

Perancangan Modular Furniture untuk Food Truck Penjual Makanan Indonesia

Chetlyne Stefany Soekanto, I Gusti Ngurah Ardana, dan Sherly de Yong

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: css1094@gmail.com; ardanahome@yahoo.com; sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak— Pertumbuhan industri makanan dan minuman di Indonesia terus mengalami perkembangan, perlu diperdagangkan di lokasi padat penghuni agar usaha dapat memperoleh profit. Hal ini mengakibatkan munculnya sistem *mobile*, sebagai metode penjualan yang banyak diminati saat ini. Penjual makanan bersifat *mobile*, memerlukan sebuah desain furnitur yang dapat menunjang aktivitas memasak dan berjualan pada sebuah kendaraan. Dengan menggunakan metode desain Kembel melalui proses tahapan pemahaman, penekanan, pengolahan data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, konsep, pembuatan *prototype*, uji coba dan persuasi. Hasil perancangan berupa *modular furniture* yang dapat ditata sesuai keinginan pengguna dengan sistem konstruksi dikhususkan untuk pemasangan di kendaraan dan beberapa alternatif desain diantaranya yaitu desain makanan siap saji, desain makanan kombinasi, desain makanan yang dimasak, makanan jajan pasar/ daerah dan minuman kopi Indonesia.

Kata Kunci— Perancangan, *Mobile*, Furnitur, Kebutuhan.

Abstrac— Food and beverage industry growth in Indonesia continues to develop, and need to be traded in location with dense occupants so that the business can be profitable. This has resulted in the emergence of the mobile system, as selling methods are much in demand today. Food vendors are mobile, requiring a furniture design that can support the activity of cooking and selling on a vehicle. By using Kembel design method, through the process of understanding, compressing, processing the data using descriptive analysis technique, concept, prototypes, testing and persuasion. The results of the design is a modular furniture that can be arranged as desired with a construction system devoted for installation in vehicles and some other alternative such as fast food design, food combination design, cooked food design, traditional food snack and Indonesia's coffee drinks.

Keyword— Design, Mobile, Furniture, Needs

I. PENDAHULUAN

Dirjen Industri Argo Kementerian Perindustrian, Benny Wahyudi, dalam acara *Workshop* di Bandung pada hari Jumat tanggal 22 Maret 2013, menyatakan di Indonesia pertumbuhan industri makanan dan minuman terus mengalami perkembangan dan menjadi sebuah prospek usaha yang cukup meyakinkan. Banyak usaha baru dalam industri makanan dan minuman, mengembangkan ide baru yang mampu menarik minat masyarakat. Realisasi kebijakan bidang industri di Bandung Jawa Barat, memperlihatkan bahwa usaha industri makanan dan minuman di Indonesia akan terus mengalami kemajuan dan setiap tahunnya dapat menjadi andalan sektor industri pengolahan non migas.

Salah satu pertumbuhan yang dapat dilihat paling menonjol di bidang usaha makanan dan minuman adalah mulai digunakannya penjualan sistem *mobile*, yaitu metode penjualan makanan dan minuman yang memanfaatkan kendaraan roda empat. Gerai makanan yang mengadopsi konsep dari Amerika tersebut kebanyakan tidak memakai kendaraan truk atau kendaraan yang berukuran besar. Mobil yang dipilihnya dapat dipastikan yang berukuran lebih kecil, yaitu jenis *minibus* seperti yang dilansir oleh OMBI (Organisasi Mobil Bisnis Indonesia). Mobil atau kendaraan yang sering digunakan untuk berjualan makanan, di antaranya jenis *Gran Max Box*, *VW Combi* dan *Isuzu Elf*.

Menurut Multi Marketer pada tahun 2012 [1], kelebihan pemanfaatan jenis bisnis *mobile* ini, selain modal yang dibutuhkan untuk dapat membuka usaha jenis ini lebih sedikit juga sistemnya lebih fleksible karena penjual dapat menawarkan jasanya atau memberikan layanan jasa tanpa harus menimbulkan masalah kemacetan yang sudah dirasakan khususnya oleh masyarakat di kota besar sudah semakin tinggi. Terlebih lagi pedagang makanan biasanya mempunyai sifat dan kecenderungan untuk selalu berusaha mendatangi atau mengejar konsumennya (Dwijayanti dan Widjajanti, 2008:36) [2]. Bisnis berjualan makanan dengan kendaraan ini, lebih dikhususkan untuk berjualan makanan cepat saji atau dikenal dengan *fastfood*.

Usaha sistem *mobile unit* menggunakan kendaraan yang seperti ini dan sudah beroperasi, masih terbatas hanya untuk

berjualan makanan luar negeri seperti makanan meksiko oleh *Loco Mama* dan makanan inggris oleh *Britatoes* sehingga mayoritas masyarakat di Indonesia hanya mengenal makanan cepat saji yang berasal dari di luar negeri saja. Padahal, sejatinya masyarakat Indonesia juga memiliki makanan cepat saji seperti pecel, nasi krawu, rujak cingur, bakso, rawon, soto dan lainnya. Berdasarkan realitas tersebut, maka cara yang efektif dan propektif untuk membuka usaha dengan biaya yang relatif sedikit tetapi memenuhi kebutuhan masyarakat agar lebih mudah memperoleh produk makanan yang dibutuhkan, maka diperlukan sebuah rancangan *Mobile Modular Furniture* yang dikhususkan bagi Penjual Makanan Indonesia agar dapat menumbuhkan perkembangan industri makanan dan minuman di Indonesia.

Jenis makanan dan minuman khas Indonesia yang sepatutnya dikembangkan untuk model penjualan mobil ini adalah makanan dan minuman yang biasanya dikonsumsi oleh masyarakat di Indonesia agar dapat meningkatkan pengalaman kuliner masyarakat Indonesia karena menggunakan inovasi baru sehingga tidak kalah dengan kuliner yang berasal dari luar negeri. Produk dan fasilitas seperti ini diharapkan menciptakan suasana kuliner baru khususnya di Surabaya bahkan mampu berkembang di daerah lain di Indonesia. Perancangan *Mobile Furniture* ini akan dilengkapi dengan sistem *modular* untuk mempermudah aktifitas yang dilakukan oleh penjual serta pembeli.

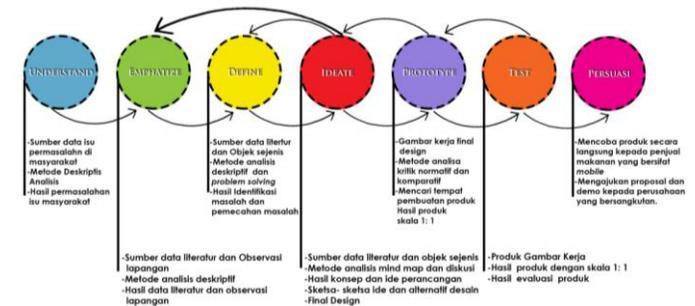
Perancangan ini dikembangkan berdasarkan prinsip ergonomi dan antropometri, agar diperoleh area pembagian aktivitas yang efektif dan nyaman serta aman, serta desain yang dibuat haruslah dibuat efisien sekaligus artistik dan trendi. Dalam mendesain *furniture* untuk penjual makanan *mobile* membutuhkan desain yang tahan terhadap guncangan ketika berada di jalan raya adanya pengunci antara modul satu dengan yang lain, menggunakan bahan material yang kuat sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang, serta biaya yang dikeluarkan untuk sebuah set *furniture* haruslah terjangkau sehingga membantu pengusaha baru dalam memulai usahanya. Desain yang dapat diubah dan dapat di bentuk sesuai keinginan pengguna dalam sebuah kendaraan akan memberi nilai lebih pada *furniture modular* tersebut. Masalah yang harus dipecahkan dalam perancangan ini yaitu bentuk rancangan *Mobile Furniture* untuk Penjual Makanan Indonesia yang berpedoman pada sistem *modular* dan merancang desain *Mobile Furniture* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna Penjual Makanan Indonesia yang beragam.

II. TAHAPAN PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Metode yang digunakan yaitu *design methodology* oleh kembel (Kembel dalam Lisa) [3], di mana proses tahapan dasar terdiri dari *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Proses Kembel dimulai dengan memahami kemudian mengolah, dan mencari sebuah ide yang kemudian di realisasikan dan dilakukan uji coba.

B. Tahapan Perancangan



Gambar. 1. Tahapan Skema Data

1. Understand

- Mencari data tentang kebutuhan masyarakat pada zaman sekarang
- Memahami dan mengolah permasalahan yang ada, dan menggolongkan permasalahan tersebut menjadi beberapa bagian yang ada.
- Mencari jawaban dari permasalahan yang ada, yang dapat diselesaikan sesuai dengan desain interior.
- Menentukan topik permasalahan, yaitu penjual makanan Indonesia yang bersifat *mobile* dan penyelesaiannya.

2. Empathize

- Mencari data pendukung tentang jenis kendaraan, makanan, dan standar dari kendaraan yang berjualan secara *mobile*.
- Melakukan observasi pada penjual makanan Indonesia yang bersifat *mobile*, seperti Rumah Makan sederhana dan Iboe.

3. Define

- Mengolah data dengan membagi jenis-jenis makanan dan kebutuhan peralatan yang akan digunakan.
- Mendefinisikan permasalahan dan mencari alternatif pemecahan masalah, dengan merancang sebuah desain dan membuat *prototype*.
- Mencari data objek sejenis dan mengelompokkan menjadi beberapa bagian, bagian yang dapat diterapkan dan bagian yang dapat dijadikan referensi sesuai dengan kebutuhan.
- Menentukan peralatan atau furnitur yang akan didesain sesuai dengan jenis makanan yang ditentukan.

4. Ideate

- Menentukan konsep awal dan membuat sketsa kasar.
- Membuat tiga buah alternatif desain untuk setiap kendaraan yang ditentukan dan meminta saran pembimbing untuk mengolah ide dasar.
- Melakukan pengembangan desain terhadap desain yang dipilih menjadi beberapa alternatif dan melakukan revisi.
- Menentukan *final design* yang dipilih oleh perancang dan pembimbing.

5. Prototype

Mewujudkan produk perancangan dari *final design* yang paling tepat dalam skala 1:1. Dari *prototype* tersebut akan

dapat dilakukan uji coba produk yang dirancang dan kemudian di evaluasi.

6. Test

Dari hasil *prototype yang dibuat 1:1, furniture* akan diuji coba dengan digunakan secara langsung sesuai dengan tujuan perancangannya. Produk yang dihasilkan akan dievaluasi lebih lanjut, jika masih ada kendala yang tidak bisa dijalankan dengan baik, maka desain akan dikembangkan lagi lebih lanjut.

7. Persuasi

Melakukan uji coba secara langsung oleh penjual makanan Indonesia yang bersifat *mobile*. Selain itu produk akan dipasarkan kepada perusahaan-perusahaan yang bersangkutan dengan memberikan demo *prototype* dan proposal, diharapkan dapat menerima tanggapan yang baik.

III. KAJIAN PUSTAKA

Menurut *Wikipedia, furniture* merupakan adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Definisi modular atau modularitas dalam desain adalah pendekatan desain yang membagi sistem menjadi bagian-bagian kecil yang disebut modul, yang bersifat mandiri dan kemudian digunakan dalam sistem yang berbeda.

Menurut Muharam (2009, p.38) [4], arti dari kata modular adalah memiliki kemampuan untuk dipindahkan dengan mudah dan umumnya berdiri sendiri dalam bentuk modul yang dapat dipisah-pisahkan.

Ruang atau area yang ada di dalam suatu area berjualan dibagi menjadi dua bagian yang memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu:

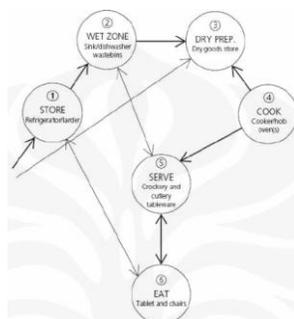
1. Ruang Depan (*Front Area*)

Ruangan depan merupakan ruangan yang berfungsi sebagai tempat pelanggan restoran dan daerah pelayanan.

2. Ruang Belakang (*Back Area*)

Ruang belakang adalah ruangan yang berfungsi sebagai area penyimpanan, penyiapan, pengolahan produk makanan dan minuman dan sebagai tempat aktifitas kerja.

Selain itu sirkulasi dalam dapur adalah hal yang perlu diperhatikan. Menurut Charlotte Badden- Powell (2005, p.03) [5], tahapan kegiatan dalam dapur, sebagai berikut:



Gambar. 2. Tahapan Skema Data

1. Simpan (*store*) - Membuka bungkus makanan, menempatkan dalam kulkas, lemari.
2. Cuci (*wash*) - Mencuci, mengupas, memotong, menyaring bahan makanan serta mencuci alat makan.
3. Persiapan (*prepare*) - Menimbang, mencampur, membuat kue dan pastry.
4. Masak (*cook*) - Tungku untuk merebus, menggoreng, memanggang, dan menggaringkan makanan.
5. Penyajian (*serve*) - Menempatkan makanan dalam piring, menjaga makanan tetap panas, menyimpan alat makan dan bumbu- bumbu.
6. Makan (*eat*) - Menyiapkan meja, makan.

Setelah urutan sirkulasi di atas seringkali terjadi sirkulasi balik yaitu:

1. Membersihkan (*clear*) – Meletakkan alat makan kotor ke tempat cuci dan menyimpan atau membuang sisa makanan.
2. Mencuci (*wash up*) – Membuang sampah, mengisi mesin cuci piring, mencuci tangan, mengeringkan, menyimpan.

Perencanaan dapur mengikuti prinsip segitiga yang menyatakan bahwa 3 fungsi utama dapur adalah penyimpanan, persiapan, dan memasak. Beberapa bentuk dapur yang umum adalah :

1. *Single Line*

Model berbentuk garis lurus digunakan pada ruang yang memanjang dan tidak terlalu lebar. Bentuk ini kurang efektif namun hemat tempat.

2. *Double Line*

Model Dapur terdiri dari garis yang saling berhadapan dibuat untuk memudahkan pemisahan antara dapur bersih dan dapur kotor.

3. Model L

Model ini diterapkan pada ruang yang terbatas. Jalur sirkulasi pada dapur L relatif lebih nyaman. Bentuknya yang siku memungkinkan pengelompokan antara dapur bersih dan kotor.

4. Model U

Bentuk dapur U biasanya menempati tiga dinding dan dapat digabungkan dengan bar karena bentuknya yang tertutup.

Tipe-tipe dasar pelayanan makanan direstoran pada umumnya dapat digunakan untuk membedakan kategori suatu tempat penjual makanan. Ada 4 (empat) jenis tipe dasar pelayanan direstoran yaitu:

1. *Table service*

Sistem pelayanan restoran dimana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan dan kemudian makanan dan minuman di antar ke meja tamu.

2. *Counter Service*

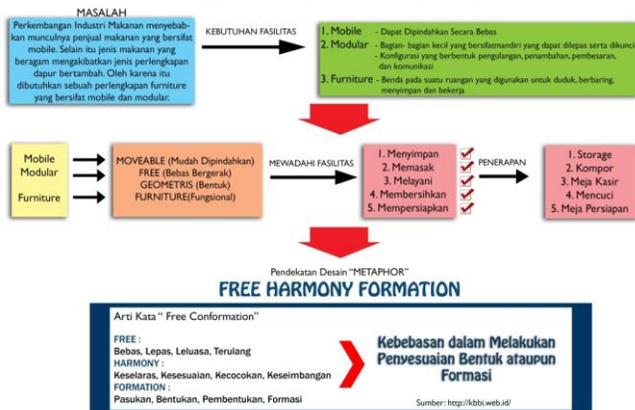
Sistem pelayanan direstoran dimana para tamu yang akan datang langsung ke *counter* dan apabila makanan dan minuman yang dipesannya sudah siap maka langsung disajikan kepada tamu di *counter* semula.

3. *Carry Out Service (take out service)*

Sistem pelayanan restoran dimana tamu datang untuk membeli makanan yang telah siap untuk disajikan terlebih dahulu, dibungkus dalam kotak untuk dibawa pergi.

IV. KONSEP DESAIN

Perancangan *Furniture* untuk Penjual Makanan yang bersifat *Mobile* adalah sebuah perancangan furniture untuk mawadahi seluruh aktivitas penjual makanan Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk mempermudah para pelaku usaha penjual makanan yang bersifat *mobile* agar fasilitas yang ada langsung tersedia dan dapat diatur sesuai dengan keinginan pemilik. Oleh sebab itu judul yang saya gunakan yaitu “*Free Conformation*” yang memiliki arti kebebasan dalam melakukan pengaturan. Dimana para penjual makanan *mobile* dapat meletakkan secara bebas jenis *furniture* yang ingin digunakan. Selain itu dengan menggunakan sistem yang modular akan memudahkan pengusaha dalam mengganti jenis furniture tanpa menggunakan jasa tukang ataupun karoseri.



Gambar. 3. Konsep Desain

APLIKASI PADA FURNITURE	
SISTEM	Luasan Minimum & Perlu Desain yang Adanya Sistem Modular dan Lipat Hemat Tempat dan Mudah dipindah
BENTUK	Menggunakan bentuk-bentuk geometris yang dapat disusun dengan mudah dan tidak harus beraturan
KONSTRUKSI	Menggunakan sistem lipat, dengan sistem putar. Selain itu juga dengan sistem tarik dan pengisian.
WARNA	Menggunakan warna-warna dingin seperti biru, abu-abu, hijau, dan coklat
FINISHING	Menggunakan lapisan finishing yang resistance dan kedap air sehingga siap pakai karena tidak mudah menempel seperti HPL dan aluminium
MATERIAL	Menggunakan material yang ringan seperti steel aluminium kaca, acrylic dan multipleks

Gambar. 4. Aplikasi Konsep Perancangan

A. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Berdasarkan latar belakang konsep, konsep yang dipilih dan tema perancangan, maka pengaplikasiannya ke dalam perancangan *modular furniture* adalah sebagai berikut:

1. Bentuk

Bentukan geometris terutama persegi, dan persegi panjang merupakan implementasi dari konsep *formation* dimana bentukan persegi dan persegi panjang memudahkan dalam penataan antar *furniture* untuk dibuat sebuah set dapur sesuai keinginan pengguna.

2. Material

Berdasarkan konsep di atas, multiplek dan besi digunakan sebagai material utama dalam pembuatan *prototype*

karena faktor keringannya dan kekuatannya dibanding material lain. Untuk konstruksi penguat atau sambungan menggunakan baut, mor, paku atau plat besi. Penggunaan material yang ringan membuat desain lebih efisien dan kuat.

3. Hardware

Penggunaan *hardware* yang telah ada dikombinasi dan menjadi sebuah ide baru dalam suatu sistem. Beberapa diantaranya yaitu penggunaan engsel seperti engsel sendok, engsel putar, engsel piano serta penggunaan rel standar dan *mount table*.

4. Sistem Modular

Modular yang merupakan sebuah kesatuan diaplikasikan dimana desain suatu set bisa disesuaikan dengan keinginan si pengguna. Jenis dan jumlah penggunaan suatu *furniture* bisa ditentukan dan dipilih oleh pengguna.

5. User Friendly

Dapat ditata, dan disesuaikan dari 2- 3 orang saja dengan penggunaan alat- alat yang standar.

6. Warna

Desain ini di-*finishing* dengan HPL dengan tampilan warna natural corak kayu sehingga dapat diterapkan untuk semua jenis *retail*. Namun juga dapat di-*finishing* sesuai permintaan dari si pengguna.

V. DESAIN AKHIR

Menurut hasil dari data literatur dan data lapangan, hasil analisis menunjukkan bahwa desain dibuat menjadi 5 set desain alternatif, dimana tiap set memiliki desain serta fungsi yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

A. Desain Makanan Siap Saji



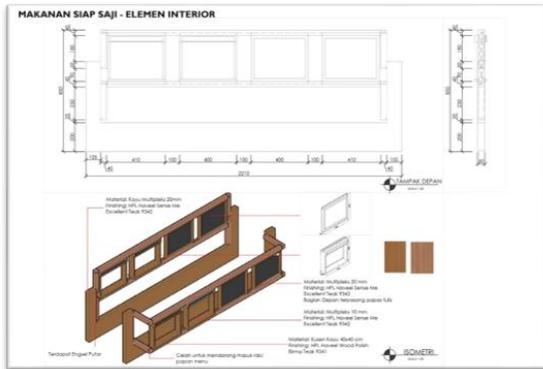
Gambar. 5. Perspektif Desain Makanan Siap Saji

Pada set desain makanan siap saji terdiri dari elemen interior, meja *display*, dua lemari penyimpanan, meja kerja dan *wash disher*. Desain yang lebih banyak didominasi dengan finishing HPL kayu memberi kesan ramah dan nyaman.

Elemen interior diletakkan di area depan, dan dapat diletakkan di luar dengan menggunakan engsel putar, fungsi elemen interior ini sebagai *display* pelengkap makanan dan *papa menu*. Untuk meja *display* memiliki sistem dapat ditarik keluar dengan menggunakan rel *mount table* dan terdapat area

penyimpanan dengan desain unik dan menarik. Pada desain penyimpanan barang terdapat dua jenis, yang pertama digunakan untuk menyimpan barang yang bersifat umum yang biasa disebut dengan *basic unit*, sedangkan pada jenis kedua digunakan untuk menyimpan barang berupa botol yang disebut *bottle unit*. Desain meja kerja memiliki bentuk standar dengan rak dibawah bagian meja kerja. Untuk desain *wash dishes* terdapat penampungan 15 liter air bersih, dan bagian bawah terdapat bak penampungan air kotor.

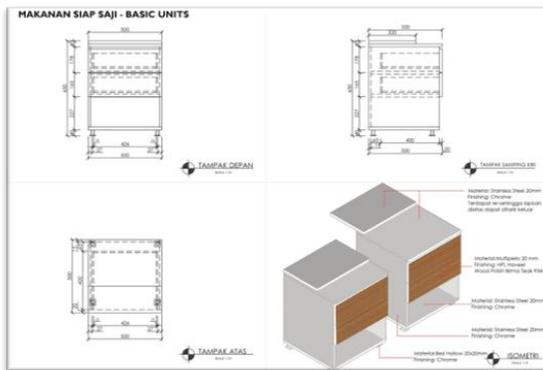
1. Elemen Interior



Gambar. 6. Multiview Elemen Interior

Elemen interior digunakan untuk meletakkan rak depan dan papan menu. Desain elemen interior dapat diekspansi keluar menciptakan area kerja yang lebih luas

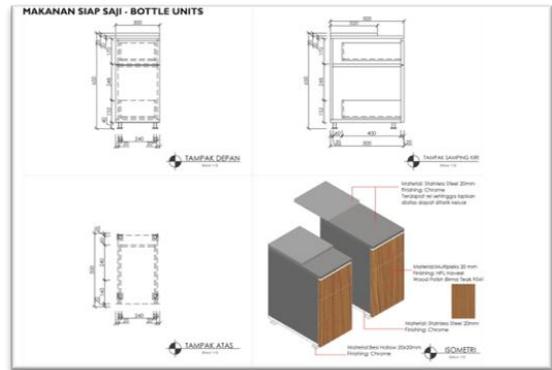
2. Basic Unit



Gambar. 7. Multiview Basic Unit

Merupakan penyimpanan standar berisi dua laci serta pada bagian atas terdapat papan meja yang diputar kedepan untuk menciptakan efek ekspansi.

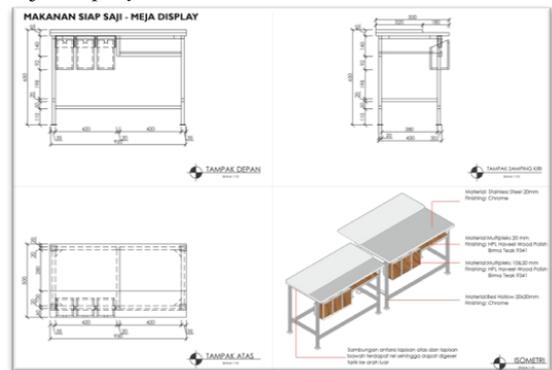
3. Bottle Unit



Gambar. 8. Multiview Bottle Unit

Memiliki kelebihan yang sama dengan basic unit akan tetapi diutamakan untuk penyimpanan barang-barang seperti botol dan benda-benda yang tinggi lebih dari 15 cm.

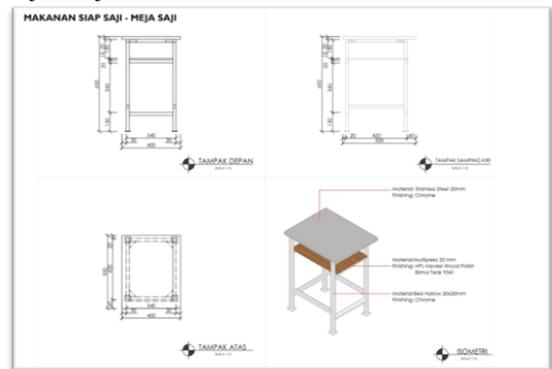
4. Meja Display



Gambar. 9. Multiview Meja Display

Meja dapat didorong keluar untuk efek ekspansi pada bagian atas diletakkan *warm showcase* untuk display makanan.

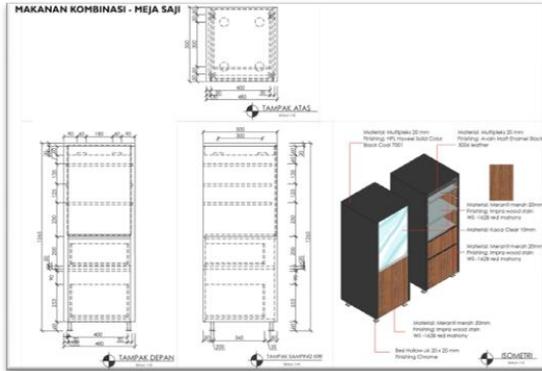
5. Meja Kerja



Gambar. 10. Multiview Meja Kerja

Bentuknya yang simple hanya didesain sesuai fungsi serta terdapat penambahan rak pada bagian bawah meja.

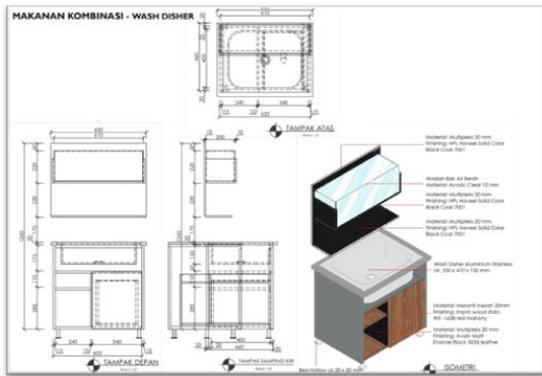
4. Lemari Display



Gambar. 16. Multiview Lemari Display

Lemari display terdiri dari rak yang dapat diubah ketinggiannya serta lampu agar display terlihat lebih menarik.

5. Wash Dishes



Gambar. 17. Multiview Wash Disher

Desain wash disher dilengkapi dengan bak penampungan air bersih dan air kotor serta rak pada bagian bawah untuk menyimpan barang.

C. Desain Makanan Dimasak



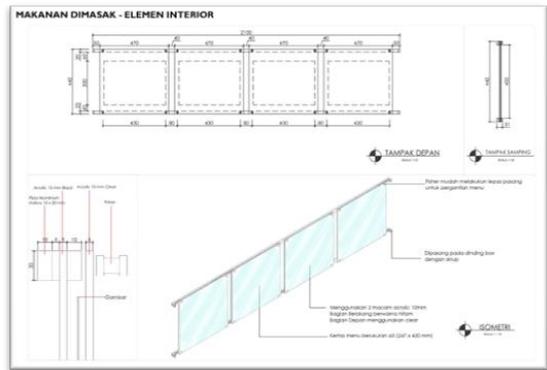
Gambar. 18. Perspektif Gambar Makanan Di Masak

. Pemilihan warna coklat muda dengan *pattern* kayu menimbulkan kesan bersih dan rapi. Pada set alternatif

makanan dimasak terdiri dari enam bagian diantaranya yaitu elemen interior, meja kompor, lemari penyimpanan, meja kerja, lemari penyimpanan dengan modular dan *wash disher*.

Desain elemen interior hanya berfungsi untuk penempatan daftar menu dengan ukuran kertas a3, dengan menggunakan *fisher*. Pada desain meja kompor bagian atas meja di beri batas dinding agar api tidak menjulur ke luar. Sedangkan untuk desain lemari penyimpanan dapat ditarik dua sisi dengan *rel mount table* hingga panjang meja menjadi tiga kali lipat. Untuk desain meja kerja menggunakan sistem putar yang dapat berubah menjadi tiga bentuk sehingga pengguna secara bebas menentukan posisi letak meja tersebut. Lemari penyimpanan yang kedua memiliki kelebihan untuk mengatur rak bagian dalam lemari, desain lemari kedua memiliki rak modular terdiri dari papan berukuran 80 x 350 mm yang disambungkan dengan sambungan tiga jenis sebagai pengunci antara bidang satu dengan yang lain dengan material multiplex.

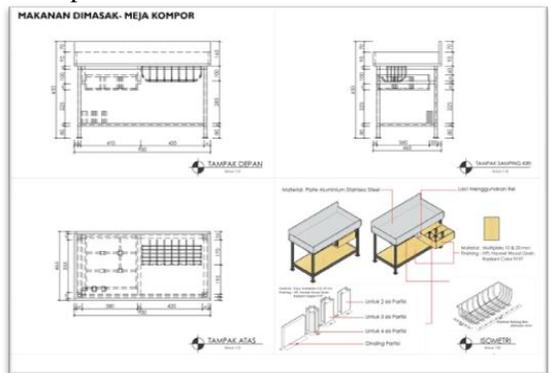
1. Elemen Interior



Gambar. 19. Multiview Elemen Interior

Elemen interior pada desain makanan dimasak hanya digunakan untuk meletakkan kertas menu berukuran a3

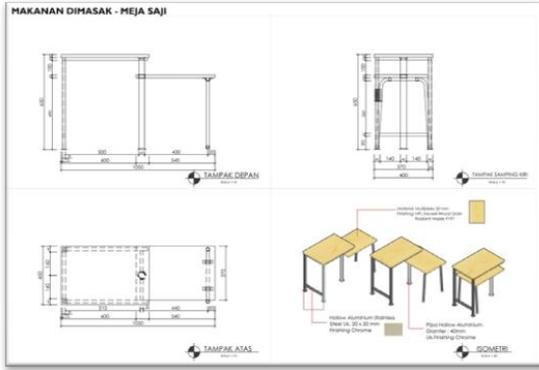
2. Meja Kompor



Gambar 120. Multiview Meja Kompor

Meja kompor dilengkapi dengan kaca serta rak pada bagian bawah meja.

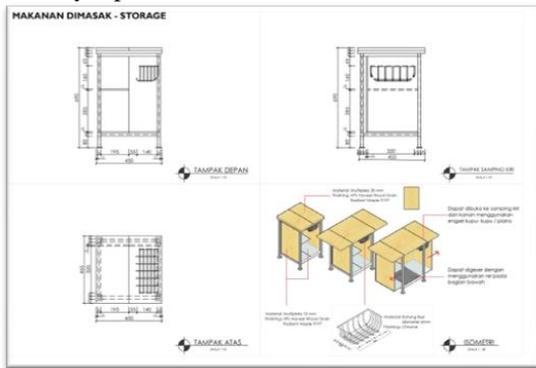
3. Meja Persiapan



Gambar 21. Multiview Meja Persiapan

Meja persiapan memiliki tiga bentuk yang dapat diubah-ubah sehingga sesuai dengan keinginan pengguna. Bentukan dapat diubah menjadi bentuk garis, L dan dapat dikecilkan.

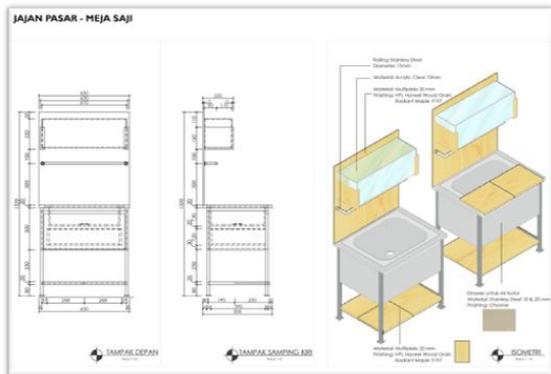
4. Lemari Penyimpanan



Gambar 22. Multiview Lemari Penyimpanan

Lemari penyimpanan dapat dilebarkan menjadi dua kali lipat dari ukuran semula dengan menggunakan rel *mount table*.

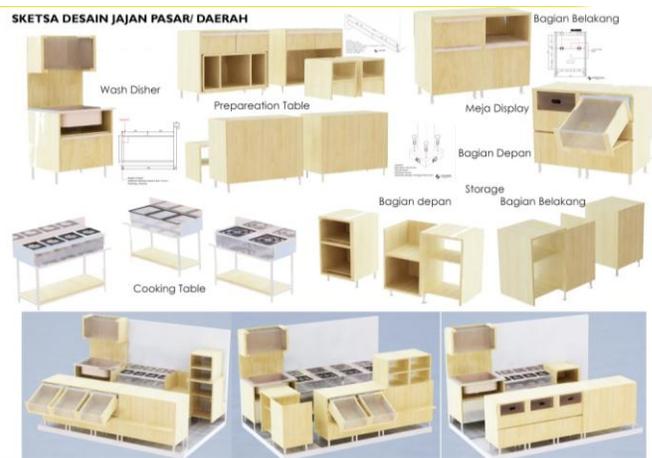
5. Wash Dishes



Gambar 23. Multiview Wash Dishes

Desain wash disher dilengkapi dengan papan yang dapat digunakan untuk area kerja ketika diletakkan diatas *wash disher* dan disimpan pada bagian bawah meja sehingga *wsh disher* ini dapat digunakan sebagai area kerja

D. Desain Jajan Pasar / Daerah

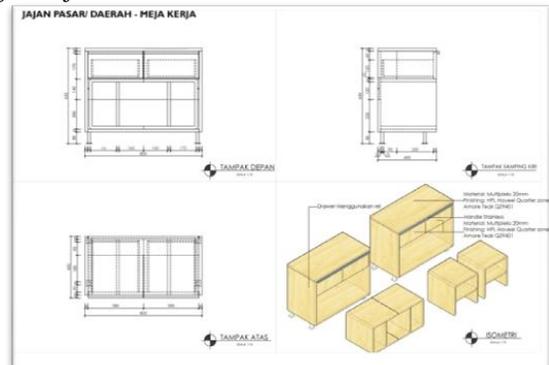


Gambar 24. Perspektif Jajan Pasar / Daerah

Pada set desain alternatif jajan pasar/ daerah desain utama terletak pada desain rak *display* dan meja kompor. Furniture pada set alternatif jajan pasar/ daerah terdiri dari lemari *display*, meja kerja, lemari penyimpanan, meja kompor dan *wash disher*. Desain secara keseluruhan menggunakan finishing HPL dengan pattern kayu berwarna coklat muda agar terkesan bersih dan nyaman.

Pada desain lemari display pada laci bagian atas dapat ditarik keluar dan dimiringkan hingga 30° dan isi dari laci tersebut dapat dilihat dari sisi luar. Untuk desain meja kompor pada bagian atas dapat diubah menjadi beberapa alternative diantaranya dapat berubah menjadi kompor untuk pembuatan kue serabi, martabak manis dan pukis. Desain lemari penyimpanan memiliki dua fungsi penyimpanan ketika bagian atas meja ditarik ke kanan. Desain meja kerja memiliki penyimpanan laci pada bagian bawah, dan pada bagian bawah terdapat rak yang bisa digunakan di dalam furnitur atau di atas furnitur. Untuk desain *wash disher* memiliki tempat penampungan air bersih dan air kotor untuk mencuci.

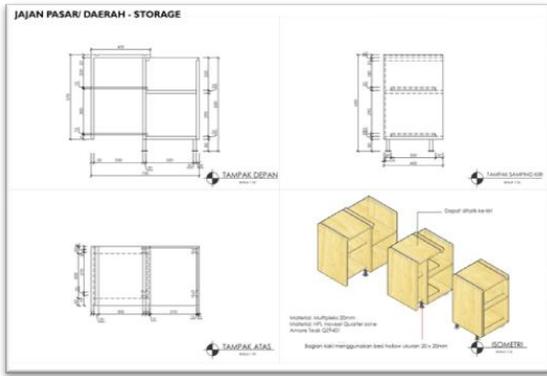
1. Meja Kerja



Gambar 25. Multiwiwe Meja Kerja

Desain meja kerja memiliki penyimpanan rak pada bagian dalam yang dapat digunakan diatas meja kerja serta dapat digunakan untuk duduk.

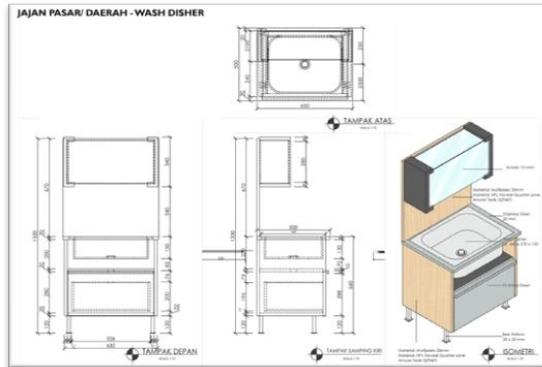
2. Lemari Penyimpanan



Gambar 26. Multiview Lemari Penyimpanan

Lemari penyimpanan dapat digeser bagian atasnya hingga memiliki dua buah rak penyimpanan.

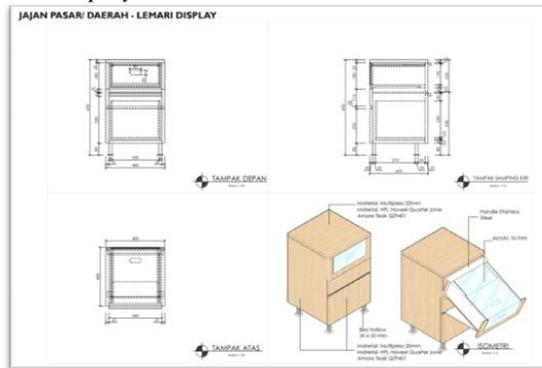
3. Wash Dishes



Gambar 27. Multiview Wash Dishes

Desain wash disher dilengkapi dengan bak penampungan air bersih sebanyak 15 liter dan terdapat bak penampungan air kotor pada bagian bawah.

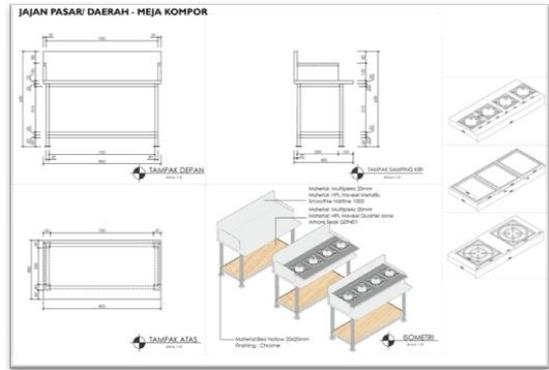
4. Lemari Display



Gambar 28. Multiview Lemari Display

Desain lemari display dilengkapi dengan sistem yang dapat dimiringkan ke area sisi luar sehingga pembeli dapat tertarik untuk melihat dan dapat mengambil sendiri makanan yang mereka inginkan.

5. Meja Kompor



Gambar 29. Multiview Meja Kompor

Desain meja kompor dapat diubah-ubah menjadi tiga alternatif diantaranya yaitu untuk memasak serabi, pukis ataupun martabak manis.

E. Desain Minuman Kopi

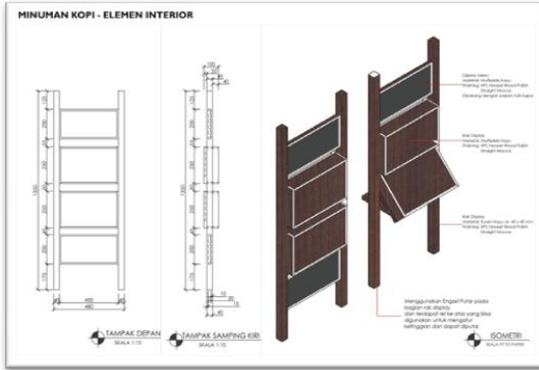


Gambar 30. Perspektif Minuman Kopi

Desain set alternatif minuman kopi berbeda dengan desain alternatif lain, desain yang ditampilkan menggunakan *pattern* garis lurus berwarna coklat dipadu dengan warna *beige* memberi kesan bersih dan elegan, dan pada beberapa bagian furnitur menggunakan warna solid untuk menetralkan *pattern* garis. Set alternatif minuman kopi terdiri dari 6 jenis furnitur diantaranya yaitu elemen interior, *basic units*, lemari penyimpanan, meja kerja, meja display, dan *wash disher*.

Elemen interior pada set alternatif minuman kopi berbentuk horizontal dan memiliki fungsi untuk papan menu dan rak display. Sedangkan desain *basic units* hanya sebagai tempat penyimpanan standar, sedangkan lemari penyimpanan memiliki kelebihan dapat dibentuk menjadi bentuk L ataupun persegi panjang. Untuk desain meja kerja pada bagian bawah dimanfaatkan sebagai rak penyimpanan barang. Meja display untuk peletakkan barang-barang yang berfungsi untuk dipajang. Desain *wash disher* memiliki tempat penampungan air bersih dan air kotor untuk mencuci.

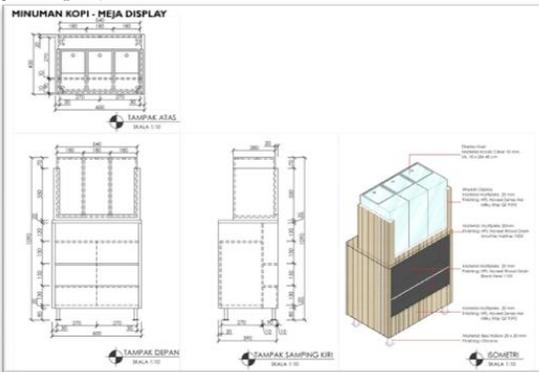
1. Elemen Interior



Gambar 31. Multiview Elemen Interior

Desain elemen interior yang dipasang secara horizontal memiliki fungsi sebagai papan menu dan rak barang yang dapat menarik minat para pembeli.

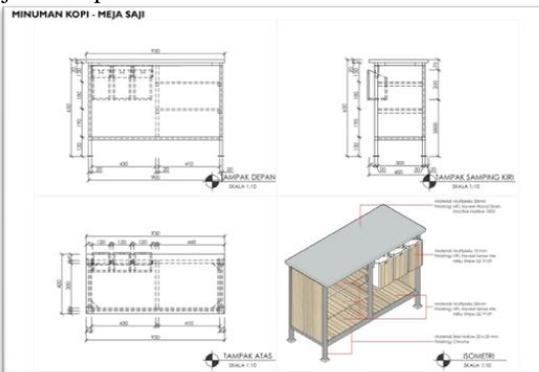
2. Meja Display



Gambar 32. Multiview Meja Display

Meja display untuk menarik minat para pembeli dengan mendesain tempat penyimpanan biji kopi yang menggunakan material *acrylic*.

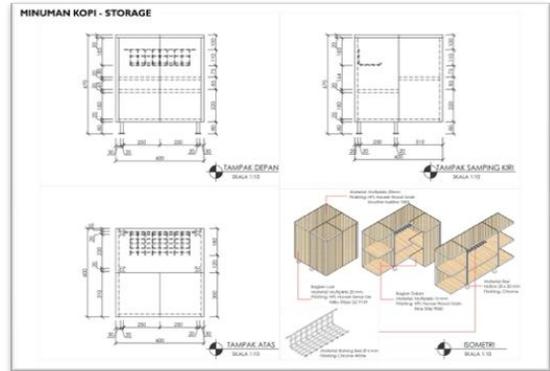
3. Meja Persiapan



Gambar 33. Multiview Meja Persiapan

Meja Persiapan dibuat dengan ukuran yang luas dengan penambahan rak dua tingkat untuk meletakkan barang.

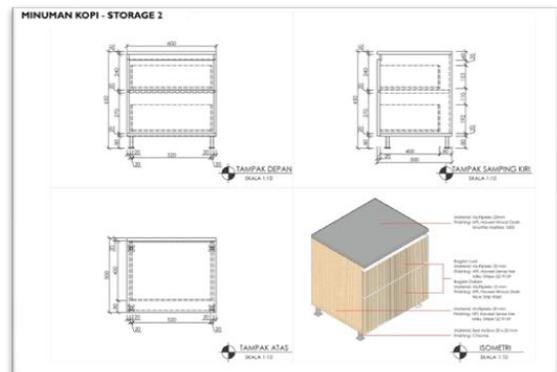
4. Lemari Penyimpanan



Gambar 34. Multiview Lemari Penyimpanan

Lemari penyimpanan memiliki desain dimana pengguna dapat menentukan bentuk furnitur yang digunakan seperti bentuk L dan garis lurus.

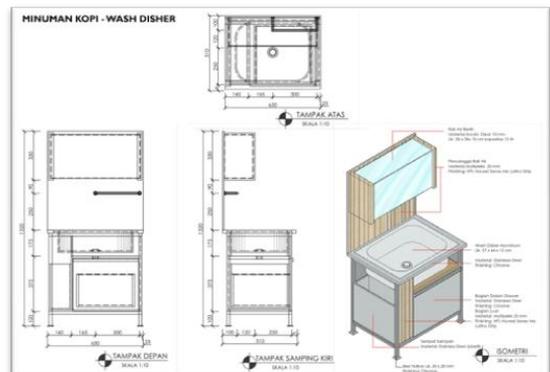
5. Basic Units



Gambar 35. Multiview Basic Units

Desain *basic unit* dilengkapi dengan dua laci penyimpanan dengan ukuran 50 x 62 cm agar dapat menampung dalam jumlah yang besar.

6. Wash Dishes



Gambar 36. Multiview Wash Dishes

Desain wash disher dilengkapi dengan bak air bersih yang dapat menampung 18 liter air bersih dan 24 liter air kotor.

VI. KESIMPULAN

Desain hasil perancangan ditujukan untuk penjual makanan Indonesia yang ingin membuka usahanya dengan sistem *mobile*. Perancangan yang dihasilkan berupa lima set alternatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis makanan Indonesia, diantaranya yaitu Desain Makan Siap Saji, Desain Makanan Kombinasi, Desain Makanan Dimasak, Desain Jajan Pasar/ Daerah dan Desain Minuman Kopi. Setiap set mampu memenuhi kebutuhan sesuai fungsi penggunaannya.

Diharapkan desain dapat dikembangkan kembali dengan sistem- sistem yang lebih beragam dan dapat digunakan secara efisien dan dapat memenuhi kebutuhan penjual secara lebih lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya, Dr.Drs. IGN Ardana, M.Erg dan Sherly de Yong, S.Sn, M.T. atas bimbingan, dukungan, dan arahan kepada penulis sehingga Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Mobile Modular Furniture untuk Penjual Makanan Indonesia dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Wartaekonomi*, 14 Maret 2008. 14 September 2015. "Peluang Bisnis di Indonesia", (Online), (<http://wartaekonomi.co.id/read/2008/03/14/peluang-bisnis-di-Indonesia.html>).
- [2] Mukhtar, "Usaha Pengelolaan Dapur Dalam Meningkatkan Kualitas Makanan Pada Hotel". Universitas Sumatra Utara, 2014.
- [3] Agustin, Lisa, Yusita Kusumarini, Filipus Priyo Suprobo. "Perancangan *Modular Indoor Booth* untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan". *JURNAL INTRA* Vol. 2, No. 2, (2014) : 140-145 Universitas Kristen Petra.
- [4] Muharam, Agah Nugraha. *Menata Furnitur di Ruang Sempit*. Jakarta: Griya Kreasi. 2009.
- [5] Baden-Powell, Charlotte. *Architect's Pocket Book of Kitchen Design*. Britain: Great Britain, 2005.