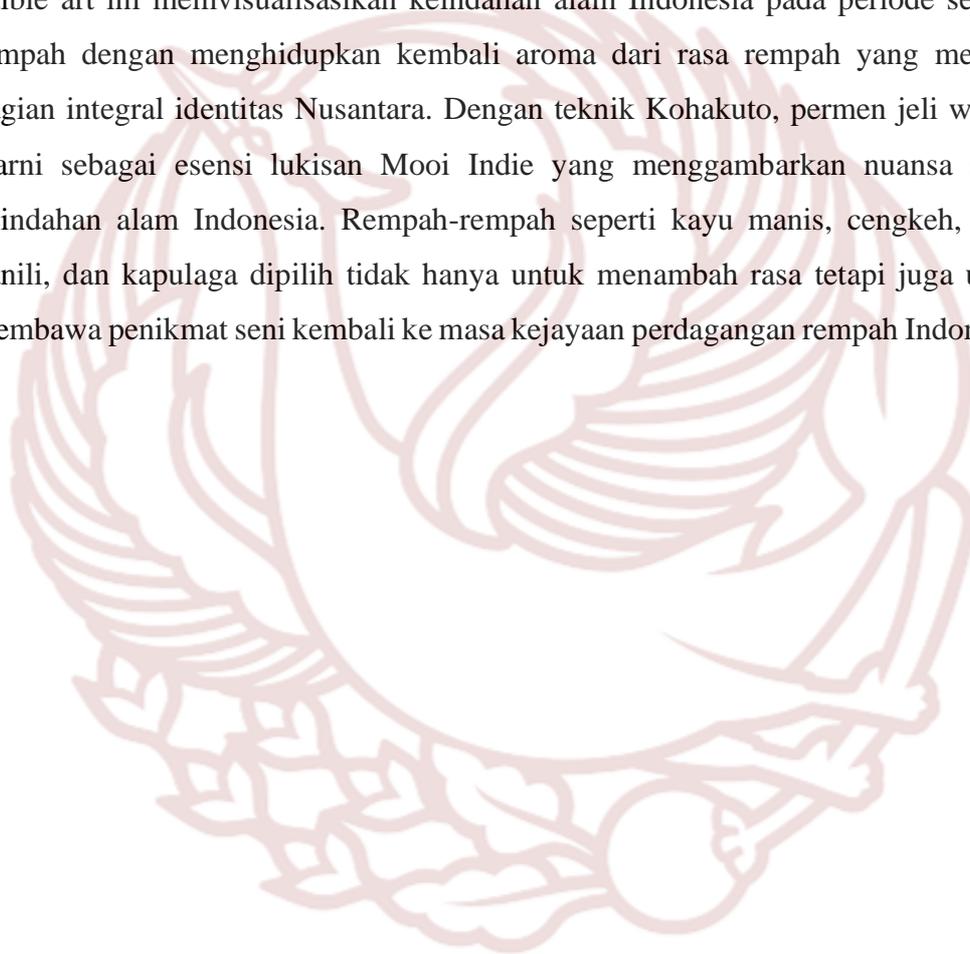
Gambar 8. Pendampingan pengembangan rancangan produk
Sumber: Dokumentasi Tim PKM

Tahap akhir dalam pelaksanaan ini adalah uji coba publik, di mana produk diperkenalkan kepada masyarakat untuk mendapatkan umpan balik. Proses ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk melihat bagaimana konsep yang telah dikembangkan diterima oleh khalayak. Uji coba ini menjadi kesempatan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sebelum diluncurkan secara luas, memastikan bahwa setiap elemen—dari rasa hingga kemasan—dapat diterima dan dihargai oleh masyarakat. Tahap ini dilakukan pada akhir bulan Agustus tepatnya pada tanggal 24 Agustus 2024, pk. 16.00-selesai. Acara tersebut mengundang 10 orang dengan bidang disiplin ilmu yang berbeda. Konsep acara tersebut memiliki atmosfer Sharing Session terkait produk yang diluncurkan ke masyarakat sehingga diharapkan produk prototype ini dapat diberi kritik dan saran sebagai bahan evaluasi lanjutan.



