

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Pantri” adalah lemari atau kamar berukuran kecil untuk menyimpan makanan atau bahan makanan. Menurut beberapa referensi dari *dictionary*, pantry adalah *A small room or large cupboard in a house where food is kept. A cupboard or small room in a house, used for storing food. A room or closet in which food, groceries, and other provisions, or silverware, dishes, etc., are kept. A room between the kitchen and dining room in which food is arranged for serving, glassware and dishes are stored, etc.* Jadi dapat disimpulkan bahwa definisi dari *Pantry* adalah sebuah ruang yang biasanya dekat dengan dapur untuk menyimpan makanan, bahan makanan, hingga peralatan makan dan memasak, dengan tujuan untuk menyimpan peralatan dan nantinya akan mempercepat pengambilan barang tersebut, maka dari itu penataan di dalam *pantry* ini sangat penting diperhatikan untuk kemudahan akses.

Pada akhir abad pertengahan, ada ruangan yang terpisah untuk berbagai fungsi layanan dan penyimpanan makanan. *Pantry* adalah ruangan kering tempat menyimpan roti dan menyiapkan makanan. Kepala yang bertanggung jawab untuk ruangan ini disebut *pantler*. Di Amerika Serikat, pantry merupakan evolusi dari “toko mentega” era Kolonial Amerika, yang dibangun di sudut rumah kolonial yang dingin. Dapur Butler atau dapur Dina, dibangun di antara ruang makan dan dapur rumah kelas menengah di Inggris atau Amerika, terutama pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Pada era Victoria, rumah-rumah besar dan perkebunan di Inggris mempertahankan penggunaan ruangan terpisah, masing-masing didedikasikan untuk tahap persiapan dan pembersihan makanan yang berbeda. Dapur digunakan untuk memasak, sedangkan penyimpanan makanan di gudang, *pantry*, atau ruang bawah tanah. Di era modern sekarang ini, dapur telah menjadi pusat aktifitas rumah tangga dimana keluarga dapat bertemu, makan, bekerja, dan bermain. *Pantry* telah berkembang menjadi ruang multifungsi yang memadukan kepraktisan dengan estetika, dan tidak hanya di rumah-rumah, *pantry* ini mulai digunakan di perkantoran.

Pantry di kantor, sering juga disebut sebagai ruang istirahat atau dapur kecil, adalah ruang dalam kantor di mana karyawan dapat menyiapkan makanan. *Pantry* ini juga bisa

memiliki fungsi yang lebih dari hanya sekedar tempat untuk makan, ruang *pantry* ini juga bisa digunakan oleh karyawan untuk bersantai, mengisi ulang energi, dan bahkan *brainstorming*. Ruangan ini dirancang agar nyaman dan menarik, mendorong karyawan atau penggunanya untuk menggunakan secara teratur. *Pantry* di dalam kantor biasanya dilengkapi dengan fasilitas mencakup kulkas, *microwave*, mesin kopi, dan berbagai cemilan atau makanan.

Secara keseluruhan, *pantry* di kantor telah berkembang dari dapur kecil menjadi ruang yang memiliki fungsi beragam yang memainkan peran penting dalam kesejahteraan karyawannya.

Desain *pantry* dengan konsep modular memiliki manfaat bagi penggunanya. Tidak seperti dapur konvensional yang mungkin perlu melakukan konstruksi di lokasi pemasangan, *pantry* modular sudah dibuat sebelumnya, sehingga pemasangan sangat cepat dan tidak memakan banyak tenaga karena sifatnya yang *plug-and-play*. Konstruksi *plug-and-play* ini memudahkan untuk pengguna merubah posisi dan memindahkan *pantry* jika berada di ruangan yang selalu berotasi.

Pada Program Studi Desain Interior yang terletak di Gedung Sebatik, Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40553. Program Studi Desain Interior Lantai 2. Terdapat sebuah ruang pantri yang sangat kecil dengan ukuran 2,1 x 1,08 m. Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan penggunanya, terdapat beberapa masalah yang ditemukan namun yang paling utama adalah ruangan yang sempit dan barang-barang yang banyak dan tidak terorganisir dengan baik. Hal ini berpengaruh pada aktivitas di *Pantry* tersebut, dimana pengguna akan meluangkan waktu lebih banyak untuk mencari barang yang mereka cari karena peletakkan barang yang kurang efektif, hal ini yang membuat *Pantry* ini tidak terlihat rapih dan bersih.

Maka dari itu, berdasarkan dengan apa yang telah dijelaskan diatas diperlukan perancangan ulang *Pantry* ini, untuk menciptakan *Pantry* yang ideal di ruang yang sangat terbatas agar aktivitas di dapur lebih nyaman, aman, efektif, dan ergonomis.

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk rancangan ulang *Pantry* ini terdapat beberapa faktor yang bisa menjadi masalah, berikut beberapa permasalahannya yaitu:

1. Luasan ruang yang sangat terbatas.
2. Tempat penyimpanan yang kurang untuk barang yang banyak.

3. Pencahayaan masih belum sesuai dengan standarisasi.
4. Terdapat permasalahan pada material di *pantry* ini yaitu lembab dan tidak higienis.
5. Dibutuhkan desain *pantry* yang modular agar bisa beradaptasi dengan ruang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *pantry* yang efektif dan fungsional dalam luasan yang terbatas?
2. Bagaimana merancang *pantry* yang bisa memenuhi kaidah keilmuan Desain Interior terutama dalam aspek ergonomis atau kenyamanan dan pencahayaan?
3. Bagaimana merancang *pantry* dengan konsep modular?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan pada perancangan *Pantry* ini adalah sebagai berikut:

Tujuan dari perancangan ulang *pantry* dengan pendekatan *Modularity* ini adalah untuk merancang fasilitas *pantry* yang dapat memenuhi kebutuhan untuk penggunaannya, membuat *pantry* yang lebih fungsional, dan menerapkan konsep *Modularity* untuk meningkatkan tingkat fleksibilitas furnitur agar dapat dipindahkan dengan mudah jika suatu saat *lay-out* ruang program studi desain interior berubah.

1.4.2 Sasaran

Sasaran perancangan *Pantry* ini adalah sebagai berikut:

- A. Merancang fasilitas *pantry* yang dapat memenuhi kebutuhan untuk penggunaannya.
- B. Membuat fasilitas *pantry* yang fungsional.

1.5 Batas Perancangan

Batasan perancangan pada proyek tugas akhir berjudul Perancangan Ulang *Pantry* Di Prodi Desain Interior Telkom University adalah:

- A. Objek desain pada perancangan ini adalah sebuah *Pantry* berlokasi di Gedung Sebatik, Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40553. Program Studi Desain Interior Lantai 2.

- B. Untuk area interior seluas 2.268 m² yang terdiri dari ruang Pantry.
- C. Utilitas berupa kelistrikan yang hanya mempunyai 1 jalur.

1.6 Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap beberapa lapisan masyarakat Indonesia diantaranya:

A. Program Studi Desain Interior (Dosen dan pengguna lainnya)

Memberikan fasilitas *pantry* yang dapat memenuhi kebutuhan dan dapat menunjang aktifitas penggunaannya, terutama dosen, admin, dan staf lainnya di Prodi Desain Interior.

B. Bidang Keilmuan Interior

Dengan perancangan *Pantry* ini dapat memberikan inspirasi baru kepada rekan rekan desainer interior dalam mendesain sebuah *Pantry* dengan konsep modular di ruang yang terbatas.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang di lakukan dalam perancangan ini adalah

1. Studi Lapangan

Melakukan survey secara langsung ke ruang *pantry* yang berada di Gedung Sebatik, Jl. Telekomunikasi No.1, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40553. Program Studi Desain Interior Lantai 2. Mengamati secara langsung kondisi *pantry*, mulai dari kelistrikan dan melakukan pendataan barang-barang yang ada.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan dosen, admin, dan kepala prodi desain interior dengan total 11 narasumber yang mewakili 28 dosen lainnya. Wawancara dilakukan dengan menanyakan langsung dengan wawancara terstruktur dan mencatatnya. Hasil dari wawancara ini nantinya dijadikan acuan untuk perumusan permasalahan.

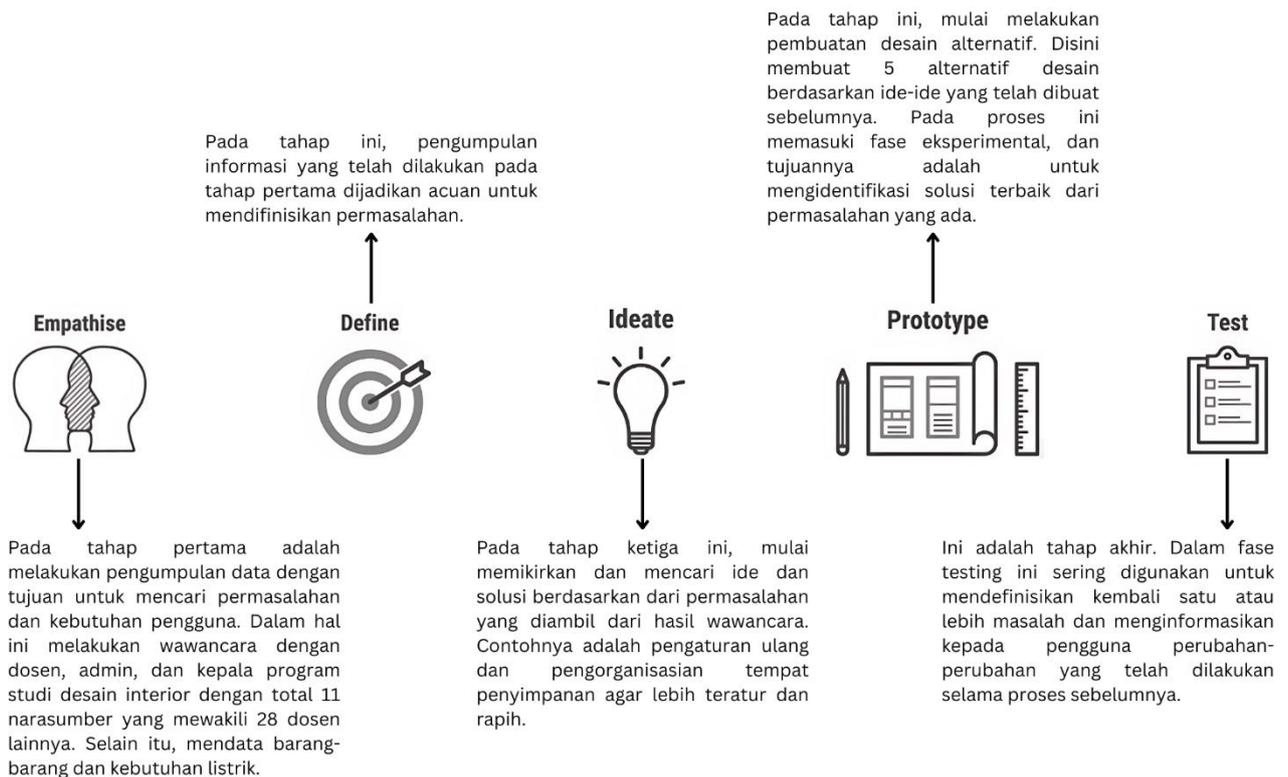
3. Dokumentasi

Pengambilan data melalui foto dokumentasi *pantry* dan suasana di area *pantry*.

4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengambil beberapa referensi dan teori yang bersumber dari jurnal, artikel, dan buku yang berkaitan dengan objek perancangan yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam standarisasi pembuatan rancangan *pantry*.

1.8 Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Design Thinking

1.9 Sistematika Pembahasan

a. BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan *Pantry*, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

b. BAB II : METODE DESAIN

Berisi uraian-uraian mengenai metode desain yang digunakan pada perancangan ulang *pantry* ini.

c. BAB III : PEMBAHASAN KARYA DAN HASIL KARYA

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, bentuk, material, warna, pencahayaan serta pengaplikasiannya pada *Pantry*.

d. BAB IV : PROSES PENDAFTARAN HKI

Berisi uraian-uraian formulir proses pendaftaran HKI.

e. BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan mengenai laporan perancangan Tugas Akhir dan saran.