

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini ada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan dalam penelitian ini :

Penelitian pertama dalam jurnal Institut Seni Indonesia Yogyakarta Program Studi Desain Interior, Vol,5, No.2, (2018), hal 21-30, karya M. Sholahuddin dengan judul “Desain Interior Melalui Pendekatan Kebutuhan Pemakaian Pada Hunian Terbatas”. Menjelaskan bahwa keterbatasan lahan berpengaruh pada desain interior sebuah hunian yang baik. Keterbatasan lahan ini bisa diatasi dengan penerapan mebel multifungsi dan perancangan desain interior yang mengedepankan multifungsi ruangan. Gaya yang diterapkan dalam desain yaitu gaya modern.

Pada tugas akhir A. Fahjariharto (2016) Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Perancangan Interior Rumah Rusunawa Sederhana Sewa Penjaringan Jakarta Utara”. Menjelaskan dalam satu ruangan yang sempit, penghuni rusunawa harus mampu mampu menampung jumlah keluarga yang tinggal dan melakukan aktivitas normal sebagai mana dalam rumah tinggal. Hal ini menyebabkan pola adaptasi yang tidak biasa dan dibutuhkan perlu adanya solusi ruang yang khusus untuk rusunawa. Pada tugas akhir ini dijelaskan tujuan dari perancangan ini adalah merancang interior rusunawa yang mampu memenuhi kebutuhan dasar penghuni akan aktivitas di dalam keterbatasan luasan ruang yang ada. Merancang interior rusunawa memperhatikan perancangan interior untuk menjembatani penghuni rumah rusunawa dalam konsep *compact space* diterapkan sebagai desain yang menyatu pada konsep bentuk sederhana dan konsep fleksibilitas fungsi ruangan dan perabot.

Dalam tugas akhir Chaterine (2016) Universitas Ciputra dalam judul “Perancangan Interior *Small Space Living* di Kawasan Citraland Surabaya”. Menjelaskan perancangan interior untuk *small living* menitik beratkan kepada *furniture* sebagai salah satu solusi unggulan. Dimana furniture tersebut memiliki

keunggulan *compact in size, adjustable* dan multifungsi. Dengan adanya peracangan interior hunian *small space* diharapkan mampu memberikan manfaat maupun solusi untuk penghuni.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Desain

Menurut Etimologi Desain berasal dari Bahasa Inggris “Design” yang artinya rancangan rencana reka rupa. Dari kata Design timbulah kata desain yang artinya mencipta, memikir atau merancangan. Desain memiliki arti sebagai rancangan yang tersusun dari garis, bentuk, ukuran, warna dan juga nilai (value) dan enda yang dibuat menurut prinsip-prinsip desain “kata benda”.

Desain merupakan suatu sistem yang berlalu untuk jenis perancangan dimanapun dilakukan dengan melihat segala sesuatu persoalan yang tidak terpisah, namun sebagai kesatuan dalam suatu masalah yang saling berkaitan. “Yang pada prinsinya melihat aspek teknis, fungsi, material, tanpa melepaskan unsur warna, garis, tekstur, keseimbangan komposisi dan bentuk” (Beta : 2008,5)

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu proses perancangan dari sebuah ide atau gagasan dari sebuah pemecahan masalah yang menyangkut benda cipta yang berdasarkan dengan aspek, teknik, fungsi dan material.

2. Pengetian Perumahan

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2011 tentang perumahan dan kawasan menjelaskan bahwa perumahan adalah kumpulan rumah sebagai bagian dari pemukiman, baik perkotaan maupun pedesaan, yang pemenuhan rumah yang layak huni. Perumahan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:7) adalah kumpulan beberapa rumah. Sedangkan Menurut Budiharjo (1998:148) perumahan adalah suatu bangunan dimana manusia tinggal dan melangsungkan kehidupanya, disamping itu rumah juga merupakan tempat dimana berlangsungnya proses

sosialisasi pada seorang individu diperkenalkan norma dan adat kebiasaan yang berlaku dalam suatu masyarakat.

3. Perancangan Interior

Menurut Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati (2014) menyatakan dalam bukunya yang berjudul “Teori Interior” bahwa Perancangan interior adalah sebuah ilmu yang tidak dapat dibatasi lingkupnya, sangat terkait dengan ilmu konstruksi, arsitektur, seni kriya/kerajinan. Ilmu ini juga dengan teknologi pengkodisian ruangan, ventilasi, pencahayaan, air dan perlengkapan drainase serta desain produk.

4. Pengertian Mebel (Furniture)

Mebel atau Furniture adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari *movable*, yang artinya bisa bergerak, sedangkan kata *furniture* berasal dari Bahasa prancis (1520-30 Masehi) *fourniture* yang mempunyai asalan kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabotan rumah atau ruangan. walaupun mebel dan furniture punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari dan seterusnya. Mebel bukan hanya bermanfaat untuk kenyamanan dan kerapian rumah saja tetapi juga mengusung makna-makna sosial. Mebel dan Furniture adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghunnya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir (Haryanto,2004).

5. Furniture Multifungsi

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008:560), multifungsi merupakan sesuatu yang mempunyai berbagai tugas atau fungsi. dapat diartikan multifungsi merupakan furniture yang memiliki beberapa fungsi dalam satu benda. Pada hakikatnya *furniture* mempunyai fungsi yang sama akan tetapi pada *furniture* multifungsi memiliki nilai yang lebih dari furniture yang lain.

Perabot multifungsi sendiri dapat diartikan dalam beragam makna, yaitu menciptakan satu perabot yang dapat menapung beberapa aktivitas berbeda pada waktu yang berbeda (Akmal,2010). Furniture multifungsi

lebih efektif dan berfungsi digunakan untuk hunian yang terbatas karena dapat membuat ruangan menjadi lebih lapang. Perancangan ini diorientasikan pada fungsi kebutuhan yang meliputi fasilitas belajar, bekerja dan tempat penyimpanan.

Karena dari segi fungsi dan ekonomi menjadi furniture ini banyak peminatnya. Furniture ini sangat cocok untuk diletakkan di ruangan yang terbatas seperti perumahan tipe subsidi ini atau apartemen tipe studio. Furniture multifungsi dapat mengoptimalkan penggunaan ruang karena dengan adanya furniture ini dapat digunakan untuk beberapa aktivitas pengguna, Namun, furniture ini membutuhkan tambahan untuk menggunakannya karena harus mengubah bentuk yang sesuai dengan kebutuhan.

6. Kontruksi

Kontruksi merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan hanya satu kali yang umumnya dilakukan dalam jangka waktu yang pendek.

a. Free standing furniture

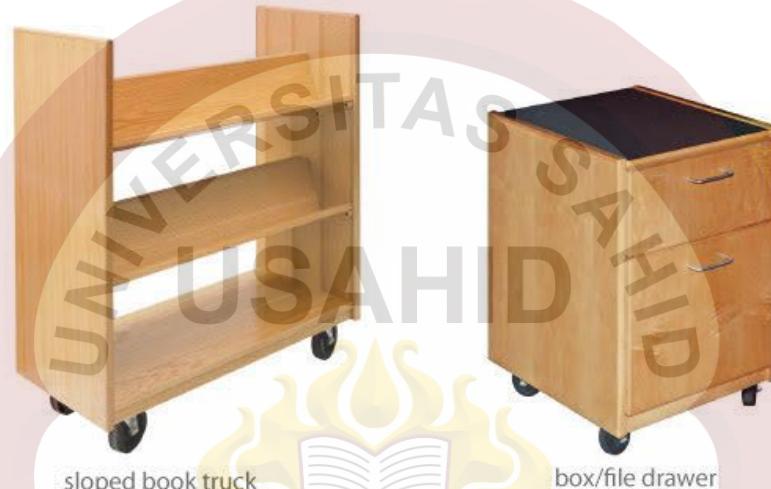
Jenis furniture yang dikontruksi dalam kondisi utuh, tidak dapat dilipat atau dibongkar pasang. ukuranya juga cukup besar sehingga harus menyesuaikan dengan kapasitas ruangan. penggunaan free standing furniture paling cocok untuk rumah yang berukuran besar. misal meja tamu dan ranjang Kasur.



