

TUGAS AKHIR

**DESAIN MEJA DAPUR MULTIFUNGSI DENGAN MEMANFAATKAN BIDANG
VERTIKAL RUANGAN MENGGUNAKAN MEKANISME *COLLAPSIBLE***

Studi Kasus di Rusunawa Dabag Pringwulung Yogyakarta



Disusun Oleh :

Stefano Kevin Pramatha

24100183

Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**DESAIN MEJA DAPUR MULTIFUNGSI DENGAN MEMANFAATKAN
BIDANG VERTIKAL RUANGAN MENGGUNAKAN MEKANISME
COLLAPSIBLE**

Diajukan Kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain

Disusun oleh :

STEFANO KEVIN PRAMARTHA

24. 10. 0183

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 7. Agustus 2015

Dosen Pembimbing I

Dra. Konihrawati., S.Sn., MA

Dosen Pembimbing II

Centaury Harjani., S.Ds

DU TA WACANA

Mengetahui

Dekan,



Dr. -Ing., Wiyatiningsih., S.T., M.T., IAL.

Ketua Program Studi,

Ir. Eddy Christianto, M.T., IAL.

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul:

DESAIN MEJA DAPUR MULTIFUNGSI DENGAN MEMANFAATKAN BIDANG VERTIKAL RUANGAN MENGUNAKAN MEKANISME *COLLAPSIBLE*

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

Stefano Kevin Pramatha

24.10.018

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain



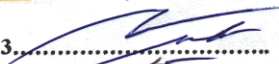

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal 14 Agustus 2015

Nama Dosen,

1. Dra. Konihawati, S.Sn., MA
(Dosen Pembimbing I)
2. Centaury Harjani, S.Ds
(Dosen Pembimbing II)
3. R. Tosan Tri Putro. S.Sn., M.Sn
(Dosen Penguji I)
4. Kristian Oentoro. S.Ds., M.Ds
(Dosen Penguji II)


Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 

Yogyakarta, 26 Agustus 2015

Disahkan oleh:

Dekan,


Dr. -Ing., Wiyatiningsih., S.T., M.T., IAL.

Ketua Program Studi,

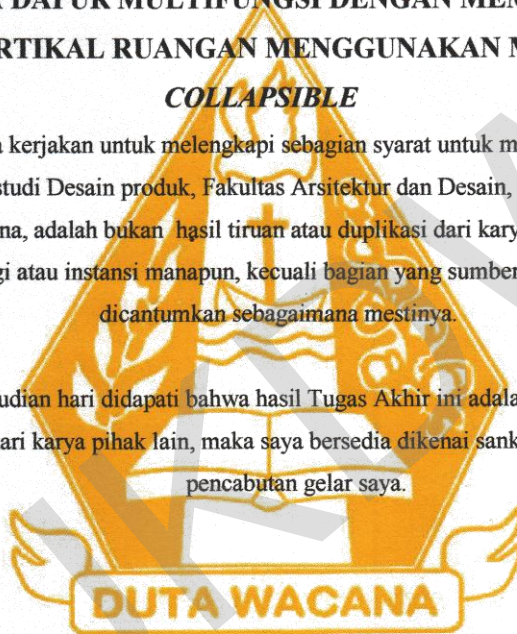

Ir. Eddy Christianto, M.T., IAL.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :
**DESAIN MEJA DAPUR MULTIFUNGSI DENGAN MEMANFAATKAN
BIDANG VERTIKAL RUANGAN MENGGUNAKAN MEKANISME
COLLAPSIBLE**

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program studi Desain produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya ilmiah lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiat atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.



Yogyakarta, 14 Agustus 2015



STEFANO KEVIN PRAMARTHA
24. 10. 0183

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya laporan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar derajat Sarjana Desain (S1) dengan judul: **“DESAIN MEJA DAPUR MULTIFUNGSI DENGAN MEMANFAATKAN BIDANG VERTIKAL RUANGAN MENGGUNAKAN MEKANISME *COLLAPSIBLE*”**. Banyak waktu, tenaga dan pikiran yang tercurahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sehingga banyak pula ilmu yang dapat dipetik sebagai buah dari hasil kerja keras selama ini.

Dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas kelancaran perancangan Tugas Akhir ini kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran proses. Dengan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- Bapak dan Ibu beserta seluruh keluarga yang tiada hentinya selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir hingga selesai tepat pada waktunya.
- Dra. Koniherawati., S.Sn., MA selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberi masukan dalam pengerjaan tugas akhir.
- Centaury Harjani., S.Ds selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah banyak membantu , meluangkan waktu, dan memberikan kritik masukan dan ide dalam Tugas Akhir.
- Dr. –Ing., Wiyatiningsih., S.T., M.T., IAI. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana yang turut melancarkan proses Tugas Akhir.
- Christmastuti Nur, S.Ds. dan Winta Adhitia Guspara., S.T. selaku Dosen Desain Produk yang turut membantu, meluangkan waktu, dan memberikan kritik masukan dan ide dalam Tugas Akhir.
- R Tosan Tri Putro., S.Sn., M.Sn. dan Kristian Oentoro., S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji yang banyak membantu memperbaiki dan memberi masukan untuk perbaikan tugas akhir.
- Seluruh dosen Prodi Desain Produk yang telah membimbing, mencurahkan tenaga dan pikiran dalam proses pendewasaan pikiran dan pribadi dari awal semester sampai Tugas Akhir.

