

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Setelah melihat penelitian–penelitian terdahulu, terdapat banyak penelitian yang dilakukan mengenai konsep multifungsi. Sehingga, dalam upaya mengembangkan penelitian mengenai konsep multifungsi, penulis melakukan studi pustaka untuk menghindari adanya kesamaan dengan penelitian–penelitian terdahulu, berikut ini adalah beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilakukan saat ini.

Pertama adalah penelitian dari Poetra, Burhan Leonardi (2016) yang berjudul "Perancangan Perabot Multifungsi untuk Ruang Huni Terbatas". Penelitian ini menjelaskan tentang permasalahan keterbatasan lahan tidak bisa jika hanya di atasi dengan membangun hunian vertikal saja. Karena dengan disediakannya puluhan hingga ratusan ruang dalam lahan yang terbatas, tentu luas ruang yang disediakan juga sangat terbatas. Meskipun pada apartement di sediakan ruang dengan tipe tertentu dengan batas ruang yang lebih luas, namun secara keseluruhan kondisi ruang hunian vertikal sempit dan terbatas.

Kedua adalah penelitian dari Wiliiaury, Melisa (2015) yang berjudul "Perancangan Mebel Multifungsi Untuk *Dormitory* Mahasiswa Desain". Penelitian ini menjelaskan tentang perabot multifungsi menjadi solusi terbaik dalam mengatasi ruang yang terbatas. *Furniture* multifungsi juga dapat memberikan nilai estetika pada ruangan yang ditempati, sehingga tidak hanya mengatasi ruang yang terbatas.

Ketiga adalah penelitian dari Indriani, Agustine (2017) yang berjudul "Konsep *Practical Fun* pada Mebel Multifungsi Anak Usia Dini untuk Hunian Terbatas di Surabaya". Penelitian ini menjelaskan tentang pentingnya mebel multifungsi untuk anak usia dini, karena kebutuhan fasilitas dan permainan anak yang banyak. Faktor lainnya adalah cepatnya pertumbuhan anak membuat perlengkapan yang dibutuhkan cepat berubah, hal ini membuat peralatan yang dibutuhkan hanya di gunakan dalam jangka pendek.

Keempat adalah penelitian dari Hidayat, Taufiq (2015) yang berjudul "Perancangan Furnitur Multifungsi Sebagai Solusi Permasalahan Ruang Perumahan Griya Kembang Putih Tipe 36 Kasihan Bantul Yogyakarta". Penelitian ini menjelaskan

tentang Furnitur multifungsi sesuai diterapkan untuk perumahan tipe kecil karena dapat mengurangi penggunaan furnitur sehingga ruang menjadi lebih lapang. Disamping itu furnitur multifungsi dapat berfungsi secara efektif karena dalam perancangannya semua bentuk disesuaikan dengan fungsinya (*form follows function*), dengan penggabungan dua atau lebih fungsi yang berbeda dalam satu unit maka furnitur multifungsi dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang sehingga dapat menunjang aktivitas di dalam ruang.

Kelima adalah penelitian dari Reinhard, Tagor Sean (2014) yang berjudul “Desain Furnitur Meja dan Kursi Multifungsi untuk Apartemen Tipe Studio” Penelitian ini menjelaskan bahwa furnitur *existing* pada apartemen khususnya tipe studio masih memiliki beberapa kekurangan, terutama dalam hal dimensi yang besar, dan hanya memiliki fungsi tunggal. Furnitur yang di pilih pada penelitian ini adalah meja dan kursi, hasil dari penelitian ini berupa meja dan kursi multifungsi yang bisa di gunakan sebagai meja dan kursi makan, meja dan kursi kerja, meja dan kursi tamu.

Penelitian–penelitian tersebut menunjukkan bahwa desain multifungsi menjadi solusi terbaik untuk hunian berlahan sempit. Hasil dari penelitian–penelitian tersebut hanya berupa sebuah *furniture* multifungsi saja, belum ada penelitian yang menggarap / mengerjakan *furniture* multifungsi untuk seluruh ruang dalam rumah.

B. Kajian Teori

1. Desain

Desain secara bahasa memiliki arti rancangan, kata desain berasal dari beberapa serapan bahasa, dari bahasa italy *designo* yang dapat diartikan sketsa awal, merencanakan, untuk membuat sebuah gagasan, sedangkan dari bahasa latin *designare* desain memiliki arti sebagai sebuah rencana / skema / proyek. Kata desain sebagai kata kerja dapat berarti proses merancang sedangkan sebagai kata benda dapat berarti sebuah rancangan. Istilah ‘Desain’ akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industri, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi benda atau produk yang di butuhkan (Bayley, 1982: 9, dalam Walker, 1989: 27-28).

Pengertian umum (luas), disain adalah : merancang, menciptakan, termasuk juga memilih unsur–unsur (misalnya garis, bidang, warna, tekstur dll.) yang kemudian menyusun, mengolah dan membentuknya sehingga mewujudkan suatu

kesatuan “bentuk ciptaan” yang mengandung kaidah, rasa dan nilai estetik. Berarti suatu rancangan, pola, dimana di dalamnya terdapat suatu proses mulai dari ide, memilih dan menyusun, memecahkan masalah, dengan tujuan menciptakan suatu tata susunan (organisasi). Dengan arti luas ini maka disain adalah suatu proses untuk menciptakan semua karya seni khususnya seni rupa (seni murni maupun seni pakai; dua matra/ dimensional maupun tiga dimensional), tidak di bedakan pengertiannya sebagai disain dalam pengertian khusus yaitu seni pakai misalnya disain tekstil, disain grafis, disain interior, bahkan sampai pada disain benda-benda pakai sehari-hari misalnya kursi dll. dengan yang seni murni (seni lukis, seni patung dll.). Di sini, disain diartikan sebagai : susunan (organisasi) dari unsur-unsur seni yang mempunyai aspek visual. (A. Hakim, 1987: 2).

2. Desain Interior

Desain interior berasal dari dua kata, kata desain yang berarti rancangan dan kata interior yang berarti sebuah ruang di dalam bangunan / gedung. Menurut arti bahasa tersebut desain interior bisa juga diartikan sebagai sebuah ilmu dalam merancang ruang di dalam bangunan agar lebih nyaman untuk di tinggali.

Desain interior adalah perencanaan, tata letak, dan sebuah rancangan ruang di dalam bangunan. Perancangan interior ini memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, memberi pengaruh pada segala bentuk aktivitas kita, menuangkan aspirasi kita, mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, dan mempengaruhi pandangan, mood, dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan desain interior adalah perbaikan fungsional, memperindah estetika, dan peningkatan kualitas hidup pada ruang di dalam bangunan. (D.K. Ching, 1995: 36).

3. Konsep Desain

Konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi. Konsep merupakan dasar atau awal dari perencanaan (Suparto, 1979: 5). Konsep adalah gagasan sistematis dan rasional yang dapat disajikan dalam bentuk bagan, sketsa, atau kerangka berpikir untuk kemudian direalisasikan menjadi bentuk-bentuk serta pola-pola yang optimal. Bentuk-bentuk tersebut merupakan hasil konsep rasional-fungsional yang juga

mempertimbangkan unsur emosional berupa nilai-nilai estetika rupa. (Marizar, 2005: 2).

Berdasarkan penjelasan diatas bisa diartikan bahwa konsep adalah tahap awal atau pondasi dari sebuah rancangan, dengan adanya konsep sebuah rancangan / desain tidak akan meluas namun lebih terarah. Sebuah konsep digunakan untuk menghindari masalah–masalah dalam proses merancang. Konsep memiliki fungsi sebagai acuan dalam merancang.

4. Multifungsi

Menurut kamus besar bahasa indonesia kata multifungsi dapat diartikan mempunyai berbagai (tugas/fungsi). Secara bahasa Multifungsi berasal dari bahasa inggris *Multifunction* yang berasal dari dua gabungan kata yaitu *Multi* dan *Function*. Kata *Multi* dapat diartikan banyak, kelipatan, terdiri dari banyak, lebih dari satu, sedangkan kata *Function* dapat diartikan guna, berguna, bekerja semestinya. Berdasarkan arti bahasa tersebut *Multifunction* atau Multifungsi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat atau memiliki banyak guna.

5. Furniture

Kata *furniture* (dalam bahasa inggris) diterjemahkan menjadi mebel. Istilah ‘mebel’ digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektural. Kata mebel berasal dari bahasa Perancis yaitu *meuble*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*. (Baryl, 1977: 26). Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya, yang memberi kenyamanan dan keindahan (Baryl, 1977: 26) bagi para pemakainya.

Berdasarkan penjelasan diatas *furniture* dapat diartikan sebagai sebuah benda yang mudah dipindahkan yang memiliki fungsi untuk mempermudah kegiatan manusia. Selain berfungsi sebagai alat untuk mempermudah atau membantu kegiatan manusia, *furniture* memiliki fungsi dari segi estetika sebagai dekorasi dalam sebuah ruangan. Seiring berjalannya waktu bentuk atau gaya dari sebuah *furniture* menjadi lebih beragam, gaya–gaya *furniture* ini terbentuk karena pengaruh minat pasar terhadap sebuah model *furniture*, perkembangan teknologi, dan juga budaya. Gaya dari sebuah *furniture* juga ditentukan oleh zaman atau

sebuah era, gaya sebuah *furniture* selalu berubah ubah sejak zaman Yunani kuno hingga zaman modern.

a. *Renaissance*

Berasal dari Italia pada abad ke-14 dan menemukan rasa di seluruh Eropa selama 200 tahun. *Renaissance* berarti "terlahir kembali". Gaya ini terinspirasi oleh minat baru di Yunani kuno dan Roma. Terinspirasi dari arsitektur, pembuat *furniture* mulai menerapkan fitur klasik, seperti kolom, *cornices* (hiasan atas tembok), *pediment*, pada pekerjaan mereka, menghasilkan bentuk sebuah arsitektur yang simetris. (Miller, 2005: 14).

b. *Baroque*

Sebuah lambang dari kekayaan dan kekuasaan, gaya *Baroque* adalah gaya yang memiliki unsur patung dan teaterikal. Mengambil motif klasik dan *renaissance*, para desainer memproduksi *furniture* berukiran rumit dalam skala arsitektur yang megah, menggunakan bahan eksotis, teknik *pietra dura*, dan kain pelapis dengan bahan beludru. Bukti dari *furniture* ini dalam kondisi paling sempurna ada di Roma sekitar tahun 1600, gaya ini diadopsi oleh negara-negara Eropa lainnya seiring kemajuan zaman abad itu, dengan tingkat kemewahan yang berbeda-beda. (Miller, 2005: 14).

c. *Gothic*

Terpengaruh oleh arsitektur gerejawi abad pertengahan, *furniture* bergaya *Gothic* telah mengalami sejumlah kebangkitan. Kebangkitan pertama muncul di Inggris pada pertengahan abad 18, ketika para pembuat *furniture* seperti Thomas Cippendale menerapkan elemen arsitektur *gothic*, seperti *cusped arches*, *ogee curves*, dan *quatrefoils*, pada desain mereka. Gaya *gothic* dihidupkan kembali selama abad ke-19 dan memiliki pengaruh yang besar pada gerakan seni dan kerajinan. (Miller, 2005: 14).

d. *Chinoiserie*

Chinoiserie adalah sebuah gaya yang dikembangkan dari kekaguman orang Eropa dengan porselen eksotis, vernis, dan segala bentuk seni dekorasi yang diimpor dari China dan Jepang, dari abad ke-17 dan seterusnya. (Miller, 2005: 14).

e. Georgian

Georgian adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan *furniture* yang dibuat di Inggris dari tahun 1715 sampai tahun 1811, selama masa pemerintahan Georges I, II, dan III. (Miller, 2005: 14).

f. Rococo

Pada awal mula abad ke-18, para desainer *furniture* mulai menolak sifat berat dan kaku dari gaya *baroque* dan berusaha menciptakan tampilan yang lebih ringan dan lebih *feminine*. Kemunculannya di Perancis, gaya *Rococo* mendominasi desain-desain di Eropa untuk paruh pertama abad ke-18 dan membuat banyak desain yang menggunakan bentuk lengkung *bombe*, ornamen yang tidak simetris, *cabriole leg*. Motif populer termasuk gulungan C- dan S-, dedaunan naturalis, dan *rocaille*, yang sering mengambil bentuk dari tunggangan emas yang rumit. (Miller, 2005: 15).

g. Louis XV

Penafsiran orang Perancis kepada gaya *Rococo* diberi nama dari nama raja awal abad ke-18 yaitu Louis XV. Gayanya terpengaruh oleh cara hidup yang lebih santai, akrab, nyaman, dengan penekanan pada interior sebagai keseluruhan yang harmonis. (Miller, 2005: 15).

h. Queen Anne

Bentuk desain *rococo* yang lebih bersahaja muncul di Inggris, sedikit dipengaruhi oleh kecenderungan yang berlaku dalam bentuk *furniture* negara-negara rendah selama periode ini (1700-15) lebih terkendali daripada di tempat lain di Eropa, dan proporsi yang elegan dianggap lebih penting daripada dekorasi. (Miller, 2005: 15).

i. Gustavian

Gaya Gustavian adalah versi yang lebih tertata dari *Neoclassicism* Perancis yang unik menurut orang Swedia pada masa pemerintahan Gustav III (1746-92). Ditandai oleh warna cerah dan kaya akan kain sutra, yang didasarkan pada elemen neoklasik, seperti dekorasi dinding, orang bermain flute, dan karangan daun salam, namun *furniture* tersebut dicat bukan disepuh dengan tinta emas. (Miller, 2005: 15).

j. Neoclassical

Populer selama paruh kedua abad ke-18, *Neoclassicism* adalah sebuah reaksi perlawanan pada gaya *Rococo* dan terkait dengan minat baru di Yunani kuno dan Roma. Pembuat *furniture* tidak hanya terinspirasi oleh bentuk garis lurus arsitektur klasik, namun juga oleh detail dekorasinya, seperti *the Greek key* dan gulungan *vitruvian*. Penerapan ornamen, seringnya berwarna emas, mengambil bentuk dari pohon salam, guci, dan medali. (Miller, 2005: 15).

k. *Federal Style*

Mengambil nama dari pembentukan konstitusi *federal* pada tahun 1787, gaya federal adalah bentuk Amerika dari *Neoclassicism*, berdasarkan bentuk *furniture* Inggris. *Furniture* dibuat dengan kayu mahoni, dan bergaya ringan, dengan penggunaan ornamen yang hemat. Motif khas termasuk *the American eagle*, gulungan berukir, *bellflowers*, *swags*, dan kerang-kerang. (Miller, 2005: 15).

l. *Empire*

Sebuah bentuk dari *Neoclassicism*, gaya *Empire* mendominasi desain *furniture* Eropa pada paruh pertama abad ke-19, berasal dari Perancis pada masa pemerintahan Napoleon. Gaya ini terinspirasi bukan hanya oleh Yunani kuno dan Roma, namun juga Mesir kuno. (Miller, 2005: 16).

m. *Biedermeier*

Biedermeier adalah versi yang lebih tertata dari gaya *Empire* dan dikembangkan di Jerman, Austria, dan Swedia selama paruh pertama abad ke-19. Berprinsip interpretasi kelas menengah pada gaya Perancis yang tinggi, *furniture Biedermeier* sederhana, klasik, nyaman, dan praktis. (Miller, 2005: 16).

n. *Art Deco*

Diciptakan sekitar tahun 1920, "*Art Deco*" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah gaya dekoratif yang berkembang pada akhir perang dunia pertama. Pada dasarnya berasal dari Perancis, dan terinspirasi oleh pengaruh beragam seperti *neoclassicism*, penemuan makam Tutankhamen, dan Kubisme, *furniture Art Deco* berukuran besar, geometris, dan memiliki dekorasi yang mahal. (Miller, 2005: 16).

o. Art Nouveau

Gaya dekorasi ini berkembang di Eropa, terutama Perancis dan Belgia, pada pergantian abad ke-20. Sebagai tindakan perlawanan terhadap sejarah kebangkitan pertengahan abad ke-19, para perancang berusaha untuk menciptakan sebuah “seni baru”. Gaya ini ditandai oleh bentuk yang berkelok-kelok, garis yang tidak simetris dan terutama terinspirasi oleh alam. (Miller, 2005: 16).

p. Modernism

Dirintis oleh *the Bauhaus School* di Jerman setelah Perang Dunia I, *Modernism* adalah sebuah penolakan pada semua gaya yang telah lalu. Awalnya diekspresikan melalui arsitektur, gerakannya menyebar, dan desainer *furniture* menganut proses manufaktur dengan semangat baru. Bentuk menjadi mencolok, geometris, dan menghilangkan segala ornamen dan menjadi fungsional adalah yang terpenting. (Miller, 2005: 16). Dari gagasan desain *modernism* inilah desain *furniture* multifungsi muncul.

Furniture multifungsi adalah *furniture* yang dimanfaatkan agar mampu menampung lebih dari satu kebutuhan. (Imelda Akmal, 2014:4). *Furniture* multifungsi berawal dari keinginan untuk dapat memenuhi segala kebutuhan pengguna. Kebutuhan ini muncul karena sejumlah alasan. Alasan yang pertama adalah impian seorang klien kaya akan produk yang memiliki bentuk unik, dengan solusi teknis yang mengejutkan, dan memungkinkan pengguna memenuhi beberapa kebutuhan. Sebuah *furniture* multifungsi dimasa modern sering kali disesuaikan dengan kebutuhan ruang hidup minimum, sifat kerja dan kemungkinan finansial pemilik pada masa yang akan datang. *Furniture* multifungsi dapat ditemukan pada sofa dengan fungsi berbaring, tempat tidur dengan sofa, rak penyimpanan dengan sofa, meja kerja dengan tempat penyimpanan. (J. Smardzewski, 2015:54).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan bahwa *furniture* multifungsi adalah *furniture compact* yang dibuat atau memiliki tujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia. *Furniture* multifungsi bukan berarti *furniture* yang hanya mementingkan fungsi saja namun juga harus nyaman dan memiliki keindahan dalam bentuk.

q. *Historicism*

Paruh kedua pada abad ke-19 adalah waktu dari kebangkitan bersejarah. Dicontohkan oleh interior *Victorian* di Inggris, reproduksi dari bagian-bagian dalam gaya *Gothic*, *Renaissance*, dan Rococo yang diproduksi secara massal, sejalan dengan industrialisasi. (Miller, 2005: 17).

r. *Aesthetic Movement*

Terbukti di Inggris dan Amerika Serikat menuju akhir dari abad ke-19, ini adalah gerakan berumur pendek yang menyokong “seni untuk seni”. Desainer terinspirasi oleh seni dekorasi Jepang, namun juga terinspirasi oleh gaya *Gothic*, *Moorish*, dan *Jacobean*. Potongan-potongan unsur dipinjam dari semua gaya ini dan sering di-ebonisasi untuk menciptakan efek pernis. (Miller, 2005: 17).

s. *Arts and Crafts Movement*

Penolakan keras dari *furniture* yang diproduksi secara massal, *furniture* bermutu rendah diproduksi sebagai sebuah hasil dari revolusi industri. *Arts and Crafts Movement* membela desain yang bagus, ketrampilan yang terlatih, dan bahan bangunan tradisional terbaik, sebagai bagian dari cita-cita kehidupan yang baik. (Miller, 2005: 17).

t. *Mid-Century Modern*

Sebagian besar terkait dengan desainer yang bekerja di Amerika Serikat dan Skandinavia setelah berakhirnya Perang Dunia II, *furniture Mid-Century Modern* adalah perpanjangan alami dari *Modernism*, namun desainer memiliki kelonggaran, pada keseluruhan pahatan *furniture*. (Miller, 2005: 17).

u. Pop

Pop adalah istilah yang digunakan untuk desain pada akhir tahun 1950an dan 1960an yang dieksploitasi budaya populer. *Furniture* dapat dibuat dengan sangat murah dan mengambil bentuk yang menarik perhatian, dengan potongan-potongan berwarna cerah, seringnya terinspirasi oleh *space age* (zaman eksplorasi ruang angkasa) dan dirancang terutama untuk anak muda. (Miller, 2005: 17).

v. Postmodern

Memuncak pada sekitar tahun 1980an, *Postmodernism* adalah gaya yang menolak idealisme *Modernism* dan menggalakkan kreasi *furniture* eklektik yang

khas. Awalnya diekspresikan pada arsitektur, gaya *Postmodern* ditafsirkan dalam berbagai cara oleh pembuat *furniture*. (Miller, 2005: 17).

6. Tempat Tinggal

Manusia mulai mengenal hidup menetap sejak zaman batu pertengahan, walaupun menetap hanya untuk sementara manusia sudah mengenal apa itu tempat tinggal. Fungsi tempat tinggal manusia dari zaman dahulu hingga sekarang tak jauh berbeda, yaitu menjadi tempat untuk berlindung dan berteduh manusia.

Pada mulanya manusia menetap atau bertempat tinggal di dalam gua, namun dengan perkembangan kemampuan kerajinan tangan, manusia mulai membangun pondok sederhana. Manusia menyusun dahan pohon atau tulang binatang membentuk kerucut dan menutupnya dengan dedaunan atau kulit binatang. Perapian di tempatkan di dekat pintu masuk atau di tengah ruang.

Sebagai pengumpul dan pemburu, manusia belum membutuhkan tempat tinggal yang tetap karena mereka selalu berpindah-pindah tempat. Lama-kelamaan manusia mulai membangun rumah yang tertanam dalam tanah dengan menggali lubang bundar yang kemudian di lengkapi dengan konstruksi atap yang terdiri dari dahan pohon, tiang, dan di lapi alang-alang. Asap dari perapian dapat keluar lewat lubang asap pada atap. (Frick & Widmer, 2006: 7).

Dalam kehidupan manusia modern, tempat tinggal memiliki banyak rupa, tidak hanya satu jenis saja. Tempat tinggal yang berbeda jenis berbeda juga fungsinya, ada tempat tinggal yang menjadi tempat tinggal tetap (Rumah, *Apartment*, *Kondominium*, Perumahan, dsb.) ada juga yang menjadi tempat tinggal sementara (Hotel, Motel, *Caravan*, dsb.).

a. *Apartment*

Apartment adalah istilah untuk tempat tinggal dimana anda tinggal di rumah-rumah yang berada di dalam sebuah bangunan besar. Gaya bangunan ini sering di sebut blok *apartment*. Atau, kalau berukuran sangat besar disebut dengan gedung pencakar langit. Blok *apartment* biasanya dimiliki oleh satu perusahaan atau pengembang dan setiap *apartment* disewa oleh orang yang tinggal di sana

b. Bungalo

Bungalo adalah rumah rendah satu tingkat yang biasanya berukuran kecil. Bungalo biasanya memiliki teras, di depan dan atau belakang, yang merupakan area tertutup untuk duduk bersantai.

c. *Caravan*

Caravan adalah kendaraan yang bisa ditarik di belakang mobil atau truk, yang dibuat/didesain untuk tempat tinggal. *Caravan* bisa juga disebut *trailer*. *Caravan* sering digunakan untuk tempat tinggal jangka pendek, misalnya saat liburan

d. Kastil

Kastil adalah bangunan besar dan biasanya sudah dibangun sejak lama. Ratusan tahun yang lalu, banyak raja dan ratu yang tinggal di sebuah kastil. Kastil dibuat dengan dinding batu tebal untuk melindungi orang-orang yang tinggal di sana. Sebuah kastil terkadang dikelilingi oleh parit.

e. *Kondominium*

Kondominium adalah salah satu gaya dari sebuah *apartment* yang dimiliki secara individual. Biasanya oleh orang yang tinggal di sana, meski terkadang ada yang menyewa dari pemilik *kondominium*. Setiap pemilik diperbolehkan untuk membeli dan menjual *kondominium* mereka sendiri dan memiliki hak tanah dan area umum, seperti lapangan olahraga atau tenis, namun hanya dengan persentase yang kecil.

f. *Cottages*

Cottages adalah rumah kuno yang berukuran kecil, biasanya berada di pedesaan. *Cottages* gaya inggris terkenal di dunia karena penampilan khasnya. Sebuah *cottages* seringnya terbuat dari batu atau bata dengan atap jerami.

g. Asrama

Asrama mirip dengan apartemen dan biasanya bertempat di sebuah kampus atau universitas. Asrama digunakan oleh siswa yang ingin tinggal di dekat sekolah. Asrama adalah sebuah bangunan besar dengan banyak ruangan yang diperuntukkan sebagai kamar. Seseorang yang tinggal di asrama sering berbagi kamar, kamar mandi, dapur dan ruang lainnya dengan seseorang lainnya.

h. Hotel

Hotel adalah tempat dimana anda membayar untuk menginap dalam jangka waktu yang singkat, hotel biasanya digunakan oleh orang yang sedang bepergian, berlibur ataupun pergi untuk urusan pekerjaan. Hotel memiliki banyak kamar yang sudah dilengkapi dengan kamar mandi juga.

i. Manor

Manor adalah rumah disebuah desa dengan luas lahan yang besar. Sebuah *manor* adalah rumah bergaya lama yang biasanya dimiliki oleh keluarga kaya. *Manor* juga memiliki kebun atau taman yang sangat luas dan indah.

j. Mansion

Sebuah *mansion* adalah rumah besar yang sangat indah. *Mansion* memiliki kemiripan dengan *manor*, sebuah *mansion* juga memiliki lahan yang luas. Perbedaan *mansion* dan *manor* terletak pada tempat dan usia bangunan itu sendiri. Kebanyakan sebuah *manor* adalah bangunan tua yang terletak di desa, sedangkan *mansion* adalah sebuah bangunan besar baru ataupun lama yang bisa berada di desa maupun kota.

k. Motel

Motel hampir mirip dengan hotel. Sebuah motel terletak pada jalur utama jalan, fungsi motel itu sendiri untuk tempat istirahat sementara sebelum melanjutkan perjalanan kembali. Motel berasal dari gabungan kata motor dan hotel, kebanyakan motel tidak memiliki fasilitas yang lengkap seperti hotel

l. Istana

Istana adalah tempat tinggal untuk raja atau ratu sebuah negara. Sebuah istana pada umumnya memiliki ukuran yang sangat besar dan memiliki banyak pekerja atau pelayan untuk mengurus atau melayani keluarga kerajaan.

m. Tenda

Sebuah tenda adalah tempat tinggal sementara yang terbuat dari kain. Tenda seringnya digunakan seseorang pada saat berkemah untuk tempat istirahat dan melindungi dari hujan, angin, dan hewan kecil selama berkemah.

n. *Townhouse*

Sebuah *townhouse* adalah rumah yang dibangun untuk kehidupan di dalam kota. *Townhouse* memiliki ciri bangunan yang tinggi dan sempit, tidak memiliki banyak lahan dan seringnya hanya memiliki taman belakang yang berukuran kecil.

o. Perumahan

Perumahan adalah kumpulan rumah sebagai bagian dari permukiman, baik perkotaan maupun perdesaan, yang dilengkapi dengan prasarana, sarana, dan utilitas umum sebagai hasil upaya pemenuhan rumah yang layak huni.

p. *Trailer*

Trailer adalah sebuah ruangan kecil atau kabin beroda. Kabin tersebut dapat ditarik dengan truk atau kendaraan yang memiliki kekuatan yang besar. *Trailer* biasanya digunakan oleh orang yang perlu hidup dengan berpindah pindah dari tempat satu ketempat lainnya dalam jangka waktu yang singkat. Misalnya, seorang aktor yang tinggal di lokasi syuting dan pemain sirkus.

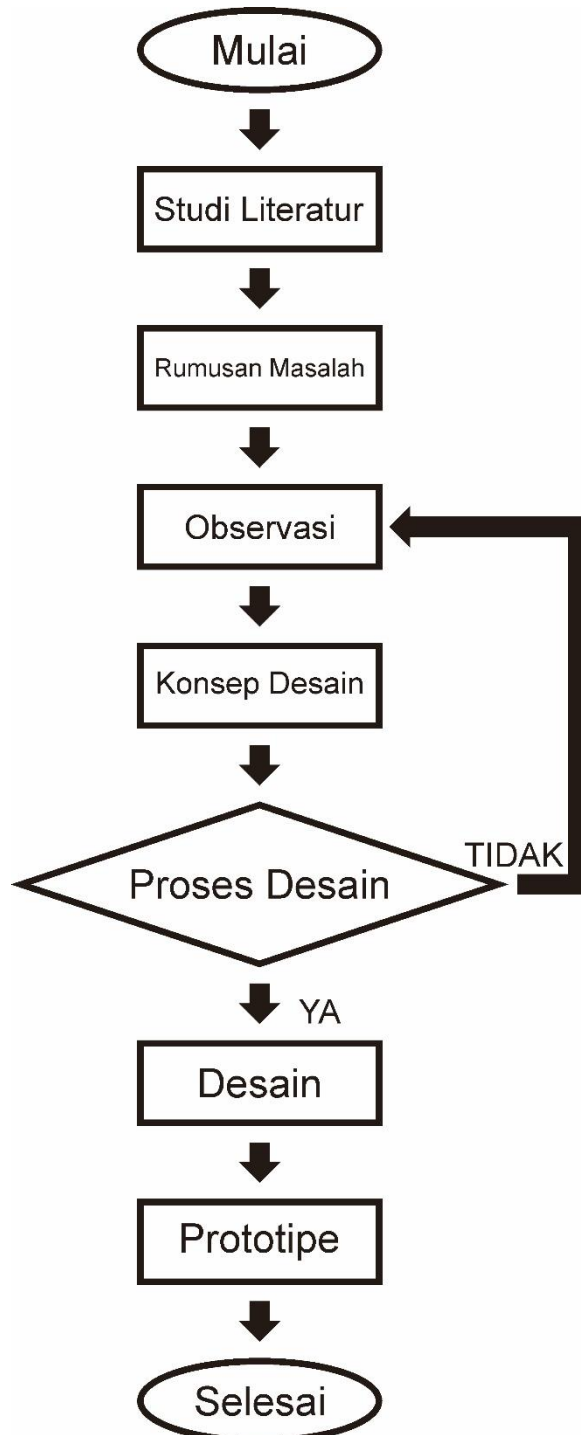
q. Rumah

Rumah adalah salah satu jenis dari tempat tinggal. Rumah berfungsi sebagai tempat untuk tinggal, berlindung, beristirahat, berkumpul, bekerja, dan sebagainya. Dalam pengertian yang luas, rumah bukan hanya sebuah bangunan (struktural), melainkan juga tempat kediaman yang memenuhi syarat-syarat kehidupan yang layak, dipandang dari berbagai segi kehidupan masyarakat. Rumah dapat dimengerti sebagai tempat perlindungan, untuk menikmati kehidupan, beristirahat dan bersuka ria bersama keluarga. Di dalam rumah, penghuni memperoleh kesan pertama dari kehidupannya di dalam dunia ini. Rumah harus menjamin kepentingan keluarga, yaitu untuk tumbuh, memberi kemungkinan untuk hidup bergaul dengan tetangganya, dan lebih dari itu, rumah harus memberi ketenangan, kesenangan, kebahagiaan, dan kenyamanan pada segala peristiwa hidupnya. (Frick,2006:1).

Menurut pengertian di atas rumah tidak hanya berfungsi sebagai tempat berlindung saja. Rumah juga bisa menjadi tempat untuk berekspresi ataupun tempat untuk mencurahkan ide, karena itulah sebuah rumah dengan rumah yang lain memiliki gaya / konsep desain yang berbeda. Dengan model yang berbeda-beda sebuah rumah dapat mencerminkan karakter atau gaya pemilik rumah tersebut.

Selain memiliki gaya atau model yang berbeda-beda rumah juga memiliki jenis ukuran yang berbeda-beda. Mulai dari ukuran yang kecil hingga besar, tipe-tipe rumah memiliki penamaan sesuai dengan ukuran rumah yang ada, seperti rumah dengan tipe 21 memiliki ukuran rumah sebesar 21 m², begitu juga dengan tipe lainnya tipe 36 memiliki ukuran rumah sebesar 36 m², tipe 45 memiliki ukuran 45 m², tipe 70 memiliki ukuran 70 m², dan seterusnya.

C. Kerangka Pikir



Skema 1. Kerangka pikir
(Sumber : Dokumen Pribadi)