

Konsep Desain Interior I

Oleh: Olih Solihat Karso Dosen PS Desain Interior

Konsep desain interior adalah dasar pemikiran desainer didalam memecahkan permasalahan atau problem desain. Pengertian konsep, menurut Peorwadarminta; berasal dari bahasa latin yaitu *Conseptus* yang berarti tangkapan. Secara subyektif; pencaharian konsep adalah kegiatan intelek untuk menangkap sesuatu, dan secara obyektif pencaharian konsep adalah sesuatu yang ditangkap oleh kegiatan intelek. Jadi konsep adalah hasil dari tangkapan manusia. Di dalam konsep terdapat tanda-tanda umum dari suatu benda atau hal.

Menurut Tatang M Amirin konsep adalah rancangan, pengertian, pendapat, paham, dan cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Jadi konsep sebagai suatu sistem –yang terdiri dari sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi. Dari dua pendapat di atas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur kedalam suatu kesatuan. unsur-unsur ini mungkin berupa gagasan, pendapat dan pengamatan.

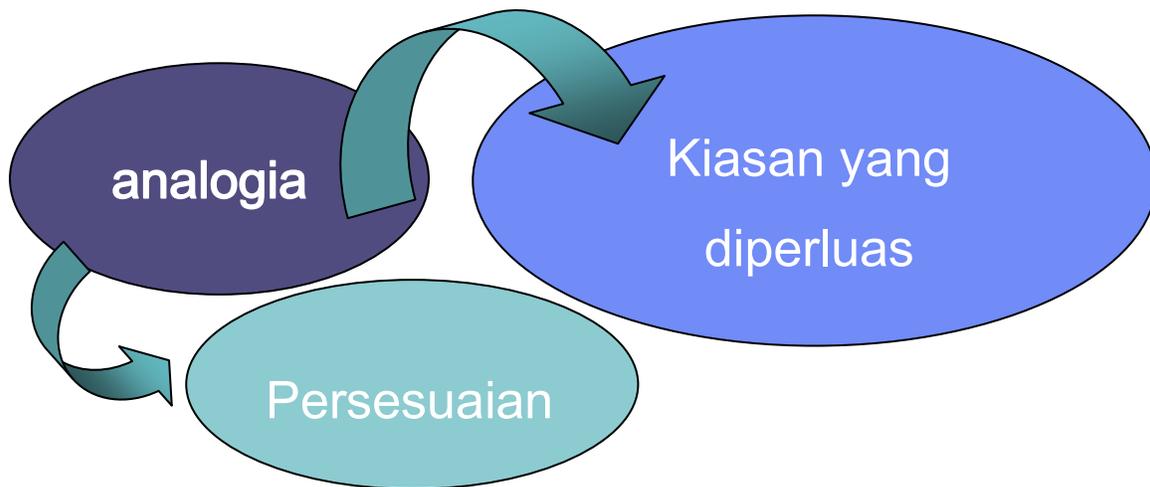
Hambatan pembuatan konsep, sedikitnya ada tiga yaitu masalah komunikasi, kurangnya pengalaman, dan pembangkitan hirarki dari konsep dasar ke proses pengertian tahap awal sampai aplikasi konsep.

Jenis-jenis Konsep

Konsep dapat mengacu pada beberapa pendekatan, seperti yang dikatakan Snyder, J.C dalam buku *Introduction to Architecture*, yaitu :

1. Analogi

Analogi; berasal dari bahasa Yunani *analogia* yang berarti kiasan yang diperluas dalam arti logatnya adalah persesuaian. Bentuk penalaran dengan pengambilan kesimpulan. Seandainya dua hal sama dengan beberapa hal yang penting. Kedua hal itu juga akan sama dalam hal-hal tertentu lainnya (Komarudin, 1993)



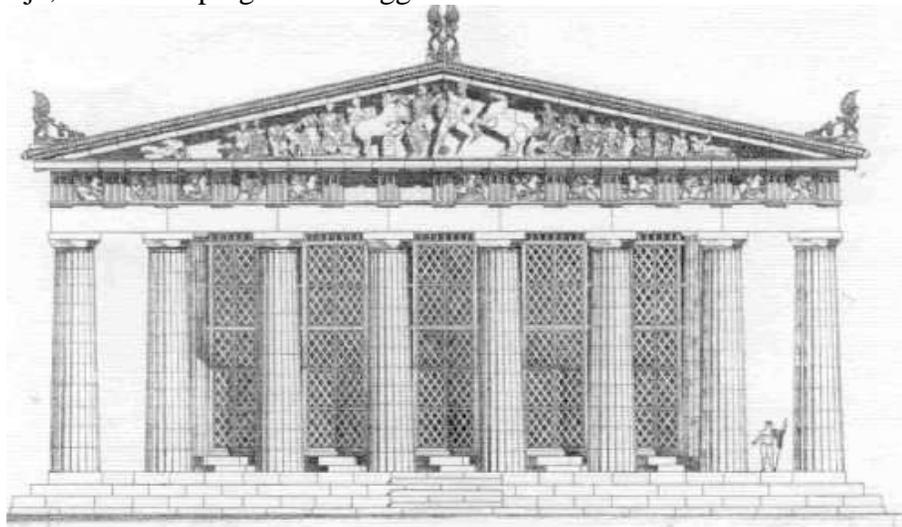
Bagan 3.3 Berpikir Analogi

Analogi adalah sarana yang paling sering digunakan untuk merumuskan konsep, mengidentifikasi hubungan harafiyah yang mungkin ada diantara benda-benda. Sebuah benda diidentifikasi dan mempunyai sifat khas yang diinginkan, dengan demikian ia menjadi model untuk proyek yang ada.



Gambar 3.1 Model Gotik

Contoh; Gotik bangunan ini sudah analog dengan bangunan- bangunan yang mempunyai fungsi; gereja, Akademi/ perguruan Tinggi.

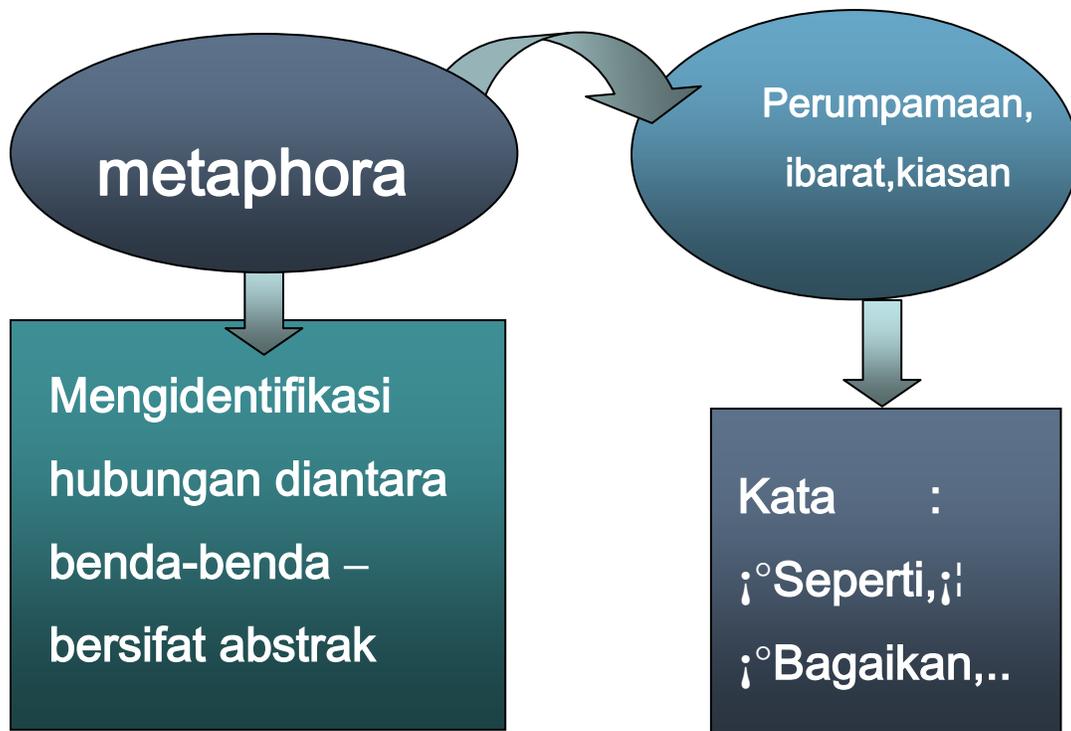


Gambar 3.2 Model Dorik

Demikian pula dengan Dorik Yunani berkembang asumsi orang pada bangunan yang lebih formal seperti gedung dewan perwakilan rakyat diterapkan mulai Wasington DC sampai Wiconsin.

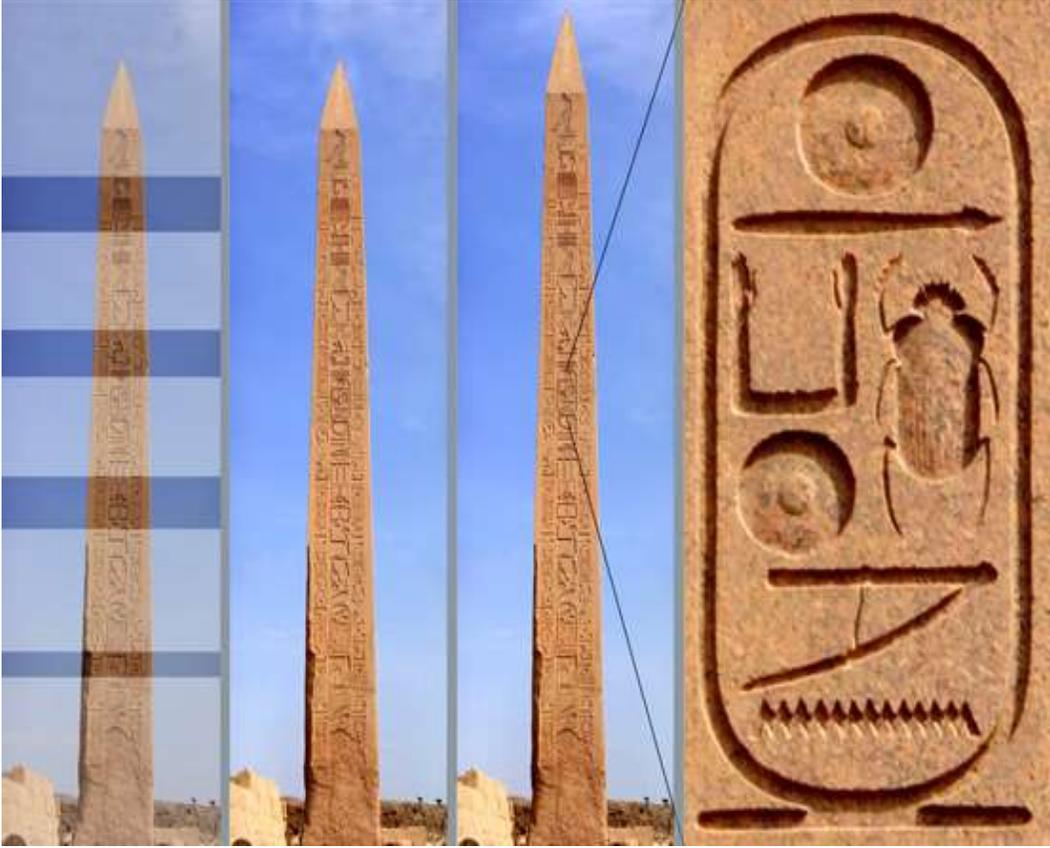
2. Metafora

Metafora; berasal dari bahasa Yunani yaitu *metaphora* yang berarti perumpamaan, ibarat, kiasan. Konsep metafora biasanya membandingkan dua obyek dalam satu atau dua hal saja tetapi tidak mengandung perbandingan yang lebih luas (Komarudin, 1993).metafora juga berarti pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan (poerwadarminta,1984).



Bagan 3.4 Berpikir Metafora

Seperti analogi metafora mengidentifikasikan hubungan diantara benda-benda, tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak dari pada nyata. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata "seperti" atau "bagaikan" untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora mengidentifikasi pola hubungan yang sejajar dengan analogi yaitu mengidentifikasi hubungan harafiah yang mungkin. Disini bisa disamak katakata metafora dari bahasa seperti; obeliks adalah suatu teka teki, sumber adalah satu suara, kamar adalah suatu dunia, pintu adalah suatu undangan, deretan kolom adalah paduan suara, dan rumah adalah suatu mimpi.



Gambar 3.3 Obeliks