

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penulisan tugas akhir ini tidak akan lengkap tanpa adanya tinjauan pustaka sebagai penjelasan serta sebagai ulasan dan alasan secara sistematis yang dijelaskan oleh para ahli.

Irawan dan Tamara, 2013, *Dasar-dasar Desain*, menjelaskan bahwa manusia membutuhkan ruang untuk melakukan segala aktivitasnya. Pada sebuah perancangan, ruang memiliki peranan yang sangat penting, dalam dunia arsitektur ruang merupakan salah satu hasil akhir yang akan dicapai bagi seorang perancang. Pada perencanaan tersebut harus mempertimbangkan faktor pembentuk ruang yaitu jarak dan masa atau bentuk. Dengan menerapkan dasar-dasar desain yang baik tentunya desainer dapat merencanakan sebuah desain yang mempunyai keunggulan pada perencanaan desain yang akan dikerjakan.

Berdasarkan penjabaran diatas penulis memperoleh pengetahuan tentang pentingnya ruang dalam sebuah perancangan karena ruang sangat dibutuhkan manusia untuk melakukan aktivitasnya.

Wicaksono dan Tisnawati, 2014, *Teori Interior*, menjelaskan bahwa desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior didalam sebuah bangunan agar menjadi tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal menyediakan sarana bernaung dan berlindung. Perancangan interior adalah ilmu yang tidak bisa dibatasi lingkupnya, merupakan bagian terintegrasi dengan struktur, yang didalamnya termasuk struktur bangunan.

Berdasarkan penjabaran di atas penulis mendapat pengetahuan tentang pentingnya penataan interior pada suatu bangunan, sehingga isi dari buku tersebut dapat diterapkan dalam meredesain kantor yang akan dikerjakan.

Fritz Wilkening, 2008, *Tata Ruang*, menjelaskan bahwa untuk mendapatkan komposisi ruang yang baik, diperlukan kesatuan bagian-bagian dalam ruang. Kesatuan itu dapat diperoleh dengan pengaturan yang baik dan pandangan yang

serasi. Komposisi ruang yang baik akan mempengaruhi kenyamanan bagi penghuninya. Ruang yang baik, pertama-tama harus disesuaikan dengan tujuannya, maksudnya adalah penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup penghuninya.

Berdasarkan penjabaran di atas penulis mendapat pengetahuan tentang pentingnya komposisi ruang yang baik dalam penataan ruang, sehingga isi dari buku tersebut dapat diterapkan dalam meredesain kantor yang akan dikerjakan.

M. Gani Kristanto, 2003, *Teknik Mendesain Perabot yang Benar*, dalam bukunya menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dengan seksama supaya desain menjadi baik dan benar. Hal yang harus dipertimbangkan yaitu tujuan pemakaian, keinginan pemakai, fungsi perabot, bentuk/kesan/penampilan luar, bahan yang dipakai, konstruksi, dan cara pembuatan. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimungkinkan adanya perkembangan dalam dunia desain dalam hal ini adalah perkembangan mendesain perabot dengan menggunakan bahan yang beraneka ragam.

Berdasarkan penjabaran di atas penulis mendapat pengetahuan tentang teknik-teknik dalam mendesain perabot yang benar, dan teknik tersebut akan berkembang disertai dengan perkembangan jaman.

Imelda Akmal, 2006, *Lighting* menjelaskan bahwa penerangan memegang peranan penting dalam desain bangunan, baik dari segi fungsi maupun estetika. Penerangan yang terencana dengan baik dan seksama dapat menampilkan kelebihan desain arsitektur dan interior sekaligus menciptakan keindahan atmosfer ruang.

Berdasarkan penjabaran di atas penulis mendapat pengetahuan tentang pentingnya pencahayaan dalam mendesain sebuah bangunan, sehingga teori tersebut dapat diterapkan dalam meredesain kantor yang akan dikerjakan.

B. Kajian Teori

Obyek Perancangan

Obyek rancangan ini adalah kantor Majelis Nichiren Shoshu Buddha Dharma Indonesia yang merupakan kantor pusat untuk pelayanan umat Buddha di Indonesia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kantor memiliki arti balai

(gedung, rumah, dan ruang) tempat untuk mengurus pekerjaan (perusahaan) ; tempat menjalankan pekerjaan.

(KBBI, 2000:389)

Redesain berasal dari kata *Redesign*, terdiri dari dua kata *re-* dan *design*. Dalam bahasa Inggris penggunaan kata *re-* mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga *Redesign* dapat diartikan sebagai desain ulang. Berikut beberapa definisi Redesain :

- “*Redesign mean to make a revision in the appearance of function of*” (*American Heritage Dictionary, 2006*), yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi.
- “*Redesign is to change the design of (something)*” (*Collins English Dictionary, 2009*), yang dapat diartikan mengolah desain dari (Sesuatu).
- Menurut *Salims’s Ninth Collegiate English- Indonesian Dictionary (2000)*, redesign berarti merancang kembali.
- Menurut Helmi. 2008, redesign merupakan perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu.
- Menurut John M. Redesai merupakan kegiatan merencanakan dan perancangan kembali atau perencanaan kembali suatu bangunan sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan, perubahan, atau pemindahan lokasi.
- Redesain berasal dari bahasa Inggris *Redesign* berarti mendesain kembali atau perencanaan kembali. Dapat juga menata kembali sesuatu yang sudah tidak berfungsi lagi sebagai mana mestinya (Depdikbud, 1996).
- Redesain adalah suatu proses untuk menentukan tindakan-tindakan dimasa depan yang sesuai, melalui tahapan pemilihan. (*Churchman and Alcolt dalam Irfan, 2002 : 1-1*).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa redesign adalah merancang ulang sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam penampilan atau fungsi. Redesain dalam Arsitektur dilakukan dengan mengubah, mengurangi dan menambah unsur pada suatu bangunan. Redesain perlu direncanakan secara

matang, sehingga didapat hasil yang efisien, efektif dan dapat menjawab masalah yang ada dalam bangunan tersebut. (Heinz dan Bambang, 2007:100)

Pada arsitektur, redesain identik dengan membangun kembali karya arsitektur yang dirasakan kurang tepat guna. Heinz Frick dan Bambang Suskiyanto (2017), mengartikan kata membangun kembali dengan membongkar dengan seksama dan atau memperbaiki kesalahan yang telah dibangun. Membangun kembali juga berarti menggunakan kembali gedung yang sudah ada tetapi tidak dimanfaatkan kembali seperti semula.