- Robin Kurniawan Soesilo, Christian Bangun Adi Prabowo, Nicolas Adhitya, Ludi Kristianto, Rendy Herdian, Arif Setiawan, Paula Yohana, Immanuela Pretticia, Okta Formantiawan selaku sahabat terdekat yang telah banyak membantu dan mencurahkan tenaga dan pikiran dalam proses penyelesaian produk.
- Bapak Darsono. S.T dan rekan – rekan dari BLPT yang membantu dalam proses perwujudan produk karya Tugas Akhir dengan waktu yang singkat.
- Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, Terima Kasih atas ilmu, inspirasi, nasihat dan bimbingannya.

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dan kesalahan yang tidak berkenan. Untuk itu penulis sampaikan permohonan maaf dan terimakasih yang sebesar-besarnya. Segala bentuk masukan dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk kemajuan penulis. Semoga tersusun perancangan karya Tugas Akhir ini bermanfaat untuk semuanya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Sampul	Hal
Lembar persetujuan	ii
Lembar pengesahan.....	iii
Pernyataan keaslian.....	iv
Kata pengantar.....	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
Abstrak.....	xiv
Bab 1. Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.5 Batasan	4
1.6 Metode Desain	5
Bab II Tinjauan Pustaka	
2.1 Pemilihan sebuah tempat tinggal terbatas.....	6
2.2 Kehidupan dalam sebuah rusunawa.....	7
2.3 Pembagian ruang dalam sebuah rusunawa	9

2.3.1 Ruang Tamu	9
2.3.2 Kamar Tidur	10
2.3.3 Kamar Mandi	10
2.3.4 Dapur	11
2.4 Tujuan pembangunan sebuah rusunawa	15
2.5 Standar kelayakan sebuah hunian	16
2.5.1 Standar ukuran luas ruang makan	19
2.5.2 Standar ukuran luas dapur	23
2.6 Pemanfaatan Ruang Terbatas	24
2.6.1 Collapsible	25
2.6.2 Produk Multifungsi	25
2.6.3 Pemanfaatan bidang vertical ruangan	26
2.6.4 Pengorganisasian perabotan	26
2.6.5 Display peletakan perabotan	27
2.7 Permasalahan tinggal dalam ruang terbatas	28
2.8 Dasar pengukuran dimensi tubuh manusia	29
2.8.1 Antropometri Manusia Normal Dewasa	32
2.8.2 Dimensi Pergerakan Sendi Manusia Normal Dewasa	36
2.9 Interaksi Manusia dengan Sarana Penunjang	38
2.9.1 Dimensi Manusia dengan Sarana Penunjang	38
2.10 Literatur Bahan	40
2.10.1 Plywood	40
2.11 Produk Sejenis	42

Bab III Kajian Pengguna, Produk dan Lingkungan

3.1 Pengamatan pada sebuah rusunawa di Yogyakarta	44
3.1.1 Rusunawa Dabag Ngeban Yogyakarta.....	45
3.1.2 Denah Rusunawa Dabag Ngeban Yogyakarta	46
3.2 Pengamatan Aktivitas Penghuni Rusunawa	46
3.2.1 Dokumentasi lapangan rusunawa	46
3.2.2 Penjabaran aktivitas penghuni rusunawa	47
3.2.3 Hasil pengamatan dan wawancara	50
3.3 <i>Hierarchical Task Analysis</i> (HTA).....	51
3.3.1 Keterangan HTA memasak	52
3.4 Analisa kegiatan dan kajian masalah	53
3.5 Analisa produk sejenis	58
3.6 Kesimpulan	62

Bab IV Konsep Produk Baru dan Pengembangan Gagasan

4.1 Konsep produk baru	64
4.1.1 Desain problem	64
4.1.2 Desain Brief	64
4.1.3 Tujuan dan manfaat	65
4.1.4 Konsep desain secara garis besar	66
4.1.5 Pengguna	68
4.2 Atribut produk	68
4.3 Pohon tujuan	70

4.4 Spesifikasi performa produk	71
4.5 Sistematika penggunaan produk	72
4.6 Blocking	73
4.7 zoning	74
4.8 Alternatif sketsa kasar	75
4.9 Modelling	77
4.10 Proses kreatif desain.....	79
4.11 Final design	81
Bab V Perwujudan karya	
5.1 Gambar Teknik	82
5.2 Kesimpulan	84
5.3 Saran	84
Daftar Pustaka	85

