

## PERANCANGAN INTERIOR COMMUNITY KITCHEN BERDASARKAN ANALISIS AKTIVITAS DAN KEBUTUHAN PENGGUNA STUDI KASUS FOODCYCLE INDONESIA

**Dedrina Aurya Syazira**

Program Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University  
dedrinaauryas@student.telkomuniversity.ac.id

**Ully Irma Maulina Hanafiah**

Program Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University  
ullyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id

**Ira Wirasari**

Program Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University  
irawirasari@telkomuniversity.ac.id

### **Abstract**

*A community kitchen is a collective space that functions not only as a place for cooking but also as a platform for social collaboration, user interaction, and community empowerment. In the context of the community kitchen operated by FoodCycle Indonesia, the complexity of activities and the diversity of users' backgrounds present particular challenges in designing spatial layouts and furniture that effectively respond to users' needs. This study aims to develop spatial and furniture design strategies that address both functional requirements and user-centered considerations within the community kitchen. Through a design thinking approach and qualitative methods, the research focuses on identifying activity patterns, spatial issues, and the strategic role of space and furniture in enhancing work efficiency and user comfort across various activities. The problem-solving process is conducted comprehensively through the empathize stage to gain an in-depth understanding of users' needs. The findings are formulated into spatial and furniture design strategies that are flexible and adaptable to evolving activities within the community kitchen, taking into account aspects of activity patterns, user needs, ergonomics, anthropometry, and long-term kitchen operations. The proposed design is expected to create an inclusive working environment, improve work quality, and enhance workflow comfort within the community kitchen.*

**Keywords:** Community Kitchen, Spatial and Furniture Design, Design Thinking, Empathy, Design Strategy.

### **Abstrak**

Community kitchen adalah sebuah ruang kolektif yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat memasak, tetapi juga sebagai wadah kolaborasi sosial, interaksi antarpengguna, serta sarana pemberdayaan masyarakat. Dalam konteks *community kitchen* yang dijalankan oleh Foodcycle Indonesia, kompleksitas aktivitas dan keberagaman latar belakang pengguna menciptakan tantangan tersendiri dalam aspek desain ruang dan furnitur sesuai dengan kebutuhan

pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang strategi ruang dan furnitur yang mampu merespons kebutuhan fungsional dan pengguna pada *community kitchen*. Melalui pendekatan *design thinking* dan metode kualitatif, penelitian ini berfokus pada identifikasi pola aktivitas, permasalahan ruang, serta peran strategis ruang dan furnitur dalam mendukung efisiensi kerja dan kenyamanan pengguna dalam berbagai aktivitas pada *community kitchen*. Proses pencarian solusi dilakukan secara mendalam melalui tahap *empathize* (emphati) untuk memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Hasil penelitian ini dirumuskan dalam strategi perancangan ruang dan furnitur yang fleksibel mengikuti perubahan aktivitas di *community kitchen*, dengan mempertimbangkan aspek aktivitas dan kebutuhan, ergonomi, antropometri, serta mendukung operasional dapur dalam jangka panjang. Diharapkan, desain yang dihasilkan mampu menciptakan ruang kerja yang inklusif, meningkatkan kualitas kerja, serta kenyamanan alur kerja dalam *community kitchen*.

**Kata Kunci:** *Community Kitchen*, Desain Ruang dan Furnitur, *Design Thinking*, Empati, Strategi Perancangan.

## PENDAHULUAN

Menurut *Global Hunger Index (2024)*, persoalan ketimpangan pangan di Indonesia masih cukup nyata, dimana Indonesia menempati peringkat ke-77 dari 127 negara dengan skor 16,9 yang menunjukkan tingkat kelaparan berada pada kategori “sedang”. Menanggapi kondisi ini, pemerintah Indonesia menempatkan ketahanan pangan sebagai salah satu fokus utama pembangunan. Hal ini tercermin dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2025–2029 yang menekankan tiga aspek penting yaitu menjamin ketersediaan pangan melalui penguatan sentra produksi dan cadangan pangan pemerintah, meningkatkan kualitas konsumsi masyarakat dengan mendorong diversifikasi serta fortifikasi pangan, serta memperkuat produktivitas sektor pertanian melalui hilirisasi dan tata kelola yang lebih baik. Salah satu program unggulan yang diluncurkan adalah Makan Bergizi Gratis, yang ditujukan untuk membentuk generasi Indonesia sehat, cerdas, dan produktif menuju visi Indonesia Emas 2045. Selain itu, pemerintah juga bekerja sama dengan FAO dalam menyusun *Convergence Action Blueprint* sebagai langkah transformasi sistem pangan nasional agar lebih berkelanjutan dan ini dampak terhadap perubahan iklim.

Diluar kebijakan makro ini, pemerintah melalui *National Food Agency* / Badan Pangan Nasional (NFA) juga mendorong gerakan pengurangan *food waste* dengan melibatkan kolaborasi lintas sektor. Sejak tahun 2022, NFA telah menginisiasi Gerakan Pencegahan *Food Waste* sebagai bagian dari program Kewaspadaan Pangan dan Gizi, dengan menggandeng sejumlah asosiasi industri serta organisasi penggiat pangan (BPN, 2022). Terdapat 9 organisasi yang berkerja sama dengan pemerintah dalam gerakan ini, salah satu organisasi yang dilibatkan adalah *Foodcycle* Indonesia. Keterlibatan *Foodcycle* Indonesia menunjukkan bahwa pemerintah mengakui peran penting organisasi non-pemerintah dalam mendukung ketahanan pangan nasional.

Keterlibatan *Foodcycle* Indonesia dalam program ini membuka peluang besar bagi organisasi sejenis untuk mendapatkan dukungan dan perhatian lebih dari pemerintah. Dengan adanya kerja sama ini, organisasi non-pemerintah tidak hanya berperan sebagai pelaksana lapangan dalam mengurangi *food waste*, tetapi juga sebagai mitra strategis yang membantu mewujudkan ketahanan pangan nasional. Dukungan pemerintah bisa berupa regulasi yang lebih berpihak, akses pendanaan, hingga penyediaan jejaring kerja sama lintas sektor yang memperluas jangkauan program Pengurangan *Food Waste*. Kolaborasi semacam ini memperlihatkan bahwa isu pangan ini tidak lagi ditangani hanya pada tingkatan kebijakan makro, tetapi juga melibatkan aktor-aktor sosial yang bergerak langsung dimasyarakat.

*Foodcycle* Indonesia merupakan salah satu organisasi non-pemerintah yang berdiri sejak tahun 2017 dengan fokus utama pada isu pengurangan *food waste* dan peningkatan ketahanan pangan. Sejak awal berdirinya, *Foodcycle* Indonesia mengusung misi memutus siklus kelaparan masyarakat kurang mampu dengan *re-distributing* surplus makanan yang tidak tersentuh, *re-processing* produk yang tidak sempurna dan *re-cycling* limbah makanan. Dengan konsep ini, *Foodcycle* Indonesia tidak hanya berperan dalam mengelola persiapan dan penyaluran makanan siap konsumsi, tetapi juga menjalankan fungsi sebagai *food bank* yang menjembatani antara pihak penyumbang pangan dengan penerima manfaat.

*Foodcycle* mengembangkan berbagai program strategis yang tidak hanya berfokus pada penyaluran makanan siap konsumsi, tetapi juga mencakup edukasi, pemberdayaan, dan penguatan jejaring kolaboratif. *Foodcycle* Indonesia tidak hanya berkontribusi dalam menekan volume sampah makanan, tetapi juga menciptakan sistem distribusi pangan yang lebih adil dan berkelanjutan. Dampak nyata dari kontribusinya dapat dilihat dari data yang terpapar pada *Annual Report Foodcycle* Indonesia pada tahun 2024, dimana *Foodcycle* Indonesia berhasil mendistribusikan sebanyak 161.680 kg makanan kepada masyarakat, mendaur ulang sekitar 76.765 kg limbah organik, serta memberikan manfaat langsung kepada 63.431 penerima manfaat. Selain itu, nilai donasi yang berhasil disalurkan mencapai Rp11,47 miliar, dan upaya ini turut menyelamatkan sekitar 596.112 kg emisi CO<sub>2</sub> dari potensi pencemaran lingkungan. Pencapaian ini tidak hanya mencerminkan efektivitas program yang telah dijalankan, tetapi juga menunjukkan peran signifikan *Foodcycle* Indonesia sebagai penggerak dalam membangun kesadaran kolektif terkait pengelolaan pangan berkelanjutan. Melalui kolaborasi dengan 149 organisasi garis depan (*frontline organizations*), *Foodcycle* Indonesia memperkuat ekosistem ketahanan pangan yang inklusif sehingga perannya tidak lagi terbatas pada penyediaan bantuan pangan semata, tetapi juga sebagai pendorong perubahan sosial menuju sistem pangan yang adil, sadar lingkungan, dan berkelanjutan.

Dalam sebuah organisasi sosial yang khususnya menangani tentang kasus pangan seperti *Foodcycle* Indonesia, dapur menjadi jantung bagi setiap gerakan yang

mereka jalankan. Dimana dapur yang khususnya ditujukan untuk organisasi sosial (*community kitchen*) tidak hanya menjadi tempat memasak, tetapi menjadi ruang kolaborasi yang menyatukan antar individu. *Community kitchen* tidak hanya memikirkan bagaimana menyediakan makanan yang layak, melainkan bagaimana kita melakukan sesuatu bersama dan mengenai bagaimana manusia bersosialisasi didalamnya (Gründl, 2016). Konsep ruang sosial semacam ini juga ditunjukkan dalam kajian jurnal yang menyatakan bahwa *community kitchen* berfungsi sebagai bentuk *collective care* yang membangun ikatan sosial di berbagai konteks perkotaan (Abram et al., 2025). Aktivitas yang dilakukan pada *community kitchen* jauh lebih kompleks dibandingkan dapur pada umumnya. Dimana dalam satu waktu, dapur tersebut dapat menampung berbagai aktivitas dan individu didalamnya mulai dari penyortiran makanan, memasak dalam jumlah massal, penyiapan makanan, koordinasi relawan, sampai dengan kegiatan edukatif yang melibatkan masyarakat didalamnya (Iacovou, 2012). Tentunya saat kegiatan ini berlangsung terdapat berbagai individu dengan latar belakang yang berbeda bersatu saling berkolaborasi dalam sistem kerja yang padat dan cepat (Harrison, 2026).

Pada kasus *Foodcycle* Indonesia, kompleksitas kegiatan *community kitchen* terlihat dari alur aktivitas yang berlangsung sejak bahan makanan diterima hingga siap didistribusikan kembali. Proses ini dimulai dari tahap penerimaan bahan pangan sumbangan yang dilakukan di area *loading* dan *warehouse*. Pada area ini, bahan makanan dari berbagai sumber seperti restoran, *supermarket*, atau individu akan diperiksa, disortir, dan disimpan sementara berdasarkan kelayakan serta jenisnya. Setelah melalui tahap penyortiran, bahan makanan yang masih layak akan diarahkan ke area dapur untuk diolah menjadi hidangan siap konsumsi. Pada area dapur, aktivitas berlangsung secara intens dengan keterlibatan banyak individu dan tahapan kerja yang beragam, mulai dari pengelolaan bahan, proses memasak dalam jumlah besar, hingga pengemasan makanan yang siap didistribusikan kembali ke komunitas penerima manfaat. Setelah proses pengemasan selesai, makanan yang telah siap akan dipindahkan kembali ke area *loading* untuk selanjutnya disalurkan oleh tim distribusi *Foodcycle* Indonesia.

Alur kegiatan yang saling terhubung antar area ini menuntut efisiensi tinggi dalam pergerakan manusia, serta koordinasi antar pengguna yang bekerja secara simultan. Dimana kolaborasi dan koordinasi yang efektif menjadi kunci dalam mencapai efisiensi kerja, dimana kolaborasi yang baik dapat mengurangi inefisiensi dan memperlancar proses kerja secara keseluruhan (Al Mandita & Aprilia, 2024). Dalam konteks ini, kompleksitas aktivitas dan dinamika sosial yang berlangsung di *community kitchen* yang dijalankan *Foodcycle* Indonesia membuka peluang sekaligus tantangan dari sisi perancangan ruang dan elemen furnitur yang menjadi media utama berlangsungnya aktivitas khususnya pada area dapur.

Dimana pada kondisi eksisting dilapangan menunjukkan bahwa dinamika ini belum diimbangi oleh desain ruang dan furnitur yang memadai, dengan kondisi eksisting elemen furnitur yang tersedia masih bersifat dasar dan fungsional seperti meja kerja, rak penyimpanan, cuci piring serta peralatan memasak standar yang disusun secara konvensional tanpa pertimbangan desain yang spesifik terhadap pola aktivitas kolektif. Penataan yang belum terencana secara menyeluruh sering kali menyebabkan keterbatasan ruang gerak, kurangnya fleksibilitas untuk pengguna, serta tidak optimalnya alur distribusi aktivitas terutama saat ruang sedang digunakan secara bersamaan oleh banyak orang dengan kebutuhan yang beragam. Desain ruang yang kurang responsif terhadap pola aktivitas pengguna dapat menghambat kolaborasi dan efisiensi kerja, sedangkan ruang yang dirancang secara terbuka dan fleksibel justru mendukung pergerakan yang adaptif serta koordinasi yang lebih baik antar pengguna dalam situasi kerja yang dinamis (Dzulfikar et al., 2025).

Selain itu furnitur tidak hanya berfungsi secara umum sebagai tempat penyimpanan, area kerja, atau sarana memasak, tetapi juga berperan sebagai pendorong yang memungkinkan kolaborasi, efisiensi, dan interaksi sosial terjadi secara teratur ditengah keberagaman pengguna. Namun hingga saat ini perhatian terhadap desain furnitur dalam *community kitchen* masih relatif terbatas dan cenderung bersifat generik, belum sepenuhnya merespons karakteristik aktivitas kolektif, kebutuhan partisipatif, maupun aspek emosional yang muncul dalam ruang sosial ini. Hal ini menciptakan kesenjangan antara fungsi ruang yang diharapkan sebagai ruang kerja kolaboratif yang inklusif dan adaptif, dengan kondisi eksisting yang seringkali belum mendukung pola kerja dinamis, distribusi alur aktivitas, serta kenyamanan pengguna secara optimal.

Selain itu, pada kondisi eksisting, ruang *community kitchen Foodcycle* Indonesia belum menunjukkan penguatan branding melalui elemen interior. Kondisi ini berpotensi membentuk persepsi masyarakat maupun relawan bahwa ruang tersebut hanya berfungsi sebagai area kegiatan operasional, tanpa identitas visual yang jelas. Padahal, kegiatan relawan di *Foodcycle* Indonesia merupakan bagian dari sistem bisnis sosial yang melibatkan biaya partisipasi, sehingga ruang seharusnya mampu menarik perhatian pengunjung melalui penonjolan karakter dan identitas *community kitchen*.

Dalam hal ini, konteks perancangan ruang dan furnitur pada ruang *community kitchen* tidak dapat hanya memperhatikan satu aspek saja dalam membentuk strategi desain, diperlukan pendekatan yang memperhatikan berbagai aspek yang saling berkaitan, seperti prinsip ergonomi untuk memastikan kenyamanan dan keselamatan pengguna, bentuk dan proporsi yang mendukung fleksibilitas penggunaan, pemilihan material yang sesuai dengan kebutuhan operasional, tata letak yang efisien untuk mendukung alur kerja dan interaksi, serta penggunaan warna dan elemen visual lain yang mampu menciptakan atmosfer ruang yang inklusif dan kolaboratif serta membentuk citra dari *Foodcycle* Indonesia. Pendekatan multidimensi ini menjadi

penting agar ruang dan furnitur tidak hanya sekadar hadir sebagai objek pendukung aktivitas, tetapi benar-benar berperan sebagai pendorong yang memperkuat fungsi ruang, meningkatkan efisiensi kerja, serta membangun pengalaman ruang bagi seluruh penggunanya.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji aspek perancangan dapur dari berbagai perspektif seperti, studi oleh IJCEE (2023) menyoroti pentingnya pendekatan ergonomi dalam desain dapur, terutama dalam kaitannya dengan efektivitas kerja dan kenyamanan pengguna. Penelitian ini menghasilkan standar dimensi berdasarkan data antropometri perempuan Indonesia, namun fokusnya masih terbatas pada konteks dapur rumah tangga dengan pengguna individual. Sementara itu, penelitian oleh Jurnal Arsitektur (2024) mengeksplorasi transformasi konsep pawon ke dalam dapur komunal, dengan temuan bahwa zonasi fleksibel dan furnitur kolaboratif dapat meningkatkan interaksi sosial. Namun, studi ini belum mengelaborasi secara mendalam bagaimana elemen furnitur dapat dirancang sebagai media yang merespons dinamika aktivitas kolektif secara spesifik. Pendekatan berbasis empati juga diangkat dalam penelitian Prozima (2023), yang menekankan pentingnya penyesuaian desain dapur umum terhadap kebutuhan pengguna melalui metode *design thinking*. Meski demikian, aspek kolaborasi sosial dan peran furnitur dalam membangun kesadaran serta partisipasi belum menjadi fokus utama.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu ini, dapat diidentifikasi bahwa kajian desain dapur sejauh ini masih cenderung menitik beratkan pada aspek ergonomi, efisiensi kerja, atau fleksibilitas ruang secara umum, dan belum banyak yang secara spesifik membahas strategi dalam perancangan ruang dan furnitur sebagai penghubung kolaborasi, partisipasi, dan pengalaman dalam konteks *community kitchen* yang bersifat partisipatif seperti *Foodcycle* Indonesia. Kondisi inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang ingin dijawab dalam penelitian ini, dimana *Foodcycle* Indonesia menghadirkan tantangan yang lebih kompleks karena ruang dapur tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengolahan makanan, tetapi juga sebagai ruang sosial.

Selain itu, urgensi penelitian ini semakin menguat ketika dikaitkan dengan fenomena *food waste* yang terus meningkat dan menjadi agenda penting dalam upaya mencapai target *Sustainable Development Goals* (SDGs) serta kebijakan ketahanan pangan nasional. Dalam konteks ini, *Foodcycle* Indonesia berperan sebagai mitra strategis pemerintah dalam menciptakan sistem pangan yang berkelanjutan dan inklusif. Namun, peran penting ini belum sepenuhnya didukung oleh desain ruang dapur yang optimal dari sisi ruang dan furnitur yang memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak utama terciptanya kolaborasi, efisiensi kerja, interaksi sosial, dan pengalaman pengguna yang berkelanjutan.

Berdasarkan konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan strategi desain ruang dan furnitur pada *community kitchen* berbasis empati melalui studi kasus *Foodcycle* Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus untuk memahami secara mendalam karakteristik dan kebutuhan pengguna pada *community kitchen Foodcycle* Indonesia, dengan pendekatan *design thinking* yang bersifat empatik, iteratif, dan berpusat pada pengguna. Proses penelitian meliputi tahapan *empathize* (observasi partisipatif dan sistematis, wawancara *semi-structured*, serta kuesioner untuk menggali aspek ergonomi dan pengalaman pengguna), *define* (analisis data, identifikasi kesenjangan, serta *studi banding* dengan *Nourish Hub* dan *Philabundance Community kitchen*), *ideate* (eksplorasi dan pengembangan konsep desain secara iteratif), *prototype* (visualisasi desain melalui pemodelan 3D yang dievaluasi bersama pihak terkait), dan *test* (pengujian partisipatif untuk memperoleh *umpan balik* dan validasi desain). Populasi penelitian mencakup relawan dan pengelola yang terlibat langsung dalam operasional dapur, dengan teknik *purposive sampling* untuk memperoleh informan yang relevan. Fokus penelitian diarahkan pada perancangan strategi ruang dan furnitur yang fungsional, ergonomis, fleksibel, serta mampu mendukung efisiensi kerja, kenyamanan fisik dan emosional, serta nilai sosial dan keberlanjutan dalam lingkungan *community kitchen*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Perancangan Desain Ruang dan Furnitur**

Pada tahap ini, dilakukan perancangan yang masuk kedalam tahapan *prototype* pada *design thinking*. Desain ruang dan furnitur yang berfokus pada optimalisasi aktivitas kolaboratif, partisipatif, dan fungsional di area *community kitchen Foodcycle* Indonesia. Desain dikembangkan berdasarkan hasil pada tahap *define* (tabel perbandingan) dan *ideate* (konsep perancangan).

*Prototype* ini diwujudkan dalam bentuk *3D modeling layout* untuk memvisualisasikan rancangan ruang secara menyeluruh. Melalui model 3D, tata letak furnitur (*layout*), alur kegiatan, serta pembagian zona (*sorting, packing, dan cooking*) dapat dilihat secara jelas. Proses pembuatan *prototype* ini tidak diterapkan secara langsung di lapangan, namun digunakan sebagai media eksplorasi dan evaluasi terhadap rancangan yang dihasilkan, guna memastikan desain yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakter pengguna. Berikut merupakan hasil *prototype* yang telah disesuaikan dengan konsep pada tahap *define* dan *ideate* :

## 1. Desain 1



**Gambar 1.** Hasil *Prototype* Desain 1

Sumber : Analisa Pribadi

Pada *prototype* desain 1, fokus utama masih diarahkan pada aspek fungsional ruang, seperti pengaturan sirkulasi, pemenuhan kebutuhan aktivitas, serta penempatan *funitur* kerja agar alurnya efisien dan mudah digunakan. Untuk unsur estetika belum terlalu banyak dieksplorasi pada desain 1 dikarenakan prioritas pada konsep desain ini yaitu memastikan ruang dapat bekerja secara optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang.

## 2. Desain 2



**Gambar 2.** Hasil Desain *Prototype* 2

Sumber : Analisa Pribadi

Pada *prototype* desain 2, desain mulai menerapkan konsep estetika dalam pemilihan material dan warna sebagai penguat identitas ruang sekaligus memberikan suasana yang lebih hangat dan menarik bagi pengguna. Warna yang digunakan terinspirasi dari logo *Foodcycle* Indonesia, sehingga dapat menciptakan kesan visual yang konsisten dengan karakter dari *Foodcycle* Indonesia. Selain itu, kombinasi material kayu pada *cabinet* dan aksen warna toska menjadikan ruang tampak lebih hidup tanpa menghilangkan sisi fungsionalnya. Material *stainless* tetap dipertahankan pada area yang membutuhkan standar higienis tinggi,

sementara elemen kayu dan warna memberikan sentuhan estetika yang sebelumnya belum diterapkan pada *prototype* desain pertama. Melalui pendekatan ini, desain 2 berusaha menyeimbangkan fungsi dan estetika agar ruang dapur komunitas terasa terstruktur, nyaman, sekaligus memiliki identitas visual yang kuat.

### Hasil Evaluasi dan Umpan Balik Pengguna

Proses evaluasi dilakukan melalui sesi presentasi desain, diskusi terbuka, serta penjelasan setiap elemen ruang dan furnitur yang terdapat pada kedua *prototype*. Pengguna diminta memberikan tanggapan terkait aspek fungsionalitas, kenyamanan alur kerja, keamanan, kesesuaian material, serta kemungkinan penerapan desain dilapangan. Selain itu, pengguna juga diminta menilai apakah rancangan ini telah mengakomodasi kebutuhan operasional dapur *Foodcycle* Indonesia, termasuk kegiatan persiapan bahan, pengolahan makanan, penyimpanan, hingga penataan relawan.



**Gambar 3.** Kegiatan Evaluasi Prototype Dengan Pihak *Foodcycle* Indonesia

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses evaluasi ini berlangsung pada tanggal 25 Oktober 2025, bertempat di *Foodcycle* Hub, Jl. Kebon Nanas II No. 15B, RT 01/RW 02, Grogol Utara, Kecamatan Kebayoran Lama, Kota Jakarta Selatan, dan dilakukan setelah sesi kegiatan relawan berakhir. Dalam kegiatan ini, peneliti bertemu dan melakukan diskusi evaluatif dengan Vada selaku *Food Coordinator* dan Pak Frandry selaku *Partnership & Development Manager*. Kedua pihak diberikan penjelasan lengkap mengenai konsep, alur aktivitas, pemilihan material, penataan furnitur, dan penerapan higienis serta sanitasi pada masing-masing *prototype*. Selanjutnya, mereka memberikan respons, masukan, dan catatan kritis yang menjadi pertimbangan penting dalam proses pengembangan desain berikutnya. Berikut merupakan hasil dari evaluasi desain :

Evaluasi desain *prototype 1*



**Gambar 4.** Hasil Evaluasi Desain *Prototype 1*

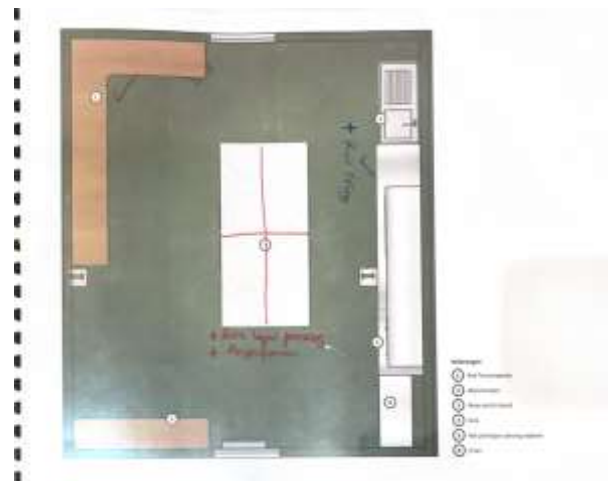
Sumber : Dokumentasi Pribadi

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Desain *Prototype 1*

Hasil Evaluasi Desain <i>Prototype 1</i>		
No.	Informan	Masukan/ Evaluasi
1.	Vada, <i>Food Coordinator</i>	Rak bahan sebaiknya menggunakan penyimpanan tertutup. Rak penyimpanan peralatan perlu diperbesar karena ukuran eksisting tidak mencukupi. Perlu tempat sampah di dekat meja sortir agar pembuangan bahan tidak layak lebih efisien.
2.	Frandy, <i>Partnership &amp; Development Manager</i>	Lemari bahan makanan sebaiknya didekatkan dengan area sink Alternatif lain untuk rak penyimpanan bahan makanan menambah jumlah atau dimensi lemari.

Sumber : Analisa Pribadi

Evaluasi desain *prototype 2*



**Gambar 5.** Hasil Evaluasi Desain *Prototype 2*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

**Tabel 2.** Hasil Evaluasi Desain Prototype 2

Hasil Evaluasi Desain Prototype 2		
No.	Informan	Masukan/ Evaluasi
1.	Vada, Coordinator	<b>Meja island tidak dibuat menyatu</b> , tetapi <b>modular/lepas-pasang</b> seperti pada desain 1. Penyimpanan container box <b>lebih baik diletakkan di samping island</b> , bukan digabung dengan penyimpanan peralatan. Menyukai desain penyimpanan peralatan prototype 2 karena <b>lebih besar dan kombinasi tertutup-terbuka</b> .
2.	Frandy, Partnership & Development Manager	Menambahkan <b>rak piring/peniris</b> untuk peralatan setelah dicuci, karena eksisting belum memiliki fasilitas ini.

Sumber : Analisa Pribadi

Berdasarkan hasil evaluasi, *prototype 1* dianggap masih memerlukan peningkatan terutama dalam kapasitas penyimpanan dan penataan area sortir. Beberapa aspek seperti kebutuhan rak penyimpanan yang lebih besar, penggunaan lemari tertutup untuk bahan makanan, serta ketersediaan tempat sampah di area sortir menjadi catatan utama yang perlu diperbaiki.

Sementara itu, *prototype 2* dinilai lebih memenuhi kebutuhan operasional *Foodcycle Indonesia*, meskipun tetap membutuhkan penyesuaian dalam bentuk modularitas meja *island*, penempatan container box, serta penambahan rak peniris untuk peralatan yang selesai dicuci. Secara umum, kedua informan Vada sebagai *Food Coordinator* dan Frandy sebagai *Partnership & Development Manager* menyatakan bahwa *Prototype 2* lebih disukai, tidak hanya karena dimensinya lebih sesuai dengan kebutuhan aktivitas dapur komunitas, tetapi juga karena tampilannya dianggap lebih menarik secara visual dan memberikan kesan ruang yang lebih terorganisir. Umpan balik dari keduanya menjadi dasar penyempurnaan menuju rancangan final, khususnya dalam memastikan efisiensi alur kerja, kelengkapan fasilitas higienis, serta kenyamanan pengguna selama proses pengolahan bahan makanan dalam skala besar.

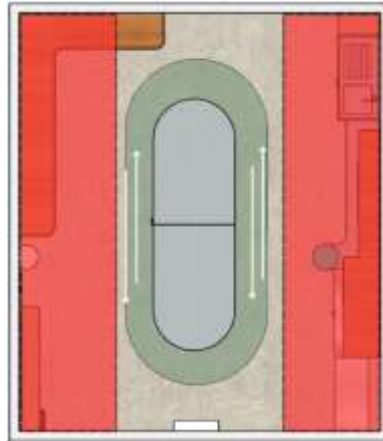
### Hasil Final Desain



**Gambar 6.** MoodBoard Desain Final Community Kitchen Foodcycle Indonesia

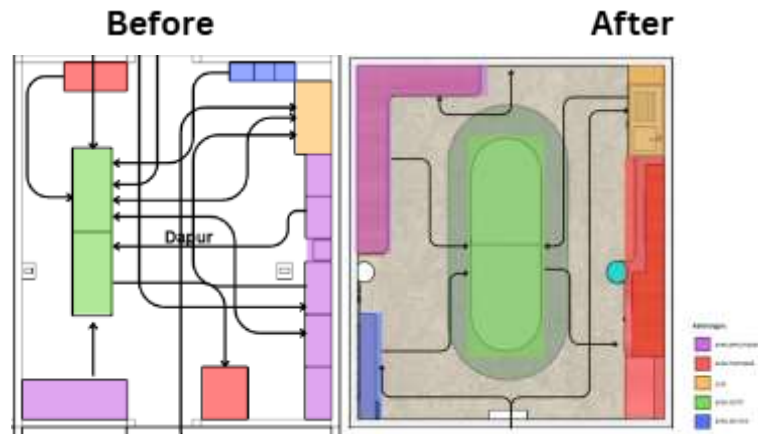
Sumber : Analisa Pribadi

1. Konsep sirkulasi dan alur kerja



**Gambar 7.** Layout Desain Final Community Kitchen Foodcycle Indonesia

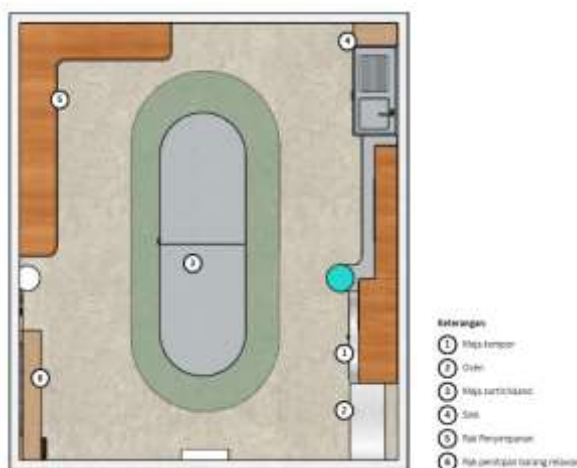
Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 8.** Alur Sirkulasi Desain Final Community Kitchen Foodcycle Indonesia

Sumber : Analisa Pribadi

2. Konsep fasilitas dan kebutuhan dapur



**Gambar 9.** Fasilitas dan Kebutuhan Ruang Desain Final Community Kitchen

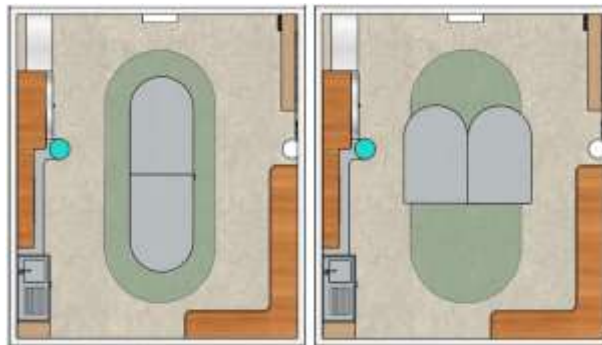
Foodcycle Indonesia

Sumber : Analisa Pribadi

**Tabel 3.** Fasilitas dan Kebutuhan Ruang Desain Final *Community Kitchen Foodcycle* Indonesia

No.	Kebutuhan Aktivitas	Fasilitas dan Kebutuhan Dapur
1.	Memasak	Kompor, oven
2.	Pembersihan bahan dan alat dapur	Sink
3.	Pengemasan makanan	Meja sortir/ <i>island</i>
4.	Sortir bahan makanan	Meja sortir/ <i>island</i> dan penyimpanan
5.	Penyimpanan	Rak penyimpanan alat dan bahan

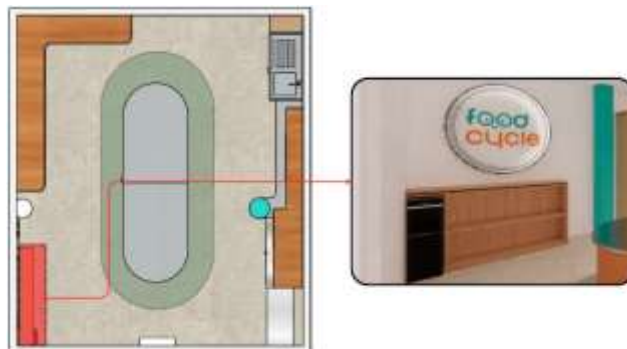
Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 10.** Furnitur Fleksibel Desain Final *Community Kitchen Foodcycle* Indonesia

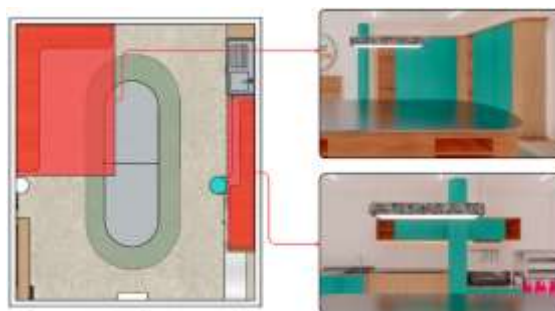
Sumber : Analisa Pribadi

3. Konsep higienis dan sanitasi



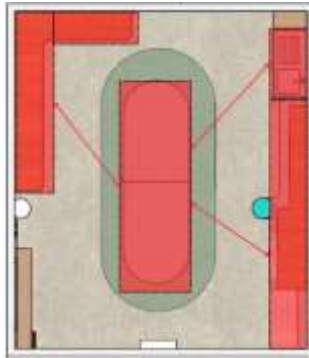
**Gambar 11.** Konsep Higienis dan Sanitasi Desain Final *Community Kitchen Foodcycle* Indonesia

Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 12.** Konsep Higienis dan Sanitasi Desain Final *Community Kitchen Foodcycle* Indonesia

Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 13.** Konsep Higienis dan Sanitasi Desain Final *Community Kitchen Foodcycle Indonesia*

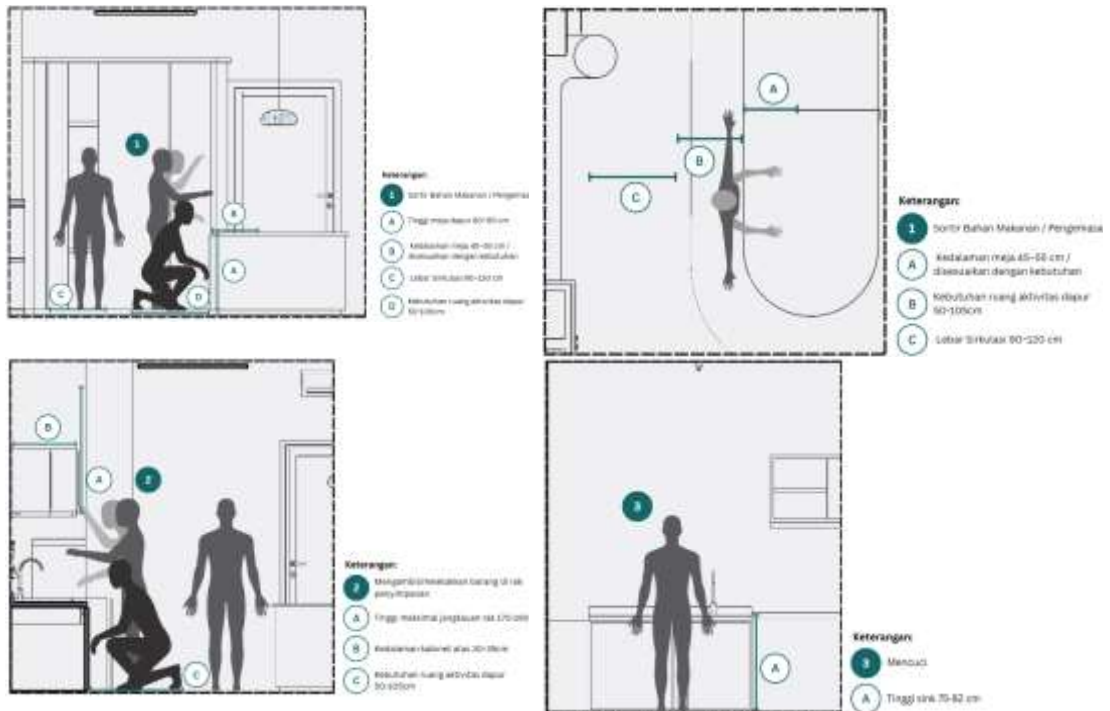
Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 14.** Konsep Higienis dan Sanitasi Desain Final *Community Kitchen Foodcycle Indonesia*

Sumber : Analisa Pribadi

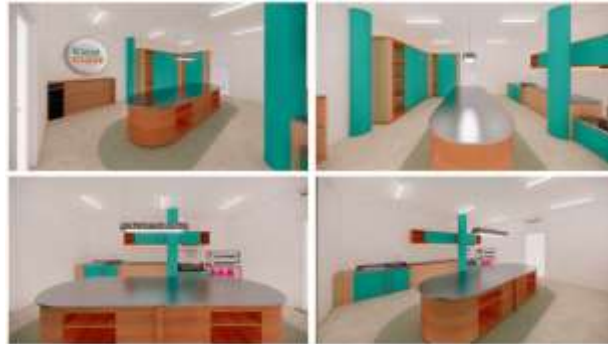
4. Konsep ergonomi antropometri



**Gambar 15.** Konsep Ergonomi Antropometri Desain Final *Community Kitchen Foodcycle Indonesia*

Sumber : Analisa Pribadi

5. Konsep material dan bentuk



**Gambar 16.** Perspektif Desain Final *Community kitchen Foodcycle Indonesia*  
Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 17.** Konsep Material Desain Final *Community Kitchen Foodcycle Indonesia*  
Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 18.** Konsep Bentuk Desain Final *Community Kitchen Foodcycle Indonesia*  
Sumber : Analisa Pribadi

6. Konsep Interior *Branding*



**Gambar 19.** Konsep Interior *Branding* Desain Final *Community Kitchen Foodcycle Indonesia*  
Sumber : Analisa Pribadi



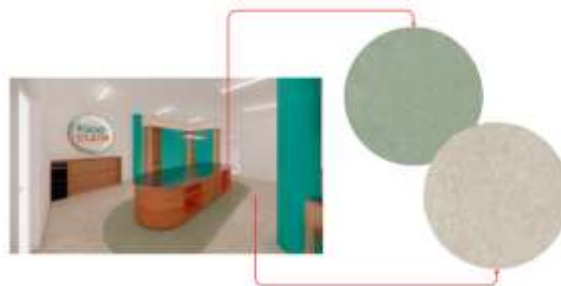
**Gambar 20.** Konsep Interior Branding Desain Final *Community Kitchen Foodcycle* Indonesia

Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 21.** Konsep Interior Branding Desain Final *Community Kitchen Foodcycle* Indonesia

Sumber : Analisa Pribadi



**Gambar 22.** Konsep Interior Branding Desain Final *Community Kitchen Foodcycle* Indonesia

Sumber : Analisa Pribadi

**Tabel 4.** Penerapan Interior Branding

Penerapan Interior <i>Branding</i>		
No.	Aspek Interior <i>Branding</i>	Pengalaman yang Diharapkan
1.	<i>Clear Vision</i>	Penerapan aspek <i>clear vision</i> menghasilkan ruang yang memiliki identitas visual yang mudah dikenali dan terbaca secara langsung oleh pengguna. Penempatan logo sebagai titik fokus ruang membantu membentuk kesan pertama yang kuat serta memperjelas karakter <i>community kitchen</i> sebagai bagian dari sistem bisnis sosial <i>Foodcycle</i> Indonesia.
2.	<i>Unique Story</i>	Penerapan aspek <i>unique story</i> menghasilkan ruang yang tidak hanya berfungsi secara operasional, tetapi juga mampu menyampaikan nilai dan visi <i>Foodcycle</i> Indonesia secara naratif. Penggunaan material daur ulang dan elemen desain

yang terinspirasi dari identitas organisasi membangun keterikatan emosional pengguna terhadap ruang serta memperkuat makna aktivitas yang berlangsung di dalamnya.

3. *Energy* Aspek *energy* yang diterapkan melalui pola lantai dinamis, furnitur modular, pencahayaan, dan penggunaan warna menghasilkan suasana ruang yang aktif dan responsif terhadap ritme kerja relawan. Kondisi ini mendukung semangat kerja kolektif, interaksi antar pengguna, serta kelancaran aktivitas pengolahan dan pengemasan makanan yang berlangsung secara simultan.

Sumber : Analisa Pribadi

## Indikator Hasil Final Desain

**Tabel 5.** Indikator Hasil Final Desain

Indikator Hasil Final Desain			
No.	Pertimbangan Dari Hasil Tahapan <i>Emphatize</i>	Keputusan Desain	Wujud pada Desain Final
1.	Kompleksitas aktivitas dapur yang berlangsung secara simultan	Penataan zonasi kerja yang jelas dan saling terhubung	Pembagian area penerimaan, penyortiran, pengolahan, dan pengemasan
2.	Banyaknya relawan dengan latar belakang dan ritme kerja berbeda	Pengaturan sirkulasi linear/galley untuk mendukung kerja paralel	Jalur sirkulasi utama yang jelas dan tidak saling tumpang tindih
3.	Aktivitas kolaboratif yang intens antar individu	Penyediaan furnitur kerja bersama yang sesuai dengan kebutuhan (dimensi, fasilitas, dan bentuk)	Meja kerja komunal pada area pengolahan dan persiapan
4.	Kebutuhan ruang yang dinamis dan berubah-ubah	Perancangan furnitur modular dan fleksibel	Meja dan rak yang mudah dipindahkan atau disesuaikan
5.	Tekanan kerja akibat proses produksi dalam jumlah besar	Penerapan prinsip ergonomi pada dimensi furnitur dan area kerja	Tinggi meja kerja, jarak antar furnitur, dan area kerja ergonomis
6.	Keterbatasan ruang fisik pada kondisi eksisting	Optimalisasi tata letak dan pemanfaatan ruang secara efisien	Penataan furnitur yang tidak berlebihan dan sesuai kebutuhan aktivitas
7.	Minimnya identitas ruang pada kondisi eksisting	Penguatan interior branding melalui elemen visual	Penerapan warna, logo, dan elemen grafis Foodcycle Indonesia
8.	<i>Community kitchen</i> sebagai ruang sosial, bukan hanya ruang kerja	Penciptaan atmosfer ruang yang inklusif dan kolaboratif	Pemilihan warna, pencahayaan, dan elemen visual pendukung

Sumber : Analisa Pribadi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan ruang dan furnitur pada *community kitchen Foodcycle Indonesia*, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis empati yang diterapkan melalui tahapan *empathize* dalam pendekatan *design thinking*

berperan penting dalam merumuskan strategi desain yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan aktivitas kolektif. Hasil penelitian ini tidak hanya menghasilkan rancangan desain final, tetapi juga menghasilkan luaran berupa panduan strategi dan teknis perancangan yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pada *community kitchen* dengan karakter aktivitas serupa. Berikut merupakan hasil dari kesimpulan pada penelitian ini:

**Tabel 6.** Kesimpulan Strategi Desain Ruang dan Furnitur

Strategi Perancangan <i>Community Kitchen</i>				
No.	Aspek Perancangan	Prinsip Berbasis Tahapan Empati	Panduan Teknis	Tujuan
1.	Zonasi Aktivitas	Alur kerja mengikuti urutan aktivitas nyata relawan	Zonasi disusun linear atau semi-sirkular: penyimpanan → sortir → sink → memasak → packing → distribusi	Menghindari perpotongan aktivitas dan konflik pergerakan
2.	Sirkulasi Pengguna	Relawan bekerja simultan dan bergerak aktif	Lebar sirkulasi utama min. 120–150 cm, sirkulasi kerja antar furnitur min. 90–120 cm	Pergerakan nyaman untuk banyak pengguna sekaligus
3.	Area Sortir (Meja Tengah)	Area paling sering digunakan oleh banyak relawan	Ukuran meja sortir min. 90–100 cm (tinggi), lebar 90–120 cm, panjang menyesuaikan ruang ( $\pm 240$ –300 cm)	Mendukung kerja berdiri, kolaboratif, dan cepat
4.	Jarak Meja Sortir ke Sink	Aktivitas sortir & cuci terjadi berurutan	Jarak ideal $\leq 150$ cm antara meja sortir dan sink	Mengurangi waktu dan beban kerja relawan
5.	Area Sink	Aktivitas berulang & intens	Tinggi sink 85–90 cm, lebar area kerja min. 60 cm/orang, <i>backsplash</i> tahan air	Meningkatkan kenyamanan & kebersihan kerja
6.	Area Memasak	Keamanan dan efisiensi kerja	Jarak aman kompor–meja kerja min. 120 cm, antar peralatan panas min. 60 cm	Mengurangi risiko kecelakaan dan saling ganggu
7.	Furnitur Modular	Kegiatan berubah tergantung jumlah relawan	Furnitur mudah dipindah, berat sedang, sistem <i>knock-down</i> atau roda tersembunyi	Ruang adaptif dan fleksibel
8.	Area Penyimpanan	Relawan butuh akses cepat	Rak penyimpanan tinggi max 180 cm, kedalaman 40–60 cm	Mudah dijangkau tanpa alat bantu
9.	Material Lantai	Aktivitas padat, rawan tumpahan	Vinyl <i>flooring</i> anti slip, ketebalan 2–3 mm, sambungan rapat	Aman, ekonomis, mudah dibersihkan
10.	Penerapan Bentuk Utama Ruang/Furnitur	Ruang harus terasa hidup & dinamis	Pola lengkung, kontras warna pada jalur kerja utama	Membangun ritme kerja dan orientasi visual
11.	Pencahayaan Kerja	Aktivitas butuh ketelitian	Pencahayaan <i>cool-neutral</i> (4000–5000K), tingkat iluminasi $\pm 300$ –500 lux	Mendukung fokus dan kenyamanan visual

12.	Interior Branding - Clear Vision	Identitas harus langsung terbaca	Logo ditempatkan di area masuk pada ketinggian pandang ± 140–160 cm	Membentuk kesan pertama yang kuat
13.	Interior Branding - Unique Story	Nilai sosial harus terasa	Material daur ulang pada elemen furnitur/dekoratif	Membangun keterikatan emosional pengguna
14.	Interior Branding - Energy	Relawan bekerja dalam ritme cepat	Warna cerah & kontras pada area aktif	Meningkatkan semangat & interaksi
15.	Kapasitas Pengguna	Ruang digunakan ramai	1 orang/area kerja min. 1,5–2 m <sup>2</sup> /orang	Menghindari kepadatan berlebih

Sumber : Analisa Pribadi

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pendekatan perancangan ruang dan furnitur *community kitchen* yang menempatkan empati sebagai fondasi utama dalam pengambilan keputusan desain. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada aspek ergonomi dapur atau fleksibilitas ruang secara umum, penelitian ini mengintegrasikan tahapan *empathize* dalam pendekatan *design thinking* sebagai dasar perumusan strategi desain yang merespons kebutuhan aktivitas kolektif, dinamika sosial, serta pengalaman emosional pengguna.

Dari sisi desain, kebaruan diwujudkan melalui perancangan furnitur dan tata ruang yang tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga berperan sebagai media kolaborasi dan pembentuk pengalaman ruang. *Community kitchen* diposisikan tidak sekadar sebagai ruang produksi makanan, melainkan sebagai ruang sosial yang mendukung interaksi, rasa memiliki, dan keterlibatan relawan dalam sistem kerja organisasi sosial.

Selain itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam bentuk luaran strategis dan teknis berupa panduan perancangan *community kitchen* berbasis empati. Panduan ini merumuskan prinsip zonasi, alur kerja, dimensi ruang dan furnitur, pemilihan material, serta strategi interior branding secara aplikatif dan terukur, sehingga dapat direplikasi pada *community kitchen* dengan karakter aktivitas serupa.

Dengan demikian, kebaruan riset ini tidak hanya terletak pada objek kajian, tetapi juga pada cara desain digunakan sebagai alat intervensi sosial yang mampu menjembatani kebutuhan operasional, kolaborasi, dan nilai keberlanjutan dalam konteks organisasi sosial seperti *Foodcycle* Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abram, S., Bernhardt, F., Flückiger, N., Hofstetter, J. L., & Maaroufi, M. (2025). Cooking, caring, and commoning: Grassroots *community kitchens* across five European cities. *Urban Planning*, 10. <https://doi.org/10.17645/up.10145>
- Al Mandita, N., & Aprilia, R. (2024). Kolaborasi dan koordinasi: Kunci untuk mencapai efisiensi dalam organisasi. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 4(1), 1289–1295. Retrieved from <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/article/view/46380>

- Badan Gizi Nasional. (2025). *BGN dan community kitchen: Membangun ketahanan gizi dari desa ke kota*.
- Dzulfikar, J., Yudha Tama, F., & Chaniago, H. (2025). Efektivitas ruang open space terhadap kolaborasi dan produktivitas pengguna di Gedung Direktorat Perguruan Tinggi Vokasi. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(6). <https://doi.org/10.31604/jips.v12i6.2025.2531-2538>
- Handoko, H. T. (2000). *Dasar-dasar manajemen produksi dan operasi*. BPFE.
- Harrison, C. R., Parton, J., Jessiman, P. E., Campbell, R. M., & de Vocht, F. (2026). A qualitative exploration of community kitchens to reduce household food waste as a public health intervention. *BMC Public Health*, 26, 183. <https://doi.org/10.1186/s12889-025-25903-2>
- Iacovou, M., Pattieson, D. C., Truby, H., & Palermo, C. (2013). Social health and community kitchens: A systematic review of the literature. *Public Health Nutrition*, 16(3), 535–543. <https://doi.org/10.1017/S1368980012002753>
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek* (Edisi ke-2, Jilid 2). Erlangga.
- Nguyen, M. (2020). *Creating visual identity and brand guidelines to achieve consistency in brand experience: Case Kokonat*.
- OSHA. (2000). *Ergonomics: The study of work* (OSHA 3125). U.S. Department of Labor.
- Sugiyono. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.