BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pandangan Umum tentang Desain Interior

Desain Interior berasal dari dua kata, yaitu Desain dan Interior yang masing-masing kata mempunyai arti sebagai berikut :

2.1.1 Pengertian Desain

Desain adalah suatu kegiatan manusia untuk menciptakan lingkungan dan khasanah perbedaan buatan yang diolah dari alam. Khasanah ini kemudian sejalan dengan waktu yang selalu berubah-ubah dan penuh diwarnai inovasi-inovasi untuk menciptakan kehidupan budayanya. Perkembangan pengertian desain selalu ditafsirkan berbeda oleh berbagai kelompok. Masing-masing kelompok itu mempunyai pendapat sendiri-sendiri mengenai desain tersebut berdasarkan nilai, guna dan prioritas pembidangan setiap profesi. Beberapa pendapat yang perlu dicatat adalah:

-*Desain adalah keterampilan, pengetahuan dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam aspirasi serta penyesuaian hidup tentang kebutuhan spiritual. (Analogeus With Humanities, Science).*

-*Desain adalah lompatan pemikiran dari kenyataan sekarang kearah kemungkinan-kemungkinannya dimasa mendatang. (Agus Sachari, Desain Gaya dan Realita, page 1966)*

-*Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa pembaharuan. (Reswick)*

-Desain bukanlah buku etiket atau peraturan sosial, desain adalah satu diantara karya tangan yang terberat dan dapat menciptakan kenikmatan manusia. (George Nelson, Froblem Of Design)

-Proses desain menuntut kebiasaan desain dengan gambar, karena itu pengertian tentang gambar berskala adalah media yang penting untuk proses desain. (J. Christopher Jones, Metoda Design)

Pengertian diatas muncul dari masyarakat yang telah mengalami perombakan besar-besaran dalam cara-cara hidupnya. Masyarakat barat yang telah sarat dengan luapan keberhasilan ekonomi, industri, teknologi dan mengalami rasionalitas yang tinggi.

Makna desain itu tidaklah partial, tetapi lebih bersifat moral. Yaitu keseluruhan dari berbagai wujud yang seluruhnya telah terkonsepsikan. Memang kita mengenal berbagai komponen dan bagian-bagian dari desain. Bahkan komponen-komponen itu secara langsung atau tidak langsung telah mengambil sikap budaya yang jelas tetapi sikap semacam itu tidak berarti apa-apa ketika dihadapkan kepada kenyataan yang total tadi. Sehingga dengan demikian kita harus tegas dengan apa yang dinamakan desain dan apa yang bukan termasuk desain. (Desain Gaya dan Realita, Agus Sachari)

2.1.2 Pengertian Interior

Interior adalah ruangan didalam ruangan. Ruangan tersebut mempunyai dinding pemisah dengan ruangan yang lainnya sehingga memungkinkan terbentuknya dua ruang dengan fungsi dan kegunaan berbeda. Yaitu ruang yang berhubungan langsung dengan situasi dan kondisi lingkungan setempat

dan tidak ada suatu dinding pemisah yang dapat menutupi ruang tersebut. Ruangan ini biasa disebut sebagai exterior ruangan tersebut. Sedangkan ruang yang mempunyai dinding pemisah dari kedua sampingnya, atas dan bawah, serta mempunyai tempat sirkulasi bagi manusia didalamnya, biasa disebut sebagai interior ruangan tersebut.

Jadi kesimpulannya Desain Interior dapat diartikan sebagai berikut:

-*Sebagai suatu kegiatan manusia untuk memecahkan masalahnya didalam ruang.*

-*Merancang atau menata sebuah ruang sebagai tempat beraktifitas*

-*Sebuah karya seni yang menggambarkan dengan jelas semua tata kehidupan dan kebudayaan manusia melalui media ruang.*

2.2. Pengertian Judul

Guest House mempunyai arti sebagai berikut:

-*Guest House adalah Wisma sedangkan wisma dapat diartikan sebagai tempat untuk menginap.*

-*Guest House (Guest Room) adalah kamar-kamar didalam hotel yang telah dilengkapi dengan perlengkapan-perlengkapan standar dan telah disiapkan untuk disewakan kepada tamu baik untuk singgah atau menginap.*

BAB III

DATA PEMBUATAN PRODUK

3.1. Pengertian dan Sistim Operasional

Perkembangan penginapan yang pesat menuntut persaingan jenis-jenis penginapan diberbagai lini. Khususnya untuk Guest House ini untuk mengatasi persaingan tersebut perlu mengadakan perbaikan dari segi fasilitas yang tersedia didalam ruangan. Fasilitas-fasilitas ini kemudian dirancang letaknya sesuai dengan kultur dan kebudayaan serta sesuai dengan keperluan si pengguna. Perancangan Guest House ini dipengaruhi dengan keadaan tempat bangunan tersebut dimana penulis mengambil denah awal untuk pembuatan Guest House ini dari sebuah majalah interior "*Laras, edisi71/ November 1994*" dengan judul "*Rumah Berwawasan Lingkungan di Lahan Segi Tiga*".

Dalam perancangan interiornya, denah yang ada dikembangkan bagian dalamnya sehingga membentuk kamar-kamar baru untuk dipersiapkan sebagai Guest House. Untuk perancangan Interior Guest House, penulis menggambar secara manual dulu untuk diajukan dan diasistensi oleh dosen pembimbing. Draft-draft yang telah diasistensi kemudian dipindahkan kedalam kertas kerja yang sesungguhnya, dengan menggunakan fasilitas komputer Aided Design (AutoCAD realese-14). Draft-Draft tersebut telah menjadi file yang kemudian di cetak dengan menggunakan printer Hewlett packard (HP) Laser Jet 5l. Selain sarana pokok tersebut penulis menggunakan fasilitas lainnya, diantaranya komputer grafik design (Adob Photoshop), scanner dan printer berwarna. Untuk penulisan laporan tugas akhir penulis menggunakan saran Microsoft World-7. Untuk bahan

presentasi tugas akhir ini penulis membuat miniatur (Maket) dari bangunan Guest House ini.

3.2. Jenis Ruang

Manusia sebagai makhluk sosial yang selalu berhubungan satu dengan yang lainnya, namun manusia juga perlu akan tersedianya privacy (bersifat sendiri). Privacy tersebut terutama dalam melakukan kegiatan pribadi seperti mandi, berpakaian dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut memerlukan ruang khusus yang tertutup.

Keperluan manusia yang bersifat sosial dan bersifat pribadi ini, menyebabkan fungsi ruang dibedakan menjadi dua, yaitu:

-Ruang sosiopugal yaitu ruang yang cenderung memisahkan masing-masing individu sehingga tercipta suasana yang lebih privat. Fungsi sosiopugal ruangan ini dapat dibentuk dengan:

-Membuat sekat atau dinding sebatas pandang mata.

-Mengatur perabot/furniture dengan baik, agar tidak bertatapan satu dengan yang lainnya, dengan menghadapkan furniture tersebut kedinding dan saling membelakangi, tetapi dapat juga saling berhadapan dengan jarak yang lebih jauh.

-Ruang sosiopetal yaitu ruang yang cenderung untuk menyatukan individu-individu sehingga tercipta interaksi sosial.

Ruang sosiopetal adalah kebalikan dari ruang sosiopugal.

3.3 Organisasi Ruang

Ruang didalam Guest House ini mempunyai fungsi dan kegunaan sendiri. Fungsi dan kegunaan tersebut bisa berhubungan, agak berhubungan atau tidak berhubungan. Karena adanya beda fungsi dan kegunaan ruang tersebut, maka ruangan didalam Guest House ini dapat digolongkan menjadi:

3.3.1 Ruang Receptionis

Ruang receptionis adalah ruangan sebagai tempat pertama tamu masuk ke tempat tersebut untuk mendapatkan informasi, tempat mendaftar dan sekaligus sebagai tempat membayar sewa kamar. Karena ruangan tersebut sebagai tempat pertama dan terakhir tamu berkunjung maka ruang receptionis harus berada ditempat strategis, misalnya berada dibagian depan ruangan, mudah dijangkau umum, terbuka dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

3.3.2 Ruang Direktur

Ruang direktur yaitu suatu ruang dimana direktur bekerja . Ruangan ini harus berdekatan dengan ruang kantor lainnya. Diruang ini direktur memimpin rapat karyawan .

3.3.3 Ruang Tamu (LOBBY)

Ruang tamu dalam Guest House ini bisa disebut ruang tamu yang multi fungsi. Karena ruang tamu ini selain tempat untuk menunggu proses administrasi pada waktu pendaftaran dan membayar, juga dapat digunakan oleh tamu untuk menerima tamu lain .

3.3.4 Kamar Tamu

Kamar tamu ini adalah inti dari bangunan Guest House ini, karena pada hakekatnya inilah yang dijual pemilik kepada umum. Baik buruknya kamar ini menentukan citra dari Guest House ini.

Maka dari itu ukuran kamar dan isi dari interior kamar ini harus sesuai dengan standard yang berlaku dilapangan. Karena Guest House ini mengacu pada setandar yang digunakan Motel dan Hotel berbintang, maka ukuran dan isi interior kamar harus memenuhi standar Motel dan Hotel berbintang, yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Type kamar standard room/ reguler room, yaitu kamar yang tidak terlalu luas dilengkapi dengan twin bed atau single bed atau double bed.
2. Dilengkapi perlengkapan kamar tidur tamu yang memadai diantaranya:
    - Tempat tidur untuk satu atau dua orang tamu standar, dengan dilengkapi:
        - Spring matress
        - Dilengkapi dengan minimal dua bantal

- Dilengkapi dengan tiga helai sprei, salah satunya untuk top sheet(tutup selimut)
- Satu buah selimut untuk satu tempat tidur.
- Satu buah bed cover untuk satu buah tempat tidur
- Satu buah bedpad (alas tempat tidur dibawah sprai)
- Dianjurkan untuk menyediakan jenis bantal lain seperti kapuk, bulu dan busa
- Semua perlengkapan tempat tidur dalam keadaan baik

- Lemari pakaian dengan minimal delapan (8) buah gantungan
- Meja kecil disamping tempat tidur dengan lampu 30 watt
- Meja rias dengan kaca rias dan kursi
- Meja dan dua buah sofa
- Lugage rack (rak tempat penyimpanan barang)
- Keranjang sampah
- Tempat air minum dan dua buah gelas bersih dimasukan kedalam kantong steril
- Kantong cucian
- Peralatan tulis dan surat
- Lampu yang menyala otomatis bila saluran PLN padam
- Petunjuk pelayanan hotel
- Alat pembersih sepatu
- Asbak dan korek api

- Saluran program musik hotel dan saluran program musik dari radio umum
- Sebuah televisi
- Lemari es dilengkapi berbagai macam minuman
- Saluran telephon untuk keperluan intern dan extern
- Buku petunjuk telephon
- Petunjuk cara menyelamatkan diri dari kebakaran
- Kitab suci dari agama-agama yang diakui pemerintah

3. Jendela dengan tirai yang tidak tembus dari luar
4. Tersedia alat pengatur udara didalam kamar tidur, ventilasi dan exhaust van (alat pembuang uap dan gas dikamar mandi)
5. Penataan interior kamar mencerminkan suasana negara
6. Dinding kamar mandi harus kedap terhadap air
7. Didalam kamar mandi tersedia instalasi air dingin dan panas.

3.3.5 Musholla

Didalam Guest House ini juga dilengkapi sarana ibadah untuk umat muslim, berupa musholla yang dilengkapi sarana melakukan ibadah shalat seperti sarung, mukena, sajadah dan lain sebagainya. Sarana ini bisa digunakan oleh siapa saja, baik karyawan, maupun tamu.

3.3.6 Kamar Office Boy

Kamar office boy terletak dibagian belakang lantai atas bangunan Guest House ini. Kamar ini dilengkapi lemari pakaian, karpet dan locker. Kegunaan tempat ini adalah sebagai tempat istirahat bagi office boy yang bekerja di Guest House ini.

3.3.7 Gudang

Sesuai dengan fungsinya yaitu untuk menampung barang-barang yang masih dipakai atau sudak tidak dipakai lagi, maka letak gudang harus agak tersembunyi dan tidak mengganggu pandangan orang yang sedang melakukan aktifitas.

3.3.8 Dapur

Dapur dapat digunakan oleh tamu atau karyawan. Dapur dilengkapi alat masak elektrik maupun gas, sehingga pemakai dapat dengan mudah menggunakannya dan tidak menimbulkan efek lain.

3.4 Studi Aktifitas

Studi aktifitas adalah untuk mempelajari aktifitas manusia pada tiap-tiap ruangan. Aktifitas manusia pada ruangan ini akan sangat mempengaruhi para perancngan interior ruangan tersebut, seperti kamar dengan lobby, aktifitas pada kamar adalah melakukan istirahat panjang (tidur), mengganti pakaian, dan sebagainya. Maka perlu di adakan sarana untuk tidur, sedangkan di lobby aktifitas yang dilakukan adalah melakukan istirahat sejenak saja, maka sarana yang menunjangnya hanya cukup diwakili oleh sofa dan perangkat pelengkapnya.

Untuk mempelajari aktifitas didalam ruangan ini, penulis merumuskan sebagai berikut:

RUANG	**AKTIFITAS**
Receptionis	A. Memberikan informasi
	Mengisi formulir daftar tamu
	Membayar penyewaan kamar
	B. Melayani semua permintaan tamu
Lobby	Menunggu proses administrasi
	Menerima tamu lain
Kamar Tamu	Memasuki kamar
	Menyimpan barang bawaan
	Mandi
	Mengganti pakaian
	Makan makana ringan
	Istirahat
	Istirahat panjang

Kantor	Bekerja
	Rapat
	Menerima tamu
Musholla	Melakukan ibadah
Kamar office boy	Mengganti dan mengenakan pakaian kerja
	Istirahat
	Makan
Dapur	Memasak

3.5 Studi Fasilitas

Studi fasilitas adalah mempelajari fasilitas apa yang menunjang aktifitas manusia didalam ruang.

Untuk merinci fasilitas yang cocok untuk ruangan ini penulis menyimpulkan sebagai berikut:

RUANG	**FASILITAS**
Receptionis	Meja Counter
	Kursi
Lobby	Sofa
	Meja
Kamar tamu	Tempat tidur
	Sofa
	Lemari
	Meja rias dan kursi

	Meja kerja dan kursi
Kantor	Meja direktur dan kursi
	Kursi tamu
Kamar office boy	Locker
Dapur	Meja alas kompor