



ISBN 978-623-93738-3-2

RACHANA VIDHI

Metode Desain Interior Berbasis Budaya
Lokal dan Revolusi Industri 4.0

I Kadek Dwi Noorwatha

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.

UPT Pusat Penerbitan
LP2MPP ISI Denpasar
Denpasar
2020

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,

Penerbit:
Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar
Alamat: Jl. Nusa Indah, Denpasar-Bali 80235
Telp. (0361) 227326, Fax (0361) 236100
Web: jurnal.isi-dps.ac.id

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

Cetakan Pertama September 2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanik, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

ISBN: 978-623-93738-3-2

347 hlm; 15 x 23 cm

ISBN 978-623-93738-3-2



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 kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya maka Buku ‘*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 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 sekaligus hasil penelitian, yang memenangkan kompetisi Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi ISI Denpasar pada tahun 2020.

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 sebuah buku yang cukup komprehensif. 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 lima bab yang berusaha secara rinci menjelaskan dari pembentukan metode *Rachana Vidhi* sampai penjelasan setiap tahapan dalam proses 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 (HIMPUNAN DESAINER INTERIOR INDONESIA)

Alhamdulillah berkat rahmat dan karunia-Nya, Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Dan Desain INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR berhasil menerbitkan Buku “*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 di apresiasi 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)

PENGANTAR WAKIL GUBERNUR BALI

Puji syukur ke hadirat Ida Sang Hyang Widi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya sehingga Penyusun berhasil menerbitkan buku '*Rachana Vidhi: Metode Desain Interior Berbasis Budaya Lokal dan Revolusi Industri 4.0*' ini. Kerja keras dan komitmen Penyusun dalam buku ini terefleksikan dengan baik pada kelima tahap pengembangan desain interior yang dibahas dengan runut dan mudah dipahami. Saya yakin karya pustaka ini dapat menjadi referensi utama bagi mahasiswa maupun pegiat desain interior vernakular di Indonesia, khususnya di Bali.



Studi desain interior acap kali diasosiasikan pada sebuah studi modern baru yang datang dari dunia barat. Sejak revolusi industri di Inggris pada abad ke-18, minat masyarakat terhadap desain interior meningkat drastis seiring dengan peningkatan kelompok kelas menengah di masyarakat Inggris modern. Meski demikian, masyarakat Bali sebenarnya sudah mengenal desain interior jauh sebelum cabang ilmu ini mengemuka di Eropa. Konsep bangunan tradisional Bali, misalnya seperti *sikut satak*, terus dilestarikan sebagai sebuah nilai budaya dalam kehidupan masyarakat Bali. Keunikan desain arsitektur dan interior Bali ini pun menjadi daya tarik tersendiri yang diakui sebagai 'faktor Bali' atau *The Bali Factor* dalam dunia desain. Oleh karena itu, kita harus bangga pada potensi yang dimiliki dan tak ragu untuk mengembangkannya pada karya nyata.

Sumbangsih Penyusun ini patut untuk kita apresiasi setinggi-tingginya. Tidak saja mengangkat nilai budaya Bali dalam desain interior, Penyusun juga menyajikan tahapan pengembangan desain berdasarkan

konsep *Rachana Vidhi* yang begitu mudah dipahami. Ditengah maraknya literatur desain interior barat, kehadiran buku ini bagaikan oase di tengah gurun yang menyegarkan dahaga pengetahuan para seniman dan inovator desain interior berbasis budaya Bali. Semoga buku ini memberikan manfaat bagi pengembangan studi desain interior secara luas.

Prof. Dr. Ir. Tjokorda Oka Artha Ardana Sukawati, M.Si

(Wakil Gubernur Bali)

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
SAMBUTAN KETUA HDII PUSAT	iii
PENGANTAR WAKIL GUBERNUR BALI	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Fenomena dalam Pendidikan Desain Interior	1
B. Kebutuhan Terhadap Metode Baru Desain Interior	5
C. Penelitian Sebelumnya (<i>State of The Art</i>)	7
BAB II METODE DESAIN INTERIOR	16
A. Pengertian Metode	16
B. Pengertian Desain	19
C. Pengertian Interior	31
D. Pengertian Metode Desain Interior	36
E. Rangkuman Metode Eksisting	39
F. Studi Kebutuhan Profil Lulusan	53
G. Desain Interior sebagai Keilmuan	56
H. Sejarah Pendidikan Desain Interior Indonesia	65
I. Desain Interior sebagai Profesi	70
J. Kemampuan Desain Interior Profesional	76
K. Kompetensi Dasar Desainer Interior	89
L. Produk Desainer Interior	94
BAB III PENGEMBANGAN METODE <i>RACHANA VIDHI</i>	100
A. Idealitas Desain Interior Indonesia	100
B. Desain Interior Glokal (Global + Lokal)	107
C. Pengantar Kebudayaan Bali	112
D. Periodisasi Arsitektur Tradisional Bali	115
E. Pengembangan Budaya ke Dalam Desain	132
F. Sinergi dengan Revolusi Industri 4.0	145

