

# PERANCANGAN ULANG INTERIOR PABRIK COKELAT MONGGO

**Fransisca Rizkita Pramudya**  
Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

## Abstrak

Cokelat Monggo merupakan produsen cokelat ternama dari Yogyakarta yang terus berkembang, hingga mendirikan pabrik baru di Bangunjiwo yang akan digunakan sebagai pabrik utama menggantikan pabrik lamanya di Kotagede. Sering kali sebuah pabrik lebih mengedepankan kecepatan alur produksi tanpa memperhatikan kenyamanan pengguna ruang yaitu para pekerja maupun pengunjung yang tertarik untuk belajar proses pembuatan cokelat. Menggunakan metode proses desain *double diamond* sebagai instrumen tambahan untuk berempati terhadap pengguna ruang yakni para pekerja dan pengunjung agar dapat memaksimalkan pengalaman meruang di area pabrik, *museum exhibition*, dan kafe. *Cultural Factory* merupakan tema yang diangkat pada perancangan kali ini yang diharapkan agar perancangan kali ini tidak hanya menghasilkan desain yang fungsional saja, namun juga memberikan dampak sosial berupa pelestarian budaya Jawa khususnya pelestarian kakao/cokelat. Dengan ini desain interior dapat menjadi sarana Edukasi Kakao Lokal Indonesia (*Education of Local Cacao Experience*) melalui Cokelat Monggo.

**Kata kunci:** Cokelat Monggo, *Cultural Factory*, *Education of Local Cacao*

## Abstract

*Monggo Chocolate is a well-known chocolate producer from Yogyakarta which continues to grow, until it establishes a new factory in Bangunjiwo which will be used as the main factory to replace the old factory in Kotagede. Often a factory prioritizes the speed of the production flow without paying attention to the comfort of space users, namely workers and visitors who are interested in learning the process of making chocolate. Using the double diamond design*

*process method as an additional instrument to empathize with space users, namely workers and visitors in order to maximize the user's spatial experience in the areas of factories, museums, displays, and cafes. Cultural Factory is the theme raised in this design. It is hoped that this design will not only produce functional designs, but also provide a social impact in the form of preserving Javanese culture, especially cocoa/chocolate preservation. With this interior design can be the medium of Education of Local Cacao Experience through Monggo Chocolate.*

**Keywords:** *Monggo Chocolate, Cultural Factory, Education of Local Cacao*

## **1. PENDAHULUAN**

Pabrik berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti bangunan dengan perlengkapan mesin tempat membuat atau memproduksi barang tertentu dalam jumlah besar untuk diperdagangkan. Sebuah perancangan fasilitas pada pabrik harus disesuaikan dengan rantai suplai sehingga dapat mempertahankan strategi kompetitif (Tompkins et al 2010). Maka dapat diartikan bahwa tata letak atau desain layout pada pabrik mempengaruhi sebuah alur atau arus produksi untuk mencapai tujuan dari pabrik/perusahaan tersebut.

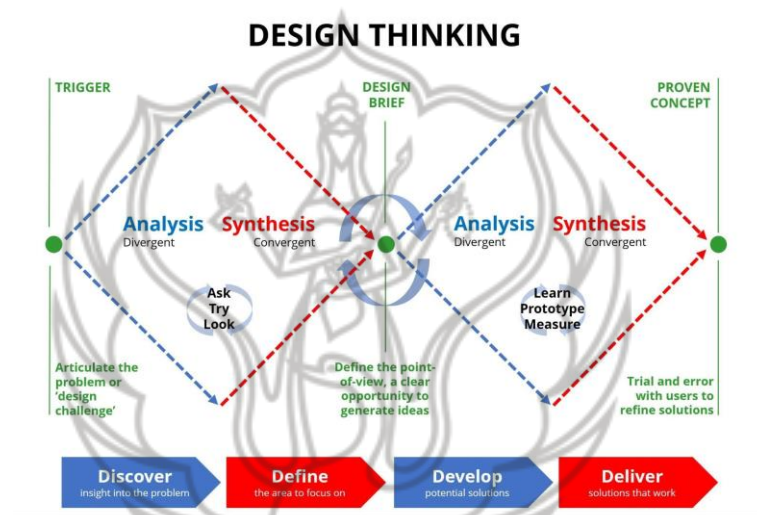
Berdiri sejak tahun 2001 Monggo menjadi salah satu pionir artisan cokelat di Yogyakarta, yang kemudian seiring dengan tuntutan pasar, Monggo menjadi pabrik cokelat di Jogja yang mampu meraih sukses dan banyak dikenali dari berbagai kalangan baik di Indonesia maupun internasional. Pabrik cokelat Monggo yang terletak di Kasihan, Yogyakarta terdiri dari pabrik, museum, dan kafe galeri. Ketiga bagian ini memiliki karakteristik dan fungsi ruang yang berbeda sehingga menimbulkan sebuah kesenjangan antar ruang yang hanya dipersatukan oleh elemen produk perusahaan tersebut yang berupa cokelat. Oleh karena itu, perancang merasa bahwa elemen pemersatu itu saja tidaklah cukup, terlebih ketika membicarakan perihal pabrik. Bagaimana membuat sebuah pabrik yang tata letaknya dapat menunjang aktivitas produksi namun tidak menghambat fungsi area lain yang akan digunakan tidak hanya oleh para pekerja, namun juga pengunjung/wisatawan perusahaan cokelat Monggo.

Menurut Tompkins, tata letak (*layout*) fasilitas pabrik mempengaruhi rantai suplai (produksi) sebuah perusahaan/pabrik. Maka dari itu pada perancangan kali ini akan menitikberatkan pada sebuah layout yang ideal bagi pabrik agar efektif dan efisien bagi pekerja, memaksimalkan sirkulasi pada museum agar koleksi dapat dipamerkan dengan baik, dan menunjang minat kunjung

terhadap kafe Monggo agar perancangan kali ini dapat memberikan hasil yang ideal bagi pabrik cokelat Monggo.

## 2. METODE

Proses desain merupakan sebuah pendekatan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan desain yang ada secara tersusun dan sistematis. Agar perancangan pabrik Monggo ini dapat dilakukan secara tersusun dan sistematis, maka penulis memilih metode proses desain *double diamond* yang dibuat oleh British Design Council. Proses desain *double diamond* terdiri dari dua “berlian” utama yang berupa analisis dan sintesis. Pada bagian analisis terdiri dari *discover* dan *develop*. Sedangkan sintesis terdiri dari *define* dan *deliver*. Namun secara urut, metode ini dimulai dengan *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*.



Gambar 1. Proses desain *double diamond*  
(sumber : designcouncil.org, 2005)

### a. Tahap *Discover & Define*

Pada metode ini dimulai dengan tahap *discover* yang merupakan sebuah tahap untuk mengumpulkan data fisik maupun non fisik ketika observasi objek. Setelah mengumpulkan data, pada tahap ini dituntut untuk merumuskan masalah dan menyaring secara intensif data yang ada secara lebih spesifik untuk menyimpulkan permasalahan dan kebutuhan desain yang diperlukan.

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah atau tahap *discover* dan *define* akan dilakukan oleh perancang dengan observasi langsung ke objek (pabrik & museum cokelat Monggo) yang terletak di Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Perancang akan mengumpulkan data dengan instrumen bantuan berupa kamera, dan catatan. Kamera akan digunakan untuk mengambil foto dan video yang akan dijadikan data observasi mengenai fisik objek. Sedangkan catatan digunakan untuk

menulis apa saja yang perancang anggap penting pada objek maupun pengguna sebagai data non fisik objek.

### **c. Tahap *Develop***

Pada tahap inilah perancang akan melakukan proses ideasi, pengembangan desain, dan alternatif desain yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan desain yang sudah ditentukan pada tahap *define*.

Metode pencarian ide dan pengembangan desain atau tahap *develop* akan dilakukan perancang setelah permasalahan dan kebutuhan desain ditentukan. Kemudian perancang akan mencari berbagai literatur, referensi, dan ide mengenai pabrik, museum, kafe galeri, dan cokelat baik dalam maupun luar negeri untuk memperluas pengetahuan perancang mengenai objek desain, yang kemudian akan perancang tuang pada tahap ideasi untuk memperjelas jawaban apa yang diperlukan untuk permasalahan desain pada objek. Kemudian perancang akan melanjutkan pada tahap pembangunan konsep, gaya dan tema untuk mendukung jawaban dari permasalahan desain, yang kemudian akan dieksekusi dalam bentuk desain yang dilanjutkan dengan penyusunan dokumen gambar kerja.

### **d. Tahap *Deliver***

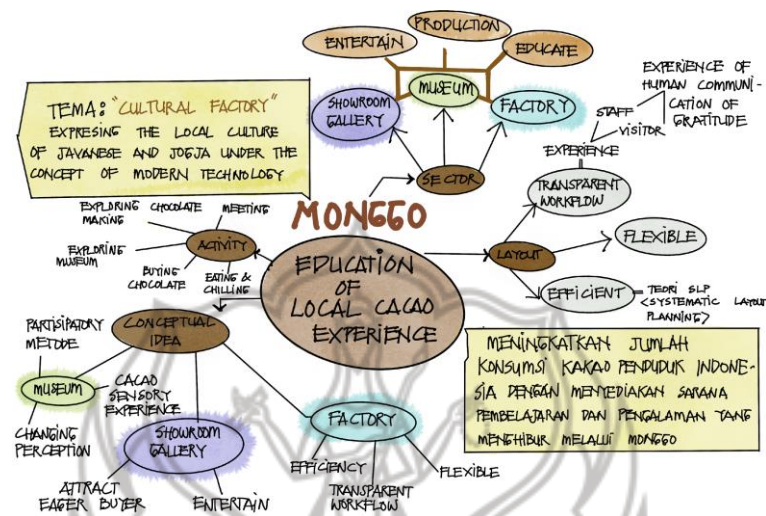
Tahap ini merupakan tahap eksekusi, dimana perancang akan memutuskan desain pilihan dari alternatif desain yang ada pada tahap *develop*. Kemudian perancang akan membuat gambar kerja, gambar presentasi, animasi, atau bahkan maket untuk memperkuat konsep dari desain pilihan.

Sesuai dengan proses desain yang perancang pilih (*double diamond*), metode evaluasi pemilihan desain akan dilakukan secara terus menerus oleh perancang agar menyakinkan betul bahwa pilihan perancang sungguh menjawab permasalahan dan kebutuhan desain. Apabila perancang merasa pilihan desain kurang relevan atau bahkan tidak menjawab permasalahan desain, maka perancang akan kembali pada tahap proses desain sebelumnya untuk mengevaluasi hingga mencapai sintesis yang tepat.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perancangan pabrik cokelat Monggo Bangunjiwo difokuskan pada pabrik produksi, namun beberapa bagian lain yang juga dirancang adalah *exhibition museum*, *showroom*, dan kafe galeri. Pada perancangan kali ini *Cultural Factory* diangkat sebagai tema yang dapat membantu membangun nuansa tradisional budaya jawa pada lingkungan pabrik cokelat Monggo. *Cultural Factory* sendiri diartikan sebagai “pabrik budaya” dimana cokelat pada cokelat Monggo tidak berdiri sendiri sebagai pabrik cokelat, namun juga merupakan salah satu budaya yang perlu

diangkat dan dikenalkan secara luas. Digunakannya tema ini juga agar konsep *Education of Local Cacao Experience* dapat berhasil diterapkan, dimana konsep ini merupakan sebuah semangat dari Monggo untuk mengelola sumber daya kakao yang dimiliki Indonesia. Dipilihnya *Education of Local Cacao Experience* sebagai konsep memiliki harapan besar agar hasil perancangan ini dapat mendorong kesadaran warga Indonesia untuk mau mengkonsumsi coklat hasil kakao murni yang bermanfaat bagi kesehatan, lingkungan sosial, budaya, dan alam. Sehingga coklat Monggo menjadi sebuah perusahaan coklat lokal yang dapat terus berkembang.



