

**Perancangan Ulang *Food Cart* Barbeku Berdasarkan Aspek Rupa Untuk Kawasan
Wisata *Glamping* Dusun Bambu
*Redesign Of Food Cart Barbeku Base On Appearance Aspect For
Glamping Dusun Bambu***

Laras Chaisaffa¹

¹ Product Design, Telkom University, Bandung, Indonesia

muchlis@telkomuniversity.ac.id ([Muchlis](#))

laraschaisaffa15@gmail.com (Laras Chaisaffa)

Abstrak

Glamour Camping merupakan wisata *camping* yang menyuguhkan penginapan *glamour* setara dengan hotel tetapi tetap memberikan kesan yang alami. *Glamour Camping* biasa disingkat menjadi *Glamping* ini diperuntukan bagi keluarga yang ingin merasakan wisata *camping*. Dalam *glamping* tersedia beberapa fasilitas, diantaranya *barbeque*. Pada saat kegiatan *barbeque* biasanya membutuhkan beberapa peralatan pendukung seperti kipas, arang, alat masak, bumbu dapur dll. Tetapi banyak pengunjung yang merasa kerepotan saat menyiapkan beberapa peralatan tersebut. Maka dari itu, pada perancangan kali ini peneliti ingin membuat sebuah perancangan *food cart barbeque* yang dirancang menggunakan aspek rupa. Penggunaan aspek rupa sangat dibutuhkan untuk menentukan bentuk, warna, tekstur dan tanda agar desain yang dihasilkan dapat menyatukan alat-alat *barbeque* dalam satu tempat sehingga dapat memudahkan pengguna jika ingin melaksanakan kegiatan *barbeque*.

Kata Kunci : *Glamour Camping, Babegue, Food Chat, Aspek Rupa*

Abstract:

Glamour Camping is a camping tour that presents glamorous inns equivalent to a hotel but still gives a natural impression. Glamour Camping commonly shortened to Glamping is intended for families who want to feel the camping tour. In glamping available some facilities, including barbeque. At the time of barbeque activity usually require some supporting equipment such as fan, charcoal, cooker, kitchen spice etc. But many visitors feel the hassle of preparing some of these tools. Therefore, in the design of this time researchers want to create a design of food cart barbeque designed using the appearance aspect. The use of appearance aspects is needed to determine the shape, color, texture and markings so that the resulting design can unite the barbeque tools in one place so that it can facilitate the user if you want to carry out barbeque activities.

Keywords: *Glamor Camping, Babegue, Food Chat, Appearance Aspect*

1. Pendahuluan

Dusun Bambu *Family Leisure Park* merupakan tempat objek wisata yang berlokasi di Jl. Kolonel Masturi Km 11, Desa Kertawangi Cisarua Kabupaten Bandung Barat Jawa Barat. Objek Wisata Dusun Bambu berada tepat dikaki Pegunungan Burangrang yang memiliki keindahan alam sangat asri dan udara sejuk sehingga menjadi daya tarik tersendiri. Objek wisata ini telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas bagi para pengunjungnya, selain sebagai **tempat wisata alam di daerah Cisarua Bandung** yang dikenal memiliki keindahan natural alamnya, Dusun Bambu bisa dibilang sebagai tempat wisata keluarga, kuliner dan belanja di Bandung. Terdapat tiga tempat kuliner yang sangat enak dan asri di Dusun Bambu ini, yaitu **Resto Burangrang, Lutung Kasarung dan Restaurant Purbasari**.

Kawasan Objek Wisata Dusun Bambu juga memiliki kawasan bermain anak, spot berfoto, serta tempat penginapan. Tempat penginapan yang ditawarkan memiliki harga dan fasilitas yang berbeda-beda, pertama Kampong Layung dimana pengunjung yang menginap merasakan seperti tinggal disebuah desa dan rumah yang

sederhana namun didalamnya terdapat beberapa fasilitas mewah. Tempat penginapan yang kedua *Eagle Camp* sayang heulang atau *Glamour Camping (glamping)*, disini pengunjung disuguhkan dengan pemandangan yang indah serta merasakan bagaimana menginap disebuah tenda yang didalamnya terdapat fasilitas yang mewah.

Glamour camping merupakan tempat wisata yang menyuguhkan penginapan dengan tema perkemahan yang setara dengan fasilitas kamar hotel tetapi tetap memberikan kesan yang alami. *Glamping* ini diperuntukan bagi keluarga yang ingin merasakan kegiatan *camping*. Didalam *glamping* sendiri biasanya disediakan beberapa fasilitas salah satunya adalah barbeku. Barbeku merupakan serapan dari bahasa Inggris yang artinya kegiatan bakar-bakaran berbagai jenis makanan seperti daging ayam, sapi, ikan dan sayuran. Dalam kegiatan barbeku biasanya membutuhkan beberapa peralatan pendukung seperti kipas, arang, alat masak, bumbu dapur dll. Tetapi banyak pengunjung yang merasa kerepotan saat menyiapkan beberapa peralatan tersebut. Maka dari itu, pada perancangan kali ini peneliti ingin membuat sebuah perancangan *food cart* barbeku yang dirancang menggunakan aspek rupa agar desain yang dihasilkan dapat menyatukan alat-alat barbeku dalam satu tempat sehingga dapat memudahkan pengguna jika ingin melaksanakan kegiatan barbeku. Desain yang akan dibuat adalah *food cart* barbeku yang memiliki konsep *all in one*. Konsep tersebut didukung oleh penggunaan aspek rupa dimana *food cart* barbeku harus memiliki visual yang simpel tetapi mencakup semua peralatan yang dibutuhkan. Maka dari itu pembuatan *food cart* barbeku harus mendapat perhatian.

Penerapan aspek rupa merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam membuat sebuah produk karena aspek ini merupakan penentu penampilan secara visual sebuah produk dan merupakan salah satu sasaran yang harus dicapai perencana produk. Pembentukan rupa pada produk berhubungan dengan lingkungan sekitar serta penggunaannya. Dalam membuat produk ada beberapa pembagian dalam aspek rupa yang harus diperhatikan yaitu segi bentuk, tekstur, warna. Merupakan aspek yang cukup penting dalam pembuatan *food cart* barbeku. Dalam proses perancangan bentuk sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan dibuat, pemilihan warna sangat berpengaruh karena *food cart* barbeku diperuntukan bagi pengunjung *glamour camping* dimana kesan *glamour* yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik *glamping* itu sendiri, dan segi tekstur untuk menyatakan material yang akan dipakai pada *food cart* barbeku seperti permukaan kasar, penggunaan material metal dan tekstur kayu.

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai bagaimana cara membawa peralatan barbeku menjadi satu untuk memudahkan pengunjung saat melakukan kegiatan barbeku. Maka akan dilakukan pembuatan produk *food cart* untuk kegiatan barbeku di Kawasan Wisata *Glamping* berdasarkan aspek rupa. *Food cart* barbeku akan memakai konsep *all in one* dimana semua peralatan barbeku sudah disediakan dalam satu tempat.

2. Tujuan Umum

A. *Food Cart*

Food cart sering disebut juga sebagai dapur berjalan, yang biasanya digunakan untuk alat berdagang makanan di jalanan. *Food cart* sering dijumpai di kota-kota besar di dunia dan berfungsi untuk menjual makanan ataupun barang dagangan lainnya. *Food cart* pertama kali berasal dari zaman Yunani dimana penduduk Roman mengubah gerobak hewan menjadi alat untuk bertukar. *Cart* menjadi keuntungan untuk memudahkan saat berjalan keliling sekaligus memindahkan berbagai barang dari lokasi satu ke lokasi lainnya (mobile-cuisine.com, 2017).

