

DESAIN *INTERIOR* BELAKANG KANAN PADA KENDARAAN *FOOD TRUCK* 200 CC

Tiya Eka Alfianto¹⁾, Wachid Yahya²⁾, Sudiro³⁾.

Mesin Otomotif, Politeknik Indonusa Surakarta

ekaalfianto51@gmail.com

wachidyahya@poltekindonusa.ac.id

sudiro@poltekindonusa.ac.id

Abstract

Desain interior adalah perencanaan tata letak dan perancangan sebuah ruang untuk memenuhi kebutuhan serta menambah nilai estetika. Food Truck sebuah kendaraan menyerupai mobil namun beroda tiga yang dirancang dan dibangun mahasiswa D3 Mesin Otomotif Politeknik Indonusa Surakarta. Rumusan masalah pada tugas akhir ini yaitu : (1). Bagaimana desain interior, (2). Bahan apa yang dibutuhkan dalam perancangan bagian interior, (3). Bagaimana langkah pengerjaan bagian interior, (4). Bagaimana hasil uji kelayakan bagian interior. Metode yang digunakan dalam tugas akhir ini yaitu : (1). Studi Pustaka (2). Desain Gambar (3). Pembuatan Produk (4). Revisi, jika pada proses pembuatan produk terdapat kesalahan (5). Uji Kelayakan. Kesimpulan tugas akhir ini yaitu : (1). Pengerjaan interior dimulai dengan mendesain menggunakan autodesk fusion 360, pengerjaan tidak sepenuhnya mengikuti desain tetapi mengalami penyesuaian, seperti bagian belakang dirancang untuk tempat penampungan air dirubah menjadi tempat duduk karena lebih efisien dan fungsional. (2). Pemilihan bahan untuk interior memperhatikan berbagai faktor seperti kerangka utama harus kuat dan tahan guncangan, bagian atas harus kuat dan anti karat karena bersinggungan dengan makanan, dan bagian tempat duduk harus kuat untuk menahan beban. (3). Pengerjaan interior harus dilakukan berurutan dan memperhatikan aspek K3 langkahnya meliputi: persiapan tempat, persiapan alat dan bahan, pemotongan bahan, perakitan serta pengelasan, pengecatan kerangka, dan pemasangan plat bagian atas dari meja. (4). Pengujian dilakukan secara benar sesuai kegunaan produk, pengujian dilakukan langsung ke produk jadi seperti pemberian beban pada tempat duduk dan tempat kompor dengan tujuan menguji kekuatannya, serta untuk melihat kerataan produk dibantu dengan waterpass ataupun dilihat dengan visual.

Kata kunci : Desain, Interior, Food Truck 200 CC.

1. PENDAHULUAN

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Proses desain pada jaman dahulu masih menggunakan metode manual dengan menggunakan berbagai alat seperti penggaris, pensil, drawing pen, kertas gambar, dan dalam proses pembuatan suatu desain memerlukan waktu yang lama.

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat dan hal ini sangat berdampak terhadap kegiatan yang menunjang pekerjaan kita sehari-hari. Tahap dimana akan dibentuk suatu obyek. Obyek yang dibuat akan dibentuk seolah-olah menjadi nyata. Pada proses desain, obyek tersebut akan dibuat menjadi 2D maupun 3D. Proses pemodelan ini memerlukan perancangan

dengan beberapa langkah saat pembuatannya.

Konsep *Food Truck* menggunakan kendaraan roda tiga ini dengan alasan karena memodifikasinya lebih mudah dan lebih hemat serta efisien daripada menggunakan mobil *pick up*, bodi kendaraan roda tiga lebih ramping daripada mobil *pick up* sehingga dapat dengan mudah untuk berjualan diberbagai tempat yang berbeda seperti di pusat keramaian atau pada *event* tertentu. Konsep yang digunakan adalah perpaduan antara *restaurant* dengan pilihan menu masakan *oriental* yang dipasarkan menggunakan kendaraan roda tiga. Karena itulah penulis tertarik untuk mendesain *interior* belakang kanan *Food Truck* 200 CC.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Kata desain awalnya merupakan kata baru peng-Indonesia-an dari kata *design* (bahasa Inggris), istilah ini melengkapi kata “rancang/rancangan/merancang” yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi. Sejalan dengan itu, kalangan insinyur menggunakan istilah “rancang bangun“, sebagai pengganti istilah desain. Namun di kalangan keilmuan seni rupa istilah desain tetap secara konsisten dan formal dipergunakan. (Sachari, 2005)

Autodesk Fusion 360 adalah *cloud-based CAD/CAM tool* untuk keperluan *collaborative product development*. Dimana pada era berkembangnya sistem informasi yang cepat maka dibutuhkan *tools* yang dapat mengakomodir kebutuhan para desainer dalam melakukan kolaborasi desain mereka. *Fusion 360* mengkombinasikan pemodelan organik dengan *solid modeling* yang presisi secara cepat dan mudah diterapkan, serta membuat desain memungkinkan untuk dapat diproduksi. (BILLING, 2017)

Kendaraan *Food truck* merupakan alat yang tepat untuk memobilisasi usaha kuliner. dengan food truk bisa dapat berpindah lokasi dengan cepat mengikuti event yang ada di sekitar kita. *food truck* tidak hanya di jadikan kendaraan untuk memindahkan usaha, ini juga bisa dibuat sebagai media promosi. dengan sering datang dan parkir di tempat-tempat yang ramai orang-orang akan melihat dan mengenal brand / menu yang tertulis pada *food truck* tersebut,

Pada tahun 2016, metode penjualan dengan sistem mobile yaitu food truck, sudah

mulai dikenal oleh masyarakat kota Surabaya tidak lepas dari usaha perusahaan yang menggunakan *promotion mix* untuk memperkenalkan produknya dan membuat citra di benak konsumen dan calon konsumen. Tentunya itu bertujuan untuk menarik perhatian konsumen dan memberikan pilihan konsumen dalam memutuskan untuk membeli produk *food truck* yang mereka inginkan.

2.2. Penelitian Terdahulu

Produk yang dijual di *food truck* sebaiknya adalah makanan biasa. Pemilihan menu ini akan cocok dengan semua kalangan, karena pengadaan *food truck* yang berpindah-pindah ke berbagai area. Adanya kreatifitas dalam pengolahan makanan bisa digunakan untuk memberikan ciri khas pada produk *food truck* yang dijual, akan tetapi kreatifitas ini hanya untuk membedakan produk tersebut dengan produk yang dijual oleh penyedia makanan yang lain. (Kregor, 2015)

Konsep *food truck* pertama kali dicetuskan oleh negara Amerika Serikat. Hidangan yang disajikan mulai dari *hot dog*, *hamburger*, camilan, es krim, minuman, hidangan Tiongkok hingga Meksiko. Tren ini menyebar hingga ke benua Asia. Konsep *food truck* ini sama halnya seperti restoran formal pada umumnya tetapi dibanding dengan restoran formal, biaya dan modal mendirikan *food truck* lebih murah, dan *food truck* dapat dengan leluasa berpindah tempat Di Indonesia, gerakan ini mulai menyebar sekitar akhir tahun 2013. Untuk sejarah *food truck* di Indonesia, belum terlalu jelas sejarah *food truck*. Namun, yang jelas, *food truck* pertama kali bermunculan di Bandung dan Ibu kota Jakarta, dengan dorongan yang serupa dengan *food truck* di Amerika Serikat. (Ignatius Bryan Abimanyu Wicaksono, 2019)

III. METODE

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah bahan-bahan yang menjadi acuan atau bacaan dalam menyusun laporan praktik tugas akhir, dapat berupa buku-buku dan internet dalam hal ini buku-buku jurnal dan internet digunakan sebagai bahan mencari teorimaupun reverensi. (Nazir, 1988)

2. Desain Gambar
Catatan dari hasil studi pustaka yang menjadi bahan acuan untuk pekerjaan dan pembuatan desain produk ide tentang produk dan transformasi ide menjadi kenyataan, spesifikasi ini tentang produk yang mau disiapkan. (Prasetyowibowo, 1999)
3. Pembuatan Produk
Pembuatan produk di mulai dengan melakukan pengukuran bahan kemudian pemotongan bahan dan kemudian dilakukan perakitan pembuatan produk.
4. Revisi
Jika dalam pembuatan produk di temukan sebuah kekurangan maka dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk tersebut.
5. Uji Kelayakan
Uji kelayakan di lakukan dengan cara uji beban yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kekuatan produk yang diduga tidak kuat untuk menopang beban yang ada di atasnya.
6. Produk Jadi Desain
Produk sudah sempurna dan sudah siap untuk di gunakan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Desain Interior Belakang Kanan Food Truck 200 CC

Untuk pengerjaan desain *interior* ini penulis menggunakan *Software Autodesk Fusion 360* karena *tools* yang dapat mengakomodir kebutuhan para desainer dalam melakukan kolaborasi desain mereka. *Fusion 360* mengkombinasikan pemodelan organik dengan *solid modeling* yang presisi secara cepat dan mudah diterapkan, serta membuat desain memungkinkan untuk dapat diproduksi. Berikut ini adalah desain dari *interior* belakang kanan *food truck* :



Sumber : Dokumentasi Pribadi. Gambar 1.
Desain Interior Belakang Kanan

Hasil desain diatas merupakan rancangan desain *interior* kanan *food truck* yang menyesuaikan sesuai dengan kapasitas serta kebutuhan dari *food truck* itu sendiri. Pada

bagian paling belakang diperuntukkan untuk tempat duduk untuk operator di dalam, kemudian agak kedepan digunakan untuk tatakan kompor yang digunakan untuk memasak hidangan, serta bagian bawah kompor dibuat berongga yang dapat digunakan untuk menaruh barang yang sekiranya diperlukan.

4.2. Bahan Interior Belakang Kanan Food Truck 200 CC

1. Besi Hollow

Khusus untuk rangka, kondisinya harus kuat, ringan, kokoh, dan tahan terhadap getaran atau guncangan yang diterima dari berbagai kondisi jalan. Akan merugikan, jika ada rangka mobil yang tidak memenuhi standar itu .(Buntarto, 2015) Karena itu untuk kerangka bahannya terbuat dari besi *hollow* yang memiliki kekuatan untuk menopang beban diatas meja.

2. Stainless Steel

Stainless steel terbuat dari campuran beberapa bahan dasar seperti *mangan, silikon, nikel, kromium* dan *karbon*. Bahan-bahan tersebut mengandung berbagai fungsi tersendiri. Sebagai contoh, *kromium* akan menjaga logam dari korosi sedangkan *nikel* akan berfungsi melindungi dari karat. Oleh karena, tidak heran jika di dunia kedokteran maupun kuliner, penggunaan peralatan *stainless steel* sudah banyak ditemui. Maka penggunaan material ini sangat cocok untuk bagian atas meja *interior* kanan.

3. Kayu Lapis / Tripleks

Sejenis papan pabrikan yang terdiri dari lapisan kayu (venir kayu) yang direkatkan bersama-sama. Kayu lapis merupakan salah satu produk kayu yang paling sering digunakan. Kayu lapis bersifat fleksibel, murah, dapat didaur ulang serta mudah dibentuk.

4.3. Tahap Pengerjaan Interior Belakang Kanan Food Truck 200 CC

1. Persiapan Tempat Kerja

Sebelum digunakan tempat kerja harusnya dalam keadaan bersih, tidak licin serta tidak terdapat benda atau cairan yang membahayakan.

2. Persiapan Peralatan
Memastikan alat lengkap serta dalam keadaan bersih dan siap digunakan sesuai fungsinya.
3. Mengukur besi *hollow* menggunakan meteran sesuai dengan ukuran untuk kerangka dari meja.
4. Memotong besi *hollow* menggunakan gerinda duduk sesuai dengan hasil pengukuran.
5. Merangkai potongan besi *hollow* menjadi kerangka meja sesuai desain dengan metode pengelasan
6. Memastikan sudut kerangka tepat 90° menggunakan penggaris siku
7. Meratakan permukaan kerangka yang menonjol akibat dari pengelasan menggunakan gerinda tangan
8. Setelah kerangka jadi lanjut ke tahap pemasangan plat atas
9. Mengukur plat *stanless steel* sesuai dengan ukuran bagian atas meja, beri tanda menggunakan spidol agar mudah dalam pemotongan
10. Memotong plat *stanless steel* menggunakan gerinda tangan sesuai tanda saat pengukuran
11. Menghaluskan pinggiran plat agar rapi dan tidak tajam karena proses pemotongan
12. Mengecat kerangka dengan cat hitam agar tidak berkarat dan terlihat bersih
13. Memasang ragum G agar plat tidak bergeser saat proses pengeboran ataupun pengelingan
14. Melubangi plat dan kerangka untuk proses pengelingan, agar plat menempel kuat pada kerangka
15. Melakukan pemasangan paku keling dengan tang khusus untuk keling
16. Memotong kayu lapis / tripleks sesuai dengan ukuran kerangka yang untuk tempat duduk
17. Melubangi kayu lapis / tripleks dan plat pelapis menggunakan bor tangan sesuai dengan ukuran baut
18. Memasang baut pengikat kayu lapis / tripleks agar tidak bergeser-geser
19. Proses pengerjaan selesai

4.4. Uji Kelayakan Interior Belakang Kanan Food Truck 200 CC

Uji kelayakan adalah suatu metode pengujian yang bersifat setengah merusak atau merusak secara keseluruhan komponen yang diuji. Pengujian yang dimaksud dapat dilakukan

dengan beberapa metode salah satunya adalah metode uji beban. Tujuan uji beban pada dasarnya adalah untuk membuktikan bahwa tingkat kekuatan suatu struktur atau bagian struktur. Oleh karena itu biasanya uji beban hanya dipusatkan pada bagian-bagian struktur yang dicurigai tidak memenuhi persyaratan tingkat kekuatan berdasarkan data-data hasil pengujian material dan hasil pengamatan. Memberikan beban pada produk yang telah selesai dikerjakan, untuk bagian tempat duduk langsung di uji dengan menduduki produk apakah kuat menahan beban dari penguji, kemudian melihat secara visual serta pengecekan permukaan atas produk apakah rata, miring, ataupun bergelombang karena sangat berpengaruh sebab diatas produk akan digunakan untuk menaruh barang. Pengujian ini dapat dilakukan dengan bantuan *waterpass* untuk menguji permukaan dari produk.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan diatas, maka tugas akhir dengan judul “Desain Interior Belakang Kanan Pada Kendaraan Food Truck 200 CC”, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengerjaan *interior food truck* dimulai dengan mendesain menggunakan aplikasi *autodesk fusion 360* sesuai dengan rencana awal, tetapi pengerjaan tidak sepenuhnya mengikuti keseluruhan desain tetapi juga mengalami penyesuaian di lapangan untuk bagaimana tepatnya, seperti pada bagian belakang sebelumnya dirancang untuk tempat penampungan air tetapi dirubah menjadi tempat duduk karena dirasa lebih efisien dan fungsional.
2. Pemilihan bahan untuk *interior food truck* harus memperhatikan berbagai faktor seperti untuk kerangka utama menggunakan besi *hollow 3x3* karena harus kuat serta tahan dengan goncangan, untuk bagian atas menggunakan plat *stainless steel* karena harus kuat dan anti karat sebab akan bersinggungan langsung dengan makanan, dan pada bagian tempat duduk sebelum plat *stainless steel* pada bagian bawahnya dilapisi kayu lapis / tripleks dengan tebal 9 mm untuk kekuatan karena harus benar-benar kuat untuk menahan beban.
3. Pengerjaan *interior* harus dilakukan berurutan dan memperhatikan aspek keselamatan kerja langkahnya meliputi:

persiapan tempat, persiapan alat dan bahan, pemotongan bahan, perakitan serta pengelasan, pengecatan kerangka, dan pemasangan plat bagian atas dari meja.

4. Pengujian beban dilakukan dengan benar sesuai dari kegunaan produk, karena akan menentukan usia pakai dari produk tersebut. Pengujian dilakukan secara langsung ke produk dengan cara pemberian beban, untuk bagian tempat duduk di uji dengan cara menduduki langsung dan tempat kompor diuji dengan pemberian beban yang diganti dengan baterai 2 pcs karena dirasa beratnya setara dengan kompor yang akan diletakkan di atasnya dengan tujuan menguji kekuatannya, serta untuk melihat kerataan produk dibantu dengan waterpass ataupun dilihat dengan *visual* saja.

6. REFERENSI

BILLING, J. (2017). *Autodesk Design Academy*.

Buntarto. (2015). *Pengenalan Bodi Otomotif* (p. 144). Pustaka Baru Press.

Ignatius Bryan Abimanyu Wicaksono, R. T. K. (2019). *Analisis Dan Usulan Strategi Bauran Ritel Food Truck di Kota Bandung*. 11, 2085–8698.

Kregor, E. (2015). *Food Trucks , Incremental Innovation , and Regulatory Ruts*. 1, 16.

Nazir, M. (1988). *Koleksi Buku 1988 Nazir , Mohammad " Metode penelitian / Mohammad Nazir " 1988*. 1988.

Prasetyowibowo, G. (1999). *Desain Produk Industri Edisi Kedua*. Yayasan Delapan-Sepuluh.

Sachari, A. (2005). *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Penerbit Erlangga.