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Ilustrasi tempat tinggal.....	5
Gambar 2.1 Ilustrasi kehidupan dalam ruang terbatas.....	6
Gambar 2.2 Ilustrasi kehidupan di Rusunawa	7
Gambar 2.3 Ilustrasi ruang tamu.....	9
Gambar 2.4 Ilustrasi kamar tidur	10
Gambar 2.5 Ilustrasi kamar mandi basah.....	10
Gambar 2.6 Ilustrasi kamar mandi kering.....	10
Gambar 2.7 Ilustrasi dapur.....	11
Gambar 2.8 Ilustrasi dapur single layout	13
Gambar 2.9 Ilustrasi dapur L layout	13
Gambar 2.10 Ilustrasi dapur U layout.....	14
Gambar 2.11 Ilustrasi dapur G layout.....	14
Gambar 2.12 Ilustrasi dapur gallery/ corridor layout.....	15
Gambar 2.13 Standar ukuran luas ruang makan	19
Gambar 2.14 Standar ukuran meja makan.....	20
Gambar 2.15 Standar ukuran meja makan.....	21
Gambar 2.16 Standar ukuran meja makan.....	22
Gambar 2.17 Standar ukuran meja makan.....	22
Gambar 2.18 Standar ukuran luas dapur.....	23
Gambar 2.19 Ilustrasi pemanfaatan ruang terbatas.....	24
Gambar 2.20 Ilustrasi produk collapsible	25
Gambar 2.21 Ilustrasi produk multifungsi	25
Gambar 2.22 Ilustrasi pemanfaatan bidang vertical ruangan.....	26
Gambar 2.23 Dimensi ukuran tubuh manusia normal dewasa	32
Gambar 2.24 Dimensi anggota gerak manusia	33
Gambar: 2.25 Dimensi Proyeksi Tubuh Manusia Dewasa	34
Gambar 2.26 Dimensi Tubuh Manusia dewasa saat Bekerja	35
Gambar 2.27 Dimensi Pergerakan Leher Manusia	36
Gambar 2.28 Dimensi Pergerakan Tulang Belakang Manusia.....	36

Gambar 2.29 Dimensi pergerakan siku manusia	37
Gambar 2.30 Dimensi pergerakan bahu manusia	37
Gambar 2.31 Dimensi manusia dengan kursi	38
Gambar 2.32 Dimensi Jangkauan Manusia dengan Rak	39
Gambar 2.33 Ilustrasi Plywood atau Tripleks.....	40
Gambar 3.1 Rusunawa Dabag Ngeban Yogyakarta	45
Gambar 3.2 Denah rusunawa Dabag Ngeban Yogyakarta	46
Gambar 3.3 Penampakan dapur rusunawa.....	46
Gambar 3.4 Dokumentasi pengamatan Rusunawa	47
Gambar 3.5 Gambaran produk sejenis.....	58
Gambar 3.6 Gambaran produk sejenis.....	59
Gambar 3.7 Gambaran produk sejenis.....	60
Gambar 3.8 Gambaran produk sejenis.....	61
Gambar 4.1 Blocking saat produk digunakan.....	73
Gambar 4.2 Blocking saat produk dilipat	73
Gambar 4.3 Zoning produk.....	74
Gambar 4.4 Alternatif sketsa kasar.....	75
Gambar 4.5 Alternatif sketsa kasar.....	75
Gambar 4.6 Alternatif sketsa kasar.....	76
Gambar 4.7 Modelling.....	77
Gambar 4.8 Modelling.....	78
Gambar 4.9 Substitute	79
Gambar 4.10 Combine	79
Gambar 4.11 Adapt.....	79
Gambar 4.12 Magnify.....	80
Gambar 4.13 Eliminate	80
Gambar 4.14 Reverse.....	80
Gambar 4.15 Desain final produk.....	81

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Definisi SCAMPER.....	5
Tabel 2.1 Standar hunian satu orang.....	17
Tabel 2.2 Standar luas ruang.....	18
Tabel 2.3 Standar ukuran meja makan.....	20
Tabel 2.4 Standar ukuran meja makan.....	21
Tabel 2.5 ukuran meja makan standar	22
Tabel 2.6 Ukuran meja makan standar	22
Tabel 2.7 Perbandingan Dimensi Manusia dengan Kursi.....	38
Tabel 2.8 Perbandingan Dimensi Jangkauan Manusia dengan Rak	39
Tabel 2.9 Susunan lapisan kayu.....	41
Tabel 3.1 HTA	51
Tabel 3.2 HTA memasak	52
Tabel 4.1 konsep desain secara garis besar.....	66
Tabel 4.2 Scamper	67
Tabel 4.3 Pohon tujuan	70
Table 4.4 Spesifikasi performa produk.....	71
Tabel 4.5 Sistematika Penggunaan Produk.....	72

