

BAB II

LANDASAN TEORI

A. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian ini peneliti mengacu kepada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan tema dalam penelitian ini. Hal ini digunakan untuk mengukur sejauh mana keaslian penelitian yang dilakukan. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya :

Penelitian yang pertama dari tugas akhir Tina Puspitasari, Rofiatun Nafiah. Program Studi Teknologi Pengolahan Produk Kulit, Politeknik ATK Yogyakarta. Penelitian tersebut membahas tentang usulan perbaikan penataan penyimpanan pola pada ruang RnD di PT. Cartenz Indonesia, yang berfokus pada penataan penyimpanan ruang RnD yang belum efisien. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tersebut, kurangnya pola penyimpanan yang menyebabkan kurang efisien sehingga harus menciptakan sebuah rak penyimpanan. Solusi penataan penyimpanan rak pada ruang RnD terbukti dapat menghemat waktu pencarian pola selama 21 menit.

Penelitian kedua dari jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Jurnal tersebut berisikan tentang dampak tata ruang kantor terhadap efektifitas kerja pegawai dinas Pendidikan kota Bandung yang merujuk pada pentingnya sebuah tata letak ruang kantor yang dapat mempengaruhi kinerja dalam bekerja dan membuat suasana kantor menjadi lebih nyaman. Kesimpulan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tata ruang kantor memiliki pengaruh dampak positif terhadap efektivitas kerja pegawai akan lebih meningkat.

Penelitian ketiga mengusung tentang perancangan re-desain kantor DPRD Kabupaten Bogor, tugas akhir dari Mohammad Prayoga Demirel. Dari fakultas industry kreatif, Telkom Universitas Bandung, Indonesia. Karya ilmiah tersebut membahas tentang tata ruang perkantoran merupakan salah satu penunjang kelancaran dalam menyelesaikan tugas pekerjaan. Kesimpulan yang dapat diambil dalam sebuah penelitian ini bahwa perlu dibuatkan perancangan interior

redesain kantor DPRD Kabupaten Bogor yang bertujuan sebagai memperbaiki segala aktivitas yang belum mendukung, mengatur sirkulasi ruang menjadi lebih efektif, membuat untuk setiap pengguna merasa nyaman dan aman ketika berada di kantor.

B. KAJIAN TEORI

1. RnD (*Research and Development*)

RnD merupakan singkatan dari Research and Development. Istilah ini biasanya lazim dipakai di dunia Pendidikan terutama untuk jenjang pascasarjana, perusahaan, badan atau instansi pemerintahan.

Pengertian menurut para ahli :

- a. Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai salah satu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, efektifitas.
- b. Sedangkan Richey dan Nelson (1996) membedakan penelitian pengembangan atas dua jenis, yakni pertama penelitian yang difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut.
- c. Menurut Sujadi (2003;164) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.
- d. Borg and gall (1989) menyatakan *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Yang mana artinya bahwa penelitian pengembangan Pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan.

e. Sukmadinata (2008) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu pendekatan penelitian untuk mendapatkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. (<https://jhonmiduk8.blogspot.com/2017/01/pengertian-research-and-development-r.html>)

2. Desain Interior

Desain interior adalah hubungan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan nyaman penataan ruangan agar efektif dan efisien pada tata letak, ventilasi, cahaya, warna, serta suara (kebisingan) dan tempat strateginya.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:348) kata desain dan interior memiliki arti modifikasi atau corak ruang dalam Gedung. Desain interior merupakan kegiatan merencanakan, menata dan merancang ruang alam bangunan. Penataan suatu ruang bertujuan agar pengguna merasa nyaman, betah, dan senang berada di ruangan tersebut. (Sri wahyuni Panjaitan, 2016:144)

3. Pengertian Ruang

Ruang adalah unsur utama dalam desain interior. Dalam volume ruangan tidak hanya satu bentuk utuh tetapi terdapat bentuk-bentuk geometris, mendengar berbagai suara, merasakan hembusan angin dan hangatnya suhu cahaya matahari, mencium aroma bunga-bunga yang mekar, pada saat manusia berada dalam ruangan akan merasakan adanya perlindungan, persepsi akan timbul terdiri dari bidang-bidang lantai, dinding, dan langit-langit ruang interior. Manusia akan berinteraksi dengan bentuk pintu, jendela, dan dinding yang dapat memberikan perasaan terangkat atau tertekan. (Ashadi, Anisa, Nelfiyanti, 2017:4)

4. Pengertian Furniture

Furniture merupakan istilah yang digunakan sebagai kebutuhan rumah tangga yang fungsinya sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukannya. Kata Furniture berasal dari Bahasa

Francis yaitu *fourniture* (1520-30Masehi). *Fourniture* memiliki salah satu kata *fournir* yang berarti *furnish*, perabotan rumah tangga atau ruangan. Meskipun mebel dan furniture punya arti yang berbeda, tetapi ditunjuk masih dalam kesatuan.