BAB IV TAHAPAN METODE <i>RACHANA VIDHI</i>	150
A. Tahapan <i>Rachana Vidhi</i> (Pancaksana)	150
B. Penjelasan Tahapan Metode <i>Rachana Vidhi</i>	162
C. Metode Perkuliahan	164
D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran (<i>Outcomes</i>)	168
E. Objek Interior.....	172
F. TAHAPAN 1: INPUT.....	176
1. Kasus/Objek Interior (<i>Understanding</i>)	177
2. Karakteristik Eksternal Interior.....	177
3. Karakteristik Internal Interior	197
4. Data Lapangan.....	218
5. Idealitas Manusia	221
6. Fakta Interior.....	222
7. Masalah Interior.....	238
G. TAHAPAN 2: PROSES	248
8. Analisis.....	248
9. Sintesis.....	252
H. TAHAPAN3: PRADESAIN.....	256
10. Tujuan Desain.....	258
11. Konsep Umum	258
12. Kriteria Desain.....	259
13. Konsep Dasar/Khusus	260
14. Ide dan Gagasan.....	263
15. Eksplorasi Budaya: <i>Form Follows Culture</i>	283
16. Konsep Perwujudan.....	296
I. TAHAPAN4: <i>OUTPUT</i> - DESAIN KONSEPTUAL.....	306
17. Penyusunan Program Ruang.....	308
18. Skenario Aktivitas dan Analisis Kebutuhan Ruang.....	309
19. Besaran Ruang	310
20. Bagan Organisasi Ruang.....	312
21. Zonasi Ruang	314
22. Sirkulasi (<i>Wayfinding</i>).....	318
23. Gubahan Ruang	319
24. Desain <i>Layout</i>	324
25. Desain Penataan Fasilitas.....	325
26. Potongan.....	327
27. Tampak Fasad.....	328

28. Perspektif dan Aksonometri.....	329
29. <i>Prototyping</i> /Simulasi.....	333
J. TAHAP 5: OUTPUT-EVALUASI DAN PENGEMBANGAN DESAIN.....	334
30. Evaluasi dan Pengembangan Desain	335
31. Desain Pengembangan.....	338
32. Desain Detail (<i>Detail Drawing</i>)	347
BAB V PENUTUP	354
A. Simpulan.....	354
B. Saran	355
Daftar Pustaka	
Indeks	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Budaya.....	10
Gambar 2. Komparasi Metode Desain Interior.....	40
Gambar 3. Kompleksitas Masalah dalam Desain.....	46
Gambar 4. Keilmuan Desain dengan Keilmuan Lain.....	57
Gambar 5. Posisi Desain Interior.....	58
Gambar 6. Desain Interior dalam Keilmuan Desain.....	60
Gambar 7. Posisi Keilmuan Desain Interior.....	61
Gambar 8. Nomenklatur Pendidikan Desain.....	63
Gambar 9. Logo HDII.....	73
Gambar 10. Batang Tubuh Desain Interior.....	80
Gambar 11. Kerangka Sistem Produksi Budaya.....	106
Gambar 12. Diagram Dynamic Web of Vernacular.....	111
Gambar 13. Filosofi Pengembangan Kebudayaan Bali.....	114
Gambar 14. Diagram Perputaran Kebudayaan.....	134
Gambar 15. Tahapan Input Metode Rachana Vidhi.....	157
Gambar 16. Tahapan Proses dan Pradesain.....	158
Gambar 17. Output: Desain Konseptual.....	159
Gambar 18. Output: Desain Pengembangan.....	160
Gambar 19. Contoh Peta Lokasi.....	180
Gambar 20. Peta Situasi Lingkungan.....	181
Gambar 21. Suhu Kab. Badung (2016-2017).....	184
Gambar 22. Software Analisis Pergerakan Matahari.....	185
Gambar 23. Pergerakan Angin di Kabupaten Badung.....	186
Gambar 24. Analisis Pergerakan Angin.....	187
Gambar 25. Contoh Pengaruh Intensitas Suara.....	187
Gambar 26. Contoh Noise Analysis.....	188
Gambar 27. Contoh Pengaruh Aroma.....	189
Gambar 28. Contoh Site Plan.....	191

Gambar 29. Vista sebagai Optimalisasi Potensi Site	192
Gambar 30. Data Kunjungan melalui Google Maps.....	200
Gambar 31. Contoh Struktur Organisasi.....	206
Gambar 32. Skema Alur Aktivitas Internal (Staf)	217
Gambar 33. Skema Alur Aktivitas Eksternal.....	218
Gambar 34. Contoh Layout Interior Eksisting	225
Gambar 35. Contoh Foto Fasad.....	226
Gambar 36. Louis Khan dan Karyanya.....	231
Gambar 37. Contoh Denah MEP	238
Gambar 38. Diskursus Objek dan Subjek Ruang	242
Gambar 39. Pola Pikir Konsep	257
Gambar 40. Model S-O-R dan Pengolahan Pikiran	264
Gambar 41. Jenis Curah Pendapat (<i>Brainstorming</i>).....	272
Gambar 42. Contoh Reka Sketsa	276
Gambar 43. Contoh Sketsa Konseptual.....	277
Gambar 44. Contoh Sketsa Analitis	278
Gambar 45. Contoh Sketsa Observasional	279
Gambar 46. <i>Contoh Mood Board/ Concept Board</i>	281
Gambar 47. Penerapan <i>Scenarios</i>	282
Gambar 48. Model TCUSM	289
Gambar 49. Model TCUSM	290
Gambar 50. Bagan Transformasi Budaya Tradisi.....	292
Gambar 51. Konsep Warna PANTONE & Tekstur	301
Gambar 52. Contoh Material Board.....	302
Gambar 53. Contoh Konsep Furnitur	303
Gambar 54. Contoh Konsep Utilitas	303
Gambar 55. Contoh Konsep Ekspresi Visual	304
Gambar 56. Contoh Visualisasi Konsep	306
Gambar 57. Contoh <i>Presentation Board</i>	308
Gambar 58. Contoh Diagram Skenario Aktivitas.....	310
Gambar 59. Contoh Bagan Organisasi Ruang	313