Abstrak

Manusia akan selalu memilih tempat yang terbaik untuk ditinggali dilihat dari berbagai sudut pandang antara lain lokasi, luas, kondisi lingkungan, harga, dan sebagainya. Untuk selanjutnya dalam rangka untuk peningkatan daya guna dan hasil guna tanah bagi pembangunan perumahan dan pemukiman, serta meningkatkan efektifitas dalam penggunaan tanah terutama pada lingkungan/daerah yang padat penduduknya, maka perlu dilakukan penataan atas tanah sehingga pemanfaatan dari tanah betul-betul dapat dirasakan oleh masyarakat banyak. Berkaitan dengan hal tersebut, maka mulai terpikirkan untuk melakukan pembangunan suatu bangunan yang dapat memfasilitasi sebanyak banyaknya manusia dengan luas yang seminimal mungkin yang digunakan untuk hunian, kemudian atas bangunan dimaksud dapat digunakan secara bersama-sama dengan masyarakat lainnya, sehingga terbentuklah adanya rumah susun.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang kehidupan mereka yang tinggal dalam sebuah hunian dengan luas yang terbatas. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di lokasi serta kehidupan penghuni dan juga berdasarkan penuturan langsung dari user penelitian ini. Dari hasil penelitian maka didapatkan sebuah perancangan desain sebagai solusi untuk memfasilitasi para penghuni rusunawa sehingga dapat meningkatkan antusiasme masyarakat khususnya kalangan menengah kebawah untuk memilih rusunawa sebagai tempat tinggal.

Perancangan desain yang dilakukan, bertujuan untuk meminimalisir beberapa kekurangan yang terdapat pada rumah susun khususnya bagian dapur, dapat dilakukan dengan pemberian fasilitas yang tepat bagi para penghuninya untuk memberikan rasa nyaman kepada penghuni rusunawa sehingga program pemerintah ini dapat menarik minat dari masyarakat khususnya masyarakat menengah.

Kata kunci: Multifungsi, penunjang aktivitas, bidang vertikal ruangan.

Abstrak

Manusia akan selalu memilih tempat yang terbaik untuk ditinggali dilihat dari berbagai sudut pandang antara lain lokasi, luas, kondisi lingkungan, harga, dan sebagainya. Untuk selanjutnya dalam rangka untuk peningkatan daya guna dan hasil guna tanah bagi pembangunan perumahan dan pemukiman, serta meningkatkan efektifitas dalam penggunaan tanah terutama pada lingkungan/daerah yang padat penduduknya, maka perlu dilakukan penataan atas tanah sehingga pemanfaatan dari tanah betul-betul dapat dirasakan oleh masyarakat banyak. Berkaitan dengan hal tersebut, maka mulai terpikirkan untuk melakukan pembangunan suatu bangunan yang dapat memfasilitasi sebanyak banyaknya manusia dengan luas yang seminimal mungkin yang digunakan untuk hunian, kemudian atas bangunan dimaksud dapat digunakan secara bersama-sama dengan masyarakat lainnya, sehingga terbentuklah adanya rumah susun.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang kehidupan mereka yang tinggal dalam sebuah hunian dengan luas yang terbatas. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di lokasi serta kehidupan penghuni dan juga berdasarkan penuturan langsung dari user penelitian ini. Dari hasil penelitian maka didapatkan sebuah perancangan desain sebagai solusi untuk memfasilitasi para penghuni rusunawa sehingga dapat meningkatkan antusiasme masyarakat khususnya kalangan menengah kebawah untuk memilih rusunawa sebagai tempat tinggal.

Perancangan desain yang dilakukan, bertujuan untuk meminimalisir beberapa kekurangan yang terdapat pada rumah susun khususnya bagian dapur, dapat dilakukan dengan pemberian fasilitas yang tepat bagi para penghuninya untuk memberikan rasa nyaman kepada penghuni rusunawa sehingga program pemerintah ini dapat menarik minat dari masyarakat khususnya masyarakat menengah.

Kata kunci: Multifungsi, penunjang aktivitas, bidang vertikal ruangan.

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang



Gambar 1.1 ilustrasi tempat tinggal

Berdasarkan kebutuhan pokok yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia salah satunya adalah kebutuhan papan atau tempat tinggal. Manusia akan selalu memilih tempat yang terbaik untuk ditinggali dilihat dari berbagai sudut pandang antara lain lokasi, luas, kondisi lingkungan, harga, dan sebagainya. Menurut Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, domisili atau tempat kediaman adalah “tempat di mana seseorang dianggap hadir mengenai hal melakukan hak-haknya dan memenuhi kewajibannya juga meskipun kenyataannya dia tidak di situ”. Rumah adalah tempat berlindung dari hujan. Rumah adalah tempat berlindung dari terik matahari. Rumah adalah tempat istirahat. Rumah adalah tempat keluarga berkumpul bersama, bercerita, makan, dan berdoa bersama (Alfrida Membala)

Ruang merupakan faktor penting ketika orang-orang memilih tempat tinggal, tapi banyak yang merasa bahwa tempat tinggal yang dibangun tidak cukup besar. Penelitian yang ada menunjukkan bahwa konsumen benar khawatir dengan kurangnya lahan, seperti memiliki cukup ruang untuk menyimpan barang atau untuk dikunjungi oleh tamu. Dalam kasus yang lebih ekstrim, kurangnya ruang yang memadai untuk rumah tangga juga telah terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap kesehatan, pencapaian pendidikan dan hubungan keluarga (diunduh dari: <http://www.architecture.com/Files/RIBAHoldings/PolicyAndInternationalRelations/HomeWise/CaseforSpace.pdf>).