Redesain dalam arsitektur dapat dilakukan mengubah, mengurangi ataupun menambahkan unsur pada suatu bangunan yang akan di redesain perlu direncanakan secara matang sehingga akan mendapatkan hasil yang efisien, efektif dan dapat menjawab masalah yang ada dalam bangunan tersebut.

Redesain penting dilakukan POE (*Post Occupancy Evaluation*) atau evaluasi kinerja bangunan. Evaluasi kinerja bangunan yaitu penelitian yang lebih formal berdasarkan *survey* dan analisis pada bangunan yang akan di redesain. Tujuannya adalah untuk mengatasi ketidaktepatan atau suatu yang *missing* dari fungsi, teknis dan perilaku dalam bangunan tersebut. Sehingga akan diperoleh apa saja hal- hal yang akan dipertahankan dan disempurnakan agar tercapai tujuan redesain.

Penataan kantor adalah penentuan mengenai kebutuhan-kebutuhan ruang dan penggunaan secara terperinci dari sebuah ruang untuk penggunaan untuk suatu susunan yang praktis dari faktor-faktor bagi pelaksanaan kerja perkantoran dengan biaya sehemat-hematnya. The Liang Gie dalam bukunya mengatakan tata ruang adalah penyusunan alat-alat pada letak yang tepat serta pengaturan kerja yang memberikan kepuasan bekerja bagi karyawan, (1988:200).

Menurut Richard Muther, ada empat asas tata ruang pada kantor, keempat asas itu semestinya saling melengkapi agar suasana ruang kantor yang rapi dan teratur. Keempat asas itu adalah :

1. Asa jarak terpendek

Perubahan tata ruang kantor pada asas ini dimaksud menata letak meja-meja dengan jarak antar meja tidak terlalu lebar sehingga pergerakan antar

karyawan dapat lebih cepat. Jarak antar meja atau unit yang jauh akan mengakibatkan perlu beberapa langkah untuk mencapai ke meja lain, jika dibandingkan dengan jarak meja yang tidak terlalu lebar.

2. Asas rangkaian kerja

Asas penempatan para pegawai dan peralatan menurut pekerjaan menjadikan pekerjaan lebih cepat dan tidak membuat berseliweran dengan pegawai lainnya, karena pengaturan mejanya sudah runtut dan teratur.

3. Asas penggunaan segenap ruangan

Tidak ada ruangan atau luas ruangan yang tidak dimanfaatkan. Jika ada ruangan yang kosong bisa diisi dengan tanaman, hiasan, aquarium dan lain sebagainya sehingga membuat ruangan semakin nyaman dan asri.

4. Asas perubahan susunan tempat kerja

Asas ini memungkinkan apabila di kantor memungkinkan ada perkembangan baik pada pekerjaan maupun tata ruang dapat diubah dengan cepat.

(<http://rahmah-daniar-n4hy.blogspot.co.id/2014/05/tata-ruang-kantor-pengertian-tujuan.html>)

C. Aspek Pendekatan Ruang yang Berpengaruh Terhadap Desain

1. Aspek Perancangan

Aspek-aspek perancangan sebagai tanda yang memunculkan makna bagi pengunjung kantor berkaitan dengan output pada zonasi, sirkulasi, bentuk bangunan, sistem struktur, pengelolaan interior dan eksterior, material dan konsep *sequence* dengan memperhatikan estetika visual, interaksi pengunjung, keselarasan dan keseimbangan.

Adolf Hidelbrand dalam *problem of form* menjelaskan pengalaman dapat dicapai dengan dua cara persepsi. Pertama melalui batas-batas sosial (*pure version*) yaitu tubuh pada kedudukan pada jarak tertentu dan pengalaman kinetik (*kinetik vision*) yaitu tubuh pada keadaan bergerak. Karakteristik tersebut sesuai dengan karakteristik pengunjung kantor.

Terdapat beberapa variabel yang mempengaruhi persepsi dan pengalaman ruang pada waktu manusia berada pada sebuah ruang, yaitu :

1. Titik adalah sebuah pengontrol desain, hal ini mengarah pada '*focal point*' yang direncanakan untuk menarik perhatian atau sebagai *point interest*.
2. Garis adalah sebagai arah yang memberi pada suatu gerakan, dimensi panjang pada bidang dan waktu mengikuti garis.
3. Bentuk adalah baik bentuk beraturan (*geometric*), maupun bentuk yang tidak beraturan (*biomorphic*).
4. Warna dan cahaya; sebagai penggerak emosi, apresiasi, dan sensasi secara psikologis.
5. Tekstur; sebagai pengungkap rasa material tentang kualitas kelembutan, kedinginan, ketenangan, dll.
6. Variabel suara; sebagai pemberi suasana untuk memperkuat kesan dan karakter.
7. Skala dan proporsi; sebagai pemberi kesan denotasi maupun konotasi misalnya ketinggian langit-langit memberi rasa lega dan mewah. Tinggi rendah mempunyai konotasi mirip gua yang bersifat intim.

