

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Data Perancangan/ Data Kajian

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan teknik observasi lapangan di ruang Karma *Coffee*. Observasi yang dilakukan berfokus pada elemen-elemen ruang yang ada seperti warna, tekstur, material, pencahayaan dan furnitur yang ada pada masing-masing area. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap waktu kepadatan pengunjung, pola kunjungan, aktivitas pekerja, hingga menu dan sarana penyajian yang digunakan. Observasi terhadap elemen-elemen tersebut bertujuan untuk memahami bagaimana desain sebuah ruang dapat membentuk pengalaman pengguna, serta untuk mempelajari pola penggunaan ruang, intensitas interaksi antar pengguna dan aktivitas yang terjadi di dalamnya. Temuan dari observasi tersebut akan menjadi dasar dalam perancangan produk yang berlandas pada nilai dan alur di ruang Karma *Coffee*.

3.1.1 Observasi Ruang Karma *Coffee*

Karma *Coffee* adalah sebuah *coffee shop* yang terletak di Jln. Dinding Ari No.24 tepatnya Perumahan Bumi Persik, Tasikmalaya. Karma *Coffee* mulai beroperasi sejak 30 November 2024 dengan konsep bangunan semi-*outdoor* bergaya retro. Bangunan semi-*outdoor* Karma *Coffee* ditunjukkan melalui ruangan duduk *outdoor* yang ada di bagian depan *coffee shop* dan ruangan *indoor* yang terletak di bagian dalam bangunan yang bersamaan dengan area bar. Adapun seluruh elemen ruang di Karma *Coffee* dianalisis menggunakan *slow design*. Analisis ini bertujuan untuk menggali makna dan nilai yang ada pada ruang, elemen dekorasi hingga sistem operasional yang ada pada Karma *Coffee*. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai landasan dalam membangun argumen tentang suatu bentuk, warna, material serta detail visual tertentu dipilih dalam perancangan produk akhir. Di bawah ini merupakan hasil analisis *slow design* terhadap warna ruang Karma *Coffee*.



Gambar 3. 1 Ruang *Indoor* dan *Outdoor* Karma Coffee

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 1 Analisis *Slow Design* Terhadap Warna Ruang Karma Coffee

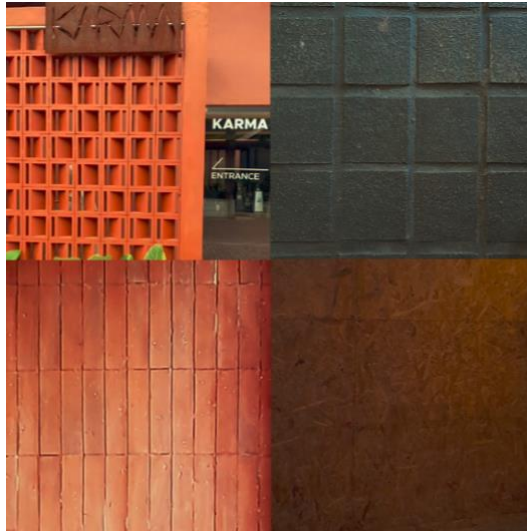
Sumber: Analisis Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Ruang Karma Coffee yang didominasi oleh warna terakota, coklat, hitam dan oranye merepresentasikan keterbukaan terhadap karakter material yang alami dan natural (Sulistiawan, Muhammad, Fajar, Gani, & Muhammad, 2019). Warna-warna tersebut dihasilkan dari material bata, kayu dan batu yang diekspos secara apa adanya. Terakota sebagai warna yang mendominasi ruang Karma Coffee menciptakan suasana yang hangat. Penggunaan warna-warna lainnya seperti coklat dan oranye juga bertujuan untuk menyampaikan kesan ruang yang mendorong perasaan nostalgia (Puteri & Saputri, 2024).
<i>Expand</i>	Warna-warna yang digunakan seperti terakota, coklat, hitam dan oranye secara visual membentuk palet warna khas yang bergaya retro. Pada prinsip <i>expand</i> , warna-warna ini berperan dalam memperluas pemaknaan terhadap ruang. Penggunaan warna gelap seperti hitam, coklat, oranye dan terakota berfungsi dalam memperluas makna

	kehangatan pada ruang. Warna-warna tersebut tidak hanya sekedar hangat dalam konteks suhu, tetapi juga hangat secara emosional dimana kesan yang ditimbulkan dari warna ini dapat menciptakan suasana yang nyaman, tenang, dan aman (Puteri & Saputri, 2024).
<i>Reflect</i>	Warna ruang Karma <i>Coffee</i> bertujuan untuk memfasilitasi perenungan, berpikir dan menenangkan diri (istirahat), oleh karena itu warna yang digunakan pada ruang-ruang Karma <i>Coffee</i> juga didesain untuk mendukung seluruh aktivitas tersebut. Warna coklat, terakota, hitam dan oranye menciptakan suasana ruang yang tenang, akrab dan melankolis, di mana warna-warna ini menyiratkan kehangatan emosional (Puteri & Saputri, 2024). Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo & Santoso, 2024), warna coklat dan hitam mampu memperdalam ketenangan ruang yang dapat memicu aktivitas perenungan dan proses refleksi.
<i>Engage</i>	Pengalaman yang ada pada prinsip <i>engage</i> tidak hanya didapat melalui penglihatan, tetapi juga melalui interaksi multisensorial antara tubuh, material dan atmosfer ruang. Pada prinsip ini, warna berperan dalam menciptakan atmosfer ruang yang dapat melibatkan emosional pengguna. Atmosfer ruang adalah kualitas ruang yang mampu meresap dan mempengaruhi emosional manusia (Vania, Mukhamad, & Dodik, 2015). Warna terakota dan oranye pada ruang Karma <i>Coffee</i> berperan dalam memberikan kehangatan visual yang secara emosional menenangkan. Warna-warna tersebut memberikan kesan nyaman yang mampu mempengaruhi individu untuk duduk dan tinggal lebih lama. Sedangkan warna hitam yang diaplikasikan pada bingkai kaca dan pintu pada Karma <i>Coffee</i> memberikan efek <i>grounding</i> yang membuat tubuh merasa stabil dan fokus dalam atmosfer ruang tersebut (Sarasati, 2024).
<i>Participate</i>	Menurut teori desain partisipatif, disebutkan bahwa partisipasi merupakan prinsip yang dapat membangun hubungan afektif antara desain (ruang) dengan individu (Nursalam, Muhammad, Chaerani, &

	Bun'yana, 2024). Warna coklat dan oranye berperan sebagai perantara yang memungkinkan pengunjung untuk membentuk narasi dan pemaknaan pribadi terhadap ruang.
<i>Evolve</i>	Warna terakota, coklat, hitam dan oranye pada ruang Karma <i>Coffee</i> didesain untuk dapat beradaptasi dengan waktu dan cahaya. Warna terakota sebagai warna dominan pada ruang Karma <i>Coffee</i> dapat membangun atmosfer ruang yang terus berubah setiap waktunya. Warna tersebut terus berevolusi secara visual dari pagi hari hingga malam hari. Pada pagi hari warna ruang tampak tenang, sedangkan pada siang menjelang sore warna tersebut mulai meredup dan menciptakan suasana ruang yang hangat. Kemudian, pada malam hari saat lampu mulai dinyalakan warna ruang akan terkesan lebih terbuka dan ramai.

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat dilihat bahwa nuansa retro yang diadopsi oleh *coffee shop* ini tercermin melalui pemilihan warna ruang. Warna dominan yang digunakan untuk membentuk nuansa retro pada *coffee shop* ini ialah warna terakota, cokelat, oranye dan hitam. Warna-warna ini tidak hanya berperan sebagai elemen visual yang menjadi ciri khas dari Karma *Coffee*, tetapi juga berperan dalam menciptakan kesan hangat dan nostalgia yang mendukung konsep retro dari ruang Karma *Coffee*. Kesan hangat pada *coffee shop* ini juga didukung oleh pengaplikasian tekstur dan material berwarna terakota dan coklat pada bagian tembok dan material *cobblestone* pada bagian lantai.



Gambar 3. 2 Tekstur di Karma Coffee

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 2 Analisis *Slow Design* Terhadap Material dan Tekstur Ruang

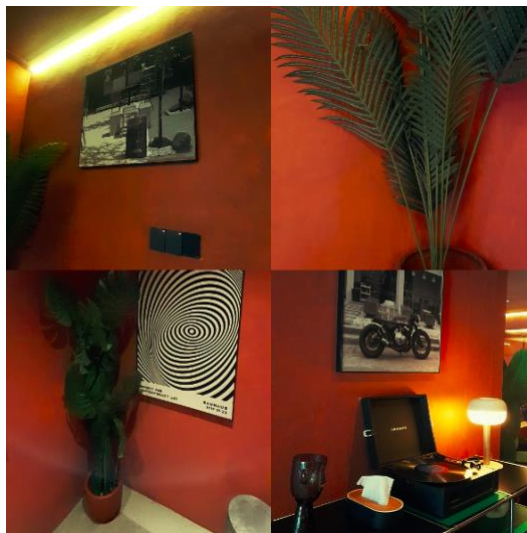
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Penggunaan roster, batu bata dan panel OSB (<i>Oriented Strand Board</i>) pada bagian tembok ruangan secara eksplisit menampilkan tekstur asli dari material tanpa adanya <i>finishing</i> yang menyembunyikan kekasaran dan ketidaksempurnaan material. Berdasarkan konsep interior <i>Honest Use Of Materials</i>, tujuan dari ekspos material seperti batu bata, kayu dan batu ialah untuk merefleksikan karakter ruang yang murni dan alami (Sulistiawan, Muhammad, Fajar, Gani, & Muhammad, 2019). Selain itu, ekspos material juga diwujudkan oleh fasad kaca dengan ukuran yang besar pada bagian eksterior dan interior bangunan. Berdasarkan teori Nihilisme dalam penelitian yang dilakukan oleh (Gumilang & Hantono, 2023), penggunaan kaca dengan ukuran besar pada suatu bangunan memberikan kesan kesederhanaan (polos). Selain itu, pengaplikasian material alami seperti bata dan <i>cobblestone</i> menciptakan atmosfer ruang yang hangat dan ramah (Sulistiawan,

	Muhammad, Fajar, Gani, & Muhammad, 2019).
<i>Expand</i>	Material bata dan panel OSB (limbah kayu terkompresi) yang digunakan Karma <i>Coffee</i> menunjukkan preferensi material yang lebih ramah lingkungan. Pemilihan material ini merepresentasikan karakteristik ruang yang tidak hanya berorientasi pada penampilan, tetapi juga mempertimbangkan dampak ekologis dan keberlanjutan dari material tersebut (Sulistiawan, Muhammad, Fajar, Gani, & Muhammad, 2019). Melalui penggunaan material ini, Karma <i>Coffee</i> merefleksikan desain ruang yang dapat menyuarakan keberlanjutan.
<i>Reflect</i>	Permukaan lantai dengan material <i>cobblestone</i> yang tidak sepenuhnya rata mengondisikan tubuh untuk melambat dan lebih berhati-hati dalam melangkah. Pengaplikasian material ini membentuk momen reflektif yang bersifat tidak disengaja. Tekstur kasar dan visual yang ditampilkan oleh material <i>cobblestone</i> menciptakan ketenangan visual yang mendukung suasana kontemplatif (Gumilang & Hantono, 2023).
<i>Engage</i>	Material yang digunakan pada tembok dan lantai menciptakan pengalaman sensorik dan interaksi fisik antara pengunjung dengan ruang. Tekstur dan visual yang dihasilkan dari material seperti OSB, bata dan <i>cobblestone</i> menciptakan titik fokus visual yang menarik dan mendorong pengunjung untuk memperhatikan detail dari setiap materialnya (Muchtar, 2025).
<i>Participate</i>	Material yang diekspos secara apa adanya mendorong pengunjung untuk menciptakan persepsi mereka sendiri terhadap ruang Karma <i>Coffee</i> . Ekspos material pada ruang Karma <i>Coffee</i> memungkinkan pengunjung untuk membentuk makna sendiri dari apa yang mereka lihat dan rasakan. Tujuan adanya pemaknaan pribadi dari pengunjung ialah untuk membiarkan ruang menjadi hidup dan dapat dibaca secara berbeda oleh tiap individu. Pengaplikasian material tersebut menjadikan Karma <i>Coffee</i> sebagai ruang interpretasi personal yang mampu membangun pengalaman ruang yang subjektif dan partisipatif.

<i>Evolve</i>	Material yang digunakan pada tembok dan lantai Karma <i>Coffee</i> memiliki karakteristik yang memungkinkan terjadinya perubahan visual dan fungsional seiring berjalannya waktu. Material OSB akan menguning dan rapuh, <i>cobblestone</i> akan berubah warna akibat gesekan yang terus menerus terjadi, dan bata akan menciptakan retakan kecil akibat waktu. Ruang Karma <i>Coffee</i> menciptakan suasana ruang yang aus dan alami. Tujuan dari penggunaan material tersebut ialah untuk membentuk ruang yang terus hidup dan berkembang bersama pengguna di dalamnya.
---------------	--

Merujuk pada hasil analisis diatas, atmosfer Karma *Coffee* juga dibantu oleh pengaplikasian tekstur dan visual dari material yang digunakan pada bagian tembok dan lantai. Selain itu, elemen dekoratif yang digunakan pada *coffee shop* ini juga menjadi bagian pendukung dalam membentuk karakter ruangan. Karma *Coffee* menggunakan elemen dekoratif seperti tanaman palem pada bagian *indoor-outdoor*, *turntable* dan pajangan tembok yang bergaya retro.



Gambar 3. 3 Elemen Dekorasi Ruang Karma *Coffee*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 3 Analisis *Slow Design* Terhadap Elemen Dekorasi

Sumber: Analisis Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Dekorasi tanaman yang tumbuh secara natural mengungkap ruang yang tidak berpaku/ kaku pada keteraturan visual. Tanaman dekorasi asli maupun <i>artificial</i> yang tersebar di berbagai titik pada ruangan Karma <i>Coffee</i> menunjukkan karakter ruang yang natural dan apa adanya. Selain itu, penggunaan pot tanah liat juga memperkuat karakter ruang yang jujur dan alami melalui material dan tekstur kasar tanah liat (Ramadhan, Latief, & Ardiansyah, 2024). Pengaplikasian dekorasi berupa tanaman juga bertujuan untuk memberi napas pada ruang serta mengungkap nilai ruang yang tenang dan seimbang (Ayhwien, 2013).
<i>Expand</i>	Seluruh dekorasi yang ada pada Karma <i>Coffee</i> tidak hanya berperan sebagai pemanis ruang, tetapi juga sebagai elemen yang dapat memperluas cara pandang pengunjung terhadap makna dan nilai pada suatu ruang (Ayhwien, 2013). Pengaplikasian poster dengan komposisi warna hitam dan warna putih membentuk suasana yang tenang karena kontras yang tidak mencolok. Garis-garis yang ada dalam gambar seperti garis bangunan, jalanan dan bayangan menciptakan suasana ruang yang netral karena tidak dominatif terhadap tembok (Ayhwien, 2013). Melalui elemen dekorasi yang netral dan stabil secara visual memperluas pemahaman bahwa desain dapat membentuk cara individu dalam memaknai ruang.
<i>Reflect</i>	Elemen dekorasi di Karma <i>Coffee</i> tidak hanya hadir sebagai elemen visual, tetapi juga hadir sebagai alat pembentuk momen hening yang mendorong pengunjung untuk masuk dalam proses reflektif. Dekorasi yang tidak mencolok dan tidak menunjukkan dominasi pada Karma <i>Coffee</i> menghadirkan ketenangan visual yang mendorong terjadinya aktivitas kontemplasi (Ayhwien, 2013).

<i>Engage</i>	Keberadaan <i>turntable</i> menciptakan keterlibatan multisensorial karena pada operasionalnya tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dapat didengar dan disentuh. Elemen dekorasi ini memperkuat gagasan bahwa ruang dapat membentuk hubungan afektif. Sejalan dengan teori <i>affordance</i> oleh Don Norman, elemen dekorasi seperti <i>turntable</i> dapat berpotensi dalam mengundang tindakan interaktif tertentu. Selain itu, tanaman yang tersebar di ruang Karma <i>Coffee</i> juga berperan dalam menciptakan keterlibatan terhadap pengunjung. Secara teknis pengunjung tidak berinteraksi secara langsung, namun dengan adanya tanaman dapat menciptakan suasana ruang yang terbuka terhadap koneksi emosional. Merujuk pada penelitian oleh, elemen hidup seperti tanaman dapat memicu respon afektif karena objek tersebut menunjukkan dinamika waktu yang nyata dalam bertumbuh, berubah dan berkembang (Angelyna & Liauw, 2020).
<i>Participate</i>	Pada Karma <i>Coffee</i> , elemen dekorasi seperti tanaman hidup berperan dalam mendorong adanya partisipasi emosional dan ekologis dari pengunjung (Angelyna & Liauw, 2020). Kehadiran elemen dekorasi ini membuat pengunjung berpartisipasi dengan cara menyesuaikan perilaku seperti menjaga dan tidak merusak tanaman yang ada. Perilaku ini merupakan bentuk partisipasi secara tidak langsung di mana membuat pengunjung merasa menjadi bagian dari ruang Karma <i>Coffee</i> .

Dekorasi yang ditata pada tiap sudut ruangan bertujuan untuk memperkuat gaya dan atmosfer *Karma Coffee*. Di luar itu, gaya retro juga diperkuat melalui pencahayaan yang ada pada ruangan *Karma Coffee*. Jenis pencahayaan yang digunakan ialah pencahayaan merata yang terkesan hangat karena tidak terlalu redup serta tidak terlalu terang. Sumber pencahayaan hangat tersebut tercipta melalui penggunaan lampu plafon yang berada pada bagian langit-langit ruangan. Selain melalui lampu, penggunaan kaca di area depan *coffee shop* juga memungkinkan cahaya matahari masuk menerangi ruangan pada siang hari.



Gambar 3. 4 Pencahayaan Karma *Coffee*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 4 Analisis *Slow Design* Terhadap Pencahayaan ruang

Sumber: Analisis Pribadi

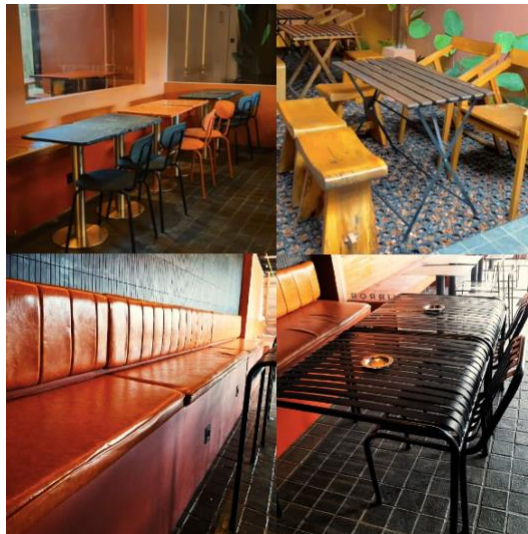
Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Pengaplikasian fasad kaca pada Karma <i>Coffee</i> menciptakan suasana yang terus berubah sepanjang hari. Kaca tersebut berperan dalam mengungkap waktu melalui bayangan dan cahaya yang masuk setiap jamnya. Pada pagi hari cahaya yang masuk akan menciptakan suasana ruang yang segar, yang mendukung aktivitas produktif. Sedangkan

	menjelang sore hari, cahaya matahari yang masuk terkesan lebih hangat dan melankolis yang mendukung aktivitas reflektif (Wibowo C. M., 2023).
<i>Expand</i>	Dalam penelitian (Setyawati, et al., 2020) disebutkan bahwa cahaya mampu memperluas pilihan gerak dan relasi tubuh, karena setiap suasana yang diciptakan oleh cahaya dapat membuka sikap dan fungsi ruang yang berbeda. Cahaya yang ada di pagi hari cenderung berasal dari cahaya matahari, di mana jika cahaya tersebut masuk melalui kaca dapat memperluas kesan ruang sebagai tempat yang terbuka dan natural. Namun pada saat malam hari, pencahayaan akan didominasi oleh kombinasi lampu yang ada pada ruangan, di mana cahaya yang dihasilkan dari lampu tersebut bertujuan untuk memperluas suasana ruang yang intim dan hangat.
<i>Reflect</i>	Menurut teori psikologi warna, cahaya lampu yang redup (<i>warm light</i>) dapat menurunkan rasa kewaspadaan dan ketegangan manusia (Angelyna & Liauw, 2020). Cahaya lampu Karma <i>Coffee</i> cenderung berwarna kekuningan, di mana hal ini bertujuan untuk menciptakan rasa nyaman dan mendorong pengunjung untuk masuk ke kondisi rileks. Penggunaan cahaya lampu yang redup pada Karma <i>Coffee</i> bertujuan untuk merefleksikan ruangan yang lebih hangat, ramah dan tidak invasif.
<i>Engage</i>	Penggunaan warna kuning hangat pada ruangan Karma <i>Coffee</i> bertujuan untuk menghadirkan rasa nostalgia, keakraban dan keterhubungan emosional (Binus University, 2024). Pengunjung secara tidak sadar memilih tempat duduk berdasarkan cahaya, area dengan cahaya yang cenderung hangat lebih sering dipilih untuk mengobrol, bekerja atau duduk sendirian. Sedangkan area dengan cahaya yang lebih cerah seperti area duduk di depan bukaan kaca lebih sering digunakan untuk bersantai. Hal ini sesuai dengan studi psikologi interior yang menyatakan bahwa pencahayaan yang hangat mampu

	meningkatkan <i>emotional engagement</i> karena dapat membuat manusia merasa lebih dekat, lebih terbuka dan lebih santai dalam bersosialisasi (Angelyna & Liauw, 2020).
<i>Participate</i>	Setiap ruangan yang ada di Karma <i>Coffee</i> memiliki pencahayaan dengan intensitas yang berbeda. Beberapa ruang didesain dengan cahaya terang yang berasal dari cahaya matahari secara langsung, sedangkan terdapat beberapa ruangan yang dengan sengaja dirancang sedikit redup dengan cahaya yang berasal dari lampu. Adanya perbedaan intensitas pencahayaan pada tiap-tiap ruang mendorong pengunjung untuk berpartisipasi secara psikologis dan emosional. Berdasarkan penelitian oleh (Angelyna & Liauw, 2020), keberagaman suasana pada suatu ruang dapat mendorong pengguna untuk terlibat dalam membentuk pengalaman mereka sendiri berdasarkan ruang dan tempat duduk yang mereka pilih.
<i>Evolve</i>	Pengalaman pengunjung terhadap pencahayaan pada Karma <i>Coffee</i> akan selalu berubah sesuai dengan cuaca, waktu, posisi duduk dan aktivitas/ suasana hati tiap pengunjung. Pengunjung yang datang sendirian pada pagi hari akan merasakan suasana yang berbeda jika dibandingkan dengan datang bersama teman pada malam hari, meskipun berada pada ruang yang sama. Selain itu, semakin sering pengunjung datang ke Karma <i>Coffee</i> , maka semakin dalam pengalaman mereka terhadap pencahayaan yang ada di sana. Pengunjung akan lebih tahu kapan waktu terbaik untuk duduk di depan kaca atau kapan ruang akan terasa lebih tenang. Hal ini membuktikan bahwa pencahayaan tidak hanya berperan sebagai elemen interior, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman yang terus berubah dan berkembang.

Di luar itu, furnitur yang digunakan di Karma *Coffee* cenderung berbentuk geometris dan sederhana tanpa ornamen. Furnitur yang tersedia pada *coffee shop*

ini terdiri dari bangku tanpa bantalan, sofa panjang, *arm chair*, *coffee table* dan meja panjang. Sedangkan untuk furnitur lainnya berupa rak dan lemari yang digunakan sebagai dekorasi dan tempat menyimpan peralatan kerja. Furnitur yang ada juga dirancang dengan warna senada seperti warna terakota, hitam dan coklat agar tercipta keselarasan dalam membentuk kesan hangat dan nostalgia antara ruangan dan elemen interior di dalamnya.



Gambar 3. 5 Furnitur Ruang Karma *Coffee*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 5 Analisis *Slow Design* Terhadap Furnitur Karma *Coffee*

Sumber: Analisis Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Furnitur yang digunakan pada tiap-tiap ruang Karma <i>Coffee</i> mengungkap karakter dan suasana ruang berbeda, namun tetap saling memperkuat narasi ruang Karma <i>Coffee</i> . Pada area <i>indoor</i> utama, furnitur yang digunakan berupa kursi panjang, <i>stool</i> dan meja kotak dengan desain sederhana tanpa kompartemen tambahan. Furnitur ini memberikan kesan ruang yang fungsional dan ringkas yang dapat menunjang aktivitas bekerja, belajar atau mengobrol singkat.

	Sebaliknya, pada area <i>smoking indoor</i> terdapat furnitur berupa meja besi dan bangku panjang dengan warna oranye gelap tanpa sekat. Bangku panjang tanpa sekat mengungkapkan suasana ruang yang terbuka dan santai, sehingga penggunaannya lebih sesuai untuk aktivitas sosial seperti mengobrol (nongkrong). Selain itu, keberadaan asbak pada tiap meja di area ini memperjelas bahwa ruangan tersebut berperan dalam mengungkap aktivitas sosial yang lebih permisif. Untuk area <i>outdoor</i> di bagian belakang, furnitur yang digunakan berupa meja dan bangku yang terbuat dari material kayu sehingga mengungkap karakter ruang yang lebih alami dan natural. Sementara itu, area <i>outdoor</i> di bagian depan bangunan dipenuhi dengan furnitur yang terbuat dari material besi, di mana hal ini mencerminkan fleksibilitas serta resistensi terhadap cuaca. Jumlah kursi yang disediakan pada tiap-tiap ruang juga bertujuan untuk menciptakan preferensi interaksi yang lebih personal. Jumlah kursi dengan kapasitas dua pengunjung lebih banyak ditemui di area <i>indoor</i>, karena area ini memang diperuntukkan untuk para pengunjung yang ingin berinteraksi lebih personal. Sedangkan pada area lainnya, jumlah kursi dan meja cenderung menampung lebih banyak pengunjung karena area tersebut ditujukan kepada pengunjung dengan jumlah berkelompok.
<i>Expand</i>	Furnitur yang digunakan pada tiap-tiap ruang di Karma <i>Coffee</i> memperluas gagasan bahwa elemen interior tidak hanya berperan secara fungsional, tetapi juga berperan dalam membangun makna emosional pengguna terhadap suatu ruang. Furnitur pada area <i>indoor</i> didominasi oleh meja dan kursi dengan desain sederhana yang menunjukkan perluasan dari gagasan <i>efficiency aesthetic</i>, yaitu estetika yang timbul dari tuntutan fungsional (Muktiono & Permana, 2023). Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh (Taufan H. , 2007), bahwa desain interior dapat membentuk <i>behaviour setting</i> tertentu, di mana pada Karma <i>Coffee</i> furnitur yang digunakan cenderung berukuran kecil dengan

	bentuk ringkas yang memperluas fungsi ruang sebagai tempat untuk bekerja dan berinteraksi. Sebaliknya, furnitur yang bermaterialkan kayu pada area <i>outdoor</i> memperluas gagasan <i>material honesty</i> dan <i>earthy informality</i> yang memperlihatkan bahwa ruang tersebut dirancang untuk memperlambat ritme aktivitas yang ada di dalamnya (Gumilang & Hantono, 2023). Material kayu yang diekspos pada furnitur mendorong terjadinya pengalaman spasial secara emosional dan sensorik. Hal serupa juga dapat ditemukan pada furnitur di area <i>smoking indoor</i> berupa sofa panjang berwarna oranye gelap yang dapat memperluas persepsi pengunjung bahwa Karma Coffee tidak hanya sebatas ruang, tetapi juga medium yang mendorong terciptanya kedekatan emosional. Hal tersebut sesuai dengan konsep <i>place attachment</i> yang menyatakan bahwa kedekatan emosional dapat dibentuk melalui elemen-elemen interior yang menyentuh memori dan afeksi pengunjung (Taufan, Wijaya, & Sasongko, 2021).
<i>Reflect</i>	Furnitur yang ada di Karma Coffee merefleksikan gaya hidup yang kontras terhadap budaya yang serba cepat dan instan melalui penggunaan furnitur yang beragam. Meskipun furnitur yang ada pada Karma Coffee cenderung beragam, namun secara keseluruhan furnitur tersebut tetap selaras secara atmosfer. Furnitur tersebut merefleksikan nilai-nilai keterbukaan terhadap keberagaman perilaku pengguna dan ketidaksempurnaan visual yang terkandung di dalamnya. Merujuk pada penelitian oleh (Hisyam, Darmawan, Prayogo, & Pratama, 2024), disebutkan bahwa ruang harus mampu membentuk <i>distinction</i> yakni membangun selera dan preferensi yang menjadi karakter suatu kelompok pengguna di dalamnya melalui makna yang tercipta dari elemen ruang.

<i>Engage</i>	Secara operasionalnya, furnitur di Karma <i>Coffee</i> melibatkan tubuh dan emosi pengunjung melalui tekstur, bentuk dan posisi. Kursi dan meja yang ada pada bagian <i>indoor</i> didesain untuk mendukung aktivitas yang membutuhkan kefokuskan seperti belajar dan bekerja, sehingga furnitur yang ada pada area tersebut didesain untuk postur duduk tegak yang nyaman saat bekerja dan belajar. Sedangkan pada area <i>outdoor</i> bagian belakang, furnitur yang digunakan di area tersebut dirancang dengan material kayu yang mampu memberikan pengalaman duduk yang lebih reflektif melalui tekstur, warna, dan elemen lainnya yang ada pada material kayu. Pada area <i>smoking indoor</i>, penggunaan sofa kulit bertujuan untuk menciptakan pengalaman sensorik yang mendorong keterlibatan pengunjung secara emosional. Semakin lama pengunjung menduduki sofa tersebut, maka akan terjadi perubahan termal pada permukaan sofa yang secara tidak langsung membuat pengunjung merasa nyaman dan memilih untuk duduk lebih lama. Sementara kursi besi yang disediakan di area <i>outdoor</i> bagian depan menciptakan keterlibatan yang lebih responsif terhadap cuaca dan iklim seperti panas, dingin dan berangin yang membuat tubuh pengguna ikut menyadari suasana luar.
<i>Participate</i>	Di area <i>indoor</i>, meja dan kursi yang tersedia cenderung berukuran kecil dan secara fungsional dirancang untuk menampung satu hingga 2 orang pengunjung, hal ini memungkinkan pengunjung untuk memilih tingkat keterlibatan berdasarkan aktivitas mereka seperti fokus bekerja/ belajar, memperhatikan barista atau hanya duduk diam. Hal ini sejalan dengan konsep <i>affordance</i> desain yang menyatakan bahwa bentuk dan konfigurasi furnitur memberi tanda pada pengguna mengenai cara menggunakannya. Selain itu, kursi panjang pada area <i>smoking indoor</i> dirancang untuk mendorong terciptanya interaksi informal yang lebih intim di mana pengunjung dapat duduk berdampingan tanpa adanya jarak. Selain itu, meja dan kursi besi yang ada pada area <i>outdoor</i> juga

	dirancang dengan bobot ringan yang memungkinkan pengunjung untuk memindahkan posisi duduk sesuai dengan kebutuhan. Hal tersebut sesuai dengan teori <i>place as existential foothold</i> , di mana disebutkan bahwa suatu tempat dapat dihidupkan melalui kehadiran dan tindakan bersama manusia (Ashadi, 2020).
<i>Evolve</i>	Merujuk pada pemikiran Henry Lefebvre tentang <i>the production of space</i> , bahwa suatu ruang tidak pernah selesai karena ruang akan terus diciptakan melalui aktivitas dan kebiasaan manusia di dalamnya. Hal ini sejalan dengan penggunaan furnitur pada Karma Coffee yang dirancang untuk membentuk <i>habital memory</i> pengunjung, yang memungkinkan pengunjung untuk mengembangkan keterikatan secara emosional melalui gestur duduk dan tekstur furnitur (Ashadi, 2020).

Selain mengadopsi gaya retro dalam konsep ruangnya, Karma Coffee juga menerapkan praktik berkelanjutan dalam mendukung identitas bisnis mereka. Praktik berkelanjutan yang diterapkan oleh *coffee shop* ini dapat dilihat melalui penggunaan furnitur yang bermaterialkan sampah plastik daur ulang. Penggunaan material tersebut tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi ruang, tetapi juga sebagai upaya dalam mengurangi limbah sampah plastik yang ada. Pemilihan material sampah plastik daur ulang pada elemen interior Karma Coffee bertujuan untuk mendukung visi berkelanjutan yang menjadi identitas *coffee shop* tersebut.



Gambar 3. 6 Produk Material Sampah Plastik Daur Ulang Di Karma *Coffee*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 6 Analisis *Slow Design* Terhadap Produk dengan Material Daur Ulang

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Pengaplikasian material sampah plastik daur ulang pada produk meja, kursi dan jam dinding pada Karma Coffee secara langsung merepresentasikan prinsip <i>reveal</i> , yakni memperlihatkan proses serta asal usul material. Penggunaan produk-produk yang bermaterialkan sampah plastik pada Karma Coffee bertujuan untuk mengungkap visi keberlanjutan yang menjadi identitas bisnisnya. Selain itu, produk-produk ini juga berperan dalam menyampaikan narasi bahwa Karma Coffee turut aktif dalam membangun kesadaran para pengunjung mengenai isu lingkungan.
<i>Expand</i>	Produk-produk dengan material sampah plastik daur ulang pada Karma Coffee tidak hanya berperan sebagai elemen interior, tetapi juga berperan dalam memperluas narasi keberlanjutan yang menjadi visi Karma Coffee. Pemilihan material sampah plastik daur ulang memperluas persepsi pengunjung bahwa desain tidak hanya berfokus

	pada estetika dan kenyamanan, tetapi juga berfokus pada makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan konsep desain interior, disebutkan bahwa <i>sustainable interior</i> tidak hanya dapat diungkapkan melalui pernyataan verbal, namun juga dapat diperluas melalui pengalaman visual, naratif dan emosional dari produk yang digunakan (Muchtar, 2025).
<i>Reflect</i>	Dalam <i>slow design</i> , prinsip <i>reflect</i> merujuk pada kemampuan suatu desain dalam menciptakan medium reflektif bagi pengguna terhadap proses, nilai dan dampak yang dihasilkan dari suatu produk. Pada Karma Coffee, pengaplikasian material sampah plastik pada produk-produk interior bertujuan untuk memfasilitasi aktivitas reflektif pengunjung mengenai isu lingkungan, keberlanjutan dan potensi material yang telah dibuang.
<i>Engage</i>	Prinsip <i>engage</i> dalam <i>slow design</i> berfokus pada pentingnya hubungan yang tercipta antara pengguna dengan objek melalui keterlibatan sensorik, emosional dan intelektual. Pada Karma Coffee, hubungan tersebut tidak hanya timbul dari segi fungsi, tetapi juga timbul dari interaksi tubuh dan persepsi emosional pengguna terhadap tekstur, bentuk dan warna dari material sampah plastik daur ulang. Tekstur produk yang terasa sedikit kasar dan cenderung memiliki suhu dingin khas plastik memberikan pengalaman sensorik yang berbeda dibandingkan dengan furnitur dengan material pada umumnya seperti kayu. Selain itu, warna yang ada pada produk-produk ini cenderung memiliki pola visual yang unik karena tidak repetitif dan tidak dapat direplika. Pola-pola tersebut memiliki daya tarik tersendiri yang mendorong pengunjung untuk memperhatikan dan mengeksplorasi produk lebih detail.
<i>Participate</i>	Partisipasi dalam <i>slow design</i> tercipta melalui hubungan antara pengguna dengan objek melalui tindakan, kesadaran maupun kontribusi secara langsung. Pada Karma Coffee, partisipasi terjadi saat

	pengunjung duduk, menyentuh dan menggunakan produk-produk yang bermaterialkan sampah plastik sesuai dengan fungsinya. Hal ini disebut sebagai partisipasi karena secara langsung pengunjung turut andil dalam menjalankan sistem berkelanjutan yang disampaikan oleh ruang. Tindakan tersebut menjadi bentuk partisipasi dalam narasi ekologis karena pada aktivitas tersebut pengunjung hadir untuk memvalidasi bahwa produk dari limbah dapat dihargai dan diterima.
<i>Evolve</i>	Merujuk pada pemikiran Fuad-Luke, prinsip <i>evolve</i> menempatkan desain sebagai sistem yang terbuka terhadap perkembangan seiring dengan interaksi, waktu dan perubahan konteks. Produk dengan material sampah plastik daur ulang pada Karma <i>Coffee</i> pada awalnya hanya dilihat sebagai produk dengan warna dan pola yang beragam, namun seiring dengan berjalannya waktu produk tersebut pada akhirnya akan dimaknai sebagai simbol bahwa Karma <i>Coffee</i> bertanggungjawab atas praktik konsumsi sampah plastik dan keberlanjutan lingkungan. Pemaknaan tersebut akan terus terbentuk melalui interaksi yang terjadi antara pengguna dengan produk.

Adanya kesamaan visi dan praktik penggunaan material sampah plastik daur ulang pada *coffee shop* ini menjadi dasar dalam pemilihan lokasi studi. Selain itu, aktivitas yang dilakukan di Karma *Coffee* dapat membuka peluang untuk mengidentifikasi peluang desain produk yang mendukung prinsip berkelanjutan. Dengan demikian, perancangan ini menjadikan Karma *Coffee* sebagai ruang yang representatif untuk mengaplikasikan produk berkelanjutan.

3.1.2 Waktu Kepadatan dan Interaksi

Karma *Coffee* beroperasi setiap hari mulai pukul 07.30 hingga 22.00 WIB. Dalam rentang waktu operasional tersebut, tingkat kepadatan pengunjung cenderung bervariasi sesuai dengan aktivitas harian pengunjung. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa puncak kunjungan biasanya terjadi pada sore hari

hingga malam hari, pada rentang waktu pukul 18.00-20.00 WIB. Pada rentang waktu tersebut, para pengunjung yang datang umumnya memanfaatkan waktunya untuk bersantai dan berkumpul (nongkrong). Menurut teori *circadian rhythms* dapat diketahui bahwa kepadatan pengunjung pada waktu sore hari menjelang malam hari dipengaruhi oleh ritme sirkadian yang mengatur periodisasi waktu kerja dengan waktu istirahat, sehingga ritme ini berperan dalam memastikan manusia untuk beristirahat dan menenangkan pikiran setelah aktif bergerak di siang hari (Malahyati, Sukma, Isramilda, Fidyan, & Doni, 2025).



Gambar 3. 7 Pengunjung Karma *Coffee*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

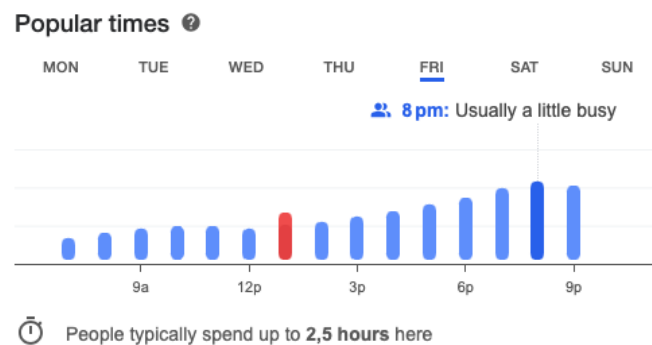
Selain itu, kepadatan pengunjung juga terjadi di akhir pekan seperti hari Sabtu hingga hari Senin, sedangkan pada hari Selasa hingga hari Jumat menjadi hari dengan tingkat pengunjung yang cenderung normal. Padatnya kedatangan pengunjung di akhir pekan dipengaruhi oleh waktu luang dan kecenderungan masyarakat untuk bersosialisasi setelah beraktivitas penuh di awal minggu. Melalui observasi diketahui juga bahwa pengunjung yang datang ke Karma *Coffee* lebih sering berkunjung dalam jumlah 2 orang, baik dengan teman maupun pasangan. Hal ini dipengaruhi oleh suasana, tata letak duduk, serta pencahayaan hangat yang menciptakan atmosfer ruang yang mendukung interaksi personal yang lebih intim.



Gambar 3. 8 Pengunjung Kelompok Kecil Yang Berkunjung Ke Karma *Coffee*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan aktivitas tersebut, diketahui bahwa durasi berkunjung rata-rata ialah selama 2,5 jam. Dalam rata-rata tersebut, pengunjung menghabiskan waktu mereka dengan mengobrol, menikmati suasana hari, bersantai hingga bekerja. Dengan suasana ruang yang mendukung segala aktivitas pengunjung, Karma *Coffee* menjadi ruang komunal yang tidak hanya berperan sebagai tempat untuk menikmati kopi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial.

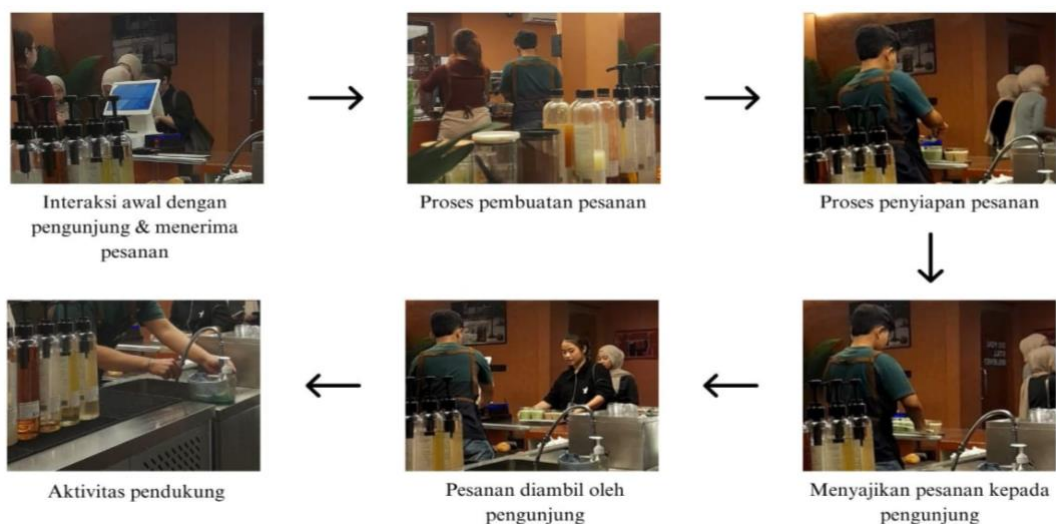


Gambar 3. 9 Durasi Berkunjung Rata-rata Karma *Coffee*

Sumber: Google *Maps*

Interaksi sosial yang terjadi di Karma *Coffee* tidak terlepas dari hubungan antara pengunjung dan pekerja. Interaksi yang ada antara pengunjung dan pekerja di Karma *Coffee* umumnya terbatas pada sapaan kecil di awal kedatangan. Meskipun terkesan singkat, interaksi ini menjadi tahap awal dalam menciptakan

kesan yang baik kepada pengunjung. Selain itu, interaksi lainnya juga terjadi saat pengunjung menunggu pesanan mereka selesai dibuat. Pengunjung yang telah selesai melakukan pemesanan di area kasir akan diarahkan untuk menunggu pesanan minuman mereka di area *counter pick up*. Pada tahap ini, pengunjung dapat dengan jelas menyaksikan proses pembuatan pesanan minuman mereka. Sedangkan, untuk pesanan makanan dan camilan akan diolah di bagian dapur secara tertutup. Setelah itu, pesanan yang telah selesai dibuat akan disajikan di *counter pick up bar*. Minuman akan disajikan dengan menggunakan gelas kaca dan keramik, sebagai praktik nyata dalam mendukung keberlanjutan lingkungan seperti visi Karma Coffee. Kemudian, pengunjung yang sebelumnya menunggu di area tersebut dapat mengambil pesanan yang telah selesai disajikan untuk dibawa ke meja mereka masing-masing. Pada aktivitas ini, Karma Coffee menerapkan sistem *self-service* di mana sistem ini mengharuskan pengunjung untuk mengambil sendiri pesanan yang mereka pesan.



Gambar 3. 10 Alur Aktivitas Pengunjung Karma Coffee

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Interaksi yang ada di Karma Coffee tidak hanya tercipta antara pengunjung dengan pekerja, tetapi juga pengunjung dengan produk-produk yang ada. Sistem

self service yang diterapkan di *coffee shop* ini menciptakan ruang interaksi antara pengunjung dengan produk-produk yang digunakan. Melalui interaksi ini, diharapkan terciptanya rasa keterlibatan pengunjung dalam alur aktivitas dan praktik berkelanjutan yang ada di *coffee shop*. Oleh karena itu, aktivitas *self-service* yang ada di Karma *Coffee* menciptakan peluang untuk merancang produk yang dapat menciptakan keterlibatan pengguna terhadap alur operasional dan praktik berkelanjutan.

3.1.3 Denah Ruang Karma *Coffee*

Denah di bawah ini memberikan gambaran mengenai tata ruang Karma *Coffee* yang dibangun untuk mengakomodir berbagai aktivitas para pekerja dan pengunjung. Secara keseluruhan, pada denah tampak beberapa ruang pada bangunan Karma *Coffee* saling terhubung. Area awal yang menjadi jalur masuk dan keluar berada pada lorong berbentuk L yang berada di sebelah kiri bangunan. Lorong ini menjadi jalan yang menghantarkan para pengunjung untuk masuk ke dalam ruangan *coffee shop*. Setelah melewati lorong ini, pengunjung akan disambut dengan tembok kaca yang menjadi objek favorit para pengunjung untuk berfoto. Tepat di samping tembok tersebut, terdapat bar yang menjadi area konsentrasi para pekerja. Area bar merupakan tempat untuk menerima pesanan pengunjung, pembayaran, pembuatan pesanan minuman, hingga penyajian minuman para pengunjung. Pada ruang ini terdapat beberapa tempat duduk yang dapat menampung 8 pasang pengunjung atau setara dengan 16 orang. Ruangan ini merupakan ruangan *indoor* sehingga pengunjung yang duduk di area ini diharapkan tidak merokok di dalamnya.

Gambar 3. 11 Denah Ruang Karma *Coffee*

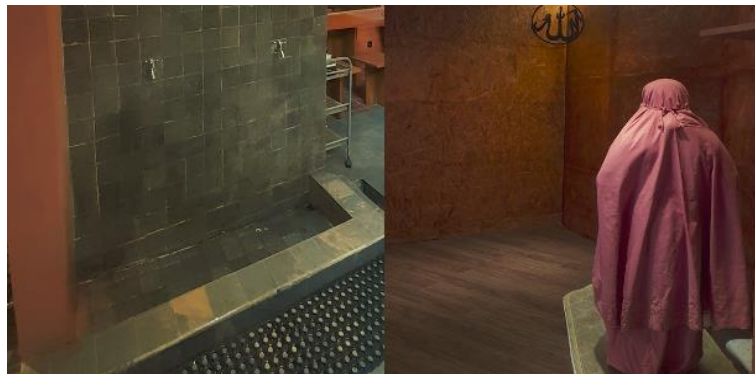
Sumber: Analisis Pribadi

Dari ruang utama terdapat tiga pintu lainnya di mana masing-masing dari pintu tersebut mengarah pada ruang yang berbeda. Pintu pertama berada tepat di depan bar, pintu ini menjadi penghubung antara ruang kerja bar dengan ruang kerja dapur. Area dapur menjadi pusat aktivitas pengolahan makanan dan camilan yang dipesan oleh pengunjung. Selain itu, area ini juga menjadi tempat untuk membersihkan alat makan dan tempat penyimpanan barang. Kemudian, pintu kedua dapat ditemukan di sebelah kiri bar di mana pintu ini mengantarkan pengunjung menuju ruangan *smoking indoor*. Ruangan ini di desain untuk para perokok yang ingin merokok dalam suhu ruangan yang sejuk/ stabil. Ruangan ini dilengkapi dengan AC (*Air Conditioner*), *exhaust fan* yang berfungsi sebagai sistem ventilasi udara.

Gambar 3. 12 Area *Smoking Indoor*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

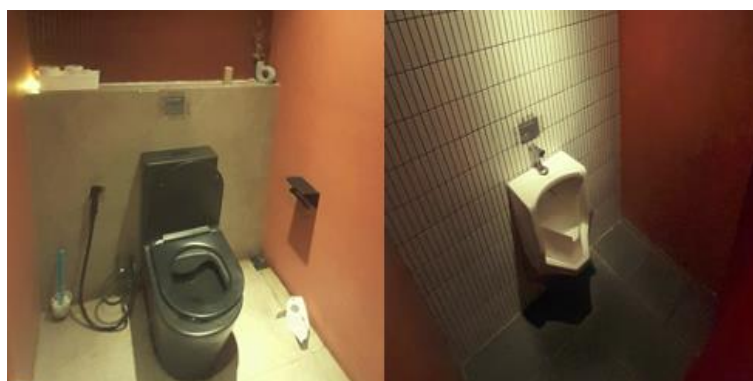
Selanjutnya, pintu ketiga pada area utama mengantarkan pengunjung menuju ruangan *outdoor* bagian belakang. Ruangan ini merupakan ruangan dengan udara luar karena Sebagian atapnya terbuka sehingga udara dan cahaya luar dapat masuk. Pada ruangan ini terdapat akses langsung menuju area salat dan toilet. Area salat juga dilengkapi dengan arah kiblat, peralatan salat, dan tempat untuk wudu.



Gambar 3. 13 Area Salat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk area toilet terdapat dua bilik yang masing-masing berada di sebelah kanan dan kiri. Area toilet juga terhubung secara langsung dengan ruangan *smoking indoor* di mana pintu yang menghubungkan kedua ruangan ini berada di antara toilet wanita dan toilet pria.



Gambar 3. 14 Toilet Pria dan Wanita

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berjalan dari ruangan *smoking indoor*, terdapat satu pintu yang mengarah ke luar ruangan. Pintu ini mengarahkan pengunjung untuk berjalan ke luar ruangan menuju area duduk *outdoor*. Area ini berhadapan langsung dengan jalanan dan pemandangan luar sehingga sirkulasi udara yang ditawarkan lebih baik. Area *outdoor* ini menciptakan suasana santai yang mendukung aktivitas bersosialisasi secara informal antar pengunjung.



Gambar 3. 15 Area *Outdoor* Karma Coffee

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan hasil observasi terhadap pengunjung Karma Coffee, kelompok pengunjung dengan jumlah 1-2 orang cenderung memilih tempat duduk di area *indoor*. Sedangkan untuk kelompok pengunjung dengan jumlah banyak akan cenderung memilih tempat duduk di area *outdoor*. Hal ini dipengaruhi oleh kenyamanan dan kebutuhan para pengunjung terhadap fasilitas dan suasana yang dimiliki oleh masing-masing ruang. Para pengunjung kelompok kecil umumnya datang untuk minum kopi sambil melakukan aktivitas produktif seperti bekerja atau belajar. Kelompok pengunjung kecil pada umumnya akan lebih memilih untuk duduk di area *indoor* utama atau area *smoking indoor*, hal ini didasari oleh suasana ruang yang cenderung lebih tenang dan ketersediaan fasilitas koneksi daya yang dapat mendukung aktivitas bekerja dan belajar. Sedangkan kelompok pengunjung dengan jumlah yang lebih banyak akan cenderung memilih untuk duduk di area

outdoor karena fleksibilitas ruang yang lebih tinggi, kapasitas duduk lebih luas dan suasana ruang yang lebih terbuka terhadap kebisingan.



Gambar 3. 16 Titik Kepadatan Pengunjung Karma *Coffee*

Sumber: Analisis Pribadi

Diatas ini merupakan denah yang menunjukkan mengenai titik kepadatan pengunjung yang datang dan duduk di ruang Karma *Coffee*. Area duduk yang terlihat padat cenderung berada pada area *indoor* utama dan *smoking indoor*. Hal ini disebabkan oleh tingginya kelompok pengujung yang datang dalam jumlah kecil seperti 1 hingga 2 orang. Selain itu, kepadatan yang ada di area *indoor* juga dilandasi oleh segmen pengujung Karma *Coffee* yang didominasi oleh mahasiswa dan pekerja. Pengunjung dengan segmen ini cenderung duduk lebih lama karena adanya aktivitas belajar dan bekerja. Hal ini juga menjadi alasan mengapa area *indoor* terlihat lebih padat dalam jangka waktu yang panjang, meskipun pengujung yang duduk dalam satu meja lebih sedikit.



Gambar 3. 17 Pengunjung Berjumlah Dua Orang

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain titik kepadatan pengunjung, di bawah ini juga disajikan denah yang memperlihatkan titik konsentrasi para pekerja Karma *Coffee*. Pada denah ini dapat dilihat bahwa para pekerja cenderung berada dalam area kerja bar dan dapur. Kedua area ini menjadi pusat pergerakan utama para pekerja selama jam operasional. Area bar berfungsi sebagai area pelayanan pengunjung yang dimulai dari aktivitas *greeting*, pembuatan pesanan minuman hingga penyajian minuman kepada pengunjung. Sedangkan area dapur berperan sebagai ruang utama dalam aktivitas pengolahan menu makanan dan tempat penyimpanan barang-barang operasional pendukung seperti alat kebersihan. Meskipun area dapur tidak dapat terlihat langsung oleh pengunjung, area ini memiliki peran penting dalam kelancaran operasional. Pada denah ini ditunjukkan bahwa jarak antara dapur dengan bar cenderung lebih dekat, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses koordinasi antar pekerja, meminimalisasi waktu yang ditempuh saat berpindah tugas serta mempercepat proses penyajian pesanan.



Gambar 3. 18 Titik Konsentrasi Pekerja Karma *Coffee*

Sumber: Analisis Pribadi

Selain itu, jumlah pekerja yang ada (2-3 pekerja) di Karma *Coffee* merefleksikan sistem pelayanan berbasis efisiensi dan kesadaran relasional. Dengan tata ruang yang mendukung mobilitas pekerja dan aktivitas *self service* oleh pengunjung, keberadaan pekerja dengan jumlah kecil dianggap cukup untuk memenuhi kebutuhan fungsional maupun operasional *coffee shop*. Selain itu, jumlah pekerja yang sedikit (2 – 3 orang) di Karma *Coffee* juga dipengaruhi oleh kecenderungan pengunjung yang datang dalam kelompok kecil seperti 1-2 orang sehingga jumlah pesanan juga cenderung lebih sedikit.

3.1.4 Denah dan Aktivitas Pekerja di Karma *Coffee*

1. Aktivitas *Greeting*

Aktivitas *greeting* di Karma *Coffee* difokuskan pada saat pengunjung pertama kali memasuki ruangan *coffee shop*. Pekerja yang berada di area bar akan menyambut para pengunjung yang datang dengan sapaan kecil dan pertanyaan ringan mengenai preferensi minuman atau makanan yang ingin mereka pesan. Aktivitas *greeting* berlangsung di area kasir di mana melibatkan pengunjung dan pekerja yang sedang bertugas. Berdasarkan aktivitas tersebut, dibuatlah denah yang merepresentasikan interaksi antara pengunjung dan pekerja. Denah tersebut dibagi menjadi 2 sudut pandang, yaitu berdasarkan perspektif pengunjung dan perspektif

pekerja. Denah ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana masing-masing pihak terlibat dalam aktivitas *greeting* secara personal.

Denah di bawah ini merupakan denah berdasarkan perspektif pengunjung saat pertama kali memasuki ruang Karma *Coffee*. Denah ini menggambarkan alur kedatangan pengunjung dari luar bangunan hingga masuk dan berinteraksi dengan pekerja di bagian bar. Alur kedatangan pengunjung dimulai dari titik masuk yang berada di sebelah kiri bangunan di mana pengunjung diarahkan untuk berjalan melewati lorong berbentuk L. Alur pada bagian lorong dirancang untuk menciptakan transisi dari area luar yang bersifat terbuka menuju area ruangan *coffee shop* yang lebih bersifat tertutup.



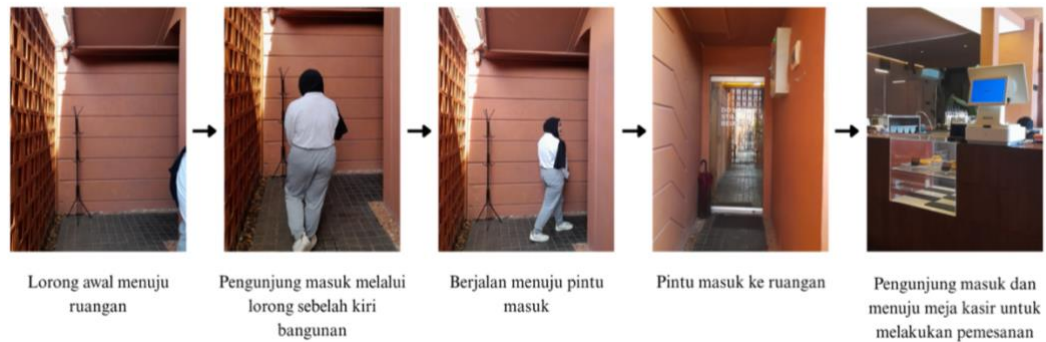
Gambar 3. 19 Denah Alur Kedatangan Pengunjung

Sumber: Analisis Pribadi

Setelah berjalan melewati lorong, pengunjung tiba di pintu masuk utama yang langsung mengarah pada area dalam ruangan. Ketika memasuki ruangan utama, pengunjung dihadapkan langsung dengan area bar serta kasir. Tata ruang ini bertujuan untuk menciptakan alur masuk yang terarah dan memberikan kemudahan kepada pengunjung dalam memahami arah pergerakan selanjutnya, yaitu area pemesanan.

Untuk memperjelas alur kedatangan pengunjung, dibuat juga visualisasi berupa rangkaian dokumentasi yang berisi tahapan aktivitas kedatangan secara langsung. Rangkaian dokumentasi ini digunakan sebagai alat bantu visual yang

dapat mempermudah pemahaman mengenai alur pergerakan dan aktivitas yang terjadi pada pengunjung dan pekerja.



Gambar 3. 20 Alur Kedatangan Pengunjung

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. 21 Denah Titik Pekerja Pada Aktivitas *Greeting*

Sumber: Analisis Pribadi

Denah berikut ini memberikan informasi mengenai titik pekerja berada saat berlangsungnya aktivitas *greeting*. Pada denah ini terlihat bahwa pekerja berada di dalam area bar, tepatnya bagian kasir. Pada saat pengunjung memasuki ruangan utama, orientasi tubuh mereka akan mengarah pada area bar. Pada titik ini, para pekerja yang berada di belakang meja bar akan langsung menyapa pengunjung dengan sapaan seperti “*Welcome back to Karma, silahkan pesan disini ya*”. Sapaan tersebut menciptakan kesan awal yang ramah serta menjadi penanda kesiapan

pekerja untuk melayani pesanan para pengunjung. Di luar itu, desain bar yang berbentuk U memungkinkan pekerja yang berada di dalam bar memiliki cakupan pandangan yang luas terhadap arah datangnya pengunjung sehingga memudahkan pekerja dalam menyapa tanpa membuat pengunjung merasa kebingungan.



Gambar 3. 22 Alur Aktivitas *Greeting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 7 Analisis *Slow Design* Terhadap Aktivitas *Greeting*

Sumber: Analisis Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Aktivitas <i>greeting</i> yang dilakukan di Karma <i>Coffee</i> mengungkapkan pentingnya interaksi awal dalam membentuk pengalaman pengunjung terhadap citra ruang. Sapaan dan interaksi yang dilakukan oleh pekerja tidak hanya berfungsi sebagai bentuk pelayanan, tetapi juga berfungsi sebagai representasi nilai-nilai yang ingin dihadirkan dalam ruang tersebut yakni kehangatan, ketenangan dan keterlibatan pengunjung dalam sistem operasionalnya.
<i>Expand</i>	Interaksi yang tercipta dalam aktivitas <i>greeting</i> memperluas pemaknaan dan pemahaman pengunjung terhadap suatu ruang. Sapaan hangat dan ramah yang dilakukan oleh pekerja kepada pengunjung tidak hanya berperan sebagai bentuk pelayanan, tetapi juga berperan sebagai bentuk perluasan makna ruang Karma <i>Coffee</i> sebagai ruang sosial. Dalam sistem operasionalnya, pengunjung tidak hanya dinilai sebagai konsumen, melainkan sebagai individu yang secara emosional

	diakui kehadirannya. Melalui aktivitas <i>greeting</i> , persepsi pengunjung terhadap fungsi <i>coffee shop</i> akan lebih meluas, tidak hanya sebatas ruang komersial tetapi juga sebagai ruang yang mendorong terciptanya interaksi sosial.
<i>Reflect</i>	Pengalaman yang diciptakan oleh ruang tidak hanya dibentuk oleh visual dan fungsi ruang, tetapi juga interaksi dan kehadiran individu di dalamnya (Adi & Zakky, 2025). Sapaan yang diberikan oleh pekerja kepada pengunjung yang datang menciptakan momen refleksi yang secara tidak langsung dirasakan oleh pengunjung. Interaksi tersebut mendorong terjadinya aktivitas reflektif yang dapat membangun makna, citra dan keterikatan pengunjung terhadap ruang.
<i>Engage</i>	Dalam prinsip <i>engage</i> , aktivitas <i>greeting</i> menjadi aktivitas yang dapat menciptakan keterlibatan pengunjung secara personal terhadap ruang dan sistem operasional yang ada. Sapaan dan pertanyaan sederhana yang disampaikan oleh pekerja kepada pengunjung dapat membuat mereka merasa dilibatkan secara emosional dan dihargai eksistensinya.
<i>Participate</i>	Partisipasi dalam <i>slow design</i> tidak hanya berpaku pada kolaborasi secara teknis, tetapi juga mencakup segala hal yang dapat mendorong terjadinya partisipasi. Dalam prinsip ini, partisipasi dapat terbentuk melalui aktivitas <i>greeting</i> . Saat aktivitas <i>greeting</i> berlangsung, pekerja akan melakukan kontak mata, sapaan dan gestur tubuh lainnya yang menciptakan ruang bagi pengunjung untuk ikut terlibat dalam interaksi tersebut. Interaksi tersebut dapat menciptakan rasa keterlibatan secara emosional antara pengunjung dengan sistem operasional, alur sosial dan atmosfer ruang (Simanjuntak, 2020).
<i>Evolve</i>	Aktivitas <i>greeting</i> di Karma <i>Coffee</i> merupakan interaksi yang terus menerus berkembang seiring dengan berulangnya kunjungan dan relasi yang terbangun antara pekerja dengan pengunjung. Sapaan yang pada awalnya terkesan umum akan berkembang dan berubah menjadi lebih personal seiring dengan berulangnya kedatangan pengunjung. Sapaan

	akan berkembang menjadi lebih santai yang disertai dengan pengenalan wajah dan penggunaan nada yang lebih akrab (Roem & Sarmiati, 2019). Pada prinsip <i>evolve</i> , interaksi yang ada antara pekerja dan pengunjung tidak diperoleh secara instan, melainkan dibentuk dari waktu ke waktu.
--	---

Terdapat juga aktivitas lain yang berlangsung secara bersamaan dengan aktivitas *greeting* yaitu pemesanan, pembayaran dan proses menunggu pesanan disajikan. Seluruh rangkaian aktivitas tersebut terjadi dalam satu waktu dan satu tempat yaitu area bar. Meskipun pemesanan dan proses menunggu pesanan disajikan berlangsung di kasir dan *pick up counter*, kedua tempat ini masih berada di area yang sama yaitu area bar. Perbedaan dari kedua tempat tersebut hanya terletak pada penempatan sudut/ sisi fungsi meja bar, sehingga masih berada pada satu area karena tidak ada pemisahan zonasi secara struktural.

2. Aktivitas *Making*

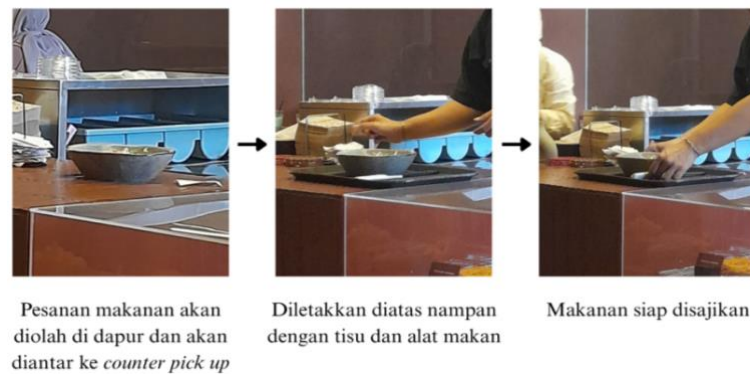
Aktivitas *making* merupakan aktivitas pembuatan, pengolahan dan peracikan makanan dan minuman yang dipesan oleh pengunjung. Berdasarkan denah ruang Karma *Coffee*, aktivitas pembuatan pesanan makanan dan minuman berada pada tempat yang berbeda.



Gambar 3. 23 Titik Konsentrasi Aktivitas Pembuatan Makanan

Sumber: Analisis Pribadi

Proses pembuatan dan pengolahan makanan berada pada area dapur yang berada di sebelah kiri bangunan. Area dapur dibuat secara tertutup dan hanya diperbolehkan untuk diakses oleh pekerja dan pihak-pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu, peneliti tidak memiliki dokumentasi secara langsung mengenai proses pengolahan dan pembuatan makanan yang terjadi di dapur.



Gambar 3. 24 Alur Aktivitas Pembuatan Makanan Berat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Namun, berdasarkan observasi diketahui bahwa makanan yang telah dibuat dan siap disajikan akan diantar menuju meja bar pada bagian *pick up counter*. Pada area *pick up counter*, makanan yang telah selesai dibuat akan diletakkan diatas nampan kemudian dilengkapi dengan tisu dan alat makan. Selanjutnya, makanan yang siap disajikan akan diantar menuju meja pemesan. Hal yang sama juga diberlakukan untuk makanan ringan seperti roti dan kue di mana makanan dengan jenis ini diolah di dapur dan diletakkan di etalase kaca pada bagian depan bar, sehingga proses pembuatan roti dan kue yang diperjualbelikan di Karma *Coffee* tidak dapat direcah dengan lebih detail.



Gambar 3. 25 Alur Aktivitas Pembuatan *Pastry*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Alur diatas menunjukkan proses pembuatan pesanan dengan jenis roti atau kue di karma *Coffee*. Pesanan roti dan kue akan diambil dari etalase kaca di depan bar kemudian disajikan diatas piring. Roti dan kue dengan jenis tertentu seperti *tiramisu cake* biasanya disimpan di lemari pendingin yang terletak di area dapur sehingga apabila pengunjung memesan kue ini, pekerja akan mengambil kue di area dapur dan mengantarnya ke meja bar terlebih dahulu untuk dipersiapkan dengan nampan, tisu dan alat makan. Sedangkan roti biasanya akan disusun di bagian dalam etalase kaca yang dapat dilihat langsung oleh pengunjung saat memesan. Proses persiapan pesanan roti umumnya lebih singkat karena pekerja hanya akan mengambil roti dari etalase dan meletakkannya diatas piring.

Selain memesan makanan, para pengunjung yang datang ke Karma *Coffee* justru lebih sering memesan minuman. Oleh karena itu, untuk memperjelas alur aktivitas pembuatan minuman dibuatlah denah yang memperlihatkan titik konsentrasi barista saat membuat pesanan minuman. Denah berikut ini menunjukkan bahwa ketika membuat minuman, barista hanya bergerak dan beraktivitas di dalam bar.



Gambar 3. 26 Titik Konsentrasi Aktivitas Pembuatan Minuman

Sumber: Analisis Pribadi

Untuk memperjelas alur pembuatan minuman secara langsung, dirancanglah alur pembuatan minuman berbasis menu kopi yaitu *iced long black*. Menu ini dipilih karena menjadi menu yang hampir selalu dipesan oleh setiap pengunjung yang datang ke Karma Coffee, sehingga dianggap dapat merepresentasikan proses pembuatan minuman yang terjadi di Karma Coffee. Pemilihan menu *iced long black* juga selaras dengan tujuan utama sebagian besar pengunjung yang datang ke Karma Coffee, yaitu menikmati kopi. Oleh karena itu, dibuatlah alur pembuatan menu *iced long black* yang dipaparkan di bawah ini.



Gambar 3. 27 Alur Aktivitas Pembuatan Minuman I

Sumber: Dokumentasi Pribadi

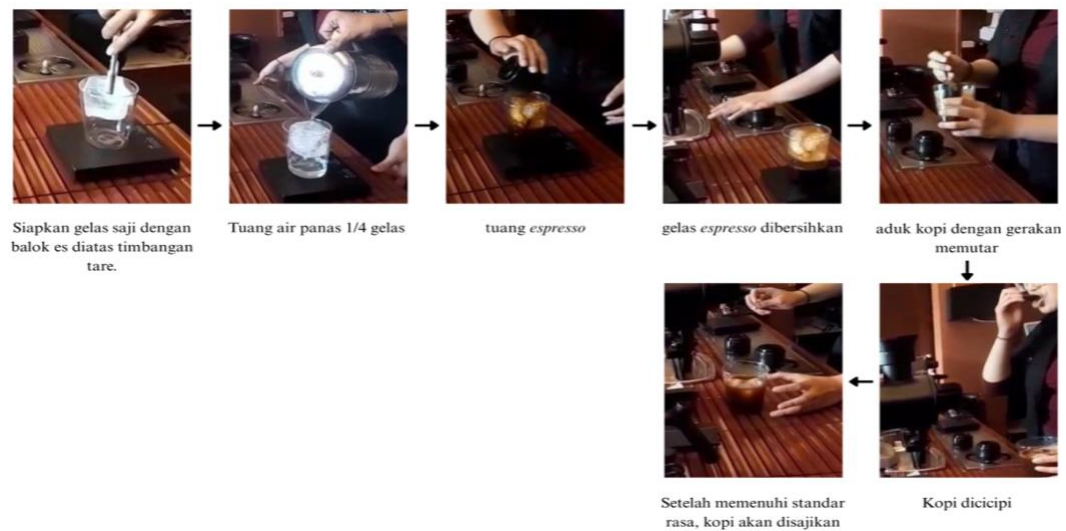
Pertama, barista akan menyiapkan gelas diatas timbangan digital dengan pengaturan berat yang direset ke 0 gr (*tare*). Tahapan selanjutnya, barista akan mulai membuat *espresso* dengan menggunakan *portafilter*. Bubuk kopi dimasukkan ke dalam portafilter sesuai dengan takaran yang telah ditentukan, kemudian dilakukan proses *tamp*. Pada proses *tamp*, bubuk kopi yang ada di *portafilter* akan dipadatkan guna menghasilkan rasa *espresso* yang konsisten dan konsisten. Setelah dipadatkan, permukaan bubuk kopi akan diratakan dengan *distribution tool*.



Gambar 3. 28 Alur Aktivitas Pembuatan Minuman II

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebelum diekstraksi, kopi akan dipadatkan kembali untuk memastikan jalur air pada bubuk kopi merata. Kemudian barista menyiapkan gelas diatas timbangan yang telah direset, lalu diletakkan di mesin ekstraksi untuk menampung *espresso*. Setelah proses ekstraksi selesai, barista langsung membersihkan *portafilter* dengan air dan lap untuk memastikan *portafilter* dalam keadaan bersih dan kering. Apabila telah bersih dan kering, *portafilter* diletakkan kembali di tempat penyimpanan.



Gambar 3. 29 Alur Aktivitas Pembuatan Minuman III

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahapan selanjutnya barista menyiapkan gelas saji berisi es batu diatas timbangan. Kemudian, air panas akan dituang ke dalam gelas tersebut dengan perkiraan yang telah ditentukan. Selanjutnya, hasil ekstraksi akan dituang dan gelas yang digunakan untuk menampung hasil ekstraksi tersebut langsung dibersihkan dengan *pitcher rinser*. Lalu barista akan mengaduk kopi dengan gerakan memutar yang bertujuan untuk mempercepat proses pendinginan kopi secara merata dan membantu menyatukan rasa antara *espresso* dan air. Setelah dianggap merata, barista akan mencicipi kopi tersebut dengan teknik *cupping* yang digunakan untuk menilai aroma, rasa dan *aftertaste* yang dihasilkan oleh kopi. Apabila dianggap sesuai dengan standar, kopi siap disajikan.

Tabel 3. 8 Analisis *Slow Design* Terhadap Aktivitas *Making*

Sumber: Analisis Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Area bar yang terbuka memberikan akses secara langsung kepada pengunjung untuk dapat melihat proses pembuatan minuman, khususnya kopi. Keterbukaan tersebut memungkinkan pengunjung

Putri Sarah Mutiara Purba, 2025

PERANCANGAN SARANA SAJI DI COFFEE SHOP DENGAN PENDEKATAN SLOW DESIGN: UNTUK MENDORONG KETERLIBATAN PENGGUNA DALAM AKTIVITAS PENYAJIAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	untuk dapat memahami proses yang melatarbelakangi suatu produk. Hal ini sesuai dengan prinsip <i>reveal</i> yang menekankan pada nilai keterbukaan dan kejujuran. Sebaliknya, proses pembuatan makanan di Karma <i>Coffee</i> dilakukan secara tertutup di area dapur. Meskipun pengunjung tidak dapat melihat proses pengolahan makanan tersebut, namun pada aktivitas ini pengunjung didorong untuk menunggu makanan siap disajikan. Waktu tunggu membuka pemahaman pengunjung bahwa makanan tersebut tidak dibuat secara instan melainkan ada waktu yang dibutuhkan untuk membuatnya. Sedangkan nilai keterbukaan tercermin melalui penyajian menu <i>pastry</i> yang berada di etalase kaca bagian depan kasir. Visualisasi ini memberikan cerminan produk yang tersedia dan siap untuk dipesan dan disajikan, di mana hal ini sejalan dengan prinsip <i>reveal</i> yang berfokus pada nilai keaslian dan kejujuran suatu produk.
<i>Expand</i>	Aktivitas pembuatan menu pesanan di Karma <i>Coffee</i> memperluas pemahaman pengunjung bahwa makanan dan minuman tidak hanya berperan sebagai komoditas siap saji, tetapi juga sebagai hasil dari serangkaian proses kerja yang dilakukan dengan terampil. Pembuatan minuman yang dapat disaksikan langsung oleh pengunjung memperluas kesadaran pengunjung akan pentingnya menghargai sebuah proses. Disisi lain, meskipun pembuatan makanan tidak dapat disaksikan oleh pengunjung, namun waktu tunggu yang diperlukan memperluas pemahaman pengunjung bahwa makanan yang mereka nikmati tidak dibuat secara cepat atau instan, melainkan hasil dari sebuah proses dan waktu. Sementara itu, keterbukaan area kaca memungkinkan pengunjung untuk dapat melihat jenis <i>pastry</i> apa yang tersedia. Selain itu, <i>pastry</i> yang diletakkan di dalam etalase kaca memungkinkan pengunjung untuk dapat memilih secara sadar apa yang ingin mereka pesan.

<i>Reflect</i>	Aktivitas making di Karma <i>Coffee</i> membentuk pengalaman reflektif yang mendorong pengunjung untuk memahami nilai ketekunan, keterampilan dan kesabaran dalam sebuah proses. Aktivitas pembuatan minuman khususnya kopi yang dilakukan di area bar memberi ruang bagi pengunjung untuk dapat memperhatikan detail dari setiap proses kerja. Hal ini memberikan waktu jeda yang mendorong pengunjung untuk sadar bahwa suatu kualitas membutuhkan proses. Selain itu, waktu tunggu yang diperlukan selama menunggu makanan siap disajikan juga mendorong terjadinya proses reflektif pengunjung. Waktu tunggu tersebut mengundang pengunjung untuk menyadari bahwa suatu hal yang tidak terlihat bukan berarti tidak bermakna. Waktu tunggu tersebut secara tidak langsung memberikan pemahaman bahwa makanan yang akan mereka nikmati dihasilkan dari tenaga dan perhatian pekerja. Menu <i>pastry</i> yang disajikan di dalam etalase kaca juga mendorong pengunjung untuk mempertimbangkan terlebih dahulu <i>pastry</i> apa yang akan dipesan. Keterbukaan tersebut mendorong terjadinya refleksi terhadap pilihan dan keputusan yang lebih sadar.
<i>Engage</i>	Aktivitas pembuatan makanan dan minuman di Karma <i>Coffee</i> membuka ruang bagi pengunjung untuk ikut terlibat secara interaktif. Area bar yang terbuka mendorong pengunjung untuk menyaksikan setiap proses pembuatan minuman yang dilakukan oleh barista, gerakan tubuh barista selama pembuatan, hingga melakukan percakapan dengan barista. Aktivitas tersebut menciptakan rasa keterlibatan pengunjung terhadap alur dan ritme kerja yang ada. Hal ini sejalan dengan teori yang menekankan bahwa pengalaman dapat dibangun melalui interaksi secara langsung dengan objek atau ruang yang ada. Selain itu, waktu yang dihabiskan untuk menunggu pesanan makanan disajikan juga menciptakan ruang untuk pengunjung dapat terlibat secara emosional terhadap ruang dan objek. Keterlibatan tersebut dapat bersifat kognitif seperti membayangkan, memperkirakan rasa dan menetapkan

	ekspektasi terhadap menu makanan yang sedang dibuat. Sementara itu, keterlibatan lainnya juga dapat terjadi melalui pemilihan menu <i>pastry</i>. Visualisasi yang terbuka memungkinkan pengunjung untuk dapat mempertimbangkan, menilai dan memilih jenis <i>pastry</i> apa yang akan dipesan. Hal ini disebut sebagai keterlibatan karena pengunjung tidak hanya menerima apa yang disajikan, tetapi juga turut serta dalam menentukan keputusan.
<i>Participate</i>	Merujuk pada <i>Participatory Design</i> oleh Sanders & Stappers, disebutkan bahwa partisipasi tidak hanya berfokus pada keterlibatan dalam proses perancangan, tetapi juga mencakup terlibatnya individu dalam sebuah pengalaman yang dihasilkan dalam objek atau aktivitas tersebut. Pada aktivitas <i>making</i> di Karma Coffee, keterlibatan pengunjung dapat terlihat melalui desain alur dan ruang. Keterlibatan tersebut terjadi saat pengunjung memahami letak untuk melakukan pemesanan, sadar dalam memilih menu atau <i>pastry</i>, hingga pengambilan keputusan yang berkaitan dengan ruang seperti tempat duduk. Selain itu, keterlibatan juga terjadi saat pengunjung merespon atmosfer ruang Karma Coffee yang cenderung hangat, pelan dan tenang dengan gestur yang lebih sabar dan tidak tergesa-gesa. Hal tersebut merupakan partisipasi karena melalui gerakan yang lebih tenang dan lambat, pengunjung turut terlibat dalam mendukung atmosfer ruang yang ada.
<i>Evolve</i>	Aktivitas <i>making</i> di Karma Coffee mendorong terbentuknya <i>habitual memory</i> bagi pengunjung yang datang. Aktivitas ini secara tidak langsung membentuk cara pandang baru bagi pengunjung dalam menghargai waktu, kualitas serta proses (Manzini, 2015). Cara pandang tersebut terbentuk ketika pengunjung menyaksikan proses pembuatan kopi, memilih <i>pastry</i> yang ada di etalase, atau menunggu pesanan makanan mereka siap disajikan. Aktivitas ini menciptakan preferensi baru bagi pengunjung terhadap <i>coffee shop</i> secara general, di mana

	pengunjung datang tidak hanya untuk menikmati kopi tetapi juga untuk menikmati proses dan nilai-nilai yang ada di dalamnya.
--	---

3. Aktivitas *Serving*

Makanan dan minuman yang telah selesai dibuat akan disajikan kepada pengunjung. Pada tahapan ini, Karma *Coffee* menerapkan sistem *self service* sehingga pengunjung diharapkan secara mandiri. Alur penyajian minuman yang dilakukan oleh barista dimulai di area kerja dalam bar yang terletak disisi kiri bar. Setelah pesanan minuman selesai dibuat, barista akan bergerak menuju *pick up counter* yang menjadi area pengunjung mengambil pesanan mereka.



Gambar 3. 30 Denah Alur Penyajian Minuman

Sumber: Analisis Pribadi

Aktivitas penyajian minuman akan dibagi menjadi dua jenis yaitu penyajian minuman untuk pengunjung yang dikonsumsi di tempat (*dine-in*) dan penyajian minuman yang akan dibawa pulang (*take away*). Untuk minuman yang dikonsumsi di tempat, penyajian yang dilakukan oleh barista biasanya menggunakan gelas kaca dan keramik, yang kemudian diletakkan diatas nampan dengan tisu dan sedotan. Minuman yang telah disiapkan akan disajikan di sisi *pick up counter* sehingga pengunjung dapat dengan mudah melihat dan mengambil pesanan mereka. Barista

akan memanggil nama pemesan sebagai tanda bahwa pesanan atas nama tersebut telah siap diambil.



Gambar 3. 31 Alur Penyajian Minuman (*Dine In*)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, akan dipaparkan alur penyajian minuman berdasarkan sudut pandang pengunjung. Berdasarkan sudut pandang pengunjung, mereka cenderung memilih tempat dimana mereka akan duduk selama menunggu pesanan. Ketika pesanan telah selesai dibuat, barista akan menyajikan minuman tersebut dengan nampan yang dijadikan sebagai wadah untuk membawa minuman yang dipesan. Kemudian, pengunjung dapat mengambil pesanan tersebut dan membawanya menuju tempat duduk mereka.



Gambar 3. 32 Alur *Self Service* Oleh Pengunjung

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sementara itu, untuk jenis pesanan *take away*, barista menggunakan gelas plastik untuk minuman dingin dan gelas kertas untuk minuman panas. Selain itu, pesanan minuman *take away* akan dilengkapi dengan kertas anti air pada bagian atas *cup* sehingga pesanan tidak mudah tumpah selama perjalanan.



Gambar 3. 33 Alur Penyajian Minuman (*Take Away*)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Cara penyajian minuman untuk *dine in* dan *take away* pada umumnya cenderung sama, yang membedakan hanya wadah yang digunakan. Selain itu, pesanan *take away* umumnya disiapkan secara cepat sehingga tidak mengganggu alur aktivitas lainnya. Pesanan minuman *take away* kemudian diletakkan di sisi *pick up counter* untuk memudahkan pengunjung menjangkau pesanan mereka. Selain minuman, terdapat juga pesanan *take away* untuk jenis makanan dan *pastry*. Alur penyajian untuk makanan yang dipesan untuk *take away* cenderung sama dengan pesanan *dine in*, yang membedakan keduanya hanya wadah yang digunakan untuk membungkus makanan.



Makanan akan disajikan
dengan *paper bag*

Gambar 3. 34 Penyajian Makanan (*Take away*)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pesanan makanan *take away* akan dikemas dengan wadah kertas dan disajikan dalam kantong kertas (*paper bag*) agar mudah dibawa oleh pengunjung. Penggunaan *paper bag* pada aktivitas ini tidak hanya berperan sebagai wadah kemasan, namun juga berperan sebagai alat identitas karena dalam visualnya memuat logo, elemen khas dan motto dari Karma Coffee. Di luar itu, proses penyajian pesanan *take away* umumnya dilakukan oleh barista secara langsung, di mana jika pesanan telah selesai dibuat dan dikemas barista akan langsung menyajikannya kepada pengunjung. Alur ini menunjukkan bahwa meskipun sistem *self service* telah diterapkan pada aktivitas penyajian, tetapi masih ada beberapa momen tertentu yang membutuhkan interaksi dan kontak langsung antara pengunjung dengan pekerja. Sementara itu, di bawah ini dijabarkan alur penyajian makanan untuk pesanan yang dikonsumsi di tempat (*dine in*). Alur penyajian makanan untuk dikonsumsi di tempat dimulai dari titik dimana makanan diolah yakni dapur, lalu diantar menuju meja bar khususnya pada sisi *pick up counter*, kemudian disajikan dengan nampan dan peralatan makan oleh pekerja yang sedang berada di dalam area bar.



Gambar 3. 35 Denah Aktivitas Pengantaran Makanan

Sumber: Analisis Pribadi

Pada aktivitas penyajian makanan, sistem *self-service* belum diterapkan secara menyeluruh, sehingga pada praktiknya makanan akan diantar oleh pekerja ke meja pemesan. Hal ini disebabkan oleh pesanan makanan yang cenderung berukuran lebih besar dan berat sehingga lebih rentan untuk jatuh dan tumpah jika tidak disajikan secara hati-hati dan stabil. Oleh karena itu, penyajian makanan saat ini hanya dilakukan oleh pekerja karena dianggap lebih stabil dan terlatih.



Gambar 3. 36 Denah Aktivitas Penyajian Makanan (*Dine In*)

Sumber: Analisis Pribadi

Pada alur di bawah ini, tampak bahwa makanan yang telah selesai dibuat di area dapur akan diantarkan ke area bar untuk diletakkan diatas nampan yang

kemudian dilengkapi dengan tisu dan alat makan. Apabila sudah lengkap, makanan akan diantar oleh pekerja menuju meja pemesan.



Gambar 3. 37 Alur Penyajian Makanan (*Dine In*)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 9 Analisis *Slow Design* Terhadap Aktivitas *Serving*

Sumber: Analisis Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
<i>Reveal</i>	Aktivitas penyajian yang ada di Karma <i>Coffee</i> , khususnya sistem <i>self service</i> membuka kesadaran pengunjung akan pentingnya melayani diri sendiri. Sistem <i>self service</i> mendorong pengunjung untuk terlibat dalam alur penyajian, di mana hal ini dapat menciptakan pengalaman interaktif yang dapat membentuk rasa keterikatan dan keterlibatan antara pengunjung dengan ruang dan sistem operasional di dalamnya. Kesadaran yang tercipta dari sistem penyajian ini membentuk rasa tanggung jawab pengunjung dalam melayani diri sendiri dan memperkuat pengalaman yang lebih reflektif dan partisipatif.
<i>Expand</i>	Aktivitas penyajian minuman dengan sistem <i>self service</i> yang dilakukan di Karma <i>Coffee</i> memperluas persepsi pengunjung terhadap peran tiap individu dalam sistem operasional suatu ruang. Sesuai dengan penjelasan Fuad-Luke, disebutkan bahwa prinsip <i>expand</i>

	dalam <i>slow design</i> juga berfokus pada perluasan kesadaran pengguna terhadap dampak dan nilai dari suatu desain. Aktivitas penyajian dengan sistem <i>self service</i> mendorong pengunjung untuk membangun kesadaran bahwa Karma Coffee tidak hanya berperan sebagai tempat konsumsi, tetapi juga sebagai ruang untuk partisipasi dan terlibat dalam ruang dan sistem di dalamnya. Disisi lain, penyajian makanan yang dilakukan oleh pekerja memperluas pemahaman bahwa dalam suatu proses perlu ada penyesuaian sehingga dalam penerapannya lebih efektif dan seimbang.
<i>Reflect</i>	Aktivitas penyajian di Karma Coffee menciptakan ruang bagi pengunjung untuk melakukan aktivitas reflektif terhadap interaksi dan keterikatan yang tercipta antara individu, sistem dan nilai dari setiap prosesnya. Penerapan sistem <i>self service</i> untuk pesanan minuman membuka kesadaran pengunjung bahwa apa yang mereka konsumsi tidak dihasilkan secara instan, melainkan melalui proses kerja yang melibatkan waktu, keterampilan dan tenaga. Merujuk pada prinsip <i>reflect</i> dalam <i>slow design</i> yang dijelaskan oleh Fuad-Luke, disebutkan bahwa prinsip ini berfungsi untuk membangun kesadaran pengguna terhadap nilai dan sistem yang ada melalui pengalaman dari suatu desain. Secara menyeluruh, aktivitas penyajian di Karma Coffee menciptakan ruang reflektif bagi pengunjung untuk dapat memaknai pentingnya keterlibatan, keterampilan dan interaksi antara individu, sistem dan ruang.
<i>Engage</i>	Prinsip <i>engage</i> dalam <i>slow design</i> mengarahkan desain agar dapat membangun keterlibatan pengguna dalam penggunaannya. Aktivitas penyajian di Karma Coffee khususnya sistem <i>self service</i> mendorong pengunjung untuk membentuk rasa keterlibatan terhadap alur yang sedang dijalani. Sistem penyajian dalam bentuk <i>self service</i> maupun <i>full service</i> yang ada di Karma Coffee membuat pengunjung merasa menjadi bagian dari ruang.

<i>Participate</i>	Aktivitas penyajian di Karma Coffee menciptakan keterlibatan pengunjung dalam sistem pelayanan melalui penerapan <i>self service</i> untuk pesanan minuman. Sistem tersebut membuka ruang partisipasi bagi pengunjung untuk dapat menjadi bagian dari alur penyajian. Penerapan sistem <i>self service</i> bertujuan untuk mendorong pengunjung terlibat secara aktif dalam menjalankan alur operasional Karma Coffee.
<i>Evolve</i>	Aktivitas penyajian khususnya sistem <i>self service</i> yang diterapkan di Karma Coffee membentuk kebiasaan dan perilaku pengunjung seiring dengan waktu. Sistem pelayanan mandiri pada aktivitas penyajian minuman menunjukkan fleksibilitas yang memungkinkan pengunjung untuk mengalami pengalaman yang terus berubah dan berkembang setiap waktu. Secara menyeluruh aktivitas penyajiandi Karma Coffee mendorong terbentuknya partisipasi yang terus berkembang seperti penggunaan alat penyajian, pemahaman alur ruangan hingga interaksi yang tercipta selama menunggu pesanan siap.

4. Aktivitas *Supporting*

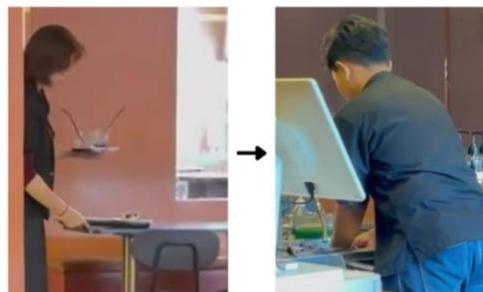
Aktivitas *supporting* merujuk pada kegiatan yang tidak terlihat secara langsung oleh pengunjung tetapi memiliki peran penting dalam menjaga kelancaran operasional dan pelayanan *coffee shop*. Aktivitas *supporting* meliputi kegiatan seperti membersihkan area kerja, membuang sampah, merapikan meja serta mencuci peralatan. Pada Karma Coffee, aktivitas *supporting* biasanya dilakukan oleh pekerja di sela waktu luang. Hal tersebut bertujuan agar tidak mengganggu aktivitas operasional lainnya dan aktivitas pengunjung. Salah satu aktivitas aktif yang dilakukan oleh pekerja di Karma Coffee ialah berkeliling untuk membersihkan meja pelanggan yang telah selesai.



Gambar 3. 38 Denah Aktivitas *Supporting*

Sumber: Analisis Pribadi

Pada saat ada pengunjung yang pergi, barista akan berkeliling ruang duduk untuk mengecek dan mengambil peralatan minum dan makan yang telah selesai digunakan oleh pengunjung. Aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk memastikan ruang duduk bersih dan rapi, tetapi juga berperan sebagai upaya dalam menciptakan kenyamanan bagi pengunjung berikutnya.



Pekerja mengumpulkan piring dan gelas kotor

Alat makan kemudian dicuci

Gambar 3. 39 Alur Aktivitas *Supporting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pekerja biasanya membawa nampan kosong sambil mengelilingi ruangan untuk mengambil piring dan gelas kosong yang telah selesai digunakan. Peralatan makan dan minum yang telah kosong tersebut kemudian akan dibawa untuk dicuci di area bar maupun tempat mencuci piring di area dapur.

Putri Sarah Mutiara Purba, 2025

PERANCANGAN SARANA SAJI DI COFFEE SHOP DENGAN PENDEKATAN SLOW DESIGN: UNTUK MENDORONG KETERLIBATAN PENGGUNA DALAM AKTIVITAS PENYAJIAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 40 Denah Aktivitas Pengantaran Peralatan Kotor

Sumber: Analisis Pribadi

Selain itu, terdapat juga aktivitas *supporting* yang kerap dilakukan oleh pekerja selama jam operasional yaitu pembersihan area kerja. Pekerja biasanya membersihkan area kerja seperti meja bar, kaca, dan mesin-mesin kopi di area bar. kegiatan ini dilakukan secara berkala untuk memastikan kebersihan dan kerapian pada area kerja dan area pelanggan.



Pekerja membersihkan area kerja

Pekerja merapikan area kerja

Gambar 3. 41 Aktivitas *Supporting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 10 Analisis *Slow Design* Terhadap Aktivitas *Supporting*

Sumber: Analisis Pribadi

Prinsip	Hasil Analisis
---------	----------------

<i>Reveal</i>	Aktivitas <i>supporting</i> seperti membersihkan meja, mencuci alat makan, atau menata ulang kursi dilakukan secara terbuka di ruang yang sama dengan pengunjung. Kegiatan ini tidak hanya sebatas alur operasional, tetapi juga berperan sebagai cerminan ruang yang terus dirawat, dijaga, dan dipelihara oleh manusia di dalamnya guna menciptakan kualitas ruang yang berkelanjutan. Aktivitas <i>supporting</i> yang dapat dilihat oleh pengunjung memberikan pemahaman bahwa ruang yang nyaman dibentuk oleh hasil kerja yang berproses dari waktu ke waktu.
<i>Expand</i>	Aktivitas <i>supporting</i> yang dilakukan secara terbuka memperluas kesadaran pengunjung akan pentingnya kegiatan pemeliharaan dan perawatan ruang guna membentuk kualitas ruang dan pengalaman manusia di dalamnya. Keterbukaan dalam aktivitas ini juga mendorong terciptanya rasa tanggung jawab dan kesadaran pengunjung untuk turut terlibat dalam menjaga, merawat dan memelihara ruang.
<i>Reflect</i>	Menurut Fuad-Luke, prinsip <i>reflect</i> dalam <i>slow design</i> bertujuan untuk menciptakan jeda yang memungkinkan pengguna berpikir lebih dalam mengenai makna, nilai dan dampak dari interaksi mereka terhadap desain. Dalam aktivitas <i>supporting</i> di Karma Coffee, kegiatan sederhana seperti membersihkan alat makan di meja pengunjung dan merapikan susunan meja serta kursi membangun kesadaran pengunjung akan pentingnya memelihara dan menjaga ruang. Pengamatan yang dilakukan pengunjung saat pekerja melakukan aktivitas <i>supporting</i> memicu terjadinya perenungan bahwa kualitas ruang yang sedang mereka rasakan dan nikmati merupakan hasil dari proses kerja yang sering kali terabaikan.
<i>Engage</i>	Prinsip <i>engage</i> dalam <i>slow design</i> bertujuan untuk mendorong terjadinya interaksi yang lebih dalam antara pengguna dengan desain. Aktivitas <i>supporting</i> di Karma Coffee yang dilakukan oleh pekerja secara tidak langsung membuka ruang bagi pengunjung untuk ikut terlibat. Keterbukaan dalam aktivitas <i>supporting</i> menciptakan

	kesadaran pengunjung bahwa kenyamanan dan kualitas ruang tidak hanya tanggung jawab satu pihak, melainkan seluruh pihak yang ada di dalamnya. Aktivitas <i>supporting</i> menciptakan peluang bagi pengunjung untuk bertanggung jawab terhadap kebersihan, kenyamanan dan ketertiban ruang.
<i>Participate</i>	Aktivitas <i>supporting</i> yang ada di Karma Coffee membuka peluang partisipasi berupa keterlibatan secara moral dan sosial, di mana pengunjung didorong untuk merespon aktivitas tersebut dengan perilaku yang serupa seperti merapikan kembali meja dan kursi setelah digunakan, tidak meninggalkan sampah sembarangan, dan merapikan alat makan mereka. Aktivitas <i>supporting</i> yang dilakukan secara terbuka menjadikan pengunjung sebagai bagian dari sistem operasional ruang. Selain itu, aktivitas ini juga membentuk kesadaran pengunjung akan pentingnya keterlibatan seluruh pihak dalam menjaga kualitas ruang.
<i>Evolve</i>	Aktivitas <i>supporting</i> di Karma Coffee mendorong ruang untuk terus beradaptasi terhadap pola kunjungan, kebiasaan pengunjung, hingga dinamika sosial yang terus berubah. Aktivitas ini juga memungkinkan terbentuknya <i>habitual memory</i> bagi pengunjung karena dalam pelaksanaannya dilakukan secara terbuka sehingga dapat disaksikan oleh pengunjung. <i>Habitual memory</i> tersebut memberikan pemahaman bagi pengunjung kapan meja akan dibersihkan dan bagaimana kursi ditata ulang, di mana seluruh memori ini terbentuk dari aktivitas <i>supporting</i> yang terus dilakukan dari waktu ke waktu.

Dengan demikian, aktivitas *supporting* tidak hanya bertujuan untuk menjaga kebersihan, tetapi juga menciptakan suasana ruang yang nyaman dan tertata. Tanpa aktivitas pendukung ini, rangkaian aktivitas operasional utama seperti pembuatan pesanan dan penyajian tidak akan berjalan dengan optimal.

Berdasarkan analisis terhadap aktivitas yang dilakukan oleh pekerja di Karma Coffee, aktivitas *serving* dipilih sebagai fokus perancangan karena merupakan titik

awal terjadinya interaksi secara langsung antar pengunjung, pekerja dan produk. Penerapan sistem *self service* dalam aktivitas *serving* tidak hanya berfungsi sebagai teknis penyajian, tetapi juga mencerminkan pergeseran peran pengunjung sebagai penerima layanan pasif menjadi pelaku aktif dalam alur penyajian. Hal ini membuka peluang untuk merancang produk penyajian yang tidak hanya berguna secara fungsional, tetapi juga memperdalam pengalaman pengunjung dalam proses penyajian.

Oleh karena itu, aktivitas *serving* diposisikan sebagai fokus perancangan guna mendorong partisipasi pengunjung yang lebih aktif dengan mencakup keterlibatan multisensori melalui interaksi secara langsung dengan produk dan keterlibatan emosional melalui pola penggunaan produk yang berulang.

3.1.5 Menu Karma *Coffee*

Buku menu pada Karma *Coffee* tidak hanya berperan sebagai daftar pilihan makanan dan minuman, tetapi juga berperan sebagai elemen pembentuk pengalaman pengunjung. Tampilan, warna dan desain pada buku menu yang tersedia di Karma *Coffee* mencerminkan pendekatan desain yang sederhana dan selaras dengan nuansa ruang Karma *Coffee* yang tenang dan hangat. Kehadiran buku menu juga turut membentuk kesan awal bagi pengunjung yang datang ke Karma *Coffee*.



Putri Sarah Mutiara Purba, 2025

PERANCANGAN SARANA SAJI DI COFFEE SHOP DENGAN PENDEKATAN SLOW DESIGN: UNTUK MENDORONG KETERLIBATAN PENGGUNA DALAM AKTIVITAS PENYAJIAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 42 Menu Karma Coffee

Sumber: Karma Coffee

Tata letak menu disusun berdasarkan kategori makanan dan minuman, yang juga dilengkapi dengan foto produk yang membantu pengunjung untuk mengetahui visual suatu menu. Palet warna yang digunakan selaras dengan warna interior ruang yang didominasi oleh warna terakota dengan tambahan warna putih, yang memperkuat identitas visual ruang secara keseluruhan. Penempatan elemen teks dan gambar dibuat seimbang, agar memudahkan pengunjung untuk mengenali jenis menu. Hal ini mencerminkan prinsip *reveal* dan *engage* dalam *slow design*, di mana desain menu mengajak pengunjung untuk membaca secara perlahan, menyerap informasi, dan membangun koneksi emosional terhadap pilihan yang ditawarkan. Slogan “*Back to Our Roots*” yang ditampilkan di bagian pembuka menjadi penanda naratif yang memperkuat identitas Karma Coffee sebagai ruang yang tidak hanya menjual produk, tetapi juga menyuguhkan pengalaman ruang.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, *Long Black* menjadi salah satu menu minuman yang paling sering dipesan oleh pengunjung Karma Coffee. Dominasi pesanan pada menu ini mencerminkan preferensi pengunjung terhadap cita rasa kopi yang lebih murni, pahit, dan ringan tanpa tambahan susu atau pemanis. Pilihan pengunjung terhadap menu ini juga menunjukkan kecenderungan terhadap pengalaman minum kopi yang lebih kontemplatif dan personal, di mana proses menikmati kopi menjadi bagian dari ritual yang perlahan dan tidak terburu-buru. Selain itu, untuk pilihan camilan, *croissant almond* menjadi menu *pastry* yang

Putri Sarah Mutiara Purba, 2025

PERANCANGAN SARANA SAJI DI COFFEE SHOP DENGAN PENDEKATAN SLOW DESIGN: UNTUK MENDORONG KETERLIBATAN PENGGUNA DALAM AKTIVITAS PENYAJIAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

paling sering dipesan oleh pengunjung. Sementara itu, pilihan menu makanan berat umumnya memiliki frekuensi pemesanan lebih rendah dibandingkan menu minuman dan camilan. Namun, di antara seluruh menu makanan berat tersebut, *hamburg rice* menjadi menu makanan yang lebih banyak dipesan, meskipun secara keseluruhan makanan berat tidak menjadi fokus utama pada Karma Coffee.

Merujuk pada hasil pengamatan perilaku konsumsi terhadap pola kunjungan dominan yaitu pengunjung berjumlah dua orang, diketahui bahwa dua gelas minuman merupakan pola menu yang paling konsisten muncul dalam pesanan pengunjung. sementara itu, pemesanan makanan khususnya dalam bentuk camilan seperti *pasrty* tidak selalu muncul dalam pola pesanan dengan pengunjung berjumlah dua orang. Namun, cukup sering dipesan sebagai pelengkap, di mana umumnya pengunjung hanya akan memesan satu porsi camilan untuk dinikmati bersama. Dengan demikian, pola pesanan dua gelas minuman dengan satu piring camilan menjadi representasi kapasitas pesanan pengunjung berjumlah dua orang.

Seluruh menu di Karma Coffee disajikan dengan menggunakan wadah yang telah dipertimbangkan secara fungsional dan visual. Untuk minuman dingin, penyajian menggunakan gelas kaca bening berdiameter 7 cm dengan tinggi 10 cm, hal ini bertujuan untuk menampilkan warna dan lapisan minuman secara transparan sehingga mendukung aspek visual dan estetika dari sajian.



Gambar 3. 43 Gelas Minuman Dingin

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sedangkan untuk minuman panas, Karma *Coffee* menggunakan gelas keramik berukuran lebih kecil dengan diameter 5 cm dan tinggi 7,5 cm. Gelas keramik ini dipilih karena mampu menjaga suhu minuman dengan lebih stabil, serta memberikan kesan hangat saat digenggam sehingga dapat memperkuat pengalaman sensorial dan emosional pengunjung saat menikmatinya.



Gambar 3. 44 Gelas Minuman Panas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menu *pastry* atau camilan disajikan dengan piring keramik berdiameter 15 cm hingga 20 cm, tergantung pada jenis camilan. Sementara itu, menu makanan berat seperti nasi dan mi disajikan dengan menggunakan mangkuk berukuran diameter 20 cm dan tinggi 8 cm atau piring keramik berukuran diameter 20 cm dan tinggi 8 cm, yang cukup menampung isi makanan.



Gambar 3. 45 Piring dan Mangkuk untuk Camilan dan Makanan Berat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2 Analisis Fokus Perancangan

Merujuk pada hasil analisis terhadap elemen ruang dan aktivitas yang berlangsung di Karma *Coffee*, dapat disimpulkan bahwa ruang Karma *Coffee* tidak hanya berfungsi sebagai ruang komersial, tetapi juga sebagai ruang yang mendorong pengalaman pengunjung yang lebih sadar, personal, dan terhubung secara emosional dan sensoris antara ruang, produk dan manusia di dalamnya. Dari enam prinsip *slow design* yang telah dianalisis, terdapat satu prinsip yang dipilih sebagai prinsip dasar perancangan produk ini, yaitu prinsip *engage*. Prinsip ini menekankan pentingnya penciptaan produk yang dapat membentuk keterhubungan antara pengguna dengan produk, baik secara emosional maupun sensorik. Temuan lainnya juga menunjukkan bahwa sebagian besar elemen di Karma *Coffee* seperti tekstur lantai dan tembok, pencahayaan, elemen dekoratif, hingga sistem penyajian menciptakan keterlibatan pengunjung. Pengunjung didorong untuk lebih peka dan lebih terhubung dengan ruang maupun orang di sekitarnya. Hal ini mencerminkan karakter ruang Karma *Coffee* yang mengedepankan nilai keterhubungan (*engagement*) sebagai bagian dari identitasnya.

Maka, fokus perancangan diarahkan untuk memperkuat keterlibatan pengunjung, baik secara fisik maupun emosional. Dengan menjadikan prinsip *engage* sebagai landasan, perancangan dapat diarahkan pada produk yang memungkinkan pengunjung untuk tidak sekadar menggunakan ruang, tetapi juga terlibat dan terhubung dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

3.3 Peluang Perancangan

Pengunjung yang datang dalam kelompok kecil khususnya dua orang, merupakan pola kunjungan yang dominan muncul dalam observasi ruang di Karma *Coffee*. Kecenderungan ini mencerminkan karakter ruang Karma *Coffee* yang memfasilitasi hubungan interpersonal dalam suasana yang hangat dan tenang. Ruang didesain untuk memunculkan interaksi pengunjung yang lebih personal dan yang sadar. Dengan kata lain, pengalaman pengunjung tidak hanya dihasilkan melalui aktivitas konsumsi, tetapi juga partisipasi emosional dan sensoris terhadap

ruang dan interaksi di dalamnya. Merujuk pada prinsip *engage*, desain tidak hanya diposisikan sebagai penyelesaian masalah, tetapi juga sebagai pembentuk pengalaman (*experience-oriented*). Prinsip ini menekankan pentingnya keterlibatan sensorik dan emosional pengguna terhadap objek dan ruang yang mereka tempati.

Pada perancangan ini, sarana saji berpotensi sebagai penguat interaksi pengunjung karena penggunaannya yang sejalan dengan sistem *self-service* yang diterapkan oleh Karma Coffee, serta pola sosial pengunjung yang didominasi oleh kelompok kecil berjumlah dua orang. Sistem *self-service* menuntut partisipasi pengunjung dalam proses pengambilan dan penyajian makanan atau minuman. Dalam aktivitas tersebut, sarana saji berhubungan langsung dengan pengguna secara sensorik melalui sentuhan saat membawa dan mengangkat. Dengan demikian, pemilihan sarana saji sebagai fokus perancangan diarahkan untuk menciptakan produk saji yang dapat mendorong keterlibatan pengunjung dalam aktivitas penyajian, khususnya kelompok kecil berjumlah dua orang.

3.4 Design Brief

Karma Coffee sebagai lokasi studi menunjukkan pola kunjungan yang didominasi oleh kelompok kecil berjumlah dua orang. Selain itu, temuan lain berupa adanya sistem penyajian *self-service* yang diterapkan *coffee shop* ini juga menciptakan ruang partisipasi bagi pengunjung, di mana pengunjung secara langsung mengambil dan membawa pesanan dari area *pick up counter* ke tempat duduk masing-masing. Berdasarkan pola kunjungan dan aktivitas tersebut, sarana saji berpotensi untuk diangkat sebagai peluang desain, hal ini tidak hanya dilandasi oleh fungsi produk dalam alur penyajian, tetapi juga karena sarana saji mampu menjadi medium yang dapat menciptakan keterlibatan pengunjung baik secara sensorik maupun emosional, guna meningkatkan pengalaman pengguna terhadap ruang, mendorong partisipasi pengunjung menjadi bagian dari proses, serta membangun kesadaran pengunjung akan nilai keberlanjutan yang selaras dengan prinsip *engage* dan visi Karma Coffee.

Target pengguna dari perancangan ini adalah kelompok pengunjung yang datang dalam jumlah dua orang, yang berdasarkan observasi merupakan pola dominan pengunjung yang datang ke *Karma Coffee*. Karakteristik pengunjung dalam jumlah dua orang cenderung datang untuk menikmati suasana secara bersama, baik untuk berbincang atau sekadar bersantai. Kelompok pengunjung ini menunjukkan pola interaksi yang lebih intens, karena setiap objek yang ada akan digunakan secara bersama-sama termasuk produk penyajian. Adapun pendekatan perancangan ini mengacu pada prinsip *engage*, yang menekankan pentingnya pengalaman keterlibatan yang sadar dan aktif antara pengguna dengan produk. Dalam aktivitas ini, dua orang pengunjung yang menggunakan satu produk penyajian memiliki peluang untuk berinteraksi lebih aktif secara emosional dan sensoris melalui aktivitas membawa, menata, dan berbagi ruang penyajian.

Kriteria desain ditetapkan berdasarkan kebutuhan fungsional dalam sistem *self service*, karakteristik pengguna dominan yang datang berpasangan, serta pendekatan *slow design* dengan fokus pada prinsip *engage*. Produk penyajian dirancang untuk mampu memenuhi kebutuhan pesanan dua orang, sehingga aspek proporsi dan ruang penyajian menjadi pertimbangan agar mendorong keterlibatan dan interaksi fisik pengguna dengan produk. Secara visual dan material, produk penyajian dirancang selaras dengan atmosfer interior *Karma Coffee* yang hangat, nyaman dan natural. Oleh karena itu, bentuk dan material yang digunakan merujuk pada material dan bentuk yang ada pada *Karma Coffee*, sehingga dapat mendukung atmosfer ruang yang sudah ada. Selain itu, keberlanjutan menjadi nilai utama dalam perancangan ini, sehingga penggunaan material sampah plastik daur ulang dipilih sebagai material utama guna mendukung visi keberlanjutan yang diusung oleh *Karma Coffee*.

Tabel 3. 11 *Design Brief*

Sumber: Analisis Pribadi

Produk	Sarana saji
Pengguna	Kelompok pengunjung kecil (2 orang)

Konsep Desain	Konsep desain pada perancangan ini berpaku pada visual ruang Karma <i>Coffee</i> yang didominasi oleh warna terakota, coklat, hitam dan oranye. Produk dirancang dengan mempertimbangkan material yang digunakan di Karma <i>Coffee</i> yaitu kayu, material plastik daur ulang, besi dan batu.
Gagasan Desain	Sarana saji merujuk pada prinsip <i>engage</i> yang menekankan keterlibatan pengguna. Produk dirancang untuk mendorong pengunjung sebagai pengguna dalam membentuk keterlibatan aktif dalam aktivitas penyajian.
Aspek Desain	- Aspek Material Sarana saji dirancang dengan menggunakan material yang sejalan dengan visi dan atmosfer ruang Karma <i>Coffee</i>.
	- Aspek Pengguna Sarana saji dirancang untuk kelompok pengunjung berjumlah dua orang, menyesuaikan pola kunjungan yang dominan muncul di Karma <i>Coffee</i>. Konfigurasi dua gelas minuman dan satu piring camilan menjadi fokus kapasitas dalam perancangan sarana saji
	- Aspek Pengalaman Produk ini bertujuan untuk membentuk pengalaman pengunjung yang lebih aktif melalui keterlibatan secara multisensori dan emosional. Sarana saji dirancang untuk mendorong pengguna terlibat secara multisensori (melihat, menyentuh, membawa) dan emosional (berbagi ruang saji, menata menu bersama, suasana tenang dan hangat yang berasal dari keselarasan warna dan kesan dari produk dengan atmosfer ruang).

	- Aspek Visual Sarana saji dirancang dengan bentuk organis guna menciptakan kesan yang tenang. Pengaplikasian motif (<i>pattern</i>) acak yang tidak repetitif pada komponen plastik menciptakan identitas material daur ulang yang unik. Pemilihan warna didasari oleh atmosfer ruang sehingga selaras dengan karakter interior Karma <i>Coffee</i>.
--	---