Sebuah tempat tinggal biasanya berwujud bangunan rumah, tempat berteduh, atau struktur lainnya yang digunakan sebagai tempat manusia tinggal. Istilah ini dapat digunakan untuk rupa-rupa tempat tinggal, mulai dari tenda-tenda nomaden hingga apartemen-apartemen bertingkat. Tempat tinggal merupakan hal pokok dalam kehidupan manusia. Bukan hanya mengacu pada bagian bentuk atau konstruksinya saja melainkan dari aspek sosialnya. Menurut Aliviery Akbar,

Associate Director Residential Services Colliers International, terjadi perubahan tren dimana sebagian orang dari berbagai kalangan mulai memburu apartemen sesuai dengan ketersediaan dana yang dimiliki agar bisa tinggal di tempat yang nyaman, aman, sehingga belajar bisa lebih tenang. (Adhi, 2012). Menurut (Frick,2006:1), tempat tinggal harus menjamin kepentingan keluarga, yaitu untuk tumbuh, memberi kemungkinan untuk hidup bergaul dengan tetangganya, dan lebih dari itu, sebuah tempat tinggal harus memberi ketenangan, kesenangan, kebahagiaan, dan kenyamanan pada segala peristiwa hidupnya. Begitu banyak kebutuhan yang tercukupi oleh karena adanya tempat tinggal.

Fungsi tempat tinggal bagi manusia antara lain, (Azwar 1999)

1. Sebagai tempat untuk melepas lelah, beristirahat setelah penat melaksanakan kewajiban sehari-hari.
2. Sebagai tempat untuk bergaul dengan keluarga atau pembina rasa kekeluargaan bagi segenap keluarga yang ada.
3. Sebagai tempat untuk melindungi diri dari kemungkinan bahaya yang datang mengancam.
4. Sebagai tempat untuk status sosial yang dimiliki.
5. Sebagai tempat untuk melepaskan atau menyimpan barang-barang berharga yang dimilikinya.

Pemukiman dan perumahan adalah merupakan kebutuhan utama/primer yang harus dipenuhi oleh manusia. Perumahan dan pemukiman tidak hanya dapat dilihat sebagai sarana kebutuhan hidup, tetapi lebih jauh adalah proses bermukim manusia dalam rangka menciptakan suatu tatanan hidup untuk masyarakat dan dirinya dalam menampakkan jati diri. Pengaturan perihal perlunya perumahan dan pemukiman telah diarahkan pula oleh GBHN (Garis Besar Haluan Negara) yang telah menekankan pentingnya untuk meningkatkan dan memperluas adanya pemukiman dan perumahan yang layak baik seluruh masyarakat dan karenanya dapat terjangkau seluruh masyarakat terutama yang berpenghasilan rendah.

Untuk selanjutnya dalam rangka untuk peningkatan daya guna dan hasil guna tanah bagi pembangunan perumahan dan pemukiman, serta meningkatkan efektifitas dalam penggunaan tanah terutama pada lingkungan/daerah yang padat penduduknya, maka perlu dilakukan penataan atas tanah sehingga pemanfaatan dari tanah betul-betul dapat dirasakan oleh masyarakat banyak.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka mulai terpikirkan untuk melakukan pembangunan suatu bangunan yang dapat memfasilitasi sebanyak banyaknya manusia dengan luas yang seminimal mungkin yang digunakan untuk hunian, kemudian atas bangunan dimaksud dapat digunakan secara bersama-sama dengan masyarakat lainnya, sehingga terbentuklah adanya rumah susun.

Dilihat dari begitu banyaknya kegunaan dari tempat tinggal itu, tentu saja tempat tinggal akan selalu di desain dan dirancang indah dan nyaman mungkin supaya penghuni yang tinggal di dalamnya betah. Kenyamanan merupakan sebuah aspek yang terpenting dalam mengapresiasi sebuah tempat tinggal. Seringkali muncul beberapa permasalahan yang membuat kondisi hunian tidak nyaman salah satunya adalah dengan banyaknya perabot keperluan rumah tangga yang menumpuk begitu banyak sedangkan ruangan yang digunakan tidak cukup untuk menampung semua perabotan itu, dan akhirnya penghuni merasa sesak dan tidak nyaman.

