

BUKU AJAR :

# RACHANA VIDHI

Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal  
& Revolusi Industri 4.0



JURUSAN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2020

**BUKU AJAR**

**RACHANA VIDHI:  
METODE DESAIN INTERIOR BERBASIS BUDAYA  
LOKAL DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

oleh  
I Kadek Dwi Noorwatha

Periset  
I Kadek Dwi Noorwatha, S. Sn, M. Ds  
Putu Ari Darmastuti, S.Sn, M.Sn  
Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, S.Sn, M.Sn

**Jurusan/Program Studi Desain Interior  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
ISI Denpasar  
2020**

Buku Ajar *Rachana Vidhi*: Metode Desain Interior Berbasis Budaya  
Lokal Dan Revolusi Industri 4.0

Penyusun I Kadek Dwi Noorwatha  
Hak cipta ©2020 oleh I Kadek Dwi Noorwatha,  
Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar

Desain Sampul	: Putu Ari Darmastuti, S.Sn, M.Sn
3D Image cover	: I Putu Nanda Amerta Karunia Adji Purnomo
Penyunting Bahasa	: A. A. Trisna Ardanari Adipurwa, S. Pd, M.Pd Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, S.Sn, M. Sn

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari Penulis.

## **PRAKATA**

“Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang di dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian.”  
(Pramoedya Ananta Toer)

Puji syukur dihaturkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya maka Buku Ajar '*Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal dan Revolusi Industri 4.0*', sebagai panduan kuliah pada Jurusan/Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan lanjutan dari kompetisi Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi (PDUPT) ISI Denpasar tahun 2020.

Buku ini sekaligus merupakan upaya Prodi untuk mengimplementasikan Visi & Misi Prodi yaitu 'Menjadi Pusat Unggulan Desain Interior Berbasis Budaya Berwawasan Universal' untuk menghasilkan profil lulusan yang sesuai dengan arahan KDIKTI sekaligus tuntutan industri kekinian. Penekanan desain interior berbasis budaya menjadi pembahasan pokok dalam buku ini dan dijadikan koridor dalam pembahasannya.

Buku ini merupakan jawaban dari kebingungan Mahasiswa terhadap perbedaan konten, penekanan, pembahasan dan teknis antara Mata Kuliah pokok yang berjenjang. Sehingga diharapkan kehadiran buku ini menjadi kesepakatan bersama antara team teaching yang disusun ke dalam 'panduan' kuliah sederhana. Dalam penyusunan buku ini telah melalui beberapa tahap review baik oleh Pakar Desain, Organisasi Profesi (HDII) dan juga Rapat Penyetaraan Mata Kuliah oleh Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar. Buku ini disusun dalam tujuh Bab yang berusaha secara rinci

menjelaskan setiap tahapan desain interior.

Penulis berusaha melampirkan contoh visual sebagai bagian dari penjelasan buku dengan tujuan memberikan pemahaman yang komprehensif-praktis bagi pembaca. Buku ini ditujukan khususnya bagi mahasiswa, profesional, akademisi dan pihak yang mempunyai ketertarikan pada bidang desain interior, budaya dan industri kreatif.

Untuk proses penyempurnaan penulis membutuhkan banyak saran dan kritikan membangun demi kesempurnaan buku ini. Akhir kata, semoga buku yang telah dibuat dengan niat mulia ini, dapat bermanfaat bagi seluruh civitas akademika Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar.

Denpasar, September 2020

Penyusun

## SAMBUTAN KETUA HDII PUSAT

Alhamdulillah berkat rahmat dan karunia-Nya, Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR berhasil menerbitkan Buku Ajar “*Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal Dan Revolusi Industri 4.0*” menyusun buku untuk



untuk mengimplementasikan Visi & Misi Prodi memang tidak mudah, apalagi untuk menjadikan Desain Interior berbasis budaya berwawasan universal sehingga bisa menghasilkan profil lulusan yang sesuai dengan arahan KDIKTI sekaligus tuntutan industri kekinian.

Karena bidang desain interior tidak bisa lepas dari bidang ilmu disekitarnya, dan bidang ini berada diantara keilmuan (*fine art*) yang menggunakan intuisi, estetika, imajinasi dan (*engineering*) cenderung bersifat keteknikan yang membutuhkan pertimbangan dan perhitungan ilmu eksakta (*science*) yang presisi sehingga membutuhkan pedoman untuk menjembatannya.

Upaya penulis buku ini sangat patut diapresiasi karena lepas dari kekurangan dan kelebihan, penulis mencoba memaparkan jawaban dari kebingungan mahasiswa terhadap perbedaan konten, penekanan, pembahasan dan teknis antara Mata Kuliah pokok yang berjenjang. Hal ini akan sangat membantu untuk para pengajar dalam membuat suatu kesepakatan bersama antara *team teaching* yang disusun ke dalam ‘panduan’ kuliah sederhana.

*Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal Dan Revolusi Industri 4.0* yang ditawarkan

dalam buku ini tentu bisa dimanfaatkan oleh para pengguna terutama dikalangan perguruan tinggi desain interior oleh karena itu saya juga mengharapkan adanya masukan untuk penyempurnaan buku penting ini. Semoga buku ini bermanfaat dalam ikut memajukan kegiatan belajar mengajar dan penelitian desain interior di Indonesia. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

**Drs. Rohadi, M.Sn, HDII**  
(Ketua HDII Pusat)

## DAFTAR ISI

PRAKATA .....	i
SAMBUTAN KETUA HDII PUSAT .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. PENDIDIKAN DESAIN INTERIOR.....	2
B. DESAIN INTERIOR SEBAGAI KEILMUAN.....	5
1. Rumpun Keilmuan Desain Interior .....	5
2. Sejarah Pendidikan Desain Interior di Indonesia .....	13
C. DESAIN INTERIOR SEBAGAI PROFESI .....	17
1. Profesi Desain Interior.....	17
2. Organisasi Profesi Desain Interior.....	19
3. Kemampuan Desain Interior Profesional .....	21
4. Kompetensi Dasar Desainer Interior .....	29
5. Produk Desainer Interior.....	33
D. RANGKUMAN MATERI .....	37
E. SOAL LATIHAN DAN EVALUASI .....	38
REFERENSI .....	38
BAB II METODE DESAIN INTERIOR .....	41
A. PENGERTIAN METODE .....	41
B. PENGERTIAN DESAIN .....	43
C. PENGERTIAN INTERIOR.....	53
D. METODE DESAIN INTERIOR .....	58
E. RANGKUMAN MATERI.....	76
F. SOAL LATIHAN & EVALUASI .....	77
REFERENSI .....	77
BAB III DESAIN INTERIOR BERBASIS BUDAYA .....	80
A. DESAIN BERBASIS BUDAYA .....	80
B. DESAIN INTERIOR GLOKAL (GLOBAL + LOKAL) .....	90
C. PENGANTAR KEBUDAYAAN BALI .....	93
D. PERIODISASI ARSITEKTUR TRADISIONAL BALI .....	96
E. STRATEGI PENGEMBANGAN BUDAYA .....	113
F. RANGKUMAN MATERI.....	123
G. SOAL LATIHAN & EVALUASI.....	124
REFERENSI .....	124



BAB IV METODE RACHANA VIDHI .....	129
A. METODE RACHANA VIDHI .....	129
B. BASIS BUDAYA LOKAL .....	130
C. SINERGI DENGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0.....	133
D. TAHAPAN METODE RACHANA VIDHI (PANCAKSANA).....	137
E. RANGKUMAN MATERI.....	146
F. SOAL LATIHAN & EVALUASI .....	147
REFERENSI .....	147
 BAB V LIMA TAHAPAN (PANCAKSANA) .....	 150
A. PETUNJUK TEKNIS PANCAKSANA .....	150
B. METODE PERKULIAHAN.....	151
C. CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN (OUTCOMES)....	154
D. OBJEK INTERIOR .....	158
E. TAHAP 1 INPUT .....	161
1. Kasus/Objek Interior (Understanding).....	162
2. Karakteristik Eksternal Interior .....	162
3. Karakteristik Internal Interior .....	180
4. Data Lapangan .....	196
5. Idealitas Manusia .....	198
6. Fakta Interior .....	199
7. Masalah Interior .....	212
F. TAHAP 2 ( PROSES: ANALISIS DAN SINTESIS) .....	220
8. Analisis.....	220
9. Sintesis.....	223
G. TAHAP 3 (PRADESAIN (DESAIN SKEMATIK)) .....	226
10. Tujuan Desain .....	227
11. Konsep Umum.....	228
12. Kriteria Desain .....	229
13. Konsep Dasar/Khusus .....	230
14. Ide & Gagasan .....	233
15. Eksplorasi Budaya: Form Follows Culture .....	250
16. Konsep Perwujudan .....	260
H. TAHAP 4 (OUTPUT: DESAIN KONSEPTUAL) .....	271
17. Penyusunan Program Ruang.....	272
18. Skenario Aktivitas dan Analisis Kebutuhan Ruang.....	273
19. Besaran Ruang.....	274
20. Bagan Organisasi Ruang.....	276
21. Zonasi Ruang .....	277
22. Sirkulasi (Wayfinding) .....	280
23. Gubahan Ruang .....	281
24. Desain Layout .....	285
25. Desain Penataan Fasilitas .....	286
26. Potongan .....	287
27. Tampak Fasad.....	288
28. Perspektif dan Aksonometri .....	288

29. Prototyping/Simulasi .....	292
I. TAHAP 5 (OUTPUT: EVALUASI DAN PENGEMBANGAN DESAIN) .....	293
30. Evaluasi & Pengembangan Desain .....	293
31. Desain Pengembangan .....	296
32. Detail Drawing.....	303
J. RANGKUMAN .....	306
K. SOAL LATIHAN & EVALUASI.....	308
REFERENSI .....	308

## Indeks

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Keilmuan Desain dengan Keilmuan Lain.....	5
Gambar 2. Posisi Desain Interior .....	6
Gambar 3. Posisi Desain Interior dalam Keilmuan Desain .....	8
Gambar 4. Posisi Keilmuan Desain Interior.....	9
Gambar 5. Nomenklatur Pendidikan Desain.....	10
Gambar 6. Logo HDIL.....	19
Gambar 11. Interior Design's Professional Body of Knowledge	22
Gambar 8. Hubungan Filsafat Klasik dan Proses Desain.....	62
Gambar 8. Skema Perancangan Metode Analitis.....	65
Gambar 9. Metode Desain Interior (2003-2017).....	66
Gambar 10. Kompleksitas Masalah dalam Desain.....	70
Gambar 11. Model Budaya .....	88
Gambar 12. Kerangka Konseptual Sistem Produksi Budaya...	89
Gambar 13. Diagram Dynamic Web of Vernacular .....	93
Gambar 14. Filosofi Pengembangan Kebudayaan Bali.....	95
Gambar 15. Diagram Perputaran Kebudayaan.....	115
Gambar 15. Tahapan Input Metode Rachana Vidhi .....	141
Gambar 16. Tahapan Proses dan Pradesain.....	142
Gambar 17. Output: Desain Konseptual.....	143
Gambar 18. Output: Desain Pengembangan.....	144
Gambar 17. Contoh Peta Lokasi.....	165
Gambar 18. Peta Situasi Lingkungan .....	166
Gambar 20. Fluktuasi Suhu di Kab. Badung (2016-2017) .....	168
Gambar 21. Software Analisis Pergerakan Matahari.....	169
Gambar 22. Contoh Pergerakan Angin di Kabupaten Badung	170
Gambar 23. Analisis Pergerakan Angin .....	170
Gambar 24. Contoh Pengaruh Intensitas Suara.....	171
Gambar 25. Contoh Noise Analysis .....	172
Gambar 26. Contoh Informasi Pengaruh Aroma pada Objek .	173
Gambar 27. Contoh Site Plan.....	175
Gambar 28. Contoh Penerapan Vista.....	176
Gambar 29. Data Kunjungan melalui Google Maps.....	183
Gambar 30. Contoh Struktur Organisasi.....	186
Gambar 31. Contoh Skema Alur Aktivitas Internal (Staf).....	196
Gambar 32. Contoh Skema Alur Aktivitas Eksternal.....	196
Gambar 33. Contoh Layout Interior Eksisting .....	201
Gambar 34. Contoh Foto Fasad.....	202
Gambar 35. Louis Khan dan Karyanya.....	206
Gambar 37. Contoh Denah MEP.....	212
Gambar 36. Diskursus Objek dan Subjek Ruang .....	214
Gambar 37. Pola Pikir Konsep .....	227

Gambar 38. Peran Visual dalam Proses Desain.....	231
Gambar 39. Model S-O-R dan Pengolahan Pikiran.....	234
Gambar 40. Jenis Curah Pendapat (Brainstorming).....	241
Gambar 41. Contoh Reka Sketsa.....	244
Gambar 42. Contoh Sketsa Konseptual.....	245
Gambar 43. Contoh Sketsa Analitis.....	245
Gambar 44. Contoh Sketsa Observasional.....	246
Gambar 45. <i>Contoh Mood Board/ Concept Board</i> .....	248
Gambar 46. Contoh <i>Scenarios</i> dalam Desain Interior.....	249
Gambar 47. Model TCUSM.....	254
Gambar 48. Model TCUSM.....	255
Gambar 49. Metode ATUMICS.....	257
Gambar 50. Konsep Warna & Tekstur.....	266
Gambar 51. Contoh Material Board.....	267
Gambar 52. Contoh Konsep Furnitur.....	268
Gambar 53. Contoh Konsep Utilitas.....	268
Gambar 54. Contoh Konsep Ekspresi Visual.....	269
Gambar 55. Contoh Visualisasi Konsep Desain Interior.....	270
Gambar 56. Contoh Presentation Board.....	272
Gambar 57. Contoh Diagram Skenario Aktivitas.....	274
Gambar 58. Contoh Bagan Organisasi Ruang.....	277
Gambar 59. Proksemika sebagai Dasar Zonasi.....	277
Gambar 60. Prinsip Pembagian Zona/Area.....	278
Gambar 61. Blocking dalam Desain Interior.....	279
Gambar 62. Contoh Zonasi.....	280
Gambar 63. Contoh Sirkulasi.....	281
Gambar 64. Contoh Gambar Block Plan.....	282
Gambar 67. Contoh Pengayaan Block Plan Menjadi Layout... 284	284
Gambar 65. Contoh Desain Layout pada Desain Konseptual.....	285
Gambar 66. Contoh Desain Penataan Fasilitas.....	286
Gambar 67. Contoh Potongan Desain Konseptual.....	287
Gambar 68. Contoh Tampak Fasad.....	288
Gambar 69. Contoh Gambar Perspektif Digital.....	289
Gambar 70. Contoh Perspektif Handdrawing.....	290
Gambar 71. Contoh Gambar Aksonometri.....	291
Gambar 72. Contoh Maket dan Simulasi 3D.....	292
Gambar 73. Contoh Desain Layout.....	296
Gambar 74. Contoh Gambar Penataan Fasilitas.....	297
Gambar 75. Contoh Desain Lantai.....	298
Gambar 76. Contoh Desain Plafon.....	298
Gambar 77. Desain Fasad.....	299
Gambar 78. Contoh Desain Utilitas.....	299
Gambar 79. Contoh Desain Fasilitas.....	300
Gambar 80. Contoh Skema Material.....	301
Gambar 81. Contoh Gambar Mekanikal dan Elektrikal.....	301
Gambar 82. Contoh Gambar Potongan.....	302

Gambar 83. Contoh Gambar Perspektif/3D Image..... 303  
Gambar 84. Contoh Desain Detail Elemen Estetik ..... 305  
Gambar 85. Contoh Desain Detail Konstruksi Khusus ..... 306

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkat Kedalaman dan Keluasan Materi Pembelajaran ..	11
Tabel 2. Fase dari Proses Desain .....	34
Tabel 3. Terjemahan Kata “Desain” dalam Beberapa Bahasa .....	47
Tabel 3. Persepsi pada Lingkungan Terbangun .....	86
Tabel 4. Tiga Tingkatan Desain dan Budaya .....	87
Tabel 5. Periodisasi Sejarah Bali .....	97
Tabel 6. Linimasa Sejarah Arsitektur Bali .....	98
Tabel 7. Perbedaan Gaya Kedaerahan dalam Arsitektur Bali .....	111
Tabel 8. Perbedaan Jenjang Perkuliahan Desain Interior .....	150
Tabel 9. Perbedaan Residensial dan Non Residensial .....	159
Tabel 10. Kategori Ruang Non Residensial .....	160
Tabel 11. Contoh Tabulasi Informasi Civitas .....	181
Tabel 12. Tabulasi Aktivitas Pengguna Ruang .....	181
Tabel 13. Contoh Data Elemen Pembentuk Ruang .....	203
Tabel 14. Contoh Tabulasi EPR .....	204
Tabel 15. Contoh Tabulasi Utilitas Interior .....	208
Tabel 16. Contoh Tabulasi Fasilitas .....	209
Tabel 17. Contoh Tabulasi Dekorasi & Aksesoris .....	210
Tabel 17. Tabulasi Mekanikal, Elektrikal dan Plumbing (MEP) .....	211
Tabel 18. Contoh Tabulasi Analisis dan Sintesis .....	225
Tabel 19. Perbedaan Tujuan, Kriteria, Konsep Umum .....	229
Tabel 20. Jenis Konsep Dasar .....	232
Tabel 25. Konsep Ruang dalam Desain Interior .....	262
Tabel 22. Contoh Tabulasi Skenario Aktivitas .....	273
Tabel 23. Contoh Analisis Besaran Ruang .....	276
Tabel 24. Jenis Atmosfer dalam Desain Interior .....	283

# BAB I

# PENDAHULUAN

Tujuan Pembelajaran:

1. Mahasiswa mampu memahami karakteristik pendidikan desain interior di Indonesia.
2. Mahasiswa mampu mengenal desain interior sebagai keilmuan dan desain interior dalam konteks profesi

## **BAB I PENDAHULUAN**

*“Designers and people in general are too attracted by ‘new’, but nothing ages more quickly than ‘newness’. All my objects reflect [a] marriage between past and present”*  
- **Marcel Wanders** (Dutch Designer & Art Director)-

### **A. PENDIDIKAN DESAIN INTERIOR**

Desain Interior yang menjadi salah satu sub sektor Ekonomi Kreatif sudah cukup berkembang dan diakui menjadi salah satu ujung tombak dalam usaha peningkatan Sumber Daya Manusia (Kreatif) di Indonesia (BEKRAF, 2017). Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) sebagai Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang berada di bawah Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif telah sub sektor industri kreatif di Indonesia. Sub-sektor yang merupakan industri berbasis kreativitas di Indonesia berdasarkan pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia berjumlah 16 dan desain interior termasuk di dalamnya dimasukkan ke kategori Desain<sup>1</sup>. Dimasukkannya desain interior sebagai sub sektor ekonomi kreatif, merupakan penegasan pemerintah terhadap eksistensi desain interior yang secara tidak langsung berimbas pada pendidikannya. Bagaimanapun juga, kiprah desain

---

<sup>1</sup> Sub sektor ekonomi kreatif 5. Desain: kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan (BEKRAF, 2015)



interior di Indonesia telah dimulai sejak tahun 1950-an dan mengalami peningkatan yang signifikan pada millenium kedua.

Menurut Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (BEKRAF) (2017) menyebutkan bahwa selama dua dekade terakhir ini, perkembangan sub sektor desain interior menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Masyarakat mulai mengapresiasi estetika ruangan secara lebih baik. Penggunaan jasa desainer interior untuk merancang estetika interior hunian, hotel, dan perkantoran pun semakin meningkat. Sudah jelas bahwa potensi ekonomi dari industri desain interior sangat menjanjikan. Masyarakat telah menggunakan jasa profesi desainer interior sebagai nilai tambah bagi hunian dan ruang komersialnya, meskipun keadaan tersebut masih bisa ditingkatkan lagi.

Dalam konteks pendidikan tinggi desain interior di Indonesia, Universitas yang memiliki Jurusan/Program Studi Desain Interior juga semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan tingginya apresiasi masyarakat terhadap desain interior berbanding lurus dengan pembukaan Jurusan/Program Studi Desain interior di Universitas baik negeri maupun swasta. Pendidikan desain interior di Indonesia ditawarkan dalam kualifikasi baik sarjana strata 1 dan ataupun diploma.

Di tengah tingginya apresiasi tersebut, masih ditemukan beberapa pemahaman yang keliru di tengah masyarakat tentang desain interior. Terdapat ambiguitas

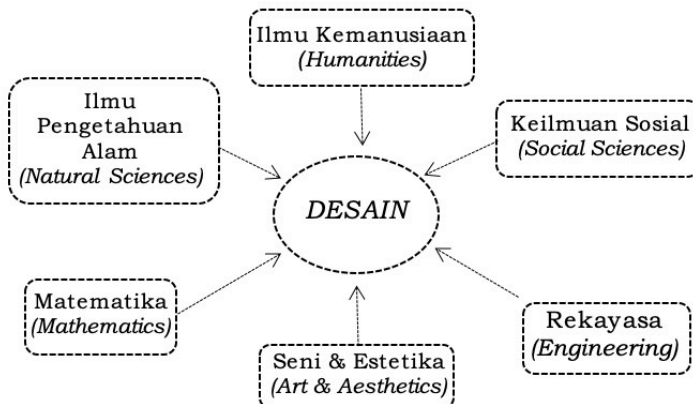
tentang desain interior yang masih bias dengan dekorator interior, interior arsitektur dan teknik arsitektur, yang kesemuanya berhubungan dengan penekanan perlakuan terhadap ruang arsitektural sebagai basis keilmuannya. Untuk memaparkan perbedaan tersebut, maka sebelumnya akan dibahas mengenai desain interior dalam konteks Indonesia. Pembahasan desain interior di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari 2 aspek yaitu **desain interior sebagai keilmuan** dan **desain interior sebagai profesi**. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dan saling menunjang, dimana pendidikan desain interior merupakan simulasi terhadap profesi desain interior dengan penekanan teknis dan riset, yang mendukung pengembangan baik profesi maupun keilmuan desain interior.

Kedua aspek tersebut saling menunjang dan saling menguatkan, karena bagaimanapun juga pendidikan desain interior adalah simulasi praktik sesuai industrinya. Oleh karena dalam proses pendidikan desain interior wajib menggabungkan kurikulum pendidikan tinggi sesuai arahan Kementerian yang kompeten, standard industri desain interior baik nasional ataupun internasional, dan organisasi profesi desain interior. Desain interior adalah salah satu keilmuan yang bersifat progresif, jadi pembelajar wajib mengaplikasikan 'belajar sepanjang hayat, di tengah perkembangan keilmuan, industri dan perkembangan teknologi.

## B. DESAIN INTERIOR SEBAGAI KEILMUAN

### 1. Rumpun Keilmuan Desain Interior

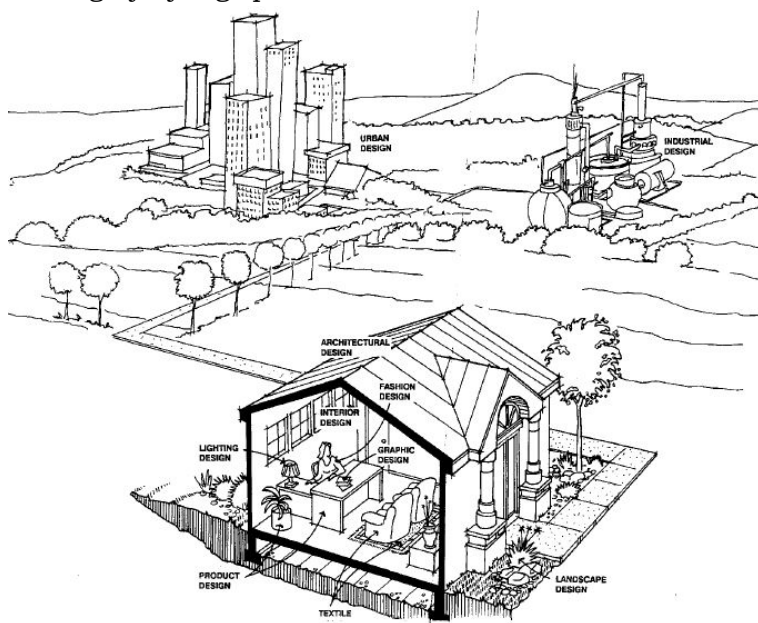
Sebagai sebuah Jurusan/Program Studi yang diakui di Indonesia desain interior mempunyai disiplin keilmuannya sendiri, sejajar dengan jurusan/program studi yang lain, meskipun sifat keilmuannya bersifat interdisipliner yang memerlukan keilmuan lainnya dalam epistemologinya. Dalam epistemologinya menurut Piliang (2010) yang menjelaskan bahwa, 'keilmuan desain bukan merupakan ilmu otonom, yang mencukupi di dalam dirinya sendiri, tetapi merupakan ilmu yang dibangun melalui 'peminjaman' dari pelbagai keilmuan lainnya. Dengan perkataan lain, ilmu desain dibangun oleh 'arsitektur' keilmuan yang mengombinasikan aneka bidang keilmuan pinjaman lainnya sebagai kesatuan ilmu desain, sebagaimana dapat dijelaskan melalui skema berikut:



**Gambar 1. Keilmuan Desain dengan Keilmuan Lain**

Sumber: Reproduksi dari Piliang (2010) dalam Walker (2010:xi)

Lebih jauh menurut Piliang (2010) berdasarkan skema di atas menjelaskan bahwa ciri khusus dan ilmu-ilmu desain adalah sifatnya **interdisipliner**, yang melibatkan pelbagai cabang keilmuan lain, dalam intensitas tertentu dan dalam bentuk yang khusus seperti ilmu pengetahuan alam (fisika, kimia dan biologi), matematika, rekayasa (teknik mesin, teknik elektro, dan sebagainya), ilmu-ilmu sosial (sosiologi, ekonomi, politik dan hukum), ilmu kemanusiaan (bahasa, komunikasi, psikologi, antropologi, filsafat), serta estetika dan ilmu-ilmu seni. Keilmuan desain secara internal mempunyai cabang mengkhusus yang mempunyai epistemologi dan ontologinya yang spesifik.



**Gambar 2. Posisi Desain Interior**  
Sumber: Kilmer dan Kilmer, 2014: 11

Keilmuan desain interior tidak dapat berdiri sendiri dan memerlukan pemahaman terhadap keilmuan yang lain untuk mewujudkan idealitas keilmuannya. Desain interior sebagai cabang dari keilmuan desain, memosisikan dirinya sebagai keilmuan desain yang fokus pada interaksi manusia dengan ruang arsitekturalnya, bagian dari lingkungan binaan manusia (*human built environment*); juga tidak terlepas dengan ilmu-ilmu pendukung lainnya baik dalam penelitian maupun proses desainnya.

Desain interior ketika berhadapan dengan penyelesaian masalah lapangan sebagai bagian dari esensi keilmuannya, juga memerlukan pendekatan dengan keilmuan lain yang masih dalam ruang lingkup keilmuan yang 'sejenis'. Dalam konteks keilmuan yang bekecimpung dalam permasalahan tata rancang bangunan dan lingkungan, Kilmer dan Kilmer (2014) membaginya dua pokok pembahasan lingkungan dalam konteks desain yaitu lingkungan Makro yaitu lingkungan dalam tataran yang lebih luas (kota, negara, kawasan), korelasi dengan lingkungan alam (*landscape*) dan lingkungan mikro yaitu lingkungan dalam tataran yang lebih sempit atau mengkhusus yang semakin dengan tubuh fisik personal manusia. Lingkungan di sini dapat diartikan sebagai lingkungan besar (makrokosmos) seperti kota dan lingkungan kecil dimaksudkan sebagai manusia (mikrokosmos). Pada gambar di bawah dapat dilihat posisi desain interior yang berada di tengah-tengah

antara lingkungan makro dan mikro. Keilmuan desain interior fokus pada pembahasan manusia, ruang arsitektural dan lingkungannya. Keseimbangan tersebut menyebabkan keilmuan desain interior cukup kompleks untuk dipahami karena membahas beragam unsur dalam mewujudkan desain interior yang ideal.

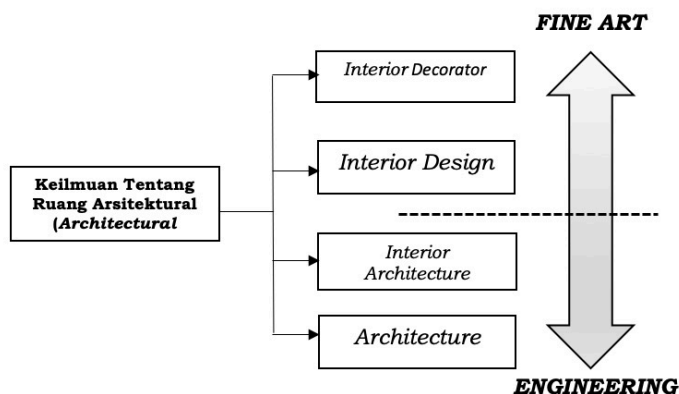


**Gambar 3. Posisi Desain Interior dalam Keilmuan Desain**

Sumber: Reproduksi dari Kilmer dan Kilmer, 2014: 18

Dalam konteks keilmuan yang membahas ruang arsitektural, ada beberapa ‘disiplin keilmuan’ yang mempunyai bahasan yang sama baik akademis maupun praktis. Bahkan pada tataran praktis lapangan, batasan tersebut menjadi rancu dan terjadi ‘ke-tumpang tindihan’ antara beberapa disiplin keilmuan tersebut. Disiplin keilmuan tersebut secara faktual dalam tataran akademis mempunyai perbedaan yang mendasar bahkan di beberapa Negara mempunyai jurusan khusus atau

bahkan dalam tataran praktis mempunyai organisasi profesi baik secara nasional maupun internasional. Adanya organisasi profesi merupakan bukti pengakuan masyarakat terhadap eksistensi disiplin keilmuan yang bersifat terapan. Untuk memberikan gambaran posisi desain interior pada pembahasan ruang arsitektural dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

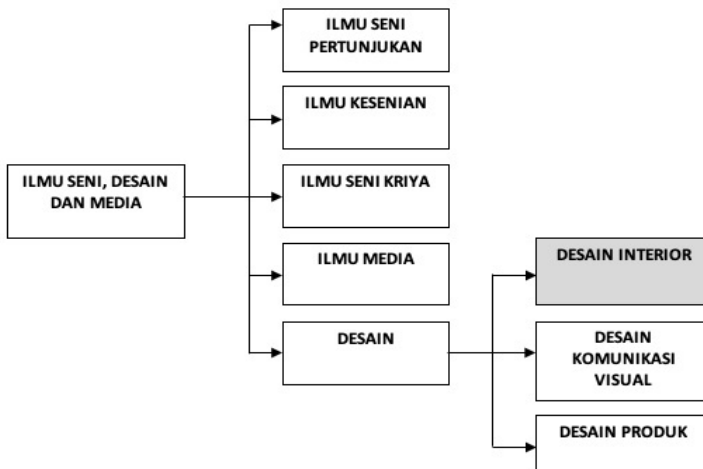


**Gambar 4. Posisi Keilmuan Desain Interior**

Sumber: Digambar oleh Penulis

Pada gambar di atas dapat dilihat posisi keilmuan desain interior dengan keilmuan yang sama-sama berkecimpung dalam pembahasan ruang arsitektural. Dapat dilihat semakin di atas posisinya pada gambar tersebut pembahasannya cenderung lebih ke seni murni (*fine art*) yang menggunakan intuisi, estetika dan imajinasi; dan semakin ke bawah cenderung bersifat keteknikan (*engineering*) yang membutuhkan pertimbangan dan perhitungan ilmu eksakta (*science*) yang presisi. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Indonesia membagi beberapa keilmuan menjadi rumpun keilmuan yang berguna untuk Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Rumpun Keilmuan Desain Interior di Indonesia oleh Dirjen DIKTI, dimasukkan ke kategori XI yaitu Rumpun Ilmu Seni, Desain dan Media Sub rumpun Desain, **Bidang Ilmu Desain Interior-707 (level 3)**. Berbeda dengan arsitektur yang dimasukkan ke kategori VI yaitu Rumpun Ilmu Teknik, Sub Rumpun Teknik Sipil dan Perencanaan Tata Ruang, Bidang Ilmu 6, **Teknik Arsitektur-426 (level 3)**.



**Gambar 5. Nomenklatur Pendidikan Desain**

Sumber: Ghazali dan Nadinastiti, 2015: 8

Terdapat perbedaan yang tegas di antara kedua keilmuan tersebut Desain interior yang lebih ke ‘seni’ dan arsitektur yang lebih ke ‘teknik’ dan pengakuan tersebut juga



menegaskan bahwa untuk menjadi seorang desainer interior harus menempuh jenjang pendidikan formal yaitu strata 1 maupun diploma 3. Perbedaan kualifikasi pendidikan antara strata 1 dengan diploma 3 dalam bidang desain interior, yang berhubungan dengan tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran sesuai yang diamanatkan oleh Dirjen DIKTI dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Tingkat Kedalaman dan Keluasan Materi Pembelajaran**

No.	Lulusan Program	Tingkat Kedalaman & Keluasan Materi Paling Sedikit
1.	Diploma tiga (D III)	menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum;
2.	Diploma empat (D IV) dan sarjana (S1)	menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tersebut secara mendalam;

Sumber: Dirjen Belmawa Kemristekdikti, 2016: 12

Dari pengakuan keilmuan tersebut dan tuntutan kurikulum pendidikan tinggi, maka setiap Program Studi wajib memiliki organisasi program studi untuk menentukan capaian pembelajaran dan profil lulusan Program Studi di kurikulum. Organisasi Pendidik/Pengajar desain interior telah dibentuk yang bernama Asosiasi Program Studi Desain Interior disingkat APSDI; sedangkan arsitektur memiliki Asosiasi Pendidikan

Tinggi Arsitektur Indonesia disingkat APTARI. Fungsi asosiasi pendidikan tersebut adalah untuk menyamakan materi kurikulum desain interior di Indonesia dan memberikan peluang untuk menambahkan keunggulan setiap program studi di Indonesia sesuai yang diamanatkan oleh Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang terrefleksikan ke dalam kurikulum Pendidikan Tinggi (KDIKTI). KKNI adalah kerangka penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam skema pengakuan kemampuan kerja yang disesuaikan dengan struktur di berbagai sektor pekerjaan. Jadi Dirjen DIKTI mensyaratkan bahwa pendidikan desain interior wajib mengintegrasikan kurikulumnya sesuai dengan kebutuhan industri.

Dalam konteks internasional, terdapat organisasi dalam bidang pendidikan desain interior. *Interior Design Educator Council* disingkat IDEC yang berfungsi untuk memberikan arah pengembangan pendidikan desain interior yang disesuaikan dengan isu dan perkembangan industri desain interior internasional. Beberapa negara dan regional mempunyai organisasi pendidikannya tersendiri yang mempunyai tujuan yang relatif sama. Pendidikan tinggi desain interior di Indonesia wajib terafiliasi kurikulumnya dengan beberapa organisasi pendidikan tersebut untuk menyamakan standar dan

mutu pendidikan; sehingga lulusan desain interior dapat bekerja lintas negara di era kesejagatan dewasa ini. Pengakuan mutu pendidikan desain interior secara internasional harus memenuhi kualifikasi yang dikeluarkan oleh *Council of Interior Design Accreditation* (CIDA).

## **2. Sejarah Pendidikan Desain Interior di Indonesia**

Berbicara masalah pendidikan desain interior di Indonesia tidak terlepas dari aspek kesejarahan pendidikan seni rupa dan arsitektur secara formal di Indonesia. Dalam konteks arsitektur yang dekat dengan desain interior, Indonesia sampai era kemerdekaan telah mengenal beragam bentuk dan mashab arsitektur sesuai dengan peradaban yang melingkupinya, seperti kejayaan kebudayaan Hindu-Budha, Islam sampai pra kolonial. Pada era kolonial, Hindia Belanda sebagai cikal bakal negara Indonesia, arsitekturnya dibangun oleh masyarakat Belanda sesuai mashab yang berkembang di Eropa dan juga pengkondisian dengan material dan cuaca setempat. Dalam konteks profesionalitas menurut Sachari (2007) pada awal abad ke-20, di wilayah Hindia Belanda telah berkembang azas profesionalitas dalam desain arsitektur sebagai bagian penting dari program modernisasi yang dilakukan oleh Pemerintah. Profesionalitas ini dipelopori oleh biro konsultan Hulswit, Fermont & Ed Cuypers yang mengerjakan pekerjaan arsitektur secara tuntas hingga permasalahan detail bangunan, bahkan desain interior dan permebelannya.

Hal tersebut menerangkan bahwa profesionalitas desain interior telah dikenal oleh masyarakat Hindia Belanda sebelum dibangunnya pendidikan formalnya pada tahun 1920. Sejarah pendidikan desain interior di Indonesia lebih lanjut dijabarkan secara ringkas sebagai berikut:

- Pendidikan formal arsitektur sudah dimulai di Indonesia sejak diresmikannya *Technische Hoogeschool te Bandoeng* ditahun 3 Juli 1920.
- Tahun 1924 Profesor Charles Prosper Wolff Schoemaker mengajar studi Arsitektur dan Seni Dekoratif.
- Masa pendudukan Jepang ditahun 1944 namanya menjadi Bandoeng Koogyo Daigaku.
- Tahun 1946 diubah lagi namanya menjadi *Fakulteit van Technische Wetenschap* yang setahun kemudian menjadi Fakultas Ilmu Pengetahuan Teknik Universitas Indonesia di Bandung. Fakultas teknik yang mempunyai Balai Pendidikan Universiter Guru Gambar sebagai pengembangan Pendidikan Guru Gambar membuka **Jurusan Seni Interior** yang dipimpin oleh Profesor Achmad Sadali yang pada saat itu juga sering disebut sebagai jurusan **Binnenhuisarchitectuur** (BEKRAF, 2017).
- 1 Agustus tahun 1947 di Fakultas Teknik Universitas Indonesia di Bandung (sekarang ITB) dibangun Balai Pendidikan Universiter Guru Gambar di bawah Fakultas Ilmu Pengetahuan Teknik.
- Pada 15 Januari 1950 di Yogyakarta berdirilah ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) yang di dalamnya terdapat lima jurusan yaitu (1) Seni Lukis, (2) Seni Patung & Pahat, (3) Seni Pertukangan, (4) REDIG

(Reklame, Dekorasi, Ilustrasi & Grafik), dan (5) Guru Gambar. Bidang Desain Interior/Dekorasi masih tergabung menjadi satu dalam jurusan REDIG tersebut sebagai materi perkuliahan, belum menjadi jurusan tersendiri (Hardhika, 2017)

- Pada tahun 1956 Universitas Guru Gambar (UI-Bandung) bersama bagian arsitektur digabung menjadi Bagian Arsitektur dan Seni Rupa. Bagian Seni Rupa terbagi menjadi dua bidang studi yaitu Pendidikan Seni Rupa dan Seni Lukis.
- Pada tahun 1959 Arsitektur dan Bagian Seni Rupa berubah nama menjadi Departemen Perencanaan dan Seni Rupa bersamaan dengan lahirnya Institut Teknologi Bandung. Bagian Seni Rupa terbagi menjadi Pendidikan Seni Rupa, Seni Lukis dan Seni Interior
- Pada 5 April 1963 ASRI memiliki struktur baru dengan pembagian enam jurusan yaitu Seni Lukis, Seni Patung, Seni Kriya, Seni Reklame/Propaganda, Seni Dekorasi, dan Seni Ilustrasi/Grafik. **Seni Dekorasi menjadi cikal bakal Program Studi Desain Interior di ISI Yogyakarta.**
- Pada tahun 1964 bidang studi Pendidikan Seni Rupa (UI-Bandung) berganti nama menjadi bidang studi Komunikasi Seni Rupa. Pada tahun 1965 bidang studi **Seni Interior berubah menjadi bidang studi Arsitektur Interior.**
- 1 Oktober 1965 Fakultas Teknik Universitas Udayana berdiri, terdapat dua jurusan yaitu Jurusan Arsitektur dan Jurusan Seni Rupa.
- 1969 di Universitas Trisakti Jakarta berdiri jurusan **Arsitektur Interior** di bawah Departemen Fakultas

Teknik Sipil dan Perencanaan.

- 1970 **Jurusan Desain Interior** secara khusus mulai berjalan di Universitas Trisakti Jakarta<sup>2</sup>
- Pada tahun 1973 di ITB Bagian Seni Rupa berubah nama menjadi Departemen Seni Rupa yang mencakup bidang studi Seni Lukis, Seni Keramik, Seni Patung, Seni Grafis, **Desain Interior (perubahan dari Arsitektur Interior)**, Desain Produk Industri, Desain Grafis dan Desain Tekstil. Prof. Widagdo mulai menjadi pengajar di ITB
- Pada tahun 1978 Jurusan Dekorasi di STSRI Yogyakarta berubah nama menjadi Jurusan **DIRUDA (Disain Ruang Dalam)**.
- 10 Mei 1983 Program Studi Desain Interior sebagai bagian dari Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD) Universitas Udayana mulai berdiri dengan SK pendirian nomor 483/SK/PT.17/R.VII/1983; 5/DIKTI/Kep/1984
- Pada tahun 1987 dimulainya TKMDII (Temu Karya Mahasiswa Desain Interior se Indonesia) ke 1 di ISI Yogyakarta.
- Pada 1995, pemerintah Indonesia meresmikan Pusat Desain Nasional dan Dewan Desain Nasional di Indonesia. Pengembangan Pusat Desain Nasional tersebut memakan waktu hingga 25 tahun karena adanya prioritas pembangunan yang masih berkisar pada kebutuhan dasar. Kesadaran masyarakat terhadap desain pun masih belum tumbuh (Ghazali dan Nadinastiti, 2015).
- Tahun 2003 PSSRD UNUD dan Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar bergabung membentuk

---

<sup>2</sup> <http://interior.fsrds.trisakti.ac.id/>

Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Program Studi Desain Interior PSSRD UNUD berpindah ke ISI Denpasar.

Dari linimasa sejarah tersebut menunjukkan bahwa dari segi keilmuan desain interior selalu berubah dari Seni Interior, arsitektur interior (ITB), REDIG-DIRUDA (ISI Jogjakarta) menjadi desain interior pada era kekinian dan tersebar ke seluruh Indonesia.

## **C. DESAIN INTERIOR SEBAGAI PROFESI**

### **1. Profesi Desain Interior**

Seperti yang dijabarkan pada sub bab sebelumnya bahwa muara keilmuan desain interior adalah industri desain interior, dimana lulusan pendidikan formal desain interior terserap oleh *stakeholders* dan dunia industri yang membutuhkan jasanya. Secara garis besar, terdapat dua jenis pekerjaan atau profesi dalam bidang desain interior. Pertama adalah **kontraktor**, yaitu perusahaan yang menyediakan desain sebelum ada klien. Contohnya adalah kontraktor perumahan, di mana sebuah komplek perumahan dan ruko (rumah toko) beserta interiornya sudah selesai dibangun sebelum dipasarkan ke masyarakat. Kontraktor berfokus kepada penyediaan. Kedua adalah **konsultan interior**, baik individu maupun perusahaan, lebih berfokus kepada penyelesaian masalah terkait interior sehingga desain baru ada setelah menelaah masalah yang ada dan perencanaan (Ghazali dan Nadinastiti, 2015). Di luar dua profesi tersebut,

lulusan desain interior secara umum adalah pekerja visual kreatif yang bergerak di bidang ruang arsitektural. Seperti penulis, akademisi, fotografer interior, *interior stylist*, *visual merchandise*, *artist*, *art director* dan lain sebagainya. Untuk menjadi konsultan desain interior seorang lulusan desain interior wajib memiliki sertifikat setelah ujian kualifikasi tertentu. Untuk memiliki sertifikat dan ijin konstruksi dalam bidang desain interior, seorang kontraktor interior harus mengantongi Surat Ijin Usaha Jasa Konstruksi setelah lulus klasifikasi Ijin Usaha Jasa Konstruksi. Untuk kontraktor desain interior dimasukkan ke dalam kualifikasi **Pengawas Perencanaan Arsitektur dengan kode AR104-Jasa Desain Interior**. Untuk menjadi konsultan perencana di bidang desain interior lulusan desain interior wajib memiliki Surat Keterangan Ahli (SKA) di bidang desain interior. Ahli Desain Interior adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika dan struktur keindahan dan manfaat bangunan. **Kode SKA untuk desain interior adalah 102-Ahli Desain Interior** dengan kualifikasi Pratama, Madya atau Utama, sesuai dengan pengalaman dan jenis pekerjaan yang telah ditangani. Dengan memiliki sertifikat keahlian maka seseorang berhak secara legal menangani proyek desain interior dan dibayar sesuai standar pengupahan yang diatur di negara ini.



## 2. Organisasi Profesi Desain Interior

Untuk menjadi desainer interior profesional wajib menjadi anggota organisasi profesi yang telah diakui oleh pemerintah melalui Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi (LPJK), yang mengeluarkan Surat Keterangan Ahli (SKA) dan Surat Keterangan Terampil (SKT). Organisasi profesi desain interior di Indonesia bernama Himpunan Desainer Interior Indonesia disingkat (HDII).



**Gambar 6. Logo HDII**

Sumber: [hdii.or.id](http://hdii.or.id)

Menurut situs resminya pada pertengahan tahun 1982 seiring dengan apresiasi masyarakat terhadap desain interior sebagai profesi tumbuh, maka muncul gagasan untuk mempertemukan para desainer interior dari berbagai pelosok tanah air, melalui wadah atau organisasi profesi desainer interior di Indonesia. Hal tersebut diprakarsai oleh Hoemar Tjokrodiatmo, Fred Haradiran dan Maya Soeharnoko, sampai diresmikannya Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII) pada tanggal 17 Januari 1983 yang secara internasional dinamakan “**Indonesian Society Of Interior Designers (ISID)**”.

Pada usianya yang kedua, HDII diterima menjadi anggota penuh *International Federation of Interior Architects/Interior Designers (IFI)* pada tahun 1985 di kantor pusatnya di Amsterdam, Belanda. HDII di tingkat regional kemudian bergabung dalam *Asia Pacific Space Designers Association (APSDA)* pada tahun 1989. Sampai sekarang telah mengembangkan organisasinya di beberapa provinsi di Indonesia, sehingga apresiasi masyarakat terhadap profesi desainer interior semakin meningkat.

Undang-Undang No 18 tahun 1999 tentang Jasa Konstruksi dan Keppres dan SK Menteri tentang Pengadaan Jasa Konstruksi, menyebutkan bahwa sebagai seorang tenaga ahli yang resmi, perlu adanya memiliki sertifikat keahlian baik Sertifikat Keterangan Ahli (SKA) untuk konsultan jasa konstruksi atau Surat Keterangan Terampil (SKT) bagi insan pembangun. Setiap orang yang berkeinginan memperoleh Surat Keterangan Ahli wajib menjadi anggota organisasi profesinya, dalam konteks desain interior wajib menjadi anggota HDII. HDII juga turut sumbang saran terhadap materi kurikulum pendidikan desain interior. Kriteria Keanggotaan HDII menurut situs resminya dibagi menjadi:

- **Anggota biasa :**
  - Berijasah Strata-1 Desain Interior dengan pengalaman kerja profesi minimal 2 tahun aktif di bidang Desain Interior.

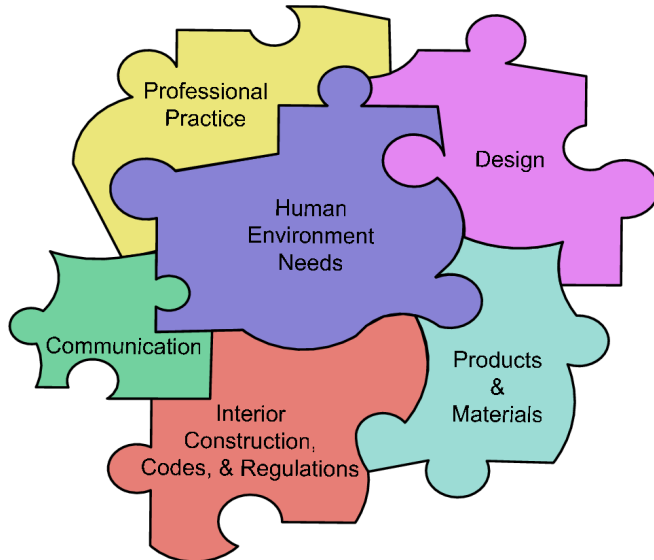
- Berijazah Diploma-3 Desain Interior dengan pengalaman kerja profesi minimal 3 tahun aktif di bidang Desain Interior
- Berijazah Strata-1 Arsitektur dengan pengalaman kerja profesi minimal 3 tahun aktif di bidang Desain Interior.
- **Anggota luar biasa :**
  - (Anggota Muda) Berijazah Strata-1 Desain Interior/Arsitektur dan Diploma-3 Desain Interior yang belum berpengalaman sesuai ketentuan.
  - **Mahasiswa Desain Interior minimal duduk disemester IV.**
  - (Anggota Afiliasi) Perorangan yang bergerak di bidang keahlian yang menunjang dan mempunyai manfaat bagi profesi desain interior, tapi belum memenuhi persyaratan sebagai anggota biasa.

Keanggotaan HDII menjadi prasyarat untuk memperoleh SKA dan untuk beberapa proyek khususnya pemerintahan mensyaratkan keanggotaan tersebut sebagai syarat mengajukan kualifikasi pekerjaan dalam tender (*pitching*)

### **3. Kemampuan Desain Interior Profesional**

Industri desain interior kekinian yang lintas negara, membutuhkan kemampuan profesional berstandar internasional yang dapat diaplikasikan secara internasional. Kemampuan desainer interior profesional

diistilahkan sebagai *Interior Design Professional Body of Knowledge*.



**Gambar 7. Interior Design's Professional Body of Knowledge**  
Sumber: (CIDA, 2010)

*National Council Interior Design Qualification* (NCIDQ) yaitu sebuah Badan Kualifikasi Desainer Interior Amerika, yang menjadi acuan kualifikasi desainer interior seluruh dunia; mensyaratkan bahwa seorang desainer interior wajib menempuh pendidikan formal (baik S1 maupun diploma) untuk dapat dikategorikan sebagai desainer interior profesional. Secara profesional seorang desainer interior harus memiliki kompetensi kerja sebagai berikut:

1. Mampu mengadakan **riset** dan **menganalisis** kebutuhan dan tujuan desain klien dan mengembangkannya ke dalam dokumen proyek, gambar kerja dan diagram yang mengimplementasikan kebutuhan tersebut.
2. Mampu memformulasikan rencana ruang awal dan studi konsep desain baik secara 2 ataupun 3 dimensional yang mengintegrasikan program kebutuhan klien, yang memerlukan pengetahuan tentang prinsip desain interior dan teori perilaku manusia.
3. Mampu mengkonfirmasi bahwa rencana ruang dan konsep desain telah aman, fungsional, estetik dan memenuhi segala kebutuhan kesehatan publik, tuntutan keamanan dan kesejahteraan, termasuk didalamnya memenuhi peraturan mengenai kode bangunan, aksesibilitas dan lingkungan.
4. Mampu menyeleksi warna, material dan bahan pelapis (*finishing*) yang secara langsung memvisualisasikan konsep desain, yang memenuhi kebutuhan sosio-psikologikal, fungsional, perawatan, kinerja alur hidup, lingkungan dan keamanan.
5. Mampu menyeleksi dan menspesifikasikan furnitur, *fixtures*, peralatan dan pekerjaan perwujudan (*millwork*) termasuk di dalamnya penggambaran *layout* dan deskripsi produk secara mendetail; provisi dari rancangan dokumentasi kontrak untuk

menentukan pembiayaan, pelelangan dan proses instalasi furnitur.

6. Mampu memprovisi pelayanan manajemen proyek, termasuk persiapan pembiayaan proyek (RAB) dan jadwal
7. Mampu mempersiapkan dokumen konstruksi, yang terdiri dari denah, elevasi, detail dan spesifikasi, untuk menggambarkan *layout* partisi non-struktural dan/atau non-seismik; lokasi sumber tenaga dan komunikasi; desain plafon dan pencahayaan; material dan pelapis dan *layout* furnitur.
8. Mampu mempersiapkan dokumen konstruksi untuk memenuhi persyaratan bangunan gedung sesuai ditetapkan oleh pemerintah; di Indonesia dikenal dengan Ijin Mendirikan Bangunan (IMB)
9. Mampu berkoordinasi dan berkolaborasi dengan profesional yang lain yang menyediakan jasa konsultasi seperti arsitek, insinyur struktur, insinyur mekanikal dan elektrikal dan konsultan yang lain.
10. Mampu mengkonfirmasi bahwa dokumen konstruksi untuk struktur non-struktural dan/atau non-seismik telah disetujui dan dijamin oleh desainer interior yang bertanggungjawab, untuk memenuhi kebutuhan yurisdiksional bagi lembaga hukum terkait.

11. Mampu melakukan administrasi dari dokumen kontrak, penawaran, pelelangan dan negosiasi dengan perwakilan klien.
12. Mampu mengobservasi dan melaporkan implementasi proyek baik selama pengerjaan dan penyelesaian, sebagai perwakilan klien dan mampu menyusun evaluasi pasca huni (*Post-Occupancy Evaluation*) (POE) (NCIDQ, 2014).

Kualifikasi dari NCIDQ tersebut disinergikan dengan CIDA (*The Council for Interior Design Accreditation*) sebuah lembaga akreditasi pendidikan desain interior internasional. Menurut CIDA kemampuan seorang desainer profesional wajib memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam:

1. Konteks Global (*Global Context*)
2. Kolaborasi (*Collaboration*)
3. Praktik Bisnis dan Profesional (*Business Practices and Professionalism*)
4. Desain berpusat pada manusia (*Human-Centered Design*)
5. Proses Desain (*Design Process*)
6. Komunikasi (*Communication*)
7. Sejarah dan Teori (*History and Theory*)
8. Prinsip dan Elemen Desain (*Design Elements and Principles*)
9. Pencahayaan dan Warna (*Light and Color*)

10. Produk dan Material (*Products and Materials*)
11. Sistem Lingkungan dan Kenyamanan (*Environmental Systems and Comfort*)
12. Konstruksi (*Construction*)
13. Peraturan dan Panduan (*Regulations and Guidelines*)  
(CIDA Professional Standard, 2017).

Nielson dan Taylor (2011) menekankan bahwa desainer interior kekinian wajib memiliki kemampuan, pendidikan, pelatihan dan pengalaman untuk melaksanakan beragam pekerjaan, yang meliputi hal sebagai berikut:

- Mengembangkan desain, yang termasuk didalamnya menggenerasikan dan mengolah gagasan desain menjadi sebuah konsep desain.
- Mampu mempersiapkan dokumen kontrak dan *Letter of Agreement* (LoA) pada semua aspek kontraktual interior dan mengurus urusan bisnis dan finansial yang berhubungan dengan eksekusi desain.
- Mampu bekerja pada sistem bangunan yang spesifik seperti, pemanas, pemipaan (*plumbing*), pengkondisian udara dan segala aspek pencahayaan
- Mampu mengolah material, *finishing*, *furnishing*, yang diperlukan pengetahuan tentang tipe lantai, plafon dan material pembungkus dinding dan aplikasi tekstil, yang termasuk di dalamnya pengetahuan tentang periode, gaya, arsitektur kontemporer dan desain ramah lingkungan (*green design*)



- Mampu mempersiapkan gambar kerja untuk detail interior dan *cabinetry* agar dapat dikerjakan oleh tukang (*craftperson*) atau subkontraktor.
- Mampu mengawasi jalan pengerjaan, instalasi dan penyelesaian proyek sesuai kontrak
- Mampu melakukan evaluasi pasca huni (*post-occupantion evaluation* (PoE))

Dari kemampuan tersebut ditunjang oleh pengetahuan antara lain:

- Kemampuan teknis termasuk di dalamnya menggambar (*drafting*) dan gambar teknis, kemampuan komputer baik aplikasi 2D, 3D atau olah citra grafis dan manajemen bisnis, yang menunjang kegiatan mendesain dan kemampuan komputer untuk pengukuran dan pembiayaan.
- kemampuan metode konstruksi, sistem bangunan, kode bangunan, spesifikasi arsitektur dan kebutuhan pengamanan gedung sesuai persyaratan Undang-Undang Bangunan Gedung
- Kesadaran akan mengikuti perkembangan inovasi material, *finishing* dan *furnishings*
- Kemampuan bisnis seperti manajemen manusia, *budgeting*, pengadaan (*purchasing*) dan pengajuan kredit, pemasaran dan hubungan publik.
- Kemampuan komunikasi verbal, termasuk di dalamnya kemampuan untuk menyampaikan ide, konsep dan kontrak baik berbentuk tertulis maupun lisan.

- Kemampuan komunikasi visual, termasuk di dalamnya kemampuan untuk mempresentasikan ide dan konsep dalam sketsa, *rendering* dan gambar teknik.

Untuk mendukung kemampuan tersebut, Nielson dan Taylor (2011: 22) dalam pendidikan desain interior wajib memiliki topik keilmuan antara lain:

- Seni kreatif dan dasar seperti desain dua dan tiga dimensional, seni murni dan terapan. Dalam pembelajaran diwajibkan menguasai teknik sketsa untuk menuangkan gagasan abstrak dalam pikiran ke bentuk visual.
- Teori Desain, Faktor Manusia (ergonomi) dan Komposisi Spasial
- Desain rumah tinggal (*residential*) dan komersial (*contract*)
- Desain untuk yang berkebutuhan khusus (*special populations*) yaitu desain yang berlaku secara universal baik untuk orang cacat, orang tua, anak-anak dll, disebut juga *universal design*; masalah khusus (lingkungan dll) dan tujuan khusus (sejarah, konservasi (*preservation, heritage*) dan penggunaan adaptif)
- Desain Material (tekstil, pencahayaan, furnitur dan warna)
- Pengetahuan Teknologi Bangunan seperti Struktur dan Konstruksi, sistem bangunan, penghematan energi, *detailing*, material, undang-undang

bangunan, kode bangunan dan tata cara pembangunan (*ordinances*)

- Kemampuan berkomunikasi lisan, tertulis, presentasi visual, menggambar (*drafting*) dan sistem komputer
- Praktik profesional, kemampuan manajerial dan organisasional serta spesifikasi kemampuan yang dibutuhkan industri
- Sejarah seni, arsitektur, interior, *furnishing* dan material
- Metodologi penelitian, survei, pencarian literatur yang kompeten dan pengamatan langsung
- Aplikasi komputer

Kemampuan dan tuntutan industri terhadap desainer interior profesional tersebut wajib dinaungi oleh pendidikan desain interior agar lulusannya dapat diserap oleh lapangan pekerjaan secara internasional. Maka dari itu, kurikulum pendidikan desain interior wajib harus berkonsultasi dengan *stakeholders*, organisasi profesi dan alumni; untuk pengembangan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan industri.

#### **4. Kompetensi Dasar Desainer Interior**

HDII dalam Materi Pembekalan dan Workshop Proses Sertifikasi Keahlian (SKA) Tenaga Ahli Interior 102 yang diselenggarakan pada acara Decorintex bertempat di Hotel Sanur Paradise, Rabu, 20 Januari 2019,

menetapkan persyaratan, kualifikasi dan kompetensi baku pada masing-masing kualifikasi desainer interior.

**a. Persyaratan Tenaga Ahli Desain Interior**

**1) Persyaratan Tenaga Ahli Desainer Interior Muda**

Pendidikan minimal berijazah S1 Desain Interior atau Teknik Arsitektur. Pengalaman kerja minimal 1 tahun bekerja pada bidang Jasa Desain Interior, dengan pengalaman pekerjaan tingkat kompleksitas sederhana. Pengalaman kerja minimal 3 tahun untuk lulusan D3. Menurut Dirjen PU dan LPJK menyebutkan bahwa pengalaman Kerja 1 dapat dikompensasi bagi mahasiswa *fresh graduate* dengan SIBIMA (Sistem Informasi Belajar Intensif Mandiri) Konstruksi bidang Interior.

**2) Persyaratan Tenaga Ahli Desainer Interior Madya**

Pendidikan minimal berijazah S1 Desain Interior atau Teknik Arsitektur. Pengalaman kerja minimal enam tahun bekerja pada bidang jasa Desain Interior, dengan pengalaman pekerjaan tingkat kompleksitas sedang. Pengalaman kerja minimal delapan tahun untuk D3 dan tiga tahun untuk S2/S3.

**3) Persyaratan Tenaga Ahli Desainer Interior Utama**

Pendidikan minimal berijazah S1 Desain Interior atau Teknik Arsitektur. Pengalaman kerja minimal delapan tahun bekerja pada bidang Jasa Desain Interior, dengan pengalaman pekerjaan tingkat kompleksitas tinggi. Pengalaman bekerja minimal sepuluh tahun untuk D3 dan empat tahun untuk S2/S3.

## **b. Kualifikasi dan Klasifikasi Tenaga Ahli Desain Interior**

### **1) Ahli Muda**

Berwenang dan mampu menangani lingkup pekerjaan desain interior tingkat kompleksitas sederhana, namun tetap mempertimbangkan hubungan dengan disiplin ilmu lain seperti teknik sipil, arsitektur, dan mekanikal elektrikal. Klasifikasi proyek meliputi: (klasifikasi 4) yaitu terminal bus, stasiun kereta api, pelabuhan laut, lembaga pendidikan, sarana olahraga, asrama, perpustakaan, kafetaria dan rumah tinggal sederhana.