Gambar 60. Proksemika sebagai Dasar Zonasi.....	314
Gambar 61. Prinsip Pembagian Zona/Area	315
Gambar 62. Blocking dalam Desain Interior	316
Gambar 63. Contoh Zonasi.....	317
Gambar 64. Contoh Sirkulasi	319
Gambar 65. Contoh Gambar <i>Block Plan</i>	320
Gambar 66. Contoh Pengayaan	323
Gambar 67. Contoh Desain Layout Konseptual.....	324
Gambar 68. Contoh Desain Penataan Fasilitas	326
Gambar 69. Contoh Potongan Desain Konseptual.....	327
Gambar 70. Contoh Tampak Fasad.....	328
Gambar 71. Contoh Gambar Perspektif Digital	330
Gambar 72. Contoh Perspektif Handdrawing.....	331
Gambar 73. Contoh Gambar Aksonometri.....	332
Gambar 74. Contoh Maket dan Simulasi 3D.....	334
Gambar 75. Contoh Desain Layout.....	338
Gambar 76. Contoh Gambar Penataan Fasilitas	339
Gambar 77. Contoh Desain Lantai	340
Gambar 78. Contoh Desain Plafon.....	341
Gambar 79. Desain Fasad.....	342
Gambar 80. Contoh Desain Utilitas.....	343
Gambar 81. Contoh Desain Fasilitas.....	344
Gambar 82. Contoh Skema Material	345
Gambar 83. Contoh Gambar ME.....	346
Gambar 84. Contoh Gambar Potongan.....	346
Gambar 85. Contoh Gambar Perspektif/3D <i>Image</i>	347
Gambar 86. Contoh Desain Detail Elemen Estetik	350
Gambar 87. Contoh Desain Detail Konstruksi Khusus	351

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kedalaman Budaya pada Pengembangan Desain	10
Tabel 2. Hubungan Tujuan, Teknologi dan Desain	14
Tabel 3. Terjemahan Kata “Desain” dalam Beberapa Bahasa.....	23
Tabel 4. Tingkat Kedalaman dan Keluasan Materi Pembelajaran ..	63
Tabel 5. Fase dari Proses Desain.....	95
Tabel 6. Persepsi pada Lingkungan Terbangun.....	104
Tabel 7. Periodisasi Sejarah Bali	115
Tabel 8. Linimasa Sejarah Arsitektur Bali.....	116
Tabel 9. Perbedaan Gaya Kedaerahan di Bali	130
Tabel 10. Perbedaan Jenjang Perkuliahan Desain Interior.....	163
Tabel 11. Perbedaan Residensial dan Non Residensial	173
Tabel 12. Kategori Ruang Non Residensial.....	174
Tabel 13. Contoh Tabulasi Informasi Civitas.....	199
Tabel 14. Tabulasi Aktivitas Pengguna Ruang.....	199
Tabel 15. Contoh Data Elemen Pembentuk Ruang	228
Tabel 16. Tabulasi Elemen Pelengkap pembentuk Ruang	228
Tabel 17. Contoh Tabulasi Utilitas Interior.....	234
Tabel 18. Contoh Tabulasi Fasilitas	235
Tabel 19. Contoh Tabulasi Dekorasi & Aksesoris	236
Tabel 20. Tabulasi MEP.....	237
Tabel 21. Contoh Tabulasi Analisis dan Sintesis	255
Tabel 22. Perbedaan Tujuan, Kriteria, Konsep Umum.....	260
Tabel 23. Jenis Konsep Dasar	263
Tabel 24. Konsep Ruang dalam Desain Interior	297
Tabel 25. Contoh Tabulasi Skenario Aktivitas	309
Tabel 26. Contoh Analisis Besaran Ruang	312
Tabel 27. Jenis Atmosfer dalam Desain Interior	322

DAFTAR ISTILAH

- Diferensial : bersangkutan dengan, menunjukkan, atau menghasilkan perbedaan
- Ambiguitas : sifat atau hal yang bermakna dua; kemungkinan yang mempunyai dua pengertian; 2. ketidaktentuan; ketidakjelasan; 3. kemungkinan adanya makna atau penafsiran yang lebih dari satu atas suatu karya sastra; 4. kemungkinan adanya makna lebih dari satu dalam sebuah kata, gabungan kata, atau kalimat; ketaksaan
- Fonetis : 1. bersangkutan dengan bunyi; 2. bersangkutan dengan fonetik
- Regionalisme : 1. paham atau kecenderungan untuk mengadakan kerja sama yang erat antar negara dalam satu Kawasan; 2. ilmu pengetahuan daerah (kedaerahan).
- Branding* : Pemberian nama, istilah, tanda, simbol, rancangan, atau kombinasi dari kesemuanya, yang dibuat dengan tujuan untuk mengidentifikasi barang atau jasa atau kelompok penjual dan untuk membedakan dari barang atau jasa pesaing.
- Metakognisi : Kesadaran, keyakinan dan pengetahuan seseorang tentang proses dan cara berpikir pada hal-hal yang mereka lakukan sendiri sehingga meningkatkan proses

belajar dan memori.