Furniture memiliki banyak macam bahan yang akan digunakan, seperti missal kayu, bambu, plastic, logam, dan lain-lain. Produk artistic yang diterapkan kebanyakan bahan yang digunakan terbuat dari kayu dan motif indah yang dikerjakan dengan penyelesaian akhir yang rapi. Dengan adanya furniture pengguna dapat mengekspresikan interior rumah yang sesuai dengan minat dan kesesuaian kepribadian pemilik rumah. Karena furniture modal utama dalam penentuan interior rumah.

(Benny Febriyanto, 2020:4)

5. Pengertian Warna

Beberapa ahli mengemukakan pengertian tentang warna, Prawira menjelaskan bahwa warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya. (Prawira.Jakarta: Depdikbud, 1999:4)

Nugraha menyebutkan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya. (Nugraha,A.,2008:34).

Selanjutnya, Laksono mengemukakan bahwa warna yang kita lihat merupakan bagian dari bagian cahaya yang diteruskan atau dipantulkan (Laksono, E.W..Jakarta :Cakrawala Pendidikan, 1998:42)

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Dengan demikian, warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. *Mengenal (Jurnal PAUD, 2014)*

Teori Brewster mengemukakan bahwa, “warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier,

dan warna netral, “kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna “Brewster”. Menurut teori Brewster, mengacu pada warna diatas dapat di paparkan sebagai sebagai berikut :

a. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak bergabung dalam campuran warna-warna yang lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster menjelaskan bahwa” Warna primer adalah warna-warna dasar.. Lebih Nugraha menjelaskan bahwa “pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna merah, kuning dan hijau”. Dalam hal ini penggunaan warna pigmen primer menjadi dikenal dalam dunia seni rupa. Campuran dari berbagai warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder, dan begitu juga dari pencampuran warna-warna sekunder menghasilkan warna-warna tersier.

b. Warna Campuran atau Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran merah dan kuning, dan ungu adalah campuran warna merah dan biru. Teori Blon membuktikan bahwa “Campuran warna-warna utama menghasilkan warna-warna kedua (sekunder). Dengan demikian sangat jelas, warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer.

c. Warna Tersier

Warna tersier pada awalnya di cetuskan merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Ini akan menghasilkan warna putih atau kelabu, dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat., kelabu atau hitam. Pengertian seperti ini masih umum dalam banyak tulisan-tulisan teknis.

d. Warna Netral

Warna netral merupakan campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1, warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di dalam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam, sejalan dengan teori Brewster, Munsell mengemukakan teorinya bahwa “tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), biru (B). Apabila dua primer masing-masing dicampur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna bila warna primer dicampur dengan warna sekunder menghasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral” (Oppy Yulia, 2020:25-27).

6. Pengertian Pencahayaan

Pencahayaan atau penerangan adalah factor yang penting untuk menciptakan lingkungan kerja yang baik. Lingkungan kerja yang baik akan dapat memberikan kenyamanan dan meningkatkan produktivitas pekerja. Tingkat penerangan yang baik merupakan salah satu faktor untuk memberikan kondisi penglihatan yang baik. Dengan tingkat penerangan yang baik akan memberikan kemudahan bagi seorang operator dalam melihat dan memahami display, simbol-simbol dan benda kerja secara baik pula. (Putra, Bobby Guntur Adi, Madyono, Gunawan. 2017:116)

7. Pengertian Ergonomi (kenyamanan) dalam Ruangan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kenyamanan mempunyai arti keadaan nyaman, segar, kesejukan,. Konsep tentang kenyamanan sangat sulit untuk didefinisikan dalam penilaian individu (Osborne, 1995). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, nyaman adalah segar, sehat sedangkan kenyamanan adalah keadaan yang nyaman; segar, kesejukan. Kolcaba (2003) menjelaskan bahwa kenyamanan sebagai suatu keadaan telah terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual dan holistic.

