

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Desain Interior**

Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk, ukur, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu. Sedangkan interior adalah bagian dalam gedung atau ruangan, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruangan bagian dalam gedung. bila diartikan, desain interior adalah gagasan awal yang diperlukan bagi suatu ruangan atau suatu perencanaan dari bagian dalam suatu bangunan sehingga ruangan tersebut memiliki nilai kehidupan (estetika).<sup>1</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain interior merupakan suatu perencanaan dalam menata suatu ruangan, dengan tujuan untuk menciptakan ruangan yang nyaman untuk kita tempati bernaung dan beraktifitas.

#### **B. Elemen-elemen desain interior**

Menurut Francis D.K Ching desain interior merupakan merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi

---

<sup>1</sup> Nurhayati, *Penataan Tanaman di Rumah Tinggal*, (Jakarta: Gramedia, 2004), h. 9

dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian.<sup>2</sup> Adapun elemen-elemen desain interior meliputi:

### 1. Tata Ruang

Dalam penataan ruang interior terdapat hal-hal yang terkait seperti:

- a. Geometri atau ukuran penting erat kaitannya dengan interior karena akan mempengaruhi rancangan yang akan dibuat. Aspek-aspek yang dipertimbangkan yaitu: (a) Bentuk: meliputi bagaimana orientasi ruang dan karakteristiknya; dan (b) Dimensi: lebih ke ukuran, sirkulasi, ruang gerak, dan sebagainya
- b. Material, mempunyai peranan besar terhadap rancangan interior, yakni mempengaruhi tampilan atau visual pada ruang. Hal-hal yang meliputi setting material yaitu: (a) Bahan: bahan yang diaplikasikan pada elemen-elemen pembentuk, contoh: keramik, parket kayu; (b) Tekstur: pola atau alur yang dapat dirasakan oleh kulit, contoh: dinding yang halus, plesteran kasar; (c) Warna: memberikan tampilan visual yang secara tidak langsung dapat menggambarkan karakter atau emosi dari ruang.
- c. Furniture merupakan alat atau objek yang digunakan sebagai penunjang kegiatan dalam ruang. Peletakkannya disesuaikan dengan luas dan sirkulasi ruang. Ukurannya sendiri dibuat standar untuk kenyamanan user, hanya bentuknya yang bervariasi. Furniture ada dua jenis, yaitu: (a) Furniture utama : digunakan sebagai penunjang

---

<sup>2</sup>Helsa Mayasari, "Pengaruh Desain Interior terhadap tingkat kenyamanan pemustaka", *Skripsi*, (Palembang: Fakultas Adab dan Humaniora, 2017), hal.9

kegiatan, contoh: meja, kursi, sofa, tempat tidur; (b) Furniture tambahan: digunakan sebagai pelengkap dari furniture utama, kotak alat tulis pada meja kerja.

- d. Pencahayaan dapat mempengaruhi karakter ruang. Intensitas cahaya juga ditentukan oleh jenis kegiatan yang ada pada ruang tersebut untuk kenyamanan user. Contoh: ruang kerja dengan penerangan yang cukup, ruang tidur dengan lampu temaram agar user bisa beristirahat tanpa merasa silau.
- e. Setting additional, komponen ini bersifat dekoratif atau pemanis ruang, contoh: vas, lukisan, tanaman hias, dsb.

## 2. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dari furniture yang ada, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus kuat untuk menahan semua beban yang berada di atasnya baik civitas manusia ataupun beban mati.

## 3. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Dinding adalah elemen utama yang dengannya kita membentuk ruang interior. Bersama dengan bidang lantai dan langit-langit yang pelengkap untuk penutup, dinding

mengendalikan ukuran dan bentuk ruang. Dinding juga dapat membentuk ruang interior. Bersama dengan bidang lantai dan langit-langit yang pelengkap untuk penutup, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang. Dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi kita, memisahkan satu ruang dengan ruang disebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.

#### 4. Langit-langit (plafon)

Plafon adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior, dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada dibawahnya. Meskipun berada diluar batas jangkauan tangan kita dan tidak digunakan seperti halnya lantai dan dinding, langit-langit memainkan peran visual penting dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya.

#### 5. Jendela

Jendela merupakan elemen dari desain arsitektur dan interior yang menghubungkan, baik secara visual dan fisik, satu ruang ke ruang lain maupun bagian dalam ruangan dengan ruang luar seperti halaman ataupun view lainnya.

#### 6. Pintu

Pintu, dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot, dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain di dalam bangunan. Melalui desain konstruksi dan lokasinya, pintu dan jalan masuk dapat mengendalikan penggunaan

ruang, pandangan dari satu ruang ke ruang berikutnya dan masuknya cahaya, suara, udara hangat dan udara sejuk.

#### 7. Perabot

Perabot adalah salah satu kategori elemen desain yang pasti selalu ada di hampir semua desain interior. Perabot menjadi perantara antara arsitektur dan manusianya. Menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan masing-masing individu.

#### 8. Dekorasi atau Aksesoris

Dalam desain interior merujuk pada benda-benda yang memberi kekayaan estetika dan keindahan dalam ruang. Aksesoris yang dapat menambah kekayaan visual dan rasa pada suatu tatanan interior dapat berupa: alat - alat dan obyek - obyek yang memang berguna, elemen - elemen dan kelengkapan arsitektur, dan benda seni dan tanaman.

#### 9. Pencahayaan

Pencahayaan didalam perpustakaan pada umumnya cenderung lebih terang dan biasanya seragam jenisnya secara keseluruhan. Pada perpustakaan modern juga menghendaki bahwa beberapa tingkat pencahayaan dapat membantu pengguna dalam menemukan pengguna dalam menentukan kegiatan dan kualitas mereka ketika berada di perpustakaan, serta penentuan jumlah juga dapat memberikan dampak yang cukup besar terhadap kenyamanan visual pengguna perpustakaan.

## 10. Suhu udara

Walaupun pada umumnya yang terjadi suhu udara selalu konstan, namun kontrol area juga dapat membantu dalam penentuan zona level kenyamanan. Keadaan suhu normal bagi manusia adalah berkisar kurang lebih 24 derajat Celcius. Dengan kesesuaian temperatur ruangan dengan kebutuhan suhu tubuh manusia akan memberikan dampak positif bagi seseorang dalam aktivitasnya di dalam ruangan.

Menurut Andie A. Wicaksono,<sup>3</sup> ada 8 elemen-elemen desain interior perpustakaan, yaitu:

### 1. Garis (*line*)

Sebuah garis adalah unsur dasar seni, mengacu pada tanda menerus yang dibuat di sebuah permukaan. Dua titik bidang yang berbeda bila digunakan akan menjadi sebuah garis. Titik adalah dasar terjadinya bentuk yang menunjukkan suatu letak di dalam ruang. Titik tidak mempunyai ukuran panjang, lebar, atau tinggi. Oleh karena itu, tidak mempunyai arah gerak, dan terpusat. Sebuah titik dapat digunakan untuk menunjukkan:

1. ujung-ujung garis
2. persilangan antara dua garis
3. pertemuan ujung-ujung garis pada sudut bidang atau ruang, dan

---

<sup>3</sup>Andie A. Wicaksono, *Teori Interior*, (Yogyakarta: Griya Kreasi, 2014), hal.,9

4. titik pusat medan/lapangan Garis memiliki panjang, arah, dan posisi. Perpanjangan sebuah titik membentuk sebuah garis. Garis mempunyai panjang, tetapi tidak mempunyai lebar dan tinggi.