- Society 5.0* : Era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sekedar untuk berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan.
- Aksiologi : Merupakan cabang filsafat ilmu yang mempertanyakan bagaimana manusia menggunakan ilmunya; tujuan aksiologi adalah hakikat dan manfaat yang terdapat dalam suatu pengetahuan.
- Epistemologi : Cabang dari filsafat yang berkaitan dengan teori pengetahuan.
- Ontologi : Membahas keberadaan sesuatu yang bersifat konkret.
- Positivistik : Aliran berpikir yang hanya mengakui kebenaran rasional, empirik, inderawi dan objektif.
- Aha Moment* : Dikenal juga dengan efek eureka mengacu pada pengalaman manusia yang spontan memahami permasalahan atau konsep yang sebelumnya belum dipahami dengan jelas.
- Wow Factor* : Kualitas dan feature yang membuat orang merasakan sensasi menyenangkan atau mengundang decak kagum.
- Interdisipliner : Pendekatan dalam penyelesaian suatu masalah dengan menggunakan tinjauan berbagai sudut pandang ilmu serumpun yang relevan atau tepat guna secara terpadu.

- Warna Pantone : Sebuah sistem warna yang dikeluarkan oleh *Pantone Matching System* yang berisi palet warna yang mengandung 1.757 warna yang unik dan nomor individual.
- CMYK : Singkatan dari *Cyan* (kebiruan)-*Magenta* (kemerahan)-*Yellow* (kekuningan)-*Black*(hitam) dan biasanya juga sering disebut warna proses (untuk cetak) atau empat warna.
- Rustic* : Dalam konteks interior dan arsitektur diartikan sebagai sebuah gaya yang menonjolkan tekstur yang kasar dan tidak di-finishing dengan baik.
- Lingua franca* : Bahasa pergaulan di suatu tempat dimana terdapat penutur bahasa yang berbeda-beda
- Kitsch* : berasal dari bahasa Jerman dari kata '*verkitschen*' yang berarti "yang termurah" atau mengacu pada kata '*kitschen*' yang artinya "mengumpulkan uang berlumpuran dari jalanan". Juga untuk menunjuk pada objek yang miskin cita rasa dan juga miskin kualitas sehingga disebut sampah artistik.
- Pastiche* : sebuah aksi anti-sejarah yang dalam praktik seninya diwujudkan dengan menggunakan pecahan-pecahan sejarah masa lalu yang diimplementasikan dalam sebuah karya seni, tanpa memasukkan muatan kritik didalamnya, sehingga karya tidak bersifat netral, namun mengafeksi sejarah dan bahkan mengaburkannya.

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. Fenomena dalam Pendidikan Desain Interior

Pendidikan desain interior di Indonesia dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 berhadapan dengan fenomena perubahan yang ekstrem (disrupsi) pada segala aspek kehidupan manusia yang berhubungan dengan interaksi dengan internet. Oleh karena itu pendidikan desain interior wajib menyempurnakan kurikulumnya sebagai persiapan membentuk anak didik yang sigap menghadapi dua peristiwa di atas. Menurut Muhadjir Effendy (Mantan Mendikbud) bahwa merambahnya revolusi industri 4.0 masuk ke dalam dunia pendidikan maka diperlukan perbaikan kurikulum dengan peningkatan kompetensi peserta didik, antara lain (1) *Critical thinking*, (2) *Creativity and innovation*, (3) *Interpersonal skill and communication*, (4) *Teamwork and collaboration* dan, (5) *Confident* (Yusnaini and Slamet 2019). World Economic Forum (WEF) pada 2018 bahkan menyebutkan, setidaknya ada 10 kemampuan harus dikuasai manusia pada 5 tahun mendatang. Beberapa di antaranya adalah pemikiran analitis, kreativitas, orisinalitas, inisiatif yang

tinggi, penyelesaian masalah yang kompleks, dan kecerdasan emosional¹. Paradigma pendidikan desain interior kekinian wajib mengaplikasikan peningkatan kompetensi tersebut, khususnya pada mata kuliah utama.

Pengajaran dan pendidikan desain interior sebagai mata kuliah utama tidak akan terlepas dari pola pendidikan studio desain dasar (*basic design studio*). Studio desain dasar (*basic design studio*) adalah salah satu program pelatihan dasar di semua lembaga pendidikan yang terkait dengan seni visual. Sejak sekolah Bauhaus didirikan tahun 1919, tujuan pendidikan ini di semua sekolah desain adalah untuk menyediakan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan merancang, kemampuan untuk membuat keputusan dalam waktu terbatas dengan mengajarkan aturan umum merancang (Ustaomeroglu, et al. 2015). Studio desain interior sebagaimana ciri khas pendidikan desain interior internasional, juga mengalami tantangan dalam wacana revolusi industri 4.0. Pendidikan strata satu desain interior di Indonesia adalah salah satu pendidikan sebagai representasi praktik profesi aslinya nanti ketika lulus. Oleh karena itu perumusan kurikulumnya adalah integrasi antara kebutuhan industri, pedoman dari organisasi profesi dan juga

¹<https://edukasi.kompas.com/read/2019/07/23/07580071/lulusan-desain-interior-masih-dibutuhkan-di-era-revolusi-industri-40>

arahan dari dirjen pendidikan tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tantangan bagi pendidik desain interior adalah menciptakan pengalaman ‘magang’ di studio desain interior dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) dalam proses desain (Galford, Hawkins and Hertweck 2015).

Pondasi dasar dari pembelajaran studio desain adalah pengenalan metode desain interior yang mengacu kepada visi-misi jurusan dan profil lulusan. Jurusan/Program Studi Desain Interior ISI Denpasar mempunyai visi sebagai pusat unggulan desain interior berbasis kearifan lokal berwawasan universal. Visi tersebut diturunkan dari rangkuman Visi-Misi Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai sebuah kampus seni negeri yang bertugas mencetak seniman dan desainer, dalam rangka melestarikan serta mengembangkan kesenian dan kebudayaan tradisional agar dapat mempunyai nilai ekonomi dan keberlanjutan (Noorwatha 2020, 113). Untuk mencapai visi-misi tersebut memerlukan suatu usaha dalam mendukung capaian pembelajaran untuk menghasilkan profil lulusan desain interior strata 1 (S1). Menitikberatkan pada penekanan konsep, menyesuaikan dengan kebutuhan industri, juga perkembangan teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu tantangan terbesar dalam pengembangan industri kreatif berbasis budaya adalah tersedianya sumber daya manusia yang mampu dan siap

menghadapi perubahan teknologi yang cepat, dan memiliki pengetahuan yang baik tentang budaya yang ada. Perubahan yang cepat, membutuhkan manajemen yang bersifat fleksibel dan tangguh terhadap perubahan, namun tetap memperhatikan budaya lokal (Nugroho 2019, 435).

Maka dari itu, dalam pengembangan konten pembelajaran pada mata kuliah utama memerlukan suatu rumusan metode dalam menghasilkan karya desain interior yang berkualitas yang sejalan dengan kebutuhan industri. Hal tersebut sejalan dengan ‘Standard 2 dari CIDA (Konsil Akreditasi Desain Interior-Amerika) yaitu menekankan pengetahuan desain interior kekinian dengan paradigma “*Global Perspective for Design*” (khususnya pada indikator 2g). Standar 2 menspesifikasikan bahwa program pendidikan desain interior wajib memberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan desain interior dari budaya lokal di dunia (di luar Amerika dan Eropa sebagai barometer perkembangan industri dan pendidikan desain interior internasional) (CIDA 2010). Penulis mengajukan metode desain interior berbasis budaya lokal dan revolusi industri 4.0 yang dinamakan *Rachana Vidhi*. Istilah tersebut merupakan gabungan dua kata dalam bahasa Sanskerta yaitu ‘रचना’ (*Rachana*) berarti ‘desain’ dan ‘विधि’ (*vidhi*) berarti ‘metode atau formula’ (<https://spokensanskrit.org/>). Maka *Rachana*

vidhi dapat diartikan sebagai metode desain. Penggunaan bahasa Sansekerta sebagai implementasi kearifan lokal Bali yang dekat dengan bahasa Sansekerta sebagai *lingua franca* dalam budaya bercorak Hinduisme. Permasalahan yang timbul dalam pemaparan di atas adalah kebutuhan yang mendesak tentang rumusan metode desain interior yang ideal. Ideal yang dimaksud adalah relevan dalam pengembangan kearifan lokal sebagai basis wawasan sebagai penguatan identitas desain, yang juga mampu diimplementasikan ke dalam ruang kekinian yang mengakomodir kebutuhan dan aktivitas perikehidupan modern. Sekaligus metode tersebut mengimplementasikan *spirit* revolusi industri 4.0, sebagai sebuah fenomena kekinian dalam segala aspek kehidupan manusia modern di era digital. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah menemukan rumusan metode desain interior yang berbasis budaya lokal berwawasan universal, relevan dengan revolusi industri 4.0.

B. Kebutuhan Terhadap Metode Baru Desain Interior

Permasalahan yang timbul dalam pemaparan di atas adalah kebutuhan yang mendesak tentang rumusan metode desain interior yang ideal. Ideal yang dimaksud adalah relevan dalam pengembangan budaya lokal sebagai basis wawasan penguatan identitas desain, yang juga mampu diimplementasikan ke dalam ruang kekinian yang mengakomodir kebutuhan dan aktivitas

perikehidupan modern. Sekaligus metode tersebut mengimplementasikan *spirit* revolusi industri 4.0, sebagai sebuah fenomena kekinian dalam segala aspek kehidupan manusia modern di era digital. Tujuan khususnya adalah menemukan rumusan metode desain interior yang berbasis budaya lokal berwawasan universal, relevan dengan revolusi industri 4.0.

Pada mode pengajaran yang berkaitan dengan bakat dalam mendesain sebagai tujuan besar teknik pengajaran, adalah untuk menumbuhkan kemampuan kapabilitas mahasiswa adalah prioritas utama. Penekanannya pada pengembangan kemampuan desain profesional mahasiswa, kemampuan desain yang komprehensif, kemampuan inovasi, untuk beradaptasi dengan tuntutan sosial dan pengembangan budaya yang relevan yang sesuai dengan konteks jaman. Pengajaran desain interior harus untuk melatih mahasiswa agar memiliki kemampuan desain secara independen dan dapat terlibat dalam desain spesifik serta manajemen personel desain sebagai pijakan. Pada saat yang sama juga harus memperkuat karakter moral yang mulia, untuk rasa tanggung jawab kepada masyarakat sebagai *stakeholders*, memiliki semangat dan kemampuan inovatif, memiliki kesadaran dan kemampuan belajar sepanjang hayat, dll. Penumbuhan kualitas baik teknikal, manajerial, kognitif dan juga daya inovasi (Zhen, 2016).

Maka dari itu, kebutuhan sebuah metode desain interior yang spesifik berbasis pengembangan budaya lokal dalam rangka pelestarian budaya lokal itu sendiri sangat perlu dikembangkan. Terdapat beberapa alasan metode baru desain interior tersebut dibutuhkan. Pertama, desain interior sebagai hasil dari metode tersebut akan memiliki identitas budaya, sebagai karakteristik desain kultural Indonesia. Kedua, metode tersebut akan memudahkan mahasiswa secara independen menjalankan tahapan mendesain yang disesuaikan dengan bobot kedalaman keilmuan strata 1 juga industri desain interior. Ketiga, budaya lokal juga akan tumbuh lestari, didekatkan kembali ke masyarakat modern dan memberi nilai tambah baru pada identitas desain interior pada suatu daerah. Metode tersebut juga relevan dan sinergi dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Untuk menjembatani dan mempertahankan sumber daya budaya suatu daerah pada era kekinian.

C. Penelitian Sebelumnya (*State of The Art*)

Tjandra dan Santoso (2018) memaparkan metode heutagogi dalam pendidikan desain interior mengikuti era revolusi industri 4.0. Metode **heutagogi** merupakan sebuah metode tentang pengajar dan pembelajar saling memberikan timbal balik dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga dengan kurun waktu yang sama, ide yang diperoleh akan dua kali lipat lebih banyak daripada metode pembelajaran pada umumnya.

Penelitian tersebut dijadikan pijakan untuk mengembangkan metode *Rachana Vidhi* dengan mengedepankan interaksi yang intens antara pengajar dan pembelajar (Tjandra and Santoso 2018).

Ghazali & Nadinastiti menjelaskan bahwa metode 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 suatu 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**) (Ghazali and Nadinastiti 2015). Korelasi antara filsafat klasik dan proses desain menegaskan bahwa kegiatan desain pada

hakikatnya 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.

Metode desain yang bertujuan menghasilkan karya desain yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, mampu menyelesaikan masalah dalam ruang arsitektural. Pertanggungjawaban ilmiah tersebut juga ditemui pada saat menciptakan karya desain interior yang mengangkat budaya suatu daerah. Karya desain interior berbasis budaya yang ideal adalah karya desain yang mampu mengangkat nilai intrinsik dari elemen budaya, tidak memutilasi filosofi asal elemen budaya yang cenderung menghasilkan karya desain yang *kitsch*, *pastiche* dan nir-estetik.

Rubin memaparkan konsep desain kultural 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 (Rubin 2012). 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

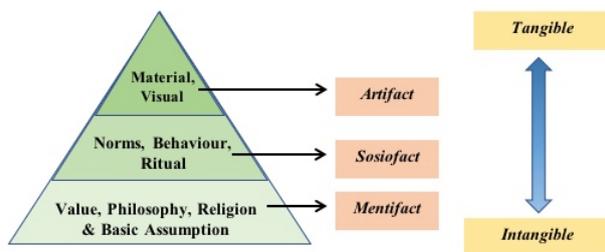
merupakan *brand* tersendiri yang mempunyai nilai tambah ketika diaplikasikan ke dalam produk desain.

Tabel 1. Kedalaman Budaya pada Pengembangan Desain

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 Pengayaan (<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)

Tingkatan desain, desain kultural dan budaya yang dijadikan basis pengembangan berbasis budaya ke dalam desain budaya yang membutuhkan pemahaman tentang model budaya.



Gambar 1. Model Budaya

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

Pemahaman tentang model budaya tersebut akan memantik kreativitas mahasiswa calon desainer untuk memilih elemen budaya yang relevan dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan desain. Model tersebut dikembangkan kembali menjadi strategi budaya dalam pengembangan ke dalam inovasi desain modern. 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, tetapi 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, di mana desainer berusaha untuk mengenal dan memahami seluruh masalah atau situasi yang dihadapinya di lapangan, bukan hanya pandangan subjektif desainer semata. Subjektivitas desainer kadang kala memang diperlukan untuk menciptakan

desain dengan karakteristik dan gaya personal desainer yang kuat, tetapi 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 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. Industri desain interior tampaknya agak terlambat berkembang ketika timbul wacana untuk menggabungkan teknologi ke dalam prosesnya. Meskipun demikian, industri desain interior mau tidak mau pada akhirnya terjebak dan sepenuhnya tenggelam dalam menggunakan

teknologi untuk meningkatkan pengalaman meruang. Gerakan menuju kehidupan yang berkelanjutan (*sustainable living*) dan digital (*digital living*) memiliki dampak mendalam pada bahan dan metode yang digunakan untuk menciptakan kembali ruang-ruang dalam sebuah interior bangunan. Jenis aplikasi teknologi baru tersebut dalam desain interior: (1) **Smart Homes** yaitu pengguna ruang dapat mengontrol seluruh elemen rumah melalui gawainya, (2) **3D Printing** yaitu desainer dibantu untuk mewujudkan ide desainnya yang radikal, melalui pencetakan dalam bentuk tiga dimensional, bahkan untuk skala yang masif, (3) **Smart Design Tools** yaitu piranti mendesain yang nirbatas, *realtime*, interaktif dan efisien, (4) **Sustainable Design** yaitu penerapan paradigma desain berkelanjutan yang menyeimbangkan manusia, lingkungan, teknologi dan interior. (5) **Digital furniture** yaitu furnitur yang terkoneksi dengan gawai, sehingga mudah mengoperasikan dengan nirjarak (*iotforall.com*). Terdapat beberapa perubahan antara desain konvensional, perkembangan teknologi informasi dalam revolusi industri 4.0 dengan tujuan dari mendesain pada era kekinian.

Tabel 2. Hubungan Tujuan, Teknologi dan Desain

Tujuan	Teknologi	Konsekuensi Desain
<ul style="list-style-type: none"> Kecepatan Pengurangan biaya produksi Kustomisasi massal 	<ul style="list-style-type: none"> <i>CAD2D.3D rendering digital modelling</i> <i>CAE (fem etc.)</i> <i>Additive production</i> 	<p>Digital memecah pembagian antara produksi dan desain, dan desain tidak dapat dilakukan setelah definisi struktur produk.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Kepastian hasil Kualitas Kustomisasi Interkoneksi dengan jaringan penyedia 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Cloud</i> <i>Digital modelling of the production system (cps)</i> <i>Digital networks</i> <i>IIOT</i> 	<p>Desain sistem menjadi protagonis yang memungkinkan berbagai aktor di berbagai tingkatan rantai untuk bertindak atau mengendalikan kemajuan proses desain (co-desain dan desain 2.0).</p>
<ul style="list-style-type: none"> Pemeliharaan terprediksi Pemeliharaan produk (transisi dari produk ke pelayanan) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>IIOT</i> <i>Sensors</i> <i>Big data & analytics</i> <i>Augmented reality</i> 	<p>Koneksi digital antara pabrikan dan pelanggan yang menyediakan layanan. Desain layanan menjadi pusat penciptaan nilai.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Inovasi disruptif dan generasi sistem produk kolektif (kota pintar) Antisipasi 	<ul style="list-style-type: none"> <i>IOB</i> <i>SENSORS</i> <i>GPS</i> <i>Big data & analytics</i> <i>Digital modelling</i> <i>Additive manufacturing</i> 	<p>Rintangan antara B2B dan B2C jatuh, desain adalah praktik dan pengetahuan yang dapat memediasi antara dua dunia yang saat ini berbicara bahasa dan menilai informasi yang sangat berbeda satu sama lain.</p>

Sumber: (Celaschi 2017)

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 kehidupan digital berbasis internet yang memengaruhi 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*).

BAB II METODE DESAIN INTERIOR

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

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 dalam bahasa Latin sebagai bahasa ilmiah universal pada zaman 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 tata krama (*manner*) (*etymonline.com*). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ‘metode’ diartikan sebagai berikut.

1. Termasuk 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 mengontruksi 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 terstandardisasi, 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 yang disebut dengan *feed back control*. Dalam konteks pendidikan, penerapan metode ini sangat membantu menciptakan proses yang sistematis dalam pembelajaran sehingga pendidik dapat menilai 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 baru yang membutuhkannya, 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 perdesainan); atau **hasil** dari proses tersebut (desain², 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, 24). Untuk menghindari hal tersebut, 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 Prancis (‘*dessein*’ dan/atau ‘*design*’) dan akhirnya diserap

² dalam konteks ini desain dapat diartikan sebagai gambar rancangan

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, 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 and Marshall 2008, 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 waktu Renaisans ‘*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, 24).

(3) *Disegno*

Zainnudin, dkk. (1998) menyebutkan bahwa istilah ‘*disegno*’ yang dikenal di Eropa, mempunyai arti gambar rancangan pematung atau pelukis sebelum membuat patung atau karya lukisannya (Marizar 2005, 17). Senada dengan pernyataan Marizar, (Sachari and Sunarya, Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia 2001) dengan mengutip Jervis (1984) memaparkan bahwa secara etimologis kata desain berasal dari kata ‘*disegno*’ (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, memengaruhi perluasan makna kata ‘desain’. Penyerapan tersebut makin aplikatif pada masa revolusi industri, di mana 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.