Gambar 1 Freestanding Furniture
Sumber : <https://pin.it/3R3iQ3>

b. Mobile furniture

Mobile furniture adalah jenis kontruksi berupa roda yang membuatnya mudah dipindah-pindahkan. selain miliki roda, jenis furniture ini biasanya mirip dengan knockdown furniture, dapat dibongkar pasang sesua kebutuhan. kelemahan mobile furniture terlatak pada tingkat keseimbanganya yang terbilang rendah. komponen roda yang rusak juga sering kali sulit diperbaiki karena anada susah menemukan pengantinnya.



Gambar 2. Mobile Furniture
Sumber : <https://www.alamatbima.com/iml>

c. Transformable Furniture

Ciri khas transformable furniture adalah fungsinya lebih dari satu, misalnya sofa yang dapat dialih fungsikan menjadi tempat tidur atau meja makan mungil yang dapat dilipat menjadi bagian tertutup dari *kitchen set*. Orang-orang yang memiliki rumah mungil sebaiknya mengandalkan furniture multifungsi agar tidak membuat interior rumah terkesan makin sempit. Penggunaan furniture jenis ini membuat



Gambar 3. Transformer Furniture
(Sumber : <https://www.obudom.com/>)

7. Konsep Desain

Konsep adalah rancangan, pengertian, pendapat, paham, dan cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Jadi konsep sebagai suatu sistem yang terdiri dari sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi konsep dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu konsep abstrak dan konsep konkret. konsep kongkrit yakni yang dapat diukur dengan ukut fisik, artinya terukur dengan kasar mata. contoh konsep meja, panjang, beart dan lain-lain (Woodruff, Amin 1987, hlm 42).

Sedangkan konsep abstrak misalnya manajemen, sikap, motivasi, prespsi dan lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep berarti pengertian, gambaran mental dari objek, proses, pendapat (pendapat), rancangan (cita-cita) yang telah dipikirkan. Agar segala kegiatan berjalan dengan sistematis dan lancar, dibutuhkan suatu perencanaan yang mudah dipahami dan dimengerti. Perencanaan yang matang menambah kualitas dari kegiatan tersebut. Di dalam perencanaan kegiatan yang matang tersebut terdapat suatu gagasan atau ide yang akan dilaksanakan atau dilakukan oleh kelompok maupun individu tertentu, perencanaan tadi dapat terbentuk ke

dalam sebuah peta konsep. Dalam suatu konsep terdapat beberapa macam yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mendesain suatu rancangan diantara lain:

a. Konsep Modern

Desain modern adalah istilah dalam dunia desain merujuk kepada rumah dengan desain bersih, pemilihan warna sederhana, penggunaan material mencangkup logam,kaca, dan baja dan biasanya disertai dengan garis-garis bersih. desain modern mengutamakan kesan simple disetiap elemen termasuk furniture. Kata ramping biasa digunakan untuk mendeskripsikan gaya modern ini. karena mengutamakan kesederhana dan menggunakan aksesories dalam desain yang minim.



Gambar 4. Konsep interior modern
Sumber : <https://www.arsitag.com/>

b. *Minimalis*

Gaya interior diawali oleh desain eropa. filosofinya adalah bentuk dan fungsi harus dikombinasikan pada keseluruhan desain. Ciri khasnya adalah garis desain yang bersih dan berfokus kepada fungsi serta mencegah aksesoris dan elemen dekorasi berlebihan yang muncul pada gaya lain. Konsep minimalis adalah gaya desain yang sangat disederhanakan. Gaya desain ini menggunakan pilihan warna netral yang menimbulkan kesan lapang, perabotan sederhana dan ramping, serta sedikit kesan utama yang menjadi tujuan dari penerapan gaya desain ini adalah kesederhanaa fungsional dan keteraturan.



Gambar 5.Konsep interior minimalis

Sumber : <https://www.arsitag.com/>

c. Kontemporer

Kontemporer ialah suatu gaya arsitektur yang mengungkapkan sebuah kebebasan dalam berkarya pada era tertentu sehingga menunjukkan sesuatu yang tampil berbeda, dan merupakan gaya desain arsitektur yang belum pernah ada atau campurandari beberapa gaya arsitektur lainnya (Hilberseimer, arsitek 1964) Gaya desain kontemporer lebih dominan menggunakan material alami untuk elemen interior seperti kayu berserat untuk ornamen pada dinding, batu alam seperti marmer untuk lantai, kain wol dan beludru untuk bantal, dan pencahayaan pada desain kontemporer lebih difokuskan pada ornament, atau dinding serta bukaan pada ruang yang cukup besar yang memungkinkan pencahayaan lebih maksimal. Penggunaan warna-warna netral adalah salah satu ciri khas dari desain ini seperti coklat kayu, abu-abu, hitam, cream, dan putih dan penggunaan warna mencolok dan gelap sebagai bentuk variasi dalam desain.



Gambar 6. Konsep interior kontemporer

Sumber : <https://www.manna.id/blog/detail/44/>

d. Scandinavian

Desain yang lebih menekankan pada unsur sederhana dan minimalis. Beberapa negara mengaplikasikan model interior ini seperti norwegia, islandia, Finlandia, swedia, Denmark dan negara-negara lain di eropa utara. ciri khas dari konsep Scandinavian yang mencerminkan penggunaan material kayu dan dominasi warna putih. selain itu jendela-jendela cenderung lebih besar ketimbang desain lain.



Gambar 7. Konsep interior Scandinavian

Sumber : <https://berita.99.co/elemen-scandinavian-interior/>

e. Klasik

Desain interior klasik didasarkan pada keteraturan simetris dan keseimbangan yang berkaitan langsung dengan gaya yang tumbuh pada masa kekaisaran Romawi dan Yunani. Elemen utama dari gaya klasik adalah penggunaan titik focus pandangan dan ruangan diatur mengelilini titik fokus sehingga keseimbangan visual dapat dicapai. Warna elemen interior gaya klasik didominasi oleh warna yang terinspirasi dari alam, seperti warna coklat tanah hingga coklat muda, serta menggunakan unsur kayu untuk memberikan kesan hangat dan ramah. Warna yang dominan digunakan pada furniture klasik adalah coklat natural sesuai dengan warna kayu.



Gambar 8. Konsep interior klasik

Sumber : <https://lifetimedesign.co/desain-interior-klasik-modern-elegan-dan-kekinian/>.

f. Compact Space

Compact space adalah ruangan yang memanfaatkan dan memaksimalkan ukuran yang terbatas dengan menimalkan kebutuhan ruangan yang dibutuhkan dan yang tidak diperlukan atau dijadikan satu fungsi atau multifungsi. Pemilihan warna yang monokrom dan netral ini dapat membuat peletakan furniture bisa menggunakan warna yang lebih bervariasi tanpa menimbulkan efek sesak. Furniture yang digunakan dalam konsep compact space ini disesuaikan ukuran ruangan dengan konsep multifungsi.