### **2) Ahli Madya**

Berwenang dan mampu menangani lingkup pekerjaan desain interior tingkat kompleksitas sedang, dengan tetap mempertimbangkan disiplin ilmu lain seperti teknik sipil, arsitektur & mekanikal elektrikal. Klasifikasi Proyek meliputi: (klasifikasi 3) yaitu perkantoran, bank, balai sidang, galeri, ruang pameran, bandara, pusat perbelanjaan, motel dan bioskop.

### **3) Ahli Utama**

- Berwenang dan mampu menangani pekerjaan desain interior tingkat kompleksitas tinggi dengan teknis pekerjaan berhubungan sangat erat antara disiplin ilmu interior dengan disiplin ilmu lain seperti teknik sipil, arsitektur, mekanikal elektrikal dan disiplin ilmu penunjang lainnya juga teknologi informasi serta menerapkan sistem keselamatan dan keamanan kerja. Klasifikasi proyek meliputi:

(Klasifikasi 2) auditorium, balai sidang, gedung lembaga tinggi negara, hotel, *club house*, spa, restoran, fasilitas hiburan dan rekreasi, pelayanan kesehatan (rumah sakit, laboratorium, klinik , pusat rehabilitasi) dan fasilitas keagamaan. (Klasifikasi 1) museum, gedung konser, teater, opera, istana negara, residensial mewah.

- Berwenang dan mampu menangani pekerjaan desain interior tingkat penanganan khusus dan spesifik terhadap gerakan, getaran, benturan. Klasifikasi proyek meliputi : (Klasifikasi 1) Kapal laut, kapal pesiar, pesawat terbang, gerbong kereta, bus pribadi, bus eksklusif dan caravan.

### **c. Bakuan Kompetensi Ahli Desain Interior Madya dan Utama**

#### **1) Ahli Desain Interior Muda**

- a) Mengumpulkan Data
- b) Membuat Pra Rancangan
- c) Membuat Rancangan.
- d) Membuat Dokumen Pelaksanaan.
  - Membuat *Detail Drawing*
  - Membuat Material dan Spesifikasi.
  - Membuat Rencana Anggaran Biaya.
  - Membuat Rencana Kerja dan Syarat.
- e) Melakukan Pengawasan Berkala.
- f) Membuat Laporan Perancangan.

- g) Menerapkan SMK3L ( Sistem Manajemen Kesehatan Keselamatan Kerja & Lingkungan )

## **2) Ahli Desain Interior Madya & Utama**

- a) Mengumpulkan Data  
b) Melakukan Analisis Data  
c) Membuat Pra Rancangan.  
d) Membuat Rancangan.  
e) Mengembangkan Rancangan.  
f) Membuat Dokumen Pelaksanaan.
- Membuat *Detail Drawing*
  - Membuat Material dan Spesifikasi.
  - Membuat Rencana Anggaran Biaya.
  - Membuat Rencana Kerja dan Syarat.
- g) Melakukan Pengawasan Berkala.  
h) Membuat Laporan Perancangan.  
i) Menerapkan SMK3L ( Sistem Manajemen Kesehatan Keselamatan Kerja & Lingkungan )

## **5. Produk Desainer Interior**

Produk adalah salah satu yang ditawarkan oleh desainer interior yang bernilai ekonomis. Seorang konsultan desain interior menawarkan jasa dan pengetahuannya dalam bidang desain interior yang memecahkan masalah dalam eksisting dan harapan klien. Bentuk fisiknya berupa dokumen proyek interior.

Seorang kontraktor menawarkan jasa untuk mengerjakan secara fisik sebuah interior atau elemennya sehingga terbangun dan dapat dihuni oleh civitas penggunaanya. Produk akhirnya adalah interior yang terbangun.

Menurut Grimley dan Love (2007: 22) untuk dapat memahami produk desainer interior harus memahami dulu setiap fase standar dari proses desain. Karena *design fee* dapat ditentukan dari capaian setiap fase dari proses desain interior.

**Tabel 2. Fase dari Proses Desain**

Fase	Proses	Produk
Pemograman Ruang <b>(Programming)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menegosiasikan Kontrak</li> <li>• Mengembangkan jadwal proyek</li> <li>• Survey dan menyiapkan dokumen kondisi eksisting</li> <li>• Menentukan tujuan desain (<i>objective</i>) dan kebutuhan spasial</li> <li>• Menentukan capaian akhir (<i>goal</i>) dokumen proyek</li> <li>• Mengidentifikasi konsultan lain yang dibutuhkan dalam proyek</li> </ul>	Dokumen
Desain Konseptual <b>(Conceptual Design)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan material grafis untuk mendeskripsikan setiap konsep desain</li> <li>• Mereview konsep desain dengan klien</li> <li>• Mengidentifikasi isu keamanan (<i>life-safety</i>) dan kode</li> <li>• Mengevaluasi dan menyeleksi desain konsep untuk dikembangkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mood Board</i></li> <li>• Sketsa</li> <li>• Desain Konseptual</li> </ul>
Pengembangan Desain <b>(Design Development)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan konsep desain yang disetujui klien</li> <li>• Menyiapkan gambar, termasuk denah, lantai, plafond, elevasi interior dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar Kerja</li> <li>• 2D</li> <li>• 3D</li> <li>• Rencana</li> </ul>



	detail <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan seni, aksesoris dan program penanda grafis/ <i>signage</i></li> <li>• Menyiapkan daftar material dan peralatan untuk spesifikasi</li> <li>• Menghubungi seorang kontraktor untuk estimasi untuk anggaran biaya desain</li> </ul>	Anggaran Biaya (RAB)
Dokumen Konstruksi ( <b>Construction Documents</b> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan persetujuan dari klien tentang anggaran biaya</li> <li>• Menyiapkan dokumen untuk konstruksi</li> <li>• mengidentifikasi dan menginterview kontraktor yang terqualifikasi</li> <li>• Merekomendasikan kontraktor kepada klien</li> <li>• Menyiapkan spesifikasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar Detail</li> <li>• Dokumen Spesifikasi</li> </ul>
Administrasi Konstruksi ( <b>Construction Administration</b> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkonfirmasi ijin bangunan telah didapatkan</li> <li>• Mereview dan menyetujui gambar kerja dan material yang akan diaplikasikan</li> <li>• Melakukan kunjungan ke lapangan</li> <li>• Mengawasi instalasi <i>furnishing</i>, <i>fixture</i> dan peralatan dalam interior</li> <li>• Menyiapkan daftar konstruksi yang tertunda pengerjaannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumen konstruksi</li> </ul>

Sumber: Grimley dan Love, 2007: 2

Fase standard tersebut dijadikan dasar bagi desainer untuk menentukan *fee design*, jadi setiap fase yang telah mampu diselesaikan dijadikan dasar untuk penentuan nominal pengupahan. Ditambahkan oleh Gashali dan Nadinastiti (2015: 66) menyebutkan bahwa saat ini, HDII telah menetapkan bayaran (*fee*) minimal untuk para desainer interior, sehingga para desainer memiliki pendapatan yang lebih terjamin. Hal tersebut akan berlaku bila desainer bekerja di konsultan desain yang

terdaftar sebagai anggota HDII. Selain itu, telah terdapat beberapa aturan tak tertulis mengenai standar bayaran desainer. Berikut ini adalah beberapa skema yang biasa dipakai untuk menentukan bayaran desainer:

- **Aturan jam.** Desainer dibayar berdasarkan jumlah jam dia bekerja, mulai dari proses ideasi hingga selesai produksi;
- **Aturan RAB (Rancangan Anggaran Biaya).** Desainer dibayar sesuai persentase yang ditentukan. Sebagai contoh, untuk interior rumah dikenakan persentase 5-10% dari RAB;
- **Aturan meter persegi.** Desainer dibayar per meter persegi ruangan yang didesain.

Produk desain interior selain yang disebutkan di atas, juga memberikan peluang bagi desainer interior yang berwirausaha di elemen interior, seperti halnya *furniture specialist*, *art work artist*, *acesories*, *furnishing* ataupun *fabrics* yang berkaitan dengan interior itu sendiri; dan bidang lain baik secara digital atau fisikal yang berhubungan dengan ruang arsitektural.

Desain interior sebagai sebuah industri memberikan peluang yang besar untuk dikembangkan sebagai tumpuan hidup ke depannya. Namun sebagai sebuah industri, desain interior adalah sebuah industri yang kompetitif, membutuhkan disiplin tinggi, *concern* terhadap detail dan memerlukan figur-figur kreatif yang selalu beradaptasi dengan perkembangan jaman.

#### **D. RANGKUMAN MATERI**

1. Dari aspek kesejarahan dapat dipahami bahwa keberadaan bidang desain di Indonesia tidak dipengaruhi oleh tuntutan kenyataan sosio ekonomi sebagai sesuatu yang diformulasikan dari kondisi masyarakat. Desain di Indonesia lahir karena berkembangnya pendidikan desain di institusi pendidikan.
2. Pendidikan desain interior yang memegang peranan penting dalam pengembangan desain interior tersebut.
3. Pendidikan desain interior adalah pendidikan dengan keilmuan yang bersifat interdisipliner yaitu memerlukan penguasaan keilmuan lain untuk memperkuat penguasaan keilmuannya.
4. Selain interdisipliner bersifat progresif, yakni berubah sesuai dengan perkembangan jaman khususnya industri yang melingkupinya dan sangat terbuka terhadap perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan dan budaya visual masyarakat.
5. Keilmuan desain interior selalu terintegrasi dengan perkembangan industri dan profesionalitasnya, juga bersinergi dengan organisasi profesi baik nasional dan internasional; dan juga kebijakan pemerintah dalam pengembangan industrinya.
6. Indonesia memasukan desain interior sebagai sub sektoral ekonomi kreatif, jadi unsur kreativitas dan industri menjadikan ujung tombak dalam pengembangan pendidikannya sehingga bisa

menopang industri kreatif itu sendiri yang berimbas pada ekonomi negara.

### **E. SOAL LATIHAN DAN EVALUASI**

1. Sebutkan Ciri Khas Pendidikan Desain Interior?
2. Apa perbedaan antara desain interior sebagai keilmuan dengan desain interior sebagai profesi?
3. Sebut dan jabarkan konten dari produk desain interior dalam konteks akademis?

### **REFERENSI**

- BEKRAF (2017), *Trend Forecasting dalam Bidang Desain Interior 2017-2018-Grey Zone*, Jakarta: BEKRAF
- Council of Interior Design Accreditation (2017), *Professional Standards 2017*, CIDA
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (2016), *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*, Jakarta
- Ghazali, A. dan Nadinastiti (2015), *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*, Jakarta: PT. Republik Solusi
- Grimley, C. dan Love, M., (2007), *The Interior Design Reference + Specification Book*, Massachussets: Rockport Publishing
- Hardhika, H. (2017), *Sejarah Desain Interior Indonesia: Sebuah Frasa Utopia?*, artikel internet pada [hanggahardhika.wordpress.com](http://hanggahardhika.wordpress.com)
- Kilmer, R. dan Kilmer, W. O. (2014), *Designing Interiors*, Hoboken, New Jersey, USA: John Willey & Sons.
- Nielson, K. J. dan Taylor, D. A. (2011), *Interiors: An Introduction*, New York: McGraw-Hill
- Piliang, Y. A. dalam Walker, J. A. (2010), *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*, Yogyakarta: Jalasutra

Sachari, A. (2007), *Budaya Visual Indonesia: Membaca Makna Perkembangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia Abad ke-20*, Bandung: Penerbit Erlangga

# BAB II

# METODE DESAIN

# INTERIOR

Tujuan Pembelajaran:

1. Mahasiswa mampu memahami pengertian Metode Desain Interior
2. Mahasiswa mampu memahami kerangka dasar, perbedaan dan persamaan beberapa Metode Desain Interior

## BAB II METODE DESAIN INTERIOR

*“Design is so Simple, That’s Why It Is So Complicated”--*  
**Paul Rand**

### A. PENGERTIAN METODE

Metode jika ditelusuri menurut etimologinya berasal dari bahasa Yunani Kuno ‘methodos’ yang berarti ‘penyelidikan ilmiah (*scientific inquiry*), metode penyelidikan (*method of inquiry*) dan investigasi’. Akar katanya berarti ‘pengejaran (*pursuit*)’ dan ‘sebuah langkah mengikuti (*a following after*)’. *Methodos* mulai jamak digunakan dalam wacana keseharian ketika diserap ke bahasa Latin sebagai bahasa ilmiah universal pada jaman renaissance abad ke 15, menjadi kata ‘methodus’ yang berarti ‘cara mengajarkan atau menjalankan (*a way of teaching or going*)’. Asal katanya dari ‘**meta**’ (melampaui) + ‘**hodos**’ (metode, cara, tahapan, sistem, sebuah jalan (*a way*) atau tatakrama (*manner*)) (etymonline.com). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai:

1. Termasuk ke kata benda (*noun*), artinya **cara teratur** yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan;

2. Dalam konteks linguistik berarti sikap sekelompok sarjana terhadap bahasa atau linguistik, misalnya metode preskriptif, dan komparatif;
3. Prinsip dan praktik pengajaran bahasa, misalnya metode langsung dan metode terjemahan;

'Metode' akan selalu berkaitan dengan dunia pendidikan dan kegiatan ilmiah yang hasilnya dapat diukur dengan variabel tertentu. Metode dijadikan suatu formulasi tindakan dalam melakukan sesuatu yang telah terstandarisasi dan teruji sebelumnya. Pada awalnya sebuah metode, digagas oleh perseorangan atau lembaga dengan sistem 'Trial dan Error' (TE) untuk dapat mengkontruksi metode yang ideal digunakan dalam tindakannya. Sistem TE tersebut akan dievaluasi terus menerus untuk lebih efisien dan dapat menduplikasi hasil yang telah terstandar dengan variabel yang terukur.

Pada kerangka dasar metode sebagai cara untuk melakukan sesuatu berbasis luaran yang terstandarisasi, dibedakan melalui tahapan: masukan (*input*), proses (*process*), luaran (*output*), evaluasi; yang nantinya dianalisis lebih lanjut mengenai hasil (*outcome*) luaran dari metode tersebut pada khalayak yang membutuhkan. Tahapan tersebut *Input-Process-Output* (IPO) merupakan bagian dari model berpikir komputasional (berpikir layaknya mesin pengolah data-komputer) berdasarkan sistem yang sudah diprogram sebelumnya. Analogi berpikir layaknya program komputer berguna untuk jenis proses lain yang menggunakan



model (IPO) untuk menerima *input* dari pengguna atau sumber lain, melakukan beberapa perhitungan pada *input*, dan mengembalikan hasil perhitungan yang tercermin melalui luaran (*output*) (Grady, 1995). Pada dasarnya sistem memisahkan dirinya dari lingkungan, sehingga mendefinisikan *input* dan *output* sebagai satu mekanisme yang bersatu (Waring, 1996).

Dengan menggunakan metode, seseorang akan lebih mudah dalam mengerjakan sesuatu, karena hanya mengikuti tahapan aktivitas yang sudah diuji sebelumnya. Metode yang baik, jika dilaksanakan secara ideal akan menentukan hasil yang baik, begitu pula sebaliknya. Setiap tahapan dalam sebuah metode wajib dievaluasi setiap langkah yang dilaluinya, sebagai kontrol terhadap tujuan awal dari proses disebut dengan *feed back control*. Dalam konteks pendidikan, penerapan metode ini sangat membantu pada proses yang sistematis dalam melakukan tindakan pembelajaran. Sehingga pada pendidik dalam menilai bagaimana pemahaman, tindakan dan aktivitas pembelajar dalam menyerap konten pembelajaran.

## **B. PENGERTIAN DESAIN**

Kata 'desain' adalah salah satu kata yang mempunyai pemaknaan yang sangat luas yang diakibatkan oleh sejarah perkembangannya yang multidisipliner. Banyaknya bidang baru yang dinaunginya membutuhkan pendekatan desain (*design*

*approach*) seiring dengan perkembangan teknologi yang ditemukan manusia. Banyaknya aktivitas dan kebutuhan yang baru yang membutuhkannya tersebut menyebabkan bergeser pula makna dari desain itu sendiri. Layaknya semua kata dan konsep, 'desain' memperoleh makna dan nilai spesifiknya bukan hanya lantaran apa yang dirujuknya, melainkan juga dikarenakan istilah-istilah yang berdekatan secara diferensial, yakni melalui perbedaannya dengan yang lain. Ini salah satu alasan mengapa definisi 'desain' menyebabkan ambiguitas lantaran memiliki lebih dari satu makna, bisa menunjuk pada **proses** (praktik per-desain-an); atau **hasil** dari proses tersebut (desain<sup>3</sup>, sketsa, rancang bangun atau model); atau **produk** yang dihasilkan dengan bantuan suatu desain (barang-barang hasil desain); atau corak atau **model** suatu produk (Walker, 2010, p. 24). Untuk menghindari hal tersebut maka penulis berusaha untuk memaparkan pengertian desain dari terminologi katanya.

Banyak literatur dan wacana penulis buku tentang desain yang tidak sepakat mengenai asal muasal kata 'desain'. Mayoritas penulis sepakat bahwa kata 'desain' berasal dari Bahasa Latin 'designare' diserap ke bahasa Italia pada masa renaissance (berubah menjadi 'disegno') dan 'designo' yang keduanya mengacu kepada **kegiatan menggambar**; kemudian diserap ke bahasa

---

<sup>3</sup> dalam konteks ini desain dapat diartikan sebagai gambar rancangan

Perancis ('dessein' dan/atau 'design') dan akhirnya diserap ke bahasa Inggris 'design'. Ketiga kata (*designare*, *designo* dan *disegno*) tersebut berasal dari frasa **de+sign(um)** = kegiatan untuk menandakan sesuatu (*to mark out*) yang menandakan sebuah kata kerja. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka ditemukan bahwa secara terminologi kata 'desain' berasal dari 3 kata 'designare', 'disegno' dan 'designo' dengan penjelasan sebagai berikut.

### **(1) Designare**

Desain dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yang berasal dari bahasa Latin "*designare*" yang berarti "untuk mendefinisikan sesuatu (*to define*)", "untuk mendeskripsikan sesuatu (*to describe*)" dan untuk menandakan sesuatu (*to mark out*)" (Erlhoff & Marshall, 2008, p. 104). Kata ini yang dalam bahasa Latin yang paling banyak dirujuk oleh mayoritas penulis sebagai asal kata desain dibandingkan dengan 'disegno' dan 'designo'(bahasa Italia).

### **(2) Disegno**

Kata 'desain' telah berubah maknanya sepanjang waktu: pada jaman renaissance, 'disegno' (yang dalam praktiknya berarti **menggambar**) dipandang oleh para teoretikus seperti (Giorgio) Vasari (1511-1574) sebagai basis bagi semua seni visual.; konsekuensinya, seni-seni visual ini kerap dirujuk sebagai 'seni desain'. Pada saat tersebut, *disegno* menggambarkan fase penemuan dan konseptualisasi yang secara umum mendahului

terbentuknya lukisan, patung dan seterusnya (Walker, 2010, p. 24).

### **(3) Designo**

Zainnudin dkk (1998) menyebutkan bahwa istilah 'designo' yang dikenal di Eropa, mempunyai arti gambar rancangan pematung atau pelukis sebelum membuat patung atau karya lukisannya (Marizar, 2005, p. 17). Senada dengan pernyataan Marizar, (Sachari & Sunarya, 2001) dengan mengutip Jervis (1984) memaparkan bahwa secara etimologis kata desain berasal dari kata 'designo' (bahasa Italia) yang artinya **gambar**. Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke -17 yang dipergunakan oleh John Ruskin dan William Morris untuk membentuk *School of Design* pada tahun 1836.

Masa Renaissance yang dianggap sebagai titik tonggak keilmuan modern juga memberikan suatu pengaruh terhadap perkembangan pesat pada dunia kesenirupaan. Bertemunya dunia seni rupa dengan metode ilmiah, akibat pengaruh tersebut juga mempengaruhi peluasan makna kata desain. Penyerapan tersebut makin aplikatif pada masa revolusi industri, dimana perancangan produk untuk hasil produksi menuntut suatu 'keilmuan' atau aktivitas khusus untuk meningkatkan nilainya, jenis, bentuk, proses produksi dan segala faktor pendukung komersialisasi produk industri agar dapat dipasarkan.

Ulrich (2011) menjabarkan terjemahan kata 'Desain' dalam beberapa bahasa di dunia.

**Tabel 3. Terjemahan Kata “Desain” dalam Beberapa Bahasa**

	Desain	Seni	Proyek	Denah	Konstruksi	Konsepsi
LATIN	signum	ars	<i>proicio</i>	planum	<i>construo</i>	concepicio
FRENCH	<i>désigner</i> "design" dessein	art	<i>projeter</i>	plan	<i>construire</i>	conception
ITALIAN	designo "design"	arte	progetare prolettare	pianta piano	<i>costruire</i>	concepire
SPANISH	diseño	arte	<i>proyektar</i>	plano	<i>constuir</i>	concebir
GERMAN	"design"	bauart	projekt	planung	konstruktion	entwurf
ENGLISH	design	art	project	plan	<i>construct</i>	conceived
Catatan: kata benda (noun) cetak tegak, kata kerja (verb) dicetak miring (italic)						
KATA DESAIN DALAM BAHASA LAIN						
YUNANI	ARABIC	HINDI	TIONGKOK	JEPANG		
σχῆδιο "schedio" σκοπός "skopos" σχεδιάγραμμα "schediagramma" κατασκευάζω "kataskevazei"	تصميم "tassmeem"	रचन "rachna"	設計 设计 (simplified) "sheji"	デザイン "dezain" 設計 "sekkie"		

Sumber: Adaptasi dari (Ulrich, 2011, p. 12)

Pada era kesejagatan dimana kapitalisme dan industrialisasi menyebar ke seluruh dunia menyebabkan perluasan pemaknaan kata desain yang mulai diserap oleh beberapa bahasa di dunia. Faktor utamanya adalah penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, menjadikan kata ‘design’ terserap ke dalam seluruh bahasa di dunia. Di luar ketiga kata tersebut, pandangan berbeda namun juga penguat dari terminologi kata desain, Ulrich (2011) mengungkapkan bahwa kata ‘desain’ yang datang ke Inggris melalui Perancis dari akar

kata **'signum'** dari bahasa Latin yang berarti secara harfiah "untuk menandai (*to mark out*)". Ini pertama kali digunakan dalam bahasa Inggris pada abad ketujuh belas (OED, 1989 dalam (Ulrich, 2011, p. 12). Sekarang, kata 'desain' mempunyai banyak makna dan mencakup banyak 'wilayah' pemaknaan dalam bahasa Inggris.

Pada tabel di atas menunjukkan kata-kata dalam beberapa bahasa lain yang digunakan mirip dengan desain cara digunakan dalam bahasa Inggris. 'Desain' dalam bahasa Jerman memiliki istilah yang paling berbeda, namun acuannya terhadap makna desain lebih tepat. Banyak kata-kata ini berasal dari akar bahasa Latin, yang mungkin dikenal oleh sebagian besar pembacanya. Menariknya, 'desain' yang berasal dari bahasa Inggris yang populer dalam bahasa lain dan telah diadopsi sesuai dengan pelafalannya saja atau fonetisnya (misalnya, 'dizain' dalam bahasa Jepang dan 'desain' dalam bahasa Indonesia). Dalam beberapa bahasa-bahasa ini, kata yang mirip untuk 'desain' berasal lebih langsung dari bahasa Latin dan/atau Perancis memiliki arti yang berbeda. Misalnya, di Italia, 'designare' memiliki arti yang sangat sempit yaitu 'menggambar (*to draw*)', atau 'progettazione' (dari kata kerja 'progettare') digunakan untuk merujuk pada 'kegiatan mendesain'; di Perancis, kata desainer berarti 'untuk menunjuk' (*to designate*), tidak untuk 'merancang' (*design*); dan baik *design*, *dessein*, atau *conception* digunakan mengacu ke pengertian 'merancang'.

Dari beragam pemaknaan tersebut John Heskett (2005) mencoba merangkum pemahaman kata desain dengan menjelaskan bahwa diskusi tentang pengertian desain adalah sesuatu yang rumit, karena kata desain mempunyai beragam tingkatan pemaknaan di dalamnya, kata 'desain' sendirilah sumber dari kebingungan tersebut (Heskett, 2005, p. 12). Perubahan pemaknaan dalam konteks penggunaan kata 'desain' tersebut khususnya dalam paradigma bahasa Inggris dapat diilustrasikan dalam sebuah kalimat yang terkesan 'tidak masuk akal' (*nonsensical sentence*) yaitu:

**“Design<sup>1</sup> is to design<sup>2</sup> a design<sup>3</sup> to produce a design<sup>4</sup>”**

Kalimat di atas yang digunakan untuk 'menjelaskan' pengertian desain memberikan pemahaman dari kompleksitas pengertian desain yang selama ini memberikan suatu ambiguitas. Dari kalimat tersebut ada 4 kata 'design' yang digunakan dan dibedakan menjadi:

- a. **Kata desain yang pertama (design<sup>1</sup>)** mengacu pada pengertian desain sebagai sebuah **pengetahuan atau disiplin keilmuan** yang mempunyai aksiologi, epistemologi dan ontologinya sendiri. Sebagai sebuah kegiatan ilmiah bagian dari keilmuan akademis, desain juga menggunakan kaidah-kaidah kegiatan ilmiah seperti objektif, sistematis, terukur dll. Hal tersebut tercermin dalam metode desain (*glass box*) yang dijadikan dasar argumen dalam pertanggung

jawaban karya desain, meskipun pada tataran tertentu masih terdapat peluang untuk menggunakan ekspresi, imajinasi, selera, fantasi dan penggunaan intuisi desainer yang bersifat subyektif dalam pembuatan karya (*black box*). Hal tersebut menunjukkan bahwa desain bukan murni ilmu pasti (*exact science*) yang bersifat positivistik dan terukur (kuantitatif) semata, namun juga tersirat keilmuan humaniora (*social science*) dan seni terapan (*applied art*) yang bersifat kualitatif dengan acuan filsafatnya mengacu ke filsafat estetika (khususnya estetika ruang).

- b. **Kata desain yang kedua (design<sup>2</sup>)** mengacu pada pengertian desain sebagai sebuah **kegiatan atau proses (action)** di sini desain menggunakan kata kerja. Desain merupakan sebuah kegiatan yang meliputi:
- 1) **Olah Pikir (*design thinking*)** dalam konteks memproses seluruh data sampai menjadi suatu rumusan sintesis desain yang memuat solusi desain dan mevisualkan seluruh sintesis solusi yang bersifat tekstual menjadi visual. Sehingga dapat diaplikasikan kedalam standard gambar teknis bangunan.
  - 2) **Olah Rasa (*visual thinking*)** dalam konteks mengolah seluruh informasi desain dengan pengetahuan estetis sehingga dapat menciptakan



suatu karya desain yang memuat nilai estetika tinggi.

- 3) **Olah Rupa (*Design Drawing*)** dalam konteks dapat mengolah kemampuan gambar secara *tacit knowledge*<sup>4</sup> berupa sketsa ataupun penggunaan *software* rancang bangun (CAD) dalam menghasilkan desain konseptual, desain pengembangan dan dokumen konstruksi untuk keperluan proyek desain interior.
  - 4) **Olah Bicara (*Design Presentation*)** dalam konteks agar dapat menyampaikan keseluruhan hasil desain kepada *stakeholder*. Kemampuan bicara ini juga mengikuti kaidah-kaidah *public speaking* dengan materi presentasi yang sistematis, untuk memberikan pemahaman terhadap keseluruhan proses desain dan hasil dari desain itu sendiri. Olah bicara juga memuat seluruh argumentasi desainer mengenai hasil rancangannya.
- c. **Kata desain yang ketiga (*design*<sup>3</sup>)** mengacu pada pengertian desain sebagai sebuah **konsep**. Konsep dalam desain masih bersifat abstrak dan merupakan hasil proses desain yang bersifat tekstual, namun dalam konsep terlihat juga pesan, harapan dan solusi yang ditawarkan oleh desainer untuk memecahkan masalah tertentu dan juga memperlihatkan

---

<sup>4</sup> *Tacit Knowledge* adalah suatu pengetahuan yang didapat dari pendalaman kemampuan yang bersifat fisik (skill) bukan pada pikiran (kognisi).

kemampuan menggabungkan beberapa unsur, kreativitas, inovasi, cara pandang dan kecerdasan desainer dalam mengolah beragam data yang diperlukan dalam proses desain. Mengingat abstraknya konsep desain tersebut memerlukan suatu kemampuan bahasa visual (*visual language*), ruang (*language of space*) dan kosabahasa interior (*interior vocabulary*). Untuk menerjemahkan dan merepresentasikan konsep yang abstrak tersebut menjadi lebih mewujudkan dan dapat berinteraksi dengan penggunaannya. Pemahaman ini berkaitan dengan olah bicara (*design presentation*) pada desain sebagai sebuah proses, yaitu bukan sekedar bicara namun dapat mengkomunikasikan seluruh ide dan gagasannya yang terangkum dalam konsep. Kemampuan ‘meracik’ bahasa desain sehingga civitas ruang memahami pesannya dan berinteraksi sesuai dengan harapan desainernya.

- d. **Kata desain yang keempat (design<sup>4</sup>)** mengacu pada pengertian kata desain sebagai sebuah **benda (objek)** disini kata desain menggunakan kata benda. Objek di sini bersifat teraga (*tangible*) atau terwujud fisik (*embodiment*) yang bersentuhan langsung dengan tubuh fisik dan kelima indera *stakeholder*. Objek di sini juga berarti sebuah hasil akhir dari proses desain. Dalam konteks interior pemahaman objek di sini dapat berupa gambar kerja desain (*interior drawing*) atau desain interior yang telah terbangun dan

dioperasionalkan (*built interior*). Pada objek tersirat konsep desain merupakan representasi dari harapan desainer, kecerdasan desainer dalam menyelesaikan masalah, unsur kebaruan, semangat jaman (*zeitgeist*), tren, kepedulian desainer terhadap sosial-budaya dan lingkungan dan juga merupakan cerminan budaya material, visual dan budaya konsumerisme (jika mengacu pada desain untuk komersial) suatu jaman.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Desain berarti:

- (1) Kerangka bentuk; rancangan; (kata benda)
- (2) Motif; Pola; Corak (kata benda)

### **C. PENGERTIAN INTERIOR**

Pengertian ‘interior’ mengacu pada objek ‘ruang dalam (interior)’ bangunan arsitektural. Pemahaman awal tentang interior dimulai dengan pemahaman tentang ‘ruang’ itu sendiri. Ruang bagi desainer interior menjadi media berkomunikasi dan berekspresi desainer untuk memberikan pesan (konsep) kepada civitas pengguna ruangan dalam durasi waktu tertentu melalui bahasa desain (*design language*). Kata ‘interior’ ketika diserap ke dalam bahasa Inggris, berasal dari bahasa Latin ‘interus’ (kadang kala bersinonim dengan kata ‘intrā’) yang berarti ‘bagian dalam’, kata tersebut dipengaruhi dari bahasa Proto-Indo-European ‘énteros’ (“bagian dalam (*inner*), apa yang ada di dalam sesuatu (‘what is inside’)).

Kedua bahasa tersebut berasal dari akar **Bahasa Sanskrit “अन्तर”** (**‘ántara’ yang berarti “bagian dalam”**) dan Bahasa Yunani kuno “ἔντερον” dilatinkan menjadi “énteron” yang berarti ‘rongga perut atau usus yang juga bermakna sesuatu yang berada dalam tubuh (“intestine, bowel”) (Skeat, 1993, p. 320). ‘Interus’ dari bahasa Latin diserap ke bahasa Perancis dan diberikan sufiks (-ior)<sup>5</sup> sehingga menjadi ‘interior’ dalam bahasa Inggris yang kemudian diserap secara utuh ke dalam bahasa Indonesia sampai akhirnya dibakukan dalam bahasa Indonesia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, interior berarti:

- (1) bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya);
- (2) tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang dalam gedung dan sebagainya.

‘Interior’ berarti ‘sesuatu yang berada di dalam (*inside*)’ dan biasanya mengacu pada gedung atau ruangan. Dengan demikian, hal ini paling sering dikaitkan dengan batas-batas pelingkup (*envelope/enclosure*) sebuah bangunan, atau permukaan yang disajikan oleh bentuk pembangun arsitektur. Interior secara inheren terkait dengan ruang yang didefinisikan oleh bentuk arsitektur, dan sekaligus bagian dalam dan bagian dari struktur bangunan tersebut (Power, 2014, p. 30).

---

<sup>5</sup> Sufiks (-ior) juga sebelumnya (-iour) berasal dari pengaruh Bahasa Perancis (-ieur) dan (-iour) pengaruh dari sufiks Bahasa Latin (*iōrem*) (nom) (-ior), sufiks tersebut digunakan pada kata sifat (adjective) anterior, exterior, inferior, interior, junior, posterior, senior, ulterior (Hoad, 1996).

Menurut (Adeiza, 2015, p. 2) menyebutkan bahwa ‘ruang’ dalam desain interior adalah elemen tiga dimensional yang dapat didefinisikan oleh pengamat karena adanya pembatas baik bersifat fisikal ataupun visual. Berdasarkan aktivitas yang terjadi di dalam batas-batas tersebut, manusia dapat memanipulasikan ruang tersebut. Dalam proses manipulasi tersebut, desainer harus mempertimbangkan ruang yang spesifik dalam hubungan dengan ruang lain yang berinteraksi dengannya. Pertimbangannya selanjutnya adalah hubungan ruangan dalam (*inside space*-interior) dengan ruangan luar (*outside space*-eksterior) dan korelasi antara hubungan visual dengan fisikal dalam ruangan. Ketika sebuah elemen ditempatkan pada suatu ‘lapangan’ (*field*), sebuah hubungan visual mulai terbentuk.

Ruang bukanlah substansi material seperti batu dan kayu pembentuknya. Ruang pada dasarnya tidak berbentuk (*formless*) dan bersifat membaur (*diffuse*) dengan elemen pembentuknya. Ruang universal tidak mempunyai batas yang dapat didefinisikan. ketika elemen lain mulai ditempatkan juga pada lapangan tersebut, hubungan ganda (*multiple*) mulai terbangun antara ruang dengan elemen-elemen tersebut. Persepsi pengamat tentang ruang dipengaruhi oleh hubungan-hubungan ini (Ching & Binggeli, 2012, p. 2). Menurut Mark Kingwell (dalam (Power, 2014, p. 12)) pembahasan tentang ‘interior’ selalu mendefinisikan 3 hal yang selalu mengemuka yaitu:

- **Bagian ruang dalam bangunan (*inside*)**
- **Korelasi dengan ruang luar (*outside*)**
- **Batas dari ruang dalam dan ruang luar (*the threshold setting off one from the other*)**

Dalam konteks pembatas ruang khususnya dalam pembangun batas tersebut (*wadaq*) atau ‘pelingkup bangunan’ mengingat interior adalah ruang dalam bangunan arsitektural, menurut den Ven terdapat 2 jenis yaitu:

1. **Ruang tektonik** adalah ruang yang dibangun setelah proses pembangunan pembatas dengan elemen-elemen tertentu baik berupa kayu, bambu, batu, batu bata, beton dan lain sebagainya. Ruang tektonik sejalan dengan keilmuan arsitektur, perkembangannya diawali ketika manusia mulai mengenal dan menggunakan elemen alam dan menyusunnya sebagai tempat bernaung. Ruang tektonik masih dipraktikkan manusia untuk hunian modernnya.
2. **Ruang stereotomik** adalah ruang yang dibentuk dengan memotong atau melubangi suatu elemen massif bentukan alam baik tebing, bukit, gunung untuk membentuk rongga, lobang atau ‘bangunan’ tertentu sehingga cukup besar agar dapat ditinggalinya. Ruang stereotomik banyak diaplikasikan pada kebudayaan masa kuno (*neolithikum*) (Ven, 1995).

Dalam konteks ruang tektonik sebagai unsur pembentuk ruang dalam bangunan modern, tentu tidak terlepas dengan ‘selubung’ atau pelingkup bangunan (*envelope*) sebagai konsekuensi dari proses pembangunan tersebut. Pelingkup bangunan tersebut hadir diakibatkan oleh kebutuhan struktur dan kekuatannya dalam menopang beban, menaungi entitas di dalamnya, perlindungan gangguan dari luar dan memberikan suatu batas yang jelas terhadap keberadaan ruang interior.

Pelingkup bangunan adalah transisi antara lingkungan luar (*outdoors*) dan lingkungan dalam bangunan (*inside*), terdiri dari jendela-jendela, pintu-pintu, lantai-lantai, dinding-dinding dan atap-atap dari bangunan. Pelingkup bangunan juga merupakan kulit pembungkus bangunan (*envelope*) yang menutupi (*encloses*) dan menaungi (*shelters*) sebuah ruang yang abstrak. Pelingkup bangunan tersebut selain melengkapi dirinya dengan perabot (*furnishes*) juga merupakan suatu penghalang dari hujan) dan melindungi dari sinar matahari, angin, dan suhu yang keras. Jalur-jalur masuk (*entries*) adalah zona transisi antara interior bangunan dan dunia luar. Secara tradisional, pelingkup bangunan dianggap sebagai penghalang yang memisahkan interior dari lingkungan luar (Binggeli, 2003, pp. 17-18). Tugas seorang desainer interior adalah menata pelingkup tersebut sehingga dapat membentuk suatu citra ruang tertentu yang mempengaruhi fisikis dan psikis manusia ketika berada di dalamnya.

#### **D. METODE DESAIN INTERIOR**

Kualitas karya desain interior ditentukan oleh kualitas metode yang dijalankan oleh desainer dalam melaksanakan proses desain. Asal-usul munculnya ‘metode desain baru’ pada 1950-an dan 60-an terletak pada penerapan ‘metode baru (*novel*)’, yaitu integrasi metode ‘ilmiah’ ke metode desain baru (*novel*) dan masalah-masalah mendesak dari Perang Dunia ke-2- yang memunculkan teknik pengambilan keputusan manajemen-dan di perkembangan teknik kreativitas pada metode desain pada era tahun 1950-an. Hal tersebut dipicu sebagai tanggapan peluncuran satelit pertama Uni Soviet ‘Sputnik’, yang menyadarkan insinyur Amerika bahwa kurangnya aspek kreativitas dalam metode desain (Cross, 1993). Cross memaparkan bagaimana metode desain yang terintegrasi tersebut mengalami jatuh bangunnya seiring perkembangan industri dan teknologi yang melingkupinya dari tahun 1970-1980. Wacana pencarian metode desain yang ideal terus mengemuka, sampai pada era pos industrial, pos globalisasi dan kemajuan teknologi informasi kekinian.

John Christopher Jones dalam bukunya ‘Design Methods Seed of Human Futures’ (1970) menegaskan bahwa metodologi (desain) seharusnya bukan sebuah jalur ‘tetap’ untuk sebuah tujuan yang pasti, namun sebuah perbincangan tentang semuanya dapat diwujudkan. Pernyataan Jones tersebut menegaskan bahwa metode desain tersebut pada hakekatnya bersifat



kontekstual dan dapat dikondisikan sesuai dengan kebutuhan proses desain. Peter Lloyd dengan artikel yang berjudul 'You Make It and You Try It Out: Seeds of Design Discipline Futures' (2019) menyatakan bahwa setiap desainer mempunyai hak untuk membuat metode desainnya sendiri. Metode desain meskipun tampaknya bertujuan untuk mencapai tujuan praktis, bukanlah instrumen politis yang bersifat netral. Metode desain mewujudkan, dan mungkin menyamarkan atau memprioritaskan jenis pengetahuan tertentu. Pengembangan metode desain baru semakin dipandang sebagai kendaraan yang efektif untuk mengartikulasikan jenis pengetahuan tertentu, meningkatkan kesadaran dengan cara pengalaman dan kolaboratif tentang isu-isu tertentu yang penting bagi 'perancang' metode desain (Lloyd, 2019, p. 176).

Kilmer dan Kilmer menjelaskan bahwa proses mendesain interior melibatkan proses pendefinisian masalah, menghasilkan dan mengevaluasi alternatif penyelesaian masalah, serta setelah mendapatkan solusi masalah yang terpilih diakhiri dengan menerapkan solusi tersebut ke dalam lingkungan interior. Desain dapat dilihat sebagai strategi penyelesaian masalah dimana kemampuan kreatif memanfaatkan seni, ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan solusi untuk permasalahan lapangan. Desain interior yang baik bukan hanya terjadi secara kebetulan namun itu adalah sebuah proses yang sistematis dan direncanakan untuk

menghasilkan interior yang secara visual tampil estetik, menyenangkan, nyaman dan fungsional, untuk meningkatkan kualitas hidup civitas baik fisikis maupun psikis (Kilmer & Kilmer, 2014, p. 177).

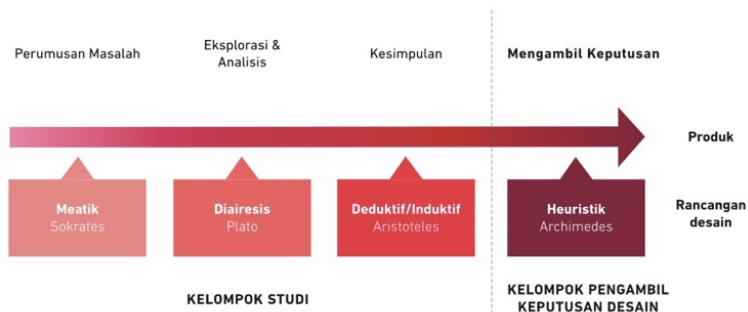
Metode desain interior pada tataran praktis selalu berhubungan dengan sistem berpikir desainer dalam melakukan proses desain. Ghazali & Nadinastiti (2015) menjelaskan bahwa pembahasan mengenai desain dimulai dari pemikiran para filsuf Yunani yang kemudian melahirkan metode berpikir rasional, runut, transparan, logis, dan metodis. Metode berpikir tersebut dimulai oleh filsuf Yunani, seperti Sokrates, Plato, Aristoteles, hingga Archimedes. Sokrates memperkenalkan metode **meautik** yang mempertanyakan hakikat barang. Plato memberikan sumbangan pemikiran berupa **dialektika**, yaitu ketajaman analisis dalam mencari hubungan antara berbagai pengertian. Metode tersebut dinamakan “penguraian ide” atau **diairesis** yang menjadi dasar analisis untuk menyusun masalah kompleks menjadi mudah dimengerti. Aristoteles di sisi lain, menyumbangkan pemikiran berupa metode ilmiah yang didasari logika, yaitu berpikir secara **deduktif** atau **induktif**. Pemikiran filsuf lainnya yang melengkapi ketiga pemikiran sebelumnya adalah metode **heuristik** Archimedes. Metode berpikir tersebut dilakukan berdasarkan analogi dan hipotesis. Keempat metode dari para filsuf tersebut kemudian melahirkan metode berpikir desain (*design thinking*). Keempat metode yang telah

ditemukan oleh para filsuf Yunani berkembang menjadi garis besar metode metode desain.

Proses desain tersebut dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok studi dan kelompok pengambil keputusan desain. Kelompok studi terdiri dari beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

1. **Perumusan masalah**, yaitu menentukan hakikat masalah, lingkup masalah, tujuan masalah, dan sebagainya. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi sebanyak- banyaknya yang kemudian dijadikan sebagai dasar perumusan masalah. Tahap ini adalah tahap *meautik* yang ditemukan oleh Sokrates.
2. **Eksplorasi dan analisis**, yang diambil dari metode *diairesis* Plato, merupakan tahapan untuk mengurai dan merinci permasalahan. Setelah itu, dilakukan pengembangan konsep solusi sesuai dengan strategi desain yang dipilih.
3. **Kesimpulan** diambil dengan menggunakan metode *deduksi* atau *induksi* Aristoteles untuk menentukan pengembangan arah desain selanjutnya.

Korelasi antara filsafat Klasik dan proses desain, menegaskan bahwa kegiatan desain pada hakekatnya adalah sebuah kegiatan ilmiah yang bersifat objektif, terukur dan sistematis. Meskipun juga menerapkan keilmuan seni terapan sebagai dasar penciptaan produk desain yang memiliki unsur kebaruan, kreativitas dan estetika.



**Gambar 8. Hubungan Filsafat Klasik dan Proses Desain**  
 Sumber: diadaptasi dari Ghazali dan Nadinastiti (2015: 2)

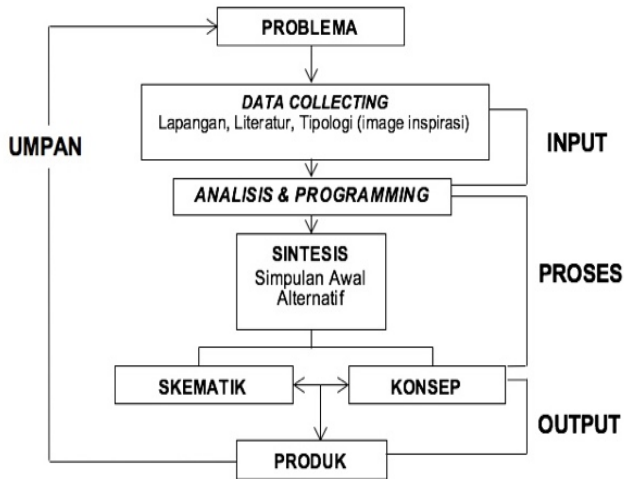
Desain interior yang ideal bagi semua pihak baik pemilik (klien), pelanggan dan *stakeholders* adalah sebuah desain interior yang mampu membangun persepsi yang sama bagi ketiga pihak tersebut. Hal tersebut dapat dihasilkan ketika desainer, klien, konsultan lintas bidang (arsitektur, sipil, mekanikal elektrik, eksterior/lanskap, bisnis dan pemasaran) dan kontraktor duduk bersama, berdialog dalam mengorganisir dan mencari penyelesaian masalah secara kreatif tanpa melebihkan atau mengurangi peran masing-masing. Desainer memecahkan masalah dalam berbagai cara, kadangkala para desainer mengerjakan proyek desainnya dengan urutan langkah-langkah yang telah sebelumnya pernah dilakukan untuk mengerjakan proyek terdahulu dan telah merumuskan cara yang efektif untuk mencapai desain dari konsepsi sampai selesai. Proses ini mungkin upaya sadar atau bawah sadar yang digunakan oleh desainer pada hampir setiap proyek. Beberapa desainer

menggunakan alam bawah sadar, pendekatan intuitifnya, menggunakan pengalaman dan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah dan mencari di solusi yang tepat bagi proyeknya meskipun terkesan spekulatif. Hal tersebut melibatkan proses perenungan masalah dan mencari solusi tanpa pemahaman yang jelas tentang masalah atau bagaimana memecahkan masalah tersebut yang terkesan tidak logis dan sistematis. Tipe desainer tersebut melalui serangkaian tindakan yang tampaknya benar, sampai setelah periode inkubasi, solusi tiba-tiba muncul. Desainer tersebut tidak menyadari persis bagaimana menjelaskan proses mendapatkan solusi tersebut atau memahami proses desain yang digunakan untuk mencapai itu.

Bidang desain interior profesional menuntut pendekatan yang lebih 'sadar' dan sistematis, untuk mencapai solusi yang tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian nilai estetika semata, tetapi melayani kebutuhan para pengguna ruang yang beraktivitas pada interior tersebut. Desain interior adalah bidang profesional yang harus kreatif, namun mampu menyelesaikan masalah dan menghasilkan solusi praktis yang logis yang mampu dipertanggungjawabkan oleh desainernya. Proses tersebut dicapai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memanfaatkan proses desain sistematis, dimana desainer berusaha untuk mengenal dan memahami seluruh masalah atau situasi yang dihadapinya di lapangan, bukan hanya pandangan

subjektif desainer semata. Subjektivitas desainer kadangkala memang diperlukan untuk menciptakan desain dengan karakteristik dan gaya personal desainer yang kuat, namun perlu diingat bahwa pada akhirnya yang akan menggunakan desain interior setelah terbangun adalah publik yang mungkin punya persepsi atau interpretasi yang berbeda terhadap ruang. Perbedaan persepsi publik terhadap interior menyebabkan perilaku yang berbeda ketika berinteraksi dan berinteraksi dengan keseluruhan elemen pembentuk interior tersebut. Jika desainer tidak peka dan kurang melakukan studi mengenai civitas sebagai pengguna ruang maka program ruang yang diprogramkan oleh desainer menjadi tidak efektif dan kurang optimal.

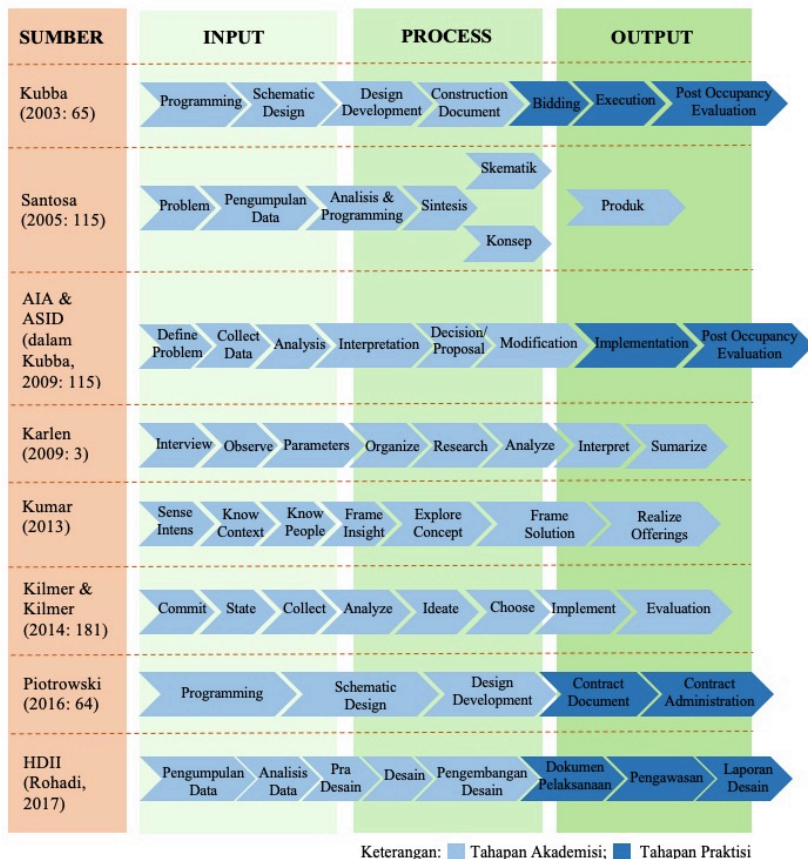
Untuk menghindari hal tersebut perlu sebuah proses desain yang sistematis berupa metode yang selain membantu desainer untuk mencapai desain yang ideal dan optimal yang meningkatkan kualitas hidup civitas juga memberikan nilai tambah pada lingkungan interiornya. Santosa (2005: 115) memaparkan metode analitis (*analytical method*) sebagai dasar proses desain. Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1970) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” (*thinking before drawing*). Santosa menskemakan metode tersebut, yang berusaha menggabungkan metode desain yang sekaligus sebuah kegiatan ilmiah. Meskipun masih membuka pengembangan kreativitas seni yang intuitif.



**Gambar 9. Skema Perancangan Metode Analitis**  
 Sumber: Santosa (2005)

Metode ini merupakan metode dasar yang di dalamnya dapat dipilah lagi dalam metode pendekatan yang lebih spesifik. Proses desain yang mengimplementasikan metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi (parameter/image inspirasi), analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain. Metode analitis menggunakan Kerangka dasar model IPO (*Input-Proses-Output*) sebagai basis pemikiran sistem keteknikan dan komputasional. Hasil akhirnya akan selalu menjadi umpan balik pada tahapan *input*, pada proses selanjutnya.

Metode analitis juga selaras dengan beberapa metode desain interior baik yang dikemukakan oleh peneliti dan organisasi profesi dari 2003-2017.



**Gambar 10. Metode Desain Interior (2003-2017)**

Sumber: Kilmer & Kilmer (2014), Karlen (2009), Kubba (2003), Kubba (2009), Rohadi (2017), Piotrowski (2016), Santosa (2005), Kumar (2013)

Penulis merangkum beberapa metode desain interior dari tahun 2003-2017 baik dari penulis asing, lokal dan organisasi profesi menunjukkan pola yang



sama. Beragam metode tersebut menunjukkan beberapa perbedaan meskipun mengacu ke pola dasar yang sama yaitu (1) Masukan (*Input*) (2) Proses dan (3) Luaran (*Output*) dan (4) Evaluasi. Beragam metode tersebut masih digabung tahapannya antara tahapan praktisi dan juga akademisi. Pada beberapa metode tersebut juga menunjukkan bagaimana proses desain interior tersebut juga merupakan kegiatan ilmiah dengan menekankan (1) perumusan masalah (2) hipotesis (3) studi literatur (4) metode (5) analisis (6) Sintesis (7) Simpulan.

Pendidikan desain interior menekankan setiap kegiatan desain merupakan kegiatan yang berbasis ilmiah. Piotrowski (2016) menyatakan bahwa Desainer interior melakukan penelitian setiap kali memulai sebuah proyek. Pada kegiatan desain berbasis penelitian tersebut paling sering dikaitkan dengan penentuan kebutuhan, keinginan, dan persyaratan sebuah proyek, yang lebih umum dianggap sebagai pemrograman proyek (*project programming*). Namun, penelitian juga bisa mengambil banyak bentuk lainnya. Penelitian dalam proses desain didefinisikan sebagai "penyelidikan sistematis dan mempelajari material dan sumber untuk membuktikan fakta dan mencapai kesimpulan baru." Ini adalah cara untuk menemukan informasi yang dibutuhkan. Ini juga merupakan cara untuk menemukan solusi, dan bahkan pengetahuan baru. Sebagai desainer, usaha untuk mencari informasi dari penelitian yang dibutuhkan untuk mendesain sebuah proyek, menulis artikel, atau

membuat laporan. Desainer juga menemukan informasi dengan melakukan penelitian yang dapat menghasilkan bukti baru dan kesimpulan baru. Penelitian ini lebih dikenal oleh para akademisi dan desainer yang tertarik untuk mengeksplorasi pengetahuan pembuktian baru dalam dunia desain interior. Dengan kata lain usaha penelitian memberikan peluang untuk pencarian inovasi dalam desain interior. Desain berbasis penelitian mengemukakan dua paradigma yaitu penyelesaian masalah dan penelitian yang mempunyai proses yang bisa disenergikan. Penyelesaian masalah melibatkan sebuah proses seperti dalam menciptakan solusi desain. Berikut adalah uraian singkat yang diterima umum dari proses itu:

1. Identifikasi masalah se jelas mungkin
2. Memastikan kemungkinan desain alternatif yang dapat menyelesaikan masalah
3. Analisa desain alternatif tersebut secara mendetail
4. Membuat keputusan tentang alternatif mana yang terbaik untuk memecahkan masalah
5. Bergerak maju dengan keputusan tersebut, bisa diartikan membuat keputusan untuk memenuhi permintaan klien. Dalam situasi lain, atau mengimplementasikan keputusan tersebut.
6. Evaluasi setiap keputusan. Pada tahapan keputusan dalam dilakukan dalam beragam bentuk, termasuk kuisisioner, wawancara atau cuma sekedar mempertimbangkan setiap hasil

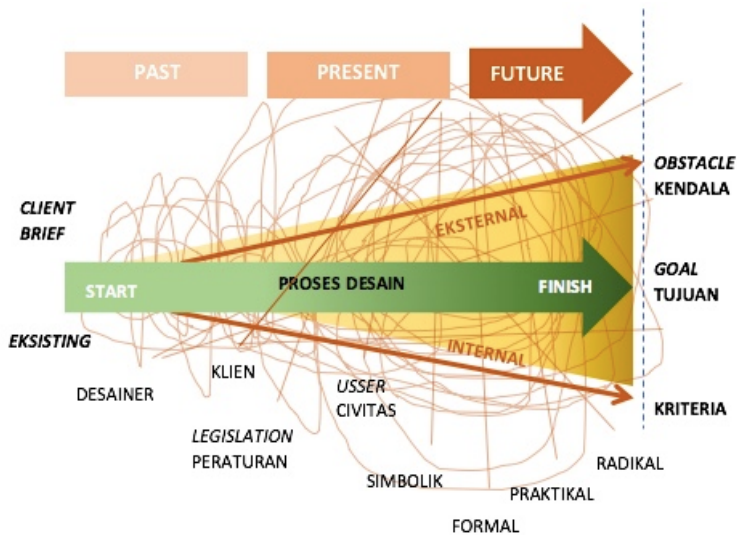
dari keputusan.

Proses penelitian juga memiliki tahapan yang hampir mirip dengan proses penyelesaian masalah. Pada prinsipnya proses penelitian merupakan salah satu usaha penyelesaian masalah sesuai dengan kaedah ilmiah. Tahapannya antara lain:

1. Mendefinisikan masalah dan menekankan tujuan
2. Menentukan metodologi
3. menentukan sampel penelitian
4. Mengumpulkan data
5. Menganalisis dan sintesis data
6. mempersiapkan laporan atau hasil penelitian

Pendidikan desain interior memerlukan sebuah proses desain yang sistematis berupa metode yang selain membantu desainer untuk mencapai desain yang ideal dan optimal yang meningkatkan kualitas hidup civitas juga memberikan nilai tambah pada lingkungan interiornya. Ada beberapa pendekatan untuk merancang atau penyelesaian masalah secara kreatif. Kata kuncinya adalah kreatif, yang menyiratkan bahwa desainer tidak hanya memecahkan masalah secara pragmatis namun diharapkan juga untuk menciptakan hal-hal dimana sebelumnya tidak pernah ada dengan inovasi dan eksplorasi desain yang dilakukannya. Kreativitas dapat menggunakan pola berpikir konvergensi, yang menyatukan beragam alternatif penyelesaian masalah yang diarahkan ke solusi yang langsung menyelesaikan masalah secara langsung dan efektif. Hal tersebut juga

dikuatkan dengan pola berpikir divergensi, yang menciptakan beberapa pilihan atau sudut pandang (yang kadangkala di luar konteks), yang mengarah untuk penciptaan solusi yang unik, kreatif dan inovatif. Gabungan pola berpikir tersebut dalam proses desain harus dilatih oleh desainer sehingga menemukan metode yang efektif yang dijadikan patokan dasar bagi proses desainnya.



**Gambar 11. Kompleksitas Masalah dalam Desain**

Sumber: diadaptasi dari Wardani (2003)

Wardani (2003) menyebutkan bahwa proses desain tidak bisa lagi hanya bertumpu pada akal sehat, pengalaman empirik, dan kontemplasi seseorang saja. Masalah yang dihadapi semakin kompleks, sehingga kualitas desain tidak hanya diukur dari orisinalitas dan daya kreativitas desainer dalam menampilkan desain, tapi juga dari

penalarannya untuk menguraikan, menjabarkan, menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi, kemudian mengambil keputusan yang terbaik. Dalam hal ini desainer perlu dikondisikan untuk berpandangan secara holistik terhadap berbagai masalah, dan bahkan melampaui lingkup pengaruh langsung untuk mencari kemungkinan-kemungkinan lain. Peserta didik harus mampu mewujudkan keteraturan dari kekacauan (berpikir sistematis) untuk membentuk keteraturan berbasis kepentingan (*order of importance*), menjangkau inti permasalahan, mengabstrasikan-menyuling hingga esensinya atau aspek-aspek informasi utama.

Pada dasarnya mendesain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi), subyek yang diproses (masalah) dan pemroses (pendesain). Desain merupakan hasil dari sebuah proses berpikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan metodologi berpikir tertentu, baik dalam kurikulum maupun pelaksanaannya. Yaitu sebuah upaya mencari dan menemukan (*inventive*) penyelesaian permasalahan desain secara sistematis, dengan strategi desainnya, adalah merumuskan masalah yang paling optimal dari *constrain* yang ada. Dalam proses mendesain, hal inilah yang merupakan inti dalam desain.

Sebagai seorang desainer interior yang akan menggunakan segala kemampuan, pengetahuan dan pengalamannya dalam mendesain lingkungan interior

yang akan mempengaruhi perikehidupan manusia dalam ruang arsitektural, tentu tidak terlepas dari kegiatan pengambilan keputusan penting. Pengambilan keputusan tersebut konsekuensi dari munculnya beragam gagasan, alternatif, fenomena lapangan, kendala teknis maupun keinginan klien yang harus dipenuhi, yang tercermin dalam setiap tahapan perancangan arsitektural termasuk di dalamnya desain interior. Secara umum tahapan perancangan menurut Tohjiwa (1998) dibagi menjadi:

1. **Programming (Pemograman):** yaitu kegiatan pengumpulan dan pengaturan informasi yang diperlukan untuk desain bangunan. Kegiatan tersebut juga menetapkan hal-hal yang menjadi perhatian klien & apa yang sesungguhnya yang diperlukan klien.
2. **Planning (Perencanaan):** yaitu kegiatan menyatakan masalah umum klien menjadi masalah 'standar' yang lebih kecil, yang diketahui penyelesaiannya atau sudah dipecahkan
3. **Design (Perancangan):** yaitu kegiatan menggunakan informasi dari kedua tahap sebelumnya sebagai tuntunan dalam mengembangkan gagasan keseluruhan dan usul bagi bentuk & konstruksi bangunan. Kegiatan tersebut juga memuat penyusunan rancangan terperinci & membuat gambar-gambar serta persyaratan-persyaratan yang dipakai untuk konstruksi.