2. *Narratives as Communication*

Narrative atau narasi memiliki peran penting dalam merancang maupun membentuk konsep cerita dan emosi. pada sebuah buku atau film, sebelum membuka buku atau memasuki bioskop *audience* belum mengetahui tentang isi atau *content* dari cerita yang akan disajikan. Seiring dengan proses barulah membaca atau menonton konsep, termasuk karakter pemain, *setting* lokasi, dll diperkenalkan dan terbentuk sebuah relasi, dan reaksi emosi *audience* terkontrol hingga akhir dari narasi tersebut. Dari penjabaran ini, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa narasi merupakan bentuk komunikasi dan elemen kunci antara perancang dengan *audience*-nya untuk berkomunikasi dengan *plot* cerita yang dibuat.

Dalam pembahasan desain interior tidak lepas dari pengertian tentang ruang. Adapun pengertian tentang ruang adalah suatu wadah dari objek- objek yang adanya dirasakan secara subjektif dapat dibatasi oleh elemen- elemen buatan seperti garis, bidang, dan lain-lain maupun elemen alam (Pamudji, 1982:34).

3. Unsur Pembentuk Ruang

a. *Layout*

Perencanaan kantor pusat ditentukan oleh *layout* atau tata letak *furniture*, dalam hal ini adalah penataan meja dan kursi kantor. Dalam pengaturannya berhubungan dengan sirkulasi kegiatan dalam ruangan, dan tergantung pada sifat pelayanannya. Hal ini ditegaskan oleh Pamudji Subtandar bahwa :

Desain yang baik tergantung pada perencanaan sistem pengaturan perlengkapan yang secara seksama, proses proses dapat dijalankan tanpa sedikit gangguan, mengurangi sirkulasi silang, layanan terpendek dan perpaduan kegiatan se-erat mungkin, dan penyusunan *furniture* dalam suatu ruang akan menimbulkan berbagai aspek yang berhubungan dengan aktifitas, fungsi maupun segi-segi visual. Hal ini perlu diperhatikan dalam kaitannya antara aspek yang satu dengan aspek yang lain yang semuanya ditujukan untuk kebutuhan dan kenyamanan ruang gerak manusia. (Pamudji, 1982:53, 88)

b. Lantai

Lantai merupakan bagian bangunan yang berhubungan langsung dengan beban, baik beban mati, bergerak dan gesek. Karakter lantai harus mempunyai daya tahan yang kuat sebagai penahan beban yang datang dari segala perabotan, aktivitas manusia dalam ruang dan lain-lain. Selain itu lantai harus bersifat kaku dan tidak bergetar (Panuwun, 1994:6).

Lantai mempunyai tugas untuk mendukung beban-beban yang datang dari benda-benda, seperti perabot rumah tangga, manusia dengan segala aktifitasnya dan kerangka itu harus mampu dan kuat memikul beban mati atau hidup, lalu lintas manusia dan lain-lain yang menumpanginya (Mangun, 1988:329).

Persyaratan lantai :

1. Lantai harus kuat dan dapat menahan beban di atasnya.
2. Mudah dibersihkan.
3. Kedap suara.
4. Tahan terhadap kelembapan.
5. Memberikan rasa hangat pada kaki dan sebagainya.

Berdasarkan karakteristiknya lantai terbagi menjadi empat, yaitu :

1. Lantai lunak, terdiri dari semua tipe permadani dan karpet. Pemberian karpet pada lantai dapat menunjang penyerapan bunyi sebagai berikut :
 - Jenis serat, praktis tidak mempengaruhi pada penyerapan bunyi.
 - Pada kondisi yang sama tumpukan potongan (*cut piles*) memberikan penyerapan yang lebih banyak dibandingkan dengan tumpukan lembaran (*loop piles*).
 - Semakin berat tumpukan yang tinggi maka penyerapan bunyi akan bertambah.
 - Makin kedap lapisan penunjang (*backing*) makin tinggi penyerapan bunyi.
2. Lantai semi keras, terdiri dari lapisan vinyl, aspal, dan cor.
3. Lantai keras, terdiri dari semua jenis batuan dan logam yang dipakai sebagai bahan lantai.
4. Lantai kayu (*parquet*), terdiri dari semua jenis dan motif bahan lantai yang terbuat dari kayu.

c. Dinding

Dinding merupakan bidang nyata yang membatasi suatu ruang atau pembatas kegiatan yang mempunyai jenis berbeda. Dinding adalah penahan beban penyangga dinding dan atap, sehingga struktur kekuatan dinding sebagai penahan beban harus diperhatikan (John, 1995:222)

Setelah fungsi dinding tercapai dan untuk menambah keindahan ruang, dinding digunakan sebagai "*point of interest*" dari ruang dinding samping memberi atau menambahkan keindahan ruang. Dibalik keindahan tersebut, dinding juga dapat merusak suasana ruang apabila dalam perencanaan dapat dipaksakan. Ini terjadi pada pembuatan rumah-rumah kuno, dimana dinding berfungsi struktural (Pamudji, 1999:147).

d. Langit-langit (*Ceiling*)

Secara umum dapat dikatakan adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak diatas garis pandangan normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang

yang ada dibawahnya. Dengan jarak ketinggian tertentu pada bangunan, *ceiling* sebagai elemen penutup utama pada bidang atas sebagai pembentuk atap bangunan. (Pamudji Suptandar, 1999:161).

Ceiling adalah pembentuk ruang yang merupakan penutup bagian atas. Kesan pertama adalah tinggi rendahnya ruang, berfungsi sebagai bidang penempatan lampu, penempatan AC, *sprinkler head*, *audio loudspeaker*, dan peredam suara atau akustik (John, 1995:250).

Pencahayaan adalah merupakan salah satu unsur penting yang harus diperhitungkan dalam suatu perancangan interior. Cahaya dapat didefinisikan sebagai pancaran energi yang dapat dievaluasi secara visual. Secara sederhana cahaya adalah bentuk energi yang memungkinkan makhluk hidup dapat mengenali sekelilingmu dengan mata. (Muhaimin, 2001:2).