Gambar 2. Ideasi Konsep dan Tema (sumber : Penulis, 2021)

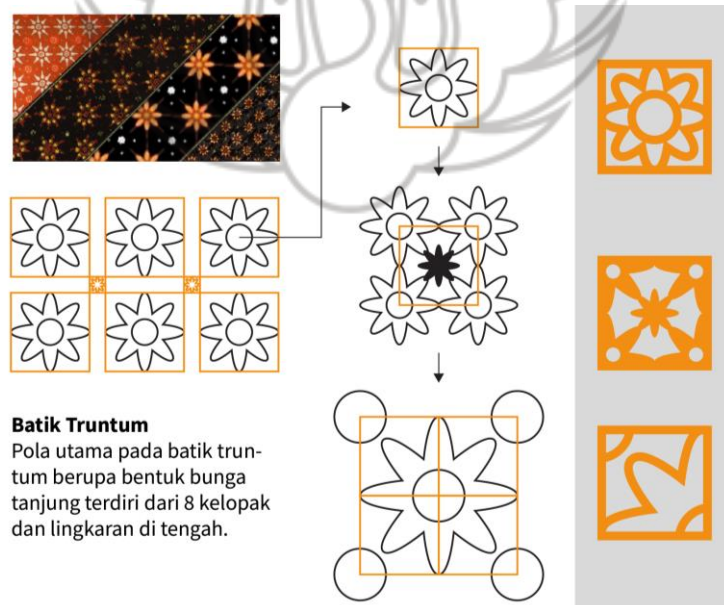
Penerapan tema *Cultural Factory* kemudian diwujudkan pada penggunaan furniture dan juga beberapa elemen desain/ornamen seperti warna dan bentuk. Sesuai dengan karakter tradisional yang dimiliki oleh coklat Monggo, penerapan tema ini dapat memperkuat karakter tersebut yang kemudian divisualisasikan dengan lebih kuat (*pronounce*).

Warna yang akan diterapkan di lingkungan coklat Monggo Bangunjiwo diambil dari warna alami buah coklat yang telah melewati proses panen dan penuaan (*aging*). Selain warna-warna coklat yang akan diterapkan sebagai finishing, penerapan warna ini juga dapat diambil dari warna material yang nantinya digunakan.



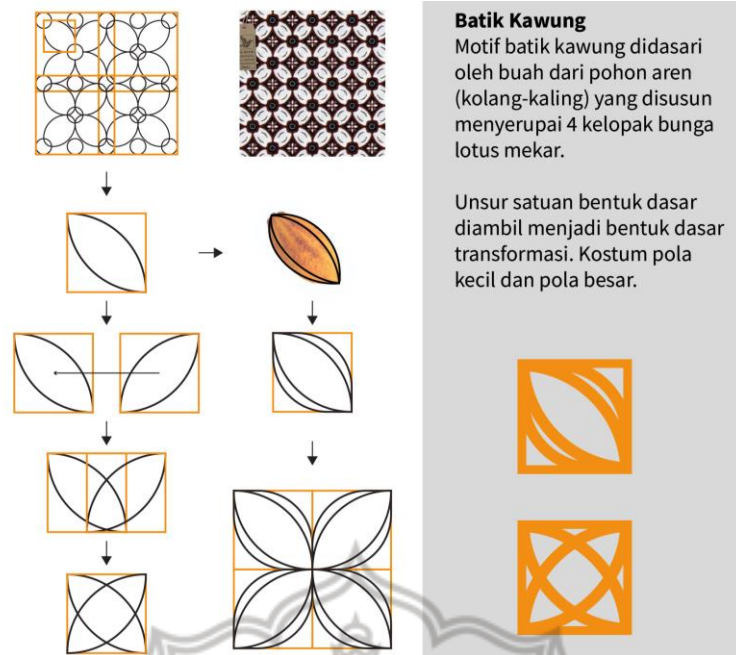
**Gambar 3.** Ideasi Konsep dan Tema  
(sumber : Penulis, 2021)

Selain penerapan warna, bentuk juga menjadi salah satu elemen desain yang berangkat dari tema *Cultural Factory*. Seperti yang dikenali, batik merupakan salah satu budaya kental Jawa yang sudah banyak diketahui kalangan luas. Sehingga penerapan bentuk kali ini diambil dari dua jenis batik, yaitu bentuk batik truntum yang merupakan bentuk dari bunga tanjung dan batik kawung yang merupakan bentuk dari buah asem. Kedua bentuk batik tersebut kemudian dikombinasi untuk menciptakan sebuah bentuk baru yang dapat digunakan pada elemen ruang seperti lantai tegel, loster, ataupun bentuk dari elemen desain pada lingkungan coklat Monggo Bangunjiwo.

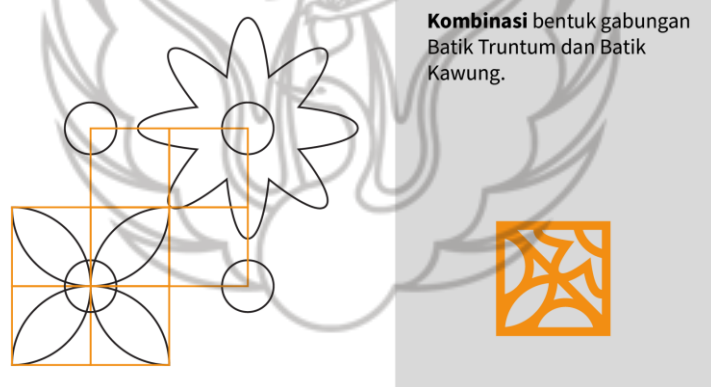


**Gambar 4.** Ideasi Konsep dan Tema

(sumber : Penulis, 2021)

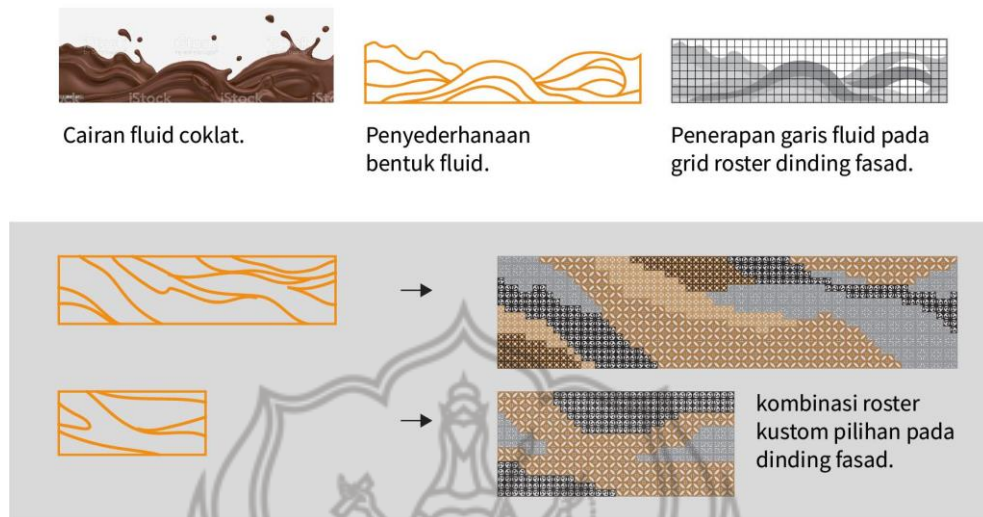


**Gambar 5.** Ideasi Konsep dan Tema  
(sumber : Penulis, 2021)



**Gambar 6.** Kombinasi Batik Truntum dan Batik Kawung  
(sumber : Penulis, 2021)

Salah satu elemen desain yang juga merupakan elemen ruang (dinding) berupa loster yang dibuat berdasarkan kombinasi bentuk batik yang juga mewakili perkawinan antar budaya Jawa yang menjadi inspirasi utama cokelat Monggo dengan rasa cokelat. Loster disini juga hadir sebagai fasad bangunan untuk menciptakan sebuah kesan pertama pengunjung yang hadir ke pabrik cokelat Monggo Bangunjiwo. Dibentuknya pola loster yang luwes ini didapatkan dari pencampuran bahan-bahan yang digunakan selama pembuatan cokelat



**Gambar 7.** Bentuk Loster dari Kombinasi Batik Truntum dan Batik Kawung (sumber : Penulis, 2021)

Memasuki area cokelat Monggo Bangunjiwo, pengunjung langsung diarahkan menuju ruang *showroom* untuk membeli tiket *tour* pabrik, *exhibition* museum, atau untuk diam di kafe untuk membeli minuman dan berbagai olahan cokelat atau sekedar membeli produk cokelat Monggo di ruang *showroom* untuk oleh-oleh.

Pada bagian *showroom* di area cokelat Monggo Bangunjiwo digunakan selain sebagai ruang untuk jual beli produk-produk yang dihasilkan oleh cokelat Monggo, ruang *showroom* juga dijadikan sebagai "*lobby*". Hal ini dikarenakan untuk membeli tiket *exhibition* museum atau *tour* pabrik dilakukan di ruang ini. Ruang ini dirancang dengan bentuk rumah Jawa tradisional yang disertai beberapa unsur modern seperti dinding bata di bagian luarnya hingga menciptakan sebuah gaya kontemporer.





**Gambar 8.** Perspektif ruang Showroom  
(sumber : Penulis, 2021)

Pada bagian pabrik cokelat Monggo dirancang menggunakan *systematic layout planning* (SLP) menurut Wignjosoebroto. Dimana alur produksi ditentukan berdasarkan relasi diagram (didapatkan dari aliran material dengan relasi aktivitas) yang kemudian dianalisis dengan jumlah luas area dan kebutuhan luas pada area pabrik tersebut. Dimana setelahnya didapatkan relasi ruang pada area tersebut yang nantinya ditentukan kembali dengan pertimbangan akan modifikasi area dan batasan praktikal yang ada.

Pada akhirnya, bagian pabrik menggunakan sebuah sirkulasi linear yang dapat memudahkan para pekerja selama proses produksi untuk tidak “maju-mundur” di area produksi sehingga menghambat alur produksi cokelat yang juga dilengkapi dengan elemen desain inklusif untuk pengunjung maupun para pekerja yang berkebutuhan khusus di area pabrik. Pada bentuk sirkulasi linear ini pula juga memudahkan para pengunjung yang ingin menyaksikan proses pembuatan cokelat, dengan batas aman antara area produksi dan area pengenalan produksi dibatasi dengan dinding kaca sehingga pengunjung dapat mengamati secara langsung tanpa mengganggu area produksi. Kemudian untuk memudahkan pengunjung mengetahui proses produksi, didepan dinding/jendela kaca tersebut diberikan papan informasi. Penggunaan papan informasi ini juga sudah ditentukan oleh alur produksi berbentuk linear yang telah ditentukan, sehingga kebutuhan ruang dan alur produksi dapat terlihat jelas baik bagi pengunjung maupun pekerja.



**Gambar 9.** Perspektif Area Pabrik Cokelat Monggo  
(sumber : Penulis, 2021)



**Gambar 10.** Perspektif Alur Produksi di Pabrik Cokelat Monggo  
(sumber : Penulis, 2021)

Kafe di area cokelat Monggo Bangunjiwo hadir sebagai area beristirahat bagi para pengunjung yang telah menyelesaikan *tour* pabrik maupun melihat *exhibition* museum yang ada di cokelat Monggo. Selain itu, area kafe juga digunakan sebagai area untuk menampilkan citra cokelat Monggo yang lebih inovatif dan vulgar dibanding dengan area pabrik.

Area museum di cokelat Monggo Bangunjiwo merupakan area eksibisi yang digunakan sebagai ruang edukasi dan sejarah cokelat. Area museum dibagi menjadi beberapa bagian; sejarah cokelat, sejarah cokelat di Indonesia, dan tapak tilas cokelat Monggo. Ruang Museum didesain dengan beberapa elemen desain yang dapat menunjang pengalaman baru dari pengunjung, salah satunya

adalah aroma, rasa dan tekstur. Aroma yang ada di museum didapatkan dari ekstrak cokelat dan juga aroma cokelat alami yang merupakan hasil produksi dari pabrik. Tekstur yang ada pada area museum merupakan tekstur dinding yang didesain menyerupai permukaan karamel. Sedangkan rasa didapatkan dari bagian aroma, dimana disediakan sampel cokelat monggo sebagai *free-tasting*.



**Gambar 11.** Perspektif Museum Eksibisi  
(sumber : Penulis, 2021)

Area ini dimulai dengan tempat membeli es krim yang dibuat dari cokelat. Area ini menjadi area menyambut pengunjung untuk memasuki area bersantai di dalamnya. Area ini dirancang dengan warna coklat yang merupakan eksekusi dari tema *Cultural Factory*. Dimana *shade* warna coklat dimainkan dengan bijak untuk memenuhi elemen ruang dengan beberapa warna hijau untuk menghadirkan kesegaran pada ruang ini.



**Gambar 12.** Perspektif Manual Area Es Krim Kafe  
(sumber : Penulis, 2021)

Pada area bersantai kafe dirancang dengan ruangan semi terbuka untuk memaksimalkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami. Plafon menggunakan kombinasi kayu cokelat tua dengan kombinasi *pyan* yang terbuat dari bambu untuk menghadirkan nuansa tradisional/kultural Jawa. Untuk mendukung tema ini, penggunaan furniture pada area kafe menggunakan furniture retro khas Jawa yang terbuat dari rotan dan kayu jati. Untuk membatasi area kafe dengan area luar cokelat Monggo, dinding terbuat dari losler kustom yang merupakan kombinasi bentuk dari batik Truntum dan Kawung. Penggunaan losler bermotif batik ini merupakan eksekusi dari gaya kontemporer untuk menghadirkan batik dengan cetakan semen. Dimana losler yang digunakan ini juga disusun dengan luwes sehingga seolah-olah membentuk sebuah cairan yang merupakan penggambaran bagaimana sebuah cokelat dibuat. Losler pada area kafe ini juga digunakan sebagai komponen kontemporer dimana semen, beton, dengan pencahayaan yang dikawinkan dengan unsur tradisional dari bangunan Jawa dengan material kayu solid dan beberapa bambu.



**Gambar 13.** Bentuk Losler dari Kombinasi Batik Truntum dan Batik Kawung di area Kafe (sumber : Penulis, 2021)



**Gambar 14.** Perspektif Area Outdoor Kafe

(sumber : Penulis, 2021)



**Gambar 15.** Perspektif Area Kafe  
(sumber : Penulis, 2021)

Selain ruang terbuka yang ada di area kafe. Pada area ini juga menyediakan sebuah ruang tertutup bagi pengunjung yang menginginkan suasana ruang yang intim, ruangan ini terbuat dari dinding bata berfinishing aci beton dengan karakter yang dingin dipadukan dengan unsur hangat dan tradisional dari kayu, pany bambu dan kerai. Meskipun ruang ini tertutup, ruangan ini dirancang dengan dinding yang tidak hanya dari bata, dinding kaca hadir sebagai elemen ruang yang digunakan untuk sirkulasi cahaya alami sehingga tidak melepas ruang yang sifatnya privat ini keluar dari nuansa yang ada di coklat Monggo.



**Gambar 16.** Ruang Privat di area Kafe  
(sumber : Penulis, 2021)

#### 4. KESIMPULAN

Perancangan pabrik cokelat Monggo Bangunjiwo ini menggunakan metode proses desain *double diamond* yang dibuat oleh British Design Council yang kemudian dipertajam dengan *systematic layout planning* menurut Wignjosoebroto yang dapat memberikan hasil perancangan yang maksimal.

Tema *Cultural Factory* yang digunakan pada perancangan kali ini diterapkan berdasarkan kebutuhan ruang pada bangunan pabrik yang tidak hanya digunakan sebagai bangunan produksi, namun juga sebagai edukasi bagi para pengunjung, dimana aspek budaya Jawa sebagai ide utama yang digunakan sebagai alat penopang yang dapat memperkuat konsep desain lokalitas kakao yang dimiliki Indonesia. Gaya kontemporer digunakan sebagai alat bantu atau sebuah jembatan untuk menggabungkan dua nilai yang bertolak belakang yaitu modern dan tradisional. Sehingga gaya kontemporer dan tema *Cultural Factory* pada perancangan pabrik cokelat Monggo di Bangunjiwo dapat menciptakan konsep *Education of Local Cacao Experience* yang dapat menghasilkan sebuah citra baru yang kuat bagi cokelat Monggo, sehingga dapat memperluas demografi target pasar.

#### Daftar Pustaka

Ching, Francis D.K. *Arsitektur : Bentuk-Ruang Dan Susunannya*. Jakarta : Erlangga. 1991  
Wignjosoebroto, Sritomo. *Tata Letak Pabrik dan Pemindahan Bahan*. Surabaya: Guna Widya. 2009

Santa, R., Roger, C. *Tomorrow's Office, Creating Effective and Humane Interior*. London and New York.1997

<http://chocolatemonggo.com> (diakses penulis pada tanggal 1 April 2021, jam 09.08)

[https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons\\_Design\\_Council%20\(2\).pdf](https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20(2).pdf) (diakses penulis pada tanggal 2 April 2021, jam 10.12)

[www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id) (diakses penulis pada tanggal 19 Mei 2021, jam 14.12)