Gambar 9. Rangkaian kegiatan akhir launching prototype produk edible art
Sumber: Dokumentasi Tim Saeca

Acara final pengabdian kepada masyarakat ini adalah launching prototype produk yang telah didaftarkan Hak Cipta dengan tajuk “Sawah Rempah, Gunung Berbumbu”. Karya ini merupakan perwujudan representasi dimensi sejarah identitas Nusantara yang dirunut secara ulang alik dari jalur rempah dan periode seni rupa masa Mooi Indie menjadi karya seni konseptual dengan metode pengolahan pangan Kohakuto, yaitu kristalisasi jeli menjadi permen gula, resep tradisional Jepang dan memadukan elemen warna seni rupa Mooi Indie dengan keunikan rempah-rempah Indonesia yang menghasilkan rasa dan aroma khas. Karya edible art ini memvisualisasikan keindahan alam Indonesia pada periode sejarah rempah dengan menghidupkan kembali aroma dari rasa rempah yang menjadi bagian integral identitas Nusantara. Dengan teknik Kohakuto, permen jeli warna-warni sebagai esensi lukisan Mooi Indie yang menggambarkan nuansa sejuk keindahan alam Indonesia. Rempah-rempah seperti kayu manis, cengkeh, pala, vanili, dan kapulaga dipilih tidak hanya untuk menambah rasa tetapi juga untuk membawa penikmat seni kembali ke masa kejayaan perdagangan rempah Indonesia.



