

# PROSES KOMUNIKASI ANTARA PERANCANG INTERIOR, RANCANGAN, DAN KLIEN

## Studi Kasus Bidang Desain Interior

Oleh: Dwi Retno Sri Ambarwati

### A. PENDAHULUAN

Berhubungan dengan orang lain merupakan hakekat manusia sebagai makhluk sosial. Hubungan antar manusia dapat terjadi apabila sarana yang dipakai untuk menjalin hubungan tersebut dapat dipahami dan dimengerti kedua belah pihak. Proses hubungan antara seseorang atau lebih dengan pihak lain adalah suatu proses komunikasi. Widjaja (1988:13) dalam hal ini memberkan definisi tentang komunikasi sebagai berikut:

Komunikasi pada umumnya diartikan sebagai hubungan atau kegiatan yang berkaitan dengan masalah hubungan, atau diartikan pula sebagai tukar-menukar pendapat. Komunikasi dapat pula iartikan sebagai hubungan konak antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok.[1]

Komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dimana dapat kita lihat komunikasi dapat terjadi pada setiap gerak langkah manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang tergantung satu sama lain dan mandiri serta saling terkait dengan orang lain dilingkungannya. Satu-satunya alat untuk dapat berhubungan dengan orang lain di lingkungannya adalah komunikasi, baik secara verbal maupun non verbal (bahasa tubuh dan isyarat yang banyak dimengerti oleh suku bangsa).

Di dalam dunia desain interior, aspek komunikasi sangatlah penting. Dengan cara inilah seorang desainer mengemukakan gagasannya kepada klien, dan disisi lain klien pun mengemukakan keinginan-keinginannya kepada desainer. Apabila komunikasi antara keduanya berlangsung dengan baik, maka hasil yang diharapkan akan lebih mudah diwujudkan dan pada akhirnya akan memberikan kepuasan baik fisik maupun psikis bagi klien selaku penghuni ruang yang dirancang oleh desainer. Sebaliknya apabila komunikasi antara desainer dengan klien tidak berlangsung dengan baik, maka banyak aspek dalam ruang hasil rancangan tidak akan memenuhi kebutuhan maupun keinginan sang klien.

Setelah melakukan komunikasi yang bersifat verbal dengan klien, seorang desainer kemudian mengkomunikasikan gagasannya secara non verbal melalui hasil rancangannya yakni dari pengaturan elemen-elemen interior, yaitu garis, bidang, volume, warna, tekstur, bahan, sifat bahan, dan cahaya, disamping itu juga melalui tema dan gaya . Masing-masing elemen interior tersebut memiliki sifat-sifat tersendiri yang akan menentukan kesan ruang yang diinginkan oleh klien . Oleh karena itu segala hal mengenai keinginan klien terkait dengan penerapan elemen-elemen interiornya harus diobservasi sedetail mungkin dan semuanya itu harus disesuaikan dengan faktor usia, jenis kelamin, pekerjaan, batas-batas pembiayaan, dan yang lebih penting lagi adalah aspek keamanan, keselamatan, kenyamanan dan keindahan.

## **B. DESAIN INTERIOR, DESAINER INTERIOR, DAN KLIEN**

### **1. Desain Interior**

Bila ingin berbicara tentang desain biasanya dimulai dengan usaha memformulasikan pengertian tentang desain, membuat definisi desain dan mencari arti desain.

Pada *English Oxford Dictionary* terbitan tahun 1588, untuk pertama kali disebut kata 'design' yang artinya adalah: 1) rencana atau skema yang dibuat manusia yang akan direalisasikan; 2) gambar rencana untuk sebuah karya desain atau seni terapan (*applied art*), untuk panduan pelaksanaannya.

Pengertian desain interior dikemukakan oleh D.K. Ching (2002:46) sebagai berikut:

*Interior design is the planning, layout and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space.[2]*

Definisi di atas menjelaskan bahwa desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior.

Definisi desain interior yang lain yang diperoleh dari <http://www.answer.com/topic/british-columbia-interior> (tanggal 21 September 2007) :

*Interior design is the process of shaping the experience of interior space, through the manipulation of spatial volume as well as surface treatment. Not to be confused with interior decoration, interior design draws on aspects of environmental psychology, architecture, and product design .[3]*

Dari definisi di atas didapat pengertian bahwa desain interior adalah suatu proses pembentukan ruang dalam, dengan cara memanipulasi volume ruang serta pengolahan permukaan ruang. Desain interior bekerja dengan pertimbangan psikologi lingkungan, arsitektur dan desain produk.

Dari pengertian di atas, dapat dirumuskan bahwa desain interior merupakan seni dan ilmu untuk memahami kebiasaan orang di dalam ruang dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional didalam struktur bangunan yang dirancang oleh seorang arsitek.

### **2. Desainer Interior**

Desainer interior adalah seseorang yang melakukan pekerjaan perancangan

interior. Desain interior tidak sama dengan dekorasi. Jika arsitektur digambarkan sebagai seni dan ilmu mendesain struktur untuk interaksi manusia. Webster Dictionary mendefinisikan desain interior sebagai: *"the art and science of understanding people's behavior to create functional spaces within a structure*. Jadi maka desain interior dapat diartikan sebagai seni dan ilmu dalam memahami kebiasaan manusia untuk menciptakan ruang fungsional dalam struktur yang dirancang oleh arsitek, jadi fokus perhatiannya menyangkut berbagai aspek terkait dengan kegunaan ruang.

Klien sebagai pemakai ruang merupakan titik tolak perancangan, sehingga segala sesuatu yang terkait dengan aktivitas klien dalam ruang yang akan di desain harus betul-betul teridentifikasi dengan baik agar kepuasan klien dapat terpenuhi. Untuk itu desainer juga harus memiliki data diri dari klien tersebut meliputi usia, jenis kelamin, pekerjaan, hobi, warna kesukaan, gaya yang diinginkan, kesan ruang yang diharapkan dan sebagainya. Dengan data yang lengkap maka perumusan desain menjadi lebih terarah.

*The American Society of Interior Designers (ASID)* mendefinisikan mengenai *interior designer* sebagai seseorang yang memiliki kriteria sebagai berikut:

*"Interior designer is professionally trained to create a functional and quality interior environment. Qualified through education, experience and examination, a professional designer can identify, research and creatively resolve issues and lead to a healthy, safe and comfortable physical environment." [4]*

Pendapat diatas menjelaskan bahwa desainer interior adalah seorang yang terlatih secara profesional untuk menciptakan lingkungan interior yang fungsional dan berkualitas. Karena telah terqualifikasi melalui pendidikan, pengalaman dan ujian, seorang desainer interior dapat mengidentifikasi, meneliti dan secara kreatif memecahkan permasalahan dan mengarahkan perancangan menuju lingkungan fisik yang sehat, aman dan nyaman.

Desainer interior bertanggung jawab dalam berbagai hal meliputi: pengorganisasian ruang untuk menyelaraskan dengan fungsinya, meyakinkan bahwa desain yang dibuat *match* atau sesuai dengan penggunaan kode keamanan bangunan, mengatur konstruksi dan penerapan desain, bahkan juga mendesain transmisi akustik dan tata suara. Seorang desainer interior juga dituntut tanggungjawabnya dalam memilih dan menentukan peralatan, perabot, produk, bahan dan warna yang digunakan dalam perancangan interiornya.

Seorang desainer interior memiliki bidang karir yang khusus, dimana dibutuhkan beberapa kombinasi persyaratan yaitu tingkat pendidikan, pengalaman kerja, dan perijinan. Seorang desainer interior harus melalui tahapan pendidikan di bidang desain interior, memiliki pengalaman perancangan yang memadai dan telah banyak melalui berbagai ujian. Seorang desainer interior profesional harus mampu mengidentifikasi, meneliti dan secara kreatif mampu memecahkan masalah dalam ruang serta mengarahkannya dengan tujuan untuk mencapai lingkungan fisik yang sehat, aman dan nyaman. Jadi pada prinsipnya, desain interior merupakan seni dan teknik untuk memahami kebiasaan manusia dengan tujuan untuk menciptakan ruang fungsional di dalam struktur bangunan yang dirancang arsitek

Seorang *interior designer* merupakan seseorang yang secara profesional menangani bidang desain interior atau seseorang yang mendisain interior sebagai bagian dari pekerjaannya. Interior design adalah suatu pekerjaan praktik yang menganalisis informasi yang terprogram, merumuskan arah konsep, memperbaiki arah desain, dan menghasilkan dokumen yang dikomunikasikan melalui grafik dan konstruksi. Desainer interior bertanggung jawab terhadap berbagai hal meliputi : pengorganisasian ruang yang sesuai dengan fungsinya, memastikan bahwa desainnya sesuai dengan peralatan keamanan bangunan dan kode keamanan, mengatur desain konstruksi dan instalasinya dan kadang juga mendesain transmisi suara dan akustik ruang. Desainer interior juga bertanggung jawab dalam menyeleksi perabot, produk, bahan dan warna dan masih banyak lagi[5].

### **3. Tanggung Jawab Desainer Interior**

Desainer interior melakukan beberapa aktivitas dibawah ini dalam rangka tugas dan tanggung jawabnya, sebagai berikut:

- Meneliti dan menganalisis persyaratan dan tujuan klien, mengembangkan dokumen desain dan menggambarkan diagram dan outline untuk keperluan tersebut.
- Memformulasikan perancangan awal, membuat konsep perancangan secara dua dimensi dan tiga dimensi dan membuat skets agar mampu menyatukan dengan kebutuhan klien dengan berdasarkan pada pengetahuan mengenai prinsip-prinsip desain dan teori tentang kebiasaan manusia.
- Memastikan bahwa perencanaan ruang dan konsep desainnya mempertimbangkan aspek keselamatan, fungsional, keindahan serta memastikan bahwa seluruh elemen yang dirancang sesuai dengan persyaratan kesehatan dan kesehatan umum termasuk didalamnya pengkodean, aksesibilitas, lingkungan dan petunjuk keberlangsungan.
- Memilih warna, bahan dan finishing agar sesuai dengan dengan konsep desain dan yang sesuai secara sosio-psikologis, fungsional, kemudahan perawatan, penampilan, lingkungan dan persyaratan keamanan.
- Memilih dan memilah furnitur berikut fixtur dan perlengkapannya, mengawasi proses pengerjaannya agar sesuai dengan konsep desain termasuk pembuatan gambar kerja perabot dan deskripsi detail produknya.[6]

### **4. Spesialisasi Desain Interior**

Spesialisasi bidang desain interior adalah perancangan ruang dalam, yang tidak hanya terbatas pada perancangan rumah tinggal, karena itu hanya sebagian kecil dari bidang garap desain interior. Sesuai dengan definisi desain interior, maka seorang

desainer interior harus dapat meningkatkan kualitas, fungsi, dan keselamatan dalam setiap ruang dalam, di dalam bangunan apapun. Karena begitu banyaknya kemungkinan yang terbuka, maka banyak desainer interior yang mengkhususkan diri pada perancangan ruang tertentu sebagai spesialisasinya, misalnya ada yang hanya terfokus pada perancangan furnitur saja, atau berkonsentrasi pada perancangan interior rumah tinggal, dimana desainer interior dapat memilih fokus pada setiap kamar dalam rumah tinggal, seperti kamar tidur, ruang keluarga, dapur dan kamar mandi, ataupun pada perancangan interior kantor, ruang pameran, perancangan layout toko dan *visual merchandising*, perancangan hotel, restoran, bar, perancangan setting artistik dalam industri hiburan bahkan perancangan interior kapal maupun kereta api. Kini desain interior telah berkembang dengan pesat dan bidangnya meliputi segala sesuatu dari perancangan kloset hingga perancangan ruang kerja yang efisien.

Seorang desainer interior juga dapat memanfaatkan ilmu yang dimiliki sebagai pengajar. Pendidikan seni dan desain berkembang dengan pesat di seluruh negara, yang membutuhkan instruktur yang memiliki kualifikasi tinggi. Akan tetapi, seorang praktisi desain interior yang memiliki kualifikasi tinggi belum tentu memiliki kualifikasi dalam mengajar, sehingga perlu hati-hati dalam memilih profesi ini karena diperlukan juga pengetahuan mengenai cara mengajar yang baik.

## 5. Klien

Klien adalah seseorang yang meminta jasa desainer untuk melakukan kegiatan perancangan ruang. Sebagai pihak yang membutuhkan jasa layanan desain, maka segala pertimbangan desain yang dikerjakan oleh desainer haruslah bertitik tolak pada keinginan klien, karena klien adalah pengguna ruang yang dirancang.

## C. KOMUNIKASI DALAM DESAIN INTERIOR

Istilah komunikasi menurut <http://wikipedia.com> berasal dari kata Latin **Communicare** yang berarti sama atau menjadikan milik bersama.[7] Kalau kita berkomunikasi dengan orang lain, berarti kita berusaha agar apa yang disampaikan kepada orang lain tersebut menjadi miliknya.

Definisi komunikasi begitu banyak diungkapkan, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi adalah kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti/makna yang perlu dipahami bersama oleh pihak yang terlibat dalam kegiatan komunikasi[8] .
2. Komunikasi adalah kegiatan perilaku atau kegiatan penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran atau perasaan[9] .
3. Komunikasi adalah sebagai pemindahan informasi dan pengertian dari satu orang ke orang lain.[10]

4. Komunikasi adalah berusaha untuk mengadakan persamaan dengan orang lain [11].
5. Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan, harapan dan esan yang disampaikan melalui lambang tertentu, mengandung arti, dilakukan oleh penampai pesan ditujukan kepadapenerima pesan.[12]

Dalam bidang desain interior, implementasi dari definisi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. Komunikasi adalah kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti/makna yang perlu dipahami bersama oleh pihak yang terlibat dalam kegiatan komunikasi. Dalam dunia desain interior, proses komunikasi terjadi dengan pengoperan lambang berupa bentuk-bentuk dari elemen pembentuk ruang serta elemen pengisi ruangnya. Tiap unsur bentuk berupa garis, bidang, warna, tekstur, dan bahan memiliki sifat-sifat dan reaksi yang mengandung arti/ makna tertentu yang harus dapat dipahami oleh klien.

Berdasarkan definisi bahwa komunikasi adalah kegiatan perilaku atau kegiatan penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran atau perasaan, sebagai pemindahan informasi dan pengertian dari satu orang ke orang lain dan sebagai usaha untuk mengadakan persamaan dengan orang lain, maka begitu juga halnya dengan komunikasi yang terjadi di bidang desain interior.

Untuk dapat memahami keinginan dan harapan klien atas desain yang dipercayakan penggarapannya pada desainer, maka perlu dilakukan komunikasi yang intensif serta identifikasi fisik bangunan yang cermat. Bagaimanapun, keinginan klien merupakan titik tolak perancangan, jadi segala yang menjadi keinginan dan harapannya atas ruang hasil desain harus betul-betul menjadi pertimbangan. Memaksakan keinginan desainer adalah suatu kesalahan besar karena selera desainer belum tentu disukai oleh klien baik dari segi penggunaan warna, penerapan gaya, penerapan bentuk dan sebagainya. Lebih lanjut hal yang perlu diobservasi dan dikomunikasikan untuk mendapatkan data yang akurat meliputi komunikasi verbal dengan klien berupa pendataan penghuni dan pendataan fisik yang dilanjutkan dengan pembuatan desain.

#### **D. PROSES KOMUNKASI ANTARA DESAINER, DESAIN DAN KLIEN**

Komunikasi antara desainer interior, desain dan kliennya merupakan suatu proses yang mempunyai komponen dasar sebagai berikut :

##### **Bagan 1. Komponen dasar komunikasi antara desainer, dan klien**

Dari bagan di atas dapat dijelaskan bahwa desainer interior disini berperan sebagai pengirim pesan kepada klien selaku penerima pesan. Adapun pesan yang disampaikan kepada klien adalah berupa desain hasil rancangan desainer. Pesan dapat

diterima dan dipahami oleh klien apabila disampaikan dengan cara yang komunikatif. Agar komunikasi dapat berlangsung lancar dan efektif, maka desainer selaku penyampai pesan harus dapat menyampaikan gagasannya baik secara verbal maupun non verbal secara komunikatif, efektif dan efisien berdasarkan data-data fisik maupun non fisik yang akurat terkait dengan klien sebagai pengguna desain. Proses komunikasi yang lancar antara desainer dan klien terjadi sebelum desain diwujudkan dan setelah desain selesai dibuat. Komunikasi yang dilakukan sebelum desain dilaksanakan merupakan observasi mendalam mengenai kondisi fisik dan non fisik klien sebagai titik tolak perancangan dan objek yang dirancang. Komunikasi non verbal berupa gambar desain merupakan hasil kerja desainer yang kemudian dikomunikasikan kembali kepada klien. Proses penyampaian hasil rancangan ini berupa presentasi desain di hadapan klien, kemudian klien memberikan umpan balik berupa pertanyaan, sanggahan maupun persetujuan.

Proses komunikasi dapat dilihat pada skema dibawah ini :

## Diagram 2. Proses Komunikasi

Diagram proses komunikasi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Desainer sebagai Pengirim pesan (sender) dan isi pesan/gagasan desain.**

Desainer sebagai pengirim pesan adalah orang yang mempunyai ide berupa gagasan desain untuk disampaikan kepada klien dengan harapan dapat dipahami sesuai dengan yang dimaksudkannya. Desain merupakan pesan atau informasi yang akan disampaikan atau diekspresikan oleh desainer kepada klien. Desain diungkapkan secara verbal melalui presentasi dan non verbal melalui gambar-gambar desain. Pesan akan efektif bila diorganisir secara baik dan jelas. Materi pesan dapat berupa a) Informasi b) Ajakan c) Rencana kerja dan d) Pertanyaan dan sebagainya.

### **2. Simbol/ isyarat**

Pada tahap ini desainer sebagai pengirim pesan membuat kode atau simbol berupa rancangan sehingga pesannya dapat dipahami oleh klien. Biasanya seorang desainer menyampaikan pesan dalam bentuk kata-kata, gerakan anggota badan, (tangan, kepala, mata dan bagian muka lainnya) dan gambar hasil rancangan. Tujuan penyampaian pesan adalah untuk mengajak, membujuk, mengubah sikap, perilaku atau menunjukkan arah tertentu.

### **3. Media/penghubung**

Adalah alat untuk penyampaian pesan seperti ; TV, radio surat kabar, papan pengumuman, telepon, internet dan lainnya. Pemilihan media ini dapat dipengaruhi oleh isi pesan yang akan disampaikan, jumlah penerima pesan, situasi dan sebagainya.

### **4. Mengartikan kode/isyarat**

Setelah pesan diterima oleh klien melalui indera (telinga, mata dan seterusnya) maka si klien sebagai penerima pesan harus dapat mengartikan simbol/kode dari pesan tersebut, sehingga dapat dimengerti /dipahaminya.

### **5. Penerima pesan (klien).**

Penerima pesan adalah orang yang dapat memahami pesan dari sipengirim meskipun dalam bentuk kode/isyarat tanpa mengurangi arti pesan yang dimaksud oleh pengirim .

### **6. Balikan (feedback)**

Balikan adalah isyarat atau tanggapan yang berisi kesan dari penerima pesan dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Tanpa balikan seorang pengirim pesan tidak akan tahu dampak pesannya terhadap sipenerima pesan Hal ini penting bagi desainer sebagai pengirim pesan untuk mengetahui apakah pesan sudah diterima dengan pemahaman yang benar dan tepat. Balikan dapat disampaikan oleh penerima pesan atau orang lain yang bukan penerima pesan. Balikan yang disampaikan oleh penerima pesan pada umumnya merupakan balikan langsung yang mengandung pemahaman atas pesan tersebut dan sekaligus merupakan apakah pesan itu akan dilaksanakan atau tidak



Balikan yang diberikan oleh orang lain didapat dari pengamatan pemberi balikan terhadap perilaku maupun ucapan penerima pesan. Pemberi balikan menggambarkan perilaku penerima pesan sebagai reaksi dari pesan yang diterimanya. Balikan bermanfaat untuk memberikan informasi, saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan dan membantu untuk menumbuhkan kepercayaan serta keterbukaan diantara komunikator, juga balikan dapat memperjelas persepsi.

## **7. Gangguan**

Gangguan bukan merupakan bagian dari proses komunikasi akan tetapi mempunyai pengaruh dalam proses komunikasi, karena pada setiap situasi hampir selalu ada hal yang mengganggu. Gangguan adalah hal yang merintang atau menghambat komunikasi sehingga penerima salah menafsirkan pesan yang diterimanya. Hal ini terjadi karena kurangnya data tentang klien sehingga desain yang dibuat oleh desainer menjadi kurang sesuai dan terarah.

Agar desain yang ditawarkan kepada klien dapat sesuai dengan keinginan klien sehingga pesan desain yang disampaikan dapat dipahami dan diterima maka terlebih dahulu harus dilakukan pendataan tentang kondisi klien yang menjadi titik tolak perancangan.

### **1. Pendataan Penghuni.**

Komunikasi dengan klien ini perlu dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat sehingga mempermudah desainer dalam merumuskan hasil desainnya. Data tersebut meliputi:

#### **a. Jenis kelamin**

Mengetahui jenis kelamin penghuni ruang sangat penting karena desain untuk laki-laki dan perempuan sangat berbeda dalam penerapan bentuk elemen interiornya. Desain ruang untuk laki-laki harus berkesan maskulin, dengan penerapan bentuk-bentuk diagonal dan vertikal, serta penerapan warna-warna yang sesuai seperti warna biru, abu-abu, hitam dan sebagainya, sementara perempuan lebih menyukai bentuk-bentuk feminin sesuai dengan sifat dasarnya, sehingga penggunaan bentuk-bentuk lengkung yang luwes dan penerapan warna-warna lembut akan sesuai.

Tidak adanya informasi mengenai jenis kelamin penghuni ruang yang akan didesain akan menimbulkan kebingungan bagi desainer karena arah desain menjadi tidak jelas, dan apabila terjadi kekeliruan akan sangat fatal akibatnya.

#### **b. Umur**

Faktor usia dari klien juga harus diketahui secara pasti oleh desainer. Merancang ruang untuk kamar bayi, berbeda dengan kamar anak, kamar remaja, kamar dewasa maupun kamar untuk orang tua. Masing-masing memiliki karakteristik sendiri-sendiri

sesuai dengan usianya. Kamar bayi dan anak cenderung berwarna cerah dan berwarna-warni sesuai dengan pertumbuhan motoriknya yang sedang pesat-pesatnya. Bentuk-bentuk elemen furniturnya juga harus dibuat seaman mungkin agar tidak melukai badan anak saat beraktivitas dalam ruang. Disamping itu fasilitas yang ada pun disesuaikan dengan kegiatan dan kebutuhan anak.

Kamar remaja, memiliki karakter yang berbeda pula. Seiring dengan perkembangan usianya, remaja tak lagi seagresif anak-anak, sehingga desain ruangnya pun telah mulai dikurangi dinamikanya, menjadi lebih tenang. Warna dan bentuk perabotnya pun disesuaikan dengan jenis kelaminnya, yakni menggunakan bentuk feminin untuk perempuan dan dinamis untuk laki-laki serta cenderung menggunakan warna dominan.

Kamar untuk orang dewasa dan tua, biasanya cenderung mengutamakan aspek privasi, dan tenang. Gaya yang disukai oleh orang tua biasanya gaya klasik atau semi klasik, karena gaya ini bersifat abadi. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan gaya modern, sejauh gaya tersebut berkesan simpel dan elegan.

### **c. Pekerjaan**

Mengetahui pekerjaan klien adalah sangat penting, karena dengan mengetahuinya maka arah desain menjadi lebih jelas. Apalagi apabila desainer juga mengetahui penghasilan klien maka batas-batas kemampuan pembayaran akan dapat diketahui sehingga arah desainnya pun juga dapat disesuaikan.

### **d. Hobi**

Aktivitas hobi juga membutuhkan fasilitas sehingga hal ini harus dikomunikasikan, apalagi apabila aktivitas hobi tersebut dilakukan di dalam ruang.

### **e. Keinginan klien**

Klien biasanya memiliki banyak keinginan. Keinginan-keinginan inilah yang harus dikomunikasikan kepada desainer agar arah desain menjadi jelas dan desainer tidak hanya meraba-raba saja. Keinginan tersebut dapat meliputi gaya yang disukai, kesan yang diinginkan, aktivitas yang dilakukan dalam ruang, fasilitas yang dibutuhkan dan lain sebagainya. Dengan adanya data yang lengkap tersebut maka akan lebih mudah bagi desainer menangkap maksud dan keinginan klien.

Akan tetapi tidak semua keinginan klien harus dapat dipenuhi karena desainer bekerja dengan batas yang tidak dapat diganggu gugat, yakni keluasan ruang. Hal inilah yang harus dikomunikasikan balik kepada klien, mengenai keterbatasan serta kendala yang akan dihadapi terkait dengan banyaknya keinginan dan keterbatasan ruang. Kalau sudah begini biasanya dibuat skala prioritas, dan didahulukan aktivitas dan fasilitas yang paling primer, baru kemudian yang bersifat sekunder lalu selanjutnya yang bersifat tersier.

## **2. Pendataan Fisik**

Data fisik berupa data ruang atau bangunan yang akan didesain, yakni berupa bentuk bangunan, bentuk ruang, ukuran ruang, letak pintu, jendela berikut ukurannya,

posisi bangunan (berdekatan dengan bangunan apa/dimana). Identifikasi data fisik ini sangat penting, karena di ruang inilah nanti desainer bekerja dan melakukan pengolahan desain sehingga setiap detail dan rinci dari ruang harus diidentifikasi secara cermat.

### **3. Pembuatan Gambar Desain**

Apabila seluruh data telah terkumpul, barulah desainer dapat mengolah desainnya dalam ujud gambar kerja. Gambar kerja ini juga merupakan media desainer dalam mengkomunikasikan gagasan desainnya kepada klien, meliputi Site Plan, Layout, Rencana Lantai, Rencana Plafond, Potongan, Detail-Detail, Perancangan Perabot, Pembuatan Perspektif dan Maket .

### **4. Presentasi Desain**

Setelah desain selesai dibuat, maka desainer melakukan presentasi desain di hadapan klien untuk menunjukkan rumusan desain yang telah dibuat. Disini klien akan memperhatikan, bertanya ataupun melakukan penolakan maupun persetujuan. Untuk meyakinkan klien biasanya presentasi dibuat semenarik mungkin dengan bantuan media.

Cara desainer dalam melakukan komunikasi melalui presentasi dan kualitas desain yang dipresentasikan sangat mempengaruhi sikap klien untuk menerima atau menolak desain tersebut . Hal ini sejalan dengan tujuan komunikasi yang disampaikan oleh Hewitt (1981), bahwa penggunaan proses komunikasi secara spesifik adalah sebagai berikut:

- Mempelajari atau mengajarkan sesuatu
- Mempengaruhi perilaku seseorang
- Mengungkapkan perasaan
- Menjelaskan perilaku sendiri atau perilaku orang lain
- Berhubungan dengan orang lain
- Menyelesaian sebuah masalah
- Mencapai sebuah tujuan
- Menurunkan ketegangan dan penyelesaian konflik
- Menstimulasi minat pada diri sendiri atau orang lain

Demikianlah proses desain yang terjadi antara desainer interior, klien dan hasil desain. Komunikasi yang baik akan memuaskan kedua belah pihak dan semua pesan yang disampaikan akan dapat dimengerti, dipahami dan diterima dengan baik sehingga akan terwujud kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak.

## **E. PENUTUP**

Komunikasi dirumuskan sebagai suatu proses penyampaian pesan/informasi diantara beberapa orang. Karenanya komunikasi melibatkan seorang pengirim,

pesan/informasi saluran dan penerima pesan yang mungkin juga memberikan umpan balik kepada pengirim untuk menyatakan bahwa pesan telah diterima. Komunikasi adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dalam berkomunikasi seseorang harus memiliki dasar sebagai berikut; niat, minat, pandangan, lekat, libat. Dalam proses komunikasi kita juga harus ingat bahwa ada hambatan yaitu baik dari pengirim, saluran, penerima dan umpan balik serta hambatan fisik dan psikologis.

Tujuan komunikasi adalah berhubungan dan mengajak dengan orang lain untuk mengerti apa yang kita sampaikan dalam mencapai tujuan. Keterampilan berkomunikasi diperlukan dalam bekerja sama dengan orang lain. Ada dua jenis komunikasi, yaitu verbal dan non verbal, komunikasi verbal meliputi kata-kata yang diucapkan atau tertulis, sedangkan komunikasi non verbal meliputi bahasa tubuh. Menurut bentuk komunikasi, ada yang disebut komunikasi satu arah dan komunikasi dua arah. Komunikasi satu arah berarti sebuah pesan dikirim dari pengirim ke penerima tanpa ada umpan balik. Komunikasi dua arah terjadi bila pengiriman pesan dilakukan dan mendapatkan umpan balik. Komunikasi berdasarkan besarnya sasaran terdiri dari komunikasi massa, komunikasi kelompok, dan komunikasi perorangan. Sedangkan komunikasi berdasarkan arah pesan terbagi atas; komunikasi satu arah dan komunikasi timbal balik.

Jadi proses komunikasi dalam desain interior merupakan suatu proses yang mempunyai komponen dasar berupa 1) desainer sebagai pengirim pesan, 2) klien sebagai penerima pesan dan 3) desain sebagai pesan. Pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh klien apabila komunikasi antara desainer dan klien dapat berjalan dengan lancar dan efektif melalui proses pencarian data yang akurat dan cermat. Data yang akurat ini merupakan titik tolak perancangan yang kemudian hasilnya dikomunikasikan kembali kepada klien melalui presentasi desain dengan bantuan media dan cara penyampaian yang komunikatif baik dari aspek komunikasi verbal oleh sang desainer maupun komunikasi non verbal melalui gambar desain.

Desain yang baik adalah desain yang komunikatif dan informatif, sehingga dapat berbicara banyak secara non verbal. Selain itu juga harus memiliki penampilan visual yang menarik dan dipresentasikan secara komunikatif dan menarik pula.. Masing-masing komponen tersebut merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan saling terkait dalam upaya mensukseskan suatu komunikasi dengan hasil akhir berupa persetujuan desain oleh sang klien.

## **F. KEPUSTAKAAN**

Astrid S. Susanto-Sunarto, *Globalisasi dan komunikasi*, Jakarta.:Pustaka Sinar Harapan, 1995.

D.K. Ching, Francis, *Achitectur, Space and Order*, New York, New York: Maxmillan Publishing Company, 2002.

H.A.W. Widjaja, *Ilmu Komunikasi, Pengantar Studi*, Rineka Cipta, 1988.

Larry King, Bill Gilbert, , *Seni Berbicara: kepada siapa saja, kapan saja, dimana saja* (editor Tanti Lesmana), Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama,. 2002

Roger. B. Ellis Robert,J Gates and Neil kenwarthy, *Interpersonal communication in Nursing Theory and Practice*, Churcill Livingstone, 1995

R. Wayne Pace, Don F. Faulos, , *Komunikasi Organisasi: Strategi meningkatkan kinerja perusahaan* (editor Deddy Mulyana, MA, Ph.D.), Bandung :PT Remaja Rosdakarya,. 2002

<http://wikipedia.com>

Marry G. Wealle, *Environmental Interior*, New Yok: Maxmillan Publishing Company, 1982,

<http://interiordesign.html> (23 November 2007).

*Definition of Interior Design*, National Council for Interior Design Qualificatlon. Retrieved December 15, 2006.

<http://www.answer.com/topic/british-columbia-interior> (tanggal 21 September 2007)

<http://interiordesigncareer.com> (25 November 2007)

*Interior decorating vs. interior design*. Dari <http://allartschool.com> (16 November 2007).

*Graphic, interior, fashion and industrial design careers, jobs, and training. (2004). Career Overview*. Retrieved December 18, 2006.

<http://www.answer.com/topic/british-columbia-interior> (tanggal 21 September 2007)

**PERUBAHAN NILAI RUANG**  
**PADA ARSITEKTUR RUMAH TRADISIONAL**  
**:Sebuah Fenomena Perubahan Budaya**

Disusun oleh:  
Dwi Retno Sri Ambarwati

Paper ini disusun untuk memenuhi Tugas Mata Kuliah  
Antropologi  
TUGAS III

Minat Utama Pengkajian Desain Interior  
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta  
November 2007

- 
- [1] H.A.W. Widjaja, *Ilmu Komunikasi, Pengantar Studi*, Rineka Cipta, 1988, p. 13.
- [2] D.K. Ching, Francis, *Architecture, Space and Order*, New York, New York: Maxmillan Publishing Company, 2002.
- [3] <http://www.answer.com/topic/british-columbia-interior> (tanggal 21 September 2007)
- [4] <http://interiordesigncareer.com>

[5] *Definition of Interior Design. (2006) National Council for Interior Design Qualification. Retrieved December 15, 2006.*

[6] *Graphic, interior, fashion and industrial design careers, jobs, and training. (2004). Career Overview. Retrieved December 18, 2006.*

[7] <http://wikipedia.com>

[8] Astrid S. Susanto-Sunarto, **Globalisasi dan komunikasi**, Jakarta.:Pustaka Sinar Harapan, 1995.

[9] Roger. B. Ellis Robert, J Gates and Neil kenwarthy, *Interpersonal communication in Nursing Theory and Practice*, Churcill Livingstone, 1995.

[10] R. Wayne Pace, Don F. Faulos, , *Komunikasi Organisasi: Strategi meningkatkan kinerja perusahaan* (editor Deddy Mulyana, MA, Ph.D.), Bandung :PT Remaja Rosdakarya,. 2002

[11] Larry King, Bill Gilbert, , *Seni Berbicara: kepada siapa saja, kapan saja, dimana saja* (editor Tanti Lesmana), Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama,. 2002

[12] Edward Depari dalam Munandir, Willy dan Mangoendiprodjo, *Komunikasi Lewat Satelit*, Jakarta: Gramedia, 1998.



Gangguan

Gangguan

Balikan

Desainer sbg Pengirim Pesan

Klien sbg Penerima Pesan

Desain/hasil rancangan sbg Pesan

Mengartikan Kode/Pesan

Media  
(Saluran)

( Saluran )

Desainer (Pengirim Pesan)

Desain  
(Pesan)

Klien  
(Penerima pesan)