Dalam konteks setiap tahapan desain tersebut, seorang desainer harus dibekali metode pengambilan keputusan, sehingga ketika menjadi seorang *decision maker* sebagai penentu jalannya proyek dapat menentukan lancar/tidak dan cepat/lambatnya proyek tersebut berjalan. Tohjiwa (1998) dari perspektif arsitektur menyatakan bahwa proses pengambilan keputusan desain berbanding lurus tentang bagaimana manajemen pola pemikiran yang berlandaskan segala fenomena lapangan, keinginan klien dan tujuan umum desain. Seiring dengan kemajuan peradaban manusia modern, berbagai usaha telah ditempuh manusia untuk mengatur pola pemikiran dalam mengambil keputusan dalam kehidupannya. Secara umum dikenal kategori berikut:

1. **Analisis**, yaitu kegiatan mengurai persoalan menjadi beberapa bagian
2. **Sintesis**, yaitu kegiatan memasang kembali masing-masing bagian persoalan dengan cara baru (perpaduan, penyatuan dan perumusan)
3. **Evaluasi**, yaitu kegiatan menguji untuk mengetahui konsekuensi dari susunan yang baru itu (penilaian, penaksiran).

Dalam konteks desain, pengaturan pola pemikiran tersebut diaplikasikan ke dalam ketiga jenis desain. Ketiga jenis desain ini dapat terjadi pada tiap tahap perwujudan bangunan dan bisa dilakukan bolak balik, maupun pada saat yang berbeda-beda untuk bagian

tertentu dari masalah secara parsial; yang penting hubungan antara bagian masalah (sub-masalah) sudah disadari. Dalam bukunya “Design Methods” J. Christopher Jones memberi nama ‘Divergen, Transformasi dan Konvergen’ pada kegiatan pengambilan keputusan perancangan. Pengertian ini diartikan agak berbeda dari pemahaman ‘Analisis, Sintesis dan Evaluasi’ meskipun secara substansial cenderung mirip.

1. **Divergen (pencaran):** Kegiatan merentangkan/meluaskan batas situasi perancangan untuk mendapatkan ruang penyelidikan yang cukup luas dan cukup ‘subur’ untuk menentukan penyelesaiannya (mirip dengan kegiatan ‘analisis’). Dalam kegiatan ini tujuan desain diputuskan dan dikuatkan, demikian juga batasan masalah serta segala kemungkinan yang tersedia. Pada kegiatan divergensi ini harus dikenali hal apa saja yang bersifat esensial atau bersifat menentukan yang dianalisis secara kritis.
2. **Transformasi (alih ragam):** Merupakan tindakan kreatif, membuat pola, mencari ilham, yang didasari beragam pertimbangan (*judgments*) dan pengetahuan teknis. Pada prinsipnya pola yang diciptakan merupakan usaha untuk membuat masalah yang rumit menjadi sederhana (mirip dengan kegiatan sintesis). Pada tahapan ini segala peluang pengembangan baik yang logis maupun fantasi dapat dimasukan, untuk meluaskan pikiran.



**3. Konvergen (kuncupan):** Kegiatan menyaring alternatif atau pola yang muncul menuju satu desain (mirip dengan kegiatan evaluasi) Jones (1970)

Kadangkala metode desain yang terlalu kaku justru mengekang inspirasi dan intuisi kreatif desainer untuk menghasilkan karya desain interior yang menciptakan ‘Aha Moment’ dengan ‘Wow Factor’ yang tinggi pada pengamat. Kesesuaian dengan metode ilmiah justru membuat desainer menjadi ‘sangat *scientific*’ dan mengabaikan unsur ‘fun’ dalam mendesain. Meskipun John Christopher Jones (1970) sendiri mengemukakan metode bukanlah suatu ‘aturan kaku’ yang menutup peluang pengembangan.

Keseimbangan antara sisi artistik dengan *scientific* dalam mendesain memerlukan suatu metode yang lebih fleksibel ketika diterapkan ke dalam studio desain, pada mahasiswa dengan beragam tingkat kemampuannya. Begitu juga arahan Dirjen Belmawa Ristekdikti (2016) yang membedakan tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran antara Diploma III dan Diploma IV/Sarjana Strata 1 (S1). Diploma III ditekankan untuk menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum; dengan Diploma IV dan Sarjana (S1) yang menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu, secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tersebut secara mendalam (Dirjen Belmawa Kemristekdikti, 2016, p. 12).

Pada tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran untuk tingkat Strata 1 untuk non vokasional, adalah penekanan pada kegiatan riset dan proses pembelajaran. Untuk memformulasi sebuah metode baru yang berbasis budaya lokal dan revolusi industri 4.0 yang dinamakan ‘Rachana Vidhi’, memerlukan beragam pertimbangan. Kerangka dasar metode desain interior akan menggunakan arahan dari Himpunan Desainer Interior Indonesia-HDII (Rohadi, 2017). Pada pembahasan selanjutnya akan menggabungkan antara metode pengembangan budaya lokal dalam desain interior dan sinergi dengan revolusi industri 4.0.

#### **E. RANGKUMAN MATERI**

1. Metode desain interior adalah cara yang dilakukan oleh desainer dalam melakukan praktik desain interior.
2. Metode tersebut memuat pola pikir, pola praktik dalam beraktivitas mendesain, sehingga desainer sadar dan sistematis dalam mendesain.
3. Metode desain interior tidak bersifat kaku, dimana memposisikan desainer sebagai mesin ‘pen-desain’ yang tinggal memasukan data-data yang dibutuhkan, kemudian otomatis mengeluarkan hasil desain yang memuaskan semua orang.
4. Metode desain interior memandu pentahapan kegiatan, dimana setiap selesai menjalankan satu

tahapan ke tahapan selanjutnya, akan selalu mengujisilang antar tahapan tersebut.

5. Ketika desainer telah menggunakan metode desain interior sebagai panduan, maka ketika desainer telah menyelesaikan mengerjakan desain, sangat membantu untuk mempresentasikan ke *stakeholders* (klien).
6. Oleh karena itu, metode desain interior sangat penting dalam pendidikan desain interior untuk dijadikan dasar penilaian serapan capaian pembelajaran mahasiswa.

#### **F. SOAL LATIHAN & EVALUASI**

1. Jelaskan pengertian metode desain interior!
2. Jelaskan fungsi metode desain interior dalam konteks pendidikan desain interior!
3. Jelaskan persamaan metode desain interior dengan metode ilmiah!
4. Jelaskan kesamaan masing-masing tahapan metode desain interior!
5. Apa perbedaan metode desain interior pada tataran akademis dan praktisi?

#### **REFERENSI**

- Ghazali, A. dan Nadinastiti (2015), *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*, Jakarta: PT. Republik Solusi
- Jones, J. C. (1970), *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Willey & Sons.
- Karlen, M (2009), *Space Planning Basics*, New Jersey: John Willey & Sons

- Kilmer, R. & Kilmer, W. O. (2014), *Designing Interiors*. Hoboken, New Jersey, USA: John Willey & Sons.
- Kitchenham, B. (2004), *Procedures for Performing Systematic Reviews*. Eversleigh: Keele University.
- Kubba, S. (2003), *Space Planning for Commercial and Residential Interiors*. New York: McGraw-Hill.
- Kumar, V. (2013), 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization
- Piotrowski, C. M. (2016), *Designing Commercial Interiors*. Hoboken, New Jersey, USA: John Willey & Sons.
- Rohadi (2017), *Sekilas Tentang Proses Sertifikasi Keahlian (SKA) di HDII Bali*. Seminar Kode Etik dan Sertifikasi Keahlian (SKA) HDII. Denpasar: HDII Pusat.
- Santosa, A. (2005), Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior, *Jurnal Dimensi Interior*, 3(2), 111-123.
- Siregar, R. M. S. (2014), *Meta Sintesis sebagai Metode Penelitian untuk Mensintesis Hasil-Hasil Penelitian*, Universitas Sumatera Utara
- Tohjiwa, A. D. (1998), . *Teori Arsitektur 3*. Jakarta: Penerbit Gunadharma.
- Wardani, L. K. (2003), *Berpikir Kritis Kreatif (Sebuah Model Pendidikan di Bidang desain Interior)* *Jurnal Dimensi Interior* Vol. 1 No.2 2003. Surabaya, Indonesia: Universitas Kristen Petra.

# BAB III

## DESAIN INTERIOR

### BERBASIS BUDAYA

Tujuan Pembelajaran:

1. Mahasiswa mampu memahami pengembangan desain interior berbasis budaya.
2. Mahasiswa mampu mengenal potensi sumber budaya lokal, sebagai basis proses desain
3. Mahasiswa mampu mengenal strategi pengembangan budaya dalam desain interior.

## **BAB III DESAIN INTERIOR BERBASIS BUDAYA**

*“As an [Interior Designer], you design for the present, with an awareness of the past, for a future with essentially unknown”-Norman Foster*

### **A. DESAIN BERBASIS BUDAYA**

Wacana pencarian ‘desain Indonesia’ sebagai karakter desain nasional dan *branding* desain Indonesia, sebagai nilai tambah hasil produk Indonesia dalam kompetisi desain internasional, masih terus mengemuka. Gelombang posmodernisme dalam bidang desain semakin memberikan peluang bagi desainer Indonesia untuk mengembangkan aspek lokalitas dalam setiap karya desainnya. Pendidikan desain dituntut untuk mengangkat sumber daya budaya sebagai salah satu kekuatan desainya pada tataran dunia desain internasional. Asojo (2001) menyatakan bahwa desain seperti setiap bidang lainnya dipengaruhi oleh kekuatan budaya. Namun, pendidikan desain saat ini didominasi oleh budaya Eurosentris sehingga mengabaikan budaya non-barat. Pernyataan tersebut menimbulkan diskursus mengenai bagaimana mengangkat budaya dalam desain interior? Hal tersebut merupakan sebuah *quo vadis* (bahasa Latin yang secara harafiah berarti: kemana engkau ‘akan’ pergi?) bagi pendidikan desain interior di Bali, yang mengedepankan wacana budaya sebagai

fondasi dasarnya. Hal tersebut terlihat dalam Visi dan Misi Program Studi Desain Interior ISI Denpasar:

“Untuk Menjadi Pusat Unggulan (*centre of excellence*)  
Desain Interior yang Berbasis Kearifan Lokal, dan  
Berwawasan Universal”

Artinya Program Studi Desain Interior ISI Denpasar diharapkan sudah mampu menghasilkan profil lulusan:

- (1) Lulusan yang handal, menguasai IPTEK dan keterampilan Desain Interior, menghasilkan konsep karya desain, mengkaji karya desain, menghasilkan karya tulis ilmiah seni rupa dan desain, menyelenggarakan kegiatan pameran, berkemampuan mandiri, serta mampu mempertanggungjawabkan hasil karya konsep desain maupun karya tulis secara etika- moral dan akademis.
- (2) Kegiatan penelitian yang dilakukan mahasiswa dalam menghasilkan skripsi sebagai Tugas Akhir, harus memenuhi kaidah metode ilmiah, sistematis, dan juga harus mengarah kepada terpenuhinya capaian pembelajaran lulusan, serta memenuhi ketentuan peraturan dan perundang-undangan di perguruan tinggi.
- (3) Melahirkan konsep desain yang kreatif dan adaptif dalam upaya mendorong para mahasiswa untuk senantiasa melakukan kreativitas dalam proses penciptaan yang berbasis riset, sehingga konsep

- desain yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara moral dan akademik
- (4) Mendorong mahasiswa untuk melakukan pengabdian yang bermanfaat bagi masyarakat, seperti melakukan pembinaan, menyelenggarakan pameran, menjadi juri, kurator, narasumber terhadap berbagai kegiatan seni, desain dan budaya, utamanya dalam bidang desain interior.
  - (5) Menjadi pusat layanan data dan informasi yang berhubungan dengan lingkup kegiatan desain interior, misalnya tentang keberadaan pusat-pusat desain dan seni, kriya, galeri, museum, tempat dan mekanisme pameran, kriteria juri lomba dan lain-lain.

Pencarian desain interior berbasis kearifan lokal yang berwawasan universal tersebut membutuhkan pemahaman, ketika dihadapkan dengan desain interior komersial modern. Desain interior komersial termasuk di dalamnya desain retail mempunyai visualisasi *branding*-nya tersendiri yang diimplementasikan ke seluruh elemen desain arsitekturalnya. Jika merujuk pada fenomena tata ruang Denpasar sebagai contoh, maka terlihat persaingan visualisasi *brand* tersebut menyebabkan visualisasi kota metropolitan yang taklaras, dihiasi tumpang tindih iklan dan visual *brand* yang beragam. Akademisi desain interior didorong peran aktifnya menindaklanjuti fenomena tersebut untuk meningkatkan kualitas estetika visual lingkungan.



Dalam konteks Bali, Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 5 Tahun 2005 tentang persyaratan bangunan gedung dapat dijadikan patokan dasar dalam proses pencarian tersebut. Namun, fenomena lapangan terlihat implementasi Perda tersebut terkesan belum maksimal. Desainer akademik tidak boleh larut dalam perdebatan siapa yang salah justru pro aktif menggali dan mengeksplorasi segala potensi budaya tersebut yang dapat dikembangkan ke dalam desain modern.

Lin (2007) dari latar belakang desain industrial memaparkan bahwa wacana budaya memainkan peranan penting dalam keilmuan desain dan desain lintas budaya (*cross cultural*) akan menjadi elemen kunci dalam evaluasi desain di masa depan. Mendesain budaya ke dalam produk desain akan menjadi tren desain dalam skala pasar global. Maka dari itu kaum akademisi dalam bidang desain memerlukan pemahaman komunikasi budaya yang lebih baik, tidak semata untuk konsumsi pasar global juga untuk pengembangan desain lokal dalam konteks pelestarian dan ketersinambungannya.

Pentingnya isu lintas budaya untuk pengembangan produk desain dalam ekonomi global, maka persilangan (*intersection*) keilmuan desain dan budaya menjadi isu kunci membuat desain lokal untuk pasar global, layak dikembangkan dalam pembelajaran yang lebih mendalam. Pentingnya untuk mempelajari budaya menunjukkan peningkatan pembelajaran dalam semua area desain teknologi (*technology design*). Di era

globalisasi ini, hubungan antara budaya dan desain semakin nyata. Untuk desain, nilai tambah budaya menciptakan inti dari nilai produk desain. Hal yang sama berlaku untuk budaya, dimana desain adalah motivasi untuk mendorong perkembangan budaya ke depan (Lin, 2005). Pernyataan di atas menekankan potensi budaya sebagai inspirasi dalam pengembangan desain kekinian. Potensi desain berbasis budaya lokal mempunyai nilai tambah dalam persaingan dalam pasar global.

Bagaimana dengan desain interior? masih relevankah pengembangan budaya lokal ditengah gaya internasional yang mengedepankan pencapaian nilai ideal secara universal-monokultur dalam ruang arsitektural? apakah penerapan budaya dalam desain interior modern hanya akan menjadi sekedar ‘tempelan’ atau ‘gimmick’ semata? Untuk menjawab pertanyaan yang mendasar tersebut, desainer interior harus berkaca pada keilmuan arsitektur dalam mengakomodasi budaya dalam ruang arsitekturalnya. Arsitektur kekinian memberikan peluang pengembangan budaya arsitektur atau ruang tradisionalnya ke dalam ranah desain arsitektur modern. Arsitektur berbasis lokalitas dalam arsitektur modern dikenal dengan istilah arsitektur vernakular, tradisional dan regionalisme (kritis).

Bagaimana dengan Bali? Yoshino (2010) memaparkan bahwa Bali telah memainkan peran sentral dalam mengembangkan wisata berbasis budaya. Dengan slogan pariwisatanya yang menegaskan bahwa Bali

sebagai "surga terakhir di dunia" melibatkan perkembangan visualisasi desain dengan mengangkat budaya sebagai komoditas pariwisata dan cara mempresentasikan elemen budaya ke dunia barat (turis). Bali telah menjadi simbol wisata semacam ini. Ini bisa disebut sebagai "faktor Bali" (*the Bali Factor*), yang dalam industri restoran etnis didientikan dengan penggunaan dekorasi "orientalistik" yaitu dekorasi bergaya Bali dalam desain interior dan eksterior, serta keterampilan menyajikan makanan sebagai produk budaya kepada pelanggan asing dan seterusnya. Dalam konteks Bali, terdapat perkembangan dan perubahan dalam arsitektur tradisionalnya yang *indigenous* menjadi arsitektur dan interior modern. Dalam aspek kesejarahannya perkembangan arsitektur Bali terdapat 3 tahapan dasar yang memiliki jenis perkembangan yang berbeda yaitu tahapan *indigenous* (Bali Prasejarah, Bali Kuno, Bali Madya), tahapan kolonial (1908-1945) dan modern (dari era pariwisata sampai kekinian). Setiap tahapan tersebut memberikan persepsi yang berbeda dalam lingkungan terbangunnya.

Widiastuti (2010) membagi persepsi dalam lingkungan terbangun, sebagai dasar pemahaman karakteristik interior arsitektur tradisional. Secara umum dalam konteks Indonesia, setiap budaya memiliki kerangka dasar yang dapat dibagi berdasarkan periodisasi sejarah, seperti *indigenous*, kolonial dan modern; seperti yang tampak pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Persepsi pada Lingkungan Terbangun**

<b>Indigenous</b>	<b>Kolonial</b>	<b>Modern</b>
Berorientasi pada Eksterior (penyatuan pada alam (geosentris dan anthroposentris))	Berorientasi pada interior (anthroposentris)	Berorientasi pada interior (anthroposentris)
Tujuannya untuk ritual	Bertujuan untuk Fungsional	Bertujuan untuk gaya hidup ( <i>lifestyle</i> ) dan fungsional
Menitikberatkan pada tampilan luar (fasad)	Menitikberatkan pada facade dan interior	Menitikberatkan pada <i>facade</i> dan interior
Ruang bersifat tempat umum/publik ( <i>common place</i> )	Ruang bersifat privat	Ruang bersifat privat
Lebih Bersifat desain untuk bangunan hunian ( <i>shelter design</i> )	Bangunan lebih bersifat eksperimental (hibrid) antara idea barat dengan nilai lokal	Bersifat pragmatis dan fungsional

Sumber: Widiastuti (2010)

Pada tabel di atas dapat dilihat semakin modern kecenderungan lingkungan terbangun mengarah pada privatisasi ruang dan berorientasi pada interior yang anthroposentris yang bersifat pragmatis-fungsional. Jika fokus pembahasan pada desain interior komersial berbasis budaya, maka perlu dipertimbangkan beberapa unsur budaya yang harus dipertimbangkan untuk menghasilkan desain interior komersial yang ideal diaplikasikan untuk mendukung karakter budaya untuk menguatkan citra lokalitas. Dalam konteks desain industrial dinamakan **desain kultural (*cultural design*)**,

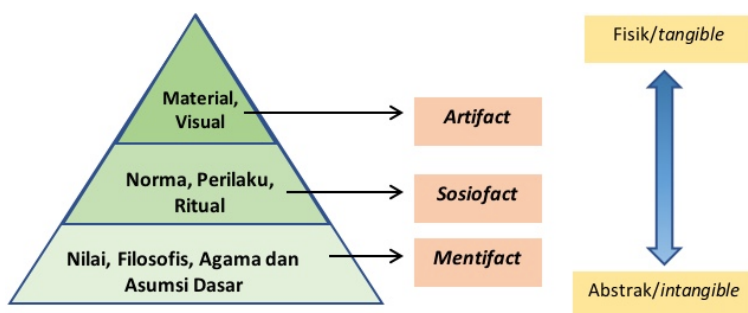
menurut Rubin (2012) yaitu desain yang relevan secara budaya mengacu pada pertimbangan dan implementasi elemen budaya target pasar ke dalam desain produk dengan nilai estetika, fungsional dan emosional yang lebih besar. Desain interior di Bali wajib mengaplikasikan wacana desain kultural ini. Pertimbangannya adalah (1) Bali yang dikenal dan karakter dan identitas budayanya dalam kancah internasional (2) Citra Bali tersebut juga merupakan *brand* tersendiri yang mempunyai nilai tambah, ketika diaplikasikan ke dalam produk desain. Lebih jauh Rubin (2012) menjelaskan bahwa terdapat masing-masing tiga tingkatan (*layer*) dari pembahasan antara budaya, desain budaya dan Budaya dalam konteks desain industrial.

**Tabel 5. Tiga Tingkatan Desain dan Budaya**

Level Kedalaman	Budaya	Desain Kultural	Desain (Donald Norman)
Ekstrinsik/Eksplisit/ Kulit (Banal/Permukaan)	Budaya Material dan Visual	Level terluar ( <i>Outer</i> ) (Warna, tekstur, bentuk dan Pola)	Desain Visual (Estetik, Bentuk dan Penggayaan ( <i>styling</i> ))
Median/Isi (pragmatis)	Budaya Perilaku Sosial	Level Tengah (Fungsi, Operasi, Penggunaan, Keamanan)	Desain Perilaku (keteknikan, fungsi, dan penggunaan ( <i>usability</i> ))
Intrinsik/Implisit/ Esensi (Filosofis)	Budaya Spiritualitas Ideal	Level Terdalam ( <i>Inner</i> ) (Cerita, emosi dan fitur budaya)	Desain Reflektif (perhatian, emosi dan hasrat)

Sumber: dikembangkan dari Rubin (2012)

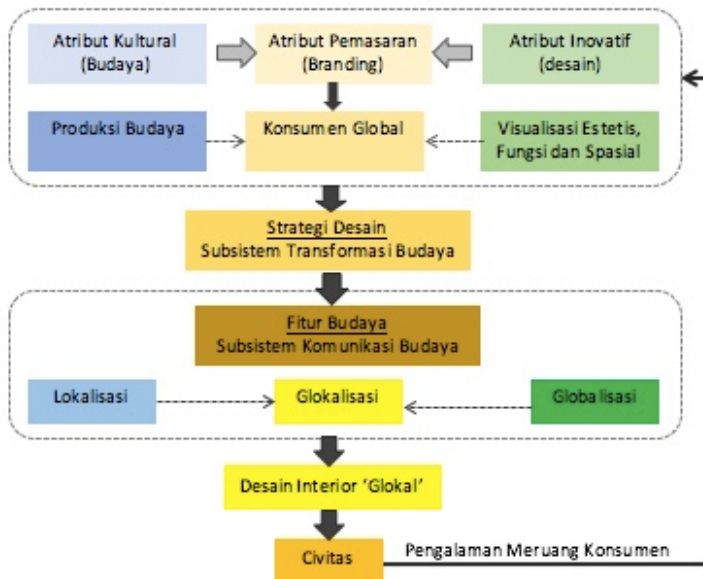
Tabel di atas menunjukkan tingkatan desain, desain kultural dan budaya yang dijadikan basis pengembangan berbasis budaya ke dalam desain budaya. Pembahasan budaya merupakan pembahasan yang luas, maka dalam konteks pembelajaran ini akan menggunakan model budaya seperti yang dikemukakan oleh Matsuhashi, Kuijer dan De Jong (2009) yang tampak pada gambar di bawah ini.



**Gambar 12. Model Budaya**

Sumber: dikembangkan dari Matsuhashi, Kuijer dan De Jong (2009)

Model budaya membagi beberapa elemen budaya seperti artefak (bendawi yang teraga), sosiofak (aktivitas dan perilaku sosial yang tak teraga) dan mentifak (mental yang tak teraga) sebagai basis objek budaya dalam pengembangannya ke dalam desain. Model tersebut dikembangkan kembali menjadi strategi budaya dalam pengembangan ke dalam inovasi desain modern. Hsu, Chang dan Lin (2012) menawarkan strategi budaya dalam pengembangan produk desain seperti yang tampak pada gambar di bawah ini



**Gambar 13. Kerangka Konseptual Sistem Produksi Budaya**

Sumber: Pengembangan dari Hsu, Chang dan Lin (2012)

Gambar di atas menunjukkan, sesuai dengan pernyataan Hsu, Chang dan Lin (2012) menjelaskan bahwa dimensi lokalisasi yang mengandung atribut budaya termasuk juga fitur lokal, desain emosional, penceritaan (*story-telling*) dan makna budaya. Dimensi glokalisasi yang terdiri dari atribut pemasaran yang terdiri dari tingkat inovasi, kualitas desain, citra diri, ide yang unik dan gaya/mode (*fashion*). Dimensi globalisasi terdiri dari aspek fungsi dan atribut inovatif. Subsistem transformasi budaya bertanggungjawab terhadap lahirnya ide yang baru yang berbasis strategi desain, membuatnya jadi teraga dan mewujudkan (*tangible*), memproduksi ide tersebut ke dalam wujud desain sebagai

nilai tambah dalam konteks pemasaran. Subsistem komunikasi budaya adalah bertanggungjawab untuk memberikan makna yang baru pada “desain interior ‘glokal’” dan menyediakan simbol *brand*, budaya dan inovasi untuk berkomunikasi dengan konsumen.

## **B. DESAIN INTERIOR GLOKAL (GLOBAL + LOKAL)**

Subsistem transformasi budaya dalam desain interior non-residensial membuka peluang untuk mengembangkan potensi budaya lokal untuk mengakomodasi kebutuhan kehidupan modern, yang melahirkan istilah desain interior ‘glokal’ (gabungan globalisasi dan lokalisasi). Josef Prijotomo dari perspektif arsitektur (dalam Tohjiwa, 2014) menyatakan bahwa karya arsitektur dapat dirasakan dan dilihat sebagai karya yang bercorak Indonesia bila karya ini mampu untuk :

1. Membangkitkan perasaan dan suasana ke-Indonesiaan/kelokalan lewat rasa dan suasana
2. Menampilkan unsur dan komponen arsitektural yang nyata nampak corak kedaerahannya, tetapi tidak hadir sebagai tempelan atau tambahan saja.

Tohjiwa (2014) menjelaskan bahwa perbincangan tentang arsitektur tidak dapat lepas dari perbincangan dua kutub arsitektur yaitu arsitektur masa lampau (lama) dan arsitektur masa kini (baru). Arsitektur masa lampau diwakili oleh arsitektur vernakular, tradisional, maupun klasik. Arsitektur masa kini diwakili oleh arsitektur



modern, post-modern, dan lain-lainnya. Arsitektur tradisional mempunyai lingkup regional, sedangkan arsitektur modern mempunyai lingkup universal. Dengan demikian maka yang menjadi ciri utama regionalisme adalah menyatunya arsitektur tradisional dan arsitektur modern. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Larasati (2009) yang menyatakan bahwa regionalisme dalam arsitektur merupakan gerakan dalam arsitektur, yang menganjurkan penampilan bangunan yang merupakan hasil senyawa dari internasionalisme. Mengembangkan pola kultural dan teknologi modern dengan akar, tata nilai dan nuansa tradisi yang masih di anut oleh masyarakat setempat. Sebagai pertimbangan dalam pengembangan desain interior 'regionalisme' maka dapat dipahami bahwa arsitektur regionalisme mempunyai karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut adalah sebagai berikut :

- Menggunakan material lokal dengan teknologi modern
- Tanggap dalam mengatasi pada kondisi iklim setempat
- Mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat
- Mencari makna dan substansi kultural, bukan gaya/*style* sebagai produk akhir (Larasati, 2009).

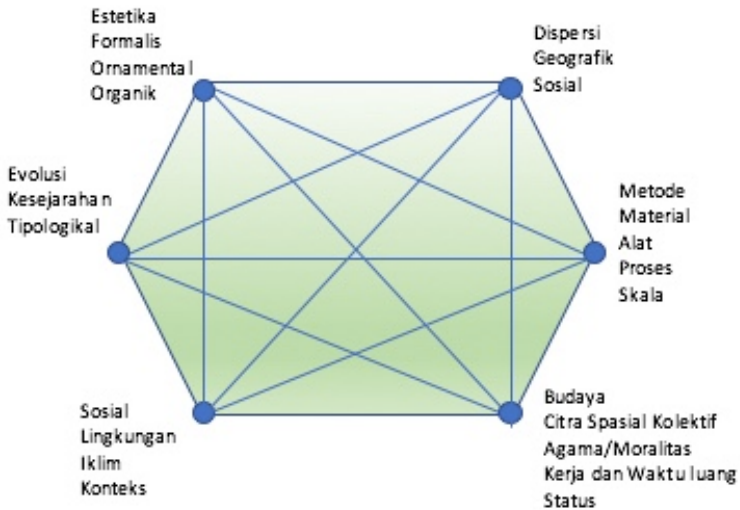
Beberapa karakteristik arsitektur regionalisme tersebut di atas dapat diaplikasikan ke dalam desain interior. Proses desain interior adalah bertujuan untuk meningkatkan dan melindungi kesehatan, keamanan dan kesejahteraan masyarakat. Desain interior yang ideal adalah selain memenuhi aspek fungsi seperti yang tujuannya namun

juga dapat memenuhi aspek citra untuk mendukung faktor budaya lokal kedaerahan dan faktor pemasaran/*branding*. Kedua aspek tersebut akan bermuara pada aspek emosional konsumen yang berhubungan dengan kesan, perasaan dan perilakunya dalam beraktivitas dalam desain interior tersebut.

Penulis meminjam pemikiran Victor Papanek (1995), untuk mendapatkan karya desain interior yang ideal yang dapat mengakomodasi kehidupan modern (*modern living*) dan juga ruang berbasis budaya (*cultural space*) dapat menggunakan *dynamic web of vernacular matrix* yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

*Diagram dynamic web of vernacular Matrix* yang dikemukakan oleh Papanek (1995), dijadikan arah pengembangan dalam desain interior komersial yang berbasis budaya dalam konteks Bali. Dalam pengalaman dalam ruang, keilmuan desain (interior) dapat dikaitkan dengan masyarakat, mencerminkan tren sosial dan budayanya yang berkembang. Shashi Caan (2011) dalam Green (2014), seorang arsitek dan desainer India, mendukung pandangan ini, mengidentifikasi bahwa '(keilmuan) desain interior yang paling dekat mendefinisikan: manusia, perilaku dan emosinya di dalam dunia yang dibangun dengan cara yang tidak dilakukan oleh disiplin lain'. Karena alasan inilah, respon terhadap wilayah, tradisi dan budaya dalam disiplin interior sangat penting. Praktik pendekatan regionalisme dalam desain interior menandakan ekspresi otentik dari

pelestarian identitas budaya dan regional. Disiplin desain interior kontemporer, yang dipengaruhi oleh filsafat regionalisme kritis memediasi dialog antara tradisi dan inovasi dan sintesis antara internasionalisme dan regionalisme yang disebut dengan istilah glocal tersebut.



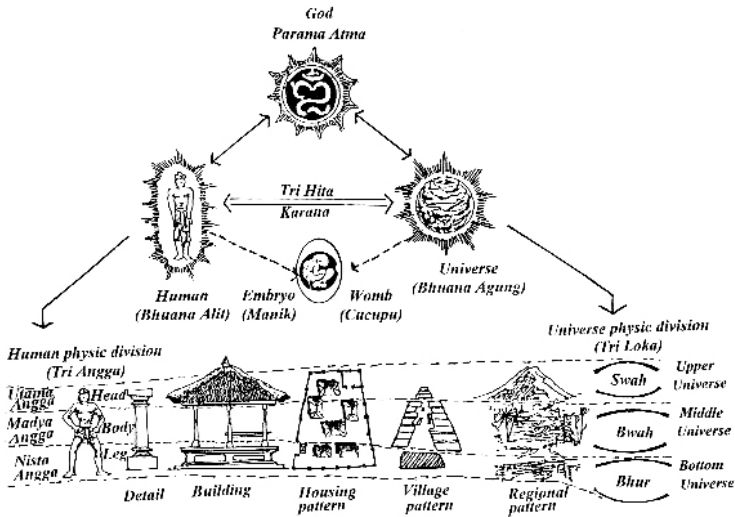
**Gambar 14. Diagram *Dynamic Web of Vernacular***  
 Sumber: Papanek (1995)

### C. PENGANTAR KEBUDAYAAN BALI

Pembahasan mengenai desain interior berbasis budaya Bali tidak terlepas dari keberadaan arsitektur tradisional Bali, sebagai sumber pedoman tata ruang arsitektural. Arsitektur tradisional Bali merupakan hasil evolusi, kesejarahan dan aplikasi tata nilai masyarakat yang mewujud ke dalam setiap elemen arsitektur. Dengan kata lain arsitektur tradisional sebagai dasar pengembangan

desain interior modern berbasis budaya merupakan salah satu wujud kebudayaan daerah dalam perjalanan sejarahnya. Kebudayaan adalah hasil hubungan antara manusia dengan alam lingkungannya. Arsitektur tradisional sebagai bagian dari kebudayaan kelahirannya dilatarbelakangi oleh norma-norma agama, adat kebiasaan setempat dan dilandasi oleh keadaan alam setempat (Gelebet, 1985: 1). Arsitektur tradisional adalah produk budaya *materiil* sekaligus *immateriil* dari komunitas pembentuknya. Pemahamannya tidak sekedar melalui sosok visualnya (kasat mata-yang denotatif) saja, namun juga pada sesuatu dibalik yang kasat mata tersebut (yang konotatif), sehingga keberadaannya dapat pula dirasakan sebagai pengalaman batiniah melalui kepekaan akal budi seseorang (*experience*) (Widodo, 2006). Arsitektur adalah ekspresi tiga dimensional dari perilaku dan filsafat hidup manusia, dimana nilai-nilainya sangat efisien digunakan sebagai wahana pernyataan simbol dari peristiwa hidupnya (Ronald, 2005 dalam Widodo, 2006: 98). Dari kedua pernyataan tersebut maka terdapat korelasi antara wujud fisik arsitektur tradisional dengan nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai tersebut merupakan nilai filsafat yang dipengaruhi oleh nilai agama (Hindu) sebagai agama mayoritas dalam masyarakat Bali. Identitas budaya Bali yang dilandasi dengan religiusitas Hindu menjadi budaya yang dipenuhi oleh makna filosofis dan simbolis yang mewujudkan kepada artefak budaya. Identitas budaya berupa fisik artefak

merupakan identifikasi secara langsung dalam konteks pembangunan fasilitas pariwisata khususnya untuk pariwisata internasional, korelasi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 15. Filosofi Pengembangan Kebudayaan Bali**  
 Sumber: Pemprov. Bali, 1994: 17-19 dalam Yudiantini (2003: 67)

Korelasi tersebut menunjukkan peranan arsitektur tradisional sebagai elemen pembentuk identitas Bali, sangat penting dalam hal membangun tata ruang daerah Bali yang mencerminkan keselarasan dalam kehidupan dengan alam, manusia dan perwujudan persembahan (*bhakti*) terhadap sang Pencipta. Arsitektur tradisional Bali sebagai identitas budaya dari kebudayaan Bali secara makro memosisikan dirinya sebagai sebuah elemen pembentuk ruang-ruang kebudayaan bagi

keberlangsungan kehidupan masyarakat Bali. Dari gambar di atas dapat dipahami filosofi pengembangan kebudayaan Bali termasuk di dalamnya desain interior Bali pada era kekinian.

#### **D. PERIODISASI ARSITEKTUR TRADISIONAL BALI**

Pembahasan mengenai desain interior tidak terlepas dari arsitektur sebagai wadaq pelingkupnya. Perbincangan desain interior yang berbasis budaya Bali tidak akan terlepas dari arsitektur tradisional sebagai salah satu induk kebudayaan material. Pemahaman tentang arsitektur tradisional Bali merupakan pijakan dalam pengembangan hakekat arsitektur tersebut ke dalam pengembangan modern. Arsitektur tradisional Bali secara visual dan konsepsi mempunyai alur sejarah tersendiri yang memberikan gambaran perjalanan sejarah kebudayaan Bali dalam konteks arsitektur. Sejarah “peradaban” Bali dari sejak jaman prasejarah sampai jaman modern sekarang ini, merupakan mata rantai yang tidak terpisahkan yang nantinya akan dijadikan pembelajaran untuk pengembangan desain arsitektural Bali dalam konteks hunian modern.

Arsitektur tradisional Bali yang merupakan bagian dari kebudayaan Bali juga mengalami perubahan, mengikuti perubahan besar kebudayaan Bali atas konsekuensi realitas sejarah yang melingkupinya. selain memberikan gambaran mengenai perkembangan wujud fisik dan konsepsi arsitektural, juga memberikan

gambaran bagaimana arsitektur tradisional Bali bersifat dinamis dan akomodatif dalam setiap perubahan tersebut. Pengetahuan arsitektur tradisional tidak dimaksudkan untuk mematikan kreativitas desain modern, namun justru gunakan aspek kesejarahannya, sebagai mata air kreativitas dalam pengembangan budaya tersebut. Sehingga relevan dalam kehidupan modern. Sebagai Gambaran umum pada tabel di bawah ini dipaparkan Periodisasi Sejarah Bali

**Tabel 6. Periodisasi Sejarah Bali**

Masehi \ Periode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	D S t		
Prasejarah Bali	■	■	■	■	■	■	■																	
Bali Kuno								■	■	■	■	■	■	■										
Bali Madya														■	■	■	■	■						
Bali Kolonial																			■					
Bali Modern																				■	■	■		

Keterangan: ■ = masa kemunculan dan perkembangannya.

Sumber: Maharani (2018)

Arsitektur Bali sebagai sebuah entitas budaya memiliki pembabakan jaman secara umum dibali empat yaitu prasejarah abad ke-1 sampai abad ke-7, Bali kuno dari abad ke-8 sampai abad ke-13, Bali Madya dari abad ke-14 sampai 18, Bali kolonial abad ke 19 dan Bali modern abad ke-19 sampai sekarang.

Dari tabel di atas akan dijelaskan secara rinci dengan penekanan peristiwa yang berpengaruh pada perubahan kebudayaan material khususnya arsitektur, seperti yang tampak di bawah ini:

**Tabel 7. Linimasa Sejarah Arsitektur Bali**

Tahun	Peristiwa Penting	Era
<b>1.700.000 SM</b>	<p>“Manusia Jawa ” pertama kali muncul</p> 	<b>B A L I  P R A S E J A R A H</b>
<b>250.000 SM</b>	<p>Homo Erectus secara berkelompok (suku) mulai menetap di Bali. Kapak Batu digunakan untuk menguliti hewan dan memotong kayu. Hunian masih di goa dan pohon (untuk perlindungan)</p> 	
<b>40.000 SM</b>	<p>Kemunculan hunian primitif Bali oleh manusia ‘modern’ (Homo Sapiens).</p>	
<b>20.000 SM</b>	<p>Lukisan Goa muncul pertama kali di Sulawesi dan Papua</p>	
<b>12.000 SM</b>	<p>Akhir Jaman Es: Bali terpisahkan oleh laut (Selat Bali dan Selat Lombok) diistilahkan oleh Sunda kecil dan tidak lagi menjadi ujung timur pulau Sunda besar (Jawa dan Bali) sebagai daerah tujuan migrasi dari barat</p>	
<b>4.000 SM</b>	<p>Era Budaya Logam di Thailand utara. Lambat laun menyebar ke seluruh Asia Tenggara.</p>	
<b>3.000 SM</b>	<p>Migrasi pertama bangsa <i>Proto-Malay</i> (Melayu Tua) dan Austronesia ke Bali.</p>  <p style="text-align: center;">Situs Gua Gede-Nusa Penida</p>	



<p><b>1.000 SM</b></p>	<p>Era Megalitik menyebar di seluruh kepulauan Indonesia. Mulainya interaksi perdagangan dengan Tiongkok dan India</p> 	
<p><b>500 SM</b></p>	<p>Gendang perunggu Dong S'on dibuat di Bali dan Jawa atau ditukar dari Tiongkok untuk rempah-rempah</p> 	
<p><b>200 SM</b></p>	<p>Dimulainya Kerajaan bercorak Indianisasi (Hindu dan Budha) di Asia Tenggara. Suku Pegunungan Jawa berpengaruh di Bali (Bali Aga). Mulainya pertanian di Bali dibawa dari India (sistem subak mulai abad ke 9M)</p>  <p>Patung Budha Manjusri ditemukan di Goa Gajah</p>	
<p><b>400 M</b></p>	<p>Bangunan pemujaan Kerajaan Sriwijaya di Bali.</p>  <p>"Cendana kembang" Koin Sriwijaya yang beredar di Sumatra, Jawa dan Bali</p> <p>Prasasti Blanjong</p> <p>Sriwijaya yang berpusat di Palembang namun mempunyai wilayah sampai Thailand; mempunyai pengaruh terhadap kebudayaan Bali. Pendeta dan pengajar membangun pemujaan dan pertapaan di Bali.</p>	

<p><b>450 M</b></p>	<p>Ditemukannya tulisan beraksara Pallawa di Kutai, Kalimantan dan Tarumanegara (kerajaan di Jawa Barat)</p> 	
<p><b>670 M</b></p>	<p>Seorang Cendekia Tiongkok Yi-Tsing mengunjungi Bali yang pada saat itu mayoritas penduduknya beragama Budha.</p>	
<p><b>778 M</b></p>	<p>Stupa, segel tanah liat dengan karakter visual India digunakan dalam berbagai ritual budaya di Bali (Sttuterheim).</p>  <p>Goa Gajah dan kompleks pertapaan di Tampak Siring kemungkinan baru dibangun</p>	
<p><b>800 M</b></p>	<p>Candi Borobudur &amp; Prambanan dibangun (Jawa Tengah)</p>	
<p><b>900 M</b></p>	<p>Pura Besakih &amp; Tirta Empul dibangun: dimulainya Jawanisasi-Hindu di Bali semasa Kerajaan Mataram Hindu</p>	
<p><b>989 M</b></p>	<p>Dimulainya dinasti Warmadewa di Bali; Pangeran dari Bali, Udayana menikah dengan Putri dari Jawa, Mahendradatta. Memerintah di Pejeng, meningkatkan Jawanisasi di bidang ritual dan arsitektur. Empu Kuturan dan Baradah datang ke Padang Bali dari Jawa Timur: dimulainya reorganisasi filosofi dasar arsitektur Bali. Sinkretisme beberapa sekte di Bali di Pura Samuan Tiga. Mulai diberlakukannya Tri Kahyangan (Pura Desa, Puseh dan Dalem) dalam setiap desa di Bali</p>	

<b>1049 M</b>	Anak Wungsu (Putra Prabu Udayana) memerintah Bali: menggabungkan antara aspek politik kerajaan dan budaya. Goa Gajah dialihfungsikan sebagai tempat pemandian kerajaan	<b>B A L I  M A D Y A</b>
<b>1080 M</b>	9 Makam kerajaan di Gunung Kawi dibangun. Lontar Ashta Kosala Kosali sebagai Pedoman arsitektur Bali diperkirakan mulai ditulis	
<b>1284 M</b>	Raja Kertanegara, Raja dari Kerajaan Singhasari Jawa Timur memerintah Bali. Agama masyarakat Bali dipengaruhi oleh paham “Bhairawa”. Pura Kebo Edan di Pejeng dibangun: dimulainya Pura bergaya Singhasari	
<b>1300 M</b>	Kebo Iwa, seorang arsitek dan punggawa Raja Bali terakhir, Bedahulu membangun Yeh Pulu.	
<b>1343 M</b>	Bedaulu dikalahkan oleh Gajah Mada, Mahapatih dari kerajaan Majapahit. Sri Kresna Kepakisan menjadi Wakil Raja Majapahit (vassal) di Bali, dimulainya Kasta Ksatria Dalem. Arsitektur bersifat paviliun mulai berkembang.	
<b>1370 M</b>	Raja Bali, Dewa Agung memindahkan ibukotanya dari Samprangan (Gianyar) ke Gelgel (Klungkung). Gelgel menjadi pusat arstistik bagi budaya visual Bali dan menyebar ke seluruh Bali	
<b>1500 M</b>	Kerajaan Majapahit jatuh, terdesak oleh Kerajaan Demak yang beragama Islam, ribuan pendeta Hindu, bangsawan, seniman dan prajurit hijrah ke Bali. Dimulainya era keemasan kesenian Bali	
<b>1550 M</b>	Dalem Batur Enggong (Waturenggong) mewarisi gelar dan menjadi raja Bali, Bali mengalami masa keemasan dalam bidang seni dan budaya. Dang Hyang Dwijendra (Nirartha) tiba di Kerobokan-Kuta dari Jawa dan mulai menyebarkan filosofi arsitektur, budaya, sosial dan politik kerajaan. Pura Sad Kahyangan mulai dibangun. Kerajaan Bali meluaskan wilayah kekuasaannya ke Pasuruan, Blambangan, Lombok dan Sumbawa.	

<b>1600 M</b>	Dang Hyang Dwijendra moksa di Pura Uluwatu. Beliau mewarisi pedoman sistem arsitektur klasik yang sistematis
<b>1601 M</b>	Pengaruh Eropa pertama pada arsitektur Bali: dua awak kapal Cornelis de Houtman berlabuh dan menetap di Gelgel
<b>1650 M</b>	Pemberontakan Patih Agung Kerajaan Gelgel I Gusti Agung Maruti, pada masa pemerintahan Dalem di Made. Kerajaan Dewa Agung Jambe pindah dari Sweca Pura ke Semara Pura-Klungkung, Kerta Gosa mulai dibangun. Mulainya peperangan antara Jawa-Bali dan Intrik Politik antar kerajaan di Bali
<b>1700an M</b>	Era penyebaran besar arsitektur Bali-Arya ke seluruh Bali. Daerah Bali yang masih menggunakan ciri arsitektur Bali Aga menyingkir ke daerah pegunungan
<b>1800an</b>	Mulainya terpecahnya kerajaan Bali menjadi beberapa kerajaan kecil, yang tetap menjadikan Klungkung sebagai pusatnya. Puri Gianyar, Pemecutan/Denpasar, Karangasem, Lombok, Tabanan, Buleleng, Mengwi dan Sukawati mulai dibangun menggunakan gaya Bali-Arya klasik, banyak dibangun bale kambang dan Pura Kerajaan. Masyarakat membangun perumahan menyesuaikan dengan arsitektur kerajaan dalam bentuk yang lebih sederhana. Mulainya pengaruh arsitektur Kolonial.  Mads Johannes Lange berkebangsaan Denmark diangkat menjadi petugas perdagangan di Kuta oleh Puri Kesiman dan telah membangun pabriknya di Kuta (1845)
<b>1846</b>	Dimulainya Ekspedisi Militer Belanda di Bali. 50 tahun setelahnya Bali sepenuhnya dikuasai oleh Belanda.

	<p>Memberikan sentuhan modernisme pada arsitektur tradisional Bali.</p>	
<p><b>1920an</b></p>	<p>Pariwisata dimulai. Jalan Singaraja dan Denpasar diselesaikan. Politik <i>Baliseering</i> (Balinisasi) mulai luas diterapkan di Pulau Bali. Arsitektur modern pengaruh Bali utara mulai muncul. 'Mundurinya' arsitektur tradisional Bali dimulai.</p> <div data-bbox="401 430 885 574" data-label="Image"> </div> <p>Bali Hotel (sekarang Inna Bali Heritage Hotel) di Denpasar dibangun oleh Biro Pariwisata Belanda. Raja Karangasem menggunakan semen dalam pembangunan istananya yang baru (Taman Ujung) dan juga Taman Tirta Gangga.</p> <div data-bbox="398 791 859 937" data-label="Image"> </div> <p>Munculnya konsep 'bangunan permanen' dalam arsitektur perumahan di Bali. Sebelumnya arsitektur tradisional dibangun secara komunal, konstruksi <i>knock down</i> (semi-permanen) dan material lokal.</p> <div data-bbox="415 1145 859 1286" data-label="Image"> </div> <p>Dimulai infrastruktur untuk pengembangan industri pariwisata di Bali. Pelabuh Buleleng menjadi gerbang utama arus wisatawan.</p>	

<p><b>1930an</b></p>	<p>Munculnya aliran seni Kreasi Baru dalam arsitektur. Dimulai dari Walter Spies memodifikasi wantilan menjadi rumah tinggal modern di Ubud.</p> <div data-bbox="410 331 618 480" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="645 331 863 480" data-label="Image"> </div> <p>Dibangunnya jalan raya oleh Belanda yang mengubah batas arsitektur tradisional.</p> <div data-bbox="399 616 637 743" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="652 616 863 743" data-label="Image"> </div> <p>-1931 mulai dibangunnya museum Bali di Denpasar oleh arsitek P.J. Moojen di atas reruntuhan Kompleks Puri Denpasar yang hancur pada Puputan Badung 1906.  -Belanda banyak membangun pesanggrahan sebagai fasilitas menginap bagi wisatawan yang berkunjung ke Bali  -Munculnya arsitektur Bale Loji (dari 'lodge' (villa peristirahatan)-Bahasa Belanda) dan Bale Kantor (dari-'kantoor' (bahasa Belanda)) yaitu arsitektur Bale yang 'tertutup' bidang dindingnya.</p>
<p><b>1931</b></p>	<p>Penggunaan arsitektur tradisional Bali pada Paviliun Hindia Belanda di Exposition Coloniale Interalliee (ECI) di 6 Mei sampai 6 Nopember 1931 di Bois de Vincennes di daerah bagian timur Kota Paris. Arsitek Paviliun, P.A.J. Moojen dan W.J.G. Zweedijk diinspirasi oleh arsitektur tradisional Pura dan Puri Gianyar dengan rekomendasi dari Walter Spies dan Rudolph Bonnet. Paviliun tersebut mengkonstruksi arsitektur langgam Gegiyanaran sebagai identitas arsitektur tradisional Bali ke</p>

	<p>tataran internasional, mengenyampingkan langgam arsitektur tradisional Bali lainnya (Bebadungan, Klungkung, Tabanan, Bali Utara, Karangasem). Karena stand Hindia Belanda di pameran tersebut menjadi titik awal memperkenalkan Bali kepada para antropolog, seniman, arsitek maupun wisatawan tahun 1930an.</p> 	<b>B A L I  M O D E R N</b>
<p><b>1945an</b></p>	<p>Kemerdekaan Indonesia, Bali megadopsi gaya Art Deco sebagai penanda nasionalisme. Presiden Soekarno mengatur kembali pusat kota menggunakan prinsip kosmogoni Jawa kuno.</p>	
<p><b>1950an</b></p>	<p>Agama Hindu diakui sebagai Agama Resmi di Indonesia (1954). Masyarakat Bali 'mengklaim' dirinya sebagai penganut Hindu (sebelumnya Syiwa-Budha atau Agama Tirtha). Berkembangnya arsitektur rumah gaya kolonial Belanda (mashab modernisme Bandung/ITB) dan aliran sosial realisme.</p>  <p>Mulai dibangunnya Istana Tampak Siring yang diarsiteki Sudarsono. Dimulainya arsitektur modern bergaya Bali ditandai dengan dibangunnya gedung DPR Provinsi Bali di Denpasar oleh arsitek Ida Bagus Tugur</p>	

<p><b>1963</b></p>	<p>Dibangunnya Hotel Bali Beach yang bergaya Internasional-Minimalis dari dana reparasi perang Jepang. Arsitektur</p> <div data-bbox="412 296 877 440"> </div> <p>Bali dalam tekanan gaya modern minimalisme.</p>
<p><b>1970an</b></p>	<p>Awal 70an ketinggian bangunan baru di Bali maksimal 15 meter atau 4 lantai atau “tidak lebih tinggi daripada pohon kelapa”, aturan berdasarkan rekomendasi dari lembaga konsultan Perancis SCETO. Hotel Tandjung Sari (Geoffrey Bawa) dan Bali Oberoi (Peter Muller) mulai dibangun: dimulainya gaya Bali Modern (regionalisme) dan kembalinya nilai tradisional arsitektur Bali ke arsitektur modern.</p> <div data-bbox="397 829 859 944"> </div> <div data-bbox="426 951 792 973"> <p>Hotel Tandjung Sari                      The Oberoi</p> </div> <p>Donald Friend (seniman Australia) dan Wija Waworuntu (seorang Manado pemilik Tandjung Sari Hotel) mengundang Geoffrey Bawa (Arsitek Moden Tropis Srilangka) membangun Villa Batujimbar Sanur pada tahun 1973.</p> <div data-bbox="418 1216 871 1361"> </div> <p>Interior Arsitektur Bali Hvatt</p> <p>Friend dan Waworuntu sebelumnya telah mengundang Peter Muller (Arsitek Australia) untuk mendesain Matahari</p>



	<p>Hotel Sanur, namun tidak dibangun karena kurang dana. Bali-Hyatt dibangun dengan gaya brutalisme Hongkong yang merupakan lanjutan dari Matahari Hotel dengan project-architect Kerry Hill (Australia).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <span>Geoffrey</span> <span>Peter Muller</span> <span>Kerry Hill</span> </div> <p>Desain arsitektur Bali Hyatt untuk pertama kalinya mengembangkan restoran dan ruang publik dengan dimensi besar ke dalam bentuk wantilan raksasa, yang nantinya menjadi ikon bagi arsitektur Hotel di Bali. Ketiga arsitek asing (Bawa, Muller, Hill) ini peletak dasar stereotype arsitektur/Interior Bali Modern khususnya pada bangunan pariwisata. Mulai merebaknya ekspatriat yang tinggal di Bali. 1973 Taman Budaya Art Center dibuka, 1979 pertama kalinya diadakan Pesta Kesenian Bali (PKB) di Art Center. Bali Tourism Development Corporation (BTDC) dibangun di Nusa Dua dibangun 1973. Prof. Dr. IB Mantra menjadi gubernur Bali mewajibkan diterapkannya arsitektur berciri khas Bali ke seluruh bangunan pemerintah dan perumahan.</p>	
<p><b>1980an</b></p>	<p>Titik puncak Pariwisata Bali yang bersifat mass tourism yang berimbas pada arsitektur Bali yang mulai artifisial dan terkesan dibangun 'serampangan'. Mulainya bangunan pura dari cetakan semen-rakitan. Arsitektur peninggalan Dang Hyang Dwijendra diambang kepunahan. Arsitektur dengan material <i>bias melela</i> merebak sampai Bali Selatan.</p>	
<p><b>1990an</b></p>	<p>Kompleks Garuda Wisnu Kencana mulai dibangun. Peter Muller mengarsiteksi</p>	

	<p>Hotel Amandari pada tahun 1992. Bangunan dengan batu padas (Taro, Kerobokan, Silakarang dll) merebak di arsitektur perumahan, mengadopsi gaya Bali Modern ala Hotel Oberoi, Amandari dll</p>	
<p><b>2000an</b></p>	<p>-Diterbitkannya Perda No.5 Tahun 2005 tentang persyaratan bangunan gedung yang melindungi arsitektur Bali.</p> <p>- Denpasar dimasukan ke Jaringan Kota Pusaka Indonesia pada tahun 2005.</p> <p>-Yayasan Tri Hita Karana Bali dengan Dukungan Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) dan Pemrov Bali mengeluarkan Tri Hita Karana (THK) Award kepada fasilitas pariwisata yang menerapkan Konsepsi Tri Hita Karana yang salah satunya adalah ke dalam arsitektur/tata ruang.</p> <p>-Arsitektur 'Ruko (Rumah Toko)'nisasi merebak di Bali. Café Tematik Urban untuk segmentasi lokal.</p> <p>-Renovasi dan pembongkaran Bangunan Klasik Bali khususnya Pura diganti dengan material batu hitam (lava) merebak, mayoritas disebabkan dana Bantuan Sosial pemerintah dan legislatif serta APBDes.</p> <p>-Pemrov Bali memprogramkan Bedah Rumah.</p> <p>- Peristiwa Bom Bali pada 12 Oktober 2002 yang menghancurkan Paddy's Pub dan Sari Club di Legian, dilanjutkan peristiwa Bom pada 1 Oktober 2005. Arsitektur pariwisata di Bali dilengkapi dengan standar keamanan.</p>	
<p><b>2009</b></p>	<p>Renovasi peluasan Bandara I Gustri Ngurah Rai sebagai gerbang utama Pulau Bali dengan arsitektur Bali 'ultra modern'.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	

<p><b>2010an</b></p>	<p>Pulau Bali mendapat Penghargaan Destinasi Terbaik Dunia pada tahun 2017. Patung Garuda Wisnu Kencana telah diselesaikan pada tahun 2018, setelah pemilik dan seniman penciptanya I Nyoman Nuarta menyerahkan Kepemilikan ke Pengembang Alam Sutra. Ikon Pariwisata Bali yang baru telah lahir.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Pemerintah Kota Denpasar mengeluarkan Perwali No. 25 Tahun 2010 tentang Persyaratan Bangunan Gedung di Denpasar.</p> <p>Jalan Tol Bali Mandara sebagai jalan tol pertama di Bali, diresmikan tahun 2013, diikuti pembangun <i>underpass</i>.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Sumber:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wijaya, Made, 1984, Balinese Architecture-Towards an Encyclopedia, media.kitlv.nl,</li> <li>2. <a href="http://www.wikiwand.com/en/History_of_Bali">http://www.wikiwand.com/en/History_of_Bali</a>,</li> <li>3. Ardika dkk, 2013, Sejarah Bali dari Prasejarah hingga modern, Denpasar: Udayana University Press</li> <li>4. Putra, I Dewa Gede Agung Diasana, 2016, Dialog pada Arsitektur Bali: Sarana Komunikasi Idenitas Lokal, Artikel jurnal dalam Prosiding Seminar Nasional Tradisi dalam Perubahan: Arsitektur Lokal dan Rancangan Lingkungan Terbangun - Bali, 3 November 2016, Denpasar: Universitas Udayana</li> <li>5. Lukito, Yulia Nurliani, 2016, Exhibiting Modernity and Indonesian Vernacular Architecture: Hybrid Architecture at Pasar Gambir of Batavia, the 1931 Paris Colonial Exhibition and Taman Mini Indonesia Indah, Switzerland: Springer VS</li> <li>6. Picard, Michel, 2006, Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia</li> </ol>		

Simpulan tabel di atas menunjukkan linimasa perkembangan arsitektur Bali dan dapat dipahami bahwa:

1. Dilihat dari periodisasi sejarah, arsitektur Bali dapat dibagi menjadi lima bagian yaitu Bali Prasejarah, Bali Kuno, Bali Madya, Bali Kolonial dan Bali Modern.
2. Perubahan arsitektur tidak serta merta menghilangkan arsitektur sebelumnya bahkan ada yang berbaur (akulturasi) dan tetap mempertahankan jenis arsitektur sebagai sebuah warisan. Contoh Arsitektur Bali Kuno pada era Bali Madya.
3. Intervensi kolonial melalui politik *Baliseering* menguatkan atau merekonstruksi arsitektur Bali kembali, namun mengerucutkan gaya arsitektur Bali menjadi bergaya tunggal. Sebelum jatuh ke tangan kolonial masing-masing daerah (kerajaan yang nantinya menjadi kabupaten kecuali Mengwi yang teraneksasi ke Badung) di Bali mempunyai kekhasan arsitektur daerahnya dengan visual estesisnya yang berbeda. Terdapat tiga gaya khas arsitektur Bali kedaerahan yaitu gaya *Buleleng*, *Beadungan* dan *Gegianyaran* (Putra, 2016). Gaya *Gegianyaran* dipilih menjadi gaya tunggal dan menjadi identitas arsitektur Bali sampai ke era modern dikarenakan pengaruh banyaknya seniman Asing di Gianyar yang mempromosikan Bali ke tingkat internasional (Walter Spies, Rudolf Bonnet, Antonio Blanco dll).

**Tabel 8. Perbedaan Gaya Kedaerahan dalam Arsitektur Bali**

Unsur Pembeda	Gaya Buleleng	Gaya Bebadungan	Gaya Gegianyaran
<b>Material</b> Bias Melela (Pasir halus berwarna hitam) 	Dominasi Bata Merah 	Bata Merah dan Batu Padas 	
<b>Ornamentasi</b> Simplifikasi dan Runcing, improvisasi dan kreativitas seniman 	Simplifikasi, Semi-Geometris, dekorasi memuat permainan pasangan batu bata ( <i>pepalihan</i> ), mengikuti pakem tradisi 	Stilisasi penuh dan rumit, didominasi oleh pepatran dan kekarangan, mengikuti pakem tradisi 	
<b>Teknis Pengerjaan</b> Dicetak dan Diukir langsung di bangunan 	Dicetak dan diukir terpisah, kemudian dirakit pada bangunan 	Diukir langsung pada bangunan 	

Sumber : (Putra, 2016) (Noorwatha & Adi Tiaga, 2014)

4. Pembangunan InterContinental Bali Beach Hotel dengan bergaya arsitektur *International Style* yang super minimalisme, sebagai titik pemantik inspirasi perkembangan arsitektur dan interior Bali Modern. Kesuksesan arsitektur Hotel The Oberoi oleh Peter Muller dan Villa Batu Jimbar oleh Geoffrey Bawa dianggap serta Bali Hyatt oleh Kerry Hill sebagai *role*

*model* pengembangan ideal desain interior dan arsitektur Bali ke era modern.



Interior the Oberoi Hotel Bali



Eksterior Villa Batu Jimbar

**Gambar. The Oberoi dan Villa Batu Jimbar**

Sumber: [www.elitehavens.com](http://www.elitehavens.com) dan  
[www.topindonesiaholidays.com](http://www.topindonesiaholidays.com)

5. Dari beragamnya gaya arsitektur yang berkembang di Bali, terdapat beberapa ciri khas arsitektur Bali sebagai dasar inspirasi pengembangan ke era modern:
  - a. Keseimbangan kosmologis (*tri hita karana*)
  - b. Hirarkhi tata nilai (*tri angga*)
  - c. Orientasi kosmologis (*sanga mandala*).
  - d. Konsep ruang terbuka (*natah*).
  - e. Proporsi dan skala.
  - f. Kronologis dan prosesi pembangunan.
  - g. Kejujuran struktur (*clarity of structure*).
  - h. Kejujuran memakai material (*truth of material*) (Dwijendra, 2008, p. 9)

Kebudayaan material Bali mempunyai peluang yang besar untuk dikembangkan lebih jauh ke dalam desain modern, karena sifat budaya Bali yang bersifat terbuka dan eklektikisme. Desainer hendaknya mencari idealitas

pengembangan budaya tersebut tidak semata menempel, memutilasi atau meduplikasi semata, namun mengembangkan sisi ideologis atau instrinsiknya sehingga selain menciptakan desain yang baru juga turut melestarikannya.

#### **E. STRATEGI PENGEMBANGAN BUDAYA**

Pencarian idealitas dalam pengembangan budaya ke dalam desain menimbulkan pertanyaan yang mengemuka adalah bagaimana mengubah arsitektur vernakular ke dalam hunian modern? Cuthbert (2013: 18) mengungkap beberapa gagasan untuk pengembangan bangunan vernakular ke dalam hunian modern yaitu:

1. **Ideologi:** Ekpresi dari 'teori' atau prinsip panduan dalam arsitektur. Bali memiliki beberapa ideologi pembangunan berdasar prinsip tradisional seperti: *Asta Dewa, Asta Kosala, Asta Kosali, Asta Petali, Asta Bhumi, Wiswakarma, Aji Janantaka*, dll. Sumber filosofi susila: *Dharmaning Undagi, Dharmaning Laksana Undagi, Swakarma, Catur Guru, Tri Khaya Parisudha, Tatwam Asi*, dll. Sumber filosofi upakara: *Dewa Tatwa, Wariga Gemet, Wariga Catur Winasa Sari, Usana Dewa, Kusuma Dewa, Bhamakertih, Sundari Gama*, dan lain-lain.
2. **Estetika:** Apresiasi keindahan dan konversinya dalam bentuk baru. Penggalian estetika Bali dan Estetika Hindu sebagai dasar 'seni visual' Bali, dikembangkan ke dalam bentuk desain baru.

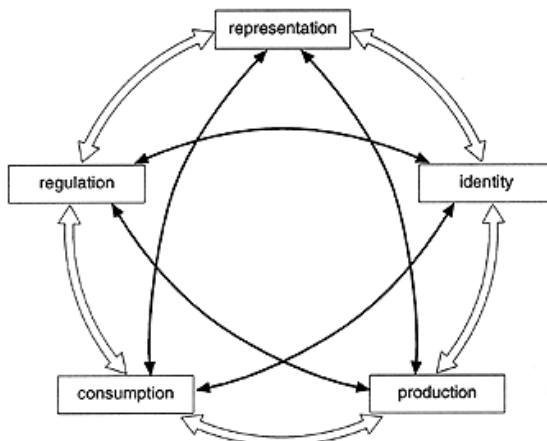
3. **Bentuk:** Evolusi bentuk tradisional yang 'kompleks' dan mengikuti 'mitos' ke dalam bentuk modern yang sederhana, fungsional dan tahan lama.
4. **Fungsi:** Adaptasi dari vernakular ke atribut fungsional baru.
5. **Mimesis:** Representasi atau imitasi dari 'dunia' yang asli melalui seni (arsitektur) melahirkan banyak bentuk baru
6. **Analogi:** korespondensi atau kemiripan per bagian antara benda-benda
7. **Metafora:** Ketika sebuah bangunan ditetapkan sebagai representatif atau simbolik dari sesuatu yang lain
8. **Totemisme:** Representasi emblematis dari sebuah objek alam yang mempunyai signifikansi spiritual.

Desain interior bangunan komersial yang menggunakan identitas budaya sebagai elemen pembangun citra perusahaannya, terjadi dialog yang mencerminkan budaya dalam suatu masyarakat di suatu daerah. Melalui pemahaman tersebut, maka akan mendapatkan gambaran pengembangan atau strategi pengembangan budaya tersebut ke depannya. Untuk tujuan ini, du Gay dkk (1997) telah mempresentasikan teori 'lingkaran budaya'-nya.

Teori ini terdiri dari lima posisi yang memiliki fleksibilitas untuk memungkinkan diskusi tentang seluk-beluk sejarah budaya, posisi saat ini dan alurnya di masa



depan. Untuk mengilustrasikan pemahaman tersebut, du Gay dkk menyajikan diagram interaksi budaya untuk mempelajari kebudayaan.



**Gambar 16. Diagram Perputaran Kebudayaan**

Sumber: Du Gay dkk (1997: 13)

Diagram tersebut dapat dilihat sebuah reaksi dialogis tentang posisi-posisi yang berbeda dalam lingkaran budaya. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena budaya yang tidak dapat diartikan secara terpisah atau secara fragmentasi, karena lingkaran tersebut bermanfaat untuk mengkaji sebuah entitas kebudayaan yang bersifat dinamis dan organik. Semua posisi terkait satu sama lain dan memberikan dampak sinergis secara keseluruhan. Fluktuasi di salah satu posisi akan mempengaruhi semua elemen lain. Pembahasan per posisi berusaha untuk membahas posisi dari rangkaian tersebut secara terpisah dalam tujuan untuk memberikan pemahaman terhadap

praktik analisis ke depan, meskipun secara holistik mereka saling terkait karena sifat interaktifnya. Proses representasi budaya ini tersebar ke berbagai kajian kebudayaan termasuk ke dalamnya budaya fisik (*material culture*) yang secara *tangible* merupakan representasi budaya suatu daerah. Budaya fisik yang biasa dikenal sebagai artefak maupun karya komunal masyarakat tertentu adalah perwujudan dari pola dan sistem budaya masyarakatnya. Karya budaya fisik terwujud sebagai bentuk manifestasi konvensi nilai-nilai budaya yang dianutnya (Hendriyana, 2009: 2). Dalam konteks jaman modern sekarang dan jika dikaitkan dengan keilmuan desain, maka perlunya untuk melestarikan, inventarisasi dan juga mengembangkan budaya fisik tersebut dengan mempelajari nilai yang teraga maupun tidak teraga dalam budaya fisik. Sebagai identitas budaya sebagai upaya untuk mempertahankan warisan budaya suatu daerah dalam era globalisasi ini.

### **1. Keunggulan Lokal (*local Genius*)**

Raharja (2017) memaparkan strategi mengembangkan keunggulan lokal dalam desain Interior. Keunggulan lokal yang juga disebut dengan istilah *local genius*, merupakan pendekatan dari istilah *local wisdom* (kearifan lokal), yang pertama kali digunakan oleh seorang arkeolog bernama Horace Geoffrey Quaritch Wales (1900-1981) dalam buku *The Making of Greater India: A Study in South-east Asia Culture Change* (1951). Menurut Wales (1951), *local genius* adalah local genius

adalah merupakan ciri kebudayaan yang dimiliki bersama suatu masyarakat sebagai akibat pengalamannya pada masa lalu. *Local genius* juga bermakna kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing pada waktu kedua kebudayaan itu berhubungan.

Pembahasan *local genius* dalam konteks Indonesia, Frederik David Van Bosch (1887-1967) seorang arkeolog yang ikut merestorasi Candi Borobudur dan Prambanan, adalah orang yang berjasa pada keilmuan arkeologi klasik Indonesia dan menanamkan pengertian *local genius* pada pemikiran orang Indonesia. Beliau menerbitkan buku 'Local Genius' en Oud-Javanese Kunst yang menyatakan bahwa *local genius* adalah kemampuan daya cipta dalam proses pembentukan kebudayaan masyarakat sesuai dengan kondisi dan keinginan masyarakat yang bersangkutan pada masa tersebut (Bosch, 1952). Menurut Haryati Soebadi (dalam Ayatrohaedi, 1985) *local genius* adalah identitas atau kepribadian budaya bangsa, yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri.

Samsudin (2016) menegaskan bahwa hakikat *local genius* merupakan bentuk kebudayaan yang lahir secara dinamis dalam suatu masyarakat yang dalam proses pembentukannya dipengaruhi unsur-unsur yang berasal dari luar yang telah disesuaikan dengan konsep yang

dialami oleh masyarakat yang bersangkutan di masa sekarang.

## **2. Pengembangan Keunggulan Lokal pada Penciptaan Desain Interior**

Desain interior berbasis budaya untuk kehidupan modern memerlukan suatu pemikiran mengkhusus dalam pengembangannya. Desainer tidak dapat serta merta 'hanya' menempel, me-mutilasi atau mengaplikasikan secara serampangan *local genius* tersebut ke dalam fasilitas modern. Desainer bukannya mengembangkan justru mendegradasi atau merusak *local genius* tersebut dan mengasingkannya dari asalnya sendiri (alienasi). Untuk dapat mengembangkan keunggulan lokal secara harmonis, maka menurut Raharja (2017) menyatakan bahwa perlu dilakukan beberapa analisis untuk mengurai elemen keunggulan lokal, sehingga dapat dikembangkan ke tataran universal.

Salah satu caranya adalah dengan mengadakan analisis SWOT dapat digunakan untuk menilai dan menilai ulang suatu hal yang telah ada dan atau telah diputuskan sebelumnya, dengan tujuan untuk meminimalkan resiko yang mungkin akan muncul. Analisis SWOT beberapa literatur menyebutkan, diciptakan oleh Albert Humprey, ketua konvensi di Stanford Research Institute (SRI) (SRI, 2005). Tujuan digunakannya Analisis SWOT agar dapat mengoptimalkan hal-hal positif yang mendukung dan meminimalkan hal-hal bersifat negatif yang berpotensi

menghambat pelaksanaan keputusan desain/ penciptaan karya seni yang dibuat. Juga menimbang dan mengkaji segala kemungkinan untuk mengembangkan local genius ke tataran global, tanpa ‘mencederai’ pemaknaan lokalnya. Langkah analisisnya adalah mengkaji gagasan dengan cara memilah dan menginventarisasi unsur:

- **Kekuatan (*Strength*)** yaitu mengurai kekuatan keunggulan lokal ciri khas suatu daerah dalam perspektif lintas budaya dan global.
- **Kelemahan (*Weakness*)** yaitu mengurai kelemahan keunggulan lokal dengan perspektif lebih luas dan lintas budaya dan global.
- **Peluang (*Opportunity*)** yaitu peluang keunggulan lokal untuk dikembangkan agar dapat diaplikasikan secara global.
- **Ancaman (*threat*)** yaitu ancaman yang muncul ketika keunggulan tersebut dibawa ke tataran global, seperti kehilangan makna, sakral-profane dan degradasi kualitas.

Setelah mengadakan analisis dan mendapatkan formula yang tepat, maka strategi pengembangan keunggulan lokal tersebut dapat mulai diaplikasikan ke dalam desain interior. Piliang (2005) dalam Raharja dkk (2012) menjelaskan, bahwa upaya untuk mengembangkan budaya lokal agar dapat menghasilkan keunggulan lokal, dapat dilakukan melalui proses **reinterpretasi budaya lokal untuk memperoleh makna baru tanpa merusak nilai-nilai esensialnya**. Tak tertutup kemungkinan

adanya **konsep pelintasan estetik**, untuk memperkaya makna dengan mempertemukan dua budaya. Melalui proses pertemuan antar budaya yang selektif dan tidak mengorbankan nilai serta identitas budaya lokal, maka akan bisa diperoleh suatu makna baru dan khas. Melalui **keterbukaan kritis**, sikap menerima budaya luar yang positif dan menyaring yang negatif, budaya lokal tidak akan rusak. Strategi Pengembangan dan ditambahkan oleh Raharja (2017) dan dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Reinterpretasi dan Rekontekstualisasi**

Keunggulan lokal (falsafah, pengetahuan, teknologi, keterampilan, material, estetika dan idiom lokal) dapat di-reinterpretasi ke dalam konteks masa kini (rekontekstualisasi) dengan makna baru, tanpa merusak nilai-nilai dasarnya. Usaha tersebut sinonim dengan menciptakan karya seni baru diinspirasi oleh karya peninggalan masa lalu.

### **2. Strategi Pelintasan Estetik**

Pengembangan karya seni lokal membuka peluang bagi proses pertemuan dan pertukaran budaya untuk menghasilkan karya seni yang lebih kaya, berbeda, dan beragam. Strategi memuat kegiatan persilangan, pencangkakan, pencampuran yang menghasilkan satu 'gaya' baru yang berbeda dengan dua gaya sebelumnya. Kualitas pencampuran tersebut menentukan kualitas akhir gaya yang baru lahir. Bisa saja bersifat melebur (betul-betul baru

sampai kedua ‘akar’ budaya sebelumnya hilang), Baru, namun kedua gaya sebelumnya muncul secara harmonis dan sinergi dan bisa saja baru, namun kedua gaya sebelumnya saling menonjol yang bersifat kontras sehingga terkesan ‘taklaras’.

### **3. Strategi Dialogisme Budaya**

Proses pertemuan antar budaya yang selektif, tidak mengorbankan nilai dan identitas budaya lokal. Dapat mengembangkan karya secara kreatif, penuh ekspresi kultural dan makna yang baru, kaya dan kompleks. Strategi ini merupakan kualitas terbaik dari strategi pelintasan etnik.

### **4. Strategi Keterbukaan-kritis**

Strategi ini merupakan pencerminan sikap menerima budaya luar yang positif yang dikembangkan ke budaya sendiri. Pengembangan karya desain interior berbasis keunggulan lokal, membuka peluang terjadinya pertemuan dan pertukaran budaya, sehingga dapat menghasilkan karya yang berbeda dan beragam. Caranya dengan menerima atau menyeleksi budaya luar yang relevan, kemudian dikembangkan menjadi sebuah karya desain arsitektur-interior bernuansa tradisi.

### **5. Strategi Diferensiasi Pengetahuan Lokal**

Strategi dengan menggali (meneliti) sumber-sumber pengetahuan lokal, untuk menghasilkan berbagai produk atau karya desain yang unik dan orisinal. Vico dan

Gottfried Herder dalam Raharja (2017) membagi pengetahuan lokal menjadi:

- a. Filsafat lokal,
- b. Pengetahuan lokal,
- c. Teknologi lokal,
- d. Keterampilan lokal,
- e. Material lokal,
- f. Estetika lokal
- g. Idiom lokal (bentuk khas)

#### **6. Strategi Gaya Hidup**

Penciptaan karya desain interior yang bersumber dari kebudayaan lokal dengan sebelumnya memahami perkembangan gaya hidup civitas (segmentasi pasar), agar karya yang dibuat sesuai dengan gaya hidup (pasar produknya). Caranya dengan mempelajari aspek pemaknaan objek karya seni dalam perubahan budaya, sehingga dapat mengembangkan desain interior kontemporer, yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi memiliki makna yang dalam.

#### **7. Semantika Produk mengandung unsur transformasi budaya**

Transformasi budaya menjadi wacana menarik pada akhir abad ke-20, setelah berkembang isu Revolusi Informatika dan Globalisasi. Proses transformasi terjadi karena suatu kebudayaan menerima kehadiran kebudayaan lain, melalui akulturasi & inkulturasi, sehingga terjadi pergeseran nilai estetika.



Rambu atau norma-norma yang perlu diperhatikan agar tidak menghasilkan karya desain yang bernilai rendah (*kitsch*), adalah 3 hal dalam filsafat seni yaitu dapat dinilai dari segi **etika (baik-buruk)**, **logika (benar-salah)** dan **estetika (indah-jelek)**. Desainer wajib memiliki tanggung jawab sosial budaya dalam proses desain interior, sehingga diharapkan mampu menghasilkan desain berbasis budaya yang berkualitas. Kualitas tersebut selain menjadi daya saing Indonesia dalam tataran global, juga melestarikan budaya ke masa depan dan bersifat lintas generasi.

#### **F. RANGKUMAN MATERI**

1. Strategi pengembangan budaya dalam desain interior pada awalnya adalah perlunya kesadaran dan kebanggaan desainer tentang sumber daya budaya lokalnya sendiri.
2. Desainer dalam pengembangan budaya, menghindari hanya menempel, memutilitasi atau hanya 'bermain' di permukaan saja. Desainer wajib memahami nilai-nilai di balik objek budaya, sebelum menjadikannya suatu elemen interior.
3. Merujuk pada penelitian *The National Human Activity Pattern Survey* (NHAPS) tahun 2001 yang menyebutkan bahwa manusia modern menghabiskan 90% waktu hidupnya di *indoor*. Jadi dengan interior yang berbasis budaya, maka secara tidak langsung

mendekatkan manusia kembali mengenali budayanya melalui desain interior.

4. *The Bali factor* sebagai bagian dari Bali adalah *brand* adalah sebuah contoh bagaimana budaya dapat dijadikan nilai tambah pada produk desain interior.

## **G. SOAL LATIHAN & EVALUASI**

1. Sebutkan periodisasi arsitektur Bali sebagai informasi perkembangan interior arsitektur di Bali?
2. Jelaskan karakteristik kebudayaan Bali sebagai basis pengembangan ke dalam desain interior modern?
3. Sebutkan ciri khas arsitektur Bali sebagai inspirasi pengembangan desain interior?
4. Jelaskan tiga level budaya sebagai elemen budaya yang dikembangkan ke dalam desain interior?

## **REFERENSI**

- Asojo, A. (2001). A Model for Integrating Culture-Based Issues in Creative Thinking and Problem Solving in Design Studios. *Journal of Interior Design*, 27(2), 46-57.
- Ayatrohaedi. (1985). *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Bosch, F. D. (1952). 'Local Genius' en Oud-Javanese Kunst. *Mededelingen der koninklijke Nederlandse akademie van Wetenschappen*(1).
- Cuthbert, A. R. (2013). Vernacular Transformations Context, Issues, Debates. In G. A. Suartika, *Vernacular Transformation: Architecture, Place and Tradition*. Denpasar: Pustaka Larasan dan Udayana University Master's Program.

- Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing Cultural Studies: The Story of Sony Walkman*. London: Sage Publications.
- Dwijendra, N. K. (2008). *Arsitektur Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala-Kosali*. Denpasar, Bali, Indonesia: Udayana University Press.
- Gelebet, I. N. (1985). *Arsitektur Tradisional Daerah Bali: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah 1981/1982*. Denpasar, Bali, Indonesia: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Green, O. J. (2014). *Towards Critical Regionalism in Interior Design*. UNSW Built Environment. New South Wales: UNSW Australia.
- Hendriyana, H. (2009). *Metodologi Artefak Budaya Fisik (Fenomena Visual Bidang Seni)*. Bandung: Sunan Ambu STSI Bandung Press.
- Hsu, C. H., Chang, S. H., & Lin, R. T. (2012). A Design Strategy for Turning Local Culture into Global Market Products. *International Journal of Affective Engineering*, 12(2), 275-283.
- Larasati, P. (2009). *Regionalisme dalam Arsitektur*. Retrieved Mei 18, 2017, from [prestylarasati.wordpress.com/2009/02/02/regionalisme-dalam-arsitektur](http://prestylarasati.wordpress.com/2009/02/02/regionalisme-dalam-arsitektur)
- Lin, R. T. (2007). Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features into Modern Product Design: A Case Study of a Cross-cultural Product Design Model. *International Journal of Design*, 1(2).
- Lin, R. T. (2005). 創意學習文化產品設計 [Creative learning model for cross cultural products]. *藝術欣賞*, 1(12), 52-59.
- Maharani, Ida Ayu Dyah, 2018, Konsep Ruang Hunian Bali Aga (Sebuah Budaya Hunian), Disertasi Doktorat pada Pascasarja ITB, Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Matsuhashi, N., Kuijer, L., & De Jong, A. (2009). A Culture-Inspired Approach to Gaining Insights for Designing Sustainable Practices. *roceedings of the 6th International Symposium on Environmentally*

- Conscious Design and Inverse Manufacturing*. Sapporo: ISECDSP.
- Noorwatha, I. K. D., & Adi Tiaga, I. (2014), *Peciren Bebadungan: Studi Identitas Arsitektur Langgam Denpasar*, Jurnal Segara Widya, Vol.2 No.2 Nopember 2014
- Noorwatha, I K.D. (2014), 'Culture Based Interior Design Retail: A Quo Vadis?', Artikel ilmiah pada prosiding International Seminar "Art, Identity, and Creativity" Pascasarjana ISI Denpasar pada tanggal 17 September 2018.
- Papanek, V. (1995). *The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design*. Singapore: Thames & Hudson.
- Piliang, Y. A. (2005). Menciptakan Keunggulan Lokal untuk Merebut Peluang Global: Sebuah Pendekatan Kultural. *Seminar Seni dan Desain ISI Denpasar*. ISI Denpasar.
- Putra, I. D. (2016). Dialog Pada Arsitektur Bali: Sarana Komunikasi Identitas Lokal. *Seminar Nasional Tradisi dalam Perubahan: Arsitektur Lokal dan Rancangan Lingkungan Terbangun*. Denpasar: Udayana University Press.
- Rubin, Z. L. (2012). *A Framework for Cross-Cultural Product Design: The Designer's Guide to Cultural Research and Design*. The Georgia Institute of Technology, School of Industrial Design, College of Architecture. Georgia: The Georgia Institute of Technology.
- Raharja, I. M., Artadi, I. P., & Maharani, I. D. (2012). *Rekontekstualisasi Keunggulan Lokal Taman Peninggalan Kerajaan-Kerajaan di Bali Pada Era Globalisasi*. ISI Denpasar, FSRD. FSRD ISI Denpasar.
- Raharja, I. G. (2017). Menggali dan Mengembangkan Keunggulan Lokal dalam Desain Interior. *Slide Presentasi Mata Kuliah Metode Penelitian Desain*. Denpasar, Indonesia.
- Samsudin. (2016, Juni). Local Genius dalam Revolusi Mental Bangsa, Pasca Reformasi. *Jurnal NUANSA*, 9(1).
- SRI. (2005). *History Corner*. SRI Alumni Association. SRI Alumni Association.

- Tohjiwa, A. D. (2014). Regionalisme dalam Arsitektur, artikel internet pada [http://staffsite.gunadharma.ac.id/agus\\_dh/](http://staffsite.gunadharma.ac.id/agus_dh/)
- Wardani, L. K. (2003). *Berpikir Kritis Kreatif (Sebuah Model Pendidikan di Bidang desain Interior)* (Vol. 1). Surabaya, Indonesia: Universitas Kristen Petra.
- Widiastuti, I. (2010). *Silabus AD065 Mata Kuliah Introduction to Anthropology in architecture*. Bandung, Jawa Barat, Indonesia: ITB Bandung.
- Widodo, P. (2006). *Mengungkap Estetika Tersembunyi Pada Bangunan Tradisional Batak untuk Menemukan Sistem Perbandingan Ukuran Studi Kasus: Batak Toba dan Batak Karo*. ITB Bandung, Pascasarjana FSRD ITB Bandung. ITB Bandung.
- Yoshino, K. (2010). Malaysian Cuisine: A Case of Neglected Culinary Globalization. In J. F. (eds.), & J. Farrer (Ed.), *Globalization, Food and Social identities in the Asia Pacific Region*. Tokyo, Jepang: Sophia University Institute of Comparative Culture.
- Yudantini, N. M. (2003). Balinese Traditional Landscape. *Jurnal Permukiman Natak*, 1(2), 52-108 Juni 2003.

# BAB IV

# METODE

# RACHANA VIDHI

Tujuan Pembelajaran:

1. Mahasiswa mampu memahami Metode Rachana Vidhi
2. Mahasiswa mampu memahami sinergi Metode Rachana Vidhi dengan Revolusi Industri 4.0
3. Mahasiswa mengenal tahapan dalam Metode Rachana Vidhi

## **BAB IV METODE RACHANA VIDHI**

“Design is A Journey of Discovery- **Derek Parker**”

### **A. METODE RACHANA VIDHI**

Proses pembelajaran sebagai implementasi Visi-Misi Program Studi dalam mencapai profil lulusan yang telah ditetapkan, memerlukan langkah yang komprehensif dan terukur dalam pencapaian. Langkah tersebut diperlukan dalam meningkatkan kualitas dan kapabilitas mahasiswa dalam persaingan industri desain dewasa ini. Desain Interior sebagai keilmuan yang berbasis profesi, memerlukan sinkronisasi beberapa pihak yang terkait dalam menentukan kurikulum khususnya pembuatan gambar kerja desain interior sebagai persyaratan kelulusan mata kuliah pokok. Dari beberapa metode desain interior tersebut dikembangkan menjadi lima tahap pengerjaan gambar proyek desain interior yang lebih ringkas dan komprehensif. Pengembangannya melalui penambahan eksplorasi budaya sebagai implementasi Visi dan Misi Jurusan.

Lima tahapan tersebut dinamakan Pancaksana yang diambil dari Bahasa Sansekerta yaitu ‘Panca’ berarti ‘Lima’ dan ‘Ksana’ yang berarti ‘Fase/tahap’. Pancaksana dapat diartikan ‘Lima langkah Proses Desain Interior’. Penamaan tersebut merupakan proses apropriasi metode desain interior ke dalam proses desain interior yang

berbasis budaya secara praktis dan juga mengenalkan desain interior Bali Modern sebagai produk unggulan Jurusan. Skema Pancaksana mengintegrasikan kerangka Metode Desain berbasis IPO (Input-Proses Output), Kurikulum KKNI dan Organisasi Profesi (HDII, ASID dan AIA). Pancaksana diharapkan memberikan gambaran secara komprehensif dalam proses pembelajaran desain interior untuk menghasilkan karya yang berkualitas.

## **B. BASIS BUDAYA LOKAL**

Pembahasan sumber daya budaya sebagai tulang punggung industri kreatif sejalan dengan istilah 'Ekonomi Jingga' (*The Orange Economy*) yang mengembangkan gagasan mengenai pengembangan budaya ke dalam industri kreatif. Restrepo dan Marquez (2013) menjelaskan bahwa 'Ekonomi Jingga' (*The Orange Economy*) adalah kelompok kegiatan terkait yang melaluinya gagasan diubah menjadi barang dan jasa budaya yang nilainya ditentukan oleh kekayaan intelektual. Ruang lingkup 'jingga' sebagai simbol kebahagiaan (*happy*)<sup>6</sup>, meliputi: 1) Ekonomi Budaya dan industri kreatif yang berbagi Industri Budaya Konvensional; dan 2) kegiatan pendukung kreativitas. Lebih jauh Restrepo dan Marquez membagi ekonomi jingga ke dalam ekonomi kultural dan industri kreatif. **Ekonomi budaya** terdiri dari semua kegiatan artistik

---

<sup>6</sup> Mengutip pernyataan dari Frank Sinatra (Restrepo and Marquez 2013).



tradisional, semua kegiatan yang terkait dengan pelestarian dan transmisi warisan budaya, dan industri budaya konvensional. **Industri kreatif** menggabungkan industri budaya konvensional dan penciptaan fungsional, media baru dan perangkat lunak. Muara dari dua entitas ekonomi jingga adalah kegiatan pendukung kreativitas yang dapat dibagi lagi menjadi (1) Riset kreatif (*Research*), Pengembangan (*Development*), dan inovasi (*Inovation*): **R+D+I (2)** Pengembangan keterampilan teknis untuk kegiatan kreatif (3) Pengaturan dan Hak Kekayaan Intelektual (4) Pendidikan kreatif profesional (Restrepo and Marquez 2013, 40). Pengembangan budaya dalam konteks industri kreatif dinamakan **desain kultural (*cultural design*)**, yang menurut Rubin (2012) berarti desain yang relevan secara budaya. Hal tersebut mengacu pada pertimbangan dan implementasi elemen budaya target pasar ke dalam desain produk dengan nilai estetika, fungsional dan emosional yang lebih besar. Xufang (2014) membagi jenis level kebudayaan yang dapat dikembangkan ke dalam desain interior sebagai bagian dari industri kreatif. Pertama adalah **budaya level luar (*outer culture*)** mengacu pada objek dan beberapa hal konkret. Dalam desain interior dan arsitektur budaya level luar terutama mengacu pada bentuk dan artefak budaya, seperti kurva atap arsitektur tradisional, kerangka kayu, sambungan kayu (*joinery*), koridor, jendela dan pintu, pola dekoratif, dll. **Budaya level tengah (*intermediate culture*)** sebagai kombinasi antara

pikiran dan materi, budaya level tengah mengacu pada metode, formula, dan aturan konkret, seperti pelengkap bentuk geometri & natural, interaksi spasial, mode perilaku manusia & desain ruang, dan teknik organisasi ruang. **Budaya level dalam (*deep culture*)** adalah budaya spiritual, termasuk pemikiran keagamaan, karakter nasional, dll (Xufang 2014).

Pengembangan budaya khususnya budaya timur sesuai dengan isu dan trend desain interior kekinian yang juga mengakomodir fenomena interior yang mengedepankan pendekatan untuk mengakomodir kesatuan pikiran (*mind*), tubuh (*body*) dan roh/jiwa (*soul/spirit*) (selanjutnya disebut MBS), atau yang dikenal juga dengan desain interior holistik. Desain Interior Holistik adalah pendekatan desain interior yang mengintegrasikan kebutuhan fungsional lingkungan yang dibangun dan tubuh, pikiran, dan 'jiwa' penghuninya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas lingkungan binaan dan kesejahteraan penghuni secara keseluruhan. Sebagai metode integratif, Desain Interior Holistik membutuhkan pemahaman baru tentang pengguna akhir dan kebutuhan fisik, psikologis, dan sosiologis pengguna (Faircloth, 2014). Pengembangan budaya dalam desain interior mengarah ke penciptaan desain interior holistik yang dekat dengan konsep kebudayaan Bali. Oleh karena itu budaya menjadi suatu kekuatan yang dimiliki oleh desainer Indonesia.

### **C. SINERGI DENGAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Korelasi antara keilmuan desain dan teknologi tidak dapat dipisahkan, menurut sejarahnya desain memang lahir dari revolusi industri yang berhubungan dengan aplikasi teknologi. Atas kedekatan tersebut, maka dalam wacana revolusi industri 4.0 sekarang ini, hubungan desain interior selain menggunakan teknologi digital dalam proses penuangan gagasan juga menggunakan teknologi dalam pengolahan data melalui akses digital, *cloud computing*, interaktif dan *networking* secara *real time*. Desainer juga wajib memahami bagaimana kehidupan digital berbasis internet yang mempengaruhi persepsi dan perilaku manusia dalam ruang dan seluruh elemen pembentuk interiornya. Tujuan akhirnya adalah kecepatan berproses, lintas batas, inovasi produk interior dan perikehidupan manusia di era digital (*digital living*). Penerapan teknologi pada industri desain interior pada intinya adalah mengakomodir aspek kecepatan produksi, presisi dan keluasaan *insight* desain.

Pada studio desain dalam menunjang perkuliahan mata kuliah utama, aplikasi revolusi industri akan dilakukan secara *blended learning* yang ditekankan pada:

**A. Proses Mendesain** yaitu dengan revolusi industri 4.0, desainer dapat mendisrupsi proses mendesain dengan memanfaatkan teknologi internet dalam hal:

1. ***Insight Searching*** yaitu mencari parameter desain, image inspirasi (pinterest, instagram, dll) dan konten

desain secara *opensource* (3D Warehouse), yang digunakan sebagai peluasan wawasan dan pengetahuan desain mahasiswa.

2. **Data collecting** yaitu mengumpulkan data yang sesuai kebutuhan proses desain seperti review pengunjung objek kasus khusus interior non residensial (menggunakan *review* dan *comment* pada aplikasi wisata atau google map), data *sun path*, *wind analysis*, data produk dan materialitas terbaru, data dari objek kasus (kuisioner pengguna melalui google form dll). Pada *data collecting* juga, desainer dapat menggunakan fakta penelitian yang mendukung dalam proses desain melalui *Evidence-Based Design* (EBD).
3. **Desain partisipasi/kolaborasi** yaitu dengan mengajak pengguna ruang untuk ikut bersama-sama menuangkan harapan, idealitas dan keinginannya secara *real time*. Desain pun dibuat seinteraktif mungkin dengan media *virtual reality* sehingga pengguna ruang langsung dapat merasakan proses perubahan ruang tersebut.
4. **Modelling** yaitu menggunakan teknologi pengolahan grafis baik 2D maupun 3D untuk menghasilkan kualitas karya desain yang sesuai standar profesional. Mahasiswa juga dapat mengeksplorasi bentukan parametrik hasil pengolahan *software* yang lebih memberikan bentuk desain yang nirbatas dibandingkan bentukan tradisional (*conventional drawing*), dengan tetap mempertahankan intuisi

estetiknya. Desainer juga dapat mengaplikasikan langsung desainnya dengan *modelling* sekaligus *prototyping* dengan teknologi 3D Printer.

5. **Presentasi** dengan menggunakan teknologi presentasi yang sekaligus interaktif dengan pengamatnya. Mahasiswa dapat menggunakan teknologi multimedia ataupun virtual (*virtual reality* dan *augmented reality*) dalam mempresentasikan karya desainnya, agar dapat meyakinkan kliennya.
6. **Originalitas** dengan menggunakan teknologi dapat mencegah tindakan plagiarisme dan pelanggaran hak cipta ketika proses desain, sekaligus mendidik mahasiswa agar sadar memanfaatkan hak kekayaan intelektualitasnya dalam mendesain.

**B. Aplikasinya pada Objek Interior** yaitu dengan pengetahuan revolusi industri 4.0, mahasiswa dapat mengeksplorasi teknologi desain pada objek desainnya, dengan aplikasi:

1. **Sistem** yaitu mahasiswa dapat mendesain sistem dalam desain interior objeknya disesuaikan dengan aplikasi revolusi industri 4.0. Contohnya bagaimana mendesain interior non residensial yang terintegrasi dengan aplikasi di *mobile phone*, baik untuk registrasi, *pricing* dan *stocking* yang mempengaruhi layout dari interior itu sendiri. Mahasiswa juga dapat berinovasi untuk menciptakan *start up* yang mengintegrasikan antara aplikasi dengan fisik interior terbangun,

untuk mendisrupsi pola aktivitas dan gaya hidup pengguna ruang

2. **Smart Material** yaitu mahasiswa dapat menggunakan material pintar yang dapat diprogram untuk mengakomodir kebutuhan dalam ruang. Misalnya perubahan material pelapis dinding yang lebih terkontrol dengan sistem sensor, sehingga visualnya dapat mengubah *mood* pengguna ruang.
3. **Internet of Thing (IoT)** yaitu mahasiswa dapat mendesain interior yang terintegrasi dengan IoT berupa *controlling*, *surveillance* dan juga otomatisasi, yang sesuai dengan kebutuhan *society* 5.0 dengan aplikasi revolusi industri 4.0.

Seluruh metode tersebut baik metode desain interior, metode pengembangan budaya dan sinergi dengan revolusi industri 4.0; akan diformulasikan menjadi sebuah metode desain interior yang dipraktikan secara *blended learning* dalam studio desain interior, dinamakan 'Rachana Vidhi'. Penggunaan teknologi di sini, tidak dimaksudkan untuk menghilangkan aspek manusia dalam proses desain. Justru dengan aplikasi teknologi akan memperkuat desainer dalam proses desain. Khususnya dalam hal kecepatan, kualitas hasil akhir dan objektivitas proses desain itu sendiri. Metode 'Rachana Vidhi' hadir untuk menyeimbangkan antara pengembangan budaya dengan sinergi teknologi untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Maka dari itu 'Rachana Vidhi' terbuka untuk pengembangan.

#### **D. TAHAPAN METODE RACHANA VIDHI (PANCAKSANA)**

Rachana Vidhi menggunakan lima tahapan yang disebut 'Pancaksana' (dari bahasa Sanskerta, 'panca' berarti 'lima' dan 'ksana' yang berarti langkah). *Pancaksana* sebagai bagian dari metode 'Rachana Vidhi' terdiri dari:

1. **Tahapan Input:** Pada tahapan ini mahasiswa dikenalkan pada teknik pengumpulan data berdasarkan tiga unsur pokok desain interior yaitu pembahasan korelasi antara lingkungan, manusia dan interior itu sendiri. Pada tahapan ini mahasiswa juga menentukan permasalahan interior objek kasusnya, merupakan kesenjangan (*gap*) antara fakta lapangan, idealitas manusia dan potensi pengembangan (*space for change*). Mahasiswa mengumpulkan data sebagai dasar proses desain selanjutnya yang terinci sebagai berikut: (1) Pemahaman Objek kasus, (2) Karakteristik Eksternal Interior, (3) Karakteristik Internal Interior, (4) Data Lapangan, (5) Idealitas Manusia, (6) Fakta Interior dan (7) Masalah Interior.
2. **Tahapan Proses:** Pada tahapan ini mahasiswa mengolah data yang didapatnya untuk menghasilkan sintesa desain yang digunakan sebagai penyelesaian masalah yang ditemukan pada tahapan sebelumnya tahapan ini terdiri dari: (8) Analisis (9) Sintesis.
3. **Tahapan Pradesain:** Pada tahapan ini mahasiswa mengembangkan sintesis ke visual melalui proses

eksplorasi kreatif-inovatif. Pada tahapan ini juga mahasiswa mulai mengeksplorasi budaya lokal sesuai Visi& Misi Jurusan. Tahapan pradesain terdiri dari: (10) Tujuan (11) Konsep Umum (12) Kriteria, (13) Konsep Dasar, (14) Ide & Gagasan (15) Eksplorasi Budaya, (16) Konsep Perwujudan.

4. **Tahapan Output (Desain Konseptual):** Pada tahapan ini mahasiswa menyusun program ruang dan dokumen kerja desain untuk presentasi desain, sehingga dibuat se-artistik mungkin. Tahapan ini terdiri dari (17) Penyusunan Program Ruang (18) Skenario Aktivitas & Analisis Kebutuhan Ruang (19) Besaran Ruang (20) Bagan Organisasi Ruang (21) Zonasi Ruang (22) Sirkulasi (23) Gubahan Ruang (24) Desain Layout (25) Desain Penataan Fasilitas (26) Potongan (27) Tampak Fasad (28) Perspektif (29) *Prototyping/Simulasi*.
5. **Tahapan Output (Pengembangan Desain):** Pada tahapan ini mahasiswa mengembangkan desain konseptual berdasarkan masukan dari klien atau pengguna ruang objek kasus. Pada tahapan ini mahasiswa membuat gambar teknik interior sesuai standar. Tahapan ini terdiri dari: (30) Revisi dan Pengembangan (31) Desain Pengembangan (32) *Detail Drawing* (33) Draft Administrasi Proyek (Rancangan Anggaran Biaya (RAB) dan Rencana Kerja & Syarat (RKS).

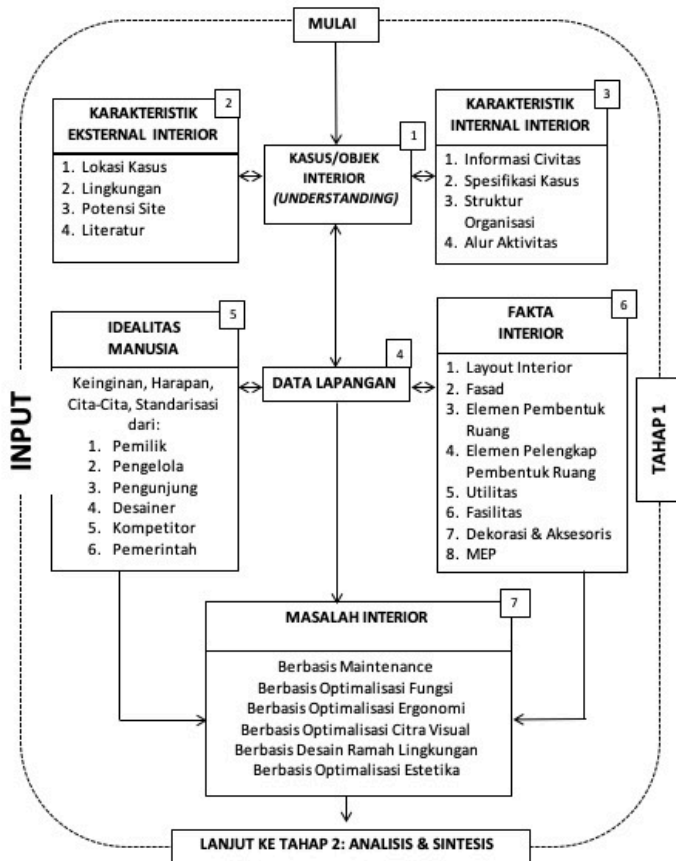


Skema metode desain interior ‘Rachana Vidhi’ menggunakan sistem linear, dalam artian mahasiswa mengikuti setiap langkah dalam satu tahapan satu persatu, dengan selalu mengadakan evaluasi ke tahapan sebelumnya sebagai umpan balik (*feed back*). Pada lima tahapan (*pancaksana*) tersebut, mahasiswa akan dididik pada studio desain interior untuk menyeimbangkan antara pengetahuan akademisi, proses kreatif & inovatif, mengembangkan budaya dan juga disesuaikan dengan persyaratan industri. Pada tataran akademisi mahasiswa ditekankan untuk melakukan riset pendukung khususnya pada pengumpulan data, analisis dan sintesis. Pada tataran kreatif & inovatif khususnya pada tahapan pradesain, mahasiswa dibebaskan untuk mengeksplorasi ide dan membuat gagasan secara visual, beragam penyelesaian masalah desain interior pada objek kasus. Pada tataran tersebut juga, mahasiswa dikenalkan dengan budaya lokal sebagai inspirasi pengembangan desain, dengan tetap mempertahankan nilai budaya asalnya. Pada tataran pendidikan profesi, mahasiswa dikenalkan dengan syarat gambar kerja desain interior, sesuai standar organisasi profesi dan perundangan yang berlaku.

Metode pengembangan budaya dalam metode ‘Rachana Vidhi’ mengedepankan pengenalan budaya sebagai dasar inspirasi pengembangan desain khususnya dalam pengembangan konsep. Indonesia kaya akan sumber daya budaya, sehingga mahasiswa tidak dibatasi

dalam memilih budaya mana yang bisa dikembangkan ke dalam objek kasusnya. Pengembangan budaya tetap memperhatikan nilai budaya asalnya, sehingga tidak terkesan memutilasi budaya asli yang justru mendegradasi nilai intrinsik budaya tersebut. Mahasiswa diarahkan untuk eksplorasi budaya (nomor 15 pada tahapan Pra desain), dengan meninjau terlebih dahulu elemen budaya tersebut apakah berupa *artifact* (benda buatan manusia), *mentifact* (fakta mental berupa gagasan, ideologi dan cara berpikir) atau *sosiofact* (fakta sosial berupa ritual, nilai dan aktivitas sosial). Juga bagaimana mengembangkan budaya tersebut apakah pada tataran filosofis (terdalam), ritual & aktivitas (menengah) ataupun artefak atau visual (permukaan). Pengembangan ideal dari sumber daya budaya tersebut membutuhkan kemampuan penerjemahan konten budaya ke dalam idiom estetika desain, yang relevan untuk mengakomodasi kehidupan modern, tanpa mencederai budaya aslinya. Teknologi yang diaplikasikan juga yang bersifat praktis, yang bisa diakses oleh mahasiswa melalui gawai atau perangkat elektroniknya. Namun jika sarana prasarana memadai, metode 'Rachana Vidhi' dapat menyesuaikan dengan sistem teknologi yang ada, dengan tujuan awalnya mempercepat kinerja mahasiswa dalam studio desain.

Metode Rachana Vidhi yang mengaplikasikan tahapan lima langkah (pancaksana) dapat diskemakan sebagai berikut:

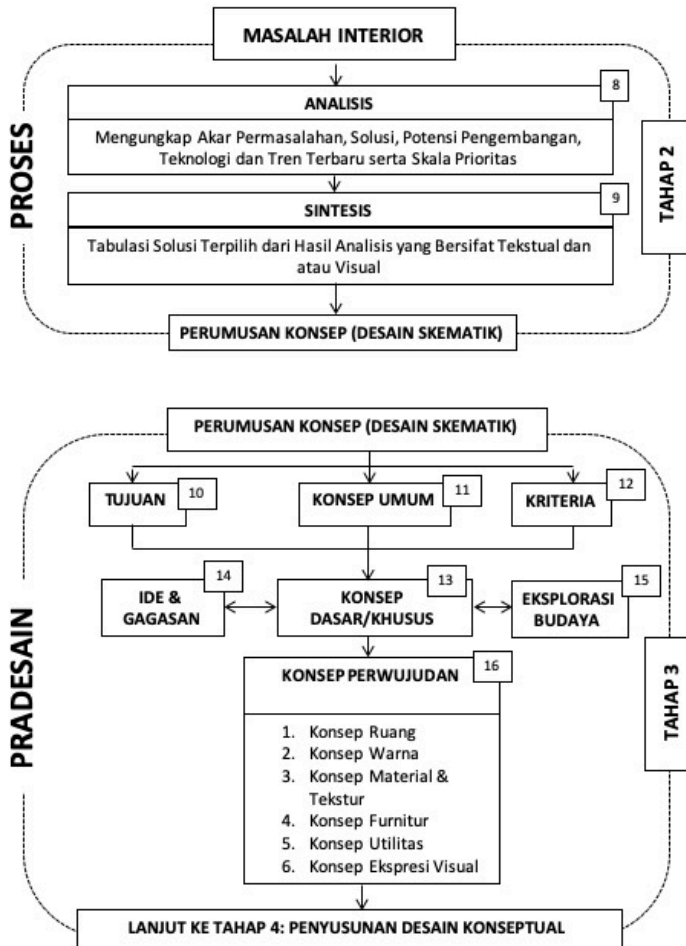


**Gambar 17. Tahapan Input Metode Rachana Vidhi**

Sumber: Penulis (2020)

Pada langkah pertama pada metode Rachana Vidhi, menjabarkan tahapan Masukan (*Input*) yang membutuhkan pemahaman dan ketekunan dalam mengumpulkan data lapangan sesuai dengan metode pengumpulan data yang sesuai. Pada tataran akhir mahasiswa diharapkan telah dapat merumuskan

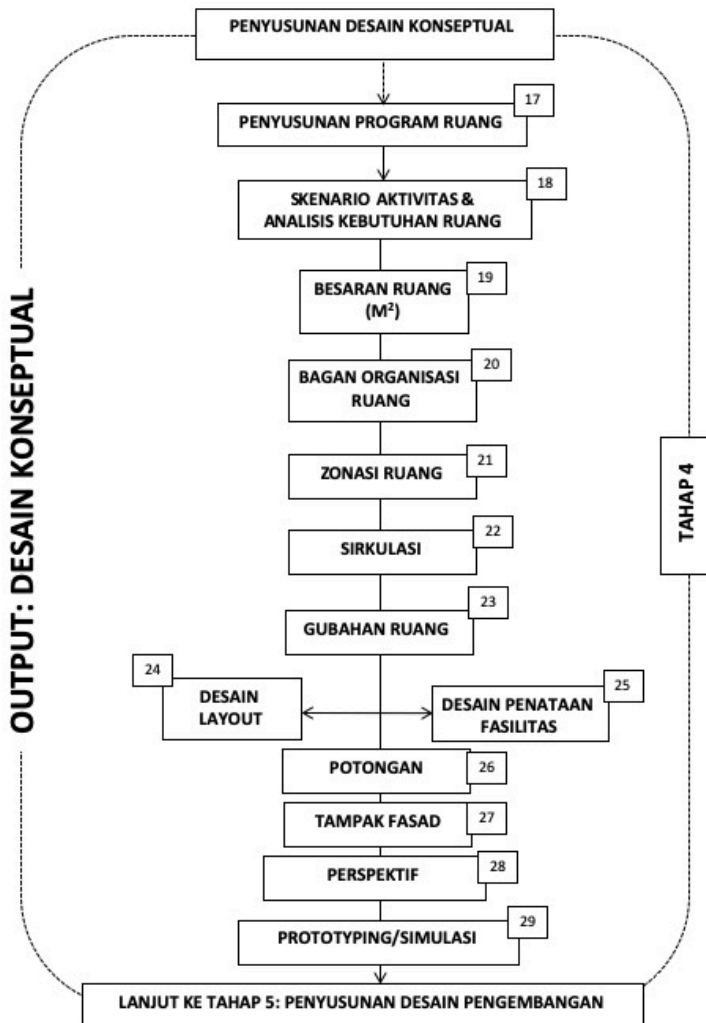
masalah dari objek kasusnya, yang akan dijadikan dasar proses selanjutnya.



**Gambar 18. Tahapan Proses dan Pradesain**  
 Sumber: Penulis (2020)

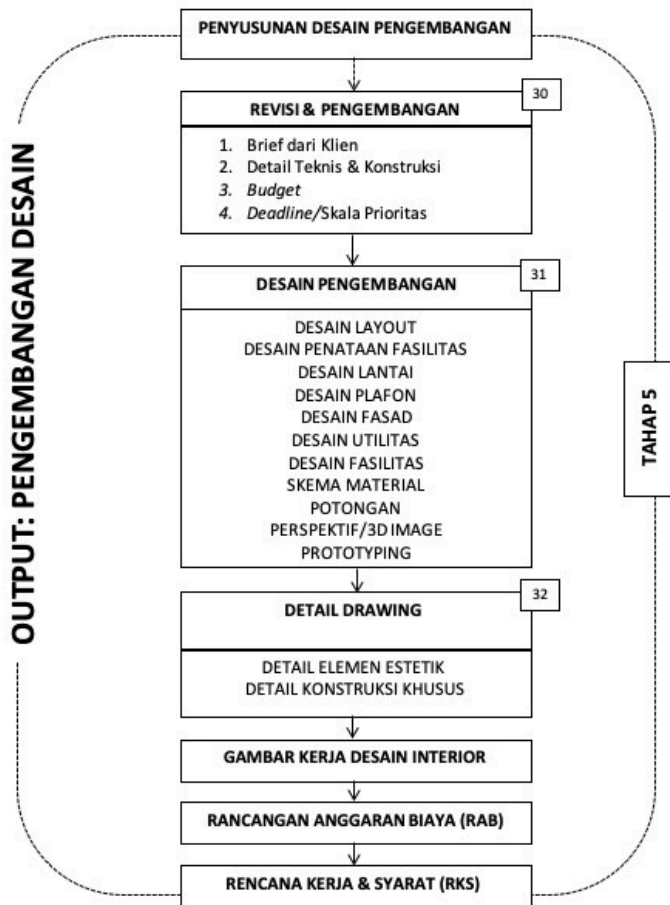
Pada tahapan proses mahasiswa telah menerapkan metode ilmiah berbasis riset, untuk menganalisis segala

potensi penyelesaian masalah yang telah dirumuskan pada tahapan sebelumnya. Dilanjutkan dengan proses pradesain, dimana mahasiswa mulai mengembangkan konsep desain interior dengan mengeksplorasi budaya



**Gambar 19. Output: Desain Konseptual**  
 Sumber: Penulis (2020)

Pada tahapan ini, mahasiswa mulai menyusun desain konseptual yang memuat program ruang yang sesuai dengan standar industri dan profesional. Desain konseptual dibuat seindah mungkin, sebagai bahan presentasi ke klien dengan mengikuti standar gambar teknik.



**Gambar 20. Output: Desain Pengembangan**  
Sumber: Penulis (2020)

Tahapan ini merupakan tahapan akhir metode Rachana Vidhi yang menghasilkan gambar proyek desain interior yang sangat teknis. Oleh karena itu seluruh gambar mengikuti standar gambar proyek. Keseluruhan dokumen proyek desain merupakan *output* akhir dari metode desain interior Rachana Vidhi, yang telah mengikuti hasil rumusan studi sebelumnya. Eksplorasi budaya ditempatkan pada tahapan pra desain dengan harapan mahasiswa mengembangkan desainnya berbasis pada budaya lokal, sesuai yang diamanatkan oleh Visi-Misi Prodi.

Sinergi metode desain interior ‘Rachana Vidhi’ dengan Revolusi Industri 4.0 diaplikasikan pada *data collecting* pada tahapan input, *modelling* pada tahapan pradesain dan desain konseptual. Pada *data collecting*, mahasiswa diarahkan memanfaatkan *big data* secara *real time*, mengenai fakta dan data dari objek kasus eksisting. Pada Tahapan pradesain mahasiswa ditekankan pada *insight searching*, dengan menggunakan *image* inspirasi ataupun parameter desain. Mahasiswa juga diarahkan untuk pengembangan ide & gagasan dengan *software mind-mapping* dalam menyusun konsep. Pada tahapan desain konseptual, mahasiswa diarahkan mengerjakan gambar kerja dengan manual (*hand drawing*) baik konvensional ataupun bantuan teknologi (*digital drawing*), untuk menghasilkan karya yang artistik. Pada tahapan konseptual juga digunakan dalam *modelling* untuk menghasilkan 3D *drawing* ataupun *prototyping*.

Pada tahapan pengembangan desain, mahasiswa ditekankan penggunaan *Computer Aided Design* (CAD) 2D dan 3D sesuai dengan standar gambar teknik.

#### **E. RANGKUMAN MATERI**

1. Metode Rachana Vidhi lahir dari kebutuhan sebuah panduan dalam praktik pembelajaran pada studio desain.
2. Metode Rachana Vidhi mengikuti hasil komparasi beberapa metode desain interior. Metode dari HDII sebagai organisasi profesi digunakan sebagai kerangka dasarnya.
3. Kekhususan metode 'Rachana Vidhi' adalah telah menggabungkan antara kedalaman materi strata 1 sesuai arahan Dirjen DIKTI, produk desainer interior, kemampuan dasar desainer interior sesuai dengan *interior design's body of knowledge* yang dikeluarkan oleh NCIDQ dan CIDA, strategi pengembangan budaya dan juga teknologi informasi sesuai revolusi industri 4.0.
4. Tahapan Metode Rachana Vidhi yang disebut juga dengan lima langkah (Pancaksana), diposisikan sebagai panduan praktis dalam mendesain, yang terdiri dari 32 langkah.
5. Metode Rachana Vidhi dapat tidak sepenuhnya diterapkan. Secara minimal, metode Rachana Vidhi dapat dilaksanakan dalam empat langkah, yaitu sampai Output-Desain Konseptual.



## **F. SOAL LATIHAN & EVALUASI**

1. Sebutkan apa saja urutan dari Metode Rachana Vidhi?
2. Apa perbedaan antara Rachana Vidhi dengan Pancaksana?
3. Jelaskan strategi pengembangan budaya dalam Metode Rachana Vidhi?
4. Jelaskan sinergi Metode Rachana Vidhi dengan revolusi industri 4.0?
5. Jelaskan eksplorasi budaya dalam metode Rachana Vidhi!

## **REFERENSI**

- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and the human sciences*. New York: John Willey & Sons.
- Haddad, R. (2013). *Research and Methodology for Interior Designers. 2nd World Conference on Design and Education (DAE)*.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. (2014). *Designing Interiors*. Hoboken, New Jersey, USA: John Willey & Sons.
- Lestari, T. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Bagi Siswa XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Piotrowski, C. (2016). *Designing Commercial Interiors*. Hoboken, New Jersey, USA: John Willey & Sons.
- Rais, M. (2010). *Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*.

*Seminar Nasional Pendidikan, Teknologi dan Kejuruan* (pp. 8-9). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Rengel, R. (2014). *Shaping Interior Space*. London: Bloombury Academic.

# BAB IV

## LIMA TAHAPAN (*PANCAKSANA*)

Tujuan Pembelajaran:

1. Mahasiswa mampu memahami tahapan dalam *Rachana Vidhi* yang dinamakan *Pancaksana*.
2. Mahasiswa mampu memahami spesifikasi tiap tahap sebagai dasar panduan pembuatan tugas studio desain.

## BAB V LIMA TAHAPAN (PANCAKSANA)

“Good Design is Obvious, Great Design is Transparent”-  
**Joe Sparano**

### A. PETUNJUK TEKNIS PANCAKSANA

Pancaksana digunakan dalam mengerjakan gambar kerja desain interior dan setiap tahapannya menyesuaikan dengan tahapan kerja profesional dan kaedah ilmiah. Pancaksana dijadikan panduan dasar dalam penyelesaian Gambar kerja Desain Interior dalam Mata Kuliah Pokok.

**Tabel 9. Perbedaan Jenjang Perkuliahan Desain Interior**

Nama Mk/Smt.	Kasus	Penekanan		Kompleksitas
		Pengetahuan	Kemampuan	
Desain Interior Rumah Tinggal (III)	<b>Living Space (Residensial)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manusia dan Interior</li> <li>Strategi interior</li> <li>Konsep Mimesis (Analogi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan Pengerjaan Gambar Kerja Desain</li> <li>Pengenalan Prototyping</li> </ul>	Rendah (45-60 m2)
Desain Interior Pelayanan Publik (IV)	<b>Working Space (Non Residensial)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alur Kerja</li> <li>Wayfinding</li> <li>Hubungan Antar Ruang</li> <li>Konsep Mimesis (Metafora)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terampil Pengerjaan Gambar Kerja Desain</li> <li>Terampil dalam Prototyping</li> </ul>	Sedang (200 m2)
Desain Interior Komersial (V)	<b>Retail Space (Non Residensial)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Citra Interior</li> <li>Psikologi Interior</li> <li>Konsep Mimesis (Esensi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahir Pengerjaan Gambar Kerja Desain</li> <li>Mahir dalam Pengenalan Prototyping</li> <li>Pengenalan Aplikasi Riset dalam Desain</li> </ul>	Sedang (300 m2)
Desain Interior Eksplorasi (VI)	<b>Culture Based Commercial Space (Non Residensial)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riset</li> <li>Eksplorasi Desain Berbasis Budaya</li> <li>Konsep Filosofis (Programatik)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahir Pengerjaan Gambar Kerja Desain</li> <li>Terampil Aplikasi Riset dalam Desain</li> </ul>	Sedang (400 m2)
Desain Interior Spesial Topik (VII)	<b>Specialties</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Filosofi Desain</li> <li>Karakter Desainer</li> <li>Konsep Filosofis (Utopia)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahir Pengerjaan Gambar Kerja Desain</li> <li>Mahir Aplikasi Riset dalam Desain</li> </ul>	Tinggi

Sumber: Penulis (2020)

Perbedaan jenjang dan objek kasus dalam perkuliahan digunakan sebagai dasar penerapan pancaksana, sehingga diharapkan hasil akhir karya desain yang ideal.

## **B. METODE PERKULIAHAN**

Pancaksana dalam proses perkuliahan diintegrasikan dengan metode perkuliahan Project Based Learning untuk mencapai hasil yang optimal. Metode *project based learning* yaitu model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek desain interior sebagai simulasi pekerjaan profesional lapangan (Lestari, 2015). Mahasiswa diarahkan untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam produk nyata berupa gambar kerja desain interior. Pelaksanaan perkuliahan berbasis proyek memuat tugas yang kompleks berdasarkan kepada proses penyelesaian terhadap segala permasalahan yang ditemukan di lapangan, yang menuntun mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah, mengembangkan penyelesaian masalah, membuat keputusan, menyusun dokumen proyek desain dan menyusun laporan proses desain yang dilakukannya secara mandiri atau berkelompok disesuaikan dengan kemampuannya. Proses yang dilakukan berkelompok adalah kegiatan survei lapangan dan mengumpulkan data lapangan yang diperoleh dalam kegiatan desain. Rais (2010) memaparkan langkah model

pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut :

- 1) **Membuka perkuliahan dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*)** pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan *driving question* yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Proses perkuliahan mempunyai pertanyaan besar yaitu bagaimana mengeksplorasi kearifan budaya lokal (*indigenous*) sebagai solusi terhadap permasalahan desain interior kekinian. Eksplorasi kearifan budaya lokal disesuaikan dengan Visi dan Misi Program Studi Desain Interior ISI Denpasar yaitu: **“Menjadi Pusat Unggulan (*Center of Excellence*) Desain Interior Berbasis Budaya Lokal Berwawasan Universal.”**
- 2) **Merencanakan proyek (*design a plan for the project*)** perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara dosen pengampu dengan peserta didik. Hal tersebut mendorong peserta didik agar merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subjek yang mendukung, serta menginformasikan alat dan bahan

yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek.

- 3) **Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*)** dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan mahasiswa diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Mahasiswa dibiarkan untuk mencoba menggali sesuatu yang baru (eksplorasi), akan tetapi dosen juga harus tetap mengasistensi agar aktivitas mahasiswa melenceng dari tujuan proyek. Proyek yang dilakukan oleh mahasiswa adalah proyek yang membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, sehingga dosen meminta mahasiswa untuk menyelesaikan proyeknya di luar jam kuliah (studio).
- 4) **Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)** dosen bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas mahasiswa selama menyelesaikan proyek. *Monitoring* dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap proses. Dosen berperan sebagai mentor bagi aktivitas mahasiswa. Dosen mengajarkan kepada mahasiswa bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok maupun mandiri. Ketika bekerja dalam kelompok setiap mahasiswa dapat memilih perannya masing-masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok. Ketika bekerja mandiri, mahasiswa menunjukkan integritas,

motivasi kerja dan profesionalitas yang tercermin dari sikap dan karyanya.

- 5) **Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*)** Penilaian dilakukan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh mahasiswa, serta membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dengan mempresentasikan dokumen proyek desainnya secara individu secara bergantian.
- 6) **Evaluasi (*evaluate the experience*)** Pada akhir proses pembelajaran, dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

### **C. CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN (OUTCOMES)**

Pancaksana juga mengakomodasi kualifikasi dasar yang harus dimiliki seorang desainer interior sesuai dengan standar ASID dan IFI, maka tujuan pembelajaran ini adalah:



1. **(Design Researching)** Desainer mampu mengidentifikasi, menganalisis dan mensintesis data yang dibutuhkan dalam konteks pemrograman ruang (*space programming*) dengan mengadakan riset dalam desain.
2. **(Design Drawing)** Desainer mampu menyusun, mengembangkan gagasan dan menuangkannya pada visualisasi gambar kerja desain yang memuat penyelesaian masalah interior serta ekspresi citra sebagai hasil akhir desain.
3. **(Design Communication)** Desainer mampu secara teknis dan logis akademis medesain dan mempresentasikan baik secara lisan, visual dokumen desain interior yang berupa desain konsep, gambar kerja dan detail serta *modelling* 3D; maupun tulisan akademis berupa skrip karya (dalam Haddad, 2013)

Cerminan keberhasilan mahasiswa baik dalam karya (*hard skills*) maupun sikap serta kinerja (*soft skills*), akan dinilai dengan indikator penilaian dengan mengacu pada kualifikasi dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer interior. Indikator penilaian kemampuan tersebut mengikuti indikator penilaian seperti yang dikemukakan oleh (Broadbent, 1973) yaitu:

**1. Berpikir Rasional (*Rational Thinking*)**

yaitu bagaimana rasionalitas pola pikir desainer yang tercermin pada visualisasi desainnya. Berpikir rasional juga mencerminkan penerapan silogisme dan penalaran yang baik setiap aktivitas yang

dilakukannya selama proses desain. Pada tahap ini juga dinilai wawasan dan pengetahuan dan metode yang digunakan desainer dalam proses desainnya.

## **2. Berpikir Kreatif dan Intuitif (*Intuitive or Creative Thinking*)**

yaitu bagaimana tingkat kreativitas desainer dalam proses penyelesaian masalah, pengolahan bentuk, padu padan elemen estetis dan citra akhir dari visualisasi desainnya. Implementasi Visi dan Misi Jurusan/Program Studi juga tercermin melalui sejauhmana mahasiswa dapat mengembangkan budaya sebagai basis pengembangan desainnya, untuk dapat mencipta produk desain interior yang ideal tanpa mencederai nilai asalnya.

## **3. Pengambilan Keputusan Desain (*Value Judgments*)**

yaitu bagaimana kualitas dan efektifitas penyelesaian masalah yang ditemui dalam kasus desainnya dan kualitas argumentasi ilmiah pada setiap keputusan desain yang diambil oleh desainer.

## **4. Kemampuan Kemeruangan (*Spatial Ability*)**

yaitu kemampuan mengolah ruang arsitektural, efektifitas komunikasi dalam ruang dan juga kemampuan untuk memprogram ruang demi meningkatkan efektifitas dan fungsionalitas desain interior. Ruang yang dihasilkan, diharapkan memngandung unsur kebaruan sebagai sumbangsih pemikiran akademis terhadap perkembangan praktik desain lapangan.

## **5. Kemampuan Komunikasi (*Communication Skills*)**

yaitu kemampuan untuk mengkomunikasikan ide, gagasan dan konsep desainnya baik lisan (presentasi), visual (karya) maupun tulisan (skrip karya) mencerminkan komunikasi desainer profesional.

Rengel (2014) menyatakan bahwa untuk belajar desain interior dimulai dari bangku kuliah, khususnya dalam kegiatan studio desain. Dalam studio desain, mahasiswa belajar secara hipotetikal sebuah proyek desain interior, yang kelak ketika telah lulus dan menjadi desainer interior profesional, mahasiswa lebih mengembangkan hasil proses pembelajarannya tersebut di lapangan. Cara terbaik untuk mempelajari desain interior adalah dengan mengerjakannya secara praktik. Desain interior tidak cukup dipelajari dengan menghafal atau mengaplikasikan formula-formula tertentu yang telah baku. Mahasiswa belajar desain dengan menyelesaikan permasalahan desain Penggunaan kemampuan dan praktik menggambar dalam desain interior mendorong desainer untuk menunjukkan secara eksplisit, bagaimana pola pikir desain (*design intent*) dan solusi desain secara spesifik ditunjukkan pada gambar kerja desain. Desainer interior adalah sebuah profesi yang bonafide yang selalu dituntut profesional, kreatif, tangguh dengan jiwa kewirausahaan, mempunyai visi yang kuat; dan kesemuanya wajib ditopang oleh kemampuan komunikasi yang persuasif.

#### D. OBJEK INTERIOR

Interior yang dapat diartikan secara peristilahan mempunyai bagian dalam sebuah bangunan mempunyai perbedaan dalam konteks peruntukan dan operasionalnya. Kategori interior menurut Kilmer & Kilmer (2014: 219) membaginya menjadi 2 jenis yaitu interior hunian (**residential**) dan interior non hunian (**non residential interior design**).

- **Residential interior** adalah lingkungan interior yang dihuni (*living space*) dimana penghuninya bertempat tinggal dan menghabiskan waktu hidupnya dalam jangka waktu yang cukup lama pada lingkungan tersebut. *Residential interior* memberikan tempat bertumbuh bagi civitasnya baik secara individual maupun penambahan jumlah keluarganya. *Residential interior* berhubungan dengan pengembangan *layout* ruang seiring dengan bertambahnya civitas atau makin kompleksnya aktivitas civitas.
- **Non residential interior** adalah desain interior yang hanya beroperasi dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan jam operasionalnya. Civitasnya bisa jadi tidak berhuni di sana dan kedatangannya berdasarkan tuntutan profesi semata. Interior non-residensial berhubungan dengan dunia bisnis, perkantoran atau bangunan dengan tujuan khusus.

Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan manusia akan ruang, maka makin berkembang jenis objek interior.

**Tabel 10. Perbedaan Residensial dan Non Residensial**

<b>RESIDENSIAL</b>	
Lingkungan buat berkehidupan/berkehunian, atau secara umum disebut 'rumah' atau perumahan	
A. Keluarga Tunggal atau Keluarga Jamak (Multifamily)	
1. Detached House 2. Apartemen, Townhouse 3. Kondominium, 4. Kontrakan/Kost (dormitories)	5. Manufacturing housing units 6. Mobile home (trailers) 7. Specialized
<b>NON RESIDENSIAL (juga disebut interior kontrak atau komersial)</b>	
Lingkungan yang berhubungan dengan dunia bisnis, perkantoran, <i>public domain</i> atau bertujuan khusus. Tidak berhubungan secara langsung dengan hunian	
<b>A. KANTOR</b> <b>B. INSTITUSI KEUANGAN</b> (Bank, Simpan-Pinjam, Lembaga Perkreditan (Credits Unions) dan Pusat Trading) <b>C. RETAIL</b> (Toko (stores & Shops), Mal, Pusat Perbelajaran, Showrooms, Galeri) <b>D. HOSPITALITY (DAN HIBURAN)</b> (Restoran, Tempat Makan, Hotel, Motel, Penginapan (Inn), Resort, Clubs, Theater, Concert Halls, Auditorium, Arenas, Covention Centers) <b>E. REKREASIONAL</b> Gymnasiums, Pusat Bowling, Kolam Renang, Pusat olahraga dan kesehatan <b>F. PERAWATAN KESEHATAN</b> Rumah Sakit, Klinik, Praktek Bidan, Praktek Dokter	<b>G. INSTITUSIONAL</b> Sekolah, Kampus, Universitas <b>H. PUBLIK DAN PEMERINTAHAN</b> Perpustakaan, Museum, Gedung Pemerintahan, Pengadilan, Gedung Legislatif, Kantor Pos <b>I. TRANSPORTATION</b> Banda Udara, Terminal Bis, Pesawat Terbang, Pesawat Luar Angkasa, Kereta Api, Kapal Laut, RV <b>J. INDUSTRIAL</b> Pabrik, Manufaktur, Laboratorium, Garages, Pergudangan, Workshop <b>K. SPECIALIZED</b> Desain set TV/Theater/Film, Studio, Desain Eksibisi, Kiosks

Sumber: Piotrowski, 2016

Piotrowski (2016) memaparkan jenis interior menjadi lebih detail dan tidak menutup kemungkinan bahwa keberadaannya akan terus berkembang, disesuaikan

dengan perkembangan dunia bisnis dan tren hunian kekinian.

**Tabel 11. Kategori Ruang Non Residensial**

<b>KANTOR KORPORAT DAN EKSEKUTIF</b>	<b>FASILITAS PARIWISATA &amp; HIBURAN</b>
Kantor Profesional	Teater/Bioskop
Institusi Keuangan	Museum
Kantor Hukum	Restorasi Bangunan Sejarah
Pialang Saham dan Investasi	<b>FASILITAS RETAIL</b>
Kantor Akuntan	Supermarket
Kantor Real Estate	Pusat Perbelanjaan/Mal
Kantor Travel	Toko Retail Khusus
Berama Jenis Kantor	Showroom
Restorasi dan Renovasi Interior Kantor	Galeri
<b>FASILITAS KESEHATAN</b>	<b>FASILITAS INSTITUSIONAL</b>
Rumah Sakit	Kantor dan Fasilitas Pemerintahan
Pusat Bedah	Sekolah
Fasilitas Berkebutuhan Khusus	Tempat Penitipan Anak
Klinik Dokter Gigi	Fasilitas Keagamaan
Panti Jompo	Penjara
Klinik Rehabilitasi	<b>FASILITAS INDUSTRI</b>
Laboratorium Medis	Area manufaktur
Klinik Dokter Hewan	Pelatihan Kerja dalam Ling. Industri
<b>FASILITAS PARIWISATA &amp; HIBURAN</b>	Lab. Riset & Pengembangan
Hotel, Motel dan Resort	<b>FASILITAS TRANSPORTASI</b>
Restoran	Bandara
Fasilitas Rekreasional	Terminal Bis & Stasiun Kereta Api
Spa dan Health Clubs	Kapal Pesiar
Kompleks Olahraga	Yacht
Golf Clubs	Pesawat kustom dan kendaraan korporat
Convention Center	Kendaraan Rekreasional
Taman hiburan dan mainan	

Sumber: (Piotrowski, 2016, p. 10)

Objek interior tersebut merupakan objek kajian dan penciptaan desain interior mahasiswa dalam menempuh proses pembelajaran pada Jurusan/Program Studi Desain interior. Keunggulan Pulau Bali sebagai lokasi kampus memberikan suatu keunggulan tersendiri bagi Mahasiswa, dimana pulau Bali sebagai daerah tujuan wisata internasional mempunyai keseluruhan objek interior untuk segmentasi internasional. Mahasiswa terbantu secara langsung dapat berinteraksi objek kasus tersebut. Kelemahannya adalah belum adanya bangunan tingkat tinggi (*high rise building*) di Bali, akibat penerapan Perda Bangunan, menyebabkan lulusan Jurusan/Program Studi wajib meningkatkan kompetensi dengan mendalami tipikal interior *high rise building* agar bisa bersaing secara nasional maupun internasional.

#### **E. TAHAP 1 INPUT**

Pancaksana secara praktik bersifat linear, jadi 1 tahap dapat dicapai dengan sebelumnya menyelesaikan tahap sebelumnya. Keberadaan antara 1 tahap dan tahap lainnya saling terkait, dengan mengujisilang tahapan sebelum-sebelumnya sebagai *feed back control*. Tahap *Input* dalam *Pancaksana* merupakan segala potensi dan pengetahuan yang diperlukan dalam pemahaman kasus (*understanding*) yang dipilih sebagai objek desain. Objek desain mahasiswa adalah desain interior yang telah terbangun (*built interior*) untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa dan acuan simulasi suatu proyek

desain. Tahap *Input* dilakukan dengan jalan deskripsi, tabulasi dan interpretasi terhadap setiap kebutuhan yang diperlukan dalam proses desain. Tahapan ini secara khusus menekankan pada pemahaman objek kasus sampai dirumuskannya masalah dalam desain interior. Pada tahapan *Input* dibagi menjadi beberapa elemen yaitu:

### **1. Kasus/Objek Interior (*Understanding*)**

Identitas suatu kasus merupakan suatu keniscayaan dalam proses pengenalan suatu objek. Identitas didata dan deskripsikan se jelas mungkin sebagai informasi awal terhadap objek desain. Tahapan ini dilakukan dengan mengungkapkan identitas kasus baik nama dan alamat lengkap dari objek/kasus yang dipilih mahasiswa dalam mata kuliah pokok. Identitas kasus juga tersurat melalui informasi pada kolom tugas dan judul tugas mahasiswa.

### **2. Karakteristik Eksternal Interior**

Eksternal interior adalah segala entitas yang mempunyai pengaruh baik langsung dan tak langsung kepada interior, yang berada di luar interior itu sendiri. Perbedaan antara eksternal dan internal interior dimulai dengan pemahaman ruang lingkup interior itu sendiri. Interior merupakan ruang dan segala elemen pembentuknya yang berada di dalam bangunan. Dibungkus oleh pelingkup (*enclosure*) sebagai kulit bangunan, dalam satu area properti sebagai kesatuan teritori suatu objek kasus. Eksternal interior dapat



diartikan sebagai entitas di luar kulit bangunan dan atau area properti (lahan hak milik dari objek kasus).

Maka dari itu maka dalam tahapan ini mahasiswa mengumpulkan segala data yang berhubungan dengan entitas eksternal interior, antara lain:

#### **a. Lokasi Kasus**

Mahasiswa menjelaskan melalui tekstual dan visual lokasi kasus untuk memberikan gambaran mengenai lokasi kasus kepada pihak lain. Gambaran lokasi kasus wajib bersifat informatif dan komunikatif untuk memberikan pengetahuan komprehensif kepada pihak lain. Mahasiswa dapat menyusunnya dalam kolase peta yang menerangkan dimana posisi lokasi kasus tersebut dengan menghubungkannya dengan alur transportasi utama atau mencantumkan *landmark* suatu daerah sehingga orang awam paham keberadaannya. Mahasiswa menyusun peta lokasi secara induktif yaitu dari makro ke mikro (Negara, Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Kelurahan, Banjar/RT/RW); jika terletak dalam kompleks Mal atau perkantoran ditunjukkan dengan jelas. Informasi Lokasi Kasus dalam Gambar Kerja Desain ditunjukkan melalui **peta lokasi**. Peta lokasi memuat juga:

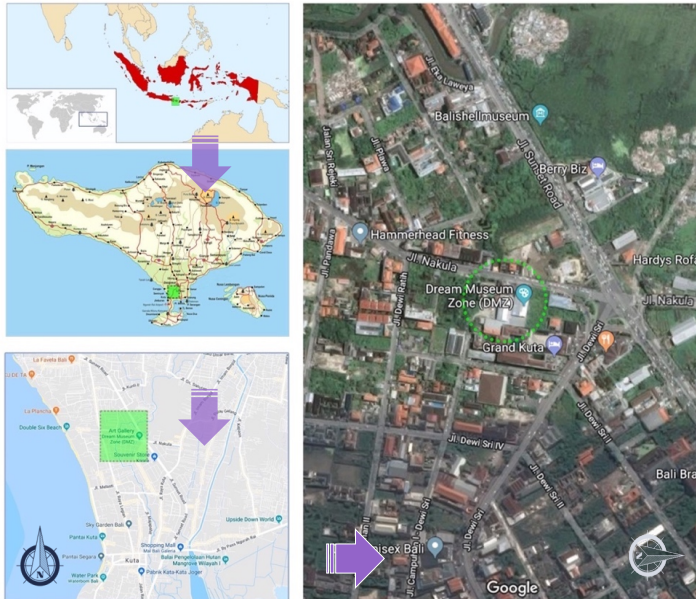
- 1) **Data jalur transportasi** di lokasi kasus, menampilkan peta lingkungan (gambar bangunan berisi informasi jalan lingkungan). Data jalur transportasi juga memuat penjelasan apakah, objek kasus terletak di Klasifikasi jalan fungsional di Indonesia berdasarkan

peraturan perundangan yang berlaku, seperti UU No. 38 Tahun 2004 tentang jalan, UU No.22 Tahun 2009 tentang Lalu lintas dan Angkutan Jalan. Perbedaan jenis jalan menurut peundangan tersebut adalah:

- **Jalan arteri**, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan utama/transportasi publik dengan ciri perjalanan jarak jauh, kecepatan rata-rata tinggi, dan jumlah jalan masuk (akses) dibatasi secara berdaya guna.
- **Jalan kolektor**, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan pengumpul atau pembagi dengan ciri perjalanan jarak sedang, kecepatan rata-rata sedang, dan jumlah jalan masuk dibatasi.
- **Jalan lokal**, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan setempat dengan ciri perjalanan jarak dekat, kecepatan rata-rata rendah, dan jumlah jalan masuk tidak dibatasi.
- **Jalan lingkungan**, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan lingkungan dengan ciri perjalanan jarak dekat, dan kecepatan rata-rata rendah.

Perbedaan karakteristik jalan ini akan mempengaruhi strategi desain pada tahap berikutnya. Jika terletak di jalan ramai membutuhkan komunikasi fasad yang ikonik yang secara cepat dapat menarik perhatian konsumen. Jika terletak di jalan yang agak lenggang, desainer dapat menghasilkan detail fasad lebih maksimal. Begitu juga

dengan objek kasus yang terletak di pinggir jalan atau memerlukan akses khusus untuk memasuki jalan-jalan lingkungan, yang memerlukan strategi khusus dalam penanda lokasi dan komunikasi arsitekturalnya.



**Gambar 21. Contoh Peta Lokasi**  
Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

- 2) **Data situasi lingkungan kasus**, menyajikan gambar bangunan dilengkapi bangunan lain di sekitarnya (perimeter), kurang lebih dalam radius 200 meter dari objek. Bangunan lain yang dimaksud adalah jenis bangunan yang spesifik yang dapat menjadi *landmark* bagi daerah objek kasus, sehingga memudahkan dalam pencarian lokasi objek kasus.

Gambar untuk menginformasikan data tersebut adalah peta situasi lingkungan.



**Gambar 22. Peta Situasi Lingkungan**

Sumber: Ariawan (2018)

- 3) Situasi lingkungan menggambarkan keadaan sekeliling objek yang berpotensi mempengaruhi kondisi objek/kasus dan pengguna di dalamnya.

Perbedaan faktor lokasi menentukan keberhasilan suatu objek kasus khusus bagi interior komersial. Lokasi dekat dengan area bisnis atau fasilitas pariwisata memberikan efek positif bagi aspek komersialisasi suatu interior komersial. Pada interior Residensial, faktor lokasi menentukan harga jual dan prestise suatu bangunan rumah tinggal, sehingga memerlukan suatu citra tertentu untuk memaksimalkan nilai ekonomisnya. Peta situasi lingkungan juga dapat digunakan untuk menginformasikan keberadaan kompetitor, yang

berpengaruh terhadap pendekatan desain yang nantinya akan dikembangkan dalam proses desain.

Peta lokasi yang ideal wajib menunjukkan secara jelas Infografis kepetaan seperti penanda utara, skala, akses transportasi utama, *landmark* daerah dengan pencantuman sumber sebagai bagian dari etika akademis.

## **b. Lingkungan**

Pembahasan Lingkungan dalam konteks karakteristik eksternal interior mendeskripsikan keadaan lingkungan di sekitar area properti yang berkenaan dengan desain interior.

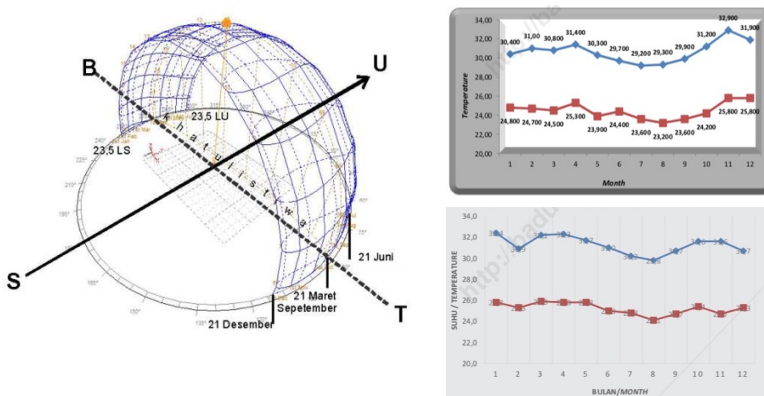
### **1) Kondisi Lingkungan**

Kondisi lingkungan tersebut mempengaruhi sistem interior yang secara langsung mempengaruhi aspek psikologis dan fisiologis pengguna ruang. Kondisi lingkungan berpengaruh secara fisika dan kimiawi mempengaruhi kondisi elemen pembentuk interior. Kondisi lingkungan dapat dibagi menjadi:

#### **a) Matahari dan Kelembaban Udara**

Pendidikan desain interior di Indonesia mengedepankan interior tropis dengan konsep ruang terbuka (*open-space*). Intensitas matahari yang tinggi menyebabkan kondisi iklimatik daerah menjadi panas dengan kelembaban udara yang tinggi. Garis pantai yang luas juga menyumbang faktor penyebab kelembaban tinggi pada bangunan di Indonesia, dengan konsekuensi tingginya

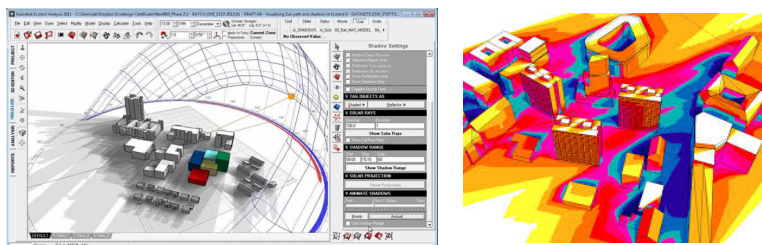
kadar garam pada kondisi bangunan dekat dengan lingkungan pantai. Hal tersebut menjadi pertimbangan utama dalam desain bangunan termasuk di dalamnya interior.



**Gambar 23. Fluktuasi Suhu di Kab. Badung (2016-2017)**  
 Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

Data matahari dan kelembaban udara dengan menggunakan *sun path diagram* secara manual dengan mengintegrasikan dengan data statistik yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik daerah setiap tahun. Pada era teknologi infomasi kekinian, desainer dibantu dengan perangkat lunak yang khusus mensimulasikan alur pergerakan matahari per satuan yang berhubungan dengan bangunan. Mahasiswa dapat menggunakan perangkat lunak tersebut ataupun mensimulasikan secara manual berdasarkan data yang dapat dipertanggungjawabkan. Perangkat lunak tersebut dapat memberikan peluang pengembangan desain berbasis cahaya matahari, bayangan, pencahayaan dan panas

yang menyebar pada bangunan per satuan waktu. Sehingga desainer dapat mengembangkan desainnya dengan mengkondisikan pengaruh matahari pada bangunan dan interior.



**Gambar 24. Software Analisis Pergerakan Matahari**

Sumber: [forum.autodesk.com](http://forum.autodesk.com) dan [extensions.sketchup.com](http://extensions.sketchup.com)

Fungsi kondisi lingkungan kategori matahari dan kelembaban udara, digunakan dalam penentuan jenis utilitas (penghawaan dan pencahayaan) alami atau buatan, bayangan bangunan, orientasi dan vista bangunan serta bukaan ruang.

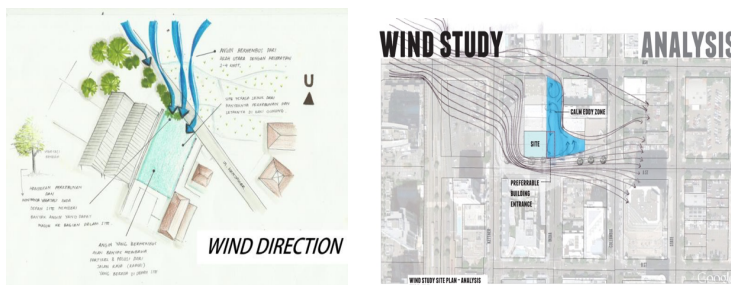
## **b) Angin**

Kondisi lingkungan kategori angin dan pergerakannya berfungsi untuk menentukan penentuan massa bangunan dan jenis utilitas yang akan diterapkan. Konsekuensi kondisi suhu dan kelembaban yang tinggi, memerlukan pertimbangan alur gerak angin yang melewati bangunan untuk mendinginkan suhunya secara alami. Pergerakan angin di Bali khususnya mempunyai alur gerak dan intensitas yang berbeda setiap bulannya.



**Gambar 25. Contoh Pergerakan Angin di Kabupaten Badung**  
Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

Teknis ilustrasi analisis pergerakan angin yang berhubungan dengan desain interior dapat dikerjakan melalui manual ataupun analisis melalui perangkat lunak. Analisis pergerakan angin (*wind direction analysis*) juga membantu desainer untuk menentukan bentuk, dimensi, orientasi dan bukaan bangunan untuk memaksimalkan potensi pergerakan angin dalam interior bangunan.

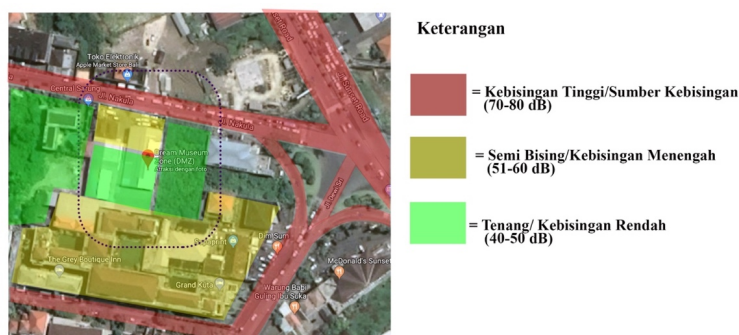


**Gambar 26. Analisis Pergerakan Angin**  
Sumber: Purisari dkk (2017) dan richardleonardblog.wordpress.com



### c) Suara dan Kebisingan

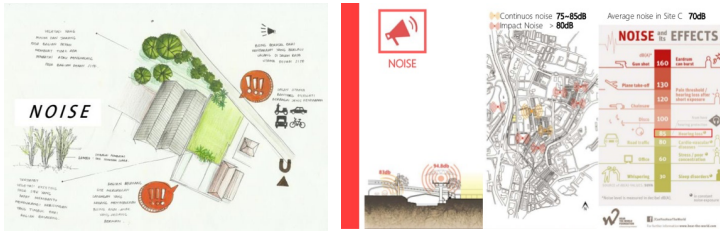
Aspek suara digunakan dalam proses desain untuk mengetahui intensitas kebisingan di dalam maupun di luar/sekitar *site*, sumber kebisingan, mengetahui jenis pencemaran yang ada di dalam serta di luar *site*, dan menentukan pengaruh pencemaran suara (*noise*) terhadap *site*.



**Gambar 27. Contoh Pengaruh Intensitas Suara**

Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

Fungsi Kondisi lingkungan kategori suara dan kebisingan dalam interior adalah untuk menentukan jenis *noise barrier* pada pelingkup bangunan atau *noise absorber* dalam desain interior. Hal tersebut bertujuan agar kondisi *noise* tidak mempengaruhi psikologis dan fisiologis pengguna dengan gubahan ruang, orientasi dan pemilihan material. Data suara dan kebisingan dijadikan dasar untuk analisis kualitas akustika dalam ruangan. Jika sangat mengganggu, berarti membutuhkan konstruksi dan desain elemen akustika yang dapat menyerap atau membelokkan kebisingan tersebut.

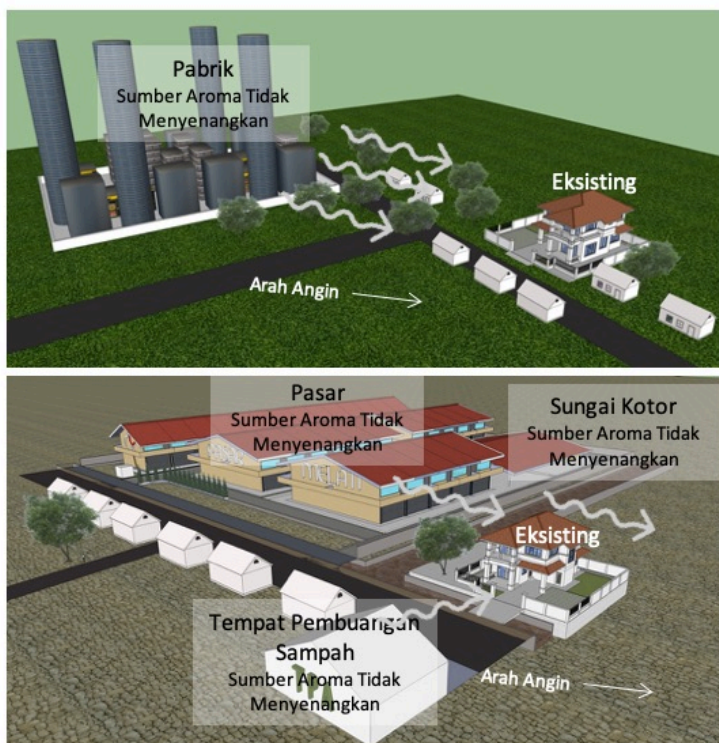


**Gambar 28. Contoh Noise Analysis**  
 Sumber: Purisari dkk (2017) dan Loong (2017)

**d) Aroma**

Tipe berbeda dari aroma secara signifikan mempengaruhi perilaku pengguna ruang. Aroma sebagai unsur desain spesifik yang mempunyai pengaruh besar terhadap penciptaan atmosfer ruang juga harus diperhatikan kesesuaiannya dengan tujuan ruang dan aktivitas pemakai ruang. Jika aroma tidak sesuai dengan tujuan ruang dan aktivitas pemakai ruang, maka produktivitas aktivitas pemakai ruang akan berkurang atau bahkan mungkin akan meninggalkan ruang, karena ketidaknyamanan (Kusumarini, 2005). Aroma dalam desain interior dapat dibedakan menjadi **aroma eksternal**, yang mengacu kepada aroma yang timbul dari luar area properti yang mempengaruhi secara langsung kualitas aroma dalam interior; dan **aroma internal** yang mengacu pada usaha pengkondisian aroma tertentu yang meningkatkan kinerja indera penciuman (*olfactory*) pengguna ruang, yang mempengaruhi perasaannya dalam ruang. Pembahasan kondisi lingkungan

menitikberatkan pada pembahasan aroma secara eksternal, dengan jalan mahasiswa mengamati unsur pemantik aroma dari lingkungan yang bisa dibedakan menjadi, menyenangkan (*pleasant*) atau tidak menyenangkan (*unpleasant/smelly*)



**Gambar 29. Contoh Informasi Pengaruh Aroma pada Objek**  
Sumber: digambar Ariawan (2018)

Contoh aroma yang menyenangkan adalah lokasi objek kasus yang dekat areal persawahan, pegunungan, pantai dan lain sebagainya. Contoh aroma yang tidak menyenangkan adalah lokasi objek kasus yang dekat lingkungan industri/pabrik yang mengeluarkan asap,

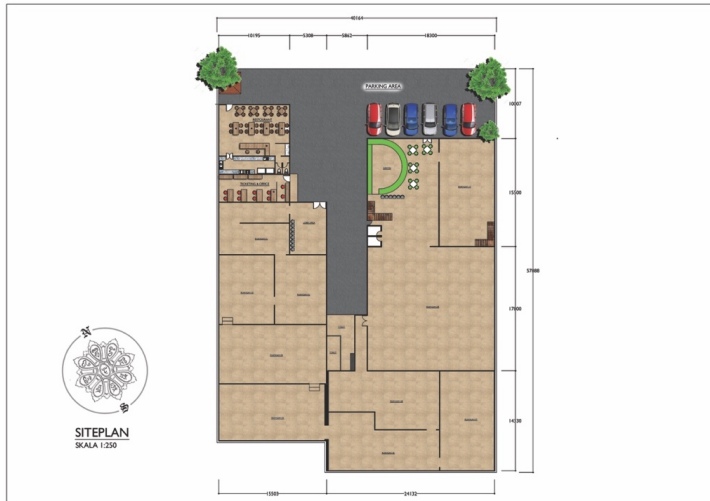
pasar tradisional, sungai yang penuh sampah, tumpukan sampah dan lain sebagainya. Pengaruh aroma pada objek kasus berhubungan sangat erat dengan arah angin dan kedekatan objek kasus dengan sumber aroma. Oleh karena itu dalam pengembangan selanjutnya, mahasiswa wajib mempertimbangkan orientasi dan bukaan interior yang ideal, untuk menghindari aroma tidak menyenangkan ke dalam interior.

### **c. Studi Site**

Tahapan ini membahas pembelajaran mengenai aspek arsitektural berupa bangunan fisik dan batas teritori bangunan sebagai bagian dari area properti. Studi *site* menunjukkan bidang area properti yang masih dapat dikembangkan sebagai konsekuensi dari proses desain. Pada tahapan studi *site* mahasiswa menginformasikan:

#### **1) Site Plan**

Menginformasikan denah *site* yang ditunjukkan melalui visualisasi *site plan* yang memuat gambar dan dimensi bangunan, area parkir dan akses utama dari eksterior ke interior. Fungsi *site plan* adalah untuk sebagai panduan dalam penentuan bukaan ruang, studi koefisien keluasan parkir dibandingkan dengan pengunjung dan akses utama ke jalan raya. *Site plan* dilaporkan dilengkapi dengan dimensi umum, dengan gambar yang skalatis. *Site plan* dalam desain interior, menginformasikan bentuk ruangan dalamnya, dengan menghilangkan atap bangunan.



**Gambar 30. Contoh Site Plan**  
 Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

## 2) Kondisi dan Potensi Site

Pada tahapan ini mahasiswa belajar untuk mengungkap potensi dari kondisi *site* yang belum dioptimalkan secara faktual. Proses pengungkapan tersebut diinformasikan melalui penjabaran visual dari keseluruhan potensi yang dimiliki oleh *site*. Hal tersebut berhubungan penguatan psikologis meruang dan aspek komersialisasi dari objek kasus. Kesemuanya penguatan tersebut berhubungan dengan bukaan bangunan (*vista*) dan orientasi bangunan yang melingkupi interior.

*Vista* adalah objek yang dibingkai secara semu dan bisa dengan mudah dinikmati keindahannya. Dikatakan semu, karena bingkai ini bukan bingkai sesungguhnya, melainkan sebuah benda dengan tugas seolah-olah membingkai dalam arsitektur. Biasanya, *vista*

hadir dalam bentuk keindahan panorama alam "dibingkai" oleh jendela sehingga bisa dilihat dari dalam rumah menyerupai lukisan alam. Vista erat sekali dengan unsur penglihatan. Vista sinonim dengan istilah *picturesque* dalam desain interior (Muhammad, 2012).



**Gambar 31. Contoh Penerapan Vista**

Sumber: [www.wallpapername.com](http://www.wallpapername.com) dan [wall.alphacoders.com](http://wall.alphacoders.com)

Mahasiswa juga menginformasikan bagaimana pengaruh vista tersebut pada citra dan atmosfer desain interior yang ingin dikuatkan. Jika perimeter berdekatan dengan persawahan, pastikan bahwa dalam 5-10 tahun tidak beralih fungsi menjadi hunian yang justru memberikan citra negatif melalui vista interiornya.

Pembahasan potensi *site* juga mengemukakan studi kompetitor khususnya untuk interior non residensial, yaitu bagaimana kondisi kompetitor dalam jarak 10 km. Kompetitor yang dimaksudkan adalah objek yang memiliki usaha yang sejenis dengan objek kasus, yang kiranya mempengaruhi konsumen untuk mengalihkan kunjungan ke kompetitor dibandingkan dengan objek kasus yang didesain. Desain interior komersial pada era disrupsi kadangkala menggunakan pendekatan 'ikuti pesaing (*follows the competitors*)' dengan

mempelajari kelemahannya dan kekuatannya. Data studi tentang kelemahan dan kekuatan kompetitor tersebut digunakan sebagai masukan dalam proses desain selanjutnya.

#### **d. Literatur**

Proses desain interior akademis tidak terlepas dari penggunaan literatur baik sebagai acuan standar, pengembangan kognitif dan penguatan literasi sebagai bagian dari proses berpikir desain. Literatur yang digunakan dalam proses desain dapat dibedakan menjadi:

##### **1) Dokumen Sebagai Batasan Desain (*Constraint*)**

Dokumen merupakan semua persyaratan administrasi yang dimiliki oleh objek kasus sebagai masukan ke dalam proses desain. Pada bangunan residensial semisal apartemen, desainer wajib tunduk pada dokumen yang dikeluarkan oleh pengembang (*developer*) mengenai batasan teknis desain. Pada bangunan komersial dokumen sebagai batasan desain ini menjadi hal wajib yang dipatuhi oleh desainer semisal:

##### **a) Dokumen Branding & Design/Corporate Identity**

Beberapa perusahaan khususnya perusahaan cabang, *franchise* atau komersial lainnya yang memiliki panduan khusus mengenai *corporate identity* yang berhubungan dengan strategi *branding*-nya, mengetatkan citra visual desain pada interiornya. Desainer wajib tunduk pada panduan tersebut dan mengolah kreativitasnya pada

celah-celah panduan yang mengizinkan suatu inovasi dalam desain. Contoh penerapan dokumen *branding* adalah interior makanan cepat saji, bank, penyedia layanan telekomunikasi dan kantor lembaga pemerintah/daerah.

### **b) Dokumen Teknis Pengerjaan Desain**

Dokumen teknis pengerjaan desain merupakan dokumen yang mengatur bagaimana suatu desain interior akan dibangun dalam suatu tempat. Contohnya adalah ketika mendesain suatu objek dalam lingkungan mal, apartemen, hotel kantor atau ruko tertentu yang telah memiliki panduan mendesain khusus seperti durasi operasional kerja, tingkat privasi, keberadaan utilitas dan hal teknis lainnya.

Dokumen teknis juga dapat berupa gambar kerja pada objek sebelumnya yang digunakan sebagai bagian dari pengajuan IMB (Ijin Mendirikan Bangunan), mahasiswa dapat menggunakan dokumen tersebut sebagai panduan dalam desain interior selanjutnya.

## **2) Peraturan Pemerintah**

Peraturan pemerintah merupakan keputusan yang mutlak ditaati oleh desainer dalam mendesain interior karena berhubungan dengan Ijin dan administrasi lainnya. Desainer yang tidak mentaati akan berhadapan dengan hukum. Peraturan Pemerintah baik Negara maupun Daerah, masing-masing memiliki aturan yang



spesifik dengan mengacu kepada aturan yang lebih tinggi (*lex superior*). Peraturan pemerintah ada yang bersifat persyaratan gedung, keamanan gedung, tata ruang wilayah, bangunan untuk masyarakat disabilitas dan karakter arsitektur suatu wilayah serta aturan mengenai profesi.

### **3) Literatur bagi Panduan Desain**

Desainer akademis memerlukan acuan literatur akademis dalam melaksanakan proses desain interior, sebagai bagian dari kegiatan ilmiah dan argumentasi setiap kegiatan serta hasil keputusan desain yang dihasilkannya. Literatur dalam desain, ada yang bersifat populer dengan penggunaan bahasa untuk mayoritas orang awam, maupun buku teks (*text book*) maupun artikel ilmiah dalam jurnal atau prosiding, dengan penggunaan bahasa ilmiah dan akademis. Penggunaan literatur ada yang bersifat pengetahuan umum/populer yang mengemukakan isu, tren dan potensi pengembangan desain dan ada yang bersifat panduan teknis, yang mengungkapkan standar desain interior berdasarkan kasus yang spesifik. Penggunaan literatur wajib menggunakan etika akademis melalui proses kutipan dan parafrase untuk menguatkan iklim akademis yang antiplagiat dengan hasil karya yang berkualitas.

### **3. Karakteristik Internal Interior**

Karakteristik internal interior berhubungan dengan civitas atau pengguna ruang dalam suatu interior. Jika karakteristik eksternal berhubungan dengan sistem arsitektural sebagai pelingkup bangunan, maka karakteristik internal berhubungan aspek manusia sebagai subyek dari interior itu sendiri. Informasi tentang karakteristik internal interior dilaporkan dengan jalan tabulasi hasil pengamatan lapangan. Karakteristik internal interior dapat dibagi menjadi:

#### **a. Informasi Civitas**

Informasi civitas disesuaikan dengan kebutuhan desain berdasarkan jenisnya apakah residensial atau non-residensial (komersial). Teknis pelaporan memuat seluruh data yang berhubungan dengan:

##### **1) Interior Residensial**

Mahasiswa menginformasikan data dari setiap penghuni/residen dengan penjabaran melalui tabulasi:

- Identitas Pengguna
- Usia
- Jenis Kelamin
- Profesi
- Agama
- Hobby
- Preferensi/Kecenderungan menyukai Desain Interior yang spesifik (gaya, warna, motif, ruang dll)
- Batasan Fisik/Psikis

Keseluruhan data tersebut ditabulasikan sehingga jelas menginformasikan informasi lapangan secara rinci dan jelas.

**Tabel 12. Contoh Tabulasi Informasi Civitas**

Identitas	Usia	Jenis Kelamin	Profesi	Agama	Hobby	Preferensi Desain	Batasan Fisik
Budi Subudi (Kepala Keluarga)	40	Laki-laki	PNS	Islam	Bermain Tenis Meja, mengaji	Minimalis, Warna hijau dan kaligrafi	Asam urat, kolesterol tinggi
Dst...							

Sumber: Penulis 2020

Tabulasi Informasi Civitas dilanjutkan dengan Tabulasi Aktivitas Civitas berdasarkan durasi waktu. Masing-masing pengguna didata kegiatannya dari bangun tidur pagi sampai tidur lagi.

**Tabel 13. Tabulasi Aktivitas Pengguna Ruang**

Pengguna	Aktivitas	Jam	Ruang
Bapak	Bangun tidur	06.00	Kamar Tidur Utama
	MCK	06.01-06.25	Kamar Mandi
	Mempersiapkan diri untuk kerja	06.26-07.00	Kamar Tidur Utama
	Sarapan	07.00-07.30	Ruang Makan
	Berangkat Kerja		
	Dst...		

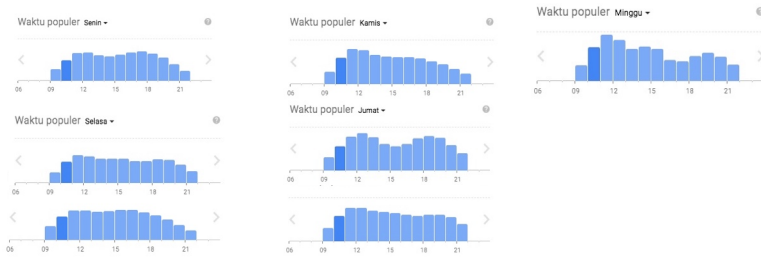
Sumber: Penulis 2020

Interior Residensial memungkinkan mahasiswa untuk menanyakan langsung kepada penghuni sebagai pengguna ruang, sehingga data yang dikumpulkan berdasarkan sumber primer. Informasi yang dicatat adalah aktivitas pengguna yang berlangsung di dalam interior selama 1 hari. Bukan aktivitasnya di luar ruangan. Catat pola aktivitasnya, yaitu aktivitas yang selalu berulang dan ditambahkan dengan aktivitas yang dilakukan pada durasi waktu tertentu.

## 2) Interior Non-Residensial

Interior non-residensial memerlukan teknis khusus dalam pengumpulan datanya. Hal tersebut dimulai dari pengurusan ijin survey sampai pendekatan personal dalam pengumpulan data lapangan, yang berhubungan dengan pengumpulan informasi civitas. Pada Interior Non-Residensial cukup sulit untuk mengumpulkan basis data per individu, jadi menggunakan sistem *sampling* baik *purposive* maupun *random sampling*. Mahasiswa dapat dibantu dengan teknologi informasi dengan google forms atau menggunakan 'data besar' (*big data*) sesuai dengan revolusi industri 4.0 melalui website terkait. Informasi civitas meliputi:

- **Data kepemilikan** memuat tentang bentuk perusahaan (kepemilikan tunggal atau jamak), visi & misi perusahaan dan identitas korporat.
- **Data Pengelola** memuat jumlah, jenis kelamin, *job description*, aktivitas, alur kerja dan komunikasi serta struktur organisasi pengelola.
- **Data stakeholders** memuat tentang mitra kerja perusahaan tersebut yang berhubungan alur distribusi, kolega, *stock* dan *supply*.
- **Data Konsumen** memuat tentang gambaran umum tentang karakteristik konsumen dan juga berhubungan dengan segmentasi pasar yang disasar oleh perusahaan (komersial) yang memuat: *Range Umur*, *Range Jenis Kelamin*, *Range Usia*, *Range Status Ekonomi*, *Range Kebangsaan*.



**Gambar 32. Data Kunjungan melalui Google Maps**

Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

Pada situs tertentu memuat kolom komentar yang berisikan *review* konsumen terhadap objek kasus, baik *review* negatif maupun positif. Mahasiswa dapat menggunakan data tersebut, untuk mengumpulkan respon konsumen terhadap objek kasus terkait.

- **Data produk baik berupa jasa atau barang** yang informasinya memuat dimensi tata letak produk yang dijual, dimensi produk dan dimensi interaksi konsumsi dengan produk serta alur penjualan serta rantai pasok (*supply chain*) produk.
- **Data kompetitor** memuat informasi tentang kompetitor usaha yang sejenis dalam radius 10 Km dari eksisting. Masing-masing kompetitor dengan usaha yang sama didata apa kelebihan (desain bangunan, strategi pemasaran dan identitas) masing-masing kompetitor tersebut. Perbedaan pada pembahasan kompetitor pada potensi *site* dan denah situasi adalah pembahasan lebih mendetail mengenai kompetitor tersebut.

- **Sistem pelayanan** memuat tentang jam pelayanan, *event* (acara-acara yang bersifat insidental), jam sibuk (*rush hour*).

## **b. Spesifikasi Kasus**

- **Residensial**

Pada tahapan ini mahasiswa melaporkan beberapa hal mendetail tentang hal-hal mendasar mengenai objek kasusnya, berhubungan dengan nilai pendidikan keluarga yang ditanamkan dan atau posisi objek rumah tinggal bagi civitas. Contoh nilai keluarga adalah religius, patriarki, mengutamakan pendidikan, berbasis pada kesamaan hobby dan lain sebagainya. Contoh posisi rumah bagi civitas adalah rumah tempat beristirahat, rumah sekaligus ruang bekerja (dikenal juga dengan *Small Office Home Office* (SOHO), rumah toko (ruko), rumah kantor (rukan), rumah sebagai pendalaman spiritual.

- **Non-residensial**

Pada tahapan ini mahasiswa mendata:

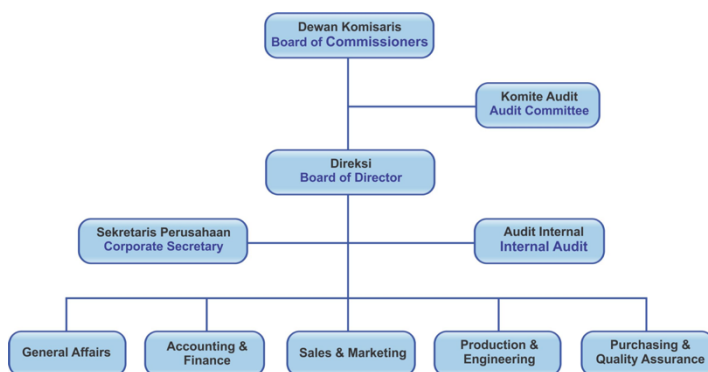
- 1) **Bentuk perusahaan** yang dibedakan menjadi swasta, pemerintah atau multinasional
- 2) **jenis perusahaan** yang dibedakan berdasarkan lapangan usahanya seperti:
  - a) **Perusahaan Ekstraktif** (perusahaan yang kegiatannya langsung mengambil serta memanfaatkan hasil kekayaan alam, contoh: pertambangan, kelautan)

- b) **Perusahaan Industri atau manufaktur** (perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan bahan baku menjadi bahan jadi)
  - c) **Perusahaan Agraris** (perusahaan yang bergerak di bidang pengelolaan sumber daya alam)
  - d) **Perusahaan Jasa** (perusahaan yang memberi jasa tertentu kepada pelanggan)
  - e) **Perusahaan Dagang** (perusahaan yang usaha utamanya membeli suatu barang dan menjual kembali kepada pelanggan)
  - f) **Yayasan/ Lembaga Sosial/ Politik/Agama/Budaya**
  - g) **Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)**
- 3) Visi & Misi Perusahaan sebagai dasar operasional perusahaan.
- 4) Mahasiswa juga mendata nilai yang ditanamkan perusahaan (*corporate value*) yang diimplementasikan pada setiap langkah perusahaan.

Mahasiswa semaksimal mungkin mengetahui spesifikasi kasus sehingga memahami arah pengembangan desain interior, sebagai wadah aktivitas keseluruhan operasional perusahaan tersebut. Pada tahapan ini mahasiswa juga diluaskan wawasannya, pada berbagai jenis usaha untuk memberikan pengetahuan dan menumbuhkan motivasi untuk berwirausaha kelak.

### c. Struktur Organisasi

**Struktur organisasi** adalah bagaimana pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan secara formal, di dalam suatu perusahaan. Struktur organisasi menunjukkan alur komando dan wewenang pelimpahan tugas dan birokrasi dalam komunikasi perusahaan. Banyaknya cabang dalam struktur organisasi menunjukkan keperluan manusia untuk berada dalam posisi tersebut. Dalam konteks desain interior, struktur organisasi mempengaruhi jumlah ruang, jenis ruang dan hubungan antar ruang yang dipengaruhi oleh alur komando dalam ruang.



**Gambar 33. Contoh Struktur Organisasi**

Sumber: lionmesh.com

Pada tahapan ini mahasiswa mendata dan melaporkan struktur organisasi objek kasusnya. Struktur organisasi hanya dibuat pada interior non residensial, karena interior residensial mempunyai struktur organisasi yang sangat sederhana dan juga status antar anggota yang



mempunyai kedudukan yang sama. Pada interior, struktur organisasi juga menentukan peran spasial (*spatial roles*) yang membedakan kualitas kemeruangan dari perbedaan posisi dalam organisasi. Semisal ruang direktur yang terletak pada posisi paling atas akan berbeda dengan ruangan *accounting* dan keuangan. Karena semakin tinggi posisi seseorang dalam struktur organisasi fasilitas dan kompensasi yang diterimanya berbeda, yang berhubungan dengan citra dan prestise suatu perusahaan.

#### **d. Alur Aktivitas**

Rengel (2014) menyebutkan bahwa keilmuan desain interior menekankan 3 hal utama dalam pembahasannya yaitu fungsi, ruang (*space*) dan tempat (*place*). Fungsi mengacu pada sesuatu yang seharusnya dilakukan oleh seseorang dalam lingkungan yang spesifik. Ruang adalah sesuatu yang abstrak yang melingkupi keseluruhan entitas di dunia secara universal. Dalam pembahasan ruang arsitektural juga mencakup baik eksterior (pelingkup) juga interior sebuah bangunan yang ditempati. Ketika mendesain dan membangun sebuah proyek, desainer mengklaim sebuah ruang dan membaginya dalam cara yang spesifik untuk memenuhi kebutuhan suatu proyek. Ruang yang abstrak tersebut agar bisa didefinisikan oleh pengamat, dibatasi oleh pembatas (*boundaries*), bentuk dan dimensi. Ruang (*space*) berubah menjadi tempat (*place*) ketika 'wujudnya' jelas dapat dikenali sebagai entitas terpisah dari yang

lainnya dan memiliki tujuan yang dapat diidentifikasi secara khusus. 'Tempat' menjadi dikenali sebagai ruang-ruang khusus dengan batasan, dalam peristiwa atau fungsi yang spesifik terjadi dalam suatu ruang dan waktu tertentu.

Salah satu yang membedakan ruang dan tempat adalah aktivitas yang terjadi atau diproyeksikan akan diciptakan di dalamnya. Ruang yang bersifat abstrak ketika dibagi menjadi sebuah tempat (istilahnya berubah menjadi 'ruangan') ketika suatu aktivitas dalam bangunan terjadi di dalamnya. Aktivitas ini bisa timbul secara alami (*by nature*) atau dikonstruksi dengan intervensi desain (*by design*) melalui elemen arsitektural yang tersedia dalam bangunan. Ruang yang abstrak dimiliki secara persepsional oleh manusia disebut dengan teritorial (*space bubble*), dimana tingkat apresiasi dengan standar keintiman/privasi sampai penerimaan sosial-publik mempunyai dimensi jarak tertentu. Jika batas teritori tersebut dilanggar akan menimbulkan ketidaknyamanan bagi manusia sebagai pengguna ruang. Teritorial tersebut memiliki 2 sifat yaitu ada yang bersifat statis menjadi suatu ruangan dengan batasan teritori privasi tertentu dan jika bersifat dinamis menjadi suatu jarak dan alur aktivitas.

Alur aktivitas secara umum menurut Rengel (2014) menjadi acuan baku bagi pengguna ruang ketika memasuki ruangan (*out-in*), beraktivitas di dalamnya dan keluar ruangan (*in-out*). Tujuan desain interior pada

hakekatnya adalah membentuk suatu pengalaman meruang (*spatial experience*) yang mempengaruhi emosinya secara psikologis dalam ruangan. Tujuan akhirnya adalah perasaan bertempat (*sense of place*) berupa kebetahan, kecocokan beraktivitas lama dalam ruangan dan perasaan menyenangkan berada dalam ruangan; yang muaranya adalah keberikatan tempat (*place attachment*). Keberikatan tempat ini merupakan tujuan akhir desain interior. Dengan keberikatan tempat pengguna ruang akan mencari ruangan dengan keberikatan tempat yang tinggi dibandingkan dengan ruang yang sejenis. Untuk interior non residensial hal tersebut sangat diperlukan dalam membentuk konsumen yang loyal, bagi interior residensial hal tersebut diistilahkan dengan 'Home Sweet Home' dan "There is No Place Like Home'.

Oleh karena itu alur aktivitas merupakan salah satu bagian yang penting dalam penentuan hubungan dan alur sirkulasi interior. Rengel (2014) menjelaskan tahapan orang memasuki sebuah interior bangunan yaitu:

**a. Mendekati (*Approach*)**

Proses mendekati pada suatu bangunan merupakan alasan utama ketika seseorang memutuskan untuk mengunjungi suatu bangunan tertentu. Pada kasus tertentu, seseorang mendekati untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti kebutuhan makan, kebutuhan ketemuan dengan seseorang, urusan bisnis,

urusan administrasi dan lain sebagainya. Proses mendekati dapat terjadi karena (1) pengguna mempunyai urusan dan sudah pernah memasuki bangunan itu sebelumnya (2) pengguna mempunyai urusan dan belum pernah memasuki bangunan itu sebelumnya (3) pengguna tertarik untuk masuk tanpa ada kebutuhan, murni karena ingin tahu. Peran fasad sangat berpengaruh terhadap point nomor (3) sedangkan peranan *place attachment* sangat berpengaruh pada *point* (1) dan (2).

**b. Kedatangan secara umum 1 (*Overall Arrival 1*)**

Proses kedatangan secara umum tahap 1 ini adalah kegiatan membuka pintu dari luar dan mulai masuk ke dalam. Pengalaman memasuki suatu interior dimulai dari tahap ini. Desain suatu *main entrance* mempunyai fungsi untuk memberikan kesan yang berbeda ketika pengguna memasuki secara awal sebuah ruangan. Visualisasi desain yang kompleks pada *main entrance* akan membingungkan pengguna ruang dalam menentukan alur kegiatan berikutnya.

**c. Kedatangan secara umum 2 (*Overall Arrival 2*)**

Tahap ini konsumen mulai berinteraksi dengan ruang transisi (*lobby*) dan mulai mencapai ruang resepsionis jika penanda ruangan kurang menginformasikan tujuan dari pengguna ruang. Kesan pertama konsumen akan dibangun pada ruang transisi ini, karakter dan *corporate identity* wajib diaplikasikan pada ruangan ini.

#### **d. Menunggu (*Waiting*)**

Pada interior non residensial tertentu dengan sistem keamanan yang baik seperti klinik, kantor, hotel dan restoran; pengguna ruang akan disuruh menunggu sesaat sebelum diantar ke tujuannya atau menitipkan barang kepemilikannya pada saat akan memasuki ruangan tertentu. Ruang tunggu ini juga wajib mengkomunikasikan signifikansi konsep, karena sembari menunggu aktivitas pengguna ruang secara instingtif akan melihat ke interior ruangan. Kesan interior semakin mempengaruhi emosi pengguna ruang pada ruang tunggu.

#### **e. Bergerak ke tujuan (*Waiting to Destination*)**

Pada tahap ini pengguna ruang akan mengamati keseluruhan interior dan alur sirkulasi (*pathway*) dan kualitas sirkulasi (*wayfinding*) yaitu kemudahan dalam mencapai tujuannya dalam ruangan.

#### **f. Kedatangan ke Destinasi Aktivitas (*Arrival at The Activity Destination*)**

Pada tahap ini pengguna ruang mulai berinteraksi dengan tujuan utamanya ke dalam bangunan. Tahapan ini dapat diistilahkan pengguna ruang baru mencapai inti ruangan (*core/axis mundi*). Visualisasi desain interior untuk mendukung tahap ini wajib memberikan kesan yang mendukung aktivitas utamanya, apakah keseriusan, keramahtamahan, romantis, bonafide, profesional dan lain sebagainya.

**g. Berhubungan dengan Target Aktivitas (*Engaging the Target Activity*)**

Pada tahap ini pengguna ruang telah berinteraksi penuh dengan tujuan utamanya ke dalam ruangan inti suatu bangunan. Interior yang mendukung tahap ini wajib mempertahankan emosi dan perasaan (*mood*) konsumen untuk beraktivitas dalam waktu lama. Begitu juga sebaliknya, jika memang dikonstruksi untuk mempercepat waktu konsumen dalam ruangan, semisal restoran *fast food*; maka ruangan ini mengakomodasi setiap kebutuhan program ruang.

**h. Kunjungan-Kunjungan Samping (*sidetrips*)**

Tahap kunjungan di samping tujuan utama ini dimaksudkan aktivitas yang timbul dari kegiatan utama dalam ruangan, contohnya adalah *restroom* atau ruangan pendukung lainnya. Kadangkala posisi *restroom* diletakan tersembunyi dalam ruang utama dengan hanya menempatkan visualisasi penandanya. Pada kasus restoran, keberadaan *restroom* sebagai kunjungan sampingan justru menjadi hal utama untuk menentukan tingkat higienitas suatu restoran.

**i. Aktivitas lainnya (*Secondary activities*)**

Tahap ini adalah aktivitas yang muncul di luar dari tujuan utama masuk ke dalam bangunan, karena ketika di dalam bangunan pengguna ruang baru menyadari ada ruangan yang lain yang menimbulkan kebutuhan spontan. Hal ini menciptakan ruangan pendukung dalam

desain interior sebagai ruang suplemen pada ruang inti bangunan.

**j. Keluar dari tujuan (*Departing the Destination*)**

Tahap ini dicapai ketika kebutuhan dalam suatu bangunan telah tercapai dan bersiap ke luar. Sebelum ke luar sebelumnya pengguna ruang wajib melewati proses tertentu, semisal pembayaran, mengambil barang titipan ketika masuk dan lain sebagainya. Akses keluar juga memberikan kesan terakhir pada pengguna ruang tentang interior yang baru digunakannya. Desainer dapat menguatkan kesan tersebut dengan menerapkan ruang transisi sebelum keluar dari bangunan.

**k. Menuju ke pintu keluar (*Moving towards the exit*)**

Pintu keluar merupakan tempat paling akhir dalam suatu bangunan atau justru kembali ke pintu awal, jika pintu awal juga sekaligus menjadi pintu keluar. Pintu ke luar merupakan pembahasan yang krusial ketika berhadapan dengan aspek keamanan. Karena jika terjadi suatu bahaya dalam bangunan (*force majeure*) maka yang menentukan keselamatan pengguna ruang adalah akses pintu ke luar. Pintu ke luar yang sempit dan membuka ke dalam justru menjadi jebakan kematian (*death trap*) pada saat bencana, karena pengguna ruang akan berdesakan untuk ke luar dan menumpuk yang akhirnya terjebak di titik tersebut. Selain aspek tersebut desain pintu keluar juga mengkomunikasikan suatu pesan ‘perpisahan’ yang sekaligus ‘mengundang pengunjung agar berkunjung kembali’ melalui elemen interiornya.

## 1. Ke luar (*Final Departure*)

Tahap ke luar dari bangunan merupakan tahap paling akhir dari urutan alur aktivitas pengguna ruang dalam bangunan. Kesan pengalaman berinteraksi pada interior sebelumnya berakhir di sini, dan jika interior mempunyai kesan yang baik, pengguna ruang tersebut akan menginformasikan interior tersebut kepada koleganya.

