

Perancangan Perabot Restoran Cepat Saji Dengan Material *Stainless Steel*

Kelvin Hamdany, IGN. Ardana dan Sherly De Yong
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

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

Abstrak— Kini, faktor kecepatan menjadi dominan sehingga dianggap sebagai indikator untuk kesuksesan. Akibatnya, nilai waktu menjadi sangat berharga sehingga konsep bersantap tidak lagi merupakan keharusan tetapi hanya sebagai kewajiban semata. Hal tersebut membuat setiap restoran cepat saji menjadi tempat makan yang terus dikunjungi oleh masyarakat, karena kecepatannya menyajikan makanan dapat menghemat waktu yang lebih banyak diperlukan untuk bekerja. Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah jenis unsur yang harus dipertimbangkan pada rancangan perabot restoran cepat saji dengan material *stainless steel* untuk mendukung percepatan penggantian konsumen dan model rancangan perabot yang dapat mempercepat pengantian konsumen dengan material *stainless steel* pada restoran cepat saji. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dengan tahap *understand*, *ideate*, *prototype* dan *implementation*. Hasil perancangan ini menghasilkan unsur yang harus dipertimbangkan pada rancangan perabot untuk restoran cepat saji dengan berbahan *stainless steel* yakni pengolahan bahan *stainless steel* melihat dari sifat material seperti keras, kuat, dingin dan estetik. Model-model yang dapat mempercepat penggantian kosumen dengan menggunakan material *stainless steel* untuk restoran cepat saji dapat memperhatikan permainan dimensi standar yang telah ada. Hasil perancangan ini telah dipublikasi melalui media sosial dan web pribadi, perabot ini akan digunakan untuk perabot restoran cepat saji secara umum.

Kata Kunci— perabot, *stainless steel*, restoran cepat saji

Abstract— Now, the speed factor becomes dominant so it is considered an indicator for success. As a result, the value of time becomes so valuable that the concept of dining is no longer a necessity but merely an obligation. This makes every fast food restaurant a place to eat that continues to be visited by the community, because the speed of serving food can save more time needed to work. The formulation of the problem in this design is the type of element that should be considered in the design of quick service restaurant furniture with *stainless steel* material to support the acceleration of consumer replacement and furniture design models that can accelerate consumer reimbursement with *stainless steel* materials at quick service restaurants. The design process used the design thinking method with the following stages: *understand*, *ideate*, *prototype*, and *implementation*. The results of this design

resulted in elements to be considered in the design of furniture for quick service restaurants with stainless steel, where stainless steel is well-known for its hardness, strength, cool and aesthetic look. Models that can accelerate the The change of consumers by using stainless steel material for quick service restaurants should pay attention to the Standard dimension variation that already exist. The results of this design have been published through social media and personal web, this furniture will be used for quick service restaurants furniture.

Keyword— furniture, *stainless steel*, quick service restaurant

I. PENDAHULUAN

Sekarang ini, teknologi digital yang sudah berkembang pesat menyebabkan segala aspek kehidupan manusia menjadi serba cepat. Faktor kecepatan ini menjadi dominan, sehingga dianggap sebagai indikator kesuksesan. Akibatnya, nilai waktu menjadi sangat berharga sehingga konsep bersantap tidak lagi merupakan keharusan tetapi hanya sebagai kewajiban semata. Oleh karena itu, setiap restoran cepat saji menjadi pilihan tempat makan yang terus dikunjungi oleh masyarakat karena kecepatan dalam penyajian makanan dapat menghemat waktu yang lebih banyak diperlukan untuk bekerja. Kondisi tersebut didukung oleh fakta, bahwa mayoritas masyarakat Indonesia ternyata lebih menyukai berkunjung ke restoran cepat saji dibandingkan dengan jenis restoran lain ketika ingin makan di luar rumah.

Fakta tersebut dipublikasikan oleh *Master Card*, yang melakukan survey bertajuk *Consumer Purchasing Priorities* pada tahun 2015. Survey menghasilkan informasi, bahwa sebanyak 805 orang Indonesia lebih memilih untuk bersantap di restoran cepat saji. Sejumlah 615 orang berkunjung ke pusat jajanan (*food court*) dan sekitar 225 orang mengunjungi restoran atau kafe kelas menengah. Sementara itu, hanya sekitar 1% konsumen di Indonesia yang memilih mengunjungi restoran untuk jamuan makan resmi (*fine dining*).

Biasanya, konsumen menetapkan pilihan mengunjungi restoran berdasarkan pesan/promosi dari mulut ke mulut (*word of mouth*) dan rekomendasi teman serta keluarga (58%). Demikian juga dalam memilih jenis makanan, tergantung pada sistem promosi yang ditawarkan restoran melalui situs kupon ataupun aplikasi (11%). Selain itu, responden di Indonesia masih berencana tetap makan dengan frekuensi yang sama selama enam bulan ke depan (62%) dan sekitar 14% saja

berencana lebih sering makan di luar^[3]. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada masa selanjutnya restoran cepat saji merupakan salah satu fasilitas bersantap yang tetap menjadi pilihan dikunjungi oleh masyarakat.

Kondisi faktual dan aktual tersebut perlu diantisipasi oleh setiap pengelola restoran cepat saji, karena merupakan peluang meningkatkan jumlah pelanggan yang sekaligus dapat berdampak juga pada peningkatan penghasilan. Restoran cepat saji tidak saja dituntut untuk melayani pesanan secara cepat, tetapi harus memiliki penghitungan jangka waktu tertentu bagi konsumen untuk bersantap. Esensi cepat dalam pelayanan penyediaan makanan, harus disertai dengan kecepatan untuk dapat menyediakan tempat bagi konsumen baru. Kecepatan dapat memenuhi dua aspek tersebut, tentu menjadi modal agar dapat tetap eksis dan memperoleh profit yang memadai.

Hanya saja, tidak dapat dipungkiri masih ada sejumlah masyarakat yang memang mengembangkan budaya untuk menikmati hidangan dalam jangka waktu yang lama. Selain ingin menikmati hidangan sambil ngobrol panjang lebar, juga untuk memperoleh memori tidak terlupakan tetapi ada juga disebabkan oleh nikmatnya tempat tersebut untuk bersantap sehingga enggan segera pergi. Sebisanya, sebuah tempat harus digunakan sekitar 30 menit sampai maksimal satu jam saja melalui proses penggantian yang berlangsung secara alami. Hal ini tidak mudah, karena dibutuhkan strategi yang tepat agar tidak menimbulkan kesan telah terjadi proses pengusiran secara halus. Proses penggantian konsumen ini harus terjadi karena memang merupakan kehendaknya sendiri untuk segera pergi setelah selesai bersantap, karena memang sudah tidak ada kenikmatan lagi berada lebih lama di ruangan tersebut.

Salah satu cara untuk memenuhi target penggantian konsumen yang cepat pada restoran cepat saji, perlu disiapkan fasilitas bersantap yang tidak memberikan kenikmatan duduk setelah selesai bersantap. Fasilitas tersebut tentunya berupa meja sebagai tempat hidangan yang disantap, kursi yang harus digunakan duduk oleh konsumen selama menyantap hidangan yang dipesannya. Oleh karena itu, meja dan kursi restoran cepat saji harus didesain dengan persyaratan yang kurang dapat memenuhi tuntutan ergonomi agar maksimal dapat digunakan dengan durasi tidak lebih dari 2 jam. Selain kurang memenuhi persyaratan ergonomi, meja dan kursi harus dibuat dengan material *stainless steel* sebagai material yang kurang nyaman dipakai karena memiliki sifat keras dan mengandung suhu permukaan yang dingin.

Penggunaan material *stainless steel* dimaksudkan untuk dapat mendukung pengembangan konsep *sustainable design*, karena sifat yang mudah dibersihkan dan, *self-recovering* dari karat, dapat didaur ulang tanpa batasan seperti plastik, mudah didapatkan dan juga berkarakter *long term life time*. Selain itu, penggunaan material *stainless steel* pada restoran cepat saji adalah untuk mempertahankan nilai estetika sebagai fasilitas yang harus digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Apalagi, secara umum, permasalahan yang sering dihadapi oleh restoran cepat saji adalah umur restoran yang telah eksis harus diperjuangkan dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama tetapi perabot yang digunakan mulai terlihat lusuh dan kurang baik. Hal ini dapat terjadi jika bahan yang digunakan adalah kayu yang memiliki sifat kropos dan *finishing* mudah pudar serta besi yang cepat berkarat. Begitu juga jika bahan yang digunakan plastik, permukaan yang awalnya bercahaya

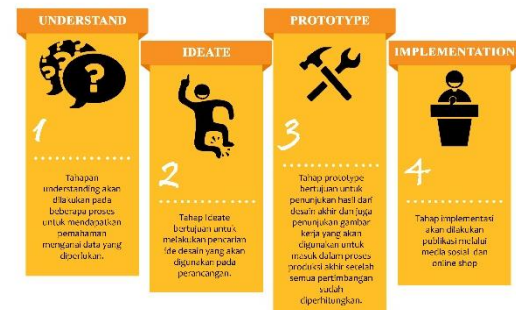
semakin lama dapat menjadi luntur karena pengaruh cahaya dan udara sehingga tampilan restoran cepat saji kehilangan daya tariknya.

Sementara ini, *stainless steel* merupakan material yang memiliki kategori *sustainable* karena penggunaannya dapat mengurangi dampak eksploitasi hutan, anti karat, dapat didaur ulang secara terus menerus, mudah dibersihkan atau tidak membekas, mudah didapatkan dan memiliki ketahanan yang baik untuk penggunaan dalam jangka waktu yang relatif panjang^[1].

II. METODE PERANCANGAN

A. Model Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini, diadopsi dari metode *design thinking* sebagai metode berfikir yang mengembangkan cara seorang desainer dalam memikirkan dan mengerjakan proses kreatif ketika merancang suatu produk. Perbedaan yang menonjol dari proses berfikir seorang desainer dibanding proses berfikir pada umumnya adalah bahwa dalam proses kreatif, desainer tidak memulai pemikirannya melalui pendekatan pokok permasalahan (*problem-centered approach*) tetapi memulai proses kreatifnya melalui *empathy* terhadap kebutuhan manusia^[2].



Gambar 1. Skema *Design Thinking*

1. Tahap *Understanding*

Tahapan ini dilakukan melalui beberapa proses untuk mendapatkan pemahaman mengenai data yang diperlukan. Proses tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Observasi

Proses ini merupakan kegiatan studi lapangan, karena ingin melihat langsung aktivitas di restoran cepat saji dan permasalahan yang ada di restoran tersebut. Proses observasi dilakukan dengan cara mendatangi 3 restoran cepat saji yang berbeda dan juga melihat jenis perilaku konsumen serta perabot yang ada pada restoran tersebut bahkan jenis material yang berkaitan dengan konsep *sustainability* dan ergonomi desain.

b. Studi Literatur

Proses ini dilakukan untuk mengumpulkan teori yang berhubungan dan juga dibutuhkan untuk perancangan. Kegiatan ini juga digunakan untuk mengetahui syarat atau ketentuan umum, pedoman yang berkaitan dengan perancangan maupun standarisasi suatu produk desain.

c. Analisa Tipologi

Proses ini dilakukan untuk dapat membandingkan suatu produk yang memiliki fungsi sama, sehingga memiliki perbedaan dengan produk yang dibuat. Perbandingan produk yang dibuat juga berguna dalam proses desain, karena melalui analisis ini dapat dilihat kekurangan dan kelebihan proses perancangan.

2. Tahap *Ideate*

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan pencarian ide desain, yang digunakan pada perancangan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan sebagai berikut.

a. Penyusunan Konsep Desain

Konsep disusun untuk menemukan solusi permasalahan yang ada dan juga menjaga agar desain yang dihasilkan tidak ke luar dari permasalahan. Setelah konsep desain disusun, kegiatan dilanjutkan ke tahap pembuatan ide.

b. Sketsa Ide Desain

Kegiatan ini bertujuan memaksimalkan desain, dengan sketsa beberapa alternatif sebagai proses perancangan. Sebelum memulai sketsa, perlu dilakukan eksplorasi bentuk yang dapat dijadikan inspirasi perancangan.

c. Pengembangan Desain

Tahapan ini dilakukan untuk mengembangkan desain yang telah dipilih, sebagai bagian tahapan desain akhir. Pada tahapan ini, desain yang telah terpilih harus dapat dikembangkan lagi melalui kelebihan yang dapat lebih dimaksimalkan lagi agar tercipta produk yang benar dan fungsional serta artistik.

3. Tahap *Prototype*

Tujuan tahapan ini adalah untuk menampilkan hasil dari desain akhir dan juga menyajikan gambar kerja yang harus digunakan sebagai pedoman dalam proses produksi akhir setelah semua aspek produksi dipertimbangkan. Berikut ini diuraikan proses yang harus dilakukan pada tahap ini:

a. Visualisasi 3D Desain Akhir

Tahap ini dilakukan agar pada saat pengenalan desain akhir suatu produk dapat dilihat bentuk nyata produk yang didesain, sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas dan dapat dilihat ketika perabot disajikan secara lengkap. Perabot divisualisasikan seperti sudah ditata sesuai fungsinya pada suatu restoran cepat saji.

b. Gambar Kerja

Gambar ini mulai dikerjakan setelah desain akhir dapat persetujuan, agar pada proses pembuatannya tidak ada bentuk yang berubah untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam pembuatan produk. Gambar kerja ini, harus dikonsultasikan dan juga dirundingkan dengan pembimbing serta tukang yang akan membuatnya.

c. *Mock-up* Skala 1:1

Merupakan tahapan uji coba *prototype*, yang prosesnya dilakukan setelah pembuatan gambar kerja selesai dan produk siap dikerjakan. Skalanya adalah 1:1, agar dapat terlihat jelas sistem pembuatannya dan juga fungsinya serta tingkat kenyamanannya.

d. Pembuatan Desain Akhir

Desain akhir dibuat setelah uji coba *prototype* awal yang sudah menetapkan kepastian desainnya, tingkat ergonomi yang dibutuhkan, kekuatan produknya atau kelayakan produk untuk diproduksi.

4. Tahap Implementasi

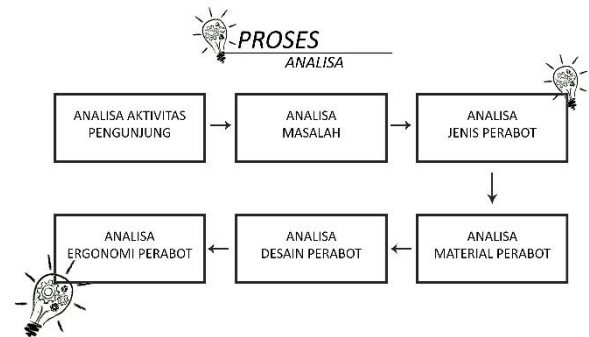
Tahapan ini diprogramkan sebagai upaya publikasi produk yang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga harus dilakukan melalui media sosial dan *online shop* seperti Instagram, OLX, Tokopedia dan Facebook karena saat ini masyarakat sudah sangat familiar dengan internet. Selain itu, juga dilakukan melalui web portofolio milik sendiri.

B. Program Perancangan

Perancangan perabot untuk restoran cepat saji memakai bahan *stainless steel* yang berbasis *sustainable design* ini, dimaksudkan untuk mempercepat terjadinya penggantian konsumen karena sudah merasa kurang nyaman duduk setelah selesai menyantap hidangan yang dipesan. Hal tersebut perlu dilakukan, karena adanya tuntutan agar restoran berkarakter cepat saji tidak semata-mata memberikan pelayanan yang cepat tetapi juga pertumbuhan pendapatan yang cepat melalui peningkatan jumlah konsumen yang berhasil dilayani setiap harinya. Ketika waktu penggantian konsumen cukup lama, maka status sebagai restoran cepat saji hanya terbatas pada kecepatan menyediakan pesanan saja tetapi belum memiliki kecepatan menyediakan tempat bersantap yang dibutuhkan oleh konsumen baru. Penyediaan area bersantap yang baru dapat saja dilakukan, tetapi harus juga diperhitungkan biaya operasionalnya sehingga dapat menjadi beban dalam upaya menjadikan usaha yang *profitable* dan efektif. Kondisi ini tidak saja mengurangi jumlah pendapatan yang selayaknya diperoleh, tetapi dapat merusak citra sebagai restoran cepat saji sehingga memungkinkan ditinggalkan oleh konsumennya. Oleh karena itu, proses penggantian konsumen pada restoran cepat saji harus menjadi strategi bisnis tetapi harus terjadinya secara alami agar tidak menimbulkan persepsi negatif.

1. Proses Analisis

Program perancangan diawali dengan proses analisis lapangan, agar dapat diketahui permasalahan faktual bahkan aktual di lapangan untuk bisa menawarkan solusi. Proses ini, secara rinci dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar. 2. Proses Analisa Lapangan

Proses analisis yang dilakukan di restoran cepat saji ini, pada tahap pertama ialah melihat aktivitas pengunjung yang dilanjutkan dengan mengumpulkan masalah yang terjadi di restoran tersebut. Setelah mengetahui masalah utama, maka dilakukan analisis perabot yang berkaitan dengan jenisnya, desainnya, aspek ergonominya dan material yang digunakan

pada perabot di restoran cepat saji tersebut. Penjelasan tentang tahapan proses analisis ini, disajikan sebagai berikut.

a. Analisis Aktivitas Pengunjung

Melalui analisis ini dapat diketahui masalah yang sering terjadi di restoran cepat saji, terutama yang terkait dengan aktivitas penggunaan perabotan. Pada proses analisis ini, ditemukan masalah yang sering terjadi adalah perputaran konsumen yang terlalu lama.

b. Analisis Masalah

Setelah masalah diketahui, diusulkan solusi untuk dapat mengatasi perputaran konsumen yang lamban melalui desain perabot restoran cepat saji tersebut.

c. Analisis Jenis Perabot

Setelah ditetapkan harus membenahi desain perabot, maka diidentifikasi jenis perabot yang paling umum digunakan pada restoran cepat saji yang sudah diobservasi.

d. Analisis Material Perabot

Sesudah dipastikan jenis perabot yang harus dirancang, dilakukan analisis material perabot agar sesuai dengan persyaratan restoran cepat saji. Analisis ini diperlukan untuk menemukan kekurangan material yang digunakan sekarang, yang dipakai pada desain baru dan kelangsungan restoran cepat saji yang atraktif.

e. Analisis Desain Perabot

Analisis desain perlu dilakukan dengan cara melihat pada tiga restoran cepat saji di Surabaya, untuk mengetahui model desain yang ada restoran cepat saji.

f. Analisis Ergonomi Perabot

Setelah melakukan analisis beberapa aspek di atas, mulai dilakukan analisis ergonomi pada perabot di tiga restoran cepat saji yang telah di survei untuk mengetahui tingkat kenyamanan yang dapat membantu percepatan perputaran konsumen restoran cepat saji.

C. KONSEP

Konsep desain merupakan dasar pemikiran desainer dalam upayanya memecahkan tuntutan dan problem desain. Konsep merupakan media yang dimanfaatkan oleh desainer, untuk merefleksikan kompetensinya menerjemahkan suatu tuntutan yang sedang dihadapinya (Peorwadarminta, Tahun: no halm). Konsep desain pada perancangan ini, dilandasi oleh hasil analisis masalah di tiga restoran cepat saji di Surabaya yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Perabot yang nyaman dan dilengkapi fasilitas elektrik, sehingga konsumen merasa layak memakai dalam jangka waktu yang lama.
2. Ketahanan material yang kurang stabil, padahal restoran cepat saji memiliki kelangsungan bertahan hidup yang dapat dikatakan sangat lama (lebih dari 3-5 tahun).
3. Tingkat kenyamanan perabot yang masih sangat tinggi seperti penggunaan *armrest*, spons pada dudukan sehingga menghambat pertukaran konsumen di restoran cepat saji.
4. Restoran cepat saji juga membutuhkan perabotan yang mudah dipindahkan agar dapat ditata untuk acara tertentu (bersifat optional, karena tidak semua restoran cepat saji menyediakan area tersebut) dan membutuhkan perabot dengan ketahanan material yang kuat atau tahan bantingan jika dipindahkan.

5. Desain perabot restoran cepat saji harus simpel agar mudah disesuaikan dengan desain restoran cepat saji tersebut.

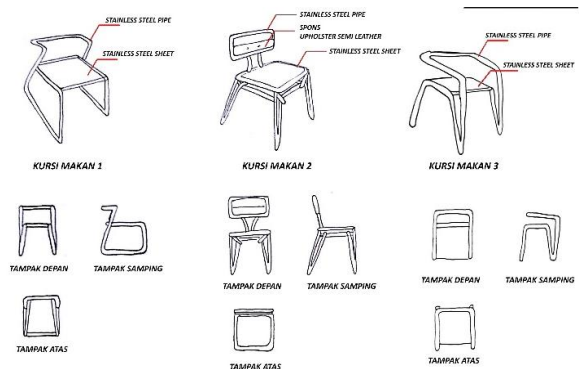
Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, maka pada perancangan ini ditetapkan konsep "**Hard Mild**" yang maksudnya **Hard** adalah keras dan **Mild** adalah ringan agar perabot memiliki karakter desain sebagai berikut.

1. *Uncomfortable Furniture*, karakter desain ini menjelaskan bahwa pengurangan tingkat kenyamanan pada perabot agar membantu mempercepat perputaran konsumen di restoran cepat saji, tetapi tidak menghilangkan secara utuh nilai ergonomi atau standarisasi perabot. Justru desain perabot ini, lebih fokus pada bentukan desain dan juga penggunaan material yang kurang nyaman.
2. *Strong Material*, dengan material yang kuat dan dari jenis *stainless steel* yang sudah memiliki nilai estetika tersendiri menjadikan perabot ini dapat bertahan dari lingkungan yang merugikan dan digunakan dalam jangka panjang.
3. *Look Easy to Move*, desain perabot ini terkesan ringan agar secara visual tidak membebani psikologi pekerja jika akan melakukan pembersihan di restoran cepat saji tersebut.
4. *Universal Product*, perabotan yang memiliki desain simpel sangat sesuai dengan berbagai jenis restoran cepat saji.

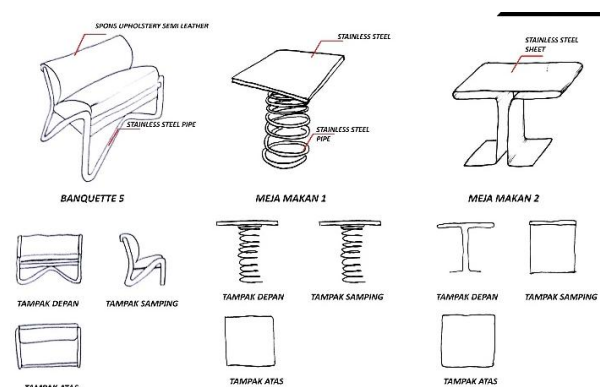
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Desain Awal

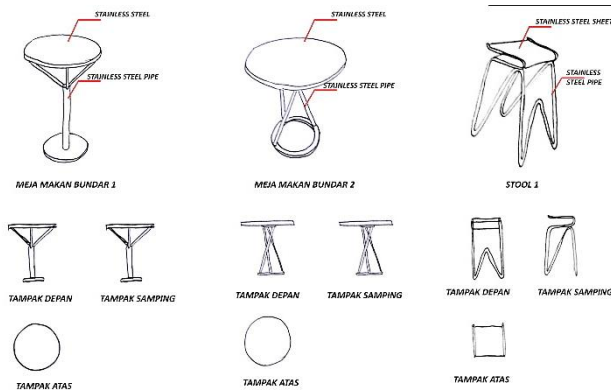
Berdasarkan masalah yang telah terkumpul dilanjutkan dengan pembuatan konsep desain untuk penyelesaian masalah yang berada di lapangan. Berikut jenis desain yang telah dihasilkan.



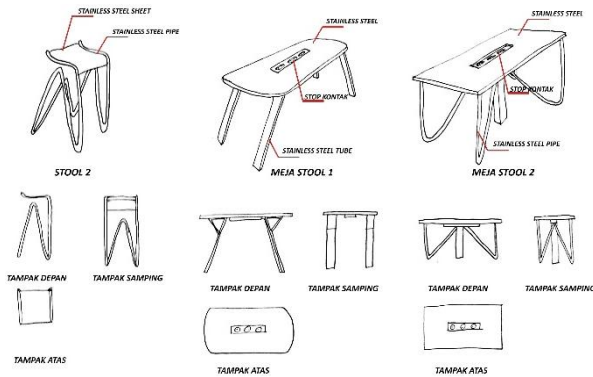
Gambar. 3. Kursi Makan (alternatif)



Gambar. 4. Banquette dan Meja Makan (alternatif)



Gambar. 5. Meja Bundar dan Stool (alternatif)

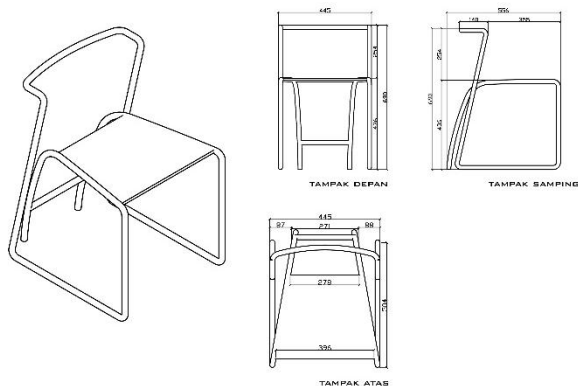


Gambar. 6. Stool dan Meja Stool (alternatif)

2. Pengembangan Desain

Setelah analisa data lapangan dan pembuatan konsep desain, akan masuk ke proses mendesain dan setelah desain telah muncul akan masuk pada tahapan pengembangan desain, di mana desain yang telah terpilih untuk masuk pada tahapan pertimbangan ergonomic, kekuatan, dan estetika dan terus berkembang sampai semua sudah layak. Berikut pengembangan desain yang telah di lakukan.

a. Kursi makan

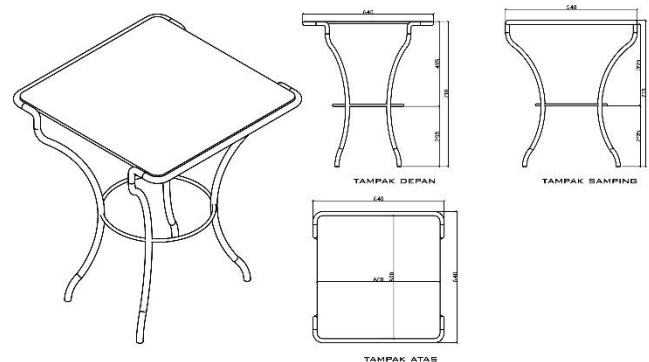


Gambar. 7. Kursi makan (alternatif)

Kursi makan ini memiliki material *stainless steel* secara keseluruhan untuk memenuhi kebutuhan konsep akan tetapi

alternatif ini memiliki kekurangan pada bagian kaki depan yang kemungkinan dapat mengalami guling karena terlalu lurus.

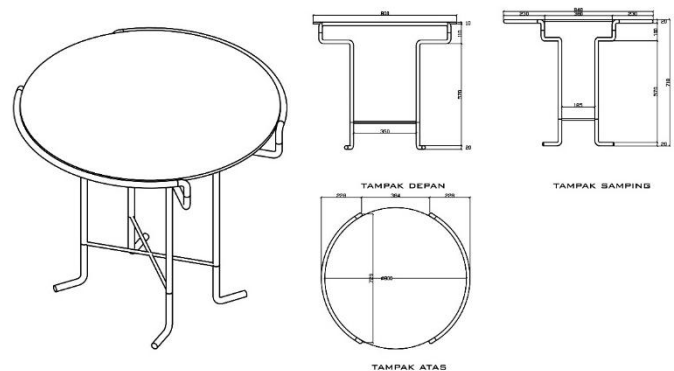
b. Meja Makan Kotak



Gambar. 8. Meja Makan Kotak (alternatif)

Meja makan ini memiliki material *stainless* secara keseluruhan untuk memenuhi kebutuhan penggunaan konsep akan tetapi bagian kaki yang kurang stabil sehingga memungkinkan untuk terjadinya guling.

c. Meja Makan Bundar

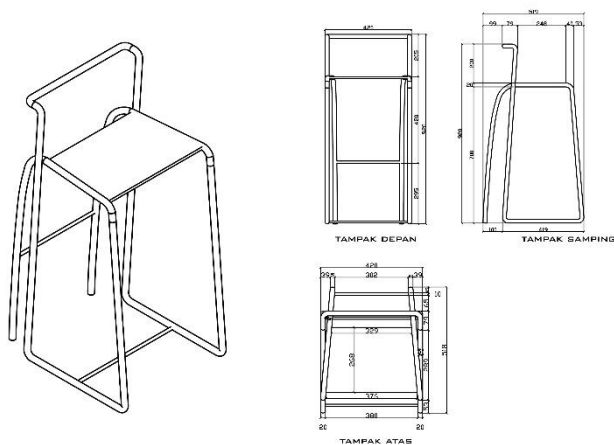


Gambar. 9. Meja Makan Bundar (alternatif)

Meja makan bundar ini menggunakan material *full Stainless steel* dengan tujuan untuk pemenuhan kebutuhan konsep akan tetapi pada meja makan ini bagian alas terdapat dua pegangan yang masuk ke bagian dalam meja yang kemungkinan kurang kuat untuk menahan beban karena jarak yang cukup jauh.

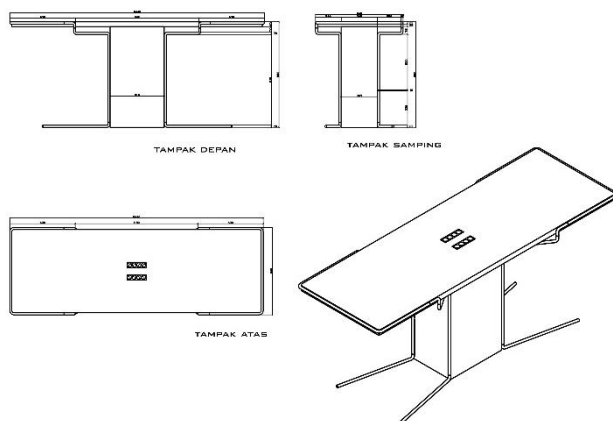
d. Stool

Stool ini juga menggunakan material *stainless steel* konsep yang telah dibuat akan tetapi bagian penguat untuk kaki terlihat kurang kuat dan penguat bagian bawah kaki dapat mengganggu pada saat pembersihan restoran cepat saji.

