

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan perpustakaan di Indonesia tidak dapat dikatakan berhenti tetapi tidak juga dapat dikatakan berkembang dengan pesat. Hal ini secara umum dapat dilihat dari beberapa perpustakaan sekolah yang tidak terawat, mulai dari jumlah koleksi yang terbatas hingga desain dari gedung yang urang menarik tak jarang perpustakaan tersebut menempati ruang sisa yang dimiliki oleh sekolah tersebut. Akan tetapi kemajuan yang cukup signifikan dapat dilihat dari berkembangnya perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia. Hampir semua perguruan tinggi di Indonesia telah menjawab tantangan jaman dengan memiliki perpustakaan yang sesuai dengan standart, hal ini dapat dilihat dari penggunaan sistem otomasi di perpustakaan, adanya area atau ruang diskusi dan koleksi serta desain dari bangunan perpustakaan yang megah. Salah satu contohnya adalah perpustakaan Universitas Indonesia, yang memiliki bentuk unik.

Pada dasarnya perpustakaan memiliki banyak sekali definisi, baik definisi yang dikeluarkan oleh pakar dalam negeri hingga pakar luar negeri. Dari berbagai pengertian tersebut memiliki arti yang berbeda-beda tergantung dari mana pengertian tersebut dipandang. Salah satu definisi perpustakaan adalah menurut Sulistyono-Basuki (2001) yang mengatakan bahwa perpustakaan merupakan sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk

menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual. Selain itu ada pendapat lain yang menyebutkan bahwa perpustakaan merupakan sebuah gedung yang berisikan koleksi dan bahan-bahan lain yang disimpan guna untuk dibaca dan dijadikan bahan referensi. Pengertian akan perpustakaan juga disebutkan dalam UU nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan secara rinci mengenai perpustakaan dan seluk beluknya termasuk tentang sarana dan prasarana perpustakaan yang secara umum disebutkan beberapa kali dalam beberapa pasal.

Pada pasal 14 ayat 1, setiap perpustakaan wajib memiliki lahan, gedung atau ruang. Ayat 2, lahan perpustakaan harus berada dilokasi yang mudah diakses, aman, dan nyaman. Ayat 3, gedung perpustakaan harus memenuhi aspek kenyamanan, keamanan, keselamatan dan kesehatan. Ayat 4, gedung perpustakaan setidaknya memiliki ruang koleksi, ruang baca, ruang staf yang ditata secara efektif, efisien dan estetik. Ayat 5, ruang perpustakaan paling sedikit memiliki area koleksi, baca, staf, yang ditata efektif, efisien dan estetik. Ayat 6, setiap perpustakaan harus memiliki fasilitas umum dan fasilitas khusus.

Berdasarkan dengan adanya standarisasi nasional terhadap saran prasarana perpustakaan, maka diharapkan dapat terciptanya bangunan gedung perpustakaan yang memenuhi standart. Hal tersebut ditujukan untuk memenuhi standart nasional perpustakaan yang telah ditetapkan oleh pemerintah republik Indonesia dan kepentingan kepuasan pengguna yaitu memeberikan kenyamanan kepada pengguna agar bisa memenuhi ekspektasinya ketika berada di dalam

perpustakaan. Standar-standar dalam pembangunan gedung perpustakaan juga ditetapkan dalam rancangan peraturan pemerintah republik Indonesia tentang pelaksanaan undang-undang nomor 43 tahun 2007 tentang perpustakaan dalam pasal-pasalnya. Seperti yang dinyatakan pada pasal 14 ayat 4, bahwa gedung perpustakaan setidaknya memiliki ruang koleksi, ruang baca, ruang staf yang ditata secara efektif, efisien dan estetik. Sama halnya dengan perpustakaan (ITS) Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dapat dikatakan memenuhi standart, karena pada gedung perpustakaan sudah terdapat berbagai macam ruang yang bisa dimanfaatkan oleh pengguna serta memperhatikan nilai keefektifan, efisien, dan estetika ruangan, antara lain adalah ruang skripsi, ruang koleksi, ruang informasi, ruang tata usaha, ruang publik.

Ching (1996) mendefinisikan desain interior adalah merencanakan, menata dan merencanakan ruang interior dalam bangunan. Adapun tujuannya adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior. Sebuah desain perpustakaan harus bisa menciptakan situasi atau kondisi yang membuat pengguna merasa aman dan nyaman, mengingat pengguna tidak mudah untuk beradaptasi dengan suasana atau lingkungan yang baru. Dengan demikian desain perpustakaan yang menarik pasti akan menambah jumlah pengunjung yang datang dan begitu sebaliknya jika desainya tidak menarik maka tingkat pengunjungnya biasa-biasa saja atau sedikit.

Signifikansi pengaruh desain interior terhadap motivasi berkunjung pernah dilakukan sebelumnya oleh Irhamni, yang menyatakan bahwa penataan desain interior berpengaruh terhadap aktivitas pemakai di perpustakaan FIB UI, dengan

difokuskan pada ruangan perpustakaan, pewarnaan dinding perpustakaan, pencahayaan perpustakaan, sirkulasi udara perpustakaan, akustik atau pentan suara terhadap kegiatan aktivitas pemakai di perpustakaan. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut: penataan sistem akustik memberikan pengaruh yang tidak nyaman, elemen ruangan yang ada di perpustakaan FIB UI memberikan pengaruh yang tidak nyaman, sedangkan pada elemen pewarnaan yang digunakan sudah cukup baik, namun masih terjadi ketidakharmonisan warna antara ruang baca dan ruang koleksi, sedangkan pada elemen sirkulasi udara telah cukup ideal dan terakhir elemen pencahayaan memberikan pengaruh terhadap aktivitas pemakai dikarenakan belum maksimal dari segi luas ruangan yang disebabkan ketimpangan penerangan di ruang baca dan koleksi.

Berdasarkan hasil temuan yang telah ditemukan sebelumnya, dapat diketahui bahwa peran perpustakaan tidak hanya sekedar memaksimalkan koleksinya saja akan tetapi juga harus mengedepankan nilai-nilai atau elemen-elemen desain interior seperti ruang, warna, pencahayaan, tata suara, sirkulasi udara.

Desain interior sendiri merupakan suatu hal yang sangat penting dalam hal merancang suatu bangunan khususnya yaitu pembangunan perpustakaan. Perancangan pembangunan perpustakaan perlu memperhatikan fungsi tiap ruangan, unsur keindahan dan keharmonisan baik dari segi interior maupun eksterior. Ruang perpustakaan akan nyaman bagi pengunjung jika ditata dengan cara memperhatikan hal keindahan ruang dan keharmonisan ruang.

Salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan perpustakaan adalah manajemen dana perpustakaan. Pendanaan perpustakaan seharusnya tidak hanya diperuntukkan dalam upaya pengembangan sektor jumlah koleksi, kualitas layanan maupun kecakapan pegawai, akan tetapi pengalokasian dana untuk pengembangan desain interior perpustakaan juga harus diperhatikan. Seperti apa yang disampaikan oleh Lasa (2005) yang mengatakan bahwa adanya desain interior sangat penting untuk diperhatikan, karena desain interior berkaitan dengan kenyamanan pengguna, jika pengguna nyaman berada diperpustakaan maka pengguna akan merasa nyaman dan senang untuk datang berkunjung kembali keperpustakaan. Karena desain interior secara tidak langsung juga memberikan efek kepada pengguna yang tidak tertarik untuk mengunjungi perpustakaan menjadikan pengguna yang tertarik karena adanya desain interior tersebut.

Rancangan suatu bangunan atau lingkungan yang bagus akan menyebabkan orang merasa nyaman, aman, produktif dan begitu juga sebaliknya rancangan yang jelek akan membuat perasaan tidak berdaya (powerless) dan menimbulkan stres (Widodo, Prasetyo Budi : 2000) . demikian juga dengan suatu rancangan perpustakaan, suatu rancangan perpustakaan yang baik akan menyebabkan pengunjung perpustakaan merasa nyaman, aman, dan produktif. Konsekuensinya adalah apa yang akan dilakukan pengguna perpustakaan yang datang dengan maksud dan tujuan utama yaitu pencarian informasi atau ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lancar dan semestinya.

Praiser dalam laurens (2004) menjelaskan bahwa sikap atau perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan fisik. Adapun lingkungan fisik tersebut antara lain berupa kondisi fisik hunian (bangunan), ruang (interior) beserta segala dengan perabotnya. Seperti apa yang disampaikan oleh Alfian (2007) yang mengatakan bahwa variabel desain interior mampu mempengaruhi tingkat berkunjung pengguna terhadap badan arsip. Sehingga dapat dikatakan dengan adanya desain interior tersebut mampu untuk mengubah kondisi psikis manusia untuk berkunjung ke tempat tersebut.

Sama halnya yang dikatakan oleh Sukesni (2009) meneliti tentang pengaruh desain interior bagian layanan perpustakaan dengan minat tingkat berkunjung di Perpustakaan dan Arsip Kota Semarang. Penelitian ini difokuskan pada penerapan tata cahaya, penerapan warna, penerapan suhu, pengaturan sirkulasi udara, penerapan perabot, pemakaian dekorasi, intensitas kunjungan dan kenyamanan ruangan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa desain interior bagian layanan dapat dikatakan sudah memenuhi keinginan pengunjung.

Perhatian terhadap desain ruang dalam sebuah gedung perpustakaan sangat diperlukan sebagaimana menurut pendapat Metchalf (1965) bahwa desain interior salah satu yang memberikan kenyamanan dan bisa mempengaruhi daya konsentrasi pengguna perpustakaan dalam melakukan aktivitasnya. Perencanaan sebuah desain interior gedung atau ruang perpustakaan perlu diperhatikan dengan baik dari aspek pemakai perpustakaan serta teknis pengorganisasian ruang perpustakaan. Hal ini meliputi bentuk ruang, perabotan, warna, penerangan atau cahaya, ventilasi, akustik dan berbagai segi tata ruang yang indah dan nyaman

untuk dikunjungi serta digunakan untuk tempat belajar. Seperti yang disampaikan oleh Ellayana (2008) tentang desain interior perpustakaan universitas kristen petra sangat mendukung kenyamanan sehingga menjadi tujuan pengguna perpustakaan untuk tidak hanya meminjam buku saja.

Variable desain interior perpustakaan kedua yaitu warna yang meliputi karakteristik dari sebuah cahaya dari suatu permukaan yang dapat diartikan oleh pengelihat manusia dan dikembangkan dengan berbagai nama dari warna seperti merah kuning, hijau dan lain sebagainya (Pile, 1997).

Variable desain interior yang ketiga yaitu Pencahayaan merupakan salah satu unsur penting dalam suatu desain interior, karena pencahayaan dapat memberikan suatu kesan dan suasana bagi pengguna terhadap ruang maupun bangunan perpustakaan. Sehingga perlu diperhatikan dalam perencanaan desain ruangan supaya memiliki sistem pencahayaan yang baik. Sebagaimana menurut pendapat Schmidt (2005) bahwa cahaya mengandung unsur estetika sehingga jika seseorang memasuki perpustakaan yang didukung dengan pencahayaan yang baik maka orang tersebut akan merasakan sesuatu hal yang membuat pengunjung merasa nyaman berada diperpustakaan tersebut. Hal tersebut sama dengan apa yang disampaikan oleh Rianithami (2002) bahwa Pemilihan warna dan cahaya paling mempengaruhi minat. Semakin gelap dan suram warna ruangan, semakin enggan pemakai menggunakan jasa layanan perpustakaan.

Variable desain interior keempat yaitu sirkulasi udara yang merupakan aspek penting dalam mendesain suatu ruangan karena sirkulasi udara sangat erat dengan kenyamanan dan kesehatan penghuni ruangan tersebut. Sulisty-Basuki

dalam bukunya Pengantar Ilmu perpustakaan menyatakan bahwa “perpustakaan yang terang dan sejuk berkat ventilasi yang baik akan lebih besar peluangnya untuk menarik perhatian pengunjung serta menyenangkan staf perpustakaan”. Untuk itu sirkulasi udara pada perpustakaan perlu diperhatikan, karena selain untuk petugas dan penggunanya, penataan sirkulasi udara juga diperlukan untuk bahan pustaka.

Variable desain interior kelima yaitu tata suara, kenyamanan ruangan dipengaruhi oleh kenyamanan suara, baik dari dalam ruangan atau dari luar ruangan. Suara adalah energi kinetik yang disebabkan oleh vibrasi. Suara merupakan faktor fisik penataan ruang perpustakaan secara tidak langsung dapat mempengaruhi konsentrasi kerja seseorang, karena keadaan yang bebas dari suara berisik, gaduh, dan mengganggu akan menciptakan suasana yang kondusif bagi pengguna perpustakaan pada saat beraktifitas. Suasana tenang berguna bagi pengguna agar dapat berkonsentrasi. Menurut Edwards (2000) bahwa tata suara dalam ruangan sangat diperlukan sehingga mampu meningkatkan konsentrasi dan kenyamanan pemakai dalam beraktivitas.