Alur aktivitas juga berpengaruh dan dipengaruhi pada jenis ruangan bahasan desain interior yaitu:

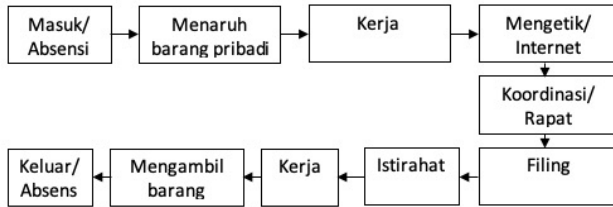
- **Ruangan Inti (*core*)** adalah ruangan yang menaungi aktivitas inti dari bangunan, merupakan substansi/inti dari bangunan. Aktivitas civitas dalam ruangan ini didominasi dengan aktivitas dalam jangka waktu yang cukup lama. Contoh ruangan inti, pada objek kasus restoran, ruangan intinya adalah ruang makan karena dari ruang makanlah keuntungan perusahaan sebagai dasar ruang komersial diperoleh.
- **Ruangan Penunjang (*service*)** adalah ruangan yang menunjang kegiatan ruangan inti (*core*), sebagai ruangan untuk menaungi seluruh kebutuhan manusia dan sistem operasional dalam ruangan. Contoh ruangan penunjang adalah ruang *resepsionist*, *rest room*, *pantry*, ruang genset (*power room*), ruang penyimpan alat kebersihan (*janitor*), ruang menyusui (*maternity room*), ruang merokok (*smoking rooms*), ruang satpam (*security*), gudang dan lain sebagainya.
- **Ruangan Pendukung (*suplement*)** adalah ruangan tambahan yang bersifat mendukung ruang inti,



kadang tidak berhubungan secara fungsional praktis dan memberikan nilai tambah pada operasional bangunan. Contoh ruang baca di rumah sakit. Ruang baca di rumah sakit, keberadaanya membantu keluarga pasien menghabiskan waktu secara positif, namun jika tidak ada ruang bacapun pelayanan rumah sakit tetap berjalan secara substansial.

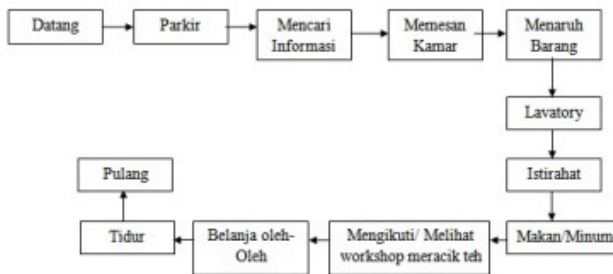
Noorwatha dan Wasista (2018) menyatakan bahwa aktivitas manusia dalam pergerakannya membentuk suatu alur atau pola aktivitas yang akan dikembangkan dalam interior. Alur aktivitas pengguna ruang dalam desain interior dapat dibagi dalam dua jenis yaitu :

- **Civitas internal (privat)** adalah pelaku individu maupun kelompok yang berhubungan langsung dengan aktivitas, pemilikan serta pengelolaan suatu ruang. Kelompok ini pula yang secara legalitas formal berhak menggunakan ruangan tersebut. Pelaku internal/privat inipun dapat dibagi atas hirarki/tingkatan privasinya, dari suatu tingkat privasi rendah hingga tinggi.
- **Civitas eksternal (publik)** adalah pelaku individu maupun kelompok yang berhubungan langsung dengan aktivitas suatu ruang, namun tidak secara langsung berhubungan dengan kepemilikan maupun pengelolaan ruang tersebut. Civitas eksternal pada interior komersial merupakan target pasar dari keseluruhan strategi pemasaran objek, biasa disebut juga konsumen.



**Gambar 34. Contoh Skema Alur Aktivitas Internal (Staf)**

Sumber: Noorwatha (2018)



**Gambar 35. Contoh Skema Alur Aktivitas Eksternal**

Sumber: Mukti (2014)

#### 4. Data Lapangan

Penjabaran mengenai data yang dikumpulkan di lapangan dan dijadikan bahan untuk proses analisis selanjutnya.

- a. **Sumber Data** Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama), sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada (dokumen perusahaan, tulisan di media, hasil penelitian yang telah dipublikasikan yang berhubungan dengan kasus).

- b. **Metode Pengumpulan Data** Metode pengumpulan data dalam proses desain diarahkan pada:
- 1) **Studi Literatur** Studi literatur dilakukan untuk penguatan pemahaman, perluasan wawasan, kesesuaian dengan standar, kode bangunan, peraturan bangunan dan penguat argumentasi riset dalam desain. Literatur yang dipilih dipertimbangkan aspek validitasnya dan dalam konteks proses perkuliahan diarahkan menggunakan: buku teks (ber ISSBN/ISSN), Jurnal Ilmiah terakreditasi, sumber populer (majalah, koran dan media cetak lainnya). Sumber internet yang diijinkan: Website resmi organisasi desain interior, *website* resmi/pribadi desainer, *website* khusus desain interior yang kredibel.
  - 2) **Observasi** Proses observasi yang dimaksud disini adalah partisipasi langsung yaitu desainer atau tim desainer aktif dan terlibat dalam proses observasi tersebut pada lokasi penelitian. Pengamatan langsung kepada masing-masing studi kasus dengan mengamati kondisi faktual desain interior di lapangan.
  - 3) **Wawancara (*Interview*)** Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan jalan wawancara dengan narasumber. Narasumber disini adalah pihak yang berkompeten, hal ini dilakukan untuk

memperoleh data secara langsung dari narasumber untuk bahan kajian selanjutnya.

- 4) **Dokumentasi** Pada saat pengumpulan data juga diadakan proses dokumentasi merupakan representasi dari realitas kondisi lapangan dan mempermudah dalam proses analisis selanjutnya dan dianggap valid untuk mewakili objek yang diteliti.

## 5. Idealitas Manusia

Idealitas manusia adalah seluruh harapan, cita-cita dan keinginan setiap manusia yang berinteraksi dengan desain interior. Manusia disini atau umum disebut dengan civitas dapat dalam desain interior dapat dibagi menjadi:

- a. **Owner:** Pemilik perusahaan bisa berjenis orang perorangan ataupun kelompok. Pemegang wewenang puncak komunikasi perusahaan. Alur komunikasi bisa berupa langsung ataupun tak langsung melalui perwakilan (direktur atau CEO). *Owner* di sini juga dapat diartikan sebagai klien yang menggunakan jasa desainer atau pihak yang bertanggung jawab pada penandatanganan kontrak kerja dengan desainer.
- b. **Staf:** Civitas yang bekerja dalam operasional perusahaan dalam durasi kerja tertentu.
- c. **Konsumen:** Civitas yang mengunjungi eksisting untuk melakukan transaksi baik jasa ataupun barang. Klasifikasi konsumen dapat dibagi menjadi calon

konsumen, konsumen tidak tetap dan konsumen tetap.

- d. **Stakeholders:** Civitas yang mengunjungi eksisting berdasarkan transaksi bisnis dalam konteks kolega, mitra ataupun *supplier*.
- e. **Designer:** Civitas yang melakukan proses perubahan pada eksisting. Idealitas desainer secara pribadi juga menjadi faktor pertimbangan dalam proses desain. Faktor idealitas desainer bertujuan untuk mengaplikasikan filosofi pribadi desainer dan menguatkan identitas serta karakter desainer (*designer's signature*).

Pada interior residensial, idealitasnya lebih sederhana yaitu seluruh anggota keluarga yang berhuni pada objek kasus.

## 6. Fakta Interior

Dalam pengumpulan data faktual interior seluruh data dibedakan menjadi 2 jenis yaitu data fisik dan psikis yang diaplikasikan ke seluruh elemen interior.

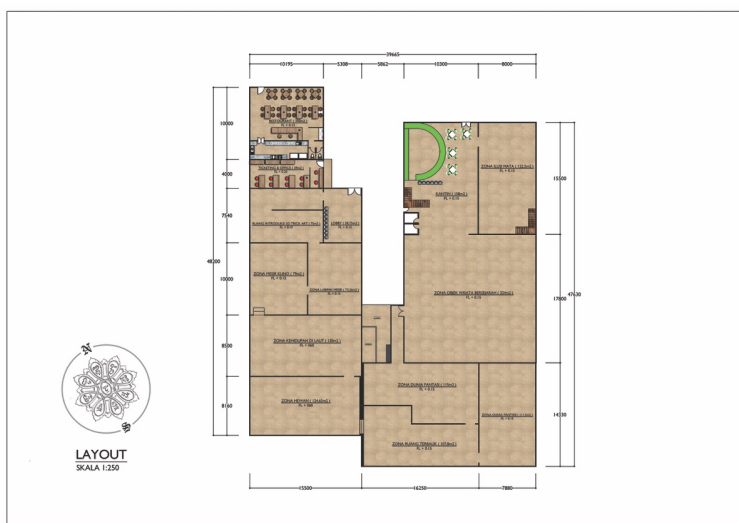
- **Data fisik** adalah identifikasi unsur interior yang bersifat fisik yaitu mempunyai dimensi yang dapat diukur, dapat dilihat fisiknya, dapat disentuh/diraba (*tangible*) dan berbentuk, yang dapat dilihat secara visual
- **Data Psikis** adalah identifikasi unsur interior yang bersifat non fisik yaitu mempunyai tidak dapat dimensi yang dapat diukur, tidak dapat dilihat

fisiknya, tidak dapat disentuh/diraba (*intangible*) dan tidak berbentuk yang dapat dilihat secara visual.

Fakta interior dilaporkan baik secara visual maupun tabulasi deskriptif mengenai keadaan interior objek kasus sesuai dengan fakta lapangan. Deskripsi tersebut juga dibedakan pembahasan baik secara fisik maupun psikis. Pada data yang bersifat fisik mahasiswa dapat secara langsung mendokumentasikan, sketsa, mengukur atau menggambar kembali dengan perangkat lunak (semisal denah ruangan). Pada data yang bersifat psikis mahasiswa dapat mengedepankan subyektifitas dalam mengungkap unsur fisik dari elemen interior objek kasus seperti kesan dan perasaan yang ditimbulkan. Data non psikis dari mahasiswa diujisilang dengan pendapat pengguna ruang yang lain seperti staf (dengan menanyakan kesan, keluhan dan perasaanya ketika berinteraksi dengan ruangan tertentu. Pembahasan data interior dengan melaporkan:

**a. Layout Interior Eksisting**

Denah ruangan adalah posisi tampak atas dari keseluruhan ruangan yang diimajinerkan terpotong 1 meter dari feil lantai ( $\pm 0.0$ ), sehingga memperlihatkan keseluruhan elemen interior dibatasi oleh dinding. Denah dibuat secara skalatis dan mengikuti standar gambar teknis. Fungsi layout interior eksisting adalah gambaran awal interior objek kasus, posisi bukaan, posisi kolom dan struktur bangunan, posisi elemen interior yang lainnya.



**Gambar 36. Contoh Layout Interior Eksisting**

Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

Denah ruangan ibaratnya adalah kanvas kosong bagi seniman, desainer interior melihat denah sebagai dasar desain, tanpa terjebak di dalamnya. Terjebak yang dimaksudkan di sini, adalah ketakberanian untuk mengubah secara ekstrem keseluruhan denah tersebut. Desainer berhak mengubah keseluruhan denah dan bentuk bangunan, sebagai implementasi konsep desain yang dihasilkan. Denah dilaporkan dengan membuatnya tidak cukup dengan memfoto, karena tidak mungkin memotret dari atas bangunan yang sekaligus memperlihatkan isi bangunan tersebut. Data dari layout interior eksisting diungkap secara fisik dan psikis dengan jalan menginterpretasi keseluruhan penandanya. Pada ulasan sekaligus diungkap bagaimana permasalahan

yang timbul yang diungkapkan oleh pengguna ruang dengan pembagian ruang dalam denah.

## **b. Fasad**

Fasad (*façade*) atau tampak depan akses masuk utama suatu bangunan, merupakan entitas pertama yang dilalui oleh calon pengguna ruang. Proses pelaporan fasad dapat dilaporkan dengan bantuan dokumentasi foto yang representatif. Fasad dapat diulas secara fisik yaitu bagaimana visualisasi tampilannya warna, material, bentuk dan lain sebagainya; ulasan secara psikis yaitu bagaimana gaya, *mood*, karakter dan lain sebagainya. Pada ulasan diungkapkan apa permasalahan yang terjadi dalam fasad, apakah sudah mencerminkan citra bisnis objek? sudah tepat sesuai segmentasi pasar? fungsinya sudah optimal? apakah sudah menarik perhatian konsumen dibandingkan dengan kompetitor?



**Gambar 37. Contoh Foto Fasad**  
Sumber: Noorwatha (2018)

Fasad yang dimaksud adalah gerbang utama sebagai alur masuk (*main entrance*) pada objek kasus.



### c. Elemen Pembentuk Ruang

Ruang yang abstrak agar dapat didefinisikan oleh pengamat, diperlukan usaha mengungkap batasan ruang sebagai unsur pembentuk ruang menjadi sebuah tempat (*place*), yang disebut juga ruangan. Pembentuk ruang dalam interior bangunan adalah lantai sebagai dasar bangunan, dinding sebagai pembatas yang bersifat vertikal dan langit-langit disebut juga plafond atau *ceiling* sebagai batas atas. Keseluruhan elemen pembentuk ruang didokumentasikan dan diinterpretasi keseluruhan tampak visual baik secara fisik maupun psikis. Pelaporan dibuat dalam bentuk tabulasi dengan menempatkan kolom nomor, nama ruangan, elemen pembentuk ruang, image, fisik (*material & finishing*, warna, dimensi, tekstur) dan psikis (kesan).

**Tabel 14. Contoh Data Elemen Pembentuk Ruang**

No.	Nama Ruang	Elemen Pembentuk Ruang	Foto	Fisik				Psikis
				Material & Finishing	Warna	Dimensi	Tekstur	Kesan
1.	Ruang Resepsionis	Lantai						
		Dinding						
		Plafon						
dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst

Sumber: Penulis (2020)

### D. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang (EPR)

Elemen pelengkap pembentuk ruang adalah keseluruhan elemen interior yang menentukan bukaan ruang baik untuk sirkulasi (pintu) dan utilitas (jendela, ventilasi). Keberadaannya adalah suplemen dari pembentuk ruang dan elemen pembentuk ruang tidak akan berfungsi optimal atau dihuni tanpa adanya pelengkap pembentuk

ruang. Pelaporan dibuat dalam bentuk tabulasi dengan menempatkan kolom nomor, nama ruangan, elemen pelengkap pembentuk ruang, image, Fisik (material & *finishing*, warna, jumlah, dimensi, tekstur) dan psikis (kesan).

**Tabel 15. Contoh Tabulasi EPR**

No.	Nama Ruang	Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang	Foto	Fisik					Psikis
				Material & Finishing	Warna	Jumlah	Dimensi	Tekstur	Kesan
1.	Ruang Resepsionis	Pintu							
		Jendela							
		Ventilasi							
dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	

Sumber: Penulis (2020)

### c. Utilitas

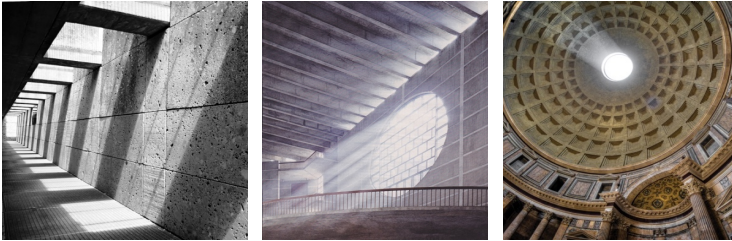
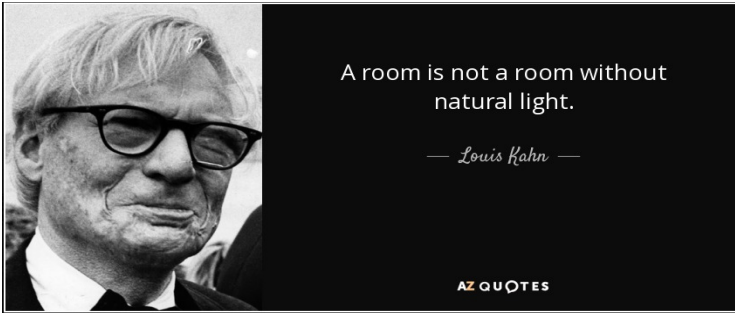
Kamus besar bahasa Indonesia menerangkan arti kata utilitas adalah ‘faedah; kegunaan; manfaat’. Dalam konteks arsitektur dengan mengutip trinitas (pernyataan rangkap tiga) terkenal ‘Nabi’ arsitektur Jaman Romawi Klasik Marcus Vitruvius Pollio yaitu ‘Firmitas’ (Kekokohan dan Ketahanan), ‘Utilitas’ (Fungsionalitas) dan ‘Venustas’ (Keindahan). Trinitas tersebut merupakan syarat arsitektur ideal yang masih diterapkan sampai era kekinian. Pengertian **‘utilitas’** dalam trinitas tersebut adalah keberhasilan sebuah bangunan dalam memenuhi fungsinya sebagai wadah naungan yang mempengaruhi manusia baik fisik maupun psikis dalam bangunan. Utilitas sering disebut juga sebagai komoditas. Utilitas adalah keberhasilan sebuah bangunan dalam memenuhi atau mengakomodasi kebutuhan pemakainya. Komoditas

atau utilitas berhubungan dengan kenyamanan yang diberikan oleh sebuah bangunan terhadap pemakainya. Utilitas banyak mempelajari efektivitas pembagian ruang, akses, detail properti dan hal lainnya yang menunjang fungsi sebuah bangunan.

Utilitas dalam desain interior menyitir pemahaman utilitas dalam arsitektur yaitu elemen interior yang berhubungan dengan kenyamanan terhadap penggunaannya. Kenyamanan di sini dimaksudkan adalah pengkondisian udara, cahaya dan suara/akustika dalam ruangan sebagai salah satu elemen dasar arsitektur. Oleh karena itu, utilitas dalam desain interior dapat dibagi menjadi:

#### **a) Pencahayaan**

Pencahayaan sangat mutlak dalam desain interior. Tanpa cahaya seluruh elemen interior tidak akan terlihat dengan maksimal yang mempengaruhi interaksi fungsionalnya. Pencahayaan dapat dibagi menjadi 2 yaitu alami dan buatan. Pencahayaan alami dengan memaksimalkan cahaya matahari pada ruangan, melalui bukaan dan elemen pelengkap pembentuk ruang serta olahan struktur bangunan. Arsitek Louis Khan (1901-1974) terkenal dengan pemanfaatan sinar matahari pada arsitektur. Pencahayaan alami akan berfungsi optimal jika intensitas matahari juga optimal, sebaliknya akan kurang jika malam, mendung atau terletak di kutub utara yang sinar mataharinya beberapa jam setahun.



**Gambar 38. Louis Khan dan Karyanya**

Sumber: [www.azquotes.com](http://www.azquotes.com) , [1508london.com](http://1508london.com),  
[antonialoweinteriors.com](http://antonialoweinteriors.com), [archlighting.com](http://archlighting.com)

Pencahayaan dalam interior didominasi dengan pencahayaan buatan. Hal tersebut dikarenakan sebagai lingkungan terbangun yang terkontrol, desainer mendesain suatu interior yang dapat dikontrolnya, tidak menyandarkan pada sesuatu yang tidak dapat terkontrol seperti alam dan matahari. Beberapa desainer terkemuka menyebutkan bahwa interior yang paling optimal dan indah adalah interior pada saat malam hari, karena menunjukkan secara optimal desain pencahayaannya yang didominasi pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan juga mempunyai konsekuensi konsumsi energi yang tinggi jika tidak dipertimbangkan

jenis, fungsi, besaran armatur lampu serta *maintenance*-nya.

#### **b) Penghawaan**

Pada literatur desain interior di Eropa dan Amerika atau negara dengan 4 musim, utilitas disebut dengan istilah 'Pemanas, Pengkondisian Udara dan Pendingin (*Heating, Ventilation and Air Conditioning*)' disingkat HVAC. Pada negara 4 musim mempertimbangkan aspek pemanas untuk menganggulangi udara dingin pada musim salju (*winter*). Pendidikan desain interior mengedepankan pengetahuan interior tropis yang hanya mengenal 2 musim (kering dan penghujan) secara umum. Pengkondisian udara juga dibagi menjadi 2 yaitu alami dan buatan. Pengkondisian udara yang alami dalam arsitektur dimulai dari arsitektur vernakular sampai tradisional, yang dikuatkan pada era modern pada era kolonial. Pengetahuan arsitektur modern yang dibawa kolonial Belanda telah berhasil menciptakan strategi pengkondisian udara secara alami melalui elemen arsitektural yaitu memaksimalkan bukaan pintu, jendela dan ventilasi, kolam depan bangunan, material bangunan seperti tegal atau marmer yang memberikan efek dingin pada ruangan ketika matahari terik.

Pengkondisian udara secara buatan dilakukan dengan penempatan AC, *ceiling fan*, *rotating fan* dan lain sebagainya, yang ditempatkan dalam desain interior. Sama seperti pencahayaan penempatan penghawaan buatan juga menyerap energi cukup besar. Desainer

membutuhkan kebijakan dalam pemakaiannya pada interior.

**c) Akustika**

Pengkondisian suara dalam ruangan berfungsi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna ruang dalam interior. Pembahasan data akustika di sini berbeda dengan pembahasan analisis suara pada tahapan lingkungan. Pada tahapan pembahasan akustika lebih ke pengkondisian suara dalam interior baik secara gubahan arsitektural maupun penerapan elemen akustik dengan konstruksi khusus pada elemen interior. Akustika dalam interior berhubungan dengan gubahan ruang yang spesifik, material dan teknologi. Akustika dalam gubahan ruang meminimalisir penggunaan teknologi *sound system*, misalnya pada gedung opera dan musik klasik yang mengedepankan kualitas suara asli dari alat musiknya bukan dari *sound system*.

Pelaporan ketiga elemen utilitas tersebut dibuat dalam bentuk tabulasi dengan menempatkan kolom nomor, nama ruangan, elemen utilitas, image, Fisik (sistem (alami/buatan), material, teknologi, visual dan jumlah) dan psikis (kesan).

**Tabel 16. Contoh Tabulasi Utilitas Interior**

No.	Nama Ruang	Elemen Utilitas	Foto	Fisik					Psikis
				Sistem	material	Teknologi	Visual	Jumlah	Kesan
1.	Ruang Resepsionis	Pencahayaan Penghawaan utilitas							
dst	dst	dst	dst	dst	dst		dst	dst	dst

Sumber: Penulis (2020)

## f. Fasilitas

Fasilitas yang disebut juga dengan istilah perabot merupakan elemen penting pada desain interior dalam konteks optimalisasi aktivitas dan penegasan fungsi ruangan. Fasilitas dalam bahasa Inggris disebut dengan ‘Furnishing’ atau ‘melengkapi (interior) dengan perabot’. Postell (2012) membagi jenis furnitur menjadi beberapa kategori:

- Fasilitas Penyangga Tubuh Manusia (*Human body support*)
- Fasilitas yang memiliki bidang “permukaan” untuk fasilitas peletakan dan kumpulan objek untuk mengakomodir aktivitas yang beragam (*Surfaces and objects to support various activities*)
- Fasilitas Simpan dan Pajangan (*Storage and display pieces*)
- Fasilitas Pemisah Ruang (*Spatial partitions*)

Pelaporan dibuat dalam bentuk tabulasi dengan menempatkan kolom nomor, nama ruangan, fasilitas, image, fisik (jenis, jumlah, dimensi, warna, material & finishing) dan psikis (kesan). Perabot tambahan yang berhubungan dengan UU keselamatan dan keamanan gedung seperti alam pemadam kebakaran.

**Tabel 17. Contoh Tabulasi Fasilitas**

No.	Nama Ruang	Fasilitas	Foto	Fisik					Psikis Kesan
				Jenis	Jumlah	Dimensi	Warna	Material & Finishing	
1.	Ruang Resepsionis	Fasilitas 1							
		Fasilitas 2							
		Fasilitas 3							
dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst

Sumber: Penulis (2020)

### g. Dekorasi & Aksesoris

Dekorasi & Aksesoris dimasukkan ke dalam elemen estetik atau dalam bahasa Inggrisnya disebut 'artwork' (karya seni). Fungsi dekorasi & aksesoris dalam desain interior salian untuk meningkatkan citra ruang dalam interior, pada kasus tertentu artwork digunakan sebagai penanda setiap lantai pada *high rise building* semisal rumah sakit. Pelaporan dibuat dalam bentuk tabulasi dengan menempatkan kolom nomor, nama ruangan, dekorasi & aksesoris, image, Fisik (Jenis, jumlah, gaya estetik, tema, dimensi) dan psikis (kesan).

**Tabel 18. Contoh Tabulasi Dekorasi & Aksesoris**

No.	Nama Ruang	Dekorasi & Aksesoris	Foto	Fisik					Psikis
				Jenis	Jumlah	Gaya Estetik	Tema	Dimensi	Kesan
1.	Ruang Resepsionis	DA 1							
		DA 2							
		DA 3							
dst	dst	dst	dst	dst	dst		dst	dst	dst

Sumber: Penulis (2020)

### h. MEP

Sistem *Mekanical, Elektrikal* dan *Plumbing* disingkat dengan MEP adalah penerapan teknologi dalam menunjang sistem arsitektural di luar elemen sebelumnya. Sistem Mekanikal dan Elektrikal berhubungan dengan sistem pelayanan, operasional dan keamanan bangunan. Contoh Mekanikal Elektrikal adalah sistem aliran listrik seperti stop kontak, saklar (*switch*), *Miniature Circuit Breaker* (MCB), KWh Meter, Sistem Komunikasi (*Intercom*, telepon, fax, Internet (WIFI)), sistem keamanan (*Radio Frequency Identification*



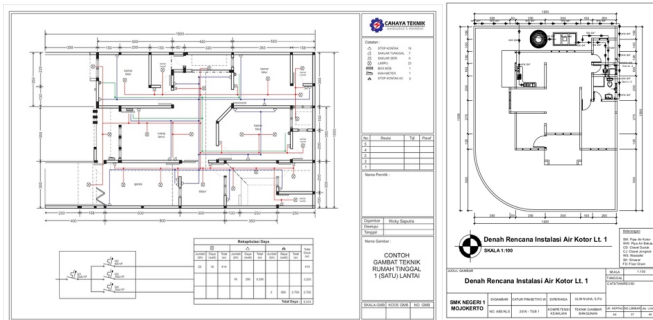
(RFID), Absen Sidik Jari, CCTV, *Smoke Detector* dan lain sebagainya). Sistem *Plumbing* merupakan sistem pemipaan dalam bangunan yang berhubungan dengan sistem air bersih, Sistem keamanan kebakaran (*fire sprinkler*) dan sistem pembuangan air kotor. Fungsi mengetahui sistem pemipaan dalam desain interior untuk mengetahui sistem pemipaan dalam mengubah struktur bangunan, semisal mengubah letak kamar mandi atau dapur kotor.

**Tabel 19. Tabulasi Mekanikal, Elektrikal dan Plumbing (MEP)**

No.	Nama Ruang	MEP	Foto	Fisik				Psikis
				Merk	Jumlah	Dimensi	Fungsi	Kesan
1.	Ruang Resepsionis	Telepon						
		Komputer						
		Fax						
		Smoke Detektor						
		Saklar						
		Fire sprikler						
dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	

Sumber: Penulis (2020)

Pelaporan dibuat dalam bentuk tabulasi dengan menempatkan kolom nomor, nama ruangan, MEP image, fisik (jenis, jumlah, sistem, dimensi, fungsi) dan psikis (kesan). Tabel dapat dilengkapi dengan denah MEP yang memuat denah titik lampu dengan saklar, stop kontak dan lain sebagainya; yang dibutuhkan dalam proses desain interior.



**Gambar 39. Contoh Denah MEP**

Sumber: cahayateknik-me.blogspot.com dan  
[www.slideshare.net/caturprasetyo11tgb1](http://www.slideshare.net/caturprasetyo11tgb1)

Pelaporan MEP juga dapat dilaporkan dalam bentuk denah MEP, untuk memudahkan melihat peletakkannya pada eksisting, sebagai pertimbangan dasar untuk perubahan.

## 7. Masalah Interior

Masalah desain interior muncul pada awalnya disebabkan oleh **intervensi desainer terhadap eksisting**. Intervensi tersebut diawali oleh proses observasi yang mendalam dan melakukan wawancara dengan pemilik dan pengguna ruang secara langsung. Keberadaan Objek Ruang (seluruh Elemen Interior Eksisting) dan Respon Subyek Ruang (Civitas) dalam aktivitas dan persepsinya terhadap ruangan dikumpulkan, sehingga mendapatkan banyak hal yang secara faktual terungkap. Jadi korelasi antara objek dan subjek ruang tersebut merupakan masalah dalam desain interior. Dorst (2004) menerangkan bahwa masalah dalam desain disebabkan oleh 3 hal yang utama yaitu

**kebutuhan (*needs*), persyaratan (*requirements*) dan niat/fokus dari desainer (*Intentions*).** Hal tersebut menegaskan bahwa ada keterbatasan desainer dalam melihat seluruh permasalahan dalam eksisting dalam tujuan untuk menciptakan interior terbangun yang ideal tanpa cacat. Desainer 'hanya' bisa melakukan penyelesaian masalah dengan skala prioritas sesuai kemampuannya, dengan tidak bertentangan dengan aspek regulasi, aspek lingkungan, aspek manusia, estetika dan aspek keselamatan serta keteknikkan bangunan.

Kilmer & Kilmer (2014) menyatakan bahwa menyadari dan menetapkan masalah desain interior adalah langkah pertama yang dilakukan desainer dalam proses perancangan. Untuk mendapatkan motivasi berkarya sebagai bagian dari komitmen profesionalnya, perancang harus terlebih dahulu menerima masalah tersebut sebagai tugas pribadi dan terjun dengan hati, jiwa, dan utuh secara langsung. Keterlibatan langsung ke masalah yang dihadapi mengarah pada beragam solusi parsial. Masalah dalam desain interior harus diidentifikasi atau dinyatakan sebelum perancang dapat secara efektif dapat mengatasinya. Semakin jelas masalah yang didefinisikan pada tahap awal, dapat memiliki dampak yang positif terhadap kualitas penyelesaiannya. Desainer yang baik mencoba mendekati masalah desain eksisting dengan pandangan segar dan baru; Artinya, desainer tidak membiarkan prakonsepsi solusi masalah

pada proyek sebelumnya mempengaruhi pengembangan solusi baru.



**Gambar 40. Diskursus Objek dan Subjek Ruang**

Sumber: Noorwatha (2018)

Desainer yang kreatif harus selalu mengingatkan diri, bahwa setiap masalah itu unik dan mungkin memiliki solusi yang unik juga. Sehingga memerlukan proses identifikasi masalah yang tepat. Langkah pendefinisian ini umumnya melibatkan penetapan persyaratan (*requirements*), faktor yang membatasi seperti peraturan, persyaratan konstruksi dan kode bangunan yang berlaku di tempat itu (*constraints*), batasan (*limitation*), dan asumsi masalah yang mempengaruhi tahapan desain selanjutnya. Ini sering disebut dengan dimulainya fase programatik desain.

Jika sebuah program menjadi dokumen tertulis, umumnya akan menyatakan tujuan dan tuntutan desain yang harus diselesaikan. Ini kemudian akan dianggap sebagai pernyataan masalah (*problem statement*). Jika program ini tidak ditulis ulang, perancang mendefinisikan masalah utama dari masalah dan terus bertanya, "Apa sebenarnya masalahnya? Apa yang ingin dicapai atau diselesaikan? Apakah solusinya benar-benar menyelesaikan situasi? Kilmer & Kilmer (2014) menawarkan teknik melihat atau observasi eksisting (Objek dan Subjek Ruang) yang dinamakan *perceive*, mendefinisikan masalah utama yang berhubungan dengan kemeruangan dan aktivitas yang dinaunginya (*define*) dan nyatakan masalah yang harus diselesaikan sebagai prioritas (*State the Problem*).

Masalah dalam desain interior terdapat perbedaan tingkatan masalah, tergantung pada level pengamatan

subjek ruang dan juga desainer. Level pengamatan yang mempengaruhi kepekaan desainer berhubungan dengan wawasan keilmuan dan pengalaman praktikal yang dikuasainya. Desainer pemula akan menyandarkan hal tersebut pada standard literatur, kajian teoritis yang kompeten menganalisis korelasi objek dan subjek ruang tersebut untuk menggali permasalahan.

Dalam konteks desain interior korelasi antara faktor kodrati manusia (idealitas manusia) sebagai subjek ruang dengan sistem arsitektural (faktual Interior) sebagai objek ruang; merupakan dasar untuk menentukan permasalahan dalam desain interior. Maka dari itu pemahaman tentang kedua unsur tersebut mempengaruhi segala keputusan desain yang akan ditentukan pada proses desain. Masalah menurut Vardiansyah (2008) adalah suatu keadaan yang bersumber dari hubungan antara dua faktor atau lebih yang menghasilkan situasi yang membingungkan. Masalah biasanya dianggap sebagai suatu keadaan yang harus diselesaikan. Sebagai contoh, ketika berbicara masalah dalam pintu utama yang dipasang dalam interior (1 faktor) saja, tidak ada masalah yang dapat diungkapkan. Namun ketika dihubungkan antara pintu dan penghuninya (2 faktor) akan terjadi masalah yang dapat diungkapkan misalnya dimensi yang tidak pas, fungsinya belum mengakomodasi kebutuhan aktivitas penghuni dengan mobilitas tinggi atau dekorasi kurang mendukung citra dan status pemilik dan lain sebagainya.

Masalah yang terungkap tersebut merupakan salah satu masalah yang harus diselesaikan dalam proses desain selanjutnya.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Sherwin (2010) yang menyatakan bahwa masalah merupakan 'ruang perubahan' dari kondisi yang nyata menjadi sesuatu yang ideal. Jadi dapat disimpulkan sementara bahwa masalah adalah jurang pemisah antara kondisi fakta lapangan dengan ideal (*Problems are **spaces for change** from the real to the ideal*). Pernyataan Sherwin mengungkapkan bahwa masalah lahir dari dua hal yang berhubungan yaitu *gap* antara kenyataan (fakta lapangan) dan ideal (idealitas manusia). Bagaimana mengubah fakta lapangan menjadi ideal itu adalah proses penyelesaian masalah (*problem solver*) yang menjadi tujuan utama dalam desain.

Sistem arsitektural merupakan pengejawantahan faktor kodrati manusia dalam ruang arsitektural. Arsitektur termasuk di dalamnya desain interior merupakan bagian dari lingkungan binaan manusia merupakan salah satu artefak (dalam konteks fisikal) yang menaungi dan mengakomodasi faktor kodrati manusia. Jadi dalam proses mendesain bangunan harus menitikberatkan pada faktor kodrati manusia sebagai civitas yang akan beraktivitas dalam bangunan tersebut. Untuk menjawab pertanyaan di atas, maka sesuatu yang ideal merupakan titik temu yang harmonis dimana faktor kodrati dapat diakomodasi dengan optimal dalam ruang arsitektural. Masalah dalam desain timbul dikarenakan

kekurang sesuaian antara kebutuhan baru (bersumber dari data idealitas manusia) dengan kondisi faktual interior pada kasus, selain adanya karakteristik kasus dan lingkungan kasus yang kurang menguntungkan. Kebutuhan baru yang harus dicermati, mulai dari perlunya melakukan aktivitas baru, sehingga harus disediakan ruang baru sampai pada bagian fasad yang perlu desain baru. Jenis masalah dalam desain interior dapat dibagi lagi menjadi:

- a. **Berbasis *Maintenance*** Mayoritas permasalahan pada lingkungan terbangun yang akan di re-desain adalah mengenai perawatan atau *maintenance*. Permasalahan tersebut timbul dari perilaku dan perlakuan manusia terhadap seluruh elemen dalam interior. Contoh masalah berbasis *maintenance* adalah keran bocor, dinding berjamur, lantai licin, elemen interior kotor, kusam dls. Permasalahan jenis ini dikategorikan ke masalah pada level rendah dalam masalah desain interior.
- b. **Berbasis Optimalisasi Fungsi** Jenis permasalahan berbasis fungsi dalam desain interior berhubungan antara manusia dan ruang arsitekturalnya. Masalah yang dimasukkan ke dalam jenis masalah ini adalah optimalisasi, efektifitas dan efisiensi ruang, besaran ruang, sonasi dan sirkulasi ruang yang belum maksimal mengakomodir aktivitas manusia.
- c. **Berbasis Optimalisasi Ergonomi** Jenis permasalahan jenis berbasis ergonomi berhubungan



pada aktivitas kerja civitas dalam hubungannya dengan elemen desain interior.

- d. Berbasis Optimalisasi Citra Visual** Jenis permasalahan jenis berbasis citra berhubungan pada aplikasi citra perusahaan (*corporate identity dan brand image*) pada konsep dan visualisasi desain interior kasus.
- e. Berbasis Optimalisasi Desain yang Ramah Lingkungan** Jenis permasalahan yang berhubungan dengan optimalisasi aplikasi eko desain padan desain interior. Isu lingkungan merupakan isu yang mengemuka pada era kekinian, idealitas desain interior kekinian mengedepankan desain interior yang berbasis lingkungan.
- f. Berbasis Optimalisasi Estetika** Jenis permasalahan jenis berbasis estetika berhubungan dengan penguatan nilai estetika dalam ruang. Nilai estetika sebagai puncak keilmuan desain secara filosofis dikuatkan dengan aplikasi prinsip desain dan elemen desain pada seluruh elemen interior.

Dari berbagai jenis permasalahan di atas dapat diklasifikasikan dari yang terendah (*maintenance*) sampai tertinggi (estetika). Makin rendah klasifikasinya maka penanganannya tidak terlalu *urgent* dan skala prioritas akan mengutamakan klasifikasi yang lebih tinggi. Contohnya: keran bocor yang dimasukkan ke klasifikasi masalah perawatan akan diabaikan terlebih dahulu

dibandingkan dengan penanganan tentang permasalahan optimalisasi ruang (fungsi).

## **F. TAHAP 2 ( PROSES: ANALISIS DAN SINTESIS)**

### **8. Analisis**

Proses analisis desain dilakukan untuk menemukan kendala yang bisa terjadi, karena kepentingan civitas belum difasilitasi oleh kondisi interior yang ada sehingga perlu memperoleh perhatian dalam pengembangan desainnya yang harus difokuskan untuk penyiapan fasilitas agar kepentingan civitas terpenuhi. Proses analisis dilakukan dengan jalan mengungkap akar permasalahan, solusi, potensi pengembangan, teknologi dan tren terbaru serta skala prioritas.

#### **a. Analisis bagian fisik desain**

Semua uraian pada bagian analisis ini berkaitan dengan aspek fisik pada civitas yang dapat mempengaruhi aspek fisik desain, ditinjau dari unsurnya yang dapat dilihat, disentuh, memiliki dimensi, jumlah dan bentuk yang secara ringkas dapat dirinci sebagai berikut.

##### **1) Analisis fisik aktivitas baru**

Uraikan unsur fisik berbagai jenis aktivitas baru yang ingin dilakukan oleh civitas tertentu pada desain yang sekarang dijadikan sebagai kasus dan sebutkan kendala yang dihadapi dalam upaya menyiapkan fasilitas yang diperlukan agar tuntutan yang bersifat fisik pada aktivitas tersebut dapat dipenuhi.

## **2) Analisis fisik ruang baru**

Uraikan konsekuensi adanya aktivitas baru, yaitu diperlukannya jenis dan jumlah serta dimensi bahkan lokasi ruang agar aktivitas baru tersebut dapat dilakukan. Uraikan juga beberapa kemungkinan solusi yang bisa ditawarkan agar pengadaan ruang baru dapat diadakan. Desainer menghitung besaran ruang yang ideal disesuaikan dengan korelasi idealitas dan data faktual interior sebelumnya.

## **3) Analisis fisik furnitur baru**

Bukan hanya karena ada ruang baru menuntut jenis, jumlah dan dimensi furnitur baru agar ruang berfungsi tetapi karena adanya kebutuhan baru sehingga perlu menyiapkan furnitur baru sesuai dengan perkembangan citarasa yang baru.

## **4) Analisis fisik utilitas baru**

Uraian pada bagian ini sama dengan analisis pada poin 3, tetapi berbeda pada aspek bahasannya yaitu yang berkaitan dengan utilitas.

## **5) Analisis fisik aksesoris baru**

Uraian pada bagian ini juga sama dengan analisis pada poin 4, karena aspek bahasannya saja tentang aksesoris.

## **6) Analisis fisik lingkungan baru**

Uraikan semua kekurangan unsur fisik desain yang ada dikaitkan dengan kondisi lingkungan yang kurang sesuai dan yang dibutuhkan oleh civitas,

sehingga perlu dilakukan pengembangan bagian fisik desain yang baru.

**7) Analisis fisik unsur desain lainnya yang perlu dilakukan.**

**b. Analisis psikis desain**

Uraian pada bagian ini untuk menggambarkan unsur suasana atau kondisi desain yang masih belum memenuhi tuntutan perasaan civitasnya dan yang diharapkannya, agar merasa lebih nyaman dan sejahtera memakainya.

- 1) Analisis psikis aktivitas baru** Uraikan sejumlah kemungkinan yang dapat disiapkan agar ketika civitas melakukan aktivitas baru, perasaannya nyaman, aman, leluasa, teratur.
- 2) Analisis psikis ruang baru** Uraikan suasana atau kondisi ruang yang masih menimbulkan perasaan kurang puas pada civitas tertentu dan sejumlah suasana atau kondisi ruang yang dapat dikembangkan agar civitas merasa nikmat memakai ruangnya.
- 3) Analisis psikis furnitur baru** Uraian pada bagian ini serupa dengan poin 2, tetapi lebih difokuskan pada sejumlah kesan furnitur yang ada pada desain yang dijadikan kasus saat ini dan belum sesuai dengan tuntutan baru civitas tertentu serta upaya mengembangkan sejumlah kesan furnitur yang berpeluang untuk diusulkan agar sesuai dengan

perkembangan perasaan maupun citarasa civitas tertentu.

- 4) **Analisis psikis utilitas baru** Uraikan seperti pada poin 3, tetapi khusus tentang utilitas baru.
- 5) **Analisis psikis aksesoris baru** Uraikan seperti pada poin 3, tetapi mengenai tentang aksesoris baru.
- 6) **Analisis psikis lingkungan baru** Uraikan seperti pada poin 3, tetapi yang berkaitan dengan utilitas baru.
- 7) **Analisis fisik unsur desain lainnya yang perlu dilakukan.**

## 9. Sintesis

Proses sintesis melingkupi proses tabulasi solusi terpilih dari hasil analisis yang bersifat tekstual dan atau visual.

**a. Program Sintesis Fisik Desain (jenis, jumlah, dimensi, kualitas dan lainnya)** merupakan pernyataan tunggal sebagai simpulan analisis yang akan dipakai pedoman mengembangkan gagasan fisik desain pada program pradesain, maka diuraikan sebagai berikut.

- 1) Sintesis fisik aktivitas baru: bekerja, istirahat, menyimpan, relaksasi, dll.
- 2) Sintesis fisik ruang baru: jenis, jumlah, dimensi, kondisi, dll.
- 3) Sintesis fisik organisasi ruang: jenis, jumlah, dimensi, bentuk, dll.
- 4) Sintesis fisik pembentuk ruang: jenis, dimensi, bentuk, warna, *finishing*, dll.

- 5) Sintesis fisik unsur pelengkap pembentuk ruang: jenis, dimensi, bentuk, warna, *finishing*, dll.
- 6) Sintesis fisik utilitas: jenis, dimensi, bentuk, warna, *finishing*, dll.
- 7) Sintesis fisik aksesoris: jenis, dimensi, bentuk, warna, *finishing*, dll.
- 8) Sintesis fisik view/orientasi: dimensi, bentuk, warna, *finishing*, dll.
- 9) Sintesis fisik fasad: dimensi, bentuk, warna, *finishing*, dll.
- 10) Sintesis fisik desain lainnya yang dianggap harus ditetapkan.

**b. Program Sintesis Psikis Desain (model, style, nuansa, mutu dan lainnya)** merupakan pernyataan tunggal sebagai simpulan analisis yang akan dipakai pedoman mengembangkan gagasan psikis desain pada program pradesain, maka diuraikan sebagai berikut.

- 1) Sintesis psikis aktivitas baru: leluasa, familiar, individual, komunal, dll.
- 2) Sintesis psikis ruang baru: luas, terbuka, terisolir, harmonis, dll.
- 3) Sintesis psikis organisasi ruang: familiar, mengalir, jelas, aman, dllnya.
- 4) Sintesis psikis unsur pembentuk ruang: alamiah, anggun, kokoh, trendi, harmonis, berbudaya, dll.
- 5) Sintesis psikis pelengkap pembentuk ruang: alamiah, anggun, kokoh, harmonis, trendi, berbudaya, dll.

- 6) Sintesis psikis utilitas: harmonis, dinamis, berbudaya, elegan, dll.
- 7) Sintesis psikis aksesoris: harmonis, dinamis, berbudaya, elegan, dll.
- 8) Sintesis psikis view/orientasi: alamiah, artifisial, simbolis, dll.
- 9) Sintesis psikis fasad: familiar, kokoh, anggun, artistik, dominan, dll.
- 10) Sintesis psikis desain lainnya yang dianggap harus ditetapkan (dikembangkan dari Ardana, 2016).

**Tabel 20. Contoh Tabulasi Analisis dan Sintesis**

No.	Fakta Interior	Idealitas	Permasalahan	Kategori Permasalahan	Analisis	Sintesis
1.	Fasad	Fasad mencerminkan sebuah wahana hiburan internasional yang menarik minat pengunjung untuk memasuki bangunan. Fasad memerlukan bentuk ikonik yang menandakan sebuah fasilitas pariwisata internasional di Bali.	Fasad eksisting belum mencerminkan sebuah fasilitas pariwisata internasional yang menawarkan objek museum seni yang spesifik	Optimalisasi Citra Visual	Karakter fasad belum mencerminkan sebuah museum seni, diakibatkan pihak DMZ Bali mengembangkan bisnisnya dengan overkontrak bangunan balistones.com (tahun 2013). Massa bangunan balistones masih dipertahankan, sehingga bangunan DMZ Bali terkesan bangunan 'pabrik' atau 'gudang'. Memerlukan penguatan karakter bangunan sebagai penunjang citra interior.	Penguatan Karakter dalam mendukung citra Desain
Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.

Sumber: dikembangkan dari Noorwatha (2018)

Tahapan Proses pada sisi pelaporan dapat disusun dalam bentuk tabulasi, untuk memudahkan dalam pemahaman kinerja mahasiswa. Tabel dapat disusun dengan kolom nomor, fakta interior, idealitas, permasalahan, kategori masalah, analisis dan sintesis.

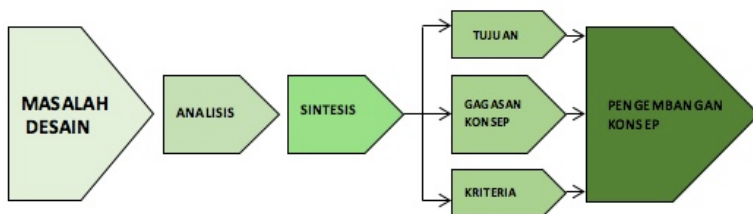
### **G. TAHAP 3 (PRADESAIN (DESAIN SKEMATIK))**

Pemaparan sebelumnya menunjukkan bahwa sintesis merupakan jawaban atau solusi dari permasalahan masing-masing elemen interior. Kuantitas sintesis yang banyak menyebabkan perlu usaha perangkuman atau peringkasan untuk mendapatkan suatu pernyataan konsep yang tertulis (*concept statement*). Pernyataan konsep tertulis akan diterjemahkan secara visual menjadi desain konseptual sebagai media presentasi desain ke klien. Proses perangkuman dan peringkasan tersebut dilakukan dengan jalan pencarian pola yang sama sehingga ditemukan benang merah konsep umum yang dimaksud. Selama kegiatan tersebut berlangsung, desainer wajib terus menguji silang pada tuntutan desain awal, prinsip desain dan tujuan akhir serta kriteria desain akhir.

Noorwatha (2018) menjelaskan bahwa pengembangan konsep merupakan tahapan selanjutnya dari proses analisis dan juga sintesis data. Jadi seluruh permasalahan desain yang telah dikompilasi dan ditabulasikan serta dianalisis kemungkinan penyelesaiannya sehingga melahirkan beberapa sintesis yang paling rasional untuk diterapkan ke dalam desain. Dalam proses tersebut terdapat beragam pengambilan keputusan yang dapat dirumuskan secara konvergen menjadi rumusan solusi umum yang melingkupi keseluruhan solusi desain yang kemudian akan dijabarkan secara divergen sehingga mendapatkan



aplikasinya ke dalam desain. Seperti yang tampak pada gambar di bawah ini yang merupakan bagian dari metode desain yang telah dibahas pada bab sebelumnya.



**Gambar 41. Pola Pikir Konsep**

Sumber: Noorwatha (2018)

Sintesis yang merupakan rangkuman solusi sementara yang **bersifat tertulis (tekstual)** dari berbagai masalah desain yang ditemui di lapangan akan dikongkritkan lagi ke dalam tahapan penentuan **tujuan desain, gagasan konsep** dan **kriteria desain** yang dijadikan dasar dalam pengembangan konsep desain sampai melahirkan desain konseptual yang **bersifat visual** sebagai bahan presentasi desain kepada klien sebagai pemberi pekerjaan.

## **10. Tujuan Desain**

Menjelaskan secara spesifik hasil akhir dan untuk apa kasus tersebut didesain, karena merupakan indikator yang digunakan menilai keberhasilan desain interior ini agar menjadi objektif. Uraian tujuan desain ini dapat dibuat untuk beberapa kepentingan, terutama bagi pemilik/penghuni. Juga sebagai upaya untuk

memajukan ilmu desain interior secara umum dan perkembangan desain interior dalam hubungannya dengan konstruksi tren dan inovasi desain. Hal tersebut merupakan sumbangsih dunia akademisi kepada masyarakat sebagai *stakeholders*.

### **11. Konsep Umum**

Konsep Umum atau disebut juga dengan Ideologis Desain dimaksudkan untuk mengungkapkan gambaran imajinatif wujud desain yang belum ditampilkan secara visual, tetapi sudah mampu memberikan pengaruh psikologis karena pemakai sudah mampu membayangkan hasil yang akan diperoleh setelah desain diwujudkan. Konsep umum **masih berupa kalimat (tekstual)** yang merupakan rangkuman sintesis (solusi sementara) secara umum, yang nantinya diringkas penulisannya agar gampang dikomunikasikan kepada klien maupun pengamat yang lain. Lebih jauh (Sully, 2015, p. xxiii) memaparkan bahwa deskripsi secara tertulis dari konsep adalah mencoba untuk membangun pengalaman nyata civitas yang dapat dirasakan dan dilihat ketika memasuki interior yang akan dirancang tersebut, sehingga tidak ada aturan baku untuk mengkomunikasikan hal tersebut. Desainer harus mampu memandang civitas dalam arti generik bukan secara parsial menyinggung jenis kelamin, usia atau perbedaan budaya. Untuk memulai pengembangan

konsep desain interior diawali dengan sebuah ide, sebuah formasi dari sesuatu yang akan mendorong aksi nyata dalam interior yang memungkinkan kegiatan proyek berlangsung.

## 12. Kriteria Desain

Pada bagian uraian ini ditulis beberapa faktor pembatas yang ditetapkan oleh desainer bersama kliennya. Karena harus dipakai sebagai indikator pengikat dalam proses pemilihan model desain yang sedang dikerjakan, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan klien yang memiliki keterbatasan dalam hal pembiayaan khususnya. Kriteria desain bersifat *optional* dan dapat berbeda untuk setiap unsur, tetapi bukan merupakan persyaratan yang sudah menjadi sifat harus integral pada suatu desain.

**Tabel 21. Perbedaan Tujuan, Kriteria, Konsep Umum**

Pembeda	Tujuan Desain	Kriteria Desain	Konsep Umum
<b>Pengertian</b>	Gambaran Hasil akhir ( <i>output</i> ) sebuah desain, merupakan hasil kolaborasi antara permintaan klien, fakta eksisting dan idealitas desainer ( <i>what is the final design will look and operate</i> )	Berupa daftar kata kunci yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan desain, di luar kata kunci yang telah integral dalam desain (ergonomics, fungsional, estetis, efektif, efisien,	Jawaban desainer secara tekstual terhadap pengembangan desain ( <i>How To accomplish the design's goal</i> ) Menunjukkan strategi kreatif desainer dalam pengembangan desain
<b>Bentuk</b>	Kalimat atau paragraf (statement)	Daftar kata kunci (check list)	Kalimat atau paragraf yang diperas menjadi gabungan kata

Sumber: Noorwatha (2018)

Sifat desain yang sudah harus fungsional, artistik, ergonomis dan sejenis itu sangat tidak disarankan untuk dipilih sebagai kriteria desain. Untuk memberikan

pemahaman dan kemudahan dalam aplikasi maka dibedakan antara pemahaman Tujuan Desain, Kriteria dan Konsep Umum.

### **13. Konsep Dasar/Khusus**

**Konsep Khusus** atau disebut juga dengan **Visualisasi Desain** digunakan sebagai upaya penggambaran wujud desain yang bersumber dari beberapa objek khusus yang dianggap representatif. Sebagai bagian dari *visual art*, di samping mampu menganalisis secara teknikal beberapa permasalahan desain eksisting juga dituntut mempunyai kreativitas visual dalam perwujudan desainnya. Konsep umum yang masih berbentuk abstrak karena sifatnya tekstual diterjemahkan secara visual menjadi gambar kerja desain, selain memberikan pemahaman secara visual kepada klien juga kepada para pembangunnya. Dalam konteks pendidikan desain, menurut Hadijyani (2008) desainer hendaknya selalu ditekankan pada kemampuan mengolah unsur visual dalam pembelajaran desain interiornya. Pengalaman menerjemahkan konsep (umum) yang sifatnya tekstual-abstrak memberikan wawasan, kemampuan dan citarasa mengenai berbagai kemungkinan pengembangan konsep secara visual dan untuk menginspirasi untuk mengeksplorasi secara penuh daya kreativitas yang potensial dalam proses desain konseptual. Mengilustrasikan ide konseptual dalam bentuk visual juga terkesan sangat praktis dalam ruang lingkup pembelajaran seni visual seperti desain (interior). Pembelajaran tersebut, memberikan akses kepada

sebuah representasi visual yang dapat lebih dimengerti dibandingkan dengan tekstual dalam memahami konsep umum yang telah dipilihnya. Hadijyani (2008) menggambarkan proses tersebut sebagai berikut.



**Gambar 42. Peran Visual dalam Proses Desain**

Sumber: Hadijyani (2008: 46)

Pernyataan Hadijyani tersebut memunculkan suatu pemahaman bahwa proses penerjemahan tersebut memerlukan representasi visual dalam pengembangan konsep desain.

Seitamaa-hakkarainen & Hakkarainen (2000) menjelaskan bahwa representasi visual dalam desain dapat dilihat sebagai transaksi antara pengetahuan konseptual dan wawasan visual, yang memungkinkan desainer untuk segera mengontrol, mempromosikan (*promote*) atau mengevaluasi karakteristik khusus dari desain selama proses desain berlangsung. Aspek visual dari desain dieksplorasi dan tercermin dalam gambar dan sketsa yang dihasilkan. Dengan demikian, gambar tidak hanya merekam pemikiran manusia, tetapi juga dapat mensimulasikan bagaimana pikiran manusia memahami sesuatu. Selain itu, representasi visual seperti sketsa, dipandang sebagai metode penyelesaian masalah secara grafis (*graphical problem solving method*), di mana ide-ide konseptual desain yang diwujudkan dalam bentuk visual.

**Tabel 22. Jenis Konsep Dasar**

Jenis Konsep Dasar	Kata Kunci/Aspek	Elemen		
		Jenis	Penekanan/ Peniruan	Sub Bagian
Level Peniruan Untuk Inspirasi Desain (Identitas & Citra)	Synectics & Mimesis (Meniru)	<b>Analogi</b> (digunakan juga dalam logika, linguistik dan matematika)	<b>Persamaan Bentuk, Sifat atau cara kerja</b> ( <i>literal</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Analogi Personal</b></li> <li>• <b>Analogi Langsung</b></li> <li>• <b>Analogi Simbolik</b></li> <li>• <b>Analogi Fantasi</b></li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Metafora</b> (tanpa perbandingan)</li> <li>• <b>Simile</b> (dengan perbandingan)</li> </ul> Kata kunci: "seperti" dan atau "bagaikan" (digunakan juga dalam retorika)	<b>Transformasi Bentuk atau Pola</b> ( <i>form &amp; Abstract</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Intangible Metaphor</b> (Tidak teraga)</li> <li>• <b>Tangible Metaphor</b> (Teraga)</li> <li>• <b>Combined Metaphor</b> (Gabungan)</li> </ul>
		<b>Hakekat (Esensi)</b>	<b>Filosofi Dasar</b> ( <i>intrinsic-philosophies</i> )	
		Pencarian jawaban atas permasalahan dasar eksisting dengan meniru atau membandingkan 'sesuatu' yang telah ada atau dikenal oleh manusia sebelumnya, yang nantinya akan tercermin melalui aplikasi desain secara menyeluruh.		
Tanggapan Langsung Terhadap Pemecahan Masalah (Fungsi & Pragmatis)	Teknis	Fokus pada proses pemecahan masalah yang maksimal pada setiap bagian eksisting tanpa merumuskan menjadi satu kesatuan visualisasi desain yang mengkhusus. Kreativitas desainer ditunjukkan dengan sejauh mana dapat merespon seluruh permasalahan eksisting.		
Pencarian Desain Ideal (Utopia & Cita-Cita Desainer)	Filosofis	Memberikan jawaban desain terhadap permasalahan dasar eksisting atas dasar filosofi pribadinya sebagai desainer terlepas dari permasalahan eksisting yang dihadapinya. Jawaban tersebut merupakan hasil renungan atau kontemplasi desainer terhadap keilmuannya dan telah merumuskan suatu inti keilmuan yang ideal untuk diterapkan pada seluruh desainnya.		

Sumber: Tim McGinty (dalam Snyder & Catanese (1979)

Sketsa ide memungkinkan untuk mengevaluasi dan membandingkan representasi visualnya dalam perspektif kilen ataupun pengamat dalam interior. Sketsa bisa identik dengan aslinya atau masih berupa variasi pengembangan dari gambar sebelumnya, tetapi gambar tidak pernah pernah dapat identik dengan objek sebelumnya. Selain itu, transformasi gambar dapat terjadi dalam lateral ataupun secara vertikal.

Transformasi lateral menunjukkan eksplorasi ide desain yang sedikit berbeda dan memperluas kemungkinan sedangkan transformasi vertikal memerlukan usaha untuk memproduksi sketsa untuk memperdalam pemahaman dan memecah ide menjadi lebih rinci dan perspektif personal dari ide/konsep umum yang sama.

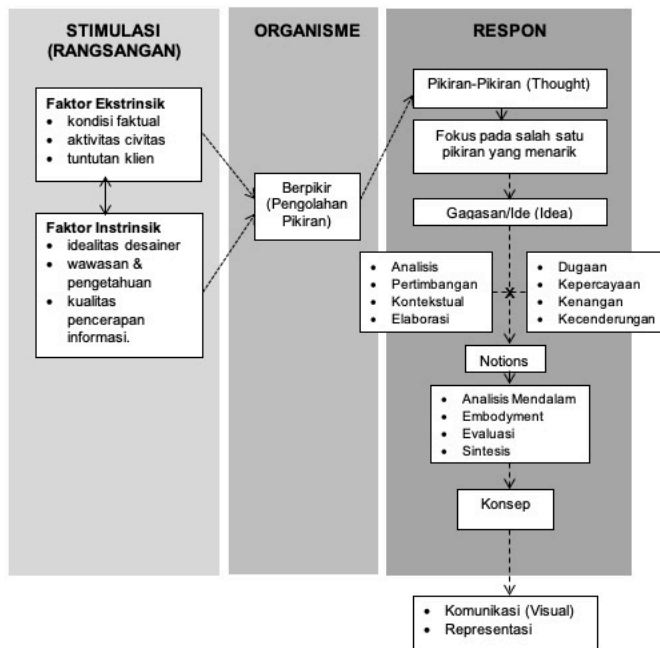
Desainer dalam mengembangkan intuisi kreatifnya dapat mengacu ke segala hal di alam yang memantik daya kreatif dan inovasinya pada proses penyusunan konsep dasar. Sejarah arsitektur menunjukkan bahwa manusia pada awalnya membuat suatu bentuk berdasarkan proses peniruan terhadap alam, lambat laun mulai mengabstraksi bentuk alam tersebut dan seiring kemajuan berpikir dan penggunaan teknologi, manusia menghasilkan bentuk di luar proses kognisi itu sendiri (meta kognisi). Tim McGinty (dalam (Snyder & Catanese, 1979)) dari perspektif arsitektur modern mengemukakan bahwa konsep dalam arsitektur yang mengacu ke pemahaman konsep dasar/bentuk visual dapat dikembangkan.

## **14. Ide & Gagasan**

### **a. Ide dan Respon Pikiran Manusia**

Konsep sebelum dituangkan ke dalam media tertentu dalam konteks komunikasi dan presentasi, pada awalnya adalah hasil pengolahan pikiran yang bersifat abstrak. Proses pengolahannya berdasarkan respon desainer dengan permasalahan eksisting dengan tujuan untuk

mencapai suatu solusi yang kreatif. Dengan menggunakan teori S-O-R (Stimuli /Rangsangan), Organisme dan Respon) (Mehrabian & Russell, 1974). Dari gambar di atas dapat dilihat proses pengolahan pikiran dengan pendekatan S-O-R, yang sekaligus menunjukkan tahapan dalam pengembangan konsep.



**Gambar 43. Model S-O-R dan Pengolahan Pikiran**  
 Sumber: Noorwatha (2018)

Penggunaan istilah pada tahapan tersebut dalam konteks desain, memerlukan penegasan pemakaian yang spesifik, dengan penjabaran sebagai berikut:



### **1) Thought**

Sebagai kata benda, kata ini berfungsi sebagai nomina *countable* (bisa dihitung) atau *uncountable* (tidak bisa dihitung). Sebagai nomina yang bisa dihitung, kata ini sering diartikan pikiran, dan biasanya merujuk pada apapun yang muncul dalam benak/pikiran, bisa bersifat spontan ataupun sengaja dimunculkan (Noegroho, 2017). *Thought* muncul ketika mulai merespon sesuatu ataupun suatu pikiran diluar respon yang berupa kenangan (recall) atau pikiran 'liar' yang kadangkala tidak berhubungan dengan respon terhadap fenomena kekinian, hal ini disebut juga khayalan.

Pikiran seringkali bermunculan dalam benak manusia, bersifat acak, belum tertata dan tidak teratur, hanya berlangsung singkat atau sesaat serta kedatangannya muncul dan hilang. Dalam konteks konsep, pikiran tersebut masih kabur, visualisasi dan belum definitif, belum dipikirkan sungguh-sungguh dan belum dielaborasi. Pikiran belum bisa dikomunikasikan atau ditawarkan kepada orang lain untuk dimanfaatkan, digunakan belum bisa diwujudkan karena masih harus dipikirkan lebih mendalam.

### **2) Idea**

Kata ini sering diartikan sebagai 'ide' dalam bahasa Indonesia. Ide merupakan lanjutan dari *thought*. Kata ini digunakan untuk merujuk pada *thought* yang

dipikirkan secara serius dan sedikit lebih fokus. *Idea* adalah salah satu *thought* yang menarik perhatian pengamatnya dan mulai mempunyai bentuknya meskipun masih kabur, namun ide sudah dapat dikomunikasikan ke pengamat yang lain. Ketika ide dipikirkan lagi secara mendalam, lebih detail, dipertimbangkan dari segala aspek dan konteksnya, akhirnya ide tersebut mulai mengerucut menjadi ide yang tunggal dan berbentuk jelas. Meskipun masih terbuka kemungkinan untuk perubahan dan pengembangannya. Itulah yang disebut *idea*. Gagasan yang disebut *idea* ini merupakan bentuk *thought* yang sudah dipikirkan, ditata, dielaborasi dan dirumuskan secara jelas dan pasti.

Ide juga dapat dibedakan dengan gagasan. Ide lebih bersifat abstrak terletak dalam benak atau pikiran yang bersifat instrinsik, sedangkan gagasan adalah ide yang telah dituangkan dalam berbagai media komunikasi baik lisan ataupun visual yang lebih bersifat ekstrinsik.

### **3) *Notions***

Kata ini juga berarti pikiran, gagasan. Tetapi, gagasan atau pikiran ini belum terbantu dengan baik, masih kabur, dan lebih merujuk pada gagasan yang didasarkan pada perasaan, dorongan hati, firasat, keyakinan, dugaan, kesan atau kecenderungan. Dibandingkan dengan ide, *notions* masih berbaur dengan perasaan yang secara tidak

langsung berhubungan dengan pengalaman atau wawasan pemikir. *Notions* belum dapat dikatakan menjadi sebuah konsep karena belum dianalisis secara mendalam dan dielaborasi secara seksama dengan memperhitungkan segala konsekuensinya.

#### **4) Concept**

Konsep dalam konteks pengolahan pikiran merupakan hasil pikiran yang telah matang, utuh dan bisa dikomunikasikan dengan orang lain. Bukan semata keinginan pribadi yang subyektif namun konsep telah dipertimbangkan dan diperhitungkan dengan seksama sehingga menjadi jelas bentuknya, meskipun masih abstrak, yaitu masih di dalam benak pemikir.

### **b. Penggalan Ide & Gagasan**

Konsep ketika akan diterapkan ke dalam desain interior akan mempengaruhi seluruh aktivitas dan persepsi pengguna ruang, dengan kata lain, aplikasi konsep yang akan menjadi stimulasi dalam interior dan mempengaruhi persepsi, interpretasi dan perilaku penggunaannya. Maka dari itu, konsep harus dibuat sejelas mungkin dan senyata mungkin dengan pertimbangan level pengamat dan juga visualisasi aplikasinya dalam interior. Proses penerjemahan konsep dari abstrak menjadi spasial sudah dijelaskan sebelumnya, namun dalam pengembangannya memerlukan kreativitas dalam menggali ide sebagai inspirasi pengembangan desain.

Proses pengembangan konsep memerlukan beberapa tahapan, yang harus dilakukan untuk mendapatkan konsep desain yang sesuai dengan harapan klien ataupun desain yang ideal, dengan teknis penggalian ide (*idea searching*). Terdapat banyak cara bagi desainer untuk menggali ide dalam pengembangan konsep. Namun dalam tulisan ini penulis hanya memaparkan beberapa penggalian ide pengembangan konsep yaitu: **Curah Pendapat (*Brainstorming*)**, **Reka Sketsa (*Thumbnails* atau *Sketching*)**, **Reka Imaji (*Montase*)** dan **Reka Cara (*Scenarios*)**; dengan penjabaran sebagai berikut:

#### **1) Curah Pendapat (*Brainstorming*)**

Curah pendapat disebut juga dengan *brainstorming*, adalah teknik kreativitas yang mengupayakan pencarian penyelesaian dari masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan dari anggota kelompok (Osborn, 1963). Istilah *brainstorming* dipopulerkan oleh Alex F. Osborn pada awal dasawarsa 1940-an. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan curah pendapat adalah metode, insentif bagi para peserta, serta hambatan yang mungkin muncul (sifat individu, interaksi sosial, dll). Bramston (2008) menjelaskan bahwa sebuah gagasan dapat muncul setiap saat, tetapi juga dapat dikondisikan sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses desain. Proses curah pendapat merupakan sebuah proses dimana istilah atau kata dasar yang dianggap pemicu, dipilih dan

kemudian diasosiasikan dengan istilah yang terkait dan dikomunikasikan secara analogi. Kemampuan dan kualitas curah pendapat ditentukan oleh pengalaman dan wawasan seorang atau kelompok desainer yang dapat memandang istilah pemicu tersebut, yang dalam hal ini dikaitkan dengan proses penyelesaian masalah desain. Dalam proses tersebut juga memperlihatkan kreativitas dan kemampuan serta imajinasi visual desainer untuk mengkaitkan secara analogi beberapa istilah tersebut. Sehingga pada akhirnya terjadi pengembangan pemaknaan namun masih terkait secara logis dan terstruktur.

Solomon (2015) menambahkan bahwa curah pendapat dilakukan dengan cara menuliskan setiap ide yang datang dalam proses penggalian ide sebagai kata atau frase (istilah). Tujuannya adalah untuk menuliskan sebanyak mungkin hal yang mungkin muncul, tanpa menghabiskan banyak waktu untuk berpikir tentangnya kecuali untuk membiarkannya memancing ide yang lebih baru. Idenya adalah untuk menghasilkan beragam solusi desain sebanyak mungkin. Aturan dasar *brainstorming* adalah:

- a. Lebih mementingkan kuantitas (jumlah) dari pengembangan istilah atau kata kunci
- b. Mendorong dilahirkannya ide liar
- c. Setiap ide memiliki nilai yang sama dan harus ditulis.

- d. Memancing ide yang bahkan di luar dari konteks (*lateral thinking* (Bono, 1992))
- e. Pada setiap tahap menghindari proses penilaian atau analisis.
- f. Pada akhir kegiatan dilaksanakan proses evaluasi dengan melakukan pemilahan dan pemilihan ide yang layak dikembangkan atas pertimbangan: realistis dikerjakan, kesesuaian dengan tujuan dan kriteria, ada unsur kebaruan, fungsional dan lain sebagainya.

Curah Pendapat dapat dibagi 2 jenis yaitu yang bersifat **tulisan/tekstual (*mind mapping*)** dan **visual**. Keduanya pada substansi dan prinsipnya sama, namun perbedaannya terdapat dalam konteks kapan digunakannya tekstual atau visual dalam prosesnya. Pada awalnya curah pendapat dilakukan dalam satu kelompok/grup diskusi dan masing-masing anggota kelompok menyumbangkan idenya agar dapat ditampung dan digunakan sebagai ide 'bersama'.

Dalam konteks individu, desainer mencurahkan idenya yang berakitan dengan fenomena lapangan eksisting dan idealitasnya sebagai desainer. Untuk mendukung dan memperluas cakupan materi, desainer dapat dibantu dengan literatur ataupun image inspirasi yang dapat memancing daya kreativitasnya. Pengembangannya sekarang, metode curah pendapat telah menuju ke level yang lebih tinggi, bahkan terdapat *software* khusus untuk mengadakan



dan menentukan keputusan yang diambil desainer dalam memenuhi kebutuhan klien. Pernyataan konsep mencakup niat atau tujuan untuk gubahan ruang dan strategi khusus yang akan digunakan untuk mewujudkan konsep.

## **2) Reka Sketsa (*Thumbnails* atau *Sketching*)**

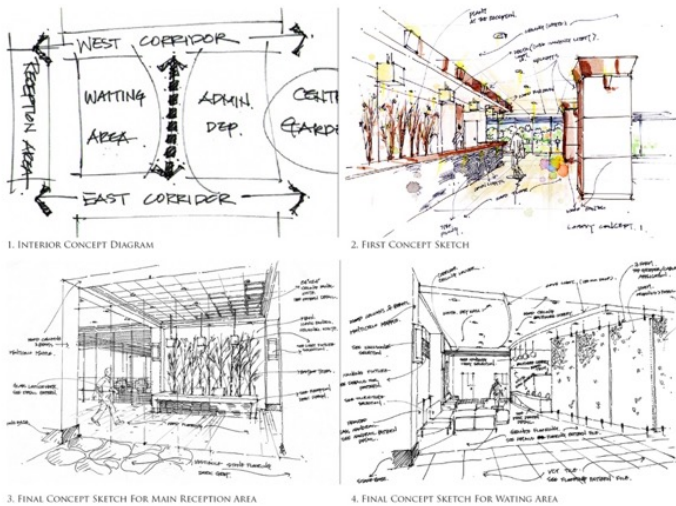
Secara etimologis kata “sketsa” berasal dari bahasa Latin “Skhedios Extempore” yang berarti ‘begitu saja tanpa persiapan’, sketsa dapat diartikan sebagai rencana bagan, atau uraian singkat (p4tksb-jogja.com). Di sisi lain menurut BIRD (2008) istilah ‘sketch’ berasal dari Bahasa Italia ‘schizzo’ yang berarti ‘percikan perwarna atau cat (*splash, spatter*)’ yang dalam desain mengacu pada gambar kasar yang cepat atau digores dengan tangan (*outline*) dalam bentuk garis yang sederhana (Erlhoff & Marshall, 2008). Tujuannya untuk memberikan sebuah gagasan tentang sesuatu atau mengilustrasikan sebuah proses. Sketsa dapat juga diartikan sebagai rencana pendahuluan dari lukisan atau gambar. Sedangkan pengertian lain, dijelaskan sketsa adalah rencana pendahuluan, goresan dan media studi *skill* untuk menyatakan ide-ide dari karya (lukisan atau gambar, patung arsitektur, desain produk, interior dan sebagainya). Manfaat sketsa sebagai rancangan pendahuluan yang kasar dari sebuah karya dalam bentuk visual (seni murni (*fine art*) lukis, patung dan seni grafis, ataukah itu seni terapan (*aplied art*) kriya/kerajinan,



desain grafis, desain produk interior dan lansekap, arsitektur, dll).

Sketsa interior akan berfungsi sebagai media latihan untuk menggores dengan lancar, bebas dan spontan. Juga sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, komposisi, dan *rendering* khususnya dalam elemen interior, interior dan lansekap (p4tksb-jogja.com). Kadang-kadang rangkaian kata atau tulisan saja tidak cukup untuk menumpahkan ide desain; dan sketsa adalah cara yang lebih baik untuk menghasilkan beragam ide sekaligus mereka-reka peluang pengembangannya secara visual dan riil. Keunggulan sketsa dibandingkan dengan metode penggalan ide yang lain adalah efisiensi waktu, eksplorasi ide yang melimpah dan visualisasi konsep yang semakin konkret dibandingkan dengan metode curah pendapat.

Pada era pos-industri sekarang, eksistensi sketsa dalam proses desain semakin mengemuka. Bahkan apresiasi klien terhadap desain konseptual yang masih berupa sketsa semakin tinggi, dibandingkan dengan desain konseptual dengan media digital (CAD, *3D Modelling*). Dikarenakan gambar sketsa konseptual lebih terkesan personal (yang menjurus ke eksklusif), *real time*, spontan, ekspresif dan juga artistik. Sketsa dalam konteks representasi desain interior adalah sebuah sketsa bebas, manual (*freehand*) dan mode cepat dalam mengkomunikasikan sebuah ide.



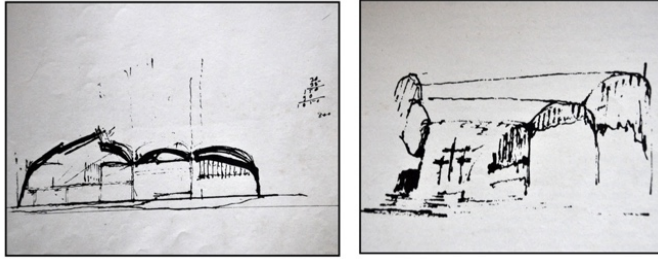
HEALTHCARE FACILITY ENTRANCE LOBBY - CONCEPT DESIGN

**Gambar 45. Contoh Reka Sketsa**

Sumber: ewoo.files.wordpress.com

Keunggulan sketsa adalah kecepatannya yang sejalan dapat mengimbangi keluarnya ide dalam pikiran. Sketsa memberikan pemahaman individual bagi desainer dan juga pengamat yang lain. Sketsa dapat dibagi menjadi:

- **Sketsa Konseptual** adalah sketsa kasar yang dilakukan desainer dalam proses studi untuk mengembangkan gagasan sampai menemukan konsep. Sketsa konseptual mengimplementasikan berpikir melalui menggambar (*thinking by drawing*) dan atau mendesain melalui gambar (*design by drawing*) sebagai pendekatan desain. Pada proses menggambar, desainer secara langsung mengeluarkan ide, intuisi estetisnya dan visualisasi hasil akhir desain dalam konteks lapangan.

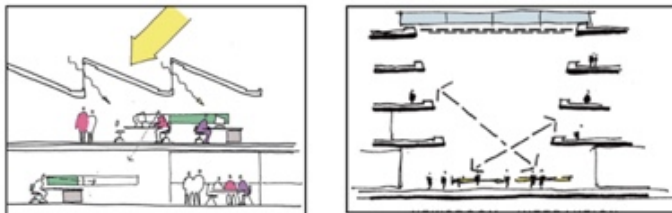


**Gambar 46. Contoh Sketsa Konseptual**

Sumber: Rathod (2014)

Contoh di atas adalah sketsa konseptual Gereja Vouksenniska-Finlandia oleh Arsitek Alvar Aalto. (Kiri) sketsa untuk memahami penerapan *skylight* (kanan) perspektif gereja dalam mengimplementasikan ide penerapan *skylight* pada gereja.

- **Sketsa Analitis** adalah sketsa awal yang dilakukan dalam tahap analisis eksisting dan pencarian solusi. Pada sketsa analitis telah digambarkan interaksi, aktivitas manusia dan korelasi antar elemen.



**Gambar 47. Contoh Sketsa Analitis**

Sumber: Rathod (2014)

Contoh gambar di atas yaitu sketsa gambar potongan yang menganalisis (kiri) penerapan pencahayaan alami sebagai pendukung aktivitas manusia dalam interior;



konsep dan juga menunjukkan dokumentasi tentang lahirnya sebuah konsep.

### **3) Reka Imaji (*Montage*) atau Papan Konsep (*Mood Board/Concept Board*)**

Pengembangan konsep desain interior dapat dilakukan dengan reka imaji berupa montase yaitu menggabungkan citra gambar, material aslinya dan perpaduan elemen estetis dalam membangun atmosfer dalam desain interior. Padu padan tersebut mewakili perpaduan seluruh elemen estetis yang digunakan untuk membangun tampilan akhir desain interior. Montase juga sangat efektif untuk dijadikan material presentasi desain interior kepada klien, karena cukup komprehensif menggambarkan keinginan desainer, visualisasi desain dan padu padan elemen estetisnya. Material montase dapat diperoleh dari majalah, *image* internet, potongan material asli (*upholstery* furnitur, marmer, kayu dll) dengan dimensi yang disesuaikan dengan dimensi montase; serta elemen estetis lain yang menunjang hasil akhir desain interior. Sebuah montase tidak dimaksudkan untuk dipahami secara harfiah semata, namun lebih holistik yang memuat pemahaman intelektual dan filosofis. Montase harus memberikan kesempatan untuk menciptakan suasana (*tone and manner*), tampilan (*look*) atau kesan ide, bukan untuk mendikte klien untuk menggunakan material yang dipresentasikan.



**Gambar 49. Contoh Mood Board/Concept Board**

Sumber: [sampleboard.com](http://sampleboard.com) dan [www.oglesby-design.com](http://www.oglesby-design.com)

Sebuah montase foto biasanya disusun melalui serangkaian foto yang diambil dari lokasi yang sama dan mencatat aspek vertikal dan horizontal yang dikompilasikan ke dalam sebuah panorama yang berupa *image* ‘tambal sulam’. Montase foto ini berguna dalam menangkap ‘adegan generik’ atmosfer sebuah desain interior dan memberikan kesempatan bagi imajinasi desainer untuk menafsirkan narasi dari karya lengkapnya. (Solomon, 2015) menjelaskan bahwa papan konsep adalah presentasi visual dari gaya, suasana dan warna dari kasus desain interior yang sedang ditangani oleh desainer. Seorang klien ketika melihat papan konsep tersebut harus dapat memahami keseluruhan tampilan dan suasana (*feel*) desain interior dan dapat membayangkan kesan dari ruangan tersebut. Meskipun, montase hanya menunjukkan beberapa bagian sisi dari desain interior tersebut, khususnya dalam bidang dekorasi dan perabot (*furnish*), namun sudah dapat memberikan gambaran keseluruhan atmosfer interior yang akan terbangun.

#### 4) Reka Cara (*Scenarios*)

Pengembangan ide dapat dieksplorasi menggunakan media campuran (*mix media*), yang menyediakan ruang lebih lanjut untuk mengembangkan narasi dari konsep desain. Penggunaan media campuran adalah teknik yang digunakan oleh fotografer, seniman dan desainer yang melibatkan penggunaan bahan, media dan pendekatan yang beragam, untuk membuat gambar yang lebih komunikatif dan mencerminkan realitas aslinya



**Gambar 50. Contoh *Scenarios* dalam Desain Interior**

Sumber: Banjargrenceng.blogspot.com dan (Bramston, 2008)

Reka cara (*scenarios*) diterapkan dengan langkah sebagai berikut: (1) desainer mengambil foto dari eksisting khususnya kasus atau sudut yang akan didesain (2) Setelah difoto, foto tersebut direka-reka dengan cara mensketsa pada foto tersebut langsung untuk mendapatkan pengalaman atau proporsi bentuk yang ideal. ketika diterapkan pada eksisting secara langsung. Teknik ini semakin berkembang ketika makin maraknya penggunaan tablet bagi desainer yang memiliki fitur memotret dan menggambar dengan *stylus*. Desainer

mempunyai banyak alternatif pengembangan desain dan secara langsung dapat mengkajinya ketika diterapkan di lapangan langsung.

### **15. Eksplorasi Budaya: *Form Follows Culture***

Rahmawan D. Prasetya (2013) menyatakan bahwa eksplorasi ide tentang tema budaya lokal dalam desain interior tidak akan ada habisnya. Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, hingga tidak berlebihan jika dikatakan bahwa tidak ada satu negarapun yang menyamainya. Di situlah sebenarnya letak daya saing bangsa Indonesia. Tema-tema etnik Indonesia yang diangkat ke dalam karya-karya desain interior menjadi daya tarik luar biasa bagi bangsa-bangsa lain. Modern dan etnik digabung dan diolah sedemikian rupa menjadi karya yang unik. Walaupun modernitas dan gaya hidup acapkali dipandang sebagai aspek yang bertolak belakang dengan tradisi yang berakar pada budaya etnik lokal, bukan berarti keduanya tidak dapat disandingkan secara harmonis. Hal itu tampaknya sesuai dengan kaidah “Bentuk Mengikuti Budaya” menggantikan kaidah-kaidah desain terdahulu seperti “Bentuk Mengikuti Fungsi” atau “Less Is More” (kurang adalah lebih). Kaidah desain “Bentuk Mengikuti Budaya” pertama kali dicetuskan oleh Henryk Skolimowski pada tahun 1976 (Budihardjo, 1998:7 dalam Prasetya, 2013).

Desain interior adalah sebuah keilmuan yang pada hakekatnya membahas budaya kemaruangan yang



terkesan Eurosentris, bersumber dari Amerika dan Eropa, yang menyebar ke seluruh dunia. Pendidikan desain interior di Indonesia bersumber dari kurikulum Pendidikan sekolah Bauhaus di Jerman, Beaux Art di Perancis, Negara Skandinavia dan Amerika, sesuai dengan Pendidikan para akademisi desain generasi awal. Secara tidak langsung budaya Eropa berupa strategi untuk menyasati kondisi empat musim, penggunaan furnitur, hunian permanen dan minimalisme, sebagai cerminan budaya industri; secara langsung diterapkan ke bangunan tradisional Indonesia yang bersifat tropis dan penuh dengan simbolisme. Akademis desain interior kekinian wajib memformulasikan titik temu antara kaedah pembangunan spasial budaya barat dengan kondisi alam dan budaya dalam negeri yang juga sangat kaya untuk dieksplorasi. Untuk itu dalam pengembangan konsep desain interior sebagai implementasi Visi Jurusan/Program Studi, maka dalam tahap pengembangan Ide dan gagasan; mahasiswa dikenalkan juga proses eksplorasi budaya.

Bagaimana mengeksplorasi sebuah budaya ke dalam produk desain untuk kehidupan modern? Hal tersebut dimulai dengan pemahaman tentang unsur kebudayaan itu sendiri. Koentjaraningrat (2000) memperjelas pendapat J.J Honigmann mengenai tiga gejala kebudayaan dengan membagi manifestasi sebuah kebudayaan dalam tiga wujud yakni:

1. Wujud kebudayaan berupa ide, gagasan nilai, norma, peraturan dan sebagainya
2. Wujud kebudayaan sebagai bentuk aktivitas, tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat
3. wujud kebudayaan berupa benda-benda fisik sebagai hasil karya manusia (artefak) (dalam Yupardhi dan Waisnawa, 2017)

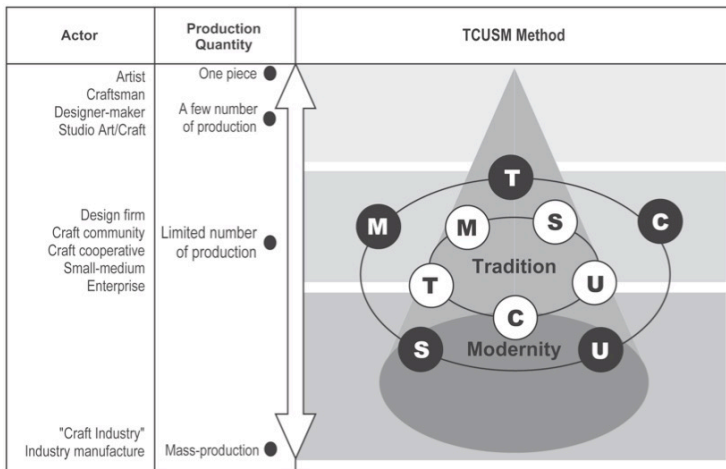
Eksplorasi budaya dalam desain interior yang dimaksudkan adalah dengan mengembangkan beberapa pendekatan desain (*design approach*) pada tahapan pra desain, berdampingan dengan ide & gagasan dalam memvisualisasikan konsep khusus. Mahasiswa memilih tujuh unsur kebudayaan sebagai objek eksplorasi budayanya. Koentjaraningrat (dalam Yupardhi dan Waisnawa, 2017) menyebutkan terdapat tujuh unsur kebudayaan meliputi:

1. **Sistem religi dan upacara keagamaan** : segala hal yang terkait sistem kepercayaan, sistem pandangan hidup, komunikasi keagamaan dan upacara keagamaan.
2. **Sistem dan organisasi kemasyarakatan**: hal-hal yang terkait tentang kekerabatan, asosiasi dan perkumpulan, sistem kenegaraan, sistem kesatuan hidup, perkumpulan.
3. **Sistem pengetahuan**: hal-hal yang terkait dengan flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, tubuh manusia dan bagaimana perilaku manusia dengan sesamanya.

4. **Bahasa:** lisan maupun tulisan
5. **Kesenian:** seni patung atau pahat, relief, lukis dan gambar, rias, vocal, music, bangunan, kesusastraan, drama.
6. **Sistem mata pencaharian:** hal-hal yang terkait dengan kegiatan berburu atau mengumpulkan makanan, bercocok tanam, peternakan, perikanan, perdagangan.
7. **Sistem teknologi dan peralatan hidup:** hal-hal yang terkait pada produksi, distribusi, transportasi, komunikasi, peralatan konsumsi, pakaian dan perhiasan, tempat berlindung dan perumahan, senjata.

Ketujuh unsur budaya universal ini dapat termanifestasi dalam berbagai wujud budaya fisik maupun non fisik. Melihat pada paparan Koentjaraningrat, budaya fisik yang biasa dikenal sebagai artefak maupun karya komunal masyarakat tertentu adalah perwujudan dari pola dan sistem budaya masyarakatnya. Karya budaya fisik terwujud sebagai bentuk manifestasi konvensi nilai-nilai budaya yang dianutnya (Hendriyana, 2009: 2). Dalam konteks jaman modern sekarang dan jika dikaitkan dengan keilmuan desain maka perlunya pelestarian, inventarisasi dan juga mengembangkan budaya fisik tersebut dengan mempelajari nilai yang teraga maupun tidak teraga dalam budaya fisik sebagai identitas budaya dalam upaya mempertahankan warisan budaya daerah pada era globalisasi ini.

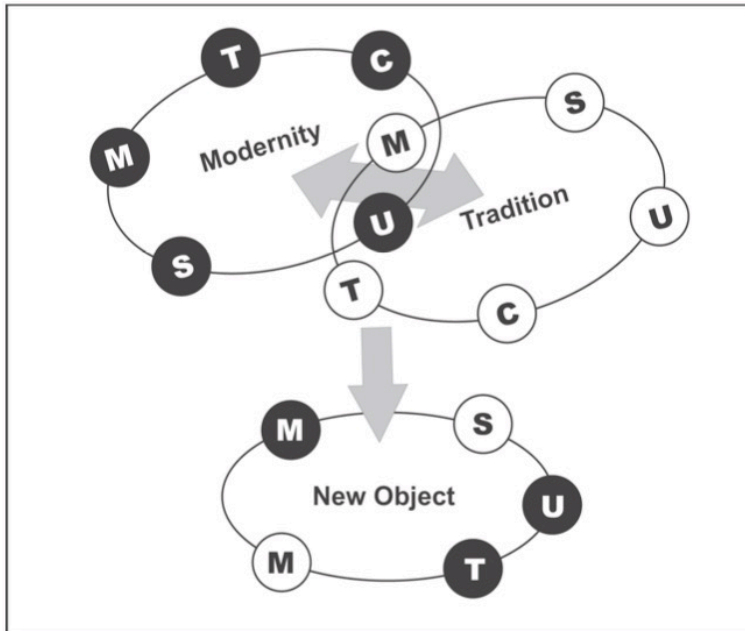
Unsur kebudayaan yang bersifat universal tersebut dijadikan dasar dalam eksplorasi budaya daerah ke dalam desain interior kekinian. Desain interior lebih dekat dengan keilmuan arsitektur sebagai pelengkap bangunan, namun keseluruhan elemen pembentuk menjadi produk desain yang dapat dikembangkan dari budaya tradisional. Pengembangan tersebut baik secara filosofi kemeruangan, artefak, ritual, nilai & mental serta penguatan citra identitas budaya daerah.



**Gambar 51. Model TCUSM**  
Sumber: Nugraha (2010)

Adhi Nugraha seorang akademisi dan praktisi desain produk lulusan Alvar Aalto University, Helsinki-Finlandia dalam Disertasinya “Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context” memaparkan bahwa dalam transformasi budaya tradisi ada 5 unsur yang akan berperan dalam perubahan

tradisi budaya itu sendiri yaitu *Techniques (T)*, *Concept (C)*, *Utility (U)*, *Shape (S)* dan *Material (M)* disingkat Model TCUSM. Model TCUSM merupakan salah satu pendekatan desain dalam pengembangan unsur budaya tradisional dengan desain kekinian.



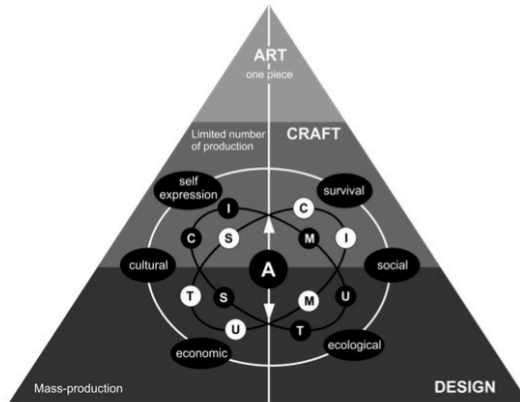
**Gambar 52. Model TCUSM dalam Penciptaan Objek Baru**  
 Sumber: Nugraha (2010)

Model TCUSM merupakan pengembangan praktis dari 'enam sisi matrix fungsional' Victor Papanek (1995), Nugraha mengkondisikannya dengan aplikasinya pada tataran praktis. Nugraha melihat bahwa Tradisi dan Modernitas masing-masing mempunyai unsur TCUSM-nya tersendiri dan dapat dikembangkan dengan

menjembatani aspek fungsionalitasnya pada era kekinian lintas generasi. Aspek tradisi yang tidak sesuai dapat dikondisikan dengan kondisi kekinian dengan visual estetik yang sesuai dengan generasi pemakainya, sedangkan nilai yang masih sesuai, dapat dikembangkan dan dikuatkan lebih lanjut.

Seiring perkembangan dan aplikasinya di lapangan dalam konteks Indonesia, Model TCUSM dikembangkan menjadi metode ATUMICS dengan menambah *Icon* (I) dan *Artifact* (A). Ketujuh unsur tersebut adalah Artefak (*Artifact*), Teknik (*Technique*), Fungsi (*Utility*), Material (M), Ikon (Icon), Konsep (*Concept*), dan Wujud (*Shape*). Metode ini digunakan untuk mengkombinasikan beberapa elemen budaya tradisi dengan beberapa elemen budaya modern pada sebuah desain produk. Pemikiran Adhi Nugraha memberikan peluang pengembangan budaya tradisi pada desain, sebagai inspirasi pengembangan desain interior berbasis budaya.

Pemikiran tersebut selaras dengan pemikiran pengembangan bangunan tradisional Indonesia sebagai inspirasi pengembangan desain interior kekinian, yang mampu mengakomodasi kehidupan modern namun tetap mampu menampilkan identitas budaya sebagai wacana lokalitas dalam globalitas (Glocal). Metode ATUMICS dapat digambarkan sebagai berikut.



○ Elemen Tradisi ● Elemen Modern ● A Artefak, objek ● Elemen Motivasi  
 A artefak, T technique, U utility, M material, I icon, C concept, S shape

**Gambar 53. Metode ATUMICS**

Sumber: Adhi Nugraha (2012) dalam Khamadi dan Senoprabowo (2015)

Khamadi dan Senoprabowo (2015) menjelaskan bahwa melalui metode ATUMICS sebuah produk budaya dapat dilihat dari dua level utama tingkat keberadaannya yaitu level mikro dan level makro. Level mikro lebih berkaitan dengan sifat teknis dan penampilan produk. Produk dianalisis untuk didapatkan susunan ideal dari enam elemen dasarnya berdasarkan A.T.U.M.I.C.S. Level makro berkaitan dengan aspek- aspek yang lebih luas, yaitu semangat dan motivasi dibalik produk yang dihasilkan. Hal ini terkait dengan bagaimana menemukan keseimbangan yang tepat di antara beberapa aspek yang berbeda; budaya, social, ekologi, ekonomi, kelangsungan hidup (*survival*), atau ekspresi diri dalam pembuatan sebuah produk. Di dalam konsep metode ATUMICS ini,

desain sebuah produk harus menyatukan kedua level tersebut, level mikro dan level makro. Armayuda (2016) menjelaskan masing-masing Unsur ATUMICS sebagai berikut:

1. **Artifact** mengacu pada objek kasus desain yang akan dihasilkan pada tahapan akhir proses desain. Artefak di sini merupakan produk desain yang menggabungkan elemen tradisi dengan kehidupan modern.
2. **Technique** merujuk pada pengetahuan teknis seperti; teknik produksi terkait proses pembuatan artefak, keahlian (*skill*) yang berupa kemampuan untuk membuat atau menghasilkan artefak dengan baik, teknologi terkait dengan semua potensi sarana dan proses dalam pembuatan artefak, dan terakhir adalah peralatan yang digunakan (*tool*).
3. **Utility** dapat disandingkan dengan konsep kebutuhan, hasrat, dan tuntutan dalam desain. Utility juga dapat diartikan sebagai fungsi dari sebuah artefak. Dari penjabaran tersebut dapat diketahui bahwa dalam desain artefak tidak hanya harus memiliki kualitas yang baik dalam pemanfaatan dan kegunaannya, tapi juga harus mengandung nilai (*meaning*) bagi pengguna.
4. **Material** menunjukkan segala bentuk benda fisik yang dapat dibuat atau digunakan untuk tujuan



tertentu. Material bisa berupa bahan alami, bahan sintetik, dan bahan baru.

5. **Icon** menunjukkan segala bentuk simbol dari sebuah gambar (*image*), ornamen, warna, dan grafis. Icon memberikan tanda ikonik dan arti simbolik kepada sebuah objek/artefak. Artefak yang mengandung ikon akan lebih mudah diidentifikasi dan dikenali.
6. **Concept** menunjukkan pada faktor tersembunyi yang dimiliki sebuah objek dan bentuk. Faktor tersembunyi tersebut dapat diukur secara kualitatif seperti kebiasaan, kepercayaan, norma aturan, karakteristik sifat, perasaan, emosi, kerohanian, ideologi, nilai dan budaya. Konsep atau faktor tersembunyi terlihat dalam sebuah objek melalui tampilan visualnya, atau pada bentuk (*shape*), ikon (*icon*), atau kegunaan (*utility*) sebuah objek/ artefak.
7. **Shape** menunjukkan bentuk, penampilan, dan visual, serta sifat fisik dari sebuah objek/artefak. Dalam pengembangannya *shape* juga memuat tentang gestalt, struktur, ukuran, dan proporsi. Seringkali *shape* atau bentuk berjalan seiring dengan fungsi dari sebuah objek/artefak. *Shape* juga dipengaruhi kebutuhan kegunaan, teknik dan bahan (material).

Kesemua elemen ATUMICS merupakan elemen yang bersifat fisik atau visual kecuali *Utility* dan *Concept* yang bersifat bukan fisik, tersembunyi, yang menjadi alasan utama terbentuknya artefak hasil desain nantinya. Eksplorasi Budaya dalam proses pembelajaran, khususnya pada tahapan pra desain adalah dengan memilih unsur kebudayaan yang dapat dikembangkan dalam desain interior.

- a. **Eksplorasi Sistem & Teknologi** adalah pengembangan elemen pembentuk interior dengan mengaplikasikan sistem & teknologi terbaru dapat meningkatkan kinerja operasional suatu interior. Contohnya adalah penerapan *Internet of Thing (IoT)*, *Smart Interior*, sistem ekologis dalam interior (*eco-interior*), sistem pembayaran dan keamanan dalam retail (*cashless*), sistem *GALA system* (rotasi tempat duduk otomatis) dan lain sebagainya.
- b. **Eksplorasi Budaya** adalah pengembangan sumber daya budaya yang dikondisikan sebagai penguat karakter citra visual, contohnya pengembangan motif batik, tenun Bali, langgam arsitektur daerah; dan lain sebagainya.
- c. **Eksplorasi Material** adalah pengembangan material alami yang mempunyai potensi pengembangan pada desain interior kekinian, juga mengembangkan material baru hasil teknologi tinggi. Contohnya adalah *Smart Material*, material teknologi nano,

material bambu, sabut kelapa, *upcycle* dan lain sebagainya.

- d. **Eksplorasi Utilitas** adalah pengembangan potensi lingkungan seperti matahari, penghawaan, akustika dan aroma sebagai basis desain interior. Caranya dengan mensiasati diagram alur matahari (*sun path diagram*) dan analisis pergerakan angin untuk memaksimalkan potensi gubahan interior.
- e. **Eksplorasi Elemen Estetis** adalah pengembangan estetika visual ke dalam desain interior melalui bahasa rupa, *visual storytelling* dan narasi, sehingga mahasiswa mampu menciptakan elemen estetis yang berkonsep, untuk nilai tambah pada desain interior.

## **16. Konsep Perwujudan**

Konsep perwujudan merupakan konsep yang telah menukik pada aplikasi desain interior dan bagaimana wujud visual elemen desain. Jika Konsep dasar masih berupa tekstual dan visual berbentuk solusi desain, sedangkan konsep dasar lebih ke pencarian gagasan dan eksplorasi; maka konsep perwujudan sudah mulai merumuskan aplikasi konsep pada seluruh elemen interior. Konsep perwujudan sudah menggunakan kosa bahasa desain interior (*design vocabulary*).


### **a. Konsep Ruang**






Bagian ini memaparkan konsep ruang yang akan digunakan dengan menegaskan penjabaran konsep pada gubahan ruang nantinya. Konsep ruang secara praktis





dapat dipilih berdasarkan literatur dan juga dapat mengembangkannya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan.

**Tabel 23. Konsep Ruang dalam Desain Interior**

NO.	KATEGORI	IMAGE
<b>HUBUNGAN ANTAR RUANG</b>		
1	<p><b>Ruang Dalam Ruang (<i>A Space Within Space</i>)</b> terjadi ketika sebuah ruang kecil berada di dalam volume ruang yang lebih besar, sehingga dianggap sebagai objek di ruang tersebut (Higgins, 2015). Syarat ruang dalam ruang adalah ketika ruangan yang lebih besar ukuran luasnya lebih besar dua kali lipat dibandingkan dengan ruangan yang lebih kecil (Wicaksono dan Tisnawati, 2014)</p>	
2	<p><b>Ruang Saling Berkait (<i>Overlapping Spaces</i>)</b> atau disebut juga <i>Interlocke</i> terjadi jika dua buah ruangan dapat saling dihubungkan dengan keterkaitan (<i>interlocking</i>) dengan menggabungkan satu atau dua sisi kedua ruangan tersebut (Wicaksono dan Tisnawati, 2014). Ruang saling berkait terjadi kedua ruangan dengan identitas berbeda namun bergabung dalam satu kesatuan keterkaitan.</p>	
3	<p><b>Ruang Bersebelahan (<i>Adjacent Spaces</i>)</b> hubungan ruang yang terjadi karena ruang-ruang terletak di sebelah satu sama lain namun tetap berbeda, sehingga memungkinkan kegiatan terpisah dilakukan di tempat masing-masing (Higgins, 2015). Juga dapat terjadi jika kedua ruangan berukuran hampir sama besar, kedua ruangan ini dapat dihubungkan dalam bentuk ruang-ruang yang bersebelahan</p>	

	(Wicaksono dan Tisnawati, 2014).	
4.	<p>Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama (<b>spaces are linked by a common spaces</b>) Hubungan ruang ini bertujuan untuk menciptakan hubungan antara ruang-ruang yang berbeda dan dihubungkan oleh ruang bersama, baik bersifat transisi atau fungsi yang khusus. Ruang bersama tersebut menjadi penghubung antara kedua ruangan yang berfungsi berbeda tersebut dan keberadannya menjadikan kedua ruangan yang dihubungkan menjadi optimal aktivitasnya (Higgins, 2015).</p>	
<b>STRATEGI SPASIAL ATAU POLA RUANG</b>		
1	<p><b>Strategi satu Garis Lurus (Linear Strategy)</b> Sebuah strategi linier melibatkan pengaturan sejumlah ruang yang berbeda dalam sebuah garis imajiner. Ruang-ruang itu mungkin identik atau mungkin semuanya berbeda fungsinya dan karakternya.</p>	
2.	<p><b>Strategi Kotak-Kotak (Grid Strategy)</b> Strategi ini melibatkan pengaturan sejumlah ruang berbentuk bujursangkar yang mempunyai ukuran identik, atau akan beroperasi secara moduler, di mana semua ruang individu saling terkait dengan 1 sistem pengorganisasian.</p>	
3	<p><b>Strategi menyebar (Radial)</b> Strategi radial tercipta saat sejumlah ruang dibentuk dari satu pusat yang tersusun melalui satu garis lurus yang menyebar keluar pusatnya. Ruang radial dapat membentuk hubungan simetris atau asimetris dengan aksis pusatnya, dan ukuran masing-masing ruang mungkin identik atau berbeda satu sama lain.</p>	

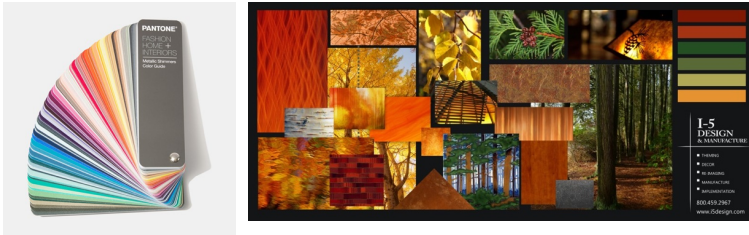
4	<p><b>Strategi memusat (<i>centralised</i>)</b>          terjadi ketika satu ruang menempati bagian tengah sebuah konfigurasi dan sejumlah ruang lainnya diatur di sekitarnya. Ruang sekelilingnya mungkin berdimensi sama atau sama sekali berbeda.</p>	
5.	<p><b>Strategi Klaster (<i>clustered</i>)</b>          Strategi ini menggabungkan ruang yang identik atau berbeda secara informal melalui penggunaan strategi berkerumun. Di sini ukuran dan bentuk ruang individu mungkin berbeda, dan bangunannya bisa diatur dalam konfigurasi asimetris dimana ruang-ruangnya saling tumpang tindih.</p>	
<b>STRATEGI SIRKULASI</b>		
1	<p><b>Sirkulasi Menyebar (<i>Radial</i>)</b>          Sirkulasi ini terjadi jika alur sirkulasi membentuk sejumlah jalur berkumpul pada satu titik, sedangkan jalur lainnya bersifat menyebar dari titik tersebut. Strategi ini menciptakan sistem percabangan pada keseluruhan tata ruang interior bangunan.</p>	
2	<p><b>Strategi Memutar (<i>Spiral</i>)</b>          Strategi sirkulasi spiral dimulai (atau berakhir) di tengah dan berputar ke luar sekitar titik asal. Sirkulasi ini menyebabkan civitas mengikuti jalur memutar dalam interior.</p>	
3	<p><b>Sirkulasi Kotak-Kotak (<i>Grid</i>)</b>          Strategi grid terjadi jika jalur dikonfigurasi sebagai rangkaian garis sejajar yang berpotongan satu sama lain. Civitas mempunyai akses yang beragam untuk mencapai ruangan tertentu dalam bangunan.</p>	

4	<p><b>Sirkulasi Jaringan (<i>Network</i>)</b> Sirkulasi jaringan muncul jika desainer memberikan keleluasaan pada civitas dalam mengakses tujuannya dalam bangunan. Sirkulasi jaringan menimbulkan titik potong yang secara langsung menyebabkan pertemuan antara civitas ketika beraktivitas.</p>	
<b>PENDEKATAN STRATEGI INTERIOR</b>		
1	<p><b>Sirkulasi Menembus Ruang (<i>Pass-through-space circulation</i>)</b> terjadi jika sirkulasi didesain khusus untuk menembus ruangan dengan bukaan maksimal, sehingga civitas ketika melewati dapat dengan mudah melihat aktivitas yang terjadi dalam ruangan tersebut.</p>	
2	<p><b>Sirkulasi Melewati Ruang (<i>Pass-by-space circulation</i>)</b> terjadi ketika civitas melewati susunan ruang tertutup, civitas yang melewati tidak dapat melihat aktivitas pada ruangan yang lain. Sirkulasi ini murni berfungsi sebagai ruangan penghubung dan alur sirkulasi (<i>wayfinding</i>).</p>	
3	<p><b>Sirkulasi berhenti dalam ruang (<i>Terminate-in-a-space circulation</i>)</b> terjadi ketika desainer memprogramkan bahwa di ujung jalur sirkulasi, civitas akan berhenti di ruang tertentu. Jalur sirkulasi akan dihentikan dalam ruangan tertentu.</p>	

Sumber: Higgins (2015)

## **b. Konsep Warna & Tekstur**

Mahasiswa menentukan visualisasi warna dalam interior beserta tekstur yang akan diterapkan disesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan.



**Gambar 54. Konsep Warna & Tekstur**  
Sumber: pantone.com dan 15design.com

Fungsi warna adalah untuk membangun persepsi psikologis tertentu pada ruangan. Hal tersebut didukung dengan keberadaan tekstur yang menentukan aspek perabaan (*tactile*) dan kesan yang akan divisualisasikan seperti *rustic*, *elegant*, *modern high-tech* dan lain sebagainya. Warna dan tekstur disusun sebagai satu kesatuan dalam *moodboard*, yang membantu desainer presentasi ke klien, untuk menjelaskan aplikasi konsepnya. Warna yang dipilih menggunakan penomoran CMYK sesuai panduan seleksi warna industri (PANTONE).

### **c. Konsep Material**

Visual konsep material yang akan diterapkan pada produk akhir desain interior disusun dalam sebuah *material board*. Mahasiswa sebagai desainer mengumpulkan material yang digunakan, untuk memberikan gambaran pada klien material yang akan dipasang pada interior yang akan dibangun.





**Gambar 55. Contoh Material Board**  
 Sumber: [www.chegg.com](http://www.chegg.com)

#### **d. Konsep Furnitur**

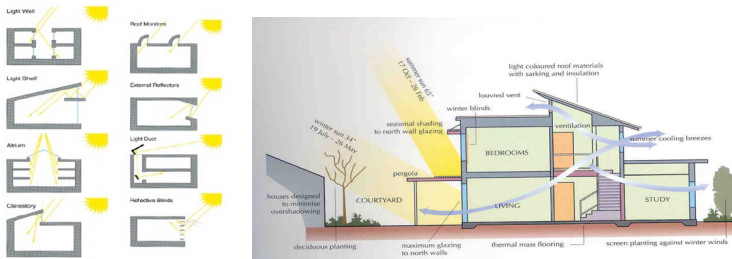
Konsep furnitur disusun dalam sebuah visualisasi khusus sebagai gambaran ke klien mengenai furnitur yang akan diaplikasikan dalam desain interior. Furnitur dalam desain interior dalam konteks aplikasinya dapat dibagi menjadi furnitur pabrikasi dan furnitur custom. Furnitur pabrikasi dapat dilaporkan dengan mencantumkan katalog produk lengkap dengan spesifikasinya, sedangkan custom dilaporkan dengan desain furnitur pada desain detail. Pada konsep furnitur mahasiswa memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan furnitur yang akan digunakan.



**Gambar 56. Contoh Konsep Furnitur**  
 Sumber: [www.jennaburger.com](http://www.jennaburger.com)

### e. Konsep Utilitas

Konsep utilitas merupakan aplikasi konsep pada pemilihan elemen utilitas dalam interior.



**Gambar 57. Contoh Konsep Utilitas**  
 Sumber: [agm2d.wordpress.com](http://agm2d.wordpress.com) dan [greenhome.osu.edu](http://greenhome.osu.edu)

Konsep utilitas dapat dipilih dengan penggunaan standar utilitas yang berhubungan dengan aplikasi gubahan ruang dalam pengkondisian baik alami-buatan, penambahan teknologi utilitas dan gagasan mengenai

aplikasi sebagai penguat elemen utilitas secara alami dalam interior. Teknis pelaporan mengenai konsep utilitas adalah dengan sketsa atau mencantumkan standar atau katalog utilitas yang dipilih baik

#### **f. Konsep Ekspresi Visual**

Konsep Ekspresi Visual menggantikan istilah Dekorasi dan Aksesori yang mengacu ke 'interior décor'. Konsep Ekspresi Visual adalah aplikasi konsep dalam pemilihan karya seni (*artwork*) dan alemen pengindah dalam desain interior.



**Gambar 58. Contoh Konsep Ekspresi Visual**

Sumber: [www.h2designo.com](http://www.h2designo.com)

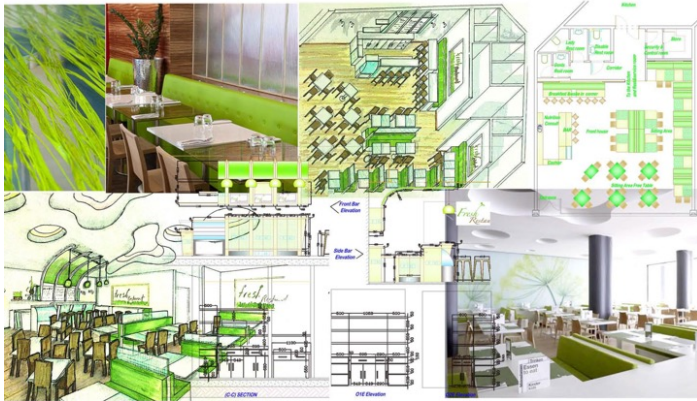
Elemen estetis dalam desain interior berfungsi sebagai penanda identitas korporat (*corporate identity*), penguat karakter dan atmosfer, penguat gaya (*style*), suasana (*ambiance*) serta penambah efek 'wow' (mengagumkan) pada desain interior.



#### **H. TAHAP 4 (OUTPUT: DESAIN KONSEPTUAL)**

Desain konseptual adalah tahapan setelah menyelesaikan desain skematik. BIRD (2008: 72-74) menyatakan bahwa desain konseptual berspekulasi dengan bentuk dengan cara menekan segala batasan (*push the boundaries*) dari apa yang telah dipahami untuk diterapkan dalam desain. Desain skematik lebih bersifat gambar studi desainer dalam menerjemahkan konsep. Desain konseptual di sisi lain adalah melanjutkan desain skematik menjadi gambar yang lebih profesional sehingga layak dijadikan media presentasi bagi klien. Kegiatan desain konseptual menurut (Grimley & Love, 2013, p. 22) adalah:

- a. Perjelas dan lengkapi denah yang dihasilkan pada tahapan desain skematik dengan warna, keterangan material dan keterangan tambahan, dengan seatraktif dan sejelas mungkin untuk meyakinkan klien. Klien pada umumnya adalah orang awam yang tidak memahami teknis gambar. Oleh karena itu desain konseptual pada umumnya menggunakan gambar perspektif atau 3D *image* untuk memberikan gambaran 3 dimensi dari denah untuk klien.
- b. Menyiapkan material grafis untuk menjelaskan setiap konsep desain secara rinci. Misalnya konsep material (perpaduan, karakter, komposisi), konsep pencahayaan, konsep warna, konsep furnitur. Material grafis ini bisa berupa *mood board* atau *presentation board*, seperti gambar di bawah ini



**Gambar 60. Contoh Presentation Board**  
 Sumber: <http://www.wginteriors.com/>

## 17. Penyusunan Program Ruang

Proses desain interior pada intinya bukan hanya mendesain fisik interior bangunan, namun lebih jauh dari itu, desainer sebenarnya mendesain manusia yang beraktivitas di dalam interior tersebut. Hal tersebut termuat dalam Pepatah Jepang “monozukuri wa hitozukuri” yang berarti mendesain benda (termasuk interior) pada hakekatnya juga mendesain ‘manusia’ baik fisik, gerak, pikiran maupun perasaannya. Oleh karena itu, maka setelah konsep dirumuskan dilanjutkan ke penyusunan ruang beserta elemennya, dalam mencapai tujuan akhir desain interior yaitu kemakmuran, kesehatan dan keamanan manusia dalam ruangan. Tahapan setelah perumusan konsep adalah pemograman ruang. Pada tahapan ini, desainer interior layaknya seorang *programmer* komputer menyusun ‘kode-kode’

dalam interior, agar pengguna beraktivitas sesuai dengan konsep yang telah dirumuskan.

### 18. Skenario Aktivitas dan Analisis Kebutuhan Ruang

Langkah pertama dalam tahapan ini adalah scenario aktivitas yang dapat diartikan rencana pola aktivitas yang akan diimplementasikan pada ruangan. Pola aktivitas merupakan dasar dari desain ruang. Teknis Pelaporan Skenario aktivitas sama dengan pelaporan pola aktivitas oleh civitas dibedakan menjadi civitas internal (staf) dan civitas eksternal (pengunjung) (lihat sub bab sebelumnya). Mahasiswa dapat membuat dalam bentuk diagram atau dalam bentuk tabel.

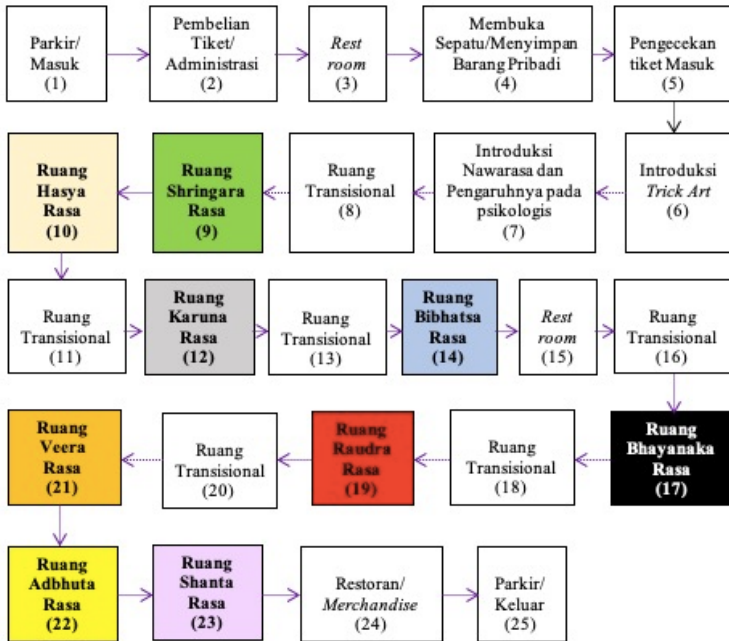
**Tabel 24. Contoh Tabulasi Skenario Aktivitas**

No.	Pelaku	Jenis Pelaku	Jumlah Pelaku	Skenario Aktivitas Pelaku	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Fasilitas
1.	Staff Administrasi	Civitas Internal	3/shift	Masuk-absensi-kerja di kantor/administrasi-Melakukan pembayaran-akunting-rest room-rapat-Keluar	Main Entrance, Ruang administrasi, ruang rapat, rest room	-Meja Kerja -Kursi Kerja -Meja Resepsionis -Kursi -Meja Rapat -Kursi -Filling Cabinet
Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.

Sumber: Noorwatha & Wasista (2018)

Skenario aktivitas juga membantu dalam penyusunan objek interior bukan hasil dari redesain. Jadi parameter eksisting tidak ditemukan. Dengan skenario aktivitas juga membantu desainer untuk mengkontruksi objek interior baru sesuai perkembangan gaya hidup dan teknologi, yang sebelumnya belum ada. Tabulasi skenario aktivitas dapat dibedakan menjadi pelaku, jenis pelaku (civitas

internal/eksternal), jumlah pelaku, skenario aktivitas pelaku, kebutuhan ruang dan kebutuhan fasilitas.



**Gambar 61. Contoh Diagram Skenario Aktivitas**

Sumber: Noorwatha & Wasista (2018)

## 19. Besaran Ruang

Pola aktivitas akan membentuk besaran ruangnya sendiri. Besaran ruang didapat dari perhitungan dimensi tubuh manusia (anthropometri) dalam berbagai sikap aktivitasnya dalam ruangan. Besaran ruang berfungsi untuk mengetahui minimal luas ruangan yang dibutuhkan sesuai dengan hitungan standar minimal manusia, fasilitas dan sirkulasi. Ruang satu dan ruang lainnya memiliki hitungan yang berbeda sesuai dengan



kebutuhan civitas yang menggunakan ruangan tersebut. Besaran ruang memiliki rumus tersendiri. Besaran minimal menjadi acuan dalam mendesain agar pengguna merasakan kenyamanan pada ruang tanpa merasakan sesak atau sempit.

Ukuran yang digunakan adalah ukuran maksimal manusia ketika mementangkan tangan, ukuran tersebut ditentukan **(1,25x 1,25 M=1,56 M<sup>2</sup>)**. Besaran ruang didapat dengan menambahkan elemen besaran lingkaran tubuh manusia perseorangan, jumlah manusia yang beraktivitas, fasilitas sebagai elemen alat bantu manusia dalam beraktivitas dalam ruangan dan sirkulasi. Besaran sirkulasi relatif bergantung pada konsep desain, strategi ruang dan jenis ruang (publik, semi, privat). Elemen tersebut ditambahkan per ruang sehingga mendapatkan besaran ruang total sehingga diketahui bahwa ruangan tersebut dapat dikategorikan kurang atau justru kelebihan. Rumus besaran ruang dapat diformulasikan sebagai berikut:

RUMUS ANALISIS BESARAN RUANG	
Manusia = Kuantitas X 1,56 M <sup>2</sup>	→ = .....M <sup>2</sup>
Fasilitas = .....M <sup>2</sup>	= .....M <sup>2</sup> + Sirkulasi (>20%)
-----	
	= .....M <sup>2</sup> (Besaran Ruang Ideal)

Keluaran jarak sirkulasi >20% disesuaikan dengan konsep yang tercermin melalui atmosfer ruang pada desain interior. Rumus Analisis Besaran Ruang dijabarkan ke dalam tabulasi sebagai berikut:

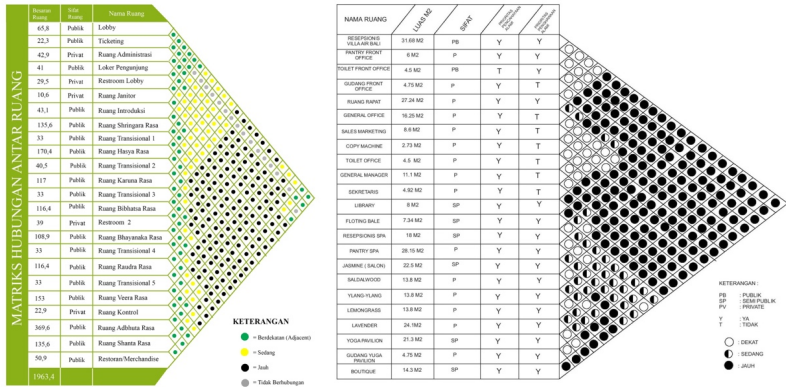
**Tabel 25. Contoh Analisis Besaran Ruang**

No.	Ruang/ Jumlah Civitas	Fasilitas			Daya tampung maksimal		Sirkulasi	Besaran Ruang Ideal (A+B+C)	
		Jenis	Jumlah	Dimensi Standard	Total Dimensi (A)	Jumlah Individu Maks.	Dimensi (x1,56) (B)		Total Sirkulasi (C) $C=+(20\% \times (A+B))$
1.	Lobby	Built-in Puff	2 unit (integrated)	2,4 mlr	4,8	40	62,4	13,4	80,6
2.	Ticketing/ 3 orang (2 staff ticketing & information, 1 accounting)	Meja Counter	1 unit	2,4	14,8	3	4,68	3,896	23.376
		Kursi	3 unit	1,6					
		Cabinet	3 unit	1,8					
		information console	1 unit	2,2					
Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.	

Sumber: Penulis (2020)

## 20. Bagan Organisasi Ruang

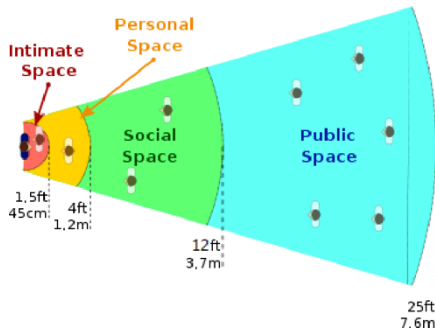
Bagan Organisasi Ruang merupakan kelanjutan proses dari besaran ruang. Bagan Organisasi Ruang disebut juga dengan *Interior Design Matrix Diagram*. Setelah besaran ruang ditentukan maka selanjutnya akan ditentukan kedekatan antar ruang yang berhubungan dengan fungsi dan jaraknya, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini. Bagan Organisasi Ruang dicantumkan keterangan seperti besaran ruang yang ideal, Sifat ruang dibedakan dengan privat, semi publik dan publik; serta nama ruang. Analisis Organisasi ruang diinformasikan dengan warna berbeda berdasarkan perbedaan Jarak bangunan, perbedaan kedekatan alur operasional dan fungsionalitas ruang. Perbedaan tersebut dapat diinformasikan dengan: berdekatan (*adjacent*), sedang, jauh dan tidak berhubungan. Situasi ruang yang berhubungan dimaksudkan bahwa antar ruangan tidak mempunyai hubungan dalam operasionalnya secara parsial, namun diperlukan dalam sistem operasional bangunan yang utuh.



**Gambar 62. Contoh Bagan Organisasi Ruang**  
 Sumber: (Kiri) Noorwatha & Wasista (2018) (kanan) Ariawan (2017)

## 21. Zonasi Ruang

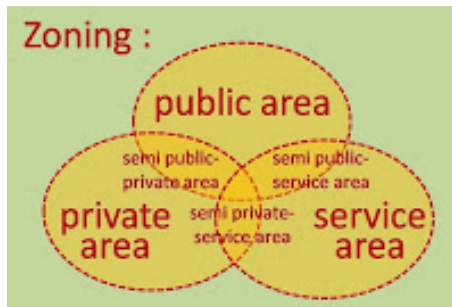
**Zonasi atau Zoning** adalah pembagian area dalam interior yang bersifat umum, biasanya terbagi menjadi 3 area utama berdasarkan jarak proksemika manusia.



**Gambar 63. Proksemika sebagai Dasar Zonasi**  
 Sumber: semanticsscholar.org

Proksemika (*proxemics*) adalah ilmu yang mempelajari tentang jarak antar manusia sesuai dengan cara interaksinya. Jarak manusia dalam ruang baik

berdasarkan interaksinya atau interaksi manusia yang terjadi akibat dari jaraknya dalam ruang dapat dikondisikan melalui ruang arsitekturalnya. Dari jarak tersebut menciptakan gelembung ruang imajiner (*space bubble*) atau *bubble diagram* bagi individu pengguna ruang yang digunakan desainer untuk menentukan jarak dan besaran ruang. Hal tersebut menyebabkan zonasi dalam interior dibedakan menjadi ruang intim dan ruang personal (disatukan menjadi zona privat), zona pelayanan (*service*) pengembangan dari ruang sosial dan area publik tercipta dari jarak personal manusia terhadap orang lain yang bersifat *public*. 3 area yang terdapat diantaranya yaitu “area semi public-private”, “area semi private-service” dan “area semi public-service”.

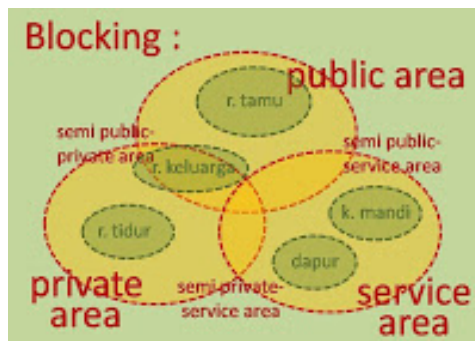


**Gambar 64. Prinsip Pembagian Zona/Area**  
Sumber: teraskami.com

Pelanggaran terhadap jarak tersebut menyebabkan manusia dalam keadaan tidak nyaman, sehingga komunikasi dan interaksinya dengan orang lain tidak berjalan maksimal. Beberapa jenis area tersebut membedakan karakteristik ruang yang mempengaruhi

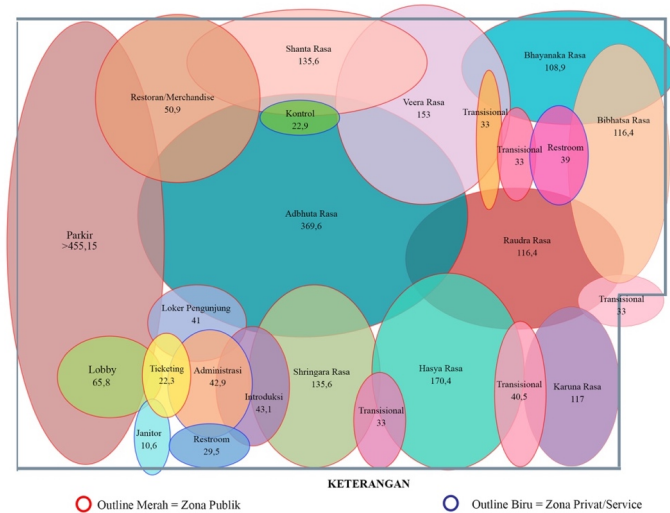
pengguna ruang untuk beraktivitas dan mempersepsi ruang.

*Blocking* adalah pembagian area yang lebih khusus lagi di dalam zoning dan biasanya sudah menyebutkan nama ruangan, misalnya dalam interior rumah tinggal *blocking* pada zona publik terdiri dari teras dan ruang tamu, *blocking* pada area private terdiri dari ruang tidur utama dan ruang tidur anak, sedangkan *blocking* pada area *service* terdiri dari dapur, kamar mandi dan gudang.



**Gambar 65. *Blocking* dalam Desain Interior**  
Sumber: teraskami.com

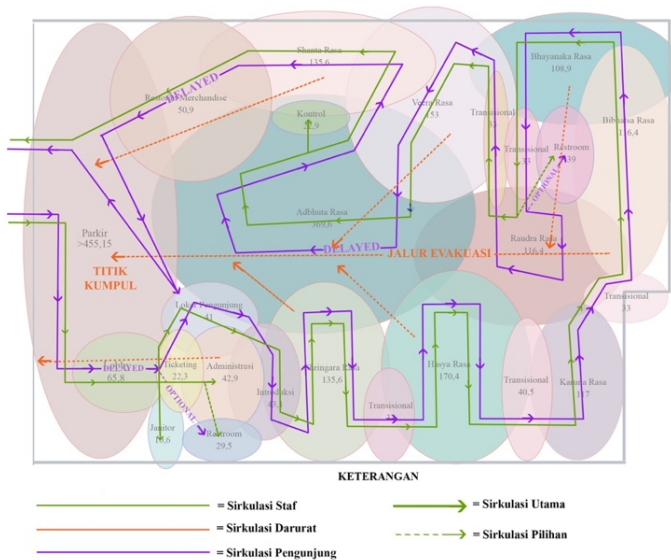
Proses *blocking* mengantarkan desainer untuk menciptakan block plan sebagai dasar dari layout sebuah interior. *Blocking* merepresentasikan bagaimana hubungan kemeruangan antar ruang dan telah menyiratkan fungsi masing-masing ruang meskipun masih secara umum.



**Gambar 66. Contoh Zonasi**  
 Sumber: Noorwatha & Wasista (2018)

## 22. Sirkulasi (*Wayfinding*)

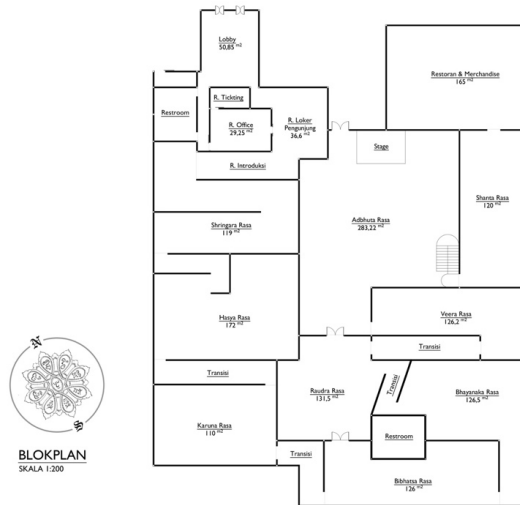
Zonasi dan *blocking* sebagai dasar penentuan ruang juga mempengaruhi arus sirkulasi (*wayfinding*) dari masuk sampai keluar (*in-out*), beraktivitas di dalam sampai keluar lagi (*out-in*). Desainer menentukan konten per ruang, kecepatan konsumen untuk menghindari kesesakan (*crowd*) ketika daya tampung maksimal tercapai, pola sirkulasi dan pergerakan konsumen, yang tercermin melalui bukaan ruang dan elemen interior yang akan diterapkan dalam interior. Sirkulasi dapat dibedakan menjadi sirkulasi utama, dan sirkulasi pilihan. Untuk interior non residensial wajib dipikirkan jalur darurat atau evakuasi.



**Gambar 67. Contoh Sirkulasi**  
 Sumber: Noorwatha & Wasista (2018)

### 23. Gubahan Ruang

Gubahan ruang atau disebut juga dengan *block plan* menggambarkan seluruh jenis ruang yang harus disediakan pada interior yang didesain dengan mengemukakan rencana jenis dan model pembatas pada setiap *block plan* ruang yang berdampingan. *Block plan* merupakan dasar pengembangan layout dan denah penataan pada desain interior yang digunakan untuk dapat menetapkan posisi pintu, jendela, ventilasi dan bagian ruang yang memiliki hubungan terbuka maupun terpisah dengan cara menampilkan garis tebal, garis tipis dan tanpa garis di antara *block plan* yang berdampingan.



**Gambar 68. Contoh Gambar Block Plan**

Sumber: Digambar oleh Penulis, 2018

*Block plan* merupakan dasar bentukan denah yang akan dikembangkan lagi, dalam upaya mendapatkan denah interior yang ideal sesuai dengan tujuan desain yang ditentukan oleh desainer. *Block plan* secara visual lebih bersifat teknis yang lebih dekat dengan keteknikan (*engineering*), belum mengakomodasi hakekat keilmuan desain interior yang mengedepankan pengalaman manusia dalam ruang yang mempengaruhi emosi personalnya, untuk meningkatkan *sense of place* dan *place attachment*. *Block plan* sebagai denah dasar yang menentukan bukaan dan besaran ruang akan dikembangkan lagi dengan menambahkan proses pengayaan (*enrichment*) secara visual sehingga menghasilkan desain yang memiliki unsur kebaruan



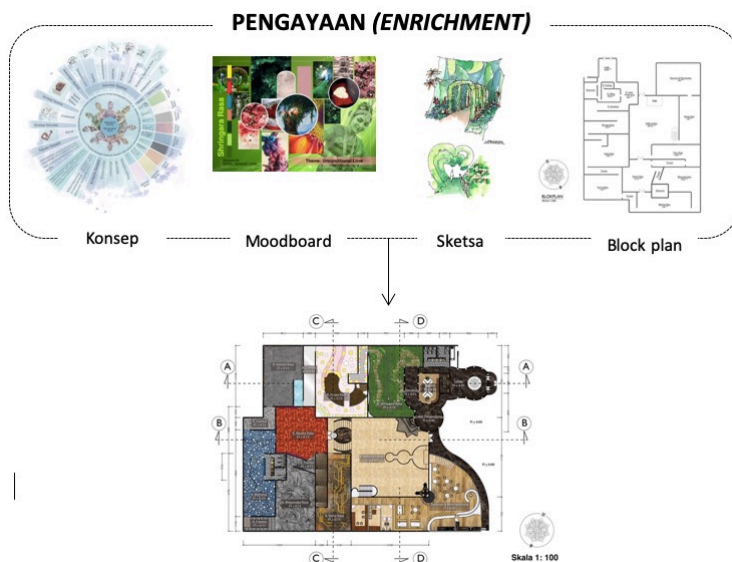
(*novelty*) dan elemen kejut (*element of surprise*) atau ‘wow effect’.

**Tabel 26. Jenis Atmosfer dalam Desain Interior**

<b>Jenis Atmosfer Interior</b>	<b>Penjelasan</b>
<b>Tenang (<i>calm</i>)</b>	Interior yang menenangkan, lingkungan damai yang ideal untuk beristirahat dengan santai
<b>Hidup (<i>lively</i>)</b>	Sebuah interior yang menyegarkan kembali, sebuah lingkungan yang menyenangkan
<b>Bersahabat (<i>Wellcoming</i>)</b>	Sebuah lingkungan yang mengundang dan menggugah perasaan seseorang untuk memasukinya
<b>Pribadi (<i>Private</i>)</b>	Sebuah lingkungan yang menunjukkan sebuah perasaan ketertutupan
<b>Menghibur (<i>Cheerful</i>)</b>	Sebuah lingkungan yang gembira ( <i>happy</i> ) dan menyenangkan ( <i>fun</i> )
<b>Formal</b>	Sebuah lingkungan yang menunjukkan sebuah ruangan yang terkesan formalitas
<b>Terbuka (<i>Open</i>)</b>	Sebuah lingkungan yang menunjukkan keleluasaan ( <i>spaciousness</i> ) dan kebebasan ( <i>freedom</i> )
<b>Menentramkan (<i>Reassuring</i>)</b>	Sebuah lingkungan yang seimbang yang menimbulkan sebuah rasa memiliki ( <i>sense of belonging</i> ). Tradisi
<b>Komunitas (<i>Community</i>)</b>	Sebuah lingkungan yang menunjukkan karakter kedaerahan ( <i>domesticity</i> ) dan kearifan lokal ( <i>reliability</i> ).
<b>Penuh Harapan (<i>Hopeful</i>)</b>	Sebuah tempat yang memberikan rasa optimistik, yang memberikan pandangan positif tentang masa depan
<b>Nyaman (<i>Comfortable</i>)</b>	Sebuah tempat yang menciptakan perasaan kehangatan ( <i>warm</i> ) dan kelembutan ( <i>cozyness</i> )
<b>Simbolik</b>	Representasi dari perasaan tertentu melalui lingkungan atau fitur dalam interior
<b>Emotif</b>	Sebuah tempat yang memprovokasi kesan afektif atau menciptakan suatu kondisi emosi tertentu

Sumber: Strong (1998)

Desainer menambahkan unsur atmosfer yang menyentuh emosi manusia dan menegaskan karakteristik interior yang akan didesain. Strong (1998) membagi jenis atmosfer dalam interior menjadi beberapa karakter ruang, yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan *block plan*. Berdasarkan tabel di atas maka pengembangan *block plan* menjadi layout, selain dengan mengujisilang dengan konsep, juga dengan papan pemantik emosi *moodboard* sebagai pemantik rasa dalam interior, dituangkan dalam sketsa gubahan ruang sebagai cikal bakal layout yang ideal.



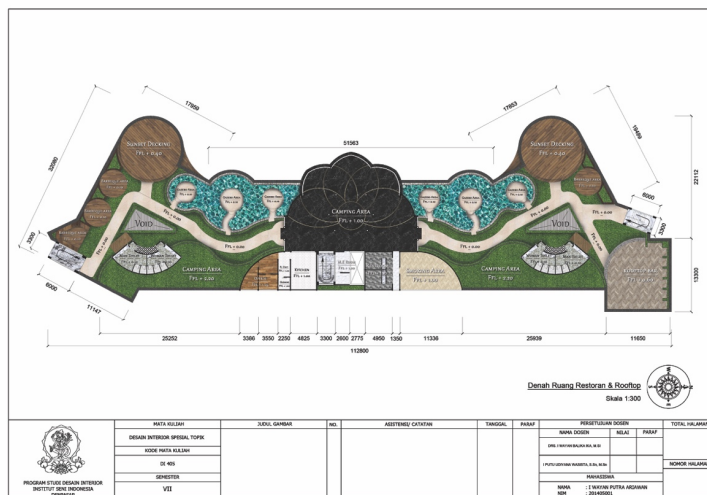
**Gambar 69. Contoh Pengayaan *Block Plan* Menjadi Layout**  
 Sumber: Pengembangan dari Noorwatha dan Wasista (2018)

Proses ini menghindarkan hasil karya desain interior yang normatif dan penerapan konsep desain yang hanya

bersifat dekorasi semata, tidak menyentuh ke gubahan ruang, sebagai inti kegiatan desain interior.

## 24. Desain Layout

Desain layout atau dalam Bahasa Inggris disebut 'Layout Design' menginformasikan tentang hasil gubahan interior. Desain layout merupakan pengembangan dari gubahan ruang (*block plan*). Teknis visualisasi desain layout sebagai bagian dari desain konseptual dibuat seindah mungkin, karena ditujukan untuk presentasi desain ke klien.



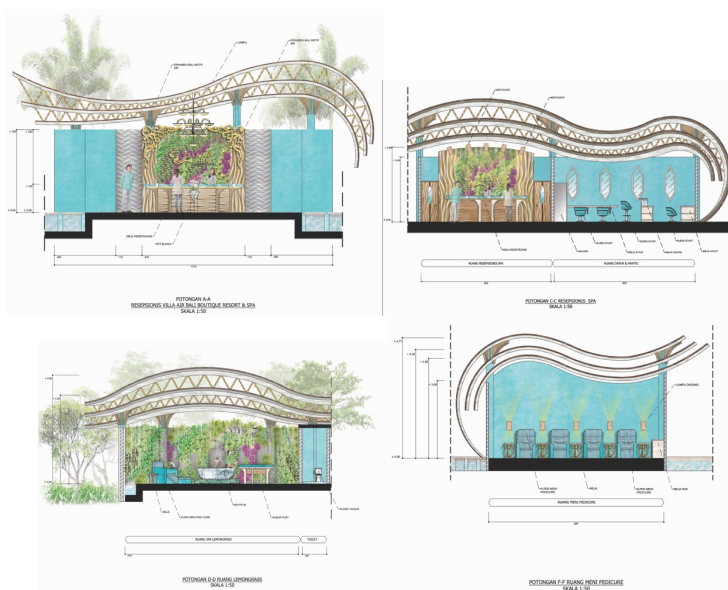
**Gambar 70. Contoh Desain Layout pada Desain Konseptual**  
Sumber: Ariawan (2018)

Desain layout menunjukkan posisi pelingkup ruangan yang merupakan implementasi dari konsep desain. Teknis visualisasi menggunakan warna sehingga dapat dilihat



## 26. Potongan

Potongan pada desain konseptual dibuat dengan skalatis dan telah menunjukkan warna yang akan diterapkan pada desain interior. Potongan (*section*) dalam desain interior menggambarkan secara vertikal kondisi ruang per ruang sehingga mendapatkan gambaran kondisi interior yang didesain secara representatif.



**Gambar 72. Contoh Potongan Desain Konseptual**

Sumber: Ariawan (2017)

Potongan minimal dibuat 4 buah (Potongan A-A, B-B, C-C dan D-D) untuk menunjukkan visualisasi desain interior secara vertikal. Potongan pada desain konseptual diwarnai semenarik mungkin dan dilengkapi dengan dimensi serta

keterangan mengenai elemen interior yang akan diterapkan nantinya.

## 27. Tampak Fasad

Tampak Fasad dalam desain konseptual berfungsi sebagai gambaran mengenai desain *main entrance* pada desain interior objek kasus. Fasad merupakan perwajahan sebuah desain interior dan salah satu faktor penarik perhatian dan motivasi civitas untuk memasuki sebuah interior bangunan.



**Gambar 73. Contoh Tampak Fasad**

Sumber: Ariawan (2017)

## 28. Perspektif dan Aksonometri

Gambar perspektif adalah sebuah gambar yang dibuat sesuai dengan pandangan mata manusia. Biasanya mata manusia melihat objek benda semakin jauh semakin kecil sehingga gambar yang dihasilkan terlihat lebih realistis. Diambil dari bahasa Italia yaitu “prospettiva” yang berarti gambar pandangan. Gambar dibuat sedemikian rupa agar

terbentuk objek atau gambar dari besar ke kecil menggunakan satu titik hilang, dua titik hilang atau tiga titik hilang (afikrubik.com). Gambar perspektif merupakan salah satu gambar yang penting dalam konteks presentasi desain interior. Masyarakat awam memahami gambar perspektif sebagai representasi desain dibandingkan gambar kerja yang lain yang bersifat teknis.



**Gambar 74. Contoh Gambar Perspektif Digital**

Sumber: Ariawan (2017)

Gambar perspektif dalam desain konseptual dapat dibuat dengan teknik buatan tangan (*hand drawing*), *software* digital ataupun digital *retouch*. Oleh karena pentingnya

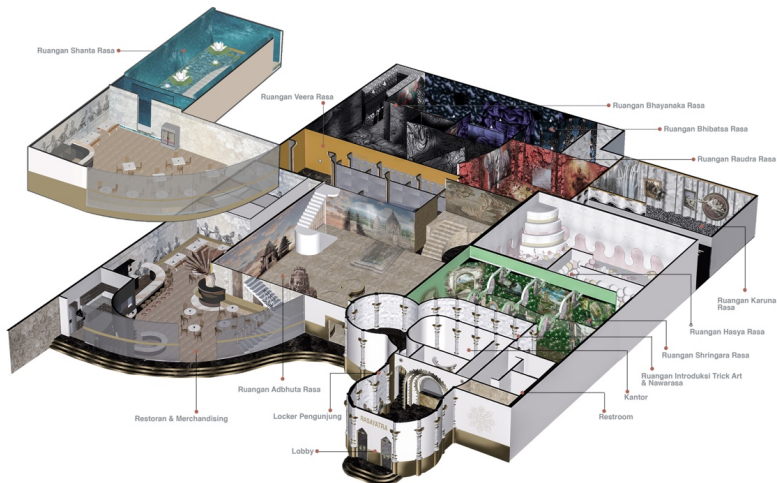
gambar perspektif dalam menentukan sukses-tidaknya sebuah proyek desain ketika dipresentasikan, maka mahasiswa wajib mengembangkan dirinya dalam gambar perspektif baik dengan teknik *hand drawing* ataupun digital.



**Gambar 75. Contoh Perspektif Handdrawing**  
Sumber: [www.designstack.com](http://www.designstack.com)



Pada era pos industri kekinian masyarakat awam lebih mengapresiasi kemampuan gambar tangan (*handdrawing*), selain memiliki nilai artistik dan karakter yang lebih personal dibandingkan digital yang mesin, juga gambar tangan memiliki keunggulan kecepatan dibandingkan dengan digital. Gambar Perspektif dalam Desain Konseptual juga dapat dikuatkan dengan gambar aksonometri. Jika Gambar perspektif bersifat parsial per ruangan maka gambar aksonometri memberikan gambaran keseluruhan desain interior.



**Gambar 76. Contoh Gambar Aksonometri**

Sumber: Noorwatha & Wasista (2018)

Aksonometri adalah sebuah sebutan umum untuk pandangan yang dihasilkan oleh garis-garis proyeksi benda. Dalam penggambaran ini garis-garis pemroyeksi ditarik tegak lurus terhadap bidang proyeksi. Aksonometri merupakan salah satu modifikasi

penggambaran satu bentuk yang berskala. Gambar aksonometri berguna untuk dapat lebih menjelaskan bentuk bangunan, baik itu bentuk bangunan seutuhnya, potongan bangunan yang memperlihatkan struktur atau interiornya, detail bagian bangunan atau sampai menunjukkan skema utilitas bangunan (Lab. Gambar dan Perencanaan Universitas Hasanuddin, 2011)). Oleh karena itu, maka gambar aksonometri dapat memperlihatkan proyeksi desain layout yang digabungkan dengan fasad serta potongan, sehingga menghasilkan gambaran interior yang utuh.

## **29. Prototyping/Simulasi**

*Prototyping* adalah mewujudkan hasil desain ke dalam sebuah produk, untuk memberikan contoh jadi (*sample*) bagaimana desain jika diwujudkan, sehingga klien memahami bagaimana wujud akhir desain sebagai bagian dari penentu pengambilan keputusannya.



**Gambar 77. Contoh Maket dan Simulasi 3D**

Sumber: ghaliemarket.com dan  
[www.youtube.com/watch?v=qcS9Jk49H3](http://www.youtube.com/watch?v=qcS9Jk49H3)

*Prototyping* bagi mahasiswa juga digunakan sebagai studi ruang dan evaluasi secara fisik 3D sebagai evaluasi desain konseptualnya. *Prototyping* dalam desain interior dapat berwujud maket (*miniature modelling*) skalatis, *moke up* dan *sample* sebagai produk jadi percontohan dengan skala 1: 1. *Prototyping* juga dapat dibuat secara fisik dan simulasi dengan *software* pengolah grafis. Simulasi tersebut dapat bersifat animasi atau secara real time dengan *Virtual Reality* (VR) atau *Augmented Reality* (AR).

## **I. TAHAP 5 (OUTPUT: EVALUASI DAN PENGEMBANGAN DESAIN)**

Evaluasi dan pengembangan desain merupakan tahapan paling akhir pada Pancaksana. Tahapan ini bersifat evaluasi yang sekaligus mengembangkan desain dari hasil evaluasi tersebut. Hasil akhir tahapan ini berupa desain pengembangan merupakan simulasi ketika desain konseptual telah diajukan ke klien, mendapat masukan dan akan diwujudkan oleh kontraktor sebagai insan pembangun dalam desain interior. Desain pengembangan yang memuat gambar teknik sesuai dengan standar industri yang selain dapat dimengerti oleh insan pembangun, juga digunakan sebagai pengurusan ijin bangunan (IMB) dan ijin prinsip lainnya.

### **30. Evaluasi & Pengembangan Desain**

Tahapan evaluasi adalah pencatatan hasil review, kritikan dan masukan bagi pengembangan desain selanjutnya. Pada proses perkuliahan dengan metode *project base*

*learning*, evaluasi dilakukan oleh dosen yang mensimulasikan klien dan atau dilakukan oleh klien langsung yaitu pihak representatif dari objek kasus sebagai *review* pihak eksternal. Sebelum dievaluasi oleh pihak lain, mahasiswa wajib mempelajari lagi setiap tahapan sebelumnya sebagai umpan balik (*feed back*) dan *review* internal dalam tahapan akhir ini. Proses tersebut dilakukan sebagai penguat argumentasi bagaimana kualitas proses setiap tahapan dan hasil yang didapatkan. Setelah melakukan swakoreksi (*self evaluation*) maka dilanjutkan dengan proses evaluasi oleh pihak eksternal. Evaluasi pihak eksternal dilakukan dengan mempertimbangkan:

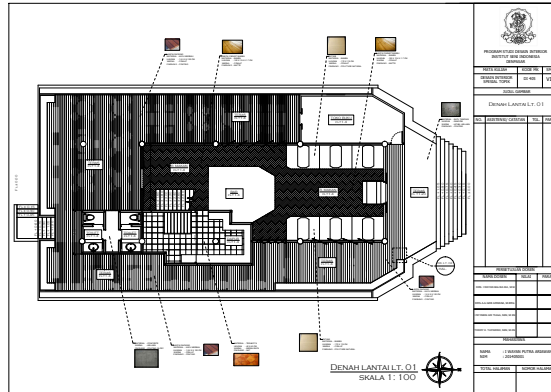
- a. **Brief dari Klien** yaitu setiap masukan dan kritikan oleh klien sebagai pihak eksternal. Mahasiswa sebagai desainer dapat mengujisilang dengan hasil diskusi awal pada saat proses wawancara dan berargumentasi disesuaikan dengan hasil dari setiap tahapan yang telah dilakukan. Setiap masukan oleh klien dicatat dan dijadikan panduan dalam mengembangkannya pada desain pengembangan.
- b. **Detail Teknis & Konstruksi** yaitu detail teknis dan konstruksi yang belum terakomodir dalam desain konseptual akibat kekurangtahuan desainer, miskomunikasi dengan disiplin yang lain dan kreativitas yang berlebihan sehingga sangat mahal diwujudkan dengan proses perawatan yang tidak ekonomis. Kadangkala desainer mempunyai

keterbatasan secara teknis mengenai problematika lapangan yang sangat kompleks. Maka dari itu, pada proses evaluasi ini dibahas seluruh detail dan konstruksinya sehingga desain dapat diwujudkan, dengan berbagai pihak interdisipliner (arsitek, ME, sipil dan seniman). Setiap masukan oleh klien dicatat dan dijadikan panduan dalam mengembangkannya pada desain pengembangan.

- c. **Budget** yaitu keterbatasan dana dalam proses perwujudan di lapangan atau kondisi ekonomi dari klien. Kadangkala sebuah desain yang bagus dan ideal terkendala dengan keterbatasan dana ketika akan diwujudkan. Maka dari itu setelah proses evaluasi, desainer merombak desain sesuai *budget*, namun sedapatmungkin mempertahankan konsep sebagai solusi dasar dan hasil pengolahan berpikir desainer.
- d. **Deadline/Skala Prioritas** yaitu keterbatasan waktu yang dipunyai dalam penyelesaian proyek. Keterbatasan waktu mempengaruhi teknis pengerjaan desain sehingga terwujud. Proses perwujudan desain dipengaruhi oleh faktor manusia (insan pembangun), ketersediaan material, lokasi, tingkat kesulitan dan faktor teknis serta non teknis lainnya, yang membutuhkan skala prioritas pengerjaan jika berhadapan dengan waktu. Perubahan desain dilakukan sebagai penghematan waktu dalam pengerjaannya.



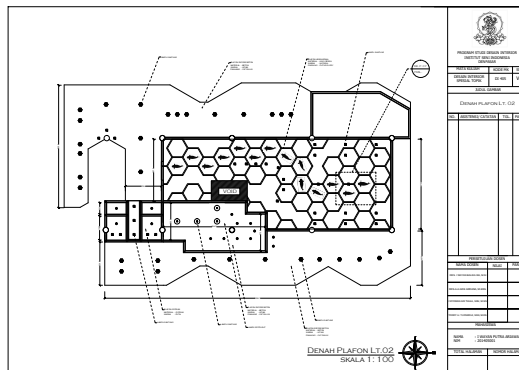




**Gambar 80. Contoh Desain Lantai**  
 Sumber: Ariawan (2018)

**d. Desain Plafon**

Desain plafon dibuat sama dengan desain lantai. Desain plafon dibuat dengan posisi ‘bayangan cermin’ (*mirrored*), untuk menunjukkan posisi melihat plafon dari bawah (pengamat), bukan tampak atas seperti denah/desain lainnya.

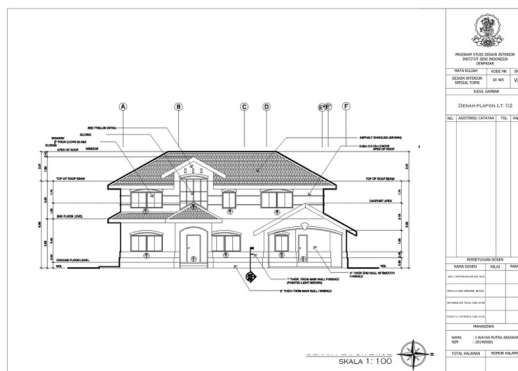


**Gambar 81. Contoh Desain Plafon**  
 Sumber: Ariawan (2018)



### e. Desain Fasad

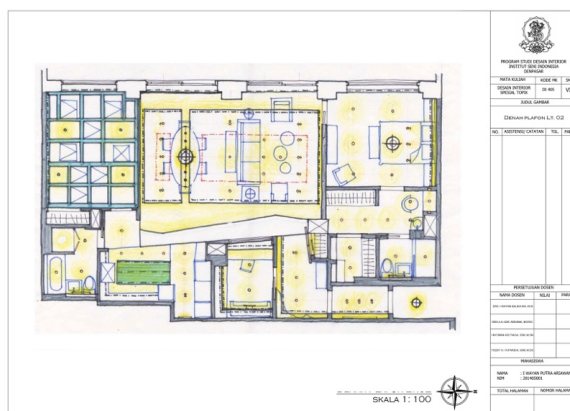
Desain fasad pada desain pengembangan dibuat dengan standar gambar teknik yang skalatis dengan keterangan yang mendetail, sehingga dapat memandu insan pembangun untuk membangunnya.



**Gambar 82. Desain Fasad**

Sumber: dikembangkan dari [www.gombrel.com](http://www.gombrel.com)

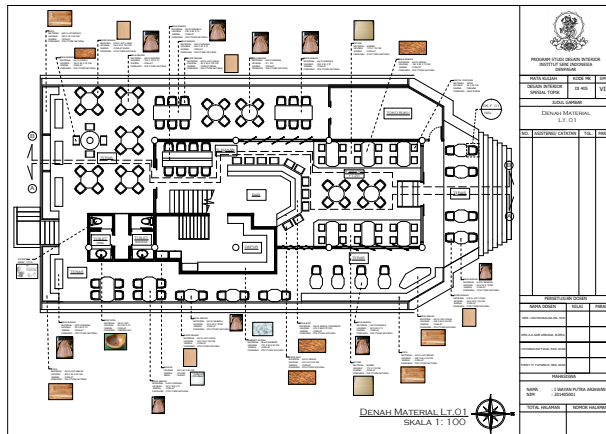
### f. Desain Utilitas



**Gambar 83. Contoh Desain Utilitas**

Sumber: dikembangkan dari [barrygoralnick.com](http://barrygoralnick.com)

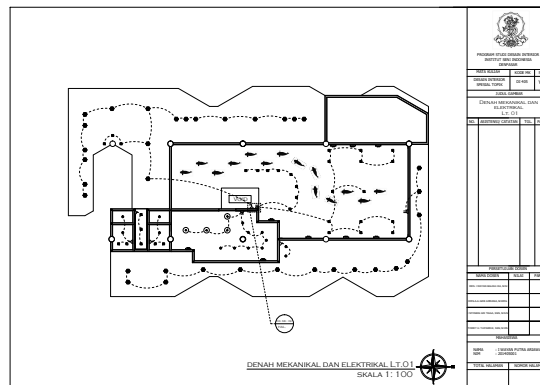




**Gambar 85. Contoh Skema Material**  
 Sumber: Ariawan (2018)

**i. Desain Mekanikal dan Elektrikal**

Desain mekanikal dan elektrikal menginformasikan secara detail keseluruhan titik pasang elemen ME pada desain interior, sebagai panduan insan pembangun untuk mengaplikasikannya.



**Gambar 86. Contoh Gambar Mekanikal dan Elektrikal**  
 Sumber: Ariawan (2018)





**Gambar 88. Contoh Gambar Perspektif/3D Image**  
 Sumber: Ariawan (2018)

### 32. Detail Drawing

Kualitas hasil akhir sebuah proyek desain interior selain ditentukan oleh estetika visual desain, juga oleh detail setiap elemennya. Dalam detail terlihat bagaimana seorang desainer interior menguasai bidang desainnya secara personal-kreatif yang berimbang pada nilai dari sebuah desain interior itu sendiri. Desainer yang menggunakan banyak detail yang dibuat khusus, menunjukkan desainer tersebut banyak menerapkan inovasi kreatif dalam karya desainnya, dibandingkan dengan desainer yang hanya menggunakan produk pabrik siap pakai. Sunandirjaya (2017) memaparkan bahwa pemikiran tentang detail dalam arsitektur dan juga desain interior memiliki tujuan yang spesifik bagi

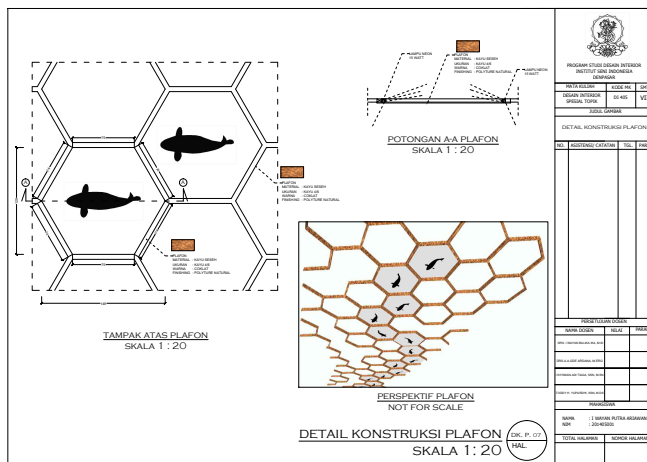
peningkatan nilai tambah dari desain. “*God is in the details*” merupakan kutipan terkenal dari arsitek Mies van der Rohe yang menyatakan bahwa konsistensi detail desain juga dapat meningkatkan nilai dari sebuah karya arsitektur. Detail dalam arsitektur dapat meningkatkan nilai bangunan dengan memberikan kemudahan dalam membangun dan merawat bangunan. Hal tersebut dapat dicapai dengan pemikiran yang lebih mendalam tanpa mengorbankan nilai estetika dan fungsional dari objek yang akan didetailkan.

Penerapan desain detail tidak serta merta mengacu ke pemahaman dekorasi semata, namun lebih ke perhatian khusus pada salah satu elemen interior dalam menguatkan aspek kebaruan (*novelty*) dan keotentikan seorang desainer. Desain detail dalam desain pengembangan dalam dibagi dua yaitu (1) desain detail elemen estetik yang khusus yang berhubungan dengan elemen estetik interior; dan (2) desain detail konstruksi khusus yang berhubungan dengan konstruksi khusus yang ditentukan oleh desainer dalam mendukung elemen desain yang didesainnya sendiri.

#### **a. Detail Elemen Estetik**

Detail Elemen Estetik dalam desain pengembangan menginformasikan keseluruhan dimensi dan spesifikasi elemen estetik yang akan diaplikasikan ke dalam desain interior. Detail elemen estetik dibuat sedetail mungkin

sehingga insan pembangun dapat mewujudkan sesuai dengan keinginan desainer.



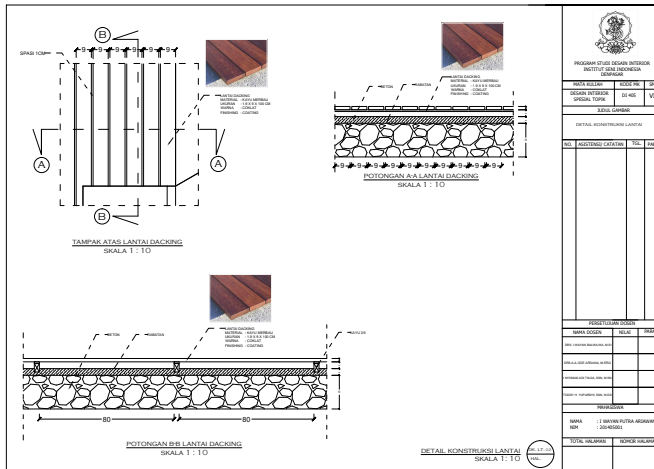
**Gambar 89. Contoh Desain Detail Elemen Estetik**

Sumber: Ariawan (2018)

**b. Detail Konstruksi Khusus**

Detail konstruksi khusus menginformasikan aspek konstruksi pada elemen interior khusus yang didesain oleh desainer, yang tidak dapat ditemukan di tempat lain. Mahasiswa sebagai desainer wajib mengeksplorasi dan bereksperimen dengan material dan bentukan baru yang memerlukan konstruksi khusus, untuk meningkatkan nilai kreativitas hasil desain interior. Keseluruhan tahapan dalam pancaksana disusun dan disatukan dalam Gambar Kerja Desain. Sebagai bukti faktual hasil pembelajaran mahasiswa, yang mendukung *outcomes* perkuliahan yaitu menguatkan kemampuan *design drawing*, *design researching* dan *design presentation*.

Implementasi dari metode pembelajaran *project based learning*.



**Gambar 90. Contoh Desain Detail Konstruksi Khusus**  
 Sumber: Ariawan (2018)

Mahasiswa setelah selesai mengerjakan gambar kerja desain interior melalui pancaksana, layak untuk diuji untuk menentukan kelulusannya, sekaligus evaluasi terhadap keseluruhan daya serap mahasiswa mengenai konten pembelajaran.

**J. RANGKUMAN**

1. Tahapan Pancaksana sebagai bagian teknis dari Metode Rachana Vidhi, sebagai panduan bagi mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran di studio desain.
2. Tahapan Pancaksana mengatur secara detail dengan disertai contoh, sebagai panduan teknis dalam



pengerjaan tugas bagi mahasiswa. Untuk dosen, tahapan pancaksana digunakan sebagai konten pembelajaran, sekaligus penilaian bagi pencapaian belajar mahasiswa dalam satu semester.

3. Metode tersebut menggunakan kerangka dasar dari tahapan organisasi profesi HDII sebagai sinergi antara akademisi dengan organisasi profesi.
4. Metode tersebut juga menyeimbangkan pengetahuan dan kemampuan antara akademisi dengan praktisi dengan paradigma 'research based design'.
5. Dalam konteks pengembangan budaya, metode desain interior 'Rachana Vidhi' telah mengisinya pada tahapan Pradesain khusus pada langkah no. 15 Eksplorasi Budaya, sebagai bagian dari penyusunan konsep desain interior.
6. Sinergi dengan revolusi industri 4.0 pada metode desain interior 'Rachana Vidhi' diterapkan pada tahapan Input, Pradesain, Desain Konseptual dan Pengembangan Desain.
7. Aplikasi revolusi industri 4.0 yang digunakan adalah untuk *insight searching*, *data collecting* dan juga *modelling/Prototyping*.

## **K. SOAL LATIHAN & EVALUASI**

1. Jelaskan pentingnya tahapan INPUT dalam tahapan Pancaksana?
2. Jelaskan perbedaan antara konsep desain dengan eksplorasi desain?
3. Jelaskan bagaimana menentukan besaran ruang, jika objek desain merupakan sesuatu yang baru, atau belum diciptakan oleh orang lain?
4. Jelaskan fungsi sketsa desain dalam pengembangan konsep
5. Jelaskan perbedaan fungsi antara desain konseptual dengan pengembangan desain?

## **REFERENSI**

- Ardana, I. G. (2016). *Panduan Penyusunan Laporan Tertulis Karya Desain*. Denpasar, Bali, Indonesia: FSRD ISI Denpasar (unpublished).
- Ariawan, I W. P. (2017) *Eksplorasi Melukat Sebagai Inspirasi Dalam Desain Interior Spa Villa Air Bali Boutique Resort & Spa*, Pengantar Karya Mata Kuliah Desain Interior Eksplorasi, Denpasar: ISI Denpasar
- Ariawan, I W.P. (2018) *Desain Interior Restoran Sushi Kawe Bergaya Hibrid Jepang-Bali Konsep The Power of Crystal Water*, Pengantar Karya Desain Interior Spesial Topik, Denpasar: ISI Denpasar
- Armyuda, E (2016) Pendekatan Gaya Visual Topeng Malangan Sebagai Adaptasi dalam Perancangan Karakter Visual, *Jurnal Desain* Vol.03, Mei 2016
- Bono, E. D (1992) *Lateral Thinking: A Textbook of Creativity*, UK: Penguin Books
- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and the human sciences*. New York: John Willey & Sons.

- Bramston, D. (2008). *Basics Product Design: Idea Searching*. London: Bloomsbury Academic.
- Dorst, K. (2004). On the Problem of Design Problems - problem solving and design expertise . *The Journal of Design Research*, 4(2).
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (2008). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Basel, Switzerland: Birkhauser Verlag AG.
- Hadijyanni, T. (2008, July). Beyond Concepts: A Studio Pedagogy For Preparing Tomorrow's Designer. *International Journal of Architectural Research*, 2(2).
- Herlambang, J. A. (2008). *Menikmati Pemikiran Broadbent, Mangunwijaya, Jecks dan Kurokawa*. Retrieved Maret 28, 2017, from astudioarchitect: <http://astudioarchitect.com>
- Higgins, I. (2015). *Spatial Strategies for Interior Design*. London, UK: Laurence King Publishing Ltd.
- Khamadi dan Senoprabowo, A. (2015) *Model Adaptasi Permainan Macanan ke dalam Perancangan Permainan Digital Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional*, Usulan Proposal Dosen Pemula, Universitas Dian Nuswantoro
- Kusumarini, Y (2005). *Unsur Desain (Spesifik) dalam Pembelajaran Dasar Desain Interior*, Jurnal Dimensi Interior Vol.3. No.1 Juni 2005: 31-43.
- Loong, S. J. (2017) *Site Analysis Presentation Ed Group (1)*, Online Presentation @slideshare.net, url: [www.slideshare.net/siewjohnloong/site-analysis-presentation-ed-group-1](http://www.slideshare.net/siewjohnloong/site-analysis-presentation-ed-group-1)
- Mehrabian, A., & Russell, J. (1974). *An Approach to Environmental Psychology*. Cambridge, USA: MIT Press.
- Muhammad, A. N. (2012) *Membingkai Keindahan Panorama Alam dengan Vista*, artikel internet berupa saduran dari Tabloid rumah di [properti.kompas.com/read/2012/07/07/13084-457/Membingkai.Keindahan.Panorama.Alam.Dengan.Vista](http://properti.kompas.com/read/2012/07/07/13084-457/Membingkai.Keindahan.Panorama.Alam.Dengan.Vista).
- Mukti, B. A. (2014) *Perancangan Interior Wisma Ken Tea Sebagai Sarana Agro Wisata Kabupaten Blitar*,

- Laporan Karya Tugas Akhir, Surakarta: ISI Surakarta
- Noegroho, W. (2017, June 25). *englishforsma.com*.  
Dipetik Desember 21, 2017, dari  
*englishforsma.com*:  
[https://englishforsma.com/\\_\\_trashed/](https://englishforsma.com/__trashed/)
- Noorwatha, I. K. (2018). *Pengantar Konsep Desain Interior*.  
Denpasar, Bali, Indonesia: Pusat Penerbitan ISI  
Denpasar dan nulisbuku.com
- Noorwatha, I. K. (2018). *Retail Design: Buku Ajar Desain Interior Retail, Belum dipublikasikan*, Denpasar: ISI  
Denpasar
- Noorwatha, I K. D. dan Wasista, I P. U. (2018) *Rasayatra: Eksplorasi Estetika Hindu 'Nawarasa' sebagai Sarana Edukasi Psikologis pada Desain Interior Interactive Trick Art*, Laporan Kegiatan Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S), Denpasar: LP2MPP  
ISI Denpasar
- Nugraha, A (2010) *Transforming Tradition For Sustainability Through 'TCUSM'*, Alvar Aalto  
University Publication Series, Doctoral  
Dissertations, Helsinki: Alvar Aalto University
- Osborn, A. F. (1963) *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving*, USA: Scribners
- Postell, J. (2012) *Furniture Design*, New Jersey: John  
Wiley & Sons
- Prasetya, R. D., 2013, *Peran Aktif Desainer Interior dalam Pengembangan Industri Kreatif*, Jurnal Lintas Ruang Vol. 3 Nomor 1 Tahun 2013
- Purisari, R. dan Safitri, R. dan Permanasari, E. dan Hendola, F. (2017) *Green Architecture Approach on Mosque Design in Cipendawa Village, Cianjur, West Java, Indonesia*, Artikel jurnal dalam Prosiding the 2nd International Conference on Civil Engineering and Materials Science.
- Rathod, Y. (2014). *Methods of Representation in Interior Design Practices: An Inquiry of the Design Process*.  
Ahmedabad, GUjarat: CEPT University.
- Seitamaa-hakkarainen, P., & Hakkarainen, K. (2000).  
*Visualization and Sketching in The Design Process*.  
*Design Journal*

- Sherwin, D. (2010, Desember 28). *Designing the Design Problem*. Retrieved Desember 26, 2017, from <http://www.slideshare.net/frogdesign/designing-the-design-problem>
- Solomon, R. (2015). *Concept Development: Material Course of Diploma of Interior Design and Decoration Virtu Institute, published as online presentation*. Retrieved 2017, from [www.slideshare.net: http://www.slideshare.net/virtuinstitute/vdis10006-restoration-interior-1-lecture-3-concept-development](http://www.slideshare.net/virtuinstitute/vdis10006-restoration-interior-1-lecture-3-concept-development)
- Sully, A. (2015). *Interior Design: Conceptual Basis*. Switzerland: Springer.
- Sunandriya, I. (2017) *Pentingnya Detail Desain dalam Arsitektur*, artikel internet di [iai-jakarta.org](http://iai-jakarta.org), diakses 18 Desember 2018
- Taura, T., & Nagai, Y. (2013). *Concept Generation for Design Creativity: A Systematized Theory and Methodology*. London, UK: Springer-Verlag.
- Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Yupardhi, T. H. dan Waisnawa, I M. J. (2017) *Studi Penerapan Identitas Budaya Bali dalam Desain Interior Bangunan Komersial di Kota Denpasar*, Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula, Denpasar: ISI Denpasar

## INDEKS

---

### 3

3 dimensi · 173

---

### A

abstrak · 141, 144, 146  
akademik · 42, 43, 44  
akademisi · 139  
akses · 92, 94, 101, 114,  
121, 123, 141, 167  
aktivitas · 115, 130, 131,  
132  
Alvar Aalto · 152  
analisis · 29, 30, 33, 40,  
68, 70, 71, 117, 118,  
133, 134, 135, 136, 138,  
148, 152, 153  
area properti · 92, 99, 101  
aroma · 99, 100  
arsitektur · 31, 39, 45, 49,  
50, 52, 53, 57, 58, 59,  
60, 61, 62, 63, 64, 66,  
67, 72, 150  
arsitektur modern · 45  
Arsitektur Modern · 50  
arsitektur tradisional Bali ·  
54  
arsitektural · 131, 132  
artefak · 132  
artistik · 140, 151  
Ashta Bhumi · 67  
Ashta kosali · 67  
atmosfer · 154, 155  
atmosfer ruang · 99

---

### B

Bali Aga · 45, 56, 58, 64  
Bali Arya · 45, 64  
Bali Mula · 45, 64  
bangunan · 5, 9, 12, 15,  
16, 17, 18, 19, 24, 38,  
39, 44, 46, 50, 58, 61,  
62, 63, 65, 67, 68, 87,  
88, 90, 92, 94, 96, 97,  
98, 99, 101, 102, 103,  
104, 105, 108, 111, 112,  
113, 114, 115, 116, 117,  
120, 121, 122, 123, 124,  
125, 128, 129, 132, 137,  
157, 158, 159, 161, 167,  
168, 173, 176, 184, 187,  
189, 197  
bentuk · 150, 156  
Berpikir rasional · 86  
Bhoma Kertih · 67  
bisnis · 31, 88, 119  
*brand* · 44, 46, 49, 133  
branding · 42, 50  
**Brief** · 189  
budaya · 42, 43, 44, 45, 46,  
47, 48, 49, 50, 51, 52,  
53, 56, 57, 66, 67, 68,  
69, 70, 71, 72, 73, 140  
Budaya fisik · 68  
budget · 190  
*built interior* · 91

---

### C

citra · 85, 86, 131  
civitas · 115, 132, 139

---

## **D**

dekorasi · 45, 65, 131, 155  
denah · 173  
Desain · i, 82, 83, 86, 88  
desain interior · 139, 140,  
154, 155  
desain skematik · 172, 173  
desainer · 29, 35, 36, 37,  
38, 39, 42, 45, 51, 128,  
129, 131, 140, 147, 149,  
151, 153, 154, 155, 173  
deskripsi · 15, 91, 139  
detail · 9, 15, 17, 23, 85,  
89, 94, 123, 145, 170,  
182, 189, 191, 192, 194,  
195, 196, 197  
Diagram · 51, 68  
dimensi · 49, 61, 98, 101,  
107, 111, 119, 122, 123,  
127, 128, 131, 134, 136,  
154, 175, 183, 190, 192,  
197  
divergen · 138

---

## **E**

efektif · 129, 140, 154  
ekonomi · 44  
ekonomi global · 44  
Ekspresi · 67  
eksisting · 128, 129, 130,  
140, 149, 155  
eksplorasi · 142, 150  
Eksternal interior · 91  
elemen · 44, 45, 46, 52, 53,  
68, 70, 150, 152, 154  
*enclosure* · 92  
ergonomi · 133  
ergonomis · 140  
estetik · 71, 73, 133  
estetika · 32, 44, 46, 67,  
71, 73, 129, 133  
estetis · 140, 154

Eurosentris · 42

---

## **F**

fakta lapangan · 131  
fasad · 46, 94, 112, 121,  
122, 132, 136, 137, 187,  
193  
fasilitas · 52, 63, 70, 94,  
110, 127, 134, 137, 175,  
182, 191, 193, 194, 202  
*feed back control.* · 91  
fenomena · 38, 39, 44, 68,  
149  
filosofis · 154  
fisika · 3, 95  
fisikal · 132  
fungsionalitas · 86

---

## **G**

gagasan · 139, 146, 147  
gaya · 155  
generik · 139, 155  
Geoffrey Bawa · 66  
gimmick · 45

---

## **H**

hiburan · 89

---

## **I**

ide · 140, 141, 142, 145,  
146, 147, 148, 149, 150,  
154, 155  
*idea* · 147, 149  
ideal · 129, 131, 132, 147,  
156  
idealitas · 131, 132, 140

identitas · 1, 46, 51, 53, 60,  
64, 68, 69, 71, 72, 91,  
108, 119, 158, 159, 161,  
164, 165, 171, 202  
**Ideologi** · 67  
ikonik · 93, 137, 162  
image · 33, 133, 149, 154,  
173  
imajinatif · 139  
individu · 147, 149  
Indonesia · 42, 49, 55, 60,  
69, 73  
inovasi · 139  
inspirasi · 149  
interdisipliner · 3, 25, 189  
interior · 82, 83, 85, 86, 87,  
88, 139, 141, 142, 150,  
154, 155  
interior kontemporer · 51,  
73  
interior Residensial · 94  
internal interior · 92, 105  
internasionalisme · 50, 51  
interpretasi · 27, 32, 91,  
146  
intervensi · 128

---

## **K**

karakter · 149, 173  
kebudayaan Bali · 53, 54  
kemaruangan · 130  
keniscayaan · 91  
kimiawi · 95  
klien · 31, 35, 38, 39, 138,  
139, 140, 141, 147, 150,  
151, 154, 155, 173  
Klien · 173  
kolom · 91, 107, 120, 122,  
123, 126, 127, 128, 137  
kolonial · 45, 60, 64  
komersial · 115  
komoditas · 45  
kompeten · 131

kompetitor · 95, 103, 108,  
122  
komunikasi fasad · 93  
Konsep · 139, 140, 141,  
143, 154  
konsep desain · 43, 139,  
140, 147, 153, 154, 155,  
173, 175  
konseptual · 139, 141, 142,  
151  
Konsumen · 107, 119  
konteks · 36, 39, 44, 45,  
46, 47, 49, 51, 52, 54,  
69, 71, 85, 117, 119,  
131, 132, 148, 149, 151,  
152  
konvergen · 138  
kreatif · 129, 140  
kreativitas · 54, 65, 86,  
141, 146, 147, 149  
kreativitas · 147  
kriteria · 139, 140, 148

---

## **L**

*landmark* · 92, 94, 95  
lateral · 148  
layout · 15, 88, 120, 178,  
180, 181, 182, 187, 190,  
191  
level · 131, 149  
linear · 91  
lingkaran budaya · 68  
lingkungan binaan · 132  
literatur · 131, 149  
*living space* · 87  
*local genius* · 69, 70  
logis · 29, 31, 32, 85, 147

---

## **M**

masalah · 128, 129, 130,  
131, 139, 142, 143, 147



material · 9, 15, 16, 17, 18,  
19, 23, 24, 35, 50, 53,  
58, 62, 63, 66, 68, 71,  
99, 121, 122, 123, 125,  
126, 127, 153, 154, 163,  
164, 169, 173, 190, 192,  
194, 198

**Metafora** · 67

metode · 29, 30, 32, 36, 39,  
43, 83, 86, 138, 142,  
147, 149, 150

model desain · 140

modern · 39, 44, 45, 46,  
48, 49, 50, 52, 54, 55,  
58, 59, 60, 61, 64, 66,  
67, 69, 70

monozukuri wa hitozukuri ·  
174

montase · 154

motivasi · 129

---

## **N**

nilai · 116, 148

*noise* · 98, 99

*noise absorber* · 99

Non-residensial · 88

---

## **O**

objektif · 139

observasi · 128, 130

*olfactory* · 99

*open-space* · 95

---

## **P**

Pancaksana · i, iv, 77, 81,  
82, 83, 85, 91, 188, 202,  
203

pariwisata · 45, 52

pelengkap · 92, 99, 105,  
110, 159, 181

pemasaran · 31, 49, 50,  
108

pengalaman · 131, 139,  
147, 156

perabot · 155

Perangkat lunak · 96

perspektif · 39, 49, 71, 152,  
173

Peta lokasi · 92, 95

Peter Muller · 66

pleasant · 100

positif · 116

presentasi · 139, 154, 155,  
173

prioritas · 129, 130

*problem solver* · 132

*problem statement* · 130

produk · 42, 44, 45, 46, 48,  
50, 52, 72, 83, 85, 107,  
150

programatik · 129

*Project Based Learning* · 83

proporsi · 150, 156

proses · 128, 129, 131,  
132, 138, 140, 147, 148,  
151

*Prototyping* · 82

proyek · 129, 140

psikologis · 139

---

## **R**

rasional · 138

regionalisme · 45, 50, 51,  
61

rencana · 150

*rendering* · 150

representasi · 141, 142

Residential interior · 87

restoran · 45, 115

review · i, 27, 107, 189

ruang · 38, 39, 44, 45, 46,  
50, 51, 52, 53, 66, 115,  
128, 131, 132, 150, 155  
ruangan · 115, 128, 155,  
175

---

## S

*self evaluation* · 189  
**Semantika Produk** · 73  
seni rupa · 43  
seni terapan · 150  
seniman · 155  
simulasi · 2, 83, 91, 188  
sintesis · 138, 139  
sistem · 115, 131  
sketsa · 150, 151  
Sketsa · 142, 147, 150,  
151, 152, 153  
*skylight* · 152  
solusi · 29, 30, 31, 32, 35,  
36, 83, 87, 129, 134,  
138, 139, 144, 148, 152,  
164, 190  
sosial · 147  
spesifik · 139, 149  
standard · 131  
strategi desain · 30, 49, 93  
suasana · 154  
subjek · 128, 131  
*sun path diagram* · 96  
SWOT · 70

---

## T

tabulasi · 91, 105, 119,  
122, 126, 127, 128, 136,  
137, 176  
tahapan desain · 129, 173  
taklaras. · 44  
target pasar · 46  
*technology design* · 44

teknis · 2, 27, 38, 40, 73,  
85, 103, 104, 105, 106,  
120, 147, 161, 162, 173,  
185, 189, 190  
tektual · 139, 140, 148  
Teori · 68  
teritori · 92, 101, 111  
*the Bali Factor* · 45  
titik · 132  
tradisi · 50, 51, 65, 72  
tren · 139  
tujuan desain · 139, 140

---

## U

unsur · 131, 140, 148

---

## V

vernakular · 45, 49, 67  
vertikal · 142  
visual · 139, 141, 142, 143,  
147, 148, 149, 150, 155  
visualisasi · 43, 45, 151,  
152, 154  
Visualisasi · 66  
void · 153

---

## W

Wacana · 42  
Walter Spies · 59, 64  
wawancara · 36, 118, 128,  
189  
wawasan · 131, 147, 149  
*wind direction analysis* · 98

## **BIODATA PENULIS**



**I Kadek Dwi Noorwatha, S.Sn, M.Ds**

Beliau adalah seorang pengajar tetap di Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar. Masa kuliah S1 dimulainya sejak tahun 1999 di Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD) Universitas Udayana. Lima tahun berikutnya berhasil ditamatkannya di ISI Denpasar pada tahun 2004. Setahun setelah PSSRD UNUD dan STSI Denpasar bergabung menjadi ISI Denpasar tahun 2003. Judul Tugas Akhirnya adalah 'Desain Interior Restoran Kama Sutra, Kuta-Bali'. Setelah diwisuda dan sempat bekerja secara profesional selama 2 tahun, pada tahun 2006 diangkat menjadi tenaga pengajar tetap di almamaternya.

Setelah berjalan 2 tahun menjadi pengajar, diperbantukan sebagai perintis Humas ISI Denpasar dari 2008-2010. Tahun 2010, melanjutkan jenjang pendidikannya ke Magister Desain Institut Teknologi Bandung dan berhasil lulus tahun 2012 dengan Thesis berjudul 'Kajian Strategi Branding Menggunakan Identitas Budaya dalam Desain Interior' dengan predikat Cum Laude. Tahun 2015 penulis berhasil meraih Dosen Berprestasi I Tingkat Institut dan pada tahun 2016 penulis menjabat menjadi Sekretaris Program Studi Desain Interior sampai 2017. Di akhir 2017, atas kepercayaan kolega dosen di Program Studi, penulis ditunjuk untuk menjabat menjadi Ketua Jurusan/Program Studi Desain Interior untuk masa Bhakti 2017-2021.

Buku ajar ini adalah 'buku' kelima yang diselesaikannya. Buku pertama berjudul Pengantar Konsep Desain Interior (2018). Kedua berjudul Naranatha-Kanya: Jejak Sejarah Dewa Agung Istri Kanya dan Perkembangan Seni Kerajaan Klungkung Abad XIX (2019). Pada tahun 2020, ikut bergabung sebagai penulis dalam buku bunga rampai berjudul 'Kapita Selekta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0 (2020) dan Buku Teks 'Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal dan Revolusi Industri 4.0' (2020).



JURUSAN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR