

Standarisasi Ukuran dalam Desain TheoryNCraft

Onieque Onelim

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024210056@student.uph.edu

Tiffany Anderson

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan,
01024210025@student.uph.edu

Catlyn Tanto

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200013@student.uph.edu

Bambang T. A. Nugroho

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
bambang.nugroho@uph.edu

ABSTRAK

Penelitian ini mendalami penerapan standarisasi ukuran dalam konteks kantor *Design & Build* seperti kantor TheoryNCraft. Hasil penemuan menunjukkan bahwa penerapan standarisasi ukuran memberikan sejumlah keuntungan signifikan bagi kantor tersebut. Kantor yang bergerak di bidang *Design & Build* secara aktif terlibat dalam pembangunan dan realisasi desain. Keterlibatan tersebut memberi ruang bagi kantor untuk membangun strategi dalam memuaskan keinginan klien. Analisis menggunakan konsep efisiensi, efektivitas, dan performa menyoroti keuntungan/*benefit* yang diperoleh dari standarisasi ukuran dalam konteks kantor TheoryNCraft. Dengan menggunakan pendekatan etnografi, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi manfaat langsung dari standarisasi ukuran seperti peningkatan efisiensi dan efektivitas, tetapi juga menggambarkan bagaimana penerapan standarisasi ukuran mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan kantor.

Kata Kunci: Kantor, Konsultan Interior, Konstruksi, Standarisasi Ukuran, *Benefit*

PENDAHULUAN

Kemampuan desainer dalam menguasai ukuran dan dimensi relevan dalam desain dapat memberi keuntungan bagi perusahaan. Pentingnya kualifikasi ini disadari oleh *principal* yang memimpin kantor TheoryNCraft. TheoryNCraft merupakan sebuah kantor desain yang bergerak dan melayani jasa kontraktor, renovasi, konsultan interior, dan furnitur. Bergerak di bidang *Design & Build*, seluruh rangkaian desain oleh TheoryNCraft menjadi tidak terlepas dari proses

produksi dan konstruksi desain. Diketahui bahwa TheoryNCraft memiliki *workshop* pribadi yang dipergunakan untuk memproduksi furnitur maupun elemen interior dalam desain mereka. Keterkaitan antara proses desain dengan proses produksi menjadi fenomena yang menarik dari kantor TheoryNCraft. Hal ini menunjukkan bahwa desainer harus mampu membuat pertimbangan yang relevan terkait proses produksi ketika sedang mendesain. Pertimbangan yang dimaksud berupa dimensi furnitur terhadap manusia dan perhatian terhadap ukuran bahan baku.

Karena tidak hanya bergerak di bidang desain, kantor memiliki misi untuk meningkatkan kepuasan klien yang sekaligus memberikan keuntungan dalam kantor. Keuntungan disini meliputi terpenuhinya ekspektasi klien, proses kerja yang lancar, terjalinnya hubungan baik antara konsultan dan klien, peningkatan reputasi, dan sebagainya. Standardisasi pada tulisan ini merujuk pada suatu tindakan yang menyesuaikan, mempertimbangkan, dan memberi perhatian terhadap ukuran standar. Menurut KBB, standardisasi adalah penyesuaian bentuk (ukuran, kualitas, dan sebagainya) dengan pedoman (standar) yang ditetapkan.

Seorang desainer TheoryNCraft diharapkan mampu memaksimalkan penggunaan satu satuan bahan baku dengan maksimal supaya tidak menyisakan bahan yang tidak dapat digunakan kembali. Dengan memperhatikan ukuran-ukuran tersebut, bahan baku dapat digunakan secara maksimal dan tidak terjadi pemborosan bahan. Oleh karena itu, penguasaan standardisasi ukuran oleh desainer menjadi penting saat melakukan proses desain.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan utama dirumuskan dengan pertanyaan kunci: Bagaimana penerapan standardisasi ukuran memberi keuntungan bagi kantor *Design & Build* seperti TheoryNCraft dalam memenuhi kepuasan klien.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap dan menganalisis bagaimana penerapan ukuran standar dalam desain memiliki pengaruh pada kantor TheoryNCraft; serta mengidentifikasi keuntungan atau *benefit* yang diperoleh dari penggunaan ukuran standar dalam desain.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi secara khusus berbagai keuntungan atau manfaat yang diperoleh oleh kantor tersebut dari penggunaan ukuran standar dalam setiap tahap proses desain, produksi, dan konstruksi. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana standardisasi ukuran berkontribusi terhadap kemajuan kantor TheoryNCraft dalam memenuhi kebutuhan dan harapan klien mereka.

KAJIAN TEORI

Gibb (2000), telah dikembangkan suatu perangkat untuk mengukur keuntungan atau *benefit* dari penerapan standardisasi dalam konstruksi. Konsep ini dibagi ke dalam tiga kategori *benefit* sebagai berikut.

1. **Efisiensi** – meliputi *benefit* yang dapat diukur secara finansial, misalnya seperti pengeluaran yang sesuai dengan kebutuhan, pekerjaan yang lebih hemat waktu, pengurangan biaya pekerja, dan sebagainya.
2. **Efektivitas** – meliputi *benefit* yang dapat diukur tetapi tidak selalu dalam bentuk uang, misalnya seperti mampu memastikan perkiraan biaya dan waktu yang lebih presisi. Dengan perkiraan yang lebih pasti, maka secara tidak langsung penggunaan biaya dan waktu menjadi lebih terencana, tepat guna, dan terhindar dari kerugian biaya maupun waktu.
3. **Performa** – meliputi *benefit* yang memiliki pengaruh terhadap hasil proyek namun tidak mudah diukur secara kuantitatif, misalnya seperti hubungan pekerjaan yang lebih baik, terpenuhinya ekspektasi klien, peningkatan reputasi, dan sebagainya.

Lebih jauh lagi, Andresen, dkk. (2000) mengulas ketiga kategori *benefit* tersebut ke dalam tabel *typical benefit* yang dapat ditinjau dari berbagai sektor. Tabel tersebut meliputi berbagai proses beserta *benefit*-nya masing-masing. Untuk membatasi pembahasan, *benefit* yang relevan dalam penulisan ini ditinjau dari segi finansial, manajemen klien, desain, konstruksi, dan sumber daya manusia.

Tabel 1 Typical Benefit oleh Andresen, dkk. (2000)

Construction Business Process	Typical Efficiency Benefits	Typical Effectiveness Benefits	Typical Performance Benefits
Finance	Faster invoicing Reduced transaction costs	Minimising business risk Better control of cash flow Reduced lead times for financial reporting	Improved/new transaction methods Improved forecasting and control Greater integration with other functions
Client Management	Quicker response to client enquiries Quicker response on current project progress	Improved quality of output Faster delivery of services Improved focus on client requirements	Improved information exchange with clients Increased client satisfaction Strategic competitive advantage
Design	Reduced lead times for design Reduced rework Increased information exchange	Improved quality of output Reduced technology risks More responsive ability to arrange meetings Increased speed of new design development	Improved idea sharing among project teams Improved integration
Construction	Reduced construction times Improved productivity Reduced waste	Improved quality of output Reduced technology risks Ability to exchange data	Improved idea sharing among project teams Improved integration Improved project relationships with strategic partners
Human Resources	Reduced staff requirement Reduced training requirements	Improved record of staff skills Improved ability to select appropriate team members	More effective assembly of project teams Enabling of cross-functional teams Improved human relations Regularised working arrangements