Kenyamanan terbagi menjadi empat, yaitu :

- A. Kenyamanan ruang (spatial comfort), berkaitan dengan luas dan bentuk ruang.
- B. Kenyamanan visual (visual comfort) berkaitan dengan ketentuan standar pencahayaan dan standar silau yang diijinkan.
- C. Kenyamanan yang berhubungan dengan suara (audiobility comfort)
- D. Kenyamanan panas/ termis, berkaitan dengan aliran udara (ventilasi), suhu dan kelembaban udara.

Menurut Hakim (2006) ada beberapa factor yang mempengaruhi kenyamanan antara lain :

- a. Sirkulasi. Kenyamanan dapat berkurang karena sirkulasi yang kurang baik, seperti tidak adanya pembagian ruang jelas antara satu ruang yang lainnya.
- b. Faktor curah hujan sering menimbulkan gangguan pada aktivitas manusia di ruang luar sehingga perlu disediakan tempat berteduh apabila terjadi hujan. Temperatur ruang sangat rendah maka temperature permukaan kulit akan menurun dan sebaliknya jika temperature dalam ruang tinggi akan mengalami kenaikan pula.
- c. Kebisingan.
- d. Aroma atau bau-bauan.
- e. Bentuk-bentuk dari rencana konstruksi harus disesuaikan dengan ukuran standar manusia agar dapat menimbulkan nyaman.
- f. Keamanan.
- g. Kebersihan.
- h. Keindahan.
- i. Penerangan dalam ruang agar mendapatkan cahaya yang terang, maka perlu memperhatikan beberapa hal yaitu cahaya alami, kuat penerangan, kualitas cahaya, daya penerangan, pemilihan, dan peletakan lampu (Hadiatna, Dona Rulla. 2018:2).

8. Pengertian Konsep Minimalis

Gaya minimalis adalah penghematan dari segi ruang, yaitu penataan dan pembentukan ruang berdasarkan studi kebutuhan ruang atas fungsi.

Penghematan dari segi cahaya, yaitu dengan cara memaksimalkan pencahayaan alami dengan membuat bukaan-bukaan cahaya yang luas dengan menggunakan dinding berbahan kaca. Penghematan dari segi massa, yaitu dengan cara meminimalkan massa bangunan (Erlina Laksmiani Wahjutami. 2017: 24).



Gambar 4 : Kantor Konsep Minimalis
(Sumber : Google)

9. Pengertian Konsep Modern

Gaya modern adalah gaya yang simple, bersih, fungsional, *stylish*, *trendy*, *up to date*. Pengertian tersebut lahir berkaitan dengan perkembangan gaya hidup penikmat karya arsitektur yang semakin modern, serba cepat, mudah, berkualitas dan fungsionalitas, didukung dengan industry yang canggih.

Gaya modern merupakan perencanaan konsep yang mengusung fungsi ruang sebagai titik awal desain. dalam mendesain gaya modern selalu melihat nilai benda-benda berdasarkan besar fungsi atau banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah, fungsional (Atmadi, Tunjung, SP. 2007: 307).



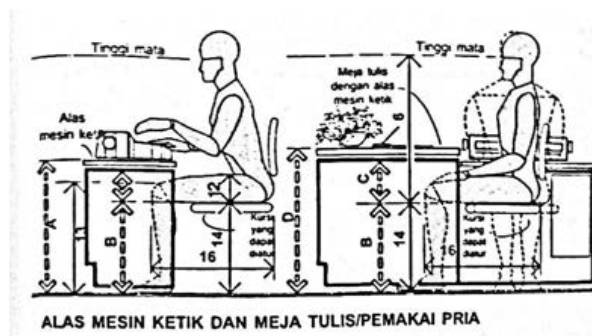
Gambar 5 : Kantor Konsep Modern
(Sumber : Google)

10. Pengertian *Layout* Atau Tata Letak

Tata letak atau *Layout* adalah suatu cara atau kegiatan yang berkaitan dengan penempatan suatu benda 3 dimensi yang diletakkan secara terkonsep dan terencana, dalam menata, Menyusun, dan menempatkan disesuaikan pada kegunaannya demi mencapai suatu tujuan secara efektif dan efisien. Keadaan *layout* juga mengacu pada hal kualitas efektivitas kerja, factor yang dapat mempengaruhi antara lain lokasi, warna, udara, suhu, cahaya, suara dan lingkungan (Anggraeni, Widi; Yuniarsih, Tjutju. 2017:105-107).

