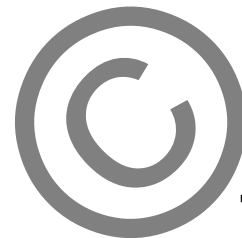


**TUGAS AKHIR**

**SARANA PENYAJI MAKANAN SATE DI CAFÉ VIA-VIA**

MEMPERKENALKAN BUDAYA LOKAL KEPADA TURIS ASING



**DI SUSUN OLEH:**

**TANIA BUNGA PRAWOTO**

**24.07.00.54**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**2011/2012**

**SARANA PENYAJI MAKANAN SATE DI CAFÉ VIA-VIA  
MEMPERKENALKAN BUDAYA LOKAL KEPADA TURIS ASING**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Program Studi Desain Produk

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Teknik

Disusun Oleh:

Tania Bunga Prawoto

24.07.00.54

Diperiksa di: Yogyakarta

Tanggal: 6 febuari 2012

Dosen Pembimbing I,


  
Dra. Koniherawati, S.Sn

Dosen Pembimbing II,

  
Tosan Tri Putro, S.Sn

Mengetahui

  
Ketua Program Studi,

  
Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : SARANA PENYAJI MAKANAN SATE DI CAFÉ VIA-VIA

Nama Mahasiswa : TANIA BUNGA PRAWOTO

No. Mahasiswa : 24 . 07 . 0054

Mata Kuliah : Tugas Akhir

Kode : PD 8388

Semester : VIII

Tahun: 2011/2012

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta


---

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana pada tanggal :

26 januari 2012

Yogyakarta, 6 febuari 2012

Dosen Penguji I,



Bertha Bintari W., *ST.MT. MAID*

---

Dosen Penguji II,



Kristian Oentoro, *S.Ds*

---

**UTA WACANA**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan

dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir

### **SARAN PENYAJI MAKANAN SATE DI CAFÉ VIA-VIA MEMPERKENALKAN BUDAYA LOKAL KEPADA TURIS ASING**

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain di nyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Yogyakarta, 6 Febuari 2012



**TANIA BUNGA PRAWOTO**

24.07.00.54

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberi kekuatan, penyertaan, dan kasih yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dengan rasa suka cita dan kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan Tugas Akhir dengan judul “SARANA PENYAJI SATE DI CAFÉ VIA-VIA” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Produk dari Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta. Untuk mewujudkan Tugas Akhir ini, saya tidak terlepas dari bantuan ,dorongan dan doa dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan penuh kesungguhan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih serta penghargaan sebesar-besarnya kepada:

- Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberi kekuatan melalui orang-orang di sekitar penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
- Seluruh keluarga penulis, Papa yang sudah membantu dalam mencari ide, Kak Igar yang membantu dalam pembuatan gambar teknik dan segala masukannya. Oma, Mama, Kak Bara yang selalu mendukung dengan memberi masukan dan doa-doanya.
- Thomas Frankie Wijaya yang telah luar biasa bersabar dan selalu menemani dalam mengerjakan tugas akhir ini, Serta senantiasa mengantar kemana saja untuk mencari data, menjadi tempat pelampiasan di saat penulis mulai *stress*. Dan tak lupa terima kasih atas ide-ide yang diberikan
- Ibu Konihrawati selaku dosen pembimbing, yang selalu sabar dalam membimbing penulis, memberi masukan dan dukungan yang luar biasa.
- Pak Tosan selaku dosen pembimbing 2, yang juga sudah bersabar dan banyak memberi masukan-masukan yang bermanfaat untuk Tugas Akhir ini.
- Bu Berta dan Pak Kristian selaku dosen penguji yang sudah banyak memberi saran dan masukannya.
- Semua dosen desain produk UKDW yang telah membimbing penulis dari semester 1 hingga selesai.
- Mbak Romdie selaku manajer Via-via yang mau meluangkan waktunya untuk membantu mencari data.
- Mas Sigit dan Mas Gender yang membantu dalam pembuatan model serta masukkan-masukannya.

- Teman-teman seperjuangan penulis, Lia, Emy, Oland, Lala, Vero, Milka, yang selalu memberi semangat, penghiburan, bantuan-bantuan yang luar biasa dan masukkan-masukkannya. Stefani Rosiana atas doa dan dukungannya.
- Dan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala doa dan dukungannya, biarlah Tuhan yang membalas segala kebaikan kalian. Dan mohon maaf atas segala kekurangan, maupun kesalahan yang di buat penulis. Semoga Tuhan senantiasa memberkati kita semua.

Yogyakarta,.....Febuari 2012

Penulis,

© UKDWN

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....//.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAKSI.....	xii

## Bab I: Pendahuluan

I.1 latar Belakang .....	1
I.2 Pernyataan Desain .....	1
I.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
I.4 Metode Desain	
I.4.1. Objectives Tree Method.....	2
I.4.2 Weighted Objectives Method.....	2
I.4.3 Observation Method.....	3
I.4.4 Interview Method.....	3
I.5 Sinopsis.....	3

Bab II: Data Literatur

II.1 Pengertian Gastronomi.....	4
II.2 Pentingnya Penyajian Makanan.....	4
II.3. Pengertian Slow Food.....	5
II.4. Makanan Sate Ayam	
II.4.1 Tentang Sate Ayam.....	5
II.4.2 Sejarah Sate Ayam.....	6
II.4.3 Makna Sate Ayam.....	6
II.4.4 Macam-maca Alat Bakar Sate.....	.6
II.5 Efek Psikologi Warna Pada Piring.....	7
II.6 Jenis-Jenis Arang.....	8
II.7 Macam-macam Alternatif Bahan Penyajian Sate.....	8
II.8. Jenis-Jenis Tanah Liat dan Sifatnya.....	9
II.9 Teknik dan Proses Pembuatan Keramik.....	9
II.10 Alat-alat Untuk Membuat Keramik.....	13
II.11 Data Ergonomi dan Antropometri	
II.11.1Data Ergonomi.....	14
II.11.2 Data Antropometri.....	15
II.11.3 Dimensi Manusia.....	15



## Bab. III. Data Lapangan dan Analisa

### III.1 Profil Via-Via

III.1.1 Tentang Via-via..... 16

III.1.2 Filosofi Via-via..... 16

III.1.3 Suasana Via-via..... 17

### III.2 Observation Method

III.2.1 Hasil Pengamatan di Café Via-via..... 18

### III.3 Interview Method

III.3.1 Hasil Wawancara dengan Manajer Via-via..... 19

III.4 Problem Seeking..... 20

### III.5 Produk Sejenis

III.5.1 Alat Bakar Sate..... 21

III.5.2 Alat Bantu Pelepas Sate..... 22

### III.6. Image Board

III.6.1 Image Board Pengguna..... 23

III.6.2 Image Board :Bentuk Simple pada Produk..... 24

III.6.3 Image Board :Bentuk Multifungsi..... 25

III.7 Analisa Pengguna..... 26

III.8 Analisa Lingkungan Produk..... 26

### III.9 Analisa Ergonomi

III.9.1 Rentang Jangkauan Tangan.....	.27
III.9.2 Ukuran Sate di Via-via.....	27
III.9.3 Analisa Ukuran Tubuh Manusia.....	28
III.9.4 Analisa Ukuran Tangan.....	29
III.10. Alternatif Pemilihan Bahan.....	30
III.11. Alternatif Pemilihan Arang.....	31
<b>Bab. IV Konsep</b>	
IV.1 Design Brief.....	32
IV.2 Posisi Produk Terhadap Pengguna.....	32
IV.3 Kebutuhan Khusus Pada Produk.....	32
IV.4 Posisi Produk Terhadap Produk Sejenis.....	32
IV.5 Kemudahan Yang di Bantu Oleh Produk.....	33
IV.6 Atribut Produk.....	33
IV.7 Batasan Ukuran Produk.....	34
IV.8 Pemetaan Pohon Tujuan.....	35
<b>Bab. V Proses Kreatif, Perwujudan, dan Gambar Teknik</b>	
V.1 Alternatif Alur Operasional Produk.....	36
V.2 Pemilihan Alternatif Operasional Produk.....	37
V.3 Pemilihan Alternatif Bentuk Dasar .....	38
V.4 Zoning Produk.....	39

V.5 Sketsa.....	40
V.6 Uji Coba Bentuk.....	47
V.7 Uji Coba Model.....	47
V.8 Pembuatan Prototype	
V.8.1 Alat dan Bahan.....	48
V.8.2 Proses Pembuatan.....	48
V.9 Gambar Teknik.....	49
V.10 Kritik dan Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	53