Melihat permasalahan tersebut, beberapa pakar telah memberikan beberapa solusi untuk mengatasinya seperti pemanfaatan sisi vertikal ruangan (Mitchell, 2010), penggunaan furniture yang berukuran kecil (Miller, 2013), serta penggunaan furniture multifungsi (Freshome Architecture and Design, 2007). Pemanfaatan sisi vertikal dimaksudkan untuk memperbanyak ketersediaan space pada sisi horizontal. Hal serupa juga terjadi pada penggunaan furniture yang berukuran kecil, dikarenakan tempat yang tersedia di dalam furniture sangat terbatas. Penggunaan furniture yang multifungsi akan sangat membantu mengurangi kebutuhan lahan yang diperlukan karena dengan satu furniture mempunyai lebih dari satu kegunaan.

Perencanaan efisien dimulai dengan menggunakan 3 macam metode dalam pengaturan ruang yaitu menggantungkan benda pada langit-langit ruang, memanfaatkan luas permukaan dinding secara maksimal dan menggunakan ruang di kolong meja atau apapun. (diunduh dari : [Into the third dimension and beyond: Space-saving ideas for a variety of projects - ProQuest](#))

1.2 Rumusan Masalah

User membutuhkan sebuah sarana yang dapat menunjang berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam huniannya khususnya aktivitas dapur. Dapur merupakan sebuah tempat yang paling kompleks dan banyak perabotan yang terdapat didalamnya. Sarana yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas dapur selain fungsional juga sekaligus meminimalisir penggunaan lahan karena kondisi ruangan yang terbatas.

1.3 Tujuan :

- Untuk meminimalisir penggunaan ruang.
- Untuk memberi ruang gerak yang lebih ketika produk tidak digunakan atau ruangan sedang dibersihkan..
- Menyediakan sarana untuk meletakkan dan menyimpan barang sesuai dengan kategorinya.

1.4 Manfaat :

- User langsung mengetahui letak peralatan dapur yang hendak dicari atau dipergunakan.
- User menjadi lebih leluasa dalam melakukan aktivitas dapur di dalam tempat tinggalnya.
- User menjadi lebih nyaman dalam huniannya.
- Peralatan dapur menjadi lebih terawat dan tertata rapi.

1.5 Batasan Produk

- Produk cukup berat apabila dioperasikan oleh seorang wanita.
- Ukuran produk disesuaikan dengan sebagian besar postur tubuh manusia normal
- Sistem pengoperasian yang sederhana
- Memberikan ruang gerak bagi user saat membersihkan ruangan
- Memberikan ruang lebih apabila produk sedang tidak digunakan

1.6 Metode Desain

1. Pengumpulan data lapangan

- Melakukan pengamatan pada salah satu penghuni di rusunawa dabag ngeban. Pengamatan meliputi kegiatan atau aktivitas dari para penghuni di rusunawa, perabotan yang dimiliki dan juga denah ruangan yang dihuni.
- Melakukan wawancara langsung dengan user mengenai aktivitas yang biasa dilakukan sehari – hari, kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk menunjang segala aktivitas yang dilakukan serta berbagai permasalahan yang dihadapi selama menghuni rusunawa tersebut.

2. Studi Pustaka

Melakukan pencarian data dari wawancara para ahli dan juga mengambil informasi dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, website, blog dan sebagainya.

3. Eksperimen kelayakan fungsi produk

Pengujian model produk dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk, sehingga produk yang dibuat sudah berfungsi dengan baik sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh user

4. Metode SCAMPER

Sebuah metode yang mengambil kelebihan dari beberapa produk yang sudah ada, lalu dikombinasikan dengan kebutuhan user, menambahkan apa yang perlu dan mengurangi apa yang tidak perlu diterapkan pada produk.

S ubtitute
C ombine
A dapt
M odify / magnify
P urpose
E liminate
R everse / rearrange