11. Dimensi Manusia

a. Meja Tulis Pemakai Pria

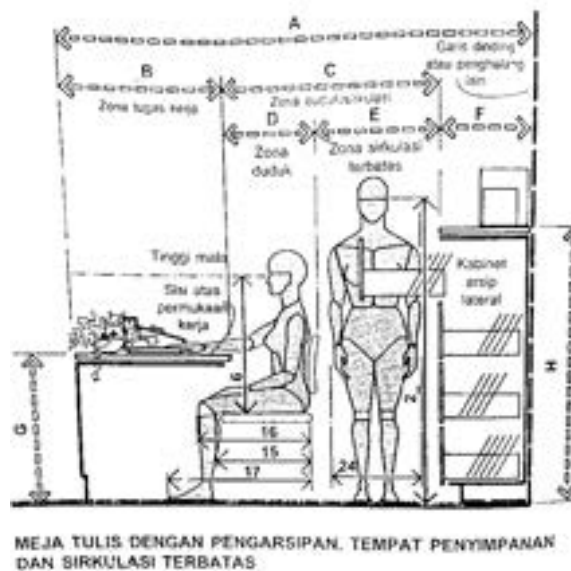


Gambar 6 : Meja Tulis Pemakai Pria
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

	in	cm
A	26-27	66,0-68,6
B	14-20	35,6-50,8
C	7,5 min.	19,1 min.
D	29-30	73,7-76,2
E	7 min.	17,8 min.
F	18-24	45,7-61,0
G	46-58	116,8-147,3
H	30-36	76,2-91,4
I	42-50	106,7-127,0
J	18-22	45,7-55,9
K	60-72	152,4-182,9
L	76-94	193,0-238,8
M	94-118	238,8-299,7

Gambar 7 : Ukuran Standar Meja Tulis Pemakai Pria
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

b. Meja Tulis dan Tempat Penyimpanan

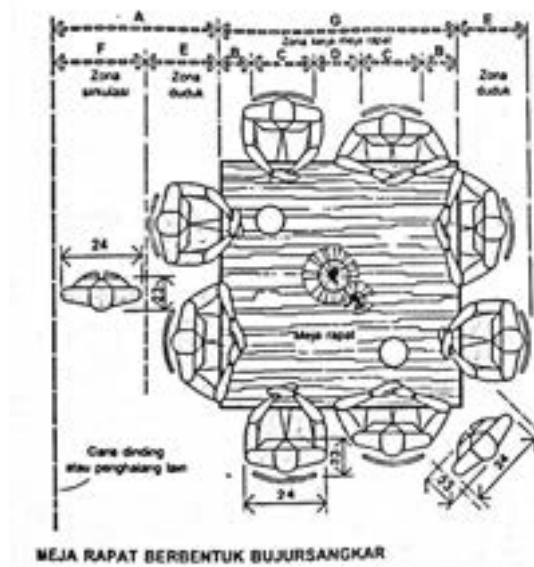


Gambar 8 : Meja Tulis dan Tempat Penyimpanan
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

	in	cm
A	96-112	243,8-284,5
B	30-36	76,2-91,4
C	48-54	121,9-137,2
D	18-24	45,7-61,0
E	30	76,2
F	18-22	45,7-55,9
G	29-30	73,7-76,2
H	54,58	137,2-147,3
I	110-136	279,4-345,4
J	42-52	106,7-132,1
K	48-56	121,9-142,2
L	20-28	50,8-71,1
M	12-16	30,5-40,6
N	18-26	45,7-66,0

Gambar 9 : Ukuran Standar Meja Tulis dan Tempat Penyimpanan
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

c. Meja Rapat Berbentuk Bujursangkar

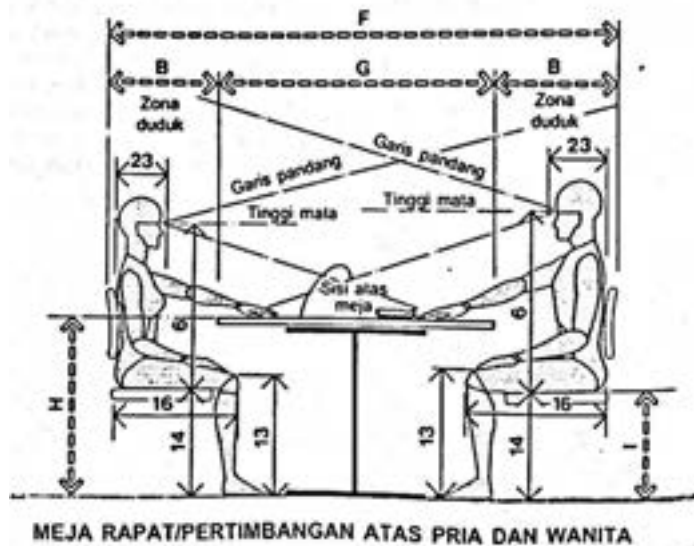


Gambar 10 : Meja Rapat Berbentuk Bujursangkar
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

	in	cm
A	48-60	121,9-152,4
B	4-6	10,2-15,2
C	20-24	50,8-61,0
D	6-10	15,2-25,4
E	18-24	45,7-61,0
F	30-36	76,2-91,4
G	54-60	137,2-152,4
H	30	76,2
I	72-81	182,9-205,7
J	42-51	106,7-129,5
K	24-27	61,0-68,6
L	48-54	121,9-137,2

Gambar 11 : Ukuran Standart Meja Rapat Berbentuk Bujursangkar
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

d. Meja Rapat Pertimbangan Atas Pria dan Wanita

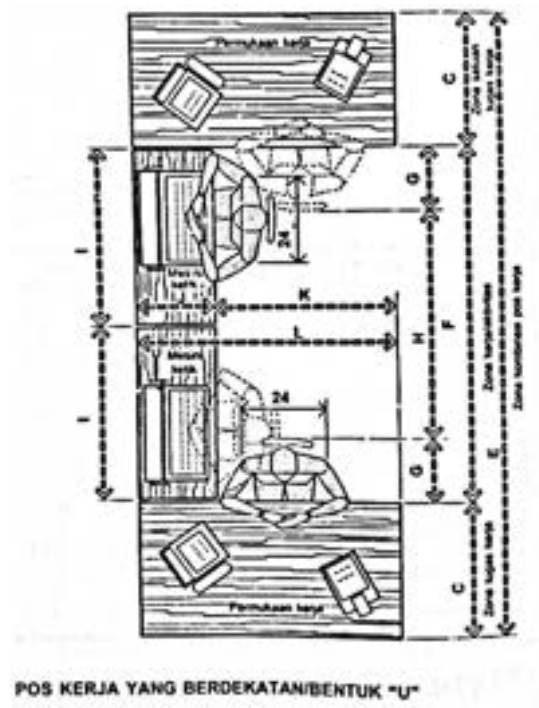


Gambar 12 : Meja Rapat Pertimbangan Atas Pria dan Wanita
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

	in	cm
A	72-96	182,9-243,8
B	18-24	45,7-61,0
C	8-12	20,3-30,5
D	20-24	50,8-61,0
E	36-48	91,4-121,9
F	72-102	182,9-259,1
G	36-54	91,4-137,2
H	29-30	73,7-76,2
I	16-17	40,6-43,2

Gambar 13 : Ukuran Standar Meja Rapat Pertimbangan Atas Pria dan Wanita
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

e. Pos Kerja Berbentuk "U"

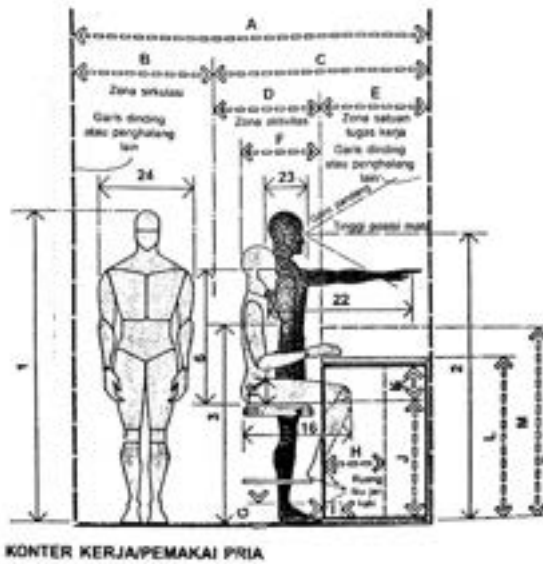


Gambar 14 : Pos Kerja Berbentuk "U"
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

	in	cm
A	120-144	304,8-365,8
B	60-72	152,4-182,9
C	30-36	76,2-91,4
D	29-30	73,7-76,2
E	120-168	304,8-426,7
F	60-96	152,4-243,8
G	18-24	45,7-61,0
H	24-48	61,0-121,9
I	30-48	76,2-121,9
J	18-22	45,7-55,9
K	42-50	106,7-127,0
L	60-72	152,4-182,9

Gambar 15 : Ukuran Standar Pos Kerja Berbentuk “U”
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

f. Konter Kerja Pemakai Pria



Gambar 16 : Konter Kerja Pemakai Pria
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

	in	cm
A	68-96	172,7-243,8
B	30-36	76,2-91,4
C	38-60	96,5-152,4
D	20-24	50,8-61,0
E	18-36	45,7-91,4
F	18	45,7
G	3	7,6
H	14-18	35,6-45,7
I	4	10,2
J	22-24,5	55,9-62,2
K	7,5 min.	19,1 min.
L	34-39	86,4-99,1
M	42-44	106,7-111,8
N	7 min.	17,8 min.
O	40-42	101,6-106,7

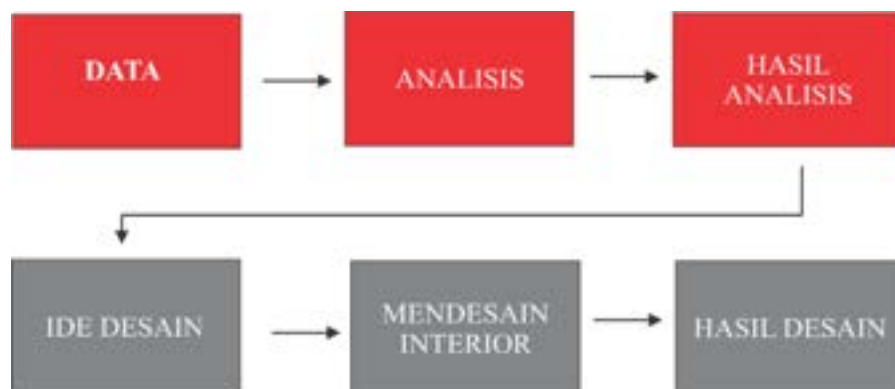
Gambar 17 : Ukuran Standar Konter Kerja Pemakai Pria
(Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior)

C. KERANGKA PEMIKIRAN

Kesuksesan perusahaan *cozmeed* membuat perkembangan bisnis semakin menjulang tinggi. Produk yang dihasilkan sudah semakin banyak dan berbagai macam jenis produk barang. *Cozmeed* yang dikenal mengusung tema tentang aktivitas *adventure*, membuat para kalangan anak muda pecinta alam menjadi sebuah hobi yang mengasikkan.

Dengan suksesnya cabang *cozmeed* yang tersebar luas, Adapun kondisi kantor yang sangat memprihatinkan serta ruang lingkup kantor yang menurut penulis ukuran luasan kantor yang sangat minim. Hal ini dapat mempengaruhi kinerja pada suatu aktifitas pekerjaan di dalam ruang lingkup kantor. Penelitian dilakukan guna mengubah kondisi kantor yang lebih fungsional. Dari berbagai hasil observasi, mengunjungi lokasi, mencatat semua data yang diambil, dan mengamati aktifitas keseharian dalam bekerja serta mengunjungi lokasi demi keberlangsungan data yang komplit.

Hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian yaitu penulis mengambil data kegiatan dengan wawancara, semua kegiatan yang dilakukan adalah karyawan RnD, pengambilan dokumen guna mengetahui keadaan kantor, menanyakan keluhan dalam permasalahan yang dihadapi terhadap suasana di kantor. Tempat pekerjaan yang nyaman akan membuat karyawan merasa betah dan produktif dalam melakukan keseharian dalam bekerja. Maka dari itu, perubahan dalam interior kantor sangat penting serta pengaruh kondisi juga sangat di perhatikan.



Gambar 18 : Kerangka Pikir

(Sumber : Brian, 2022)