## 2. Bentuk (*form*)

Bentuk merupakan unsur seni. Pada dasarnya, bentuk adalah suatu sosok geometris tiga dimensi, seperti bola, kubus, silinder, kerucut, dan lain-lain. Bentuk memungkinkan pengguna ruang untuk menangkap keberadaan sebuah benda dan memahaminya dengan persepsi. Dari hal di atas, yang paling jelas adalah bentuk bidang primer, yaitu lingkaran, segi tiga, dan bujur sangkar. Lingkaran adalah sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik. Segi tiga adalah sebuah bidang datar yang dibatasi tiga sisi dan mempunyai tiga sudut. Bujur sangkar adalah sebuah bidang datar yang mempunyai empat sisi yang sama panjang dan empat sudut siku-siku ( $90^0$ ).

## 3. Bidang (*Shape*)

Bidang adalah bagian dari unsur seni. Secara khusus, bidang adalah sebuah luasan yang tertutup dengan batas-batas yang ditentukan oleh unsur-unsur seni lainnya, yaitu garis, warna, nilai, tekstur, dan lain-lain. Dua garis sejajar yang dihubungkan kedua sisinya akan menghasilkan sebuah bidang. Menurut jenisnya, sebuah bidang terdiri atas tiga bagian: bidang atas, bidang dinding, dan bidang dasar.

a. Bidang atas

Bidang atas dapat diumpamakan sebagai bidang atap. Bidang atas merupakan unsur utama suatu bangunan yang melindunginya dari unsur-unsur iklim. Bidang atas juga merupakan bidang langit-langit yang menjadi unsur perlindungan ruang di dalam arsitektur.

b. Bidang dinding

Bidang-bidang dinding vertikal secara visual paling aktif dalam menentukan dan membatasi ruang.

c. Bidang dasar

Bidang dasar/bidang tanah/bidang lantai memberikan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk-bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatan pengguna di dalam bangunan.

4. Ruang (*Space*)

Ruang adalah sebuah bentuk tiga dimensi tanpa batas karena objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah relatif. Ruang juga dapat berdampak pada perilaku manusia dan budaya, menjadi faktor penting dalam arsitektur, dan akan berdampak pada desain bangunan dan struktur. Ruang memiliki panjang, lebar, dan tinggi; bentuk; permukaan; orientasi; serta posisi. Sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah, selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang. Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Sebagai unsur tiga dimensi di dalam

perbendaharaan perancang arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat. Dalam hal ini ruang yang berada di dalam atau dibatasi oleh bidang-bidang akan dipindahkan oleh massa atau ruang kosong.

#### 5. Cahaya (*light*)

Cahaya mempengaruhi penataan interior dalam hal:

1. Menentukan atmosfer ruang
2. Mempengaruhi mood pengguna
3. Mendukung fungsi ruang

#### 6. Warna (*color*)

Semua warna dapat menimbulkan efek psikologis tertentu terhadap orang yang melihatnya. Dalam ilmu arsitektur dan interior, setiap warna dapat menimbulkan kesan berbeda-beda terhadap keberadaan sebuah ruang, seperti kesan gelap dan terang yang dapat mempengaruhi keberadaan sebuah ruangan.

#### 7. Pola (*pattern*)

Pola adalah desain dekoratif yang digunakan secara berulang. Pola juga dapat disebut sebagai susunan dari sebuah desain yang sering ditemukan pada sebuah objek. Motif garis horizontal akan memperluas kesan ruangan, sedangkan motif garis vertikal akan meninggalkan kesan ruangan.

#### 8. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah nuansa, penampilan, ataupun konsistensi permukaan atau zat. Tekstur juga berkaitan dengan material dan bahan

yang digunakan. Material kayu akan menghangatkan ruangan, sedangkan material batu akan mendinginkan ruangan.

### C. Standar Perpustakaan Perguruan Tinggi

Menurut Undang-Undang RI No.43 tahun 2007 tentang perpustakaan, standarisasi adalah proses merumuskan, menetapkan, menerapkan, dan merevisi standar yang dilaksanakan secara tertib dan bekerja sama dengan semua pihak terkait. Standar Nasional Perpustakaan adalah kriteria minimal yang digunakan sebagai acuan penyenggaraan, pengelolaan, dan pengembangan perpustakaan di wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.<sup>4</sup> Standar perpustakaan perguruan tinggi ini menetapkan dasar pengelolaan perpustakaan perguruan tinggi. Standar ini berlaku pada perpustakaan perguruan tinggi baik negeri maupun swasta yang meliputi universitas, institut, sekolah tinggi, akademik, politeknik dan perguruan tinggi lainnya yang sederajat. Sesuai dengan amanat undang-undang no 43 tahun 2007 tersebut perpustakaan nasional RI membuat standar nasional perpustakaan bidang perpustakaan perguruan tinggi yang mencakup desain interior, yaitu:

#### 1. Standar Lokasi Perpustakaan

Lokasi untuk perpustakaan perguruan tinggi berada di pusat kegiatan pembelajaran dan mudah dijangkau oleh peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Peprustakaan., h.58

<sup>5</sup>Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PNRI), *Standar Nasional Perpustakaan: Bidang Perpustakaan Sekolah dan Perguruan Tinggi*. (Jakarta: PNRI, 2011)., h.4

a. Komposisi Ruang

Dalam *SNP Perguruan Tinggi Tahun 2011*, perpustakaan menyediakan persentase komposisi ruang perpustakaan, meliputi:

**Tabel 2.1**  
**Standar Komposisi Ruang**

<b>Komposisi Ruang</b>	<b>Ruang/Area Persentase Komposisi Ruang</b>
Area koleksi	45%
Area pemustaka	25%
Area kerja	10%
Area lain, lobi, seminar, ruang tamu	20%

Sumber: Perpustakaan Nasional RI

b. Pengaturan Kondisi Cahaya Ruang

Perpustakaan melakukan pengaturan kondisi ruang dengan cara, antara lain:

**Tabel 2.2**  
**Standar Pencahayaan Ruang**

<b>Nama Ruang</b>	<b>Cahaya Ruang</b>
Area baca (majalah dan surat kabar)	200 lumen
Meja baca (ruang baca umum)	400 lumen
Meja baca (ruang baca rujukan)	600 lumen
Area sirkulasi	600 lumen
Area pengolahan	400 lumen
Area akses tertutup	100 lumen
Area koleksi buku	200 lumen
Area kerja	400 lumen
Area pandang dengar	100 lumen

Sumber: Perpustakaan Nasional RI

## c. Kelembapan

**Tabel 2.3**  
**Standar Kelembaban Ruang**

Pengaturan Kelembaban Ruang	Nama Ruang Kelembaban (%)
Ruang koleksi buku	45-5%
Ruang koleksi <i>microfilm</i>	20-21%

Sumber: Perpustakaan Nasional RI

## d. Temperatur

**Tabel 2.4**  
**Standar Temperatur Ruang**

Nama Ruang	Pengaturan Temperatur (celcius)
Area baca pemustaka, area koleksi dan ruang kerja	20 <sup>0</sup> -25 <sup>0</sup> celcius

Sumber: Perpustakaan Nasional RI

#### D. Pengertian Tingkat Kunjung

Berkunjung berasal dari kata kunjung yang mendapat awalan ber- sehingga menjadi berkunjung yang bermakna mendatangi untuk menengok, menjumpai.<sup>6</sup> Menurut Marmotmo selain mengadakan berbagai perlombaan di perpustakaan, seperti: lomba pidato, membaca puisi, menggambar, desain interior perpustakaan juga dapat mempengaruhi psikologis pemustaka sehingga mengundang perhatian terhadap pemustaka untuk berkunjung ke perpustakaan.<sup>7</sup>

Menurut Budi, Rancangan suatu bangunan atau lingkungan yang bagus akan menyebabkan orang merasa lebih nyaman, aman dan tentunya membuat

<sup>6</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Utama, 2005), hal.476

<sup>7</sup>Martmoatmojo, *Peningkatan Mutu Perpustakaan*, (Jakarta: Bumi Aksara,1999), hal 23

orang yang berada di dalamnya menjadi meningkat produktivitasnya.<sup>8</sup> Tingkat kunjung pemustaka memiliki korelasi yang kuat dengan memiliki fasilitas yang memadai, ketenangan, kenyamanan, rasa ingin tahu, pelayanan yang ramah, dan daya tarik.<sup>9</sup>

#### **E. Pemustaka**

*User* adalah pengguna (pemustaka) fasilitas yang disediakan perpustakaan baik koleksi maupun buku (bahan pustaka maupun fasilitas lainnya). *User* berbagai macam jenisnya, ada mahasiswa, guru, dosen, dan pada masyarakat pada umumnya bergantung jenis perpustakaan yang ada. Jika di perguruan tinggi, *user* bisa dari kalangan mahasiswa, dosen, karyawan, maupun masyarakat civitas akademik tergantung kebijakan perpustakaan perguruan tinggi tersebut.<sup>10</sup>

Pengunjung, anggota dan pemakai perpustakaan adalah sasaran utama penyelenggara perpustakaan. Oleh karena itu kehadiran anggota masyarakat dan pemakai yang lain menjadi salah satu kunci keberhasilan perpustakaan.<sup>11</sup> Menurut Sutarno dalam skripsi Helsa “pemakai perpustakaan adalah kelompok orang dalam masyarakat yang secara intensif mengunjungi dan memakai layanan dan fasilitas perpustakaan.” Sedangkan “pengguna perpustakaan adalah pengunjung, anggota dan pemakai perpustakaan”.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Budi Wijaya, “Penerapan Psikologi Desain Pada Elemen Desain Interior” *Jurnal*, (Jakarta: Humaniora, 2014), hal 5. Diakses pada 22 September 2018 dari <http://journal.binus.ac.id>

<sup>9</sup> Budi Wijaya, . Penerapan Psikologi. Hal.5

<sup>10</sup> Suwarno, *Kebutuhan Pengguna Dalam Pencarian Informasi*, (Bandung: Alfabeta, 1997), hal.,37

<sup>11</sup> Sutarno, N.S, *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Sagung Seto, 2007), hal 12

<sup>12</sup> Helsa Mayasari, *Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Pemustaka*, hal.30

Sedangkan menurut Whittaker Kenet dalam Dody ada empat kelompok tingkatan pemustaka secara umum, yaitu:

#### 1. Pembaca Umum

Kelompok ini memanfaatkan bahan-bahan yang ditawarkan oleh perpustakaan, misalnya mereka meminjam buku-buku fiksi, dan buku-buku non fiksi yang mereka pinjam. Tingkatan kelompok ini merupakan tingkatan pemustaka yang paling sering diasosiasikan dengan perpustakaan umum.

#### 2. Pembaca Subjek (*Subject Readers*)

Tipe pemustaka yang kedua ini bila dibandingkan dengan yang pertama, pemustaka lebih memusatkan pada satu bidang subjek, yakni subjek yang sedang ditelitinya atau sedang dikerjakannya. Mahasiswa merupakan salah satu dari jenis pemustaka tipe pembaca subjek.

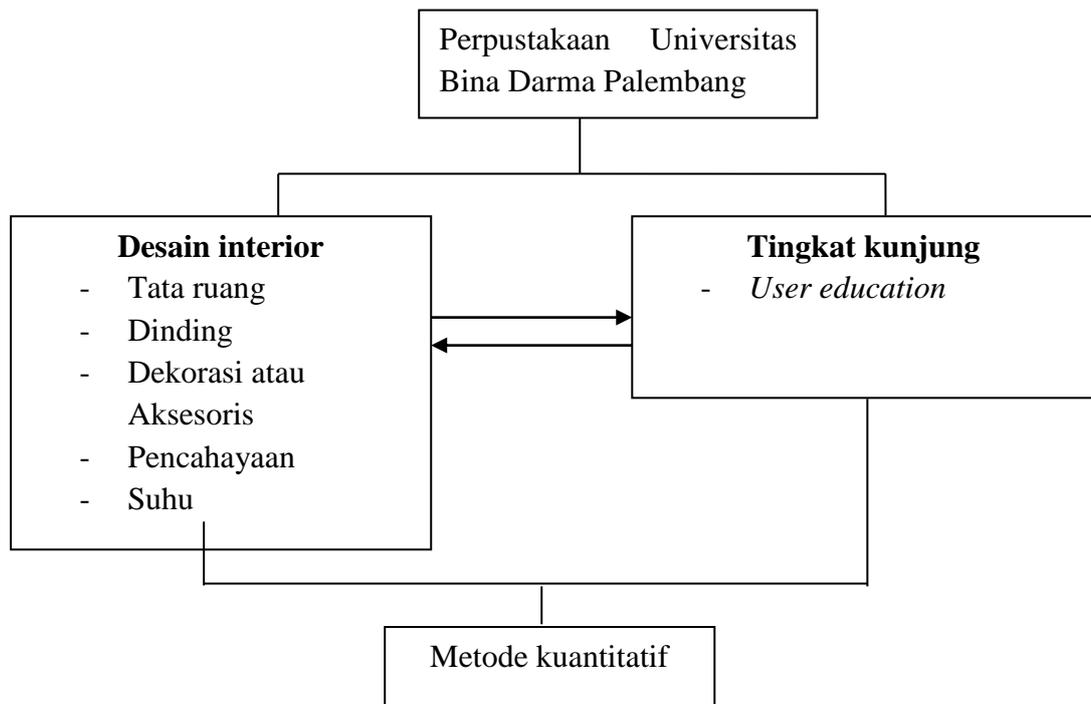
#### 3. Pemustaka Khusus

Pemustaka yang ditempatkan pada tingkatan ini adalah mereka yang mempunyai kebutuhan khusus yang disebabkan oleh adanya salah satu jenis ketidakmampuan pada diri mereka. Contoh seperti anak-anak yang mempunyai cacat fisik, misalnya menggunakan kursi roda, mereka mempunyai kemampuan intelek untuk mengakses bahan-bahan pustaka, tetapi secara fisik kesulitan untuk mendapatkannya, kecuali apabila adalah bantuan atau layanan khusus yang tersedia untuk mereka.

## F. Kerangka Berpikir

### Bagan 1

#### Kerangka Berpikir



Berdasarkan skema di atas penelitian ini diadakan di Perpustakaan Universitas Bina Darma Palembang. Penelitian ini terfokus pada desain interior dan tingkat kunjung. Penulis ingin mengetahui apakah ada pengaruh desain interior terhadap tingkat kunjung. Banyak faktor yang membuat tingkat kunjung pemustaka menjadi naik atau pun turun. Oleh sebab itu penulis ingin mengetahui faktor apa saja yang membuat tingkat kunjung pemustaka di perpustakaan universitas Bina Darma. Selain itu juga desain interior di perpustakaan mempunyai peran penting dalam meningkatkan tingkat kunjung meliputi tata ruang, dinding, dekorasi, suhu dan pencahayaan ruang perpustakaan. Jika hal tersebut sudah diterapkan, maka desain interior

yang ada di perpustakaan akan dikatakan baik dan tentunya meningkatkan tingkat kunjung pemustaka ke perpustakaan.

Oleh sebab itu, penulis ingin mengetahui apakah desain interior perpustakaan Universitas Bina Darma akan mempengaruhi tingkat kunjung pemustaka atau tidak mempengaruhi. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh desain interior perpustakaan terhadap tingkat kunjung peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah.