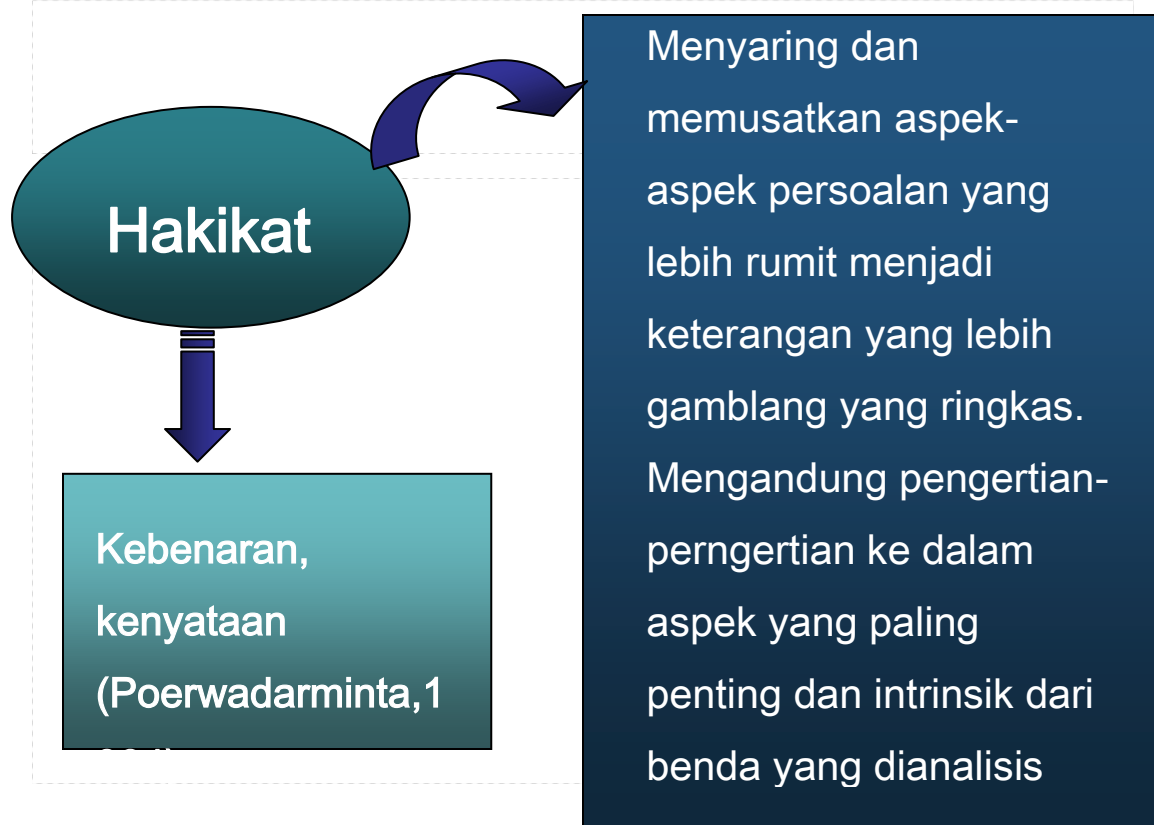


Konsep Desain Interior II

Oleh: Olih Solihat Karso Dosen PS Desain Interior

1. Hakikat

Hakikat; adalah kebenaran, kenyataan (Poerwadarminta,1984) hakekat menyaring dan memusatkan aspek-aspek yang lebih rumit menjadi keterangan yang gamblang dan ringkas, hakikat mengandung pengertian-pengertian kedalam aspek yang penting dan intrinsik dari benda yang dianalisa



Bagan 3.5 Berpikir Hakikat

Sebagai contoh, misalnya karya-karya John Portman dari Atlanta yang termashur yaitu hotel-hotel dengan interior yang "inovativ dramatis" sebagai konsepnya. Portman memadukan citra perhatian dan fungsi, memahami apa yang menarik dan menggairahkan masyarakat dan ini divisualisasikan dalam karya-karyanya terutama dalam elevator lobby yang dihiasi dengan bola-bola lampu dan ditembusi dengan jendela-jendela untuk memberikan pandangan yang dramatis.



Gambar 3.4 elevator lobby karya John Portman



Gambar 3.5 Gerakan dan Wisata Bandara *International Kennedy* karya Eero Saarinen

Contoh lainnya karya Eero Saarinen dengan konsep hakikatnya adalah gerakan dan wisata bandar udara internasional Kennedy untuk mempersatukan seluruh proyeknya kedalam satu kesatuan yang utuh (wholiam).

Lambang adalah suatu sub perangkat kategori hakekat. Lambang mengandung arti bahwa hakekat dapat digolongkan dalam bentuk-bentuk spesifik dan cita-cita yang dapat dimengerti masyarakat. Lambang adalah hubungannya dengan harapan, sedangkan kenyataan adalah banyak type bangunan dapat menjadi wadah atau tempat untuk menjadi suatu kegiatan dan citra yang melambangkan kegiatan itu.

4. Programatik



Bagan 3.6 Berpikir Programatik

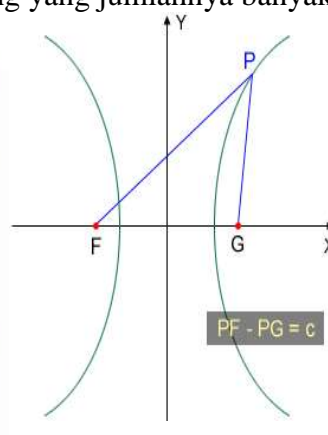
Programatik, disebut juga konsep tanggapan langsung beserta pemecahan masalahnya sekaligus. Untuk jenis konsep ini dikembangkan sekitar persoalan-persoalan yang lebih pragmatis (yang diperbuat, dilakukan, tindakan) yang diidentifikasi dalam program desain. Pragmatisme menolak segala metafisika. Sebagai contoh adalah perancangan Museum Udara dan Ruang Angkasa di Washington DC karya Gyo Obata, masalah utama yang diidentifikasi dalam museum ini adalah sirkulasi dan orientasi bagi pengunjung yang jumlahnya banyak.



**GERAKAN
HYPERBOLIC
KOMET**



**DUA KERUCUT
DENGAN BIDANG
YANG
MEMOTONG**



**DASAR
PEMIKIRAN
GYO OBATA**

Bagan 3.7 Konsep Gyo – Obata (Rasionalis)

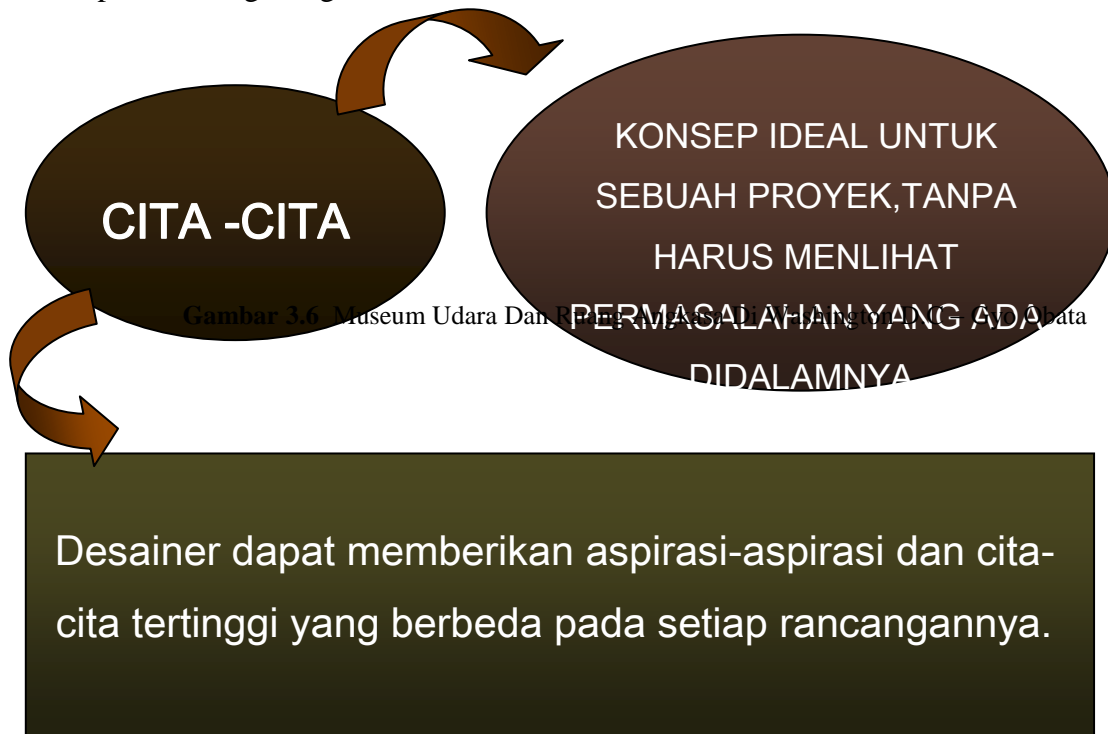
Konsep yang dikembangkan sebagai tanggapan adalah sebuah jalan raya dua tingkat yang menghubungkan serangkaian kamar pameran tema yang terkurung. Konsep pola sirkulasi ini

bagaikan jalan tingkat ganda yang akan menyebar orang kesemua ruang tema yang bermacam-macam Pada saat uji coba tahun pertama ternyata pengunjung dua kali lipat lebih tinggi dari yang diperkirakan. Jadi tanpa suatu konsep yang jelas sebagai persoalan utama, seluruh bangunan itu menjadi kurang berguna dan akan menghasilkan kekecewaan yang tidak perlu bagi jutaan pemakai

Konsep yg.dikembangkan sebagai.tanggapan adalah sebuah jalan raya dua tingkat yang menghubungkan serangkaian kamar pameran tema yang terkurung – masalah yang dihadapi: sirkulasi dan orientasi bagi pengunjung yang jumlahnya banyak.

5. Cita-cita

Cita-cita, mengemukakan bahwa desainer memperhatikan bagian dalam masalah yang serupa untuk menemukan konsep-konsep yang tepat. Konsep yang ideal dibawa para desainer kepada masalah yang bersangkutan. Bila desainer membawakan konsep yang tepat pada proyek tersebut, mereka dipuji karena kejeniusannya. Bila pilihan mereka tidak tepat, ia menjadi prakonsepsi dan kewenangan dasarnya dipertanyakan, konsep yang ideal mengemukakan aspirasi-aspirasi tertinggi sang desainer.



Gambar 3.6 Museum Udara Dan Rupa

Bagan 3.8 Berpikir Cita-cita

Cita-cita dapat mempunyai pengaruh positif dan bila para desainer tidak memilikinya untuk acuan dan menggunakannya dalam mengkonseptualisasi serta mengembangkan desain-desain mereka, tugas mereka akan lebih sulit. Pengalaman dan pengetahuan mereka yang terdahulu akan menjadi tidak berguna, dan setiap proyek akan selalu dimulai dari awal. Contoh cita-cita adalah karya mies Van Rohe yang mengembangkan konsep bangunan yang ideal berdasarkan ruang-ruang tidak terpisah, terbuka dan besar, Mies berpendapat; konsep ini cocok untuk bangunan perpustakaan, ruang himpunan mahasiswa, kantor sebagai versi suatu ruang yang uniersal.