Sehubungan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang adakah pengaruh desain interior terhadap kenyamanan pengguna yang ada di perpustakaan dan seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan, dengan adanya fenomena tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian di Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan judul Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya Terhadap Kenyamanan Pengguna.

1.2 Rumusan masalah

1. Adakah pengaruh desain interior X1(ruang), X2(warna), X3(pencahayaan), X4(sirkulasi udara), X5(tata suara) terhadap kenyamanan pengguna perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya?
2. Variable manakah X1(ruang), X2(warna), X3(pencahayaan), X4(sirkulasi udara), X5(tata suara) yang menjadi faktor paling dominan mempengaruhi kenyamanan pengguna pada perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya?

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh desain interior perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya terhadap kenyamanan pengguna.
2. Untuk mengetahui variable yang menjadi faktor paling dominan mempengaruhi kenyamanan pengguna untuk mengunjungi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

1.4 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini :

1.4.1 Manfaat akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah dan perbendaharaan studi-studi ilmiah di bidang Ilmu Informasi dan Perpustakaan mengenai pengaruh design interior terhadap kenyamanan pengguna. Disamping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah literatur bidang yang sama atau dapat pula menjadi landasan untuk penelitian sejenis.

1.4.2 Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi saran dalam pengembangan desain pada perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

1.5 Tinjauan pustaka

1.5.1.1 Pengertian Desain Interior

Pengertian desain interior yang dikemukakan oleh para ahli salah satunya menurut Sachari (1986), desain interior merupakan pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterkaitannya dengan apresiasi dan adaptasi terhadap lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan material dan spiritual yang secara khusus terkait dengan konfigurasi, komposisi, arti nilai, dan fenomena buatan manusia.

Selain itu desain berasal dari kata design yang berarti gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola dan susunan. Sedangkan interior adalah bagian dalam ruangan (harris 1993).

1.5.1.2 Elemen-Elemen Desain Interior

Desain interior dalam bangunan dibentuk oleh unsur-unsur yang bersifat arsitektur dari struktur pembentukannya yang terdiri atas ruang, warna, cahaya, sirkulasi udara dan penataan suara. Dalam mendesain interior ruangan ada beberapa elemen yang perlu diperhatikan seperti ruang, pewarnaan, penerangan, sirkulasi udara dan sistem akustik atau sistem penataan suara (Schmid,2005).

1.5.2.1 Ruang

Ruang adalah salah satu dari aspek desain interior, dalam merancang suatu ruangan, seorang perancang interior harus mempelajari aktivitas pemakai ruangan dan menganalisis kebutuhannya. Kebutuhan luas ruangan dapat diperkirakan dari analisis aktivitas yang dilakukan oleh pemakai, jumlah orang yang dilayani dan peralatan yang digunakan didalam ruangan (Ching,1996)

1.5.2.2 Warna

Warna adalah karakteristik dari sebuah cahaya dari suatu permukaan yang dapat diartikan oleh pengelihat manusia dan dikembangkan dengan berbagai nama dari warna seperti merah kuning, hijau dan lain sebagainya (Pile,1997)

Pembagaaian warna didasarkan menurut asalnya yaitu warna primer yaitu warna merah, kuning, biru. Warna sekunder yaitu warna yang berkombinasi dua

atau lebih dari warna primer. Warna tersier yaitu kombinasi dari warna primer dan sekunder. Selain itu warna juga dibagi menurut skemanya yaitu (Pile,1997)

- a. Warna kontras merupakan warna yang saling berlawanan, apabila disandingkan akan menjadi warna yang saling menguatkan satu dengan yang lainnya dan bersifat meningkatkan gairah serta memberikan kesan yang cerah pada ruangan, warna tersebut juga bisa menggelisahkan karena warna masing-masing dan untuk menghindari kegelisahan warna perlu adanya dominasi dari warna satu dengan yang lainnya.
- b. Warna harmonis yaitu jika warna berdampingan tidak akan bertabrakan dan cenderung mempunyai warna yang sama atau cocok.
- c. Warna pastel yaitu warna warna campuran tetapi kebanyakan didominasi dengan warna putih dan warna tersebut memberikan kesan yang segar.
- d. Warna muted merupakan warna campuran yang didominasi dengan warna hitam atau abu-abu.
- e. Warna netral yaitu berasal dari warna-warna alam, biasanya bagus untuk background furniture atau lukisan.
- f. Warna tone adalah penggabungan warna gelap dan terang. Dari penggabungan warna tersebut akan dapat menghilangkan kebosanan, misalnya warna putih dan warna hitam.

Berdasarkan uraian diatas dapat disebutkan bahwa warna memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap emosi manusia, dapat berpengaruh negatif bila menggunakan warna yang salah yaitu menggunakan warna yang tidak sesuai atau paduan warna yang tidak sesuai. Sebaliknya warna juga berpengaruh positif

bila menggunakan warna yang membuat nyaman dan betah berada di ruangan dalam waktu yang cukup lama.

Selain itu ada hal-hal yang mempengaruhi pemakaian warna dalam satu ruangan seperti :

1. Orientasi yaitu Tujuan dari ruangan tersebut
2. Iklim merupakan faktor penting dalam pemilihan warna karena iklim dapat mempengaruhi psikologi dari pemakai, apabila warna ruang tidak sesuai dengan iklim daerah bangunan tersebut dapat menimbulkan suatu ketidakcocokan.
3. Aktifitas yaitu dalam mendesain warna suatu ruangan hendaknya melihat aktifitas ruangan tersebut apakah ruangan tersebut termasuk ruangan yang sangat ramai dan aktif dipakai atau tidak.

Setelah melihat faktor-faktor diatas, untuk perpustakaan sebaiknya memilih warna yang sesuai dengan kegiatan yang dipakai di dalam ruang tersebut serta ditujukan bagi siapa . Hal ini dilakukan agar menimbulkan suasana tenang dan suasana sejuk serta suasana yang mendukung konsentrasi Selain mengenai bagaimana warna-warna berinteraksi dan mempengaruhi sifat yang satu dengan yang lain, penting dicatat bagaimana warna dapat mempengaruhi persepsi kita terhadap bentuk, dimensi dan kualitas ruang interior.