Penerangan memegang peranan penting dalam desain bangunan, baik segi fungsi maupun segi estetika. Penerangan yang terencana dengan baik dan seksama dapat menampilkan desain arsitektur dan interior sekaligus menciptakan keindahan atmosfer ruang. (Imelda, 2006:13)

e. Interior Sistem

Pencahayaan adalah merupakan salah satu unsur penting yang harus diperhitungkan dalam suatu perancangan interior. Cahaya dapat didefinisikan sebagai pancaran energi yang dapat dievaluasi secara visual. Secara sederhana cahaya adalah bentuk energi yang memungkinkan makhluk hidup dapat mengenali sekelilingmu dengan mata. (Muhaimin, 2001:2).

Penerangan memegang peranan penting dalam desain bangunan, baik segi fungsi maupun segi estetika. Penerangan yang terencana dengan baik dan seksama dapat menampilkan desain arsitektur dan interior sekaligus menciptakan keindahan atmosfer ruang. (Imelda Akmal, 2006:13).

Sistem pencahayaan yang akan digunakan yaitu dalam meredesain Kantor Majelis Niciren Syosyu Buddha Dharma Indonesia menggunakan dua sistem pencahayaan yaitu :

a. Sistem pencaayaan alami

Sistem pencaayaan bersumber pada sinar matahari. Dalam penggunaan sistem ini, perlu diperhatikan keadaan iklim, arah jatuhnya sinar matahari sepanjang tahun (Nelson, 2004:157). Penggunaan sistem ini dapat digunakan pada ruang-ruang yang tidak memerlukan efek cahaya khusus.

b. Sistem pencaayaan buatan

Sistem pencaayaan ini berfungsi untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan visual, pembentuk suasana dan penunjang kualitas visual (Nelson, 2000:157).

Pada sistem ini perlu diperhatikan ketidaknyamanan bagi pengguna antara lain:

- Tidak menyebabkan kelelahan pada mata.
- Tidak membuang sinar dengan percuma sehingga pencaayaan lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan.
- Sesuai dengan ruang tersebut dan suasana akan diciptakan.

Untuk perhitungan instalasi penerangan suasana ruangan perlu diperhatikan refleksi pencaayaan dari langit-langit dinding, mebel, dan lantai. Untuk keharmonisan ruangan dianjurkan faktor refleksi lantai minimum 15% langit-langit 60% dinding 30% serta mebel minimum 20% (Christina,dkk, 1991:3).

Untuk merencanakan instalasi pencaayaan perlu mempertimbangkan beberapa hal, seperti :

- Kuantitas atau jumlah cahaya pada permukaan tertentu (*lighting level*) atau tingkat penerangan.
- Distribusi kepada cahaya (*iluminasi distribution*).
- Pembatasan agar cahaya tidak menyilaukan mata (*limitation of glare*).
- Arah pencaayaan dan pembentukan bayangan (*lighting directionality and shadow*).
- Warna cahaya dan refleksi warna (*light colour and colour rendering*).
- Kondisi iklim ruangan

Sistem penghawaan buatan yang dipergunakan adalah :

a. AC central

Sistem pendinginan ruangan yang dikontrol dari satu titik dan tempat akan didistribusikan secara terpusat ke seluruh sisi gedung dengan kapasitas yang sesuai dengan ukuran ruangan dan isinya dengan saluran udara atau *Ducting AC*.

b. AC split

Kapasitas daerah pelayanan kecil tetapi lebih besar dari AC *Window* dan penempatan pada dinding bagian dalam ruang biasanya digunakan pada ruang-ruang kelas, ruang studio, dan ruang pengelola.

c. Exhaust fan

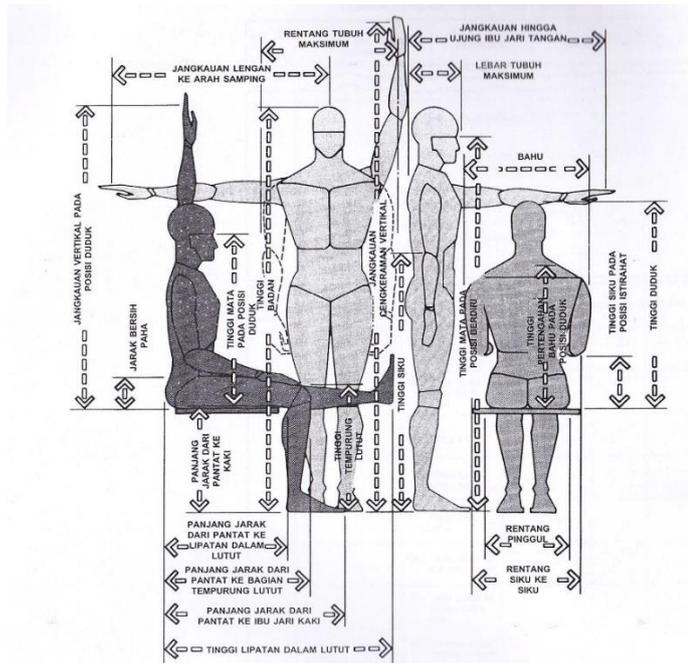
Bekerja dengan mengeluarkan udara yang tidak diinginkan dalam ruangan seperti udara panas dan bau.

Sistem keamanan akan menerapkan sistem CCTV dan sistem manual. CCTV akan diletakkan pada titik tertentu. Sistem manual disini dimaksud adalah adanya *security check*.

Sistem pemadam kebakaran disini menggunakan sistem yaitu sistem penyelidikan, dengan sistem peringatan alarm sehingga mempermudah dan mempercepat mengetahui sumber kebakaran didalam kantor. Sumber yang dimaksud adalah sumber dari *smoke* dan *thermal detector*, berupa *push button*. Sistem penanggulangan bencana, menggunakan alat-alat penanggulangan yang berupa *fire hydrant*.

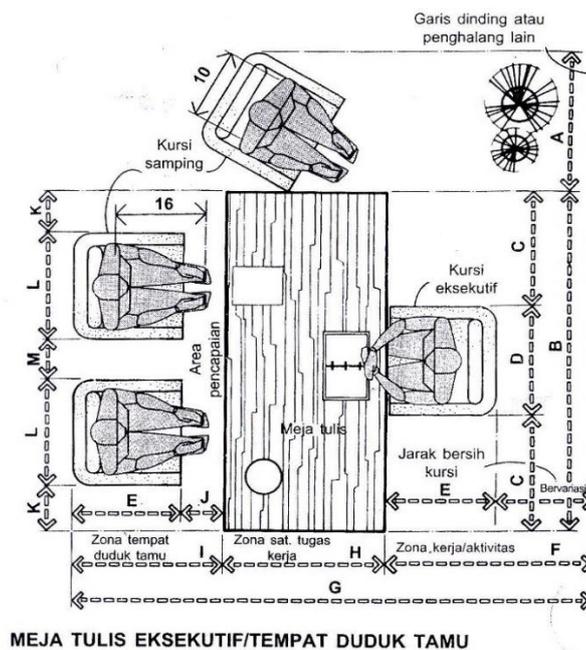
4. Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari antara manusia dengan elemen-elemen lain dalam suatu sistem, atau profesi yang mempraktikkan teori, prinsip, data, dan metode dalam perancangan dalam mengoptimalkan sistem agar sesuai dengan kebutuhan, kelemahan, dan keterampilan manusia. (*Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*).

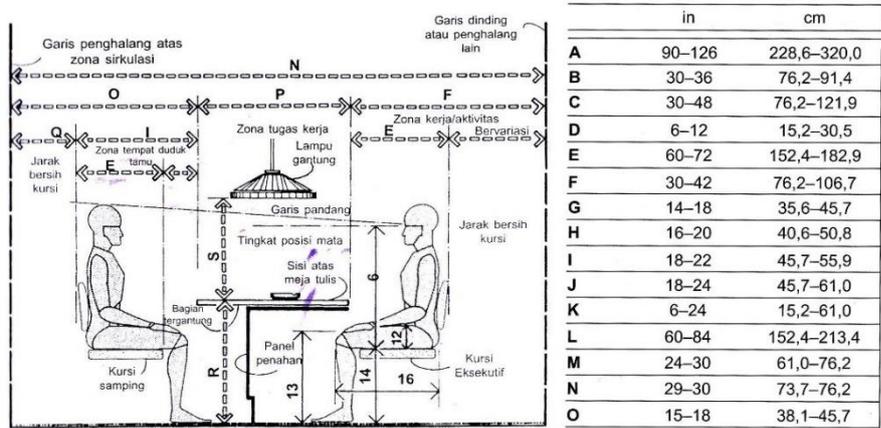


Gambar. 1 Berbagai ukuran manusia yang sering digunakan oleh prancang interior.
 (Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)

Berikut ini adalah landasan pengukuran yang akan digunakan dalam pengukuran benda dan sirkulasi ruang yang dipakai pada kantor Majelis Nichiren Shoshu Buddha Dharma Indonesia di Jakarta.

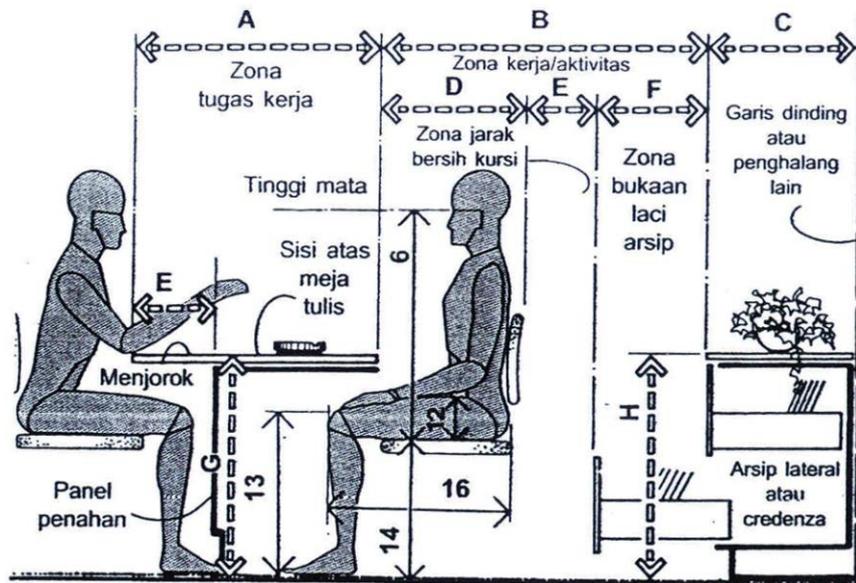


Gambar 2. Ukuran Ruang Kerja Manager dan Wakil Manager
 (Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



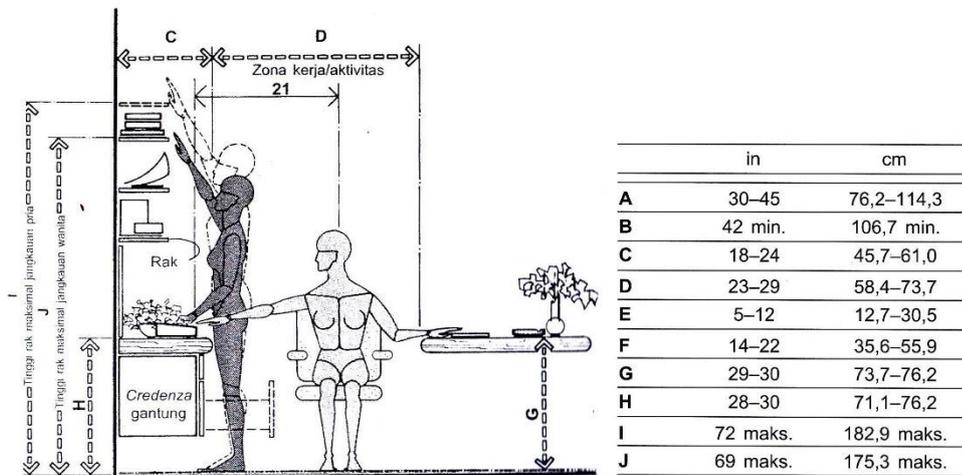
MEJA TULIS EKSEKUTIF/JARAK BERSIH DASAR

Gambar 3. Ukuran R. Kerja Manager dan Wakil Manager
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