BAB V

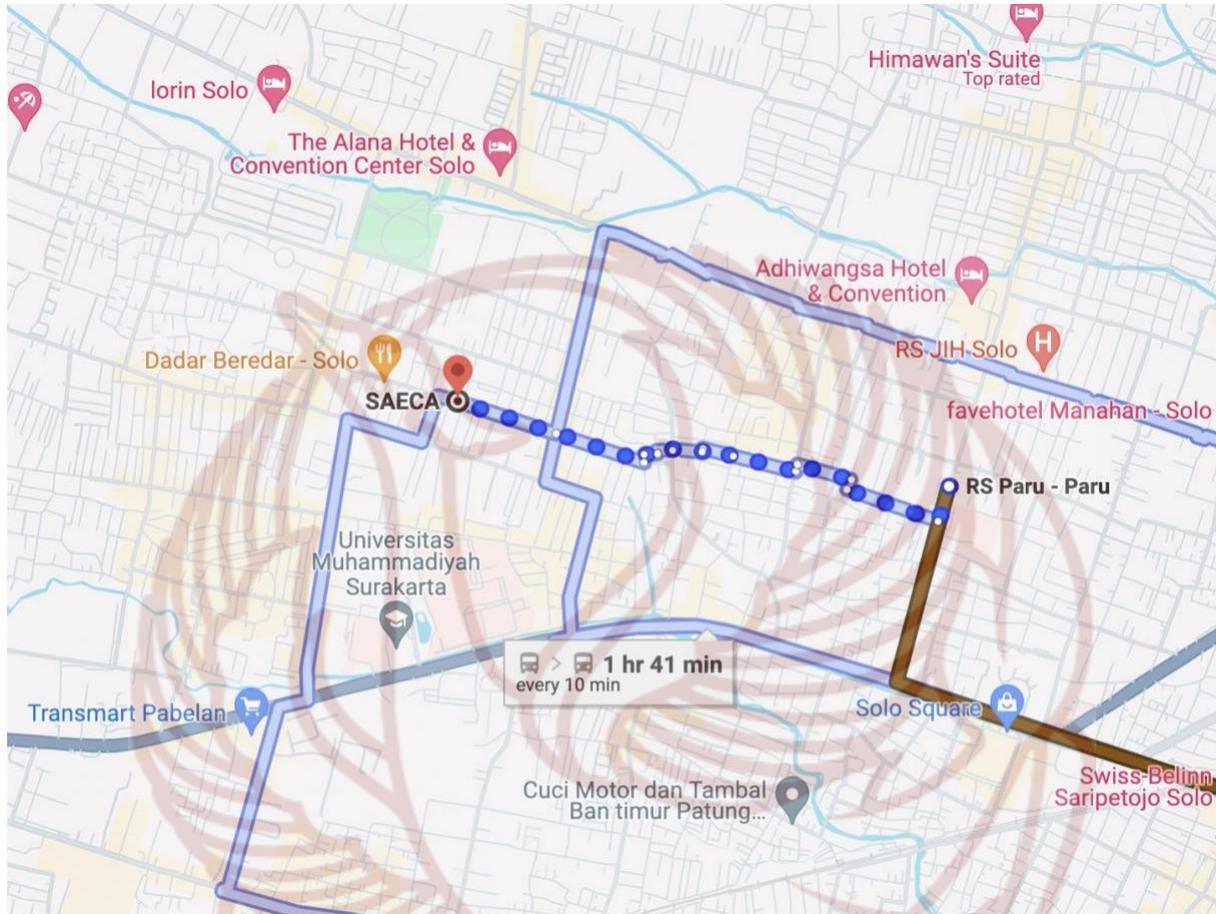
PENUTUP

Penelitian seni yang mengusung konsep dan konteks sejarah estetika memiliki beberapa poin kritis dan saran yang relevan untuk dikembangkan lebih lanjut. Pertama, perlu adanya pemahaman mendalam terhadap konteks sejarah, tidak hanya terbatas pada estetika visual tetapi juga meliputi aspek sosial dan budaya. Dalam hal ini, peneliti diharapkan dapat mengintegrasikan nilai-nilai sejarah secara holistik agar karya yang diciptakan tidak hanya menjadi refleksi visual, namun juga membawa pesan yang berakar pada pemahaman kontekstual yang kaya. Kedua, eksplorasi teknik seni tradisional yang diaplikasikan ke dalam medium kontemporer menjadi sebuah upaya yang perlu diperkuat. Adaptasi ini dapat mempermudah audiens modern untuk mengapresiasi konteks sejarah yang disajikan, serta memberi dimensi baru yang relevan dengan perkembangan zaman. Terutama, kolaborasi dengan sejarawan, ahli budaya, serta komunitas lokal dianggap penting agar karya tersebut menjadi lebih autentik dan berbobot, tidak hanya sebagai interpretasi personal peneliti tetapi juga sebagai representasi kolaboratif. Terakhir, disarankan agar para peneliti mempertimbangkan aspek keberlanjutan dalam karya mereka, baik dalam hal dampak lingkungan maupun keberlanjutan budaya, agar hasil ciptaan tidak hanya indah secara estetis, tetapi juga membawa pesan keberlanjutan budaya dan sosial yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaliya, H. B. P., Pradigdo, S. F., & Nugraheni, S. A. (2020). Kurangnya Konsumsi Buah dan Sayur Sebagai Faktor Risiko Kejadian Overweight Pada Remaja Putri (Studi pada Mahasiswi di Salah Satu Universitas di Kota Semarang). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 10*(2), 34-38.
- Blanck, J.F., 2007. Molecular gastronomy: Overview of a controversial food science discipline. *Journal of Agricultural & Food Information, 8*(3), pp.77-85.
- Setiyanto, Andri. 2024. Penduduk Indonesia Kurang Konsumsi Sayur, Buah dan Pangan Hewani – Departemen Gizi Fkm unair. Diunduh 10 Maret 2024. <https://fkm.unair.ac.id/penduduk-indonesia-kurang-konsumsi-sayur-buah-dan-pangan-hewani/>
- Andrzejewski, A. (2018). HOW TO FRAME EDIBLE ART. *Nordic Journal of Aesthetics*.
- Quinet, M. L. (1981). Food as art: The problem of function. *British Journal of Aesthetics, 21*(2).
- Hudgins, S. (2004). Edible Art: Springerle Cookies. *Gastronomica, 4*(4), 66-71.
- Ho, P. Z. Y. (2023). Challenges and opportunities of producing participatory art in Singapore: a case study of the preproduction for unseen art initiative's 'Edible Art Club'.
- Ali, Achmad Khalik. 2023. "Jampi" Jawa, Warisan Leluhur Keraton Solo. 2023. Diunduh 20 April 2024 <https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/artikel/jampi-jawa-warisan-leluhur-keraton-solo>
- Sargent, M. (2016). Edible art. *Nursery World, 2016*(16), 14-15.
- Simon, Herbert. 1969. *The Sciences of the Artificial*. Massachusetts Institute of Technology Press

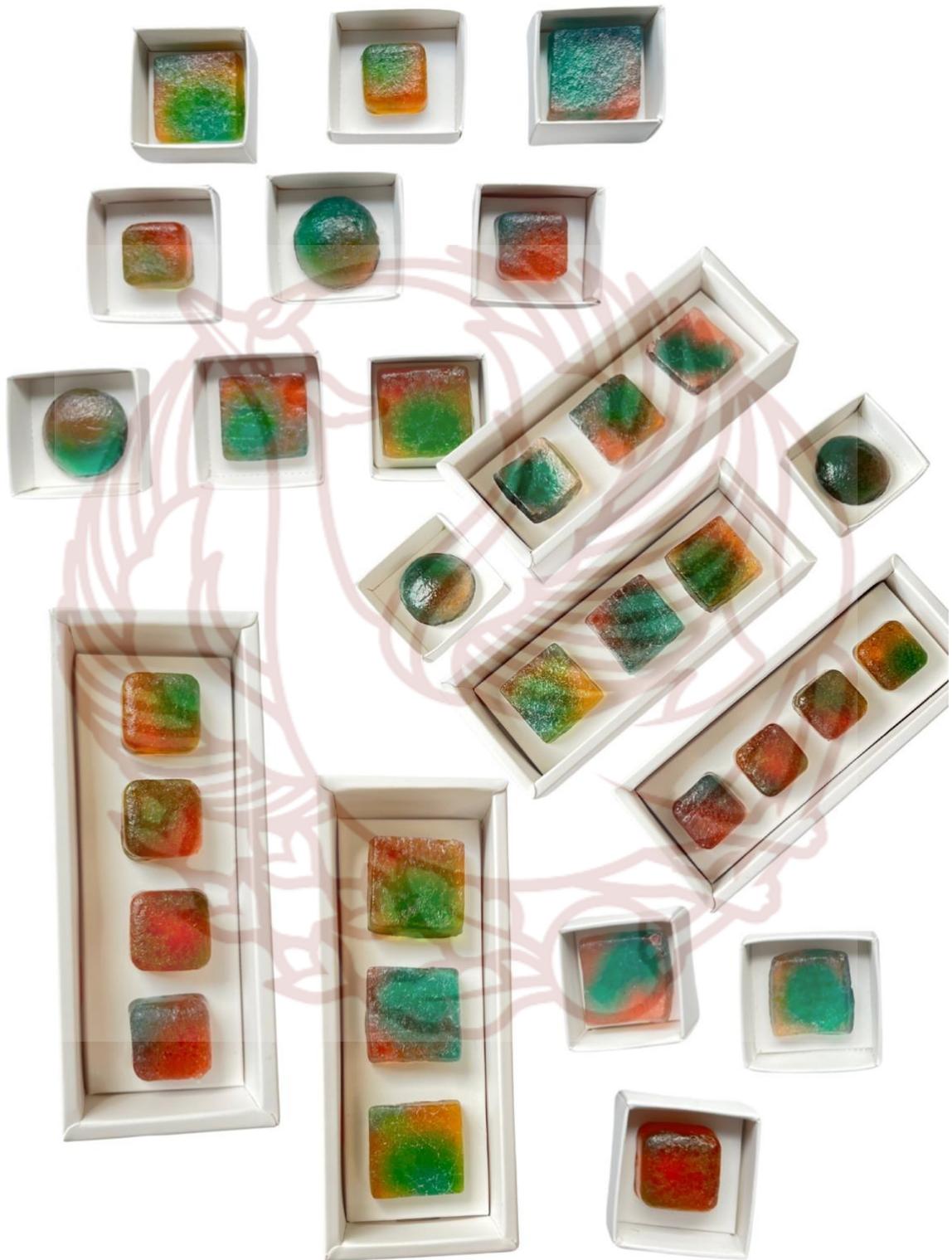
LAMPIRAN 1
PETA WILAYAH LOKASI MITRA



Gambar Lokasi Mitra UMKM SAECA, Jl. Matoa Raya, Karangasem,
Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57145

LAMPIRAN 2

PROTOTYPE BENTUK DAN PACKAGING EDIBLE ART MOOI INDIE



LAMPIRAN 3

HAK CIPTA PROTOTYPE *PROTOTYPE BENTUK EDIBLE ART MOOI INDIE*


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202476495, 2 Agustus 2024

Pencipta
Nama : **Dessy Rachma Waryanti, Nerfita Primadewi dkk**
Alamat : Jl. Ring Road, Mojosongo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57127, Jebres, Surakarta (solo), Jawa Tengah, 57127
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta
Nama : **Dessy Rachma Waryanti, Nerfita Primadewi dkk**
Alamat : Jl. Ring Road, Mojosongo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57127, Jebres, Surakarta (solo), Jawa Tengah, 57127
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Seni Rupa**
Judul Ciptaan : **Sawah Rempah Gunung Berbumbu (Edible Art Sejarah Rempah Mooi Indie)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 2 Agustus 2024, di Surakarta (solo)

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000651842

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001



Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.