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode kualitatif etnografi, yang dipilih untuk mendalami seberapa penting standarisasi ukuran dalam proses desain. Secara etimologis, etnografi berasal dari kata *ethno* (bangsa) dan *graphy* (menggambarkan/menguraikan). Menurut Moleong (1990), etnografi merupakan sebuah usaha untuk menggambarkan atau menguraikan suatu kebudayaan

atau aspek-aspek dalam suatu kebudayaan. Menurut Creswell (2007), penggunaan metode etnografi oleh peneliti ditujukan untuk menafsir dan mendeskripsikan pola nilai, kepercayaan, perilaku, dan bahasa yang dibagikan dalam suatu kelompok budaya. Untuk memperoleh informasi dalam suatu budaya, peneliti harus terlibat langsung dalam aktivitas yang dilakukan kelompok sehari-hari. Selama proses pengumpulan data, penulis terlibat langsung dalam lingkungan kantor TheoryNCraft selama 5 hari, memungkinkan penulis melakukan observasi yang lebih signifikan. Peran penulis sebagai peneliti internal memberi penulis kesempatan untuk fokus pada kegiatan sehari-hari para pekerja di kantor serta strategi-strategi yang digunakan dalam proses mendesain di kantor TheoryNCraft.

Terdapat penggunaan pendekatan interpretatif yang diperoleh melalui wawancara tatap muka menggunakan pertanyaan semi-struktur serta observasi yang dilakukan langsung oleh penulis. Pendekatan ini bertujuan untuk menemukan atau menghasilkan pemahaman secara mendalam mengenai fenomena yang sedang diselidiki. Penggunaan metode etnografi dipilih karena memungkinkan penulis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan kontekstual tentang bagaimana standarisasi ukuran memengaruhi praktik desain di kantor tersebut.

Melalui observasi langsung dan wawancara tatap muka dengan pertanyaan semi-struktur, metode ini memberikan kesempatan untuk mendapatkan informasi yang tidak hanya berdasarkan data angka atau statistik, tetapi juga mencakup suasana dan dinamika sosial yang mempengaruhi implementasi standarisasi ukuran dalam kegiatan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Dalam rangka memuaskan klien, konsultan desain akan memberi pelayanan yang bersifat mempermudah klien dalam mencapai ekspektasi desain melalui proses yang efektif dan efisien. Upaya tersebut tercermin pada kantor TheoryNCraft yang melakukan penerapan standarisasi ukuran dalam desain. Mengutip dari percakapan bersama *principal* TheoryNCraft, beliau mengatakan bahwa wawasan atau ilmu terkait ukuran-ukuran relevan dalam desain merupakan objektif utamanya dalam memimpin TheoryNCraft.

Tabel 2 Penggalan *Fieldnotes* pada Hari Kedua Magang di TheoryNCraft. (Sumber: Tim, 2024)

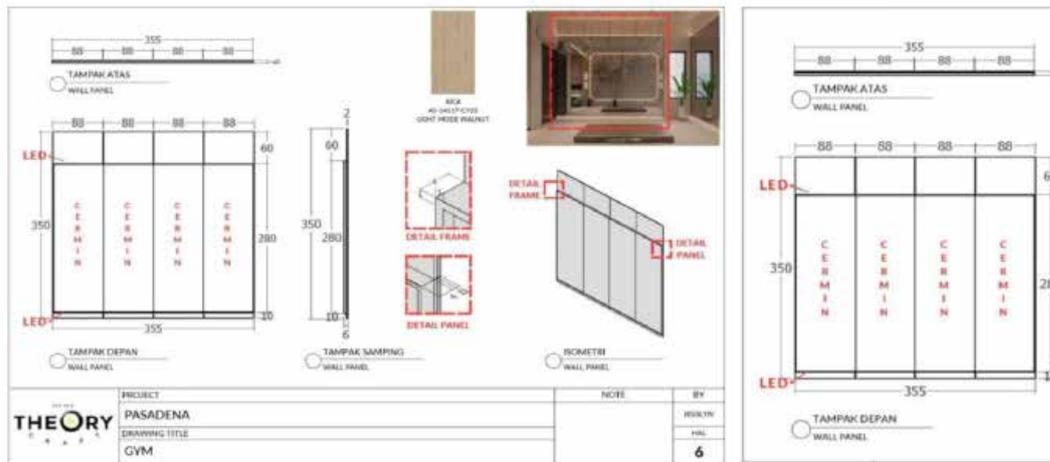
Selasa, 28 Februari 2024	M, <i>principal</i> : "Saya kalau disini selalu mengutamakan wawasan atau ilmu kalian dalam ukuran, jadi anak magang sudah pasti di-tes dulu kemampuan bikin gambar tekniknya di awal."
-----------------------------	---

Ukuran-ukuran relevan yang dimaksud meliputi ukuran bahan baku yang umum digunakan dalam konstruksi interior seperti papan triplek, lembar *High Pressure Laminate* (HPL), *plywood*, dan sebagainya. Dalam kata lain, desainer perlu mendesain sekaligus memikirkan strategi penggunaan bahan. Untuk meninjau lebih jauh apa saja keuntungan yang diperoleh dari penerapan standarisasi ukuran pada kantor TheoryNCraft, analisis akan menggunakan konsep tiga

kategori *benefit* oleh A.G.F. Gibb beserta indikator *typical benefits* oleh Andresen, dkk. (Tabel 1).

A. Efisiensi

Menurut Andresen, dkk. (2000), sesuatu dikatakan memberi keuntungan dari segi efisiensi apabila mengurangi biaya, mengurangi potensi pengerjaan desain berulang, serta mengurangi waktu dan limbah konstruksi. Dalam mengulas indikator tersebut, digunakan Gambar 1 yang merupakan gambar kerja dari salah satu proyek TheoryNCraft.



Gambar 1 Gambar Kerja Salah Satu Proyek TheoryNCraft. (Sumber: TheoryNCraft, 2024)

Gambar tersebut menunjukkan sebuah *wall panel* yang diberi *finishing* HPL pada bagian atas dengan panjang 355 cm dan tinggi 60 cm serta bagian *skirting* dengan panjang 355 cm dan tinggi 10 cm. Penerapan standarisasi dalam gambar kerja ini mengacu pada penyesuaian ukuran material pada panel dengan ukuran standar bahan *finishing*. Jenis HPL yang digunakan pada gambar ini adalah AICA AS-14117-CY25 yang berukuran 1220 x 2440 mm per lembar berdasarkan situs resmi AICA. Efisiensi penggunaan satu lembar HPL untuk menutupi panel dapat diperoleh melalui perhitungan pada Tabel 3.

Tabel 3 Perhitungan efisiensi penggunaan lembar HPL.

	Panjang	Lebar	Luas (p x l)
<i>Wall panel</i>	3550 mm	(600 + 100) mm	2.485.000 mm ²
Lembar HPL AICA	2440 mm	1220 mm	2.976.800 mm ²
$(2.485.000 / 2.976.800) \times 100\% = 83,47\%$			

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapat bahwa satu lembar HPL dapat digunakan hingga 83% untuk menutup area panel yang diberi HPL. Perhitungan ini dapat menunjukkan persentase penggunaan bahan terhadap luas permukaan objek. Semakin tinggi angka persentase, maka penggunaan material menjadi

semakin maksimal. Alhasil hal ini juga akan mencegah terjadinya pembelian bahan berlebih yang berujung pada penumpukan limbah material dan pemborosan.

Tabel 4 Penggalan *fieldnotes* pada hari kelima magang di TheoryNCraft. (Sumber: Tim, 2024)

Rabu, 13 Maret 2024	M, <i>principal</i> : "Ketika tukang saya memotong, itu tidak ada sisa bahan sama sekali di <i>workshop</i> saya. Kenapa? Karena semua angka itu sudah teraplikasi dengan baik. Ketika misalnya saya bikin meja dengan tinggi sekian, di bawah meja masih ada meja konsul, semua bisa teraplikasikan. Jadi ketika saya memang mengerjakan proyek itu, sisa bahan saya mungkin sedikit-sedikit, ada cuma kecil-kecil semua."
---------------------------	---

B. Efektivitas

Ketika berbicara mengenai efektivitas, suatu hal dianggap menguntungkan bila memberi efek atau dampak baik terhadap kondisi yang sudah ada. Indikator dari Tabel 1 yang digunakan dalam mengukur fenomena di TheoryNCraft adalah terkait dengan sumber daya manusia. Sesuatu dikatakan menguntungkan dari segi efektivitas bila menunjukkan peningkatan pada *skill*/kemampuan pekerja.



Gambar 2 Area Kerja *Senior Designer* TheoryNCraft. (Sumber: Tim, 2024)

Salah satu staf berinisial A (*senior designer*) diketahui tidak mengambil pendidikan sarjana arsitektur maupun desain interior. Namun beliau diberi kepercayaan dan tanggung jawab yang besar dalam mendesain proyek TheoryNCraft oleh *principal*. Kini beliau sudah mendesain untuk TheoryNCraft selama lebih dari empat tahun. Fasilitas kantor yang diberikan kepada *senior designer* juga memadai, dimana komputer yang digunakan memungkinkan proses kerja yang lancar.

Penerapan standarisasi ukuran dalam aspek ini mengacu pada kemampuan desainer dalam menentukan luas permukaan *material/finishing* pada suatu objek desain berdasarkan satuan bahan. Hal ini mengharuskan desainer untuk menguasai ukuran-ukuran bahan yang akan digunakan sebelum kemudian diaplikasikan ke dalam desain. Dengan mengetahui ukuran standar dari bahan baku, desainer dapat menentukan luas permukaan objek yang akan menggunakan satuan bahan baku secara maksimal. Ketika desainer sudah menguasai dan mampu melakukan perencanaan penggunaan material yang baik, maka akan membawa keuntungan bagi kantor itu sendiri yang dimana dalam hal ini adalah peningkatan *skill* dan

pengetahuan desainer. Peningkatan ini merupakan sebuah investasi untuk menciptakan tim pekerja dengan kemampuan yang mumpuni. Peningkatan *skill* pekerja juga memberi keuntungan terhadap kantor konsultan karena mendorong pertumbuhan dan perkembangan kantor dalam melayani kebutuhan klien.

C. Performa

Indikator dalam menentukan keuntungan dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa dari segi performa, sesuatu memberikan keuntungan apabila adanya peningkatan kepuasan klien, meningkatnya hubungan dengan rekan kerja/*partner* proyek, serta meningkatnya relasi antar manusia.

Peningkatan kepuasan klien diukur dari bagaimana klien TheoryNCraft melakukan *repeat order* serta memberikan rekomendasi, menunjukkan bahwa mereka puas dengan hasil desain TheoryNCraft. Penggalan *fieldnotes* pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hal ini menjadi salah satu strategi kantor TheoryNCraft yang sekaligus membangun citra kantor di mata calon klien.

Dalam aspek ini, standardisasi mengacu pada penyesuaian ukuran material pada objek desain berdasarkan ukuran standar material itu sendiri. Fenomena *repeat order* tentunya tidak terlepas dari penerapan standardisasi yang juga turut membawa keuntungan bagi klien, seperti alokasi biaya yang terencana dengan baik.

Tabel 5 Penggalan *Fieldnotes* pada Hari Kelima Magang di TheoryNCraft-2.
(Sumber: Tim, 2024)

Rabu, 13 Maret 2024	M, <i>principal</i> : “Kamu pernah nggak beli barang lalu nggak puas? Pernah ya, nah itu yang namanya <i>service</i> , mau nggak mau ya ke arah sana sih. Ketika misalnya kamu puas dengan tempat kamu beli barang itu, kamu akan dengan <i>happy</i> kenalkan ke orang atau kamu <i>repeat order</i> .”
	M, <i>principal</i> : “Orang cari TheoryNCraft itu rata-rata sudah <i>strong</i> dengan kayu <i>sih</i> , rata-rata ya. Saya ketemu beberapa orang, (dari mereka) <i>branding</i> yang terbentuk nih ‘Kamu kuat di <i>style</i> kayu gitu’. Kenapa saya lebih kesana? Karena memang cara kerja menggunakan panel-panel (kayu) seperti ini lebih mudah bagi saya. Teknisnya lebih menyenangkan, mau kerja di lapangan, mau mengatur permainan lampu, hingga mengatur <i>style interior</i> .”