Gambar 9. Konsep compact space

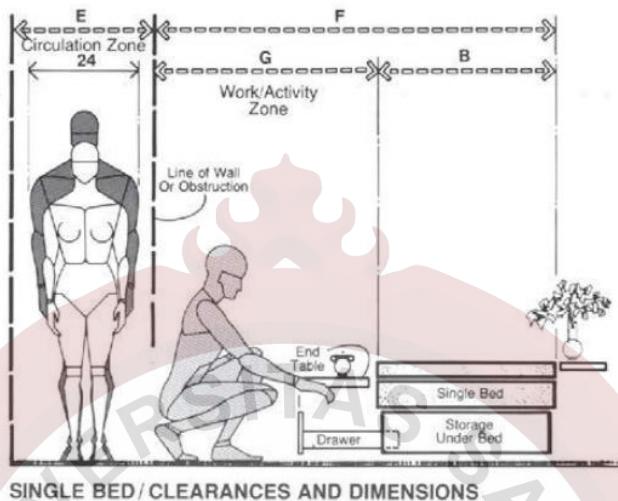
(Sumber: https://www.domino.com/uploads/2018/09/25/59289d28be67ff0f34d4e3cd-h1000_vx5kbk.jpg)

8. Ergonomi

Ergonomi adalah suatu aturan atau norma dalam sistem kerja. Kata “ergonomi” berasal dari kata Yunani yaitu “ergon” berarti kerja dan “nomos” berarti hukum alam, dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan perancangan dan desain (Nurmianto, 1996). Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyesuaikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik (Tarwaka, dkk, 2004)

Menurut *International Ergonomics Association* (IEA), Ergonomi (atau *human factor*) adalah disiplin ilmu yang mempelajari interaksi manusia dengan elemen lainnya di dalam sebuah sistem, dan profesi yang mengaplikasikan prinsip-prinsip teori, data dan metode untuk mendesain kerja yang mengoptimalkan kesejahteraan manusia dan kinerja sistem secara keseluruhan.

Ergonomi adalah disiplin yang berorientasi sistem, yang sekarang berlaku untuk semua aspek kegiatan manusia.

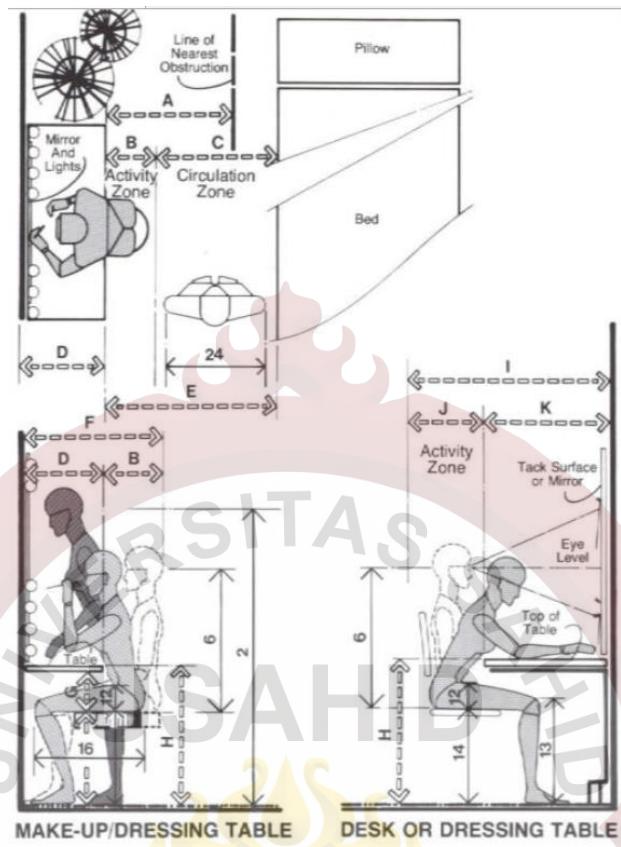


Gambar 10 Standar Fasilitas Pemyimpanan
(Sumber : Dimensi ruang interior)

Standarisasi menjadi acuan yang penting dipakai dalam perancangan untuk sebuah furniture. Pada gambar tersebut harus disediakan untuk mengakomodasi tubuh manusia pada posisi berlutut serta proses dari laci yang ditarik keluar.

	in	cm
A	64-68	162.6-172.7
B	72-76	182.9-193.0
C	12-18	30.5-45.7
D	8-10	20.3-25.4
E	20-28	50.8-71.1
F	34-36	86.4-91.4
G	10-12	25.4-30.5
H	60-70	152.4-177.8
I	69-72	175.3-182.9
J	76	193.0
K	68	172.7
L	42	106.7
M	46	116.8
N	30	76.2
O	18	45.7

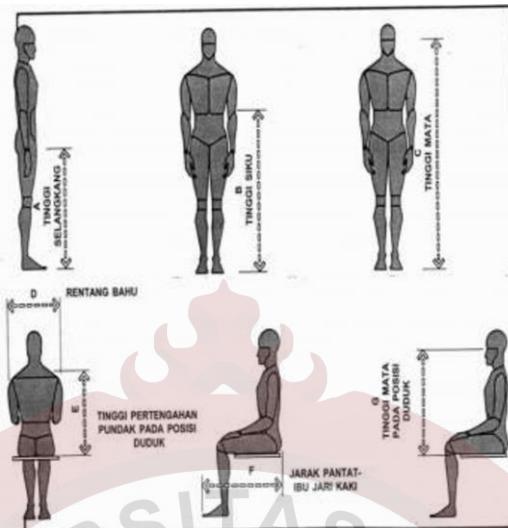
Gambar 11. Standar Ergonomi Fasilitas Pemyimpanan
(Sumber : Dimensi ruang interior)



Gambar 12. Standarisasi fasilitas alas kerja
(Sumber : Dimensi ruang interior)

9. Antropometri

Antropometri berasal dari “anthro” yang memiliki arti manusia dan “metri” yang memiliki arti ukuran. Antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak (Survey, 2009). Menurut (Wignjosoebroto, 2008), antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkar tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya.



Gambar 13. Antropologi
(Sumber : Dimensi ruang interior)

Antropometri mengkaji masalah tubuh manusia. Informasi ini diperlukan untuk merancang suatu sistem kerja agar menunjang kemudahan pemakaian, keamanan dan kenyamanan dari suatu pekerjaan, sehingga antropometri dapat juga diartikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari hubungan antara struktur dan fungsi tubuh (termasuk bentuk dan ukuran tubuh dengan disain alat – alat yang digunakan manusia).

Antropometri berperan penting dalam bidang perancangan industri, perancangan pakaian, ergonomik, dan arsitektur. Dalam bidang-bidang tersebut, data statistik tentang distribusi dimensi tubuh dari suatu populasi diperlukan untuk menghasilkan produk yang optimal. Perubahan dalam gaya kehidupan sehari-hari, nutrisi, dan komposisi etnis dari masyarakat dapat membuat perubahan dalam distribusi ukuran tubuh (misalnya dalam bentuk epidemik kegemukan), dan membuat perlunya penyesuaian berkala Dari koleksi data antropometri.

C. KERANGKA PIKIRAN

Pada saat ini peminat pembangunan perumahan semakin meningkat, sehingga lahan menjadi semakin sempit dan juga mahal. Lahan yang semakin sempit berimbas pada desain rumah yang tidak dapat memenuhi semua kebutuhan ruang pengguna. Sehingga perlu perubahan penataan pada perumahan agar sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pengguna.

Untuk menciptakan desain interior perumahan griya mustika ini penulis melakukan penelitian terlebih dahulu. Penelitian dilakukan langsung di lokasi dengan melakukan pengamatan, mempelajari dan memperhatikan apa saja yang diperlukan dalam desain interior perumahan. Karakteristik dan aktivitas pengguna dari pengguna perlu di perhatikan.

Setelah melakukan penelitian , memperhatikan dan mempelajari spesifikasi dari perumahan griya mustika ini. Penulis mendesain perumahan dengan konsep *compact space*, dipilihnya konsep ini dikarenakan ruangan yang terbatas serta kebutuhan aktivitas pengguna dalam ruang tamu sangat kompleks. Sehingga sangat cocok dengan karakteristik dari konsep *compact space*.