1.5.2.3 Pencahayaan

Cahaya adalah energi radiasi. Cahaya memancar dalam jumlah yang sama ke semua arah dan menyebar ke daerah yang lebih luas pada saat memancar dari

sumbernya. Ketika memancar, sumber cahaya juga mengurangi intensitasnya sesuai dengan kuadrat dari jarak terhadap sumbernya. Ketika bergerak, cahaya memperlihatkan pada mata kita permukaan dan bentuk obyek dalam ruang. Obyek yang ada dalam jalur cahaya akan memantul, menyerap, atau membiarkan cahaya membentur permukaan yang dilintasinya. Pencahayaan merupakan salah satu unsur penting dalam suatu desain interior, karena pencahayaan dapat memberikan suatu kesan dan suasana bagi pengguna terhadap ruang maupun bangunan perpustakaan. Sehingga perlu diperhatikan dalam perencanaan desain ruangan supaya memiliki sistem pencahayaan yang baik.

Ada 2 (dua) jenis pencahayaan jika dilihat darimana sumber cahaya itu berasal, antara lain : Pencahayaan alam merupakan pencahayaan yang dihasilkan dari sumber alam baik langsung maupun tidak langsung, dan pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang bersumber dari alat atau sesuatu yang menghasilkan cahaya yang dibuat oleh manusia, seperti lampu pijar, neon dan lain sebagainya.

Sinar dari cahaya matahari dalam penataannya perlu untuk mendapat perhatian karena lebih bersifat alamiah dan sering berubah sesuai dengan waktu, musim, dan tempat. Meskipun dalam peranannya telah tergantikan oleh lampu, tetapi masih menjadi sumber pencahayaan yang sangat penting, karena memiliki keistimewaan, antara lain : cahaya matahari diperoleh tanpa mengeluarkan biaya, baik untuk kesehatan manusia, memberikan kesan lingkungan yang berbeda

Pencahayaan buatan dalam perpustakaan perlu memperhatikan hal berikut :

- Penyebaran sinar merata

- Cahaya lampu tidak boleh/seminimal mungkin merusak buku seperti sinar UV
- Temperatur harus dipilih serendah mungkin karena suhu panas dapat merusak buku dan material lain.
- Lampu yang paling sesuai untuk perpustakaan adalah *fluorescent* (lampu TL), karena tahan lama dan berbentuk tabung yang membuat cahaya lebih merata dan tidak ada titik yang menyilaukan.
- Pada area baca tidak boleh ada kekontrasan yang terlalu tajam

1.5.2.4 Sirkulasi udara

Sirkulasi Udara atau yang biasa disebut dalam dunia desain interior dengan HVAC (Heating, Ventilation and Air Conditioning) merupakan suatu yang penting dalam mendesain suatu ruangan. Sirkulasi udara sangat erat dengan kenyamanan dan kesehatan penghuni ruangan. Dengan adanya sirkulasi udara yang cukup, yang membantu pertukaran udara dengan lancar, maka dapat memberikan kenyamanan dan kesegaran udara bagi staf perpustakaan maupun juga pengguna perpustakaan itu sendiri. Sulistyono-Basuki dalam bukunya Pengantar Ilmu perpustakaan menyatakan bahwa “perpustakaan yang terang dan sejuk berkat ventilasi yang baik akan lebih besar peluangnya untuk menarik perhatian pengunjung serta menyenangkan staf perpustakaan”. Untuk itu sirkulasi udara pada perpustakaan perlu diperhatikan, karena selain untuk petugas dan penggunanya, penataan sirkulasi udara juga diperlukan untuk bahan pustaka.

1.5.2.5 Tata Suara (akustik)

Kenyamanan ruangan dipengaruhi oleh kenyamanan suara, baik dari dalam ruangan atau dari luar ruangan. Suara adalah energi kinetik yang disebabkan oleh vibrasi. Suara merupakan faktor fisik penataan ruang perpustakaan secara tidak langsung dapat mempengaruhi konsentrasi kerja seseorang, karena keadaan yang bebas dari suara berisik, gaduh, dan mengganggu akan menciptakan suasana yang kondusif bagi pengguna perpustakaan pada saat beraktifitas. Suasana tenang berguna bagi pengguna agar dapat berkonsentrasi.

1.5.3 Kenyamanan pengguna

1.5.3.1 Pengertian pengguna perpustakaan

Sasaran dan target utama dalam penyelenggaraan perpustakaan adalah pengguna perpustakaan. Pengguna perpustakaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perpustakaan tersebut berhasil atau tidak, karena perpustakaan yang banyak dikunjungi dan dimanfaatkan seluruh fasilitas maupun layanannya oleh pengguna perpustakaan, maka dapat dikatakan perpustakaan telah berhasil. Hal ini juga perlu diperhatikan bahwasannya pengguna perpustakaan merupakan salah satu potensi dan kekuatan perpustakaan yang perlu terus dibina, agar perpustakaan makin bertambah kekuatannya untuk menjadi besar dan berkembang.

Menurut Reitz, "User is any person who the resources and services of library". Maksudnya adalah pengguna perpustakaan adalah setiap orang yang menggunakan fasilitas dan layanan yang ada di perpustakaan. Sedangkan Sutarno

menyatakan bahwa: “Perpustakaan umum sering kali diibaratkan sebagai universitas rakyat, karena perpustakaan umum menyediakan semua jenis koleksi bahan pustaka dari berbagai disiplin ilmu, dan penggunaannya oleh seluruh lapisan masyarakat, tanpa kecuali”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengguna perpustakaan umum adalah setiap orang yang menggunakan fasilitas dan layanan perpustakaan yaitu seluruh lapisan masyarakat tanpa membedakan stratifikasinya.

1.5.3.2 Kenyamanan pengguna

Setiap perpustakaan mempunyai pengunjung, anggota dan pemakai perpustakaan. Oleh karena itu, kehadiran anggota masyarakat dan pemakai lain menjadi salah satu kunci keberhasilan perpustakaan. Sutarno menyatakan bahwa Sebab masyarakat baru mau ke perpustakaan jika mereka;

1. Tahu arti dan manfaatnya,
2. mereka membutuhkan sesuatu di perpustakaan,
3. tertarik dengan perpustakaan,
4. merasa senang dengan perpustakaan,
5. dilayani dengan baik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat akan tertarik untuk ke perpustakaan apabila mereka mengerti dan memahami apa yang ada di perpustakaan dan mereka memperoleh sesuatu yang berguna.

Setiap kehadiran/kunjungan pengguna perpustakaan mempunyai frekuensi kunjungan yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan bergantung dengan kebutuhan

mereka akan informasi dan kepentingan lainnya, karena setiap orang mempunyai waktu dan kesempatan yang berbeda-beda. Ada pengguna perpustakaan yang selalu menyempatkan diri untuk memanfaatkan fasilitas dan layanan perpustakaan setiap hari, dan ada pula pengguna perpustakaan yang sama sekali jarang memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa, "Frekuensi adalah: kekerapan, jarang kerapnya". Sedangkan kunjungan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), "Berkunjung adalah pergi ke sesuatu tempat; datang untuk menengok". Dari kedua definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi kunjungan adalah kekerapan seseorang dalam mengunjungi suatu tempat. Sedangkan dalam ruang lingkup perpustakaan dapat disimpulkan bahwa frekuensi kunjungan adalah kekerapan pengguna dalam mengunjungi atau memanfaatkan fasilitas perpustakaan dalam waktu tertentu.

1.5.4 Hubungan Desain Interior dengan Kenyamanan Pengguna

Kenyamanan seseorang sangat tergantung pada atribut dari obyek yang dapat mendorong untuk mengunjungi suatu tempat. Sama halnya ketika diterapkan desain interior lingkungan perpustakaan, dimana atribut – atribut dari perpustakaan yang meliputi ruang, warna, pencahayaan, sirkulasi udara, dan tata suara merupakan atribut yang bisa dirasakan oleh indera pengguna ketika berkunjung ke perpustakaan. Semakin tinggi nilai desain interior maka frekuensi

pengguna menjadi tinggi untuk mengunjungi perpustakaan, demikian pula sebaliknya.

Ruang memiliki pengaruh terhadap tingkat kunjungan ke perpustakaan karena melalui penataan ruang yang baik akan mampu membuat nyaman pengguna perpustakaan. Kenyamanan yang semakin baik mengindikasikan adanya rasa motivasi yang tinggi untuk mengunjungi perpustakaan. Ruang yang nyaman bisa menyebabkan pengguna merasa tidak tertekan, gelisah, dan merasa mendapatkan kebebasan beraktifitas di ruangan.

Warna memiliki pengaruh terhadap tingkat kunjungan ke perpustakaan karena warna memberikan suasana pada perasaan seseorang. Tiap warna memberikan suasana yang berbeda-beda. Pada warna cerah akan memberikan suasana yang senang, gembira, dan ceria. Fungsi dari warna dalam membentuk suasana inilah yang dapat memberikan motivasi kepada pengguna. Semakin menarik dan menyenangkan suasana warna akan memberikan motivasi yang tinggi untuk mengunjungi perpustakaan, begitu sebaliknya.

Pencahayaan berkaitan erat dengan daya konsentrasi khususnya ketika membaca. Pencahayaan yang tidak baik memberatkan konsentrasi mata untuk membaca sehingga akibatnya pengguna ruangan menjadi cepat lelah, dan kurang berkonsentrasi dalam memahami bacaan. Namun jika pencahayaan baik, maka akan tercipta kenyamanan dan motivasi membaca menjadi tinggi. Hal ini berarti pencahayaan memiliki keterkaitan dengan motivasi mengunjungi perpustakaan.

Sirkulasi udara memiliki pengaruh terhadap tingkat/frekuensi kunjungan ke perpustakaan karena ruang yang memiliki sirkulasi udara yang baik akan

memberikan kenyamanan dan menciptakan lingkungan yang sehat, jika sirkulasi udara tidak lancar maka udara terasa pengap dan gerah akibatnya pengguna ruang mendapat gangguan pada kesehatan pernapasan, konsentrasi, dan tentunya motivasi untuk mengunjungi perpustakaan menjadi kurang.

Tata suara memiliki pengaruh dengan tingkat kunjungan ke perpustakaan karena ruangan yang terkesan bising menyebabkan pengguna ruang cepat merasa tidak tenang. Akibatnya perasaan menjadi tidak nyaman dan tidak leluasa untuk beraktifitas khususnya kegiatan yang dilakukan di dalam perpustakaan. Namun jika tata suara dalam ruang tidak mengganggu konsentrasi.

1.6 Variabel penelitian

Variabel penelitian meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas ini merupakan variabel yang diindikasikan mempengaruhi variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang tinggi rendahnya nilai tergantung pada variabel bebas. Variabel bebas yang diteliti adalah desain interior yang meliputi : ruang, warna, pencahayaan, sirkulasi udara, dan tata suara. sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah tingkat/frekuensi kunjungan pengguna di perpustakaan.

1.6.1 Definisi konseptual

Penelitian ini terdiri dari beberapa variabel, untuk membedakan variabel – variabel tersebut diperlukan suatu definisi konsep dari setiap variabel agar terdapat perbedaan antar variabel dan tidak terjadi kerancuan dan salah tafsir antar variabel.

1. Desain Interior (X)

Desain interior dinyatakan sebagai perencanaan, penataan ruang dalam bangunan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung. Maka secara keseluruhan Desain interior di dalam penelitian ini dibentuk oleh unsur-unsur yang bersifat arsitektur pembentuknya yang terdiri atas ruang, warna, cahaya, sirkulasi udara dan tata suara yang terdapat di ruang perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

2. Ruang (X1)

Ruang adalah tempat yang dibatasi dengan dinding atau pembatas lain yang digunakan untuk sebuah aktifitas. Ruang pada penelitian ini didefinisikan sebagai suatu tempat yang disediakan oleh perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya untuk pengguna yang beraktifitas di area tersebut.

3. Warna (X2)

Warna adalah corak sebuah obyek yang bisa di lihat dengan menggunakan penglihatan secara langsung. Warna pada penelitian ini didefinisikan sebagai corak sebuah obyek, dalam hal ini adalah warna dari tembok atau dinding serta lantai di ruang perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya yang dapat memberi kesan tersendiri bagi setiap pengguna.

4. Pencahayaan (X3)

Pencahayaan adalah penerimaan sinar dari sumber cahaya yang bisa memberikan penerangan pada penglihatan. Pencahayaan pada penelitian ini didefinisikan sebagai cahaya yang berasal dari sumber cahaya alami maupun buatan yang memberikan kesan penerangan bagi pengguna di dalam ruang perpustakaan.

5. Sirkulasi udara (X4)

Sirkulasi udara adalah perputaran atau pergantian udara yang mendasarkan pada bergantinya udara dalam sebuah ruang. Sirkulasi udara pada penelitian ini didefinisikan sebagai pengaturan udara yang berasal dari sistem ventilasi baik yang berupa jendela maupun AC (*Air Conditioner*) yang dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengguna sewaktu di dalam perpustakaan tersebut.

6. Tata suara/akustik (X5)

Tata suara atau akustik adalah pengaturan suara yang meliputi keras lemahnya suara, jelas tidaknya suara, bising tidaknya suara. Tata suara atau akustik pada penelitian ini didefinisikan sebagai pengaturan suara yang meliputi keras lemahnya suara, jelas tidaknya suara, bising tidaknya suara yang berasal dari luar maupun di dalam ruang perpustakaan.

7. Kenyamanan pengguna (Y)

Setiap perasaan atau kehendak dan keinginan yang sangat mempengaruhi kemauan individu sehingga individu tersebut terdorong untuk berperilaku dan bertindak dapat didefinisikan bahwa frekuensi kunjungan adalah kekerapan

pengguna dalam mengunjungi atau memanfaatkan fasilitas perpustakaan dalam waktu tertentu.

1.6.2 Definisi operasional

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dilakukan dengan mengoperasionalkan setiap variabel, yaitu dua variabel antara desain interior (X) sebagai variabel bebas/independent variable dan kenyamanan (Y) sebagai variabel terikat/dependent variable. Secara jelas akan disajikan deskripsi mengenai indikator dari masing-masing variabel desain interior maupun motivasi sebagai berikut:

a. Ruang (X1) meliputi :

- 1) Penataan tata ruang
- 2) Kenyamanan di ruangan
- 3) Luas ruang
- 4) Pemanfaatan fasilitas ruang
- 5) Keberadaan tata letak perabot
- 6) Keberadaan dan tepat guna perabot

b. Warna (X2) meliputi :

- 1) Pengaturan dan penataan warna tembok
- 2) Pengaturan dan penataan warna lantai/ karpet
- 3) Pengaturan kesesuaian antara warna tembok dan lantai/karpet

- 4) Fungsi dan efek warna tembok dan lantai/karpet terhadap pengguna
- 5) Kesan yang tampak dari penataan warna tembok dan lantai/karpet

c. Pencahayaan (X3) meliputi :

- 1) Penataan cahaya lampu
- 2) Pengaturan kuat dan lemahnya sinar dari cahaya lampu
- 3) Pengaturan sinar matahari yang memasuki ruangan
- 4) Kombinasi penataan keberadaan cahaya lampu dan cahaya matahari
- 5) Efek yang akan ditimbulkan dari cahaya lampu dan cahaya matahari

d. Sirkulasi udara (X4) meliputi :

- 1) Kesegaran udara di ruangan
- 2) Kebersihan udara di ruangan
- 3) Penataan sirkulasi udara buatan / AC
- 4) Penataan sirkulasi udara alami / jendela
- 5) Kombinasi ketepatan antara penataan sirkulasi udara buatan dan sirkulasi udara alami

e. Tata suara / akustik (X5) meliputi :

- 1) Penataan ketenangan ruang
- 2) Pengaruh dari luar gedung yang dapat mempengaruhi suasana ruang
- 3) Efek yang ditimbulkan dari ketenangan ruangan

- 4) Fungsi ruangan sebagai peredam suara dari luar

Kenyamanan pengguna (Y)

- 1) Faktor internal yang dapat mendorong untuk mengunjungi perpustakaan
- 2) Faktor eksternal yang dapat mendorong untuk mengunjungi perpustakaan
- 3) Fungsi ruangan/tampilan visual sebagai pendorong untuk mengunjungi perpustakaan
- 4) Kegiatan di perpustakaan yang dapat mendorong untuk mengunjungi perpustakaan
- 5) Waktu tertentu yang dapat mendorong untuk mengunjungi perpustakaan

1.7 Hipotesis Penelitian

Ruang

H_0 = ruang tidak berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

H_1 = ruang berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Warna

H_0 = warna tidak berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

H_1 = warna berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Pencahayaan

H_0 = pencahayaan tidak berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

H_1 = pencahayaan berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Sirkulasi udara

H_0 = sirkulasi udara tidak berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

H_1 = sirkulasi udara berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Tata suara

H_0 = tata suara tidak berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

H_1 = tata suara berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna diperpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

1.8 Metode dan Prosedur Penelitian

1.8.1 Tipe penelitian

Penelitian ini bersifat eksplanatif, yaitu penelitian dengan cara melakukan (non eksperimen), karena menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesis tanpa memberikan perlakuan. (Singarimbun,1993).

Desain penelitian ini adalah penelitian sebab akibat/kausal. Variabel desain interior diposisikan sebagai variabel bebas sedangkan variabel kenyamanan pengguna dalam mengunjungi perpustakaan diposisikan sebagai variabel terikat. Disebut sebagai penelitian sebab akibat/kausal karena menjelaskan tinggi rendahnya kenyamanan pengguna dalam mengunjungi perpustakaan. Berdasarkan tinggi rendahnya penilaian terhadap variabel desain interior, penelitian kausal menunjukkan hubungan satu arah yaitu pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survei yang menggunakan kuesioner sebagai alat bantu pengumpulan data dan ditambah dengan wawancara terstruktur sebagai data sekunder. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2010) bahwa penelitian survei digunakan untuk mendapatkan data tertentu dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur, dan sebagainya.

Data yang diperoleh dari proses survei menggunakan kuesioner tersebut kemudian diuji secara statistik serta dianalisis berdasarkan hipotesis untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh antara desain interior yang meliputi ruang, warna, pencahayaan, sirkulasi udara, dan tata suara terhadap kenyamanan pengguna.

1.8.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, karena lokasi tersebut mengalami perubahan re-renovasi desain interiornya pada tahun 2013 pada beberapa bangunan gedung.

1.8.3 Populasi dan Perancangan Pengambilan Sample Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang masih aktif di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya yang secara otomatis menjadi anggota dari perpustakaan Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, mulai dari angkatan 2011-2014. Sedangkan sampelnya pada teknik pengambilan sample menggunakan teknik purposive sampling dan menggunakan 100 responden. Teknik pengambilan sampel tersebut dipilih dengan tujuan untuk mengetahui dan menjelaskan elemen-elemen desain interior yang terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan, maka sampel disesuaikan dengan maksud tersebut. Sampel yang diambil memiliki ciri-ciri khusus dari populasi sehingga dapat dianggap cukup representatif. Ciri-ciri khusus tergantung dari keinginan peneliti (Fauzi, 2009).

Teknik purposive sampling ini sebagai teknik penetapan siapa yang nantinya akan menjadi sampel penelitian. Penggunaan teknik purposive sampling dapat meningkatkan akurasi data karena sampel yang diambil sudah dipilih sesuai kriteria yang ditentukan oleh peneliti, antara lain jumlah kunjungan pengguna ke perpustakaan minimal dua kali selama seminggu dan lama berkunjung ke perpustakaan minimal 30 menit berada di perpustakaan dan memanfaatkan layanan seperti misalkan mengerjakan tugas di publik area, melakukan diskusi kelompok meminjam koleksi, mengerjakan skripsi dan lain-lain.

1.8.4 Perancangan Pengumpulan Data

Instrumen atau alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1.8.4.1 Data Primer

Data primer adalah daftar pertanyaan atau bisa disebut dengan kuisisioner. Menurut Fauzi, Muchammad (2009) kuisisioner digunakan untuk mendapatkan keterangan dari sampel atau sumber yang beraneka ragam.

1.8.4.1 Data Sekunder

- a. Observasi, yaitu pengamatan secara langsung pada perilaku pengguna. Hasilnya berupa gambaran perilaku pengguna perpustakaan sehingga digunakan untuk penentuan variabel yang diteliti
- b. Wawancara, dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait topik penelitian kepada responden sebagai penunjang data yang dibutuhkan dalam penelitian.
- c. Studi pustaka, dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari literatur maupun jurnal ilmiah yang berisi tentang konsep dasar dan teori yang digunakan untuk memberikan landasan pada pembahasan.

1.9 Perancangan Pengolahan dan Analisis Data

1.9.1 Perancangan Pengolahan Data

Setelah pengumpulan data di lapangan tahap selanjutnya adalah pengolahan data. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan SPSS. Dengan bantuan SPSS hasil pengolahan data menjadi lebih mudah. Terdapat tiga tahap dalam proses pengolahan data ini, antara lain :

1. Editing

Editing dilakukan untuk memeriksa dan mengedit data dari lapangan sebelum dilakukan pengolahan lebih lanjut. Sebab pada kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadang kala belum memenuhi harapan dari peneliti (Burhan Bungin, 2005).

2. Koding

Koding merupakan kegiatan pemberian identitas dari data yang telah di edit sehingga memiliki arti tertentu dan dapat dilakukan analisis pada data tersebut.

3. Tabulasi

Tabulasi adalah memasukkan data pada tabel-tabel dan mengatur angka serta menghitungnya. sehingga setelahnya dapat dilakukan analisis terhadap data tersebut.

1.9.2 Teknik Analisis data

Pada prinsipnya analisis data apabila data yang diperoleh berjumlah besar dan mudah diklasifikasi dalam berbagai kategori maka analisis kuantitatif ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu pengolahan data, pengorganisasian data, dan penemuan hasil. Pada analisis ini pengetahuan dan pengukuran yang cermat menurut ilmu statistik sangat diperlukan.

Analisis data merupakan kegiatan menyederhanakan data kuantitatif agar mudah dipahami, data yang telah diolah kemudian dianalisis dan diinterpretasikan berdasarkan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

1.9.3 Alat Pengukur Variabel

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala pengukuran Likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur yang kemudian indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Format respon akan disajikan dalam lima pilihan yang merupakan jawaban terhadap item yang berbentuk pernyataan. Lima alternatif pilihan jawaban disajikan dalam kontinum dari Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan sebagai berikut :

Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1
Tidak Setuju (TS)	= 2
Netral (N)	= 3
Setuju (S)	= 4
Sangat setuju (SS)	= 5

Untuk menentukan kategori jawaban apakah tergolong tinggi, sedang, rendah, terlebih dahulu ditentukan kelas intervalnya. Berdasarkan alternatif jawaban responden, maka dapat ditentukan interval kelas sebagai berikut :

Skor Tertinggi-Skor Terendah

Banyaknya bilangan

Maka diperoleh :

$$\frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

5

Sehingga dengan demikian dapat diketahui kategori jawaban responden masing-masing variabel yaitu :

- Skor untuk kategori sangat tinggi = 4,21 – 5,00
- Skor untuk kategori tinggi = 3,41 – 4,20
- Skor untuk kategori sedang = 2,61 – 3,40
- Skor untuk kategori rendah = 1,81 – 2,60
- Skor untuk kategori sangat rendah = 1,00 – 1,80

Untuk menentukan jawaban responden tersebut tergolong tinggi, sedang, rendah maka dari jumlah skor dari variabel akan ditentukan rata-ratanya dengan membagi jumlah pertanyaannya. Dari hasil pembagian tersebut, maka akan dapat diketahui jawaban responden termasuk kedalam kategori yang sama.

1.9.4 Uji Validitas

Uji validitas menurut Sugiyono (2006) adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (content) dari suatu instrument, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrument yang digunakan dalam suatu penelitian.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya dan besar kecilnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Sugiyono, 2005). Rumus validitas menggunakan korelasi *product moment*, berikut cara perhitungan menggunakan rumus korelasi *product moment*:

$$r = \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelatif “r” product moment

N = Populasi

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor x

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor y

$\sum xy$ = Jumlah hasil kali antar skor x dan skor y

Untuk melihat hubungan antara kedua variabel tersebut maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Nilai r_{xy} yang positif menunjukkan hubungan kedua variabel positif, artinya kenaikan nilai variabel yang satu diikuti oleh variabel yang lain.

- b. Nilai r_{xy} yang negative menunjukkan kedua variabel negatif, artinya menurunnya, nilai variabel yang satu diikuti dengan meningkatnya nilai variabel yang lain.
- c. Nilai r_{xy} yang sama dengan nol (0) menunjukkan kedua variabel tidak mempunyai hubungan artinya variabel yang satu tetap meskipun yang lainnya berubah.

Untuk mengetahui adanya hubungan yang tinggi atau rendah antara kedua variabel berdasarkan nilai r (koefisien korelasi), digunakan penafsiran atau interpretasi angka yang dikemukakan oleh Sugiyono (2005) yaitu :

Tabel 1.1
interpretasi Koefisien Korelasi Product Moment

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Dari nilai r_{xy} yang diperoleh, dapat dilihat secara langsung melalui tabel korelasi untuk menguji apakah nilai r yang diperoleh tersebut berarti atau tidak. Tabel korelasi ini mencatumkan batas-batas r yang signifikan tertentu, dalam hal ini signifikan 5%. Bila nilai r tersebut adalah signifikan, berarti hipotesis dapat diterima.

1.9.5 Uji Reliabilitas

Pengertian Reliabilitas Menurut Sugiono (2005) adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda.

Untuk uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui kehandalan atau konsistensi instrumen (kuesioner) yang digunakan. Dalam pengujian reliabilitas untuk mengetahui kekonsistenan kuesioner digunakan pendekatan pengukuran reliabilitas internal dengan menghitung nilai *Cronbach Alpha*, jika lebih besar dari 0.06 maka dinyatakan reliabel. Dalam menguji reliabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right], \text{ (Arikunto, 1999: 193)}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir/item

V_t^2 = varian total

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, dimana suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) bila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau lebih

1.9.6 Regresi Linier Berganda

Rumusan umum yang digunakan dalam analisis penelitian ini adalah dengan menggunakan analisa regresi linear berganda. Teknik ini dipilih untuk mengetahui hubungan variabel tergantung dengan variabel bebasnya serta mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel tergantung (Y) baik secara parsial maupun secara bersama-sama.

Rumus yang digunakan

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + e$$

Y = Kenyamanan

(X1) = Ruang

(X2) = Warna

(X3) = Pencahayaan

(X4) = Sirkulasi udara

(X5) = Tata suara

e = standar erorr

1.9.7 Asumsi Klasik

Menurut pendapat Algifari (2000:83) mengatakan: “Model regresi yang diperoleh dari metode kuadrat terkecil biasa (*ordinary least square/OLS*) merupakan model regresi yang menghasilkan estimator linear yang tidak bias

yang terbaik (*Best Linear Unbias Estimator/BLUE*)” Kondisi ini akan terjadi jika dipenuhi beberapa asumsi yang disebut dengan asumsi klasik.

Uji asumsi klasik dibutuhkan untuk mengetahui sah atau tidaknya suatu model regresi yang akan dipakai sebagai model penjelas bagi pengaruh antar variabel. Uji syarat klasik dilakukan untuk menjawab pertanyaan bahwa apakah model analisis regresi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat yang berlaku. Syarat-syarat yang dikehendaki dalam analisis regresi adalah sebagai berikut :

Mengingat adanya asumsi-asumsi model klasik dimana pengujian ini dimaksudkan untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinieritas dan heteroskedastisitas dalam hal estimasi, hal ini dikarenakan apabila terjadi penyimpangan terhadap asumsi klasik tersebut, maka uji yang dilakukan menjadi tidak valid dan secara statistik dapat mengacaukan kesimpulan yang diperoleh. Untuk itu perlu untuk dilakukan uji asumsinya.

Dalam melakukan analisis asumsi klasik terdapat beberapa metode yang digunakan, antara lain :

1. Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas. Jika variabel bebas berkorelasi, maka variabel-variabel tersebut tidak orthogonal. Menurut Imam Ghozali (2006: 91) Mengukur multikolinieritas dapat dilihat dari nilai tolerance atau VIF (Variance

Inflation Factor) dari masing-masing variabel dari masing-masing variabel. Jika nilai Toleransi $< 0,10$ atau VIF > 10 maka terdapat multikolinieritas, sehingga variabel tersebut harus dibuang (atau sebaliknya).

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah ada varian variabel pengganggu yang tidak konstan dalam arti tidak terjadi hubungan antara variabel pengganggu dengan variabel bebas (Widarjono, 2007 : 109)). Artinya uji ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas dan pengganggu, sehingga variabel terikat hanya dipengaruhi oleh variabel bebas. Asumsi heteroskedastisitas terpenuhi apabila nilai signifikansi lebih besar 0.05. Apabila nilai signifikansi lebih besar 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data mengikuti sebaran normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data tersebut mengikuti sebaran normal atau tidak dapat dilakukan dengan berbagai metode diantaranya metode *Kolmogorov Smirnov* atau metode *Shapiro Wilk* . Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka distribusi adalah tidak normal (simetris). Dan nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka distribusi adalah normal (simetris). Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan

variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal.

1.9.8 Pengujian Hipotesis Penelitian

Pembuktian atau pengujian hipotesis menurut Hasan (2004 : 34) suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan yaitu dalam menerima atau menolak hipotesis. Dalam pengujian hipotesis ini terdapat dua uji yaitu uji t dan uji f, dimana H_0 diterima atau ditolak apabila dilihat dari hasil analisis regresi linier berganda. Uji t berguna untuk menguji satu persatu variabel bebas apakah mempengaruhi variabel terikat. Sedangkan uji F untuk melihat apakah variabel bebas secara bersamaan bebas mempengaruhi variabel terikat.

1.9.8 Uji F

Untuk menguji hipotesis I yaitu pengaruh variabel bebas (X) secara simultan terhadap variabel tergantung (Y) digunakan uji F dengan prosedur sebagai berikut:

1. $H_0 : b_j = 0$ (tidak terdapat pengaruh X_1, X_2, X_3, X_4, X_5 terhadap Y)
 $H_1 : b_j \neq 0$ (terdapat pengaruh X_1, X_2, X_3, X_4, X_5 terhadap Y)
2. Dalam penelitian ini digunakan tingkat signifikan 0,05 dengan derajat bebas $[n-k]$, dimana n : jumlah pengamatan, dan k : jumlah variabel.
3. Dengan F hitung sebesar :

$$F \text{ hit} = \frac{R^2 / (k-1)}{(1-R^2) / (n-k)}$$

Keterangan :

F_{hitung} = F hasil perhitungan

R^2 = koefisien regresi

k = jumlah variabel

n = jumlah sampel

4. Kriteria pengujian sebagai berikut :
 - a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (berarti secara simultan variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat).
 - b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (berarti secara simultan variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat).

1.9.10 Uji t

Untuk hipotesis II dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel tidak bebas, maka digunakan uji t dengan prosedur sebagai berikut :

1. $H_0 : \beta_j = 0$ (tidak terdapat pengaruh $X_1, X_2, X_3, X_4, \dots, X_n$ terhadap Y)
 $H_a : \beta_j \neq 0$ (terdapat pengaruh $X_1, X_2, X_3, X_4, \dots, X_n$ terhadap Y)
2. Dalam penelitian ini digunakan tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat bebas $[n-k-1]$, dimana n : jumlah pengamatan, dan k : jumlah variabel.
3. Dengan nilai t hitung :

$$t_{hit} = \frac{b_j}{Se(b_j)}$$

Keterangan :

t_{hit} = t hasil perhitungan

b_j = koefisien regresi

$Se(b_j)$ = simpangan baku untuk masing-masing koefisien regresi