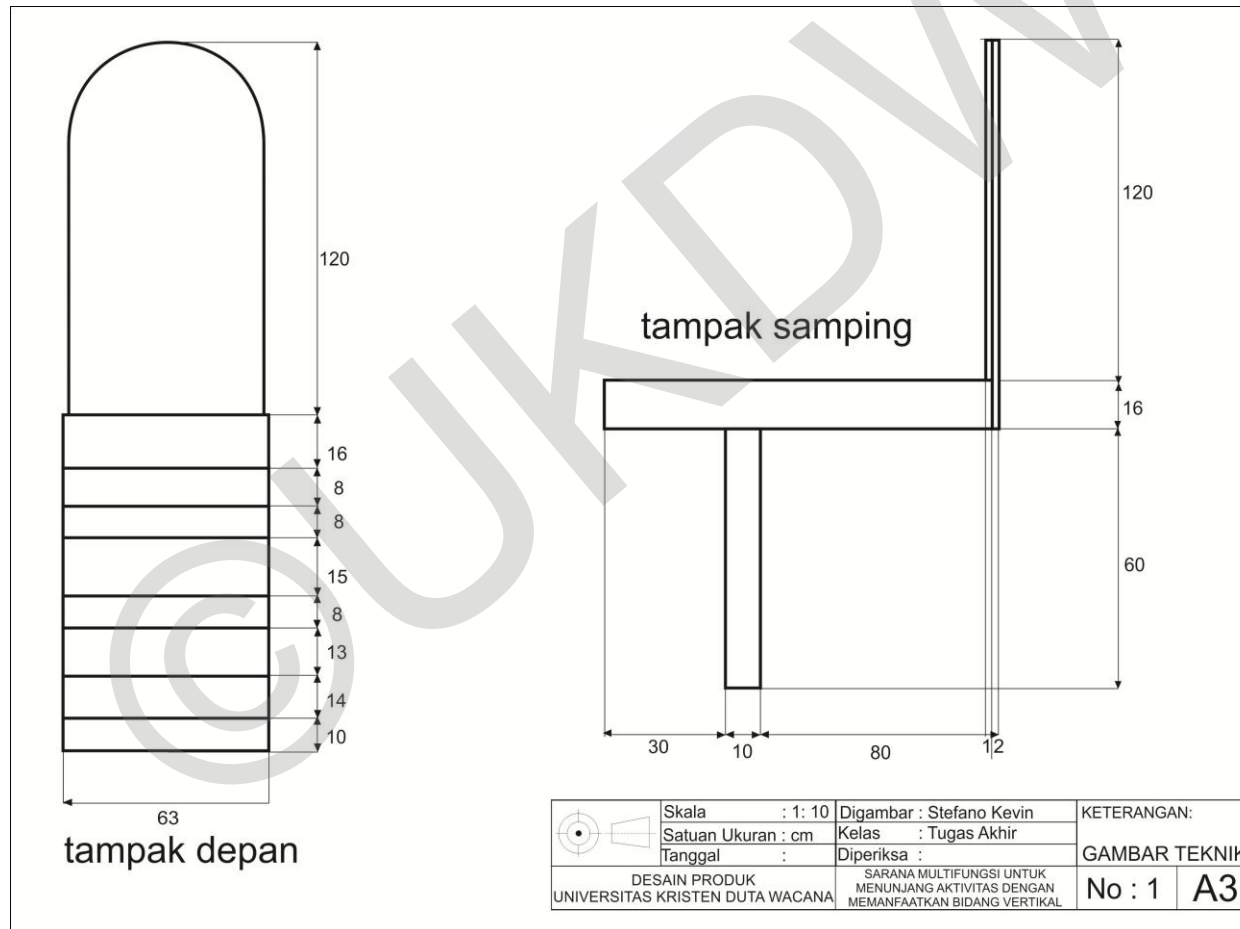
Tabel 1.1 definisi SCAMPER

Bab V

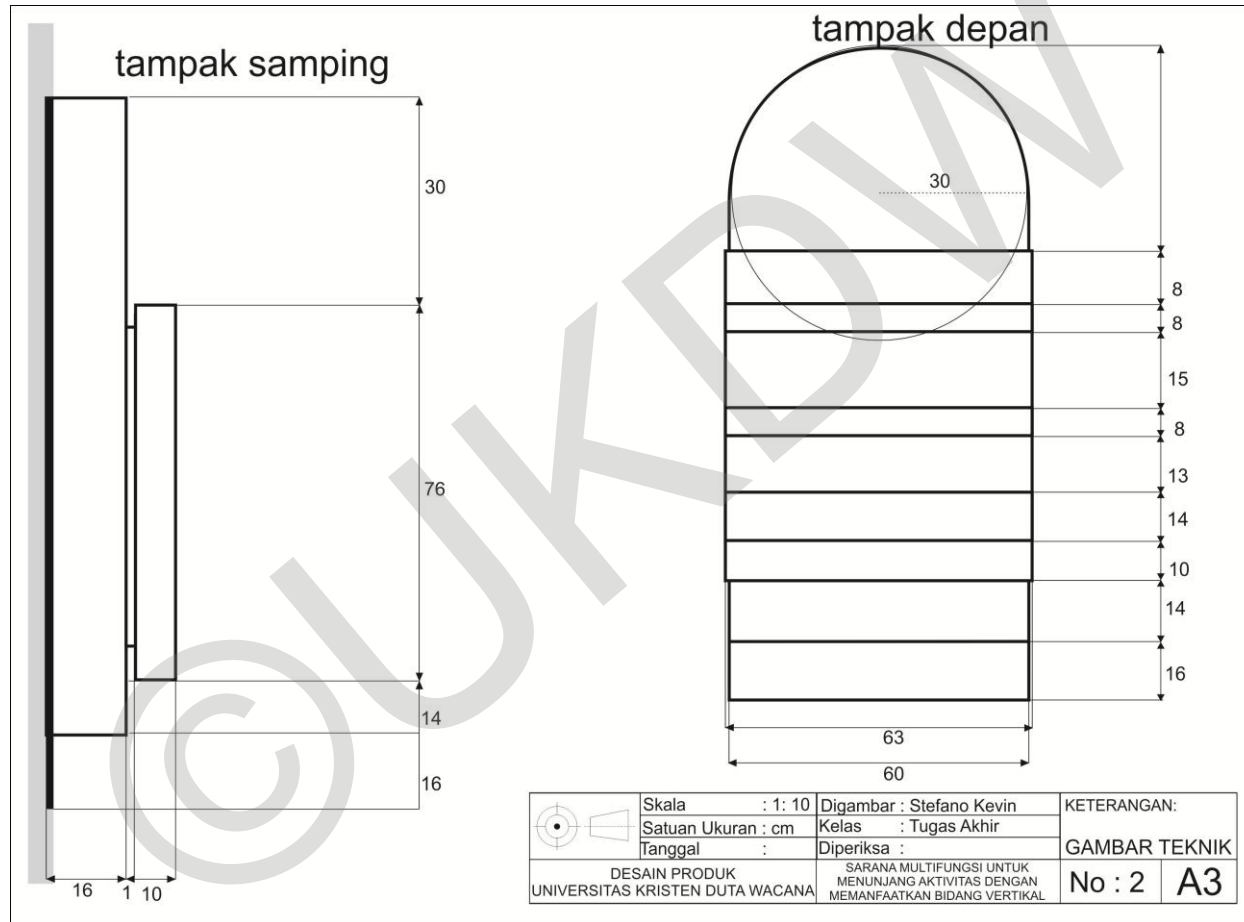
Perwujudan Karya

5.1 Gambar Teknik

5.1.1 Produk saat dibuka



5.1.2 Produk saat dilipat



5.2 Kesimpulan

Dari hasil percobaan produk, terdapat beberapa kesimpulan yaitu

- Produk meminimalisir lahan horizontal ruangan
- Dengan adanya produk, peralatan dapur menjadi lebih tertata rapi
- Pengoperasian produk cukup satu langkah saja
- Tinggi dan kenyamanan didapatkan apabila menggunakan kursi dengan tinggi ± 40 cm
- Keberadaan produk mempercantik ruangan
- Meringkas 3 sarana utama dapur yaitu meja makan, kompor dan rak piring
- Selain digunakan sebagai meja makan, bisa digunakan untuk bekerja seperti menulis, menggambar, mengetik, menyetrika, dan sebagainya.

5.3 Saran

Untuk ke depannya produk diharapkan:

- Ketinggian produk bisa disesuaikan dengan tinggi postur tubuh.
- Pemilihan bahan dasar produk yang lebih ringan

Daftar Pustaka

Buku

Dinas Pekerjaan Umum “Spesifikasi Matra Ruang” hal 32.

Human Dimensions & Interior Space, 5.3 Dining Space. Julius Panero, 1979

Imelda Akmal “*Seri Menata Rumah : Ruang Makan*”

Majalah “*Builder*”, 2009

Martin Edic dan Richard Edic, “*Kitchens That Work*”

Surat edaran pemerintah nomor 04/SE/M/1/1993

Suharso. Seni Tata Ruang Ruang. Penerbit: Kanisius

Septana Bagus Pribadi, ST, MT “*Harian Suara Merdeka*” 25 nov 2012, hal: 17

UU No.16 tahun 1985 tentang rumah susun

Villa Amirah L. & Isma N.A. *Mengisi Rumah Dengan Furnitur Multiguna*

Jurnal

<http://www.architecture.com/Files/RIBAHoldings/PolicyAndInternationalRelations/HomeWise/CaseforSpace.pdf>

[Into the third dimension and beyond: Space-saving ideas for a variety of projects - ProQuest](#)

<http://www.artsjournal.com/artopia/2013/01/the-house-detective-very-small-japanese-houses.html>

<http://www.artsjournal.com/artopia/2013/06/the-house-detective-very-small-japanese-houses.html>

http://www.jdih.setjen.kemendagri.go.id/files/kab_bantul_6_2012.pdf

<http://home.howstuffworks.com/home-decor/small-space-design/10-small-space-storage-solutions.htm#page=4.pdf>

<http://repository.uin-suska.ac.id/2081/3/BAB20II20LANDASAN20TEORI.pdf>

Website

<http://perumnas.co.id/rusunawa/>

<http://anditriplea.blogspot.com/2011/06/standar-perencanaan-apartemen.html>

<http://www.hc-arsitekrumah.com/arti-fungsi-interior-ruang-tidur/arti-fungsi-interior-ruang-tidur>

<http://www.scribd.com/doc/29482904/Skripsi-kdit#scribd>

<http://www.ideaonline.co.id/iDEA2013/Interior/Dapur/Ukuran-Standar-Sebuah-Desain-Dapur-yang-Ideal>

<http://www.thebuildingcodeforum.com/forum/residential-building-codes/7005-small-houses-minimum-size-requirements.html>

<http://mockingbirdhillcottage.com/2011/11/my-rules-for-living-comfortably-in>

<http://www.apartmenttherapy.com/small-bedroom-decorating-ideas-space-savers-202492>

© UKDW