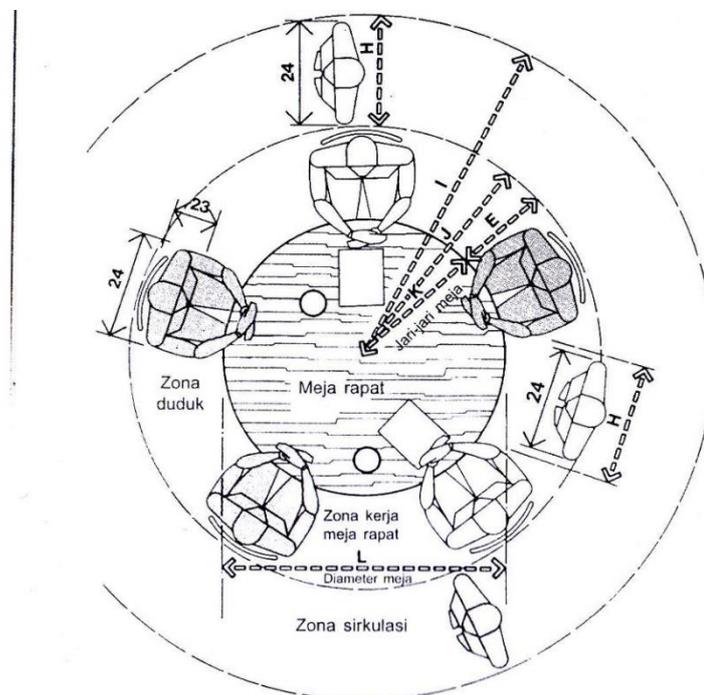
MEJA TULIS EKSEKUTIF/JARAK BERSIH DASAR

Gambar 4. Ukuran R. Kerja Manager dan Wakil Manager
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



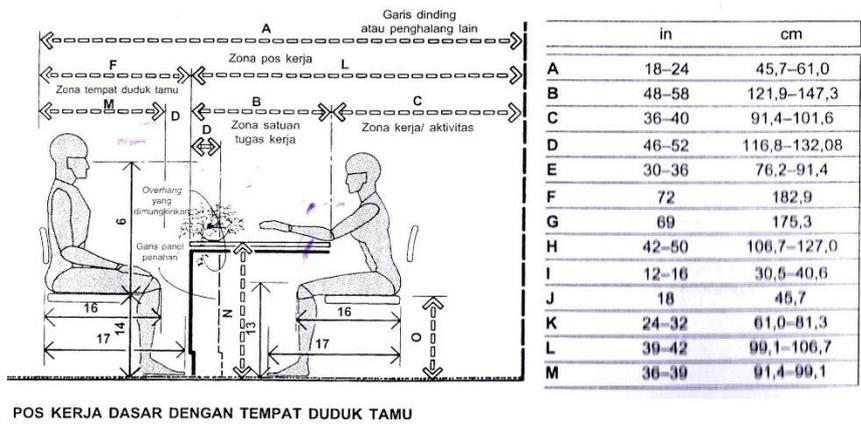
**MEJA TULIS EKSEKUTIF/PERTIMBANGAN-PERTIMBANGAN
CREDENZA**

Gambar 5. Ukuran R. Kerja Manager dan Wakil Manager
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)

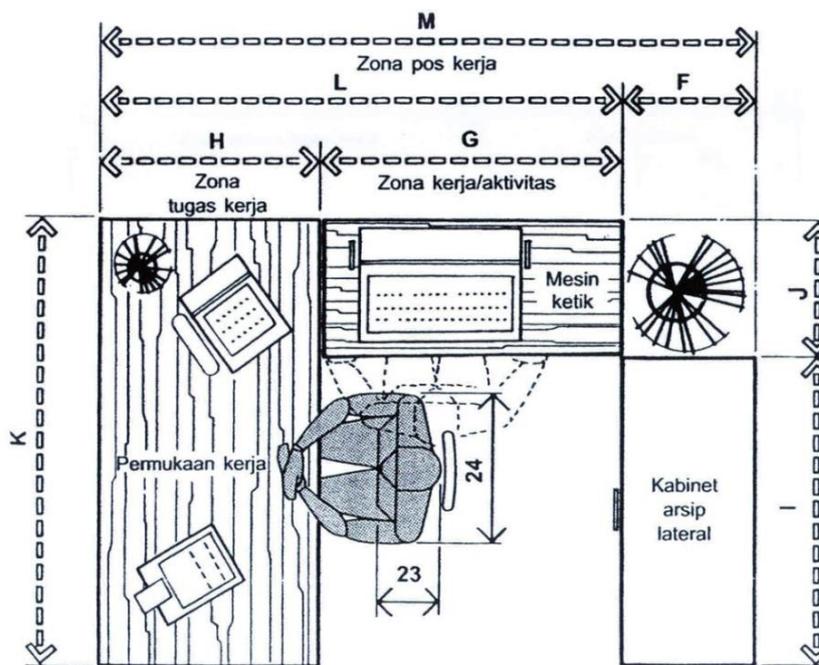


MEJA RAPAT BERBENTUK BUNDA

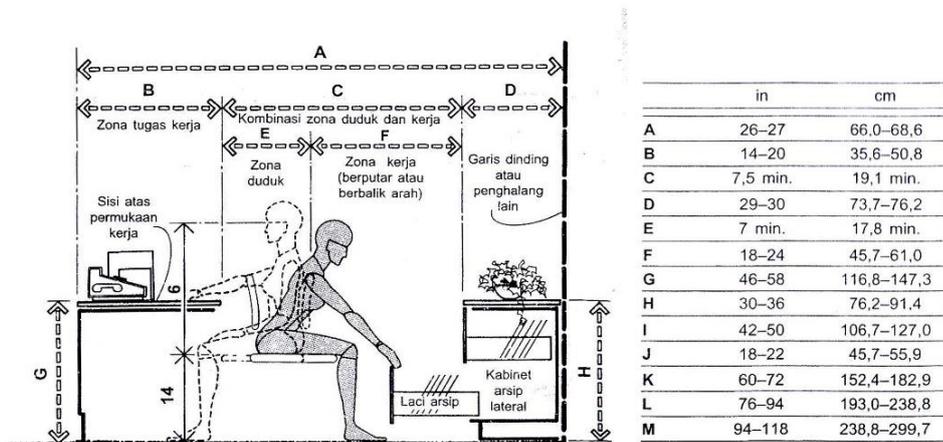
Gambar 6. Ukuran Meja Bundar R. Kerja Manager dan Wakil Manager
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



Gambar 9. Ukuran Meja Staff dan HRD
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)

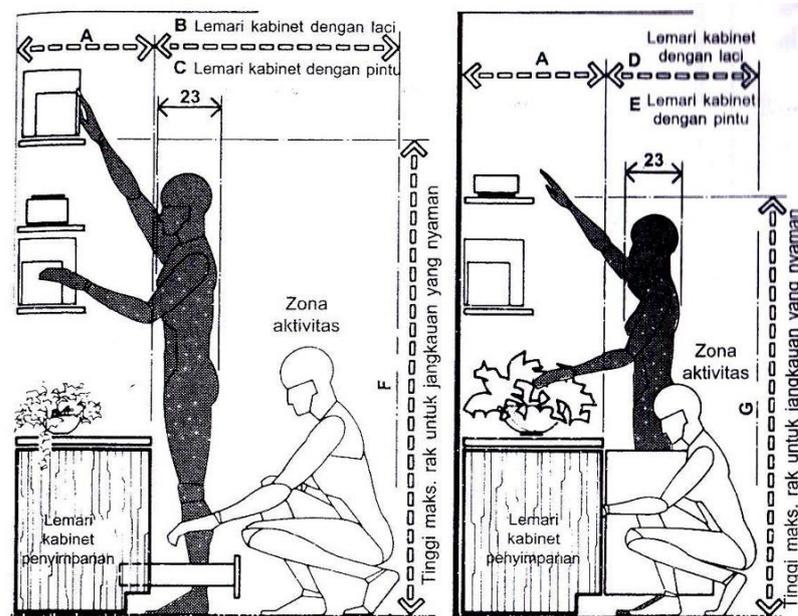


Gambar 10. Ukuran Meja Staff dan HRD
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



POS KERJA DENGAN TEMPAT PENYIMPANAN ARSIP LATERAL YANG TERLETAK DI BELAKANG

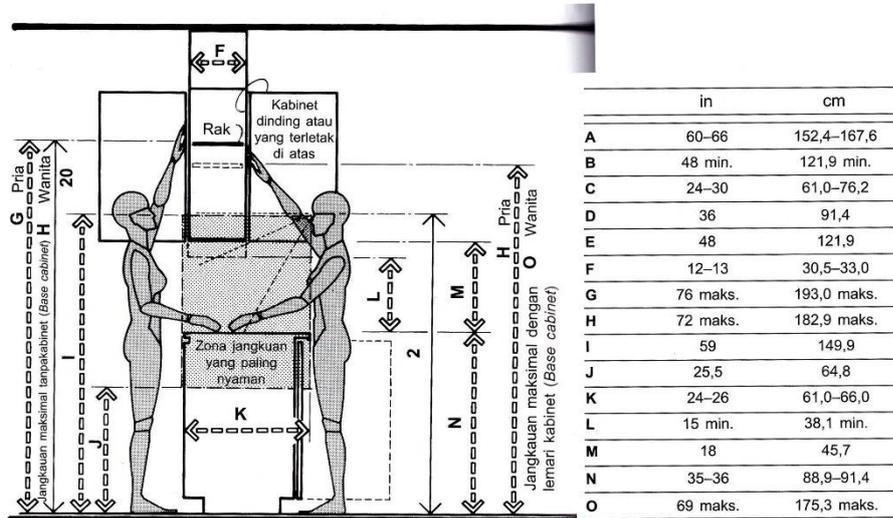
Gambar 11. Ukuran Meja Staff dan Kabinet/ Tempat File
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



UNIT DINDING/PENCAPAIAN OLEH PRIA

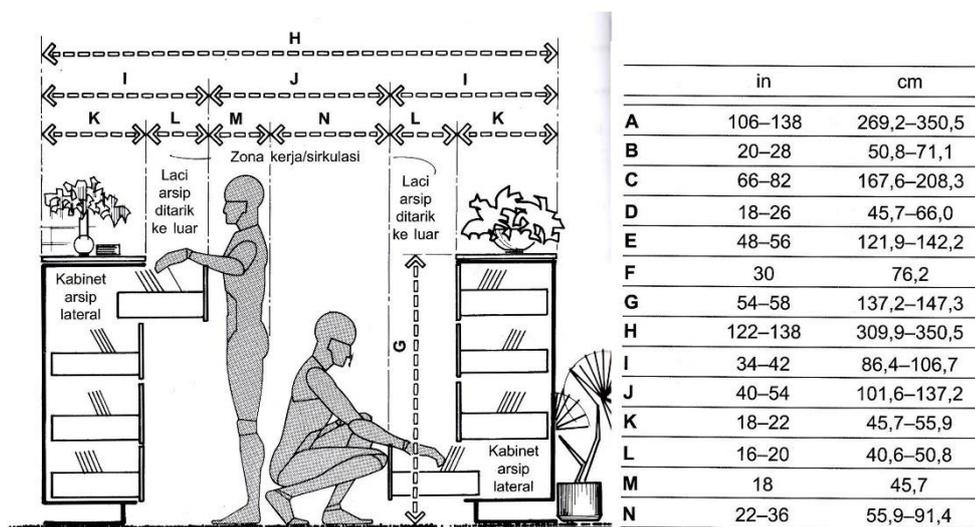
UNIT DINDING/PENCAPAIAN OLEH WANITA

Gambar 12. Ukuran Meja Staff dan Kabinet/ Tempat File
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



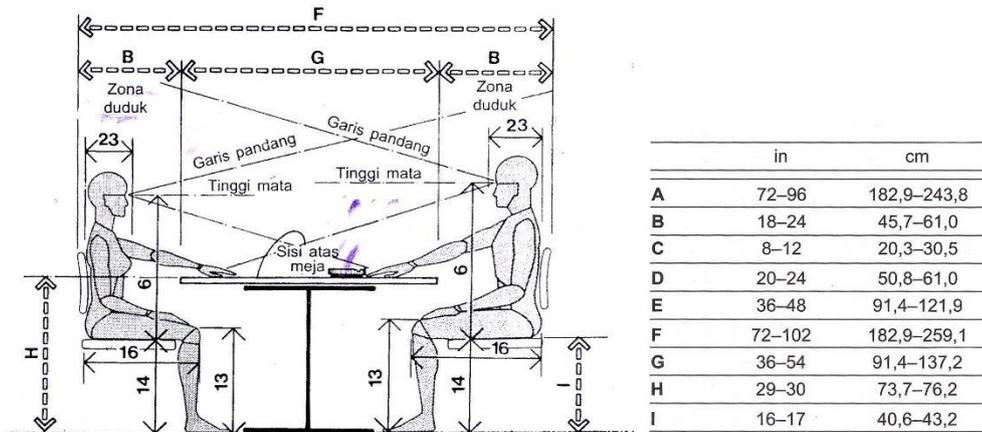
PERBANDINGAN PENCAPAIAN KABINET

Gambar 13. Ukuran Meja Staff dan Kabinet/ Tempat File
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



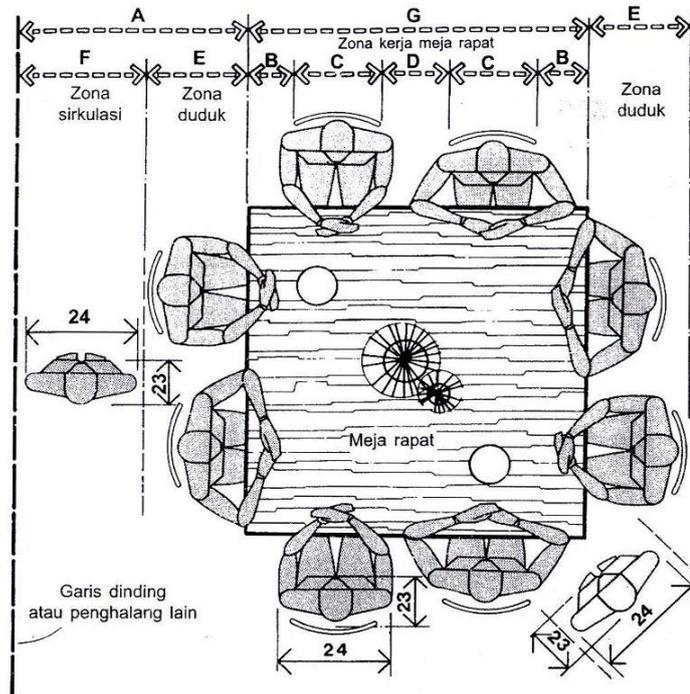
PENGARSIPAN/JARAK BERSIH PENCAPAIAN

Gambar 14. Ukuran Meja Staff dan Kabinet/ Tempat File
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



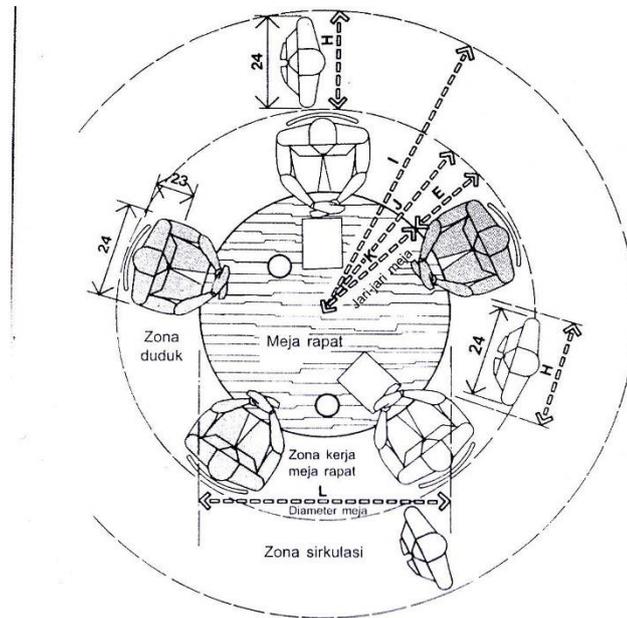
MEJA RAPAT/PERTIMBANGAN ATAS PRIA DAN WANITA

Gambar 15. Area Meeting
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



MEJA RAPAT BERBENTUK BUJURSANGKAR

Gambar 16. Area Meeting
(Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)



MEJA RAPAT BERBENTUK BUNDAK

Gambar 17. Area Meeting
 (Dimensi manusia dan ruang interior oleh Julius Paner dan Martin Zelnik)