

DESAIN MEBEL SARANA KERJA DAN SIMPAN STUDI KASUS: JANJI JIWA

Haikal Hafson¹, Tesa Beta Hariandini²

^{1,2} Program Studi Desain Interior Universitas Lancang
Kuning, Pekanbaru, Indonesia

Abstract

The design of work and storage furniture is an important element in creating a pleasant shopping experience in a mall environment, especially for booths that provide coffee and bread menus such as Janji Jiwa. This research explores furniture design for the Janji Jiwa booth, with a focus on space efficiency, ergonomics and aesthetics that are in harmony with the characteristics of the mall. This design aims to maximize the function of the booth in a limited space while maintaining comfort and ease of access for staff and customers. Key aspects of the design include the selection of durable and easy-to-maintain materials, a layout that supports efficient workflow, and visual elements that reflect the Janji Jiwa brand identity. This design approach also pays attention to integration with mall elements, such as lighting and visitor circulation, to create a consistent and engaging experience. The results of this design are expected to improve booth operations and provide a satisfying and interesting experience for mall visitors, supporting business success and building customer loyalty.

Keywords: Furniture, Janji Jiwa, Storage facility, Work facilities

Abstrak

Desain mebel sarana kerja dan simpan merupakan elemen penting dalam menciptakan pengalaman berbelanja yang menyenangkan di lingkungan mall, khususnya untuk booth yang menyediakan menu kopi dan roti seperti Janji Jiwa. Penelitian ini mengeksplorasi desain mebel untuk booth Janji Jiwa, dengan fokus pada efisiensi ruang, ergonomi, dan estetika yang selaras dengan karakteristik mall. Desain ini bertujuan untuk memaksimalkan fungsi booth dalam ruang yang terbatas sambil menjaga kenyamanan dan kemudahan akses bagi staf dan pelanggan. Aspek utama dari desain mencakup pemilihan material yang tahan lama dan mudah dirawat, tata letak yang mendukung alur kerja yang efisien, serta elemen visual yang mencerminkan identitas merek Janji Jiwa. Pendekatan desain ini juga memperhatikan integrasi dengan elemen mall, seperti pencahayaan dan sirkulasi pengunjung, untuk menciptakan pengalaman yang konsisten dan menarik. Hasil dari desain ini diharapkan dapat meningkatkan operasional booth serta memberikan pengalaman yang memuaskan dan menarik bagi pengunjung mall, mendukung keberhasilan bisnis dan membangun loyalitas pelanggan.

Kata Kunci: Janji Jiwa, Mebel, Sarana Kerja, Sarana Simpan

Pendahuluan

Peningkatan daya tarik dan efektivitas *booth* di mall sangat bergantung pada desain mebel sarana kerja yang baik. *Booth Janji Jiwa*, yang terletak di mall Living World Pekanbaru, menawarkan berbagai jenis kopi dan roti yang diharapkan dapat menarik pengunjung dengan cita rasa yang unik dan pengalaman yang menyenangkan. Mengingat ruang *booth* yang terbatas, desain mebel harus mampu memfasilitasi operasional yang efisien dan menciptakan suasana yang nyaman dan menarik bagi pelanggan. Menurut Ching (2015), “Desain mebel harus memperhatikan fungsi serta estetika untuk menciptakan ruang yang tidak hanya menarik tetapi juga efisien dan nyaman.” Ini berarti bahwa desain untuk sarana kerja di *booth Janji Jiwa* harus mempertimbangkan aspek ergonomis dan fungsional agar mendukung produktivitas karyawan dan meningkatkan pengalaman pelanggan.

Pada sarana kerja karyawan, desain mebel harus memastikan bahwa area kerja di dalam *booth* mendukung aktivitas sehari-hari dengan efektif. Ini termasuk penyediaan meja kerja yang ergonomis, ruang penyimpanan yang terorganisir dengan baik, dan area persiapan yang memudahkan pembuatan kopi dan roti dengan cepat. Sarana kerja karyawan harus memungkinkan pergerakan yang efisien dan mengurangi kelelahan selama jam kerja yang panjang. Ching (2015) menambahkan bahwa “penataan ruang yang baik harus memperhitungkan kebutuhan praktis dari pengguna sambil menciptakan suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan identitas merek.”

Dalam hal penyimpanan barang, penting untuk memiliki solusi yang memadai untuk menyimpan bahan baku, peralatan, dan produk jadi dengan rapi dan teratur. Penyimpanan barang harus dirancang dengan memperhatikan aksesibilitas dan efisiensi ruang. Rak yang dapat disesuaikan, laci penyimpanan, dan sistem penyimpanan vertikal adalah beberapa solusi yang dapat diterapkan. Selain itu, area penyimpanan harus mudah diakses oleh karyawan, memungkinkan mereka untuk dengan cepat mengambil bahan atau peralatan yang dibutuhkan tanpa mengganggu alur kerja. Ching (2015) juga menyatakan bahwa “sistem penyimpanan yang efektif harus dirancang untuk memanfaatkan ruang secara optimal, memastikan akses yang mudah dan

cepat terhadap barang-barang yang diperlukan, serta menjaga keteraturan dan kebersihan ruang.”

Teori tambahan dari Berman dan Evans (2018) menyatakan bahwa “Desain penyimpanan yang baik tidak hanya mengoptimalkan ruang tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna dengan menciptakan sistem yang intuitif dan mudah digunakan.” Ini berarti bahwa desain untuk *booth* Janji Jiwa harus mengintegrasikan elemen penyimpanan yang tidak hanya efisien tetapi juga mempermudah akses bagi staf, yang pada gilirannya akan mendukung operasional yang lebih lancar dan kepuasan pelanggan.

Desain mebel untuk *booth* Janji Jiwa perlu mengintegrasikan elemen-elemen ini untuk menciptakan lingkungan kerja yang optimal bagi karyawan dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Dengan pemilihan material yang tahan lama, tata letak yang efisien, dan solusi penyimpanan yang cerdas, booth ini diharapkan dapat menjalankan operasional dengan lancar dan menyajikan produk dengan standar tinggi, mendukung kesuksesan bisnis dan kepuasan pelanggan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain *booth* Janji Jiwa berdasarkan sarana kerja dan sistem penyimpanan yang dibutuhkan.

Metode

Metode penelitian komprehensif yang digunakan untuk mendesain *booth* Janji Jiwa melibatkan pendekatan *design thinking* yang berfokus pada pemahaman mendalam kebutuhan pengguna dan pengembangan solusi kreatif. Proses dimulai dengan *empathize* (Empati), di mana dilakukan observasi dan wawancara mendalam dengan karyawan, manajer, dan pelanggan untuk memahami pengalaman mereka dan tantangan yang dihadapi dalam sarana kerja dan sistem penyimpanan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dalam tahap *Define* (Penentuan Masalah), di mana masalah inti dirumuskan berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara.

Selanjutnya, pada tahap *Ideate* (Pengembangan Ide), sesi brainstorming diadakan dengan tim desain dan pemangku kepentingan untuk menghasilkan berbagai ide kreatif mengenai desain *booth*. Studi kasus dari *booth* serupa juga dipelajari untuk menginspirasi solusi desain yang

inovatif. Prototipe awal dari desain, termasuk model skala kecil atau sketsa rinci, dikembangkan pada tahap *Prototype* (Pembuatan Prototipe). Prototipe ini kemudian diuji dengan karyawan untuk mendapatkan umpan balik langsung dan melakukan penyesuaian yang diperlukan.

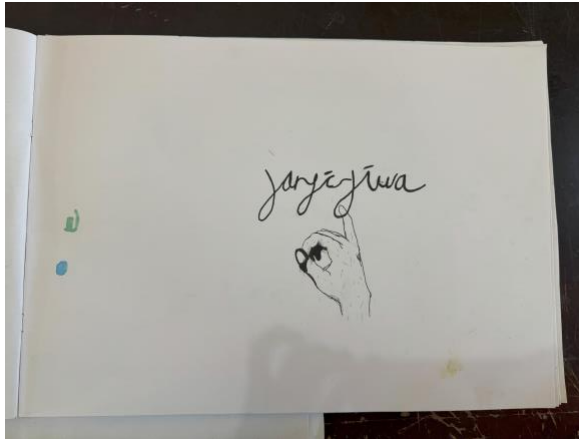
Tahap *Test* (Pengujian) melibatkan implementasi desain akhir di *booth* dan evaluasi fungsional serta ergonomis. Umpan balik dari karyawan dan pelanggan dikumpulkan untuk menilai efektivitas desain dan melakukan iterasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan fitur desain. Akhirnya, dalam tahap *Refine* (Penyempurnaan), desain final disempurnakan berdasarkan evaluasi dan umpan balik, dan dokumentasi serta panduan penggunaan disusun untuk memastikan penerapan dan pemeliharaan yang efektif dalam jangka panjang. Pendekatan desain thinking ini memastikan bahwa desain *booth* Janji Jiwa tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi operasional.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menggunakan metode *design thinking* menunjukkan bahwa desain *booth* Janji Jiwa di mall Living World Pekanbaru dapat secara signifikan meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan.

Empathize

Fase ini melibatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, kebutuhan, dan tantangan pengguna melalui observasi, wawancara, dan teknik lain. Tujuannya adalah untuk memperoleh wawasan tentang perspektif pengguna dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai masalah yang mereka hadapi serta bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan atau produk yang ada.

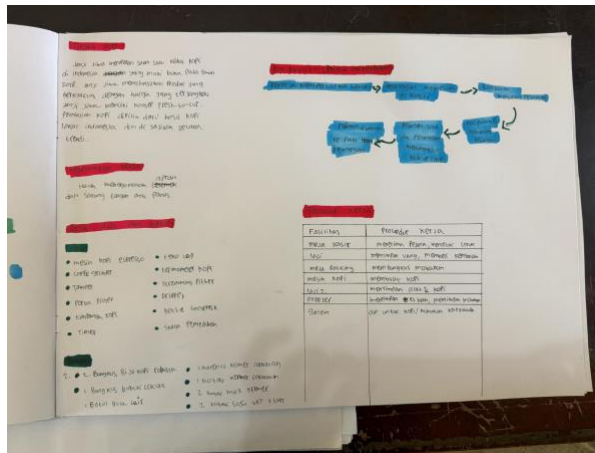


Gambar 1. Logo Janji Jiwa

Sumber: Haikal Hafson, 2024

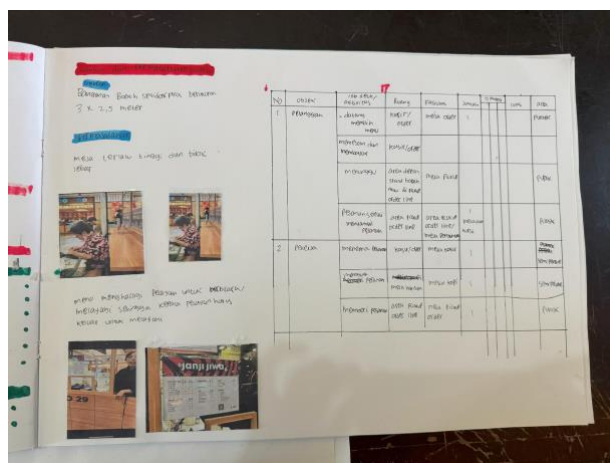
Janji Jiwa adalah brand kopi lokal yang telah memperluas jangkauannya dengan hampir 900 outlet, yang dikenal sebagai "Jilid," di lebih dari 100 kota di seluruh Indonesia. *Outlet* pertama Janji Jiwa mulai beroperasi pada 15 Mei 2018 di ITC Kuningan. Mengusung konsep *fresh-to-cup*, Janji Jiwa menawarkan kopi lokal Indonesia dengan cita rasa klasik yang mengutamakan kualitas tinggi. Biji kopi yang digunakan diperoleh langsung dari petani, diproses dengan hati-hati, dan dipanggang sesuai standar internasional oleh roaster berpengalaman, memastikan setiap gelas kopi Janji Jiwa memiliki rasa yang konsisten dan berkualitas.

Logo kopi Janji Jiwa dirancang untuk mencerminkan esensi dan nilai inti brand dengan elemen simbolik yang berkaitan langsung dengan kopi, seperti biji kopi atau cangkir kopi. Tipografi yang sederhana dan elegan menggambarkan profesionalisme dan kualitas, sementara penggunaan warna-warna seperti coklat, hitam, atau krem menciptakan asosiasi visual dengan warna biji kopi dan memberikan kesan hangat serta menyambut. Desain logo ini bertujuan membangun hubungan emosional dengan pelanggan, menciptakan kesan yang menyenangkan dan mudah diingat, serta merepresentasikan komitmen Janji Jiwa terhadap kualitas dan keaslian produk mereka.



Gambar 2. Konsep Janji Jiwa
 Sumber: Haikal Hafson, 2024

Observasi dilakukan pada *outlet* Janji Jiwa yang ada di didalam mall Living World Pekanbaru Indonesia. Alur aktivitas pekerja dan pelanggannya dimulai saat pekerja mempersiapkan bahan-bahan sebelum mulai membuka *outlet*, kemudian setelah dibuka pelanggan dapat memesan makanan atau minuman di depan kasir. Setelah itu pekerja membuat pesanan dan memberikan pesanan tersebut untuk dapat di ambil / *pick up* oleh pelanggan. Fasilitas prosedur kerja yang ditemukan adalah meja kasir, laci, meja *packing*, mesin kopi, *freezer*, galon dan lain sebagainya. Pada keselamatan kerja yang ditemukan di dalam booth Janji Jiwa hanya terlihat kewajiban penggunaan *appron* dan sarung tangan saat melakukan proses pembuatan makanan atau minuman.

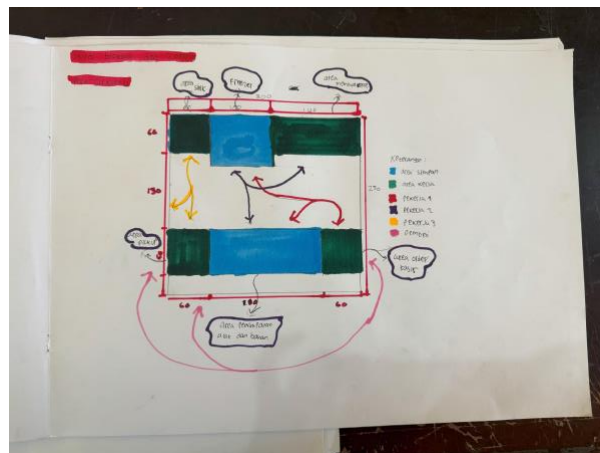


Gambar 3. Konsep Janji Jiwa
 Sumber: Haikal Hafson, 2024

Booth yang diobservasi memiliki ukuran panjang sebesar 3meter dan lebar sebesar 2,5 meter. Ditemukan masalah meja yang tidak lebar namun terlalu tinggi sehingga cukup menyulitkan pengunjung yang memiliki banyak bawaan yang banyak dan memiliki ukuran tubuh yang tidak terlalu tinggi.

Define

Pada fase ini, informasi yang diperoleh dari fase empati dianalisis dan disintesis untuk merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus. Definisi masalah yang tepat membantu tim desain memahami isu-isu inti yang perlu dipecahkan dan menetapkan tujuan untuk solusi yang akan dikembangkan.



Gambar 4. Sirkulasi Janji Jiwa

Sumber: Haikal Hafson, 2024

Berdasarkan hasil observasi di tahap *empathize* maka dapat dianalisis dan disintesis menjadi studi bloking, zoning dan sirkulasi dalam satu diagram. Pada studi zoning dibagi menjadi dua kategori yaitu area area penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan segala kebutuhan baik, barang hingga uang dan area kerja yang digunakan untuk bekerja selama kegiatan operasional didalam *booth* Janji Jiwa berlangsung. Kemudian analisis pada studi bloking dibagi menjadi area *pick-up*, area penyimpanan alat dan bahan, area kasir, area pembuatan kopi, area pendinginan dan area cuci. Terakhir dianalisis berdasarkan studi pola sirkulasi yang dibagi menjadi 4, 3 untuk jumlah pekerja di dalam *booth* Janji Jiwa dan 1 orang untuk pelanggan Janji Jiwa.



Gambar 5. Konsep Janji Jiwa

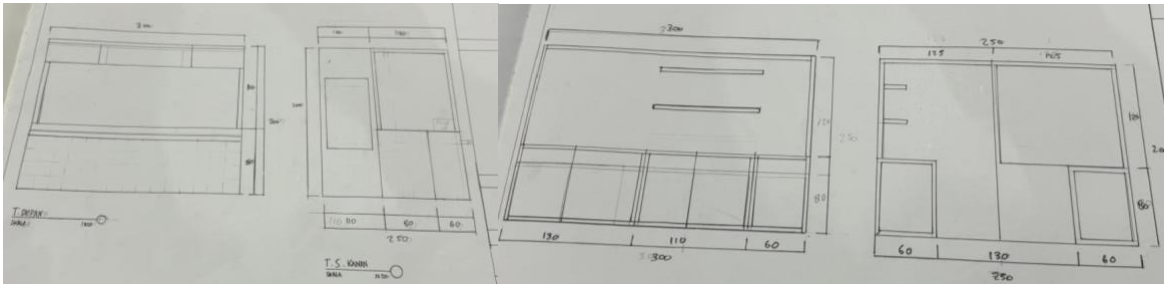
Sumber: Haikal Hafson, 2024

Konsep desain *booth* Janji Jiwa mengadopsi gaya industrial yang dikenal dengan estetika kasar dan fungsionalitasnya yang menonjol. Dalam desain booth ini, tema *vending machine* diintegrasikan ke dalam konsep desain yang memadukan elemen teknologi dan interaksi manusia. *Booth* ini dirancang agar pengunjung dapat menyaksikan seluruh proses, mulai dari pemilihan produk, pembuatan, hingga penyajian makanan atau minuman. Dengan panel kaca yang transparan dan teknologi animasi di bagian depan, pengunjung dapat melihat dengan jelas bagaimana produk diproses dan disiapkan, memberikan pengalaman yang transparan dan menarik yang menghubungkan teknologi dengan keterlibatan langsung dalam proses produksi.

Konsep perancangan *booth* Janji Jiwa mengadopsi bentuk kotak dan garis yang memberikan kesan terstruktur. *Booth* ini menggunakan material seperti HPL, *stainless*, multiplex, dan kaca untuk menciptakan tampilan yang bersih dan fungsional. Palet warna yang diterapkan mengikuti warna terbaru dari logo Janji Jiwa, yaitu pink, putih, dan ungu. Hal ini yang menambah elemen visual yang ceria dan konsisten dengan identitas brand.

Prototype

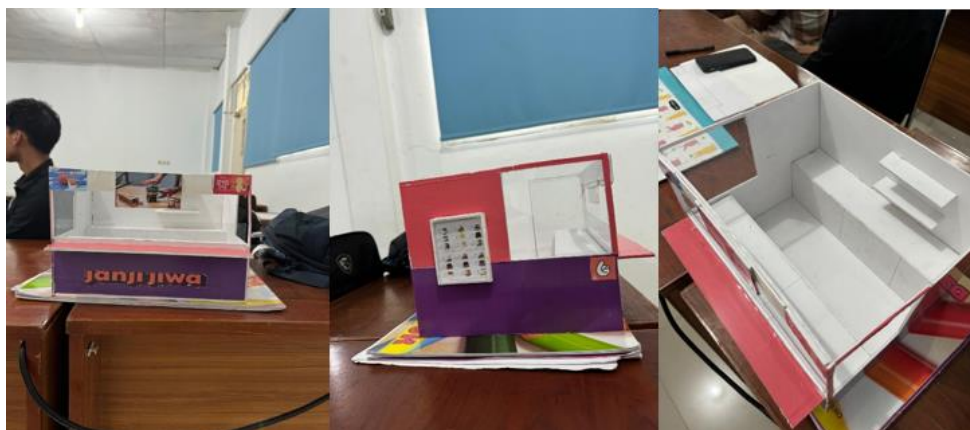
Fase ini melibatkan pembuatan model awal atau sketsa dari solusi desain yang diusulkan. Prototipe ini bertujuan untuk memvisualisasikan ide-ide dan memungkinkan pengujian awal untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain. Prototipe dapat berupa versi fisik, digital, atau skematik dari solusi yang dirancang untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan perbaikan sebelum implementasi akhir.



Gambar 6. Gambar Kerja

Sumber: Haikal Hafson, 2024

Gambar kerja untuk *booth* mebel sarana kerja dan penyimpanan, dengan ukuran lebar 200 cm, tinggi 300 cm, dan panjang 300 cm, dirancang berbentuk kotak menyerupai mesin penjual otomatis (*vending machine*). Desain ini menampilkan layout yang efisien untuk area kerja dan penyimpanan, dengan elemen-elemen yang terorganisir untuk memaksimalkan fungsionalitas dalam ruang yang terbatas.



Gambar 6. Gambar Kerja

Sumber: Haikal Hafson, 2024

Prototipe maket *booth* Janji Jiwa menampilkan desain 3D dengan aplikasi warna dominan pink, putih, dan ungu, sesuai dengan palet warna baru dari logo kopi Janji Jiwa. Bentuk *booth* yang menyerupai *vending machine* ini dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pelanggan, memungkinkan mereka untuk memesan kopi atau roti melalui teknologi modern. Selain itu, desain ini dilengkapi dengan panel kaca di bagian depan *booth*, yang memungkinkan pelanggan melihat langsung proses pembuatan produk, serta animasi yang menambah daya tarik visual dan memudahkan pemahaman mengenai proses tersebut.

Simpulan

Hasil penelitian menggunakan metode *design thinking* untuk perancangan *booth* Janji Jiwa di mall Living World Pekanbaru menunjukkan bahwa pendekatan ini secara efektif meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Memahami kebutuhan karyawan dan pelanggan melalui fase *Empathize* dan merumuskan masalah utama pada fase *Define*, melakukan pengembangan desain melalui solusi ide yang inovatif seperti konsep berbelanja di dalam *vending machine* dengan balutan desain industrial pada fase *Ideate*. Keseluruhan hasil desain kemudian dibuat dalam bentuk 3D melalui fase *Prototype*. Penelitian ini tidak melakukan tahapan test dan evaluasi karena keterbatasan waktu dan butuh studi lebih lanjut untuk menganalisis hasil evaluasi temuan *test*. Harapannya pada penelitian yang akan datang akan dibuat penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keberhasilan dalam prototipe yang sudah dibuat dalam skala 1:1.

Daftar Pustaka

- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Ching, D. K. (2015). *Architecture: Form, space, and order* (4th ed.). Wiley.
- Ching, F. D. K. (2020). *Interior design illustrated* (3rd ed.). Wiley.
- Ching, D. K. (2021). *Architecture: Form, space, and order* (4th ed.). Wiley.
- Hariandini, T. B., & Ravelino, P. (2023). Analisis Proxemics Pada Ruang Dalam Toserba Viva Kota Pekanbaru. *INSIDE: Jurnal Desain Interior*, 1(1), 46-57.

- Hariandini, Tesa. Beta., & Yuni, Maharani. (2021). Coffee Shop Place Attachment During Covid-19 Pandemic in Bandung. In *ICON ARCCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021)* (pp. 582-589). Atlantis Press.
- Hariandini, Tesa. Beta., & Yuni, Maharani. (2021). Korelasi Antara Desain Coffee Shop dan Perilaku Konsumen di Era Pandemi Covid-19. Dalam *Seminar Nasional Desain (SNADES) 2021: Kebangkitan Desain dan New Media* (pp. 240-247). Surabaya.
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Crown Business.
- Ravelino, P. (2022). Kajian Tingkat Kenyamanan dan Kemudahan Penggunaan Tangga di Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning. *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)*, 2(1), 55-61.
- Ravelino, P., Hariandini, T. B., & Herdiansyah, A. (2023). Pelatihan Fotografi Interior Untuk Penyandang Disabilitas. *SOCIALI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 64-73
- Ravelino, P., & Hariandini, T. B. (2024). Redesain Interior Kantor PT. Kotaminyak Internusa Pekanbaru. *SOCIALI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 75-84.
- Ravelino, P., Filtri, H., Anugrah, P., & Arianti, M. U. (2023). IDENTIFIKASI SARANA AKSESIBILITAS UNTUK PENYANDANG DISABILITAS DI UNIVERSITAS LANCANG KUNING MENURUT UNIVERSAL DESIGN. *INSIDE: Jurnal Desain Interior*, 1(1), 58-70.
- Stickdorn, M., & Schneider, J. (2011). *This is service design thinking: Basics, tools, cases*. Wiley.