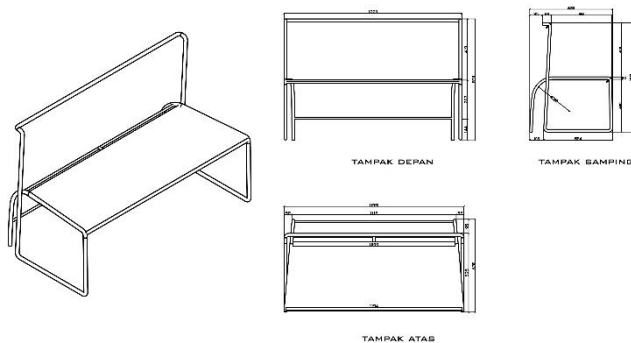
Gambar. 10. *Stool* (alternatif)

e. Meja Stool

Meja Stool ini memiliki stop kontak pada bagian tengah dan kabel turun melalui kotak yang di buat untuk menutup jalur kabel agar lebih bersih, tetapi akan membuat meja tersebut terkesan berat sehingga kurang sesuai dengan konsep.

Gambar. 11. *Meja Stool* (alternatif)

f. Banquette

Gambar. 12. *Banquette* (alternatif)

Banquette ini menggunakan material *stainless steel* dan juga terkesan ringan akan tetapi *banquette* masih dapat di

kembangkan dengan pertimbangan penambahan material agar dapat menyesuaikan kebutuhan ruang dan target dari restoran cepat saji.

3. *Prototype (Mock-Up)*

Pada tahap ini mebel terpilih untuk direalisasikan dalam skala 1:1 akan di buat dengan tujuan untuk melihat kekuatan dari produk, estetika, ergonomi, dan kualitas finishing serta kualitas produksi. Berikut hasil prototype kursi yang telah di uji coba.

Berdasarkan hasil uji coba bentukan kursi (gambar 13) sudah dapat memberikan dampak kurang nyaman sehingga sudah cukup memenuhi konsep akan tetapi di bagian sandaran masih kurang kokoh, maka akan dikembangkan kembali sehingga mencapai hasil maksimal. Penggunaan finishing material untuk dudukan yaitu *mirror finish* juga kurang maksimal penggunaannya karena gampang membekas pada dudukan dan jika ada goresan akan lebih mudah terlihat.

Gambar. 13. *Prototype Kursi*

IV. DESAIN AKHIR

Desain akhir merupakan tahap berkembangnya desain atau ide awal ke tahap akhir untuk dapat masuk ke rumah produksi dan sudah dipertimbangkan kualitas dan fungsi desainnya.

1. Desain Akhir Perabot

a. Kursi makan

Pada desain ini kursi yang telah di uji coba menghasilkan desain yang kuat dan juga tetap terlihat ringan agar sesuai konsep dan dudukan kursi yang di ganti menjadi *hair line* finish agar tidak terlalu meninggalkan bekas jari juga tidak mudah tergores.



Gambar. 14. Desain Akhir Kursi

b. Meja Makan Kotak

Desain akhir meja kaki dibuat lurus agar desain lebih sesuai dengan desain kursi di bandingkan dengan desain sebelumnya yang lebih mengara ke klasik. Dengan desain seperti ini juga memberikan kemudahan dalam produksi dan juga terlihat lebih kokoh. Meja ini juga dapat di aplikasikan secara permanen



Gambar. 14. Desain Akhir Meja Kotak

c. Meja Makan Bundar



Gambar. 15. Desain Akhir Meja Makan Bundar

Meja bundar ini didesain dengan material stainless steel dan memiliki kesan ringan pada desain ini dan juga meja ini dapat di aplikasikan permanen.

d. Stool



Gambar. 16. Desain Akhir Stool

Desain *Stool* ini di buat dengan kesan ringan dibandingkan dengan desain sebelumnya letak join kaku tidak di taruh di bagian kaki bawa karena dapat mengganggu saat adanya proses pembersihan. Dudukan yang di buat rata agar terciptanya ketidaknyamanan.

e. Meja Stool



Gambar. 17. Desain Akhir Meja Stool

Meja stool ini dilengkapi dengan fasilitas stop kontak untuk melakukan pengisian daya untuk perangkat yang dimiliki konsumen. Meja stool ini diaplikasikan secara permanen karena membutuhkan listrik yang menggunakan tenaga listrik.

f. Banquette

Desain akhir banquette ini tetap di berikan spons untuk dudukan dan sandaran, akan tetapi spons yang dipilih menggunakan spons yang tidak terlalu keras dan sandaran di buat tegak agar mengurangi kenyamanan. Banquette di beri

warna hitam untuk sementara tetapi dapat di sesuaikan dengan karakter dari restoran cepat saji mana saja



Gambar. 18. Desain Akhir *Banquette*.

2. 3D Visual Perabot dalam Set

a. Meja Kotak 2 Orang



Gambar. 19. Set Meja 2 orang

Pada gambar 19 di atas merupakan 3d visual untuk set meja 2 orang dimana berisikan satu meja makan kotak dan 2 kursi makan.

b. Meja Kotak 4 Orang



Gambar. 20. Set Meja 4 orang

Gambar 20 merupakan 3d visual set meja 4 orang dimana meja kotak yang di susun secara modular dan Dempet dengan meja satunya. Set ini berisikan 2 meja makan kotak dan 4 kursi makan.

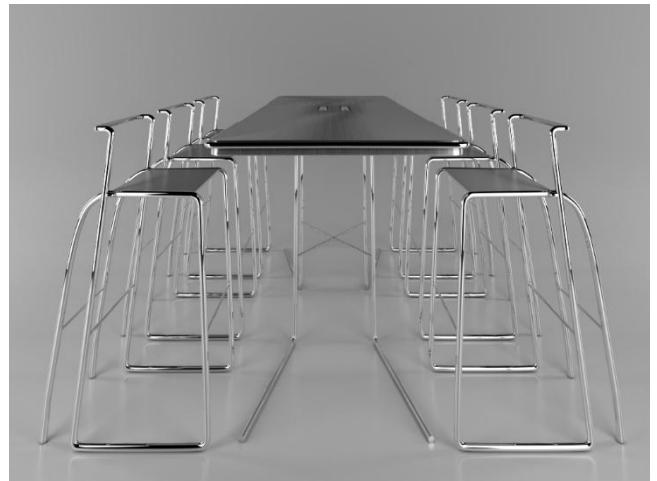
c. Meja Bundar 3 orang

Pada gambar 21 merupakan set meja bundar dengan ukuran standart untuk 3 orang. Set ini berisikan 1 meja bundar dan 3 kursi makan.



Gambar. 21. Set Meja 3 Orang

d. Stool Set



Gambar. 22. *Stool Set*

Pada gambar 22 di atas merupakan 3d visual *stool set* dengan kapasitas 6 orang. Set ini berisikan 1 meja stool dan 6 kursi stool.

e. Banquette set

Pada gambar 23 merupakan *banquette set*. Set ini berisikan 2 meja makan kotak dan 2 *Banquette*. *Banquette* dapat digunakan sebanyak 2 orang



Gambar. 23. Banquette Set

V. PROTOTYPE

Berikut terlampirkan hasil akhir dari perancangan ini berupa kursi makan dan meja makan untuk 2 orang dalam skala 1:1 :

1. Kursi

Gambar 24 merupakan hasil akhir dari desain kursi yang telah di kembangkan menjadi lebih terlihat kokoh dan tetap sesuai dengan konsep. Tetap terlihat ringan desain yang tidak terlalu ribet sehingga dapat masuk dalam restoran cepat saji. Tinggi kursi yang di buat lebih tinggi dari standar tinggi kursi makan dan material stainless steel yang mengeluarkan dingin membuat kursi kurang nyaman digunakan untuk jangka waktu yang lama.



Gambar. 24. Kursi Makan Skala 1:1

2. Meja Kotak 2 Orang

Gambar 25 merupakan hasil akhir meja makan 2 orang dalam skala 1:1 dengan desain yang terlihat ringan, terlihat kokoh, simpel, dan pada bagian sambungan kaki meja ada tekukan agar terciptanya ketidak nyamanan karena pengguna akan kurang leluasa menggunakan meja tersebut.



Gambar. 25. Meja Makan Skala 1:1

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dalam pembahasan perancangan ini, maka dapat disusun kesimpulan sebagai berikut.

1. Unsur yang harus di pertimbangkan pada rancangan perabot untuk restoran cepat saji dengan berbahan *stainless steel* yakni pengolahan bahan *stainless steel* melihat dari sifat material seperti keras, kuat, dingin dan estetik. Dengan mengetahui unsur tersebut penulis dapat membuat suatu rancangan untuk mempercepat perputaran konsumen di restoran cepat saji seperti karakter keras dapat di gunakan di dudukan dan sandaran untuk menciptakan ketidaknyamanan, dingin dapat di manfaatkan sebagai dudukan juga sehingga menciptakan ketidaknyamanan dalam penggunaan waktu lama, dan estetika digunakan untuk dapat menutupi suatu ketidaknyamanan dalam penggunaan perabot, sehingga ketidaknyaman yang tercipta secara terselubung dan tidak langsung memperlihatkan ketidaknyamanan pada perabot yang akan digunakan.

2. Seiring berjalannya proses pembuatan prabot model-model yang dapat mempercepat penggantian kosumen dengan menggunakan material *stainless steel* untuk restoran cepat saji dapat memperhatikan permainan dimensi standar yang telah ada, seperti memainkan ketinggian dudukan kursi juga dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna, mengurangi tinggi sandaran kursi agar tetap terlihat ada akan tetapi sebenarnya tidak dapat di sandari, memberikan tambahan pada bagian perabot seperti perabot meja makan yang realisasikan sehingga dapat menciptakan ketidaknyamanan untuk penggunaan dalam waktu lama. Dalam pemenuhan hal tersebut dapat ditutupi agar tidak terlihat secara sengaja munculah hasil desain akhir yang terlihat permainan sambungan *stainless* sehingga penggunaan bentuk tambahan dapat terselubung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dari Program Studi Desain Interior, yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan banyak

dukungan baik moral maupun akademis yang berharga kepada penulis sehingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sustainablestainless, (2012), Why Is Stainless Sustainable?, <http://www.sustainablestainless.org/why-stainless> (5th Desember 2016)
- [2] Dorst, Kees; Cross, Nigel (2001). "Creativity in the design process: Co-evolution of problem-solution". *Design Studies*. P : 425–437.
- [3] Olivia, Lona (2016), Restoran Cepat Saji Jadi Favorit Masyarakat, <http://www.beritasatu.com/kuliner/345405-restoran-cepat-saji-jadi-favorit-masyarakat-indonesia.html> (6th Desember 2016)