Pada penggalan *fieldnotes* dalam Tabel 5, *principal* dan tim desainer TheoryNCraft merasa lebih menguasai karakteristik material panel kayu dibandingkan dengan material lain. Karena terbiasa menggunakan ukuran standar dari material tersebut, hal ini memungkinkan desainer untuk dapat mengatur rencana penggunaan bahan baku dengan lebih baik. Kemampuan dalam menguasai material ini pun menjadi ciri khas atau *branding* yang akhirnya menarik calon klien.



Gambar 3 Hasil Desain TheoryNCraft yang Didominasi Material Kayu.
(Sumber: TheoryNCraft, 2024)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penerapan standarisasi ukuran dalam kantor *design & build* seperti TheoryNCraft memiliki sejumlah keuntungan yang dapat ditinjau dari berbagai sisi, yakni dari sisi efisiensi, efektivitas, dan performa.

1. Efisiensi dalam penggunaan bahan baku berdampak positif dan membawa keuntungan dalam proses konstruksi dengan perencanaan penggunaan material yang baik dan mampu mencegah pemborosan material dan biaya. Penerapan standarisasi ukuran yang mengacu pada penguasaan ukuran bahan baku oleh desainer membuat material dapat digunakan dengan optimal. Strategi perhitungan dalam penggunaan material seperti *High Pressure Laminate* (HPL) membantu TheoryNCraft menghindari adanya pemborosan ataupun penumpukan limbah.
2. Dari segi efektivitas, penerapan standarisasi ukuran meningkatkan keterampilan desainer dan sekaligus dapat menjadi investasi bagi kantor untuk membentuk tim dengan kemampuan yang mumpuni. Peningkatan kemampuan desainer juga akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan kantor konsultan dalam melayani kebutuhan klien dengan lebih baik.
3. TheoryNCraft berhasil meningkatkan performa kantor yang tercermin melalui meningkatnya kepuasan pelanggan sekaligus terjalinnya relasi yang erat dengan mitra kerja maupun klien. Kepuasan klien juga didukung oleh bagaimana para pekerja terampil dalam mengelola material, terutama panel kayu dan *High Pressure Laminate* (HPL), yang membangun citra kantor untuk menarik calon klien baru. Hal ini menegaskan bahwa investasi dalam pengembangan keterampilan desainer dan penguasaan material secara baik dapat menjadi suatu strategi untuk meningkatkan kinerja dan reputasi sebuah kantor desain.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan standarisasi ukuran berdampak positif dan memberi keuntungan pada kantor konsultan TheoryNCraft yang berfokus pada kepuasan klien. Dengan strategi penguasaan ukuran bahan baku oleh desainer, kantor dapat memberikan layanan yang memenuhi ekspektasi klien sekaligus memudahkan klien mencapai ekspektasi tersebut. Kemudahan yang dimaksud berupa penghematan waktu pengerjaan serta alokasi biaya yang lebih efektif. Strategi serupa dapat digunakan oleh desainer maupun kantor konsultan desain. Penguasaan ukuran material tidak hanya memberikan berbagai keuntungan dari segi waktu dan biaya, namun juga meningkatkan kompetensi desainer.

Adanya penerapan standarisasi ukuran dalam proses desain mendorong desainer untuk menguasai pengetahuan tentang bahan baku yang selanjutnya akan memengaruhi proses desain menjadi lebih efisien. Ketika ekspektasi klien terpenuhi, hal ini akan membawa berbagai keuntungan seperti proses konstruksi yang lancar, peningkatan reputasi kantor, terjalinnya hubungan baik dalam ruang lingkup pekerjaan, serta keterampilan desainer dalam menggunakan bahan baku.

DAFTAR PUSTAKA

- Andresen J., Baldwin A., Betts M., Carter C., Hamilton A., Stokes E. and Thorpe T. (2000). *A Framework for Measuring IT Innovation Benefits*, *ITcon Vol. 5*, pg. 57-72, <https://www.itcon.org/2000/4>
- Gibb, A.G.F. (2000). *Standardization and pre-assembly – a client's guide and toolkit*. London: CIRIA.
- Moleong, J. Lexy. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Creswell, John W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*. California: Sage Publications. Inc.