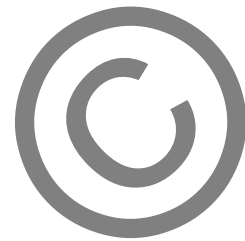
© UKYDIN

## ABSTRAKSI

Makanan selalu melekat dalam hidup sehari-hari manusia. Sejak bangun tidur sampai tidur lagi, kita akan selalu ingat makanan. Karena itu makanan bisa disebut sebagai produk kebudayaan, serta menjadi identitas bangsa. Sepiring makanan selain berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia ternyata juga memiliki nilai sejarah dan filosofinya sendiri. Dalam sepiring makanan ternyata terdapat banyak hasil percampuran olah kreativitas manusia dan lintas kebudayaan. Banyak campur tangan dan bahkan citarasa peranakan yang tercampur dalam suatu makanan, tetapi justru di sinilah letak keunikan dari kuliner bangsa tersebut. Adanya percampuran dan silang budaya inilah yang menghasilkan ciri khas setiap negara, meskipun ada bahan baku yang sama.

Yogyakarta merupakan salah satu tujuan wisata yang terkenal nomor dua setelah Bali. Hal ini dikarenakan Yogyakarta memiliki banyak objek wisata seperti wisata alam, budaya, pendidikan, kuliner, dan lain-lain. Potensi wisata Yogyakarta yang menarik untuk dikembangkan adalah wisata kulinernya. Wisata kuliner sangat berbeda dengan wisata lainnya, karena wisata ini lebih mengunggulkan makanan, kekhasan rasa, dan kepuasan suatu makanan atau sajian. Hanya saja saat ini wisata kuliner di Yogyakarta belum dikembangkan secara maksimal.

Dari permasalahan di atas maka muncullah sebuah kebutuhan yaitu sebuah sarana yang mampu meningkatkan citra makanan Yogyakarta, sehingga dapat memperkenalkan budaya Yogyakarta kepada kancah Internasional, khususnya dalam bidang kuliner. Kebutuhan tersebut kemudian diangkat sebagai proyek Tugas Akhir ini. Metode penelitian yang digunakan untuk mencari data-data yang dibutuhkan adalah metode Observation dan Interview, untuk mengetahui kebutuhan, dan karakter pengguna.



# BAB I. PENDAHULUAN

## I.1 LATAR BELAKANG

Secara geografis Indonesia memiliki bermacam-macam pulau, sehingga memiliki bermacam-macam budaya. Karena perbedaan budaya ini maka Indonesia memiliki bermacam-macam makanan khas. Masakan Indonesia sendiri sudah terpengaruh dari budaya luar, seperti China, India, Eropa, dan bagian asia lainnya. Makanan Indonesia juga menganut Bhineka Tunggal Ika, karena keberagaman setiap wilayah yang berbeda.

Ciri tipikal makanan Indonesia dapat di deskripsikan berupa setumpuk nasi putih dengan beberapa macam lauk. Seperti sayur, ikan, ayam, atau daging, dengan jumlah yang kecil, dan dengan sambal pedas di sampingnya, atau kacang, tak lupa kerupuk, dan bawang merah goreng di atasnya untuk memberi tekstur renyah pada makanan. Tetapi deskripsi ini lebih cocok untuk masakan di daerah Jawa, Bali, dan Sumatra. Sedangkan daerah lain mungkin berbeda, karena memiliki makanan pokok berupa sagu, ketela, jangung atau ubi.

Yogyakarta merupakan salah satu tujuan wisata yang terkenal nomor dua setelah Bali. Hal ini dikarenakan Yogyakarta memiliki banyak objek wisata seperti wisata alam, budaya, pendidikan, kuliner, dan lain-lain. Potensi wisata Yogyakarta yang menarik untuk dikembangkan adalah wisata kulinernya. Wisata kuliner sangat berbeda dengan wisata lainnya, karena wisata ini lebih mengunggulkan makanan, kekhasan rasa, dan kepuasan suatu makanan atau sajian.

Menurut Bapak Bondan Winarno (pakar kuliner) dalam acara Jogja Kuliner Expo 2008, menyatakan bahwa, kuliner merupakan bagian dari pusaka budaya, oleh karena itu kuliner tidak boleh dilecehkan lagi. Kuliner merupakan kekuatan ekonomi rakyat karena usaha kecil menengah kebanyakan berasal dari sektor makanan. Untuk mengenalkan kuliner di Yogyakarta jangan hanya memberikan daftar menu, tetapi juga harus dengan cerita-cerita seputar makanan itu. (www.kompas.com)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Yogyakarta memiliki potensi wisata kuliner yang besar, karena adanya kekhasan rasa, sajian, maupun cerita di balik makanan itu sendiri, hanya saja hal ini belum dikembangkan secara serius. Maka diperlukan produk yang dapat mengangkat citra kuliner Yogyakarta, dengan mengangkat cerita atau filosofi di balik makanan itu.

## I.2 PERNYATAAN DESAIN

Makanan Indonesia mempunyai potensi untuk dijadikan daya tarik wisata. Tetapi untuk saat ini kurang dikembangkan.

Selama ini masih banyak restoran ataupun rumah makan yang kurang memperhatikan pentingnya penyajian makanan. Mereka kebanyakan menyajikan makanan hanya dengan piring yang sudah ada, tanpa memperhatikan esensi dari makanan itu sendiri. Tidak seperti di luar negeri, sebagai contoh: Jepang yang sangat memikirkan cara penyajian yang tepat untuk makanan tradisional mereka.

Untuk mengangkat citra makanan Indonesia diperlukan langkah yang kreatif dan inovatif. Maka diperlukan suatu sarana untuk menyajikan makanan, dimana tidak

hanya menarik dalam rasa, tetapi juga pengalaman saat memakannya, sehingga dapat menjadi daya tarik untuk para wisatawan asing yang berkunjung. Karena produk akan ditargetkan untuk orang asing maka haruslah mengangkat makanan Indonesia yang digemari oleh wisatawan asing, dan dalam penyajian yang modern, namun tidak meninggalkan unsur-unsur budayanya. Makanan Indonesia yang di angkat adalah sate ayam Via-Via, dimana sate berasal dari daerah Jawa, dan sudah dikenal hingga manca Negara.

Cara penyajian sate yang digunakan oleh rumah makan atau restoran yang ada saat ini, hanya menggunakan piring yang ada di pasaran, sehingga kurang memberi pengalaman saat memakan sate. Sedangkan alat penyajian sate yang akan dibuat ini dapat memberikan pengalaman baru untuk konsumen nantinya.

### **I.3 TUJUAN DAN MANFAAT**

#### **I.3.1 TUJUAN**

Tujuan dari pembuatan sarana penyajian sate ayam ini adalah untuk memberikan nilai lebih pada masakan sate ayam Via-via, dan pengalaman untuk para penikmat sate dari manca negara. Sehingga dapat meningkatkan pariwisata Yogyakarta terutama di sektor kuliner.

#### **I.3.2 MANFAAT**

Manfaat bagi pengusaha restoran adalah dapat menarik para pengunjung yang ingin mencoba sensasi baru saat makan sate, dengan demikian selain dapat pemasukan lebih, juga dapat meningkatkan citra restoran itu sendiri di

mata pengunjung. Bagi para konsumen sate, dapat merasakan pengalaman atau sensasi baru saat memakan sate.

### **I.4 METODE DESAIN**

#### **I.4.1 OBJECTIVES TREE METHOD**

*Objectives tree method* biasa juga disebut dengan *user needs* atau *product purpose*. Metode ini adalah penggabungan dari tujuan abstrak dan konkrit yang ingin dicapai dari sebuah desain. Tujuan atau sasaran desain ini didapat dari pernyataan desain (desain brief). Metode ini dipakai untuk memperjelas tujuan dan sub-tujuan desain dari pernyataan desain. Dalam menjabarkan dan memperjelas tujuan desain digunakan pertanyaan 5W+1H (what, when, why, who, where, how)

#### **I.4.2 WEIGHTED OBJECTIVES METHOD**

*Weighted objectives method* adalah metode yang membandingkan nilai kegunaan (*utility values*) pada setiap usulan alternatif desain. Perbandingan ini dilakukan dengan penilaian beberapa performa sesuai tujuan desain yang menggunakan rentang skala pada setiap alternatif desain. Alternatif desain dengan jumlah nilai yang terbesar yang akan terpilih untuk dikembangkan.

#### **I.4.3 OBSERVATION METHOD**

*Observation method* adalah metode mencari data dengan melakukan pengamatan terhadap fenomena atau kejadian di suatu lokasi guna membantu mencari permasalahan yang ada. Materi dan pengetahuan dari hasil pengamatan

dikumpulkan dan kemudian di olah dan digunakan sebagai salah satu acuan dalam pembuatan produk.

#### **I.4.4 INTERVIEW METHOD**

*Interview method* atau metode wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara.

#### **I.5. SINOPSIS**

Bab I dalam laporan ini berisi tentang latar belakang dan metode penelitian yang digunakan untuk mencari data.

Bab 2 berisi tentang data-data literatur yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan produk

Bab 3 berisi tentang data observasi, data interview dan analisa-analisa, yang digunakan sebagai acuan pembuatan produk

Bab 4 berisi tentang konsep produk yang akan dibuat dan kelengkapan-kelengkapannya

Bab 5 berisi tentang sketsa, uji coba model dan gambar teknik dari produk terpilih.

## **BAB.V. PROSES KREATIF, PERWUJUDAN DAN GAMBAR TEKNIK**

### **V.1. ALTERNATIF ALUR OPERASIONAL PRODUK**

#### **Alternatif 1**

Produk diambil lalu anggang di buka (oleh pramusaji) lalu arang yang sudah hidup di masukkan lalu anggang di tutup lalu makanan dimasukkan ke dalam wadah lalu sate di letakkan di atas pemanggang lalu di sajikan ke tamu lalu tamu melepas sate dengan garpu lalu tusuk sate diletakkan di wadah yang sudah ada lalu saus dituang lalu sate dimakan lalu setelah habis pramusaji mengambil produk lalu dicuci lalu disimpan dengan ditumpuk.

#### **Alternative 2**

Produk diambil lalu arang yang sudah menyala di masukan lalu makanan disajikan lalu sate dipindah dari wadah ke atas tempat pembakaran lalu sate diambil lalu sate di celupkan ke bumbu lalu sate dilepas dari tusuk lalu sate dimakan lalu setelah habis sate diambil pramusaji lalu dicuci lalu disimpan.

#### **Alternatif 3**

Produk disiapkan di meja lalu arang dimasukkan lalu sate di letakkan di pemanggang lalu sate diambil oleh tamu lalu sate dilepas dengan garpu lalu saus dituang lalu sate dimakan lalu tusuk diletakkan di wadah lalu setelah selesai anggang diambil oleh pramusaji lalu dicuci lalu diletakkan di pemanggang.

#### **Alternatif 4**

Produk diambil lalu arang dimasukkan lalu sate mentah dan komponennya di sajikan dengan produk lalu tamu menunggu sate matang lalu bumbu dituang lalu sate dilepas lalu dengan produk lalu sate dimakan lalu setelah selesai produk di ambil pramusaji lalu dicuci lalu disimpan



## V.2. PEMILIHAN ALTERNATIF OPERASIONAL PRODUK

ALTERNATIF OPERASIONAL PRODUK	ASPEK PENILAIAN			JUMLAH NILAI
	Kemudahan	Manfaat	keamanan	
Alternatif 1	4	4	5	13
Alternatif 2	5	4	5	14
Alternatif 3	2	3	1	6
Alternatif 4	1	4	2	7

### Keterangan:

Sangat baik : 5

Baik: 4

Cukup: 3

Kurang: 2

Buruk: 1

sangat buruk: 0


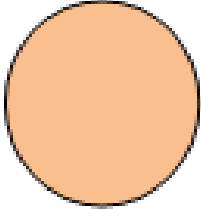
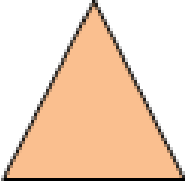
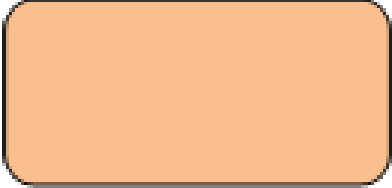

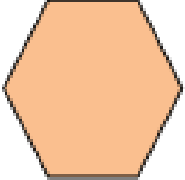
### Kesimpulan:

Alternatif operasional produk yang terpilih adalah:

Alternatif 2:

Produk diambil lalu arang yang sudah menyala di masukan lalu makanan disajikan lalu sate dipindah dari wadah ke atas tempat pembakaran lalu sate diambil lalu sate di celupkan ke bumbu lalu sate dilepas dari tusuk lalu sate dimakan lalu setelah habis sate diambil pramusaji lalu dicuci lalu disimpan.

### V.3. PEMILIHAN ALTERNATI BENTUK DASAR

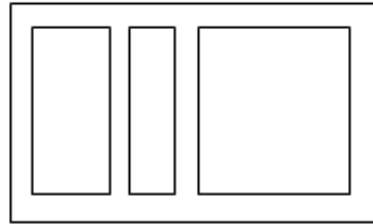
Alternative bentuk	Nilai
	5
	4
	3
	5
	1
	2

<b>Keterangan:</b>	
Sangat efisien :	<b>5</b>
Efisien :	<b>4</b>
Cukup efisien:	<b>3</b>
Kurang efisien:	<b>2</b>
Tidak efisien:	<b>1</b>
sangat tidak efisien:	<b>0</b>

Kesimpulan: bentuk dasar yang digunakan untuk produk adalah persegi dengan ujung tumpul, karena bentuk tersebut merupakan bentuk paling efisien saat diletakan di meja.

## V.4. ZONING PRODUK

1.



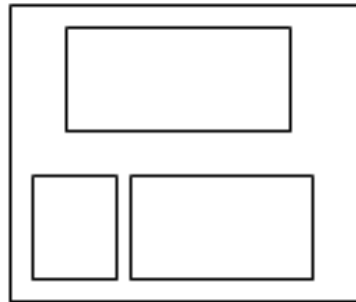
Peletakan alat bakar bagian di kiri, wadah bumbu di tengah dan wadan nasi di kanan

(+) Penempatan sesuai dengan perilaku atau kebiasaan makan sate

(+) efisien tempat

(+) keleluasaan pergerakan tangan, baik

2.



Peletakan alat bakar sate di bagian atas, bumbu di sebelah kiri dan nasi di sebelah kanan bawah.

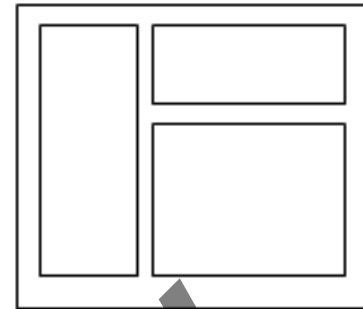
(+) efisien tempat

(-) keleluasaan pergerakan tangan, kurang baik

(-) jarak jangkau sate menjadi jauh

(-) tidak efisien bahan

3.



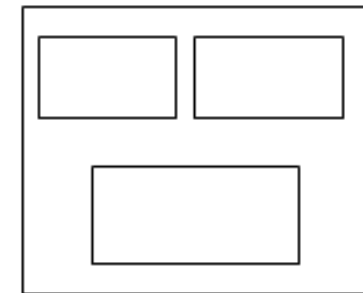
Peletakan alat bakar di sebelah kiri, bumbu di kanan atas, dan nasi di kanan bawah

(+) efisien tempat

(+) efisien bahan

(-) tangan akan kesulitan mencelupkan sate ke bumbu karena ada jarak

4.



Peletakan alat bakar sate di bagian kiri atas, bumbu di kanan atas, dan nasi di bagian bawah

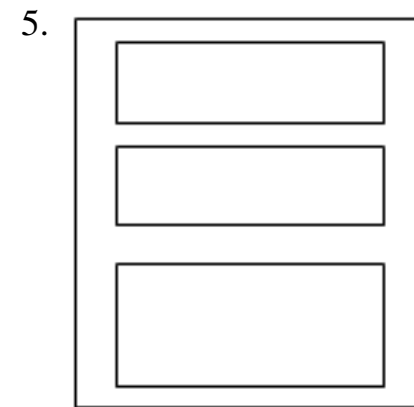
(-) tidak efisien bahan

(-) jarak jangkau sate cukup jauh

(-) proses dari mengambil sate, mencelupkan ke dalam bumbu hingga di letakkan di piring susah

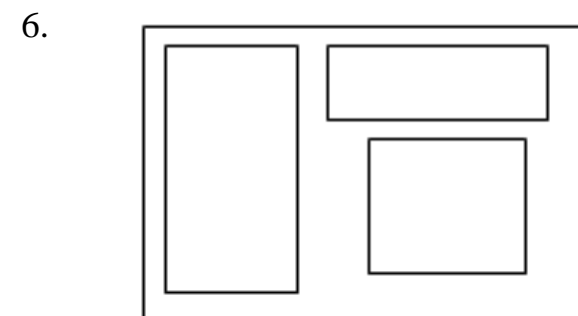
## V.5. SKETSA

## V.6. UJI COBA BENTUK



Peletakan alat bakar sate di bagian paling atas, bumbu di bagian tengah dan nasi di bagian bawah

- (-) jangkauan tangan jauh
- (-) sulit untuk dibawa karena posisi memanjang ke atas
- (-) sulit untuk melakukan urutan kegiatan



Peletakan alat bakar di bagian kiri, bumbu di kanan atas dan nasi di kanan bawah

- (-) tidak efisien tempat
- (-) sulit untuk melakukan urutan kegiatan
- (-) tidak efisien bahan



Proses ini merupakan proses pencarian bentuk yang sesuai dengan kriteria desain.

## V.7. UJI COBA MODEL



Dari uji coba model di dapat kekurangan:

1. Bahan yang di gunakan tanah kasongan (earthenware) sehingga lebih berat
2. Ukuran produk kurang sesuai dengan ukuran sate ayam Via-via
3. Bentuk kaku
4. Ukuran terlalu tebal



1. Bentuk terlalu besar
2. Tidak sesuai dengan karakter Via-Via
3. Penjepit terlalu besar

## V.8. PEMBUATAN PROTOTYPE

### V.8.1 ALAT DAN BAHAN



Tanah liat sukabumi



gypsum



Plitur kayu



tanah liat abu-abu (model)



Kayu mahoni

## V.8.2 PROSES PENCETAKAN



Langkah pertama, membuat kotak kayu



Langkah kedua, pencampuran bubuk gypsum dengan air



Langkah ketiga, penuangan gypsum pada kayu yang sudah diberi master model

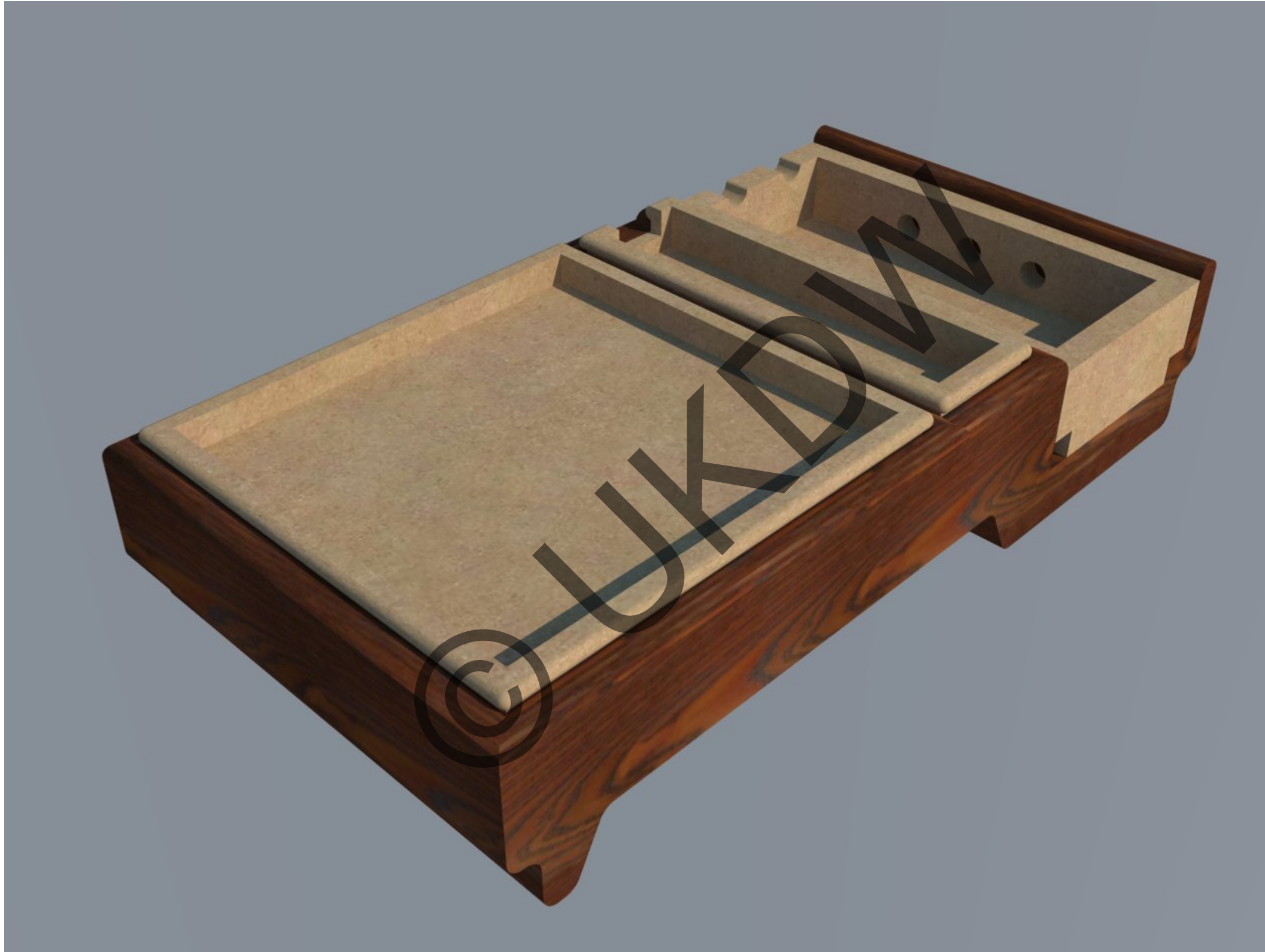


Langkah keempat, tunggu gypsum mengeras



Langkah terakhir, cetakan diangkat

**Gambar Perspektif**



- Bahannya bisa menggunakan bahan yang sama dengan kayu alat penyaji makanan sate.

## V.10 Kritik dan Saran

Setiap desain pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga tidak ada desain yang sempurna. Begitu juga dengan produk ini, dimana masih banyak kekurangan,

Berikut beberapa kekurangan yang ada pada produk Sarana Penyaji Makanan Sate di Café Via-via,

Pada alas kayu:

- Seharusnya diberi pegangan, agar penyaji tidak terkena panas alat bakar saat membawa produk.
- Di beri tempat untuk meletakkan alat pelepas sate, agar terlihat lebih menyatu
- Kayu pada alas alat bakar diberi lubang atau tidak *solid* agar panas dari alat dapat keluar.

Pada alat bakar sate:

- Seharusnya di beri angsang sehingga sate tidak langsung menempel pada arang.

Pada piring:

- Ukuran piring bisa dibuat lebih besar sehingga dapat lebih nyaman saat digunakan

Pada alat pelepas sate:

- Ukuran pelepas sate seharusnya dapat dibuat lebih kecil, sehingga lebih nyaman untuk tangan.
- Styling bentuk dapat dibuat lebih sesuai dengan alat penyaji makanan sate



## DAFTAR PUSTAKA

1. Cross, Nigel.(2000). Engineering Design Methods: Strategies for Product Design, Third edition. Chishester: John Willeys&Sons.
2. Nurmiato, Eko. (2003). Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya. Surabaya:Guna Widya.
3. Plato.( 1992).Trans. G. M. A. Grube. Indianapolis: Hackett
4. Malatesta, Simona.(2005). Slow Food. Forth Edition. Italy. Slow Food Companion
5. Surdia tata, Saito shinroku.(2005)Pengetahuan Bahan Teknik .Jakarta. Pradnya Pramita.
6. Astuti, Ambar. (2008). Keramik: Bahan, Cara, Gelasir. Yogyakarta. Arindo Nusa Media.
7. R.M. Barnes.(1980). Motion and Time Study. England. John Willey&Sons
8. Mahesa,lana. (2010). Jenis-jenis arang.<http://lahamahesa.blog.di> akses tanggal 21Januari 2012
9. Erwin, Lilly. (2007). Tumpeng Sajian Istemewa Untuk Selamatan. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama
10. <http://phesolo.wordpress.com>
11. [www.google.com](http://www.google.com)
12. [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