B. Wisata *Glamour Camping*

Glamour Camping (Glamping) itu sendiri merupakan wisata *camping* yang menyuguhkan penginapan *glamour* setara dengan hotel bintang lima tetapi tetap memberikan kesan yang alami. *Glamping* ini diperuntukan bagi keluarga yang ingin merasakan wisata *camping*. Dalam *glamping* tersedia beberapa fasilitas, diantaranya *barbeque* (glamping.com, 2017). Pengunjung sering kali mengeluhkan *barbeque* ini karena alat babakaran yang tersedia terbatas sehingga pengunjung harus bergabung dengan keluarga lain untuk *barbaque*.

C. Aspek Rupa

Rupa atau tampilan (*appearance*) atau pembentukan rupa (*appearance forming*), dalam proses desain merupakan aspek yang digolongkan sangat penting atau bersifat baku. Aplikasinya yang dapat segera terasa adalah pada berbagai benda, barang, atau produk yang dikategorikan sebagai produk komersial (*commercial goods*) dan produk *consumer (consumer goods)*. Perencana, sudah selayaknya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan aspek pembentukan rupa pada produk yang hendak dibuat dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar dan manusia sebagai penggunanya. Pemahaman rupa adalah suatu yang tampak atau terlihat secara visual (Bram Palgunadi, 2008).

D. Unsur Pendukung Aspek

a. Bentuk

Mengelola tampilan bentuk (*shape appearance forming*), suatu kemampuan untuk bisa menyatakan suatu bentuk tertentu, secara dua dimensi (*two dimensional shape*) atau tiga dimensi (*three dimensional shape*). Bentuk dalam rupa dibagi menjadi dua yaitu *shape* dan *form*. *Shape* adalah bentuk yang tidak memiliki unsur penjiwaan dan hanya sekedar dilihat sifat bentuknya saja seperti ornamen, melingkar, dll. Sedangkan *form* tidak hanya dilihat saja tetapi juga terdapat unsur nilai didalamnya (Bram Palgunadi, 2008).

Bentuk maupun bidang dalam suatu produk dapat diterapkan secara vertikal, horizontal maupun diagonal seperti halnya suatu garis. Bentuk pada suatu produk biasanya melalui sebuah proses penempatan mekanik atau alat-alat tertentu untuk membentuk sebuah produk (*blocking system*). Seorang desainer harus mampu menggabungkan mekanik tersebut sesuai sistem yang diinginkan. Dari penggabungan beberapa mekanik tersebut akhirnya menjadi sebuah bentuk produk, yang kemudian diberi sentuhan estetis sehingga menjadi sebuah produk yang utuh (Muchlis, 2006).

b. Warna

Warna adalah salah satu unsur yang bisa dikatakan sangat penting dalam pembuatan karya. Warna dapat membuat karya semakin hidup atau berwarna, dan dari warna juga dapat melambangkan sesuatu hal, misalnya warna-warna cerah yaitu biru muda, kuning, putih dan lain sebagainya dapat melambangkan rasa sejuk, senang dan sebagainya. Begitu pula warna gelap seperti hitam, biru tua, dan abu-abu dapat melambangkan rasa panas.

c. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang saat diraba oleh tangan menunjukkan rasa permukaan material, yang sengaja digunakan untuk mencapai suatu bentuk rupa agar memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang yang akan dibuat (Bram Palgunadi, 2008).

d. Tanda

Tanda (*sign*) adalah sesuatu yang bersifat fisik, dapat dipersepsi oleh indra dimana tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut “tanda”. Sementara itu makna adalah hasil dari penandaan. Makna bukanlah konsep yang mutlak dan statis yang bisa ditemukan dalam kemasan. Pemaknaan merupakan proses aktif. Menurut Para ahli semiotika biasanya menggunakan kata kerja seperti menciptakan, membangkitkan atau menegosiasikan untuk mengacu pada proses pemaknaan. Makna merupakan hasil interaksi dinamis antara tanda, *interpretant* dan objek, makna secara historis ditempatkan dan mungkin akan berubah seiring dengan perjalanan waktu. Menurut Charles Sanders Pierce (1839-1914).

3. Gagasan Awal Perancangan

Berdasarkan pengamatan yang sudah peneliti lakukan di Kawasan *Glamping Dusun Bambu Family Leisure Park*. Terdapat beberapa fasilitas yang ditawarkan salah satunya barbeku, dalam kegiatan barbeku biasanya membutuhkan berbagai jenis makanan seperti daging ayam, sapi, ikan, dan sayuran kegiatan barbeku juga membutuhkan peralatan pendukung seperti kipas, arang, alat masak, bumbu dapur dll. Jika pengunjung ingin melaksanakan kegiatan barbeku di *Glamping Dusun Bambu*, pengunjung harus memesan terlebih dahulu bahan makanan atau paket makanan yang akan dipilih. Karena bahan makanan tidak tersedia langsung namun peralatan babakaran seperti *grill*, kipas dan capitan sudah disiapkan oleh pihak *Glamping Dusun Bambu* di tiap *kavling* pengunjung.

Dari pengamatan yang sudah peneliti lakukan, pengunjung *Glamping Dusun Bambu* merasa peralatan yang tersedia kurang efektif saat menggunakan dan menyimpan peralatan barbeku. Berdasarkan masalah yang di temukan pada *Glamping Dusun Bambu*, peneliti akan merancang sebuah produk yang mudah saat menggunakan dan menyimpan peralatan barbeku yaitu *Food Cart* barbeku. Pada perancangan *food cart* ini perancang menggunakan aspek rupa, hal itu bertujuan untuk membuat suatu produk yang memiliki bentuk, warna dan tekstur yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

4. Rumusan Desain

A. Fokus Masalah

- a. Dibutuhkan sebuah fasilitas untuk mempermudah melaksanakan kegiatan barbeku.
- b. Pengunjung merasa kesulitan saat menyiapkan alat-alat barbeku.

B. Inti Masalah

Bagaimana merancang *food cart* untuk kegiatan barbeku dengan menggunakan aspek rupa pada Kawasan Wisata *Glamping Dusun Bambu Family Leisure Park*.

C. Solusi

- a. *Me-redesign* produk *food cart* agar dapat memudahkan kegiatan barbeku pada Kawasan Wisata *Glamping*.
- b. Membuat produk *food cart* yang mudah digunakan untuk para pengunjung Wisata *Glamping*, serta menghasilkan produk yang memiliki bentuk, tekstur dan warna yang menarik dan mudah digunakan.

5. Proses Perancangan

A. Image Chart



Gambar 4.1 *Image Chart*
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

B. Mood Board



Gambar 4.2 *Mood Board*
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

C. Sketsa Alternatif



Gambar 4.7 *Sketsa Alternatif*

(Sumber: Data Pribadi, 2018)

D. Final Desain

Setelah membuat sketsa alternatif yang telah dibuat terpilih beberapa bentuk yang terlihat cocok dengan desain yang akan dibuat setelah menentukan bentuk dipilihlah warna yang akan digunakan. Dari situlah terbentuk final desain yang akan dibuat pada perancangan kali ini.



Gambar 4.10 Final Design

(Sumber: Data Pribadi, 2018)

E. Gambar Operasional

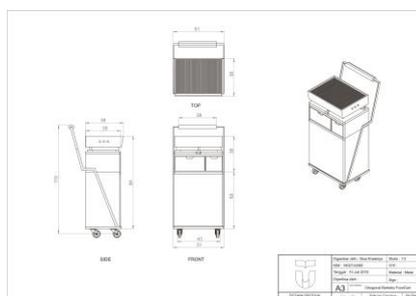


Gambar 4.13 Gambar Operasional

(Sumber: Data Pribadi, 2018)

Gambar diatas merupakan cara penggunaan *food cart* barbeku dimana tinggi *food cart* diatas pinggang orang dewasa.

F. Gambar Teknik



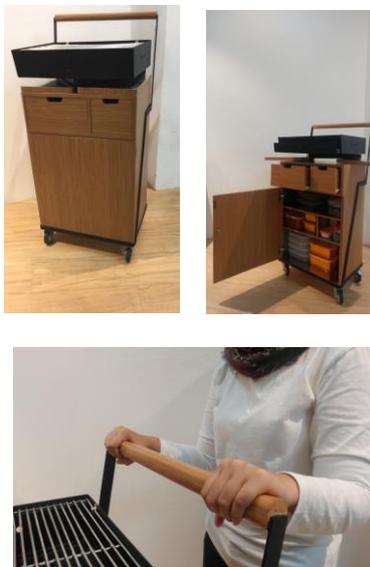
6. Proses Pembuatan

Berikut ini merupakan cara pembuatan *food cart* barbeku:

- Membuat gambar teknik beserta ukuran produk yang akan dibuat.
- Pemilihan material yang akan digunakan pada produk
- Produk yang akan dibuat terdiri dari beberapa bagian.
- Pengerjaan produk dimulai dari bagian produk yang menggunakan material yang sama, seperti bagian badan yang menggunakan kayu dan bagian *handle* yang menggunakan besi.
- Setiap bagian (*badan*, *handle* dan panggangan) disesuaikan agar terlihat sepadan saat digabungkan.
- Pada bagian dalam tempat penyimpanan dilapisi dengan *Stainless Steel*
- Dibagian atas tempat penyimpanan diberikan penyangga untuk meja dan alat panggangan yang dibentuk segitiga.
- Untuk bagian pegangan *handle* dibagian atas dilapisi dengan kayu.
- Pada bagian luar diberi lapisan *taco sheet* untuk memberikan kesan kayu pada produk.
- Untuk bagian besi sebelum dicat akan dilapisi dengan primer.
- Setelah semua bagian di *finishing* maka dimulai dengan penambahan detail seperti engsel dan roda pada masing-masing bagian
- Pada bagian *handle* dan panggangan di cat menggunakan warna
- Setelah selesai di *finishing*, semua bagian akan disatukan. Untuk bagian panggangan dengan badan akan dilas. *Handle* dengan badan di-*skrup* pada bagian belakang dan pada bagian bawah badan akan menyatu dengan roda.

7. Visualisasi Karya

berikut ini merupakan visualisasi *food cart* barbeku:



8. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat mengenai perancangan ulang *food cart* barbeku yang dapat membawa barang-barang dalam satu tempat dan dapat memudahkan pengguna pada saat proses kegiatan barbeku adalah sebuah *food cart* barbeku yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Memiliki bentuk kotak yang sisi depannya dibuat tidak terlalu runcing agar aman saat digunakan.
- b. Memiliki *handle* yang dilapisi dengan kayu agar memudahkan saat menggenggam dan membawa *food cart*.
- c. Memiliki pemanggang dibagian atas dan dua meja dibawah pemanggang yang apa bila dibuka akan berada disisi kanan dan kiri *food cart*.
- d. Memiliki dua laci untuk menyimpan alat barbeku dan arang tambahan yang terletak pada bawah meja.
- e. Memiliki *storage* yang dapat memuat, menyimpan makanan dan beberapa peralatan pendukung lainnya, dimana bahan makanan mentah dan makanan matang dipisahkan. Pemisahan didalam *food cart* ini menggunakan bahan *stainless steel* agar lebih *steril* dan aman untuk bahan makanan.
- f. Pada bagian bawah menggunakan empat roda yang dapat memutar 180 derajat dan pada dua bagian roda belakang dapat direm agar memudahkan saat penggunaan.

Dengan karakteristik di atas dapat memudahkan pengunjung di *Glamour Camping* Dusun Bambu yang akan menggunakan kegiatan barbeku.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, Lingga. 2017. Pengantar sejarah dan konsep estetika. Bandung: Penerbit

PT KANISIUS

Darmaprawira W.A, Sulasmi.2002. warna. Bandung: Penerbit ITB

Muchlis (2006). Semantik Produk Pelengkap Busana Pada Komunitas Transeksual. Magister Desain - Thesis. Institut Teknologi Bandung

Palgunadi, Bram. 2008. Disain Produk 3. Bandung: Penerbit ITB