Tabel 3. Terjemahan Kata “Desain” dalam Beberapa Bahasa

	Desain	Seni	Proyek	Denah	Konstruksi	Konsepsi
LATIN	signum	ars	<i>proicio</i>	planum	<i>construo</i>	concipio
FRENCH	<i>désigner</i> "design" dessein	art	<i>projetor</i>	plan	<i>construire</i>	conception
ITALIAN	<i>designo</i> "design"	arte	<i>progettare</i> <i>proiettare</i>	pianta plano	<i>costruire</i>	<i>concepire</i>
SPANISH	diseño	arte	<i>proyektar</i>	plano	<i>constuir</i>	concebir
GERMAN	"design"	bauart	projekt	planung	konstruktion	entwurf
ENGLISH	design	art	project	plan	<i>construict</i>	conceived
Catatan: kata benda (noun) cetak tegak, kata kerja (verb) dicetak miring (italic)						
KATA DESAIN DALAM BAHASA LAIN						
YUNANI	ARABIC	HINDI	TIONGKOK	JEPANG		
σχέδιο "schedio" σκοπός "skopos" σχεδιάγραμμα "schediagramma" κατασκευή "kataskevasei"	تصميم "tassmeem"	रचन "rachna"	設計 (simplified) "shéij"	デザイン "dezain" 設計 "sekkei"		

Padanan kata yang sama dengan "design" dalam bahasa Inggris

Sumber: Adaptasi dari (Ulrich 2011, 12)

Pada era kesejagatan di mana 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, tetapi juga penguat dari terminologi kata ‘desain’ dari Ulrich (2011) yang mengungkapkan bahwa kata ‘desain’ yang datang ke Inggris melalui Prancis 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 ke-17 (OED, 1989 dalam (Ulrich 2011, 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, tetapi 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 Prancis 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 Prancis, 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, 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:

“Design¹ is to design² a design³ to produce a design⁴”

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 sebagai berikut.

- a. **Kata 'desain yang pertama (*design*¹)** 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, tetapi 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*²)** mengacu pada pengertian desain sebagai sebuah **kegiatan atau proses (*action*)**. Kata ‘desain’ di sini merupakan 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 ke dalam standar 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*³ 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*³)** mengacu pada pengertian desain sebagai sebuah **konsep**.

³*Tacit Knowledge* adalah suatu pengetahuan yang didapat dari pendalaman kemampuan yang bersifat fisik (skill) bukan pada pikiran (kognisi).

Konsep dalam desain masih bersifat abstrak dan merupakan hasil proses desain yang bersifat tekstual, tetapi dalam konsep terlihat juga pesan, harapan dan solusi yang ditawarkan oleh desainer untuk memecahkan masalah tertentu dan juga memperlihatkan 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 diperlukan suatu kemampuan bahasa visual (*visual language*), ruang (*language of space*) dan kosa kata 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 sekadar bicara, tetapi dapat mengomunikasikan seluruh ide dan gagasannya yang terangkum dalam konsep dan kemampuan “meracik” bahasa desain sehingga civitas ruang memahami pesannya dan

berinteraksi sesuai dengan harapan desainernya.

- d. **Kata desain yang keempat (*design*⁴)** mengacu pada pengertian kata desain sebagai sebuah **benda (objek)**. Kata ‘desain’ di sini sebagai 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 zaman (*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 zaman.

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 tertentumelalui 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 ‘*έντερον*’ dilatinkan menjadi “*énteron*” yang berarti rongga perut atau usus yang juga bermakna sesuatu yang berada dalam tubuh (“*intestine, bowel*”) (Skeat 1993, 320). ‘*Interus*’ dari bahasa Latin diserap ke dalam bahasa Prancis dan

diberikan sufiks (-ior)⁴ 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, 30).

Menurut (Adeiza 2015, 2) menyebutkan bahwa ‘ruang’ dalam desain interior adalah elemen tiga dimensional yang dapat didefinisikan oleh

⁴ Sufiks (-ior) juga sebelumnya (-iour) berasal dari pengaruh Bahasa Prancis (-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).

pengamat karena adanya pembatas baik bersifat fisik maupun 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 fisik 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 membaaur (*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 and Binggeli 2012,

2). Menurut Mark Kingwell (dalam(Power 2014, 12)) pembahasan tentang ‘interior’ selalu mendefinisikan 3 hal yang selalu mengemuka yaitu sebagai berikut.

- **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 (wadag) atau ‘pelingkup bangunan’ mengingat interior adalah ruang dalam bangunan arsitektural, menurut den Ven terdapat 2 jenis yaitu sebagai berikut.

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 dipraktikan manusia untuk hunian modernnya.
2. **Ruang stereotomik** adalah ruang yang dibentuk dengan memotong atau melubangi

suatu elemen masif 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, 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. Pengertian Metode Desain Interior

Asal-usul munculnya metode desain baru pada 1950-an dan 60-an terletak pada penerapan metode baru (*novel*), yaitu integrasi metode “ilmiah” ke dalam 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, tetapi 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 menyamakan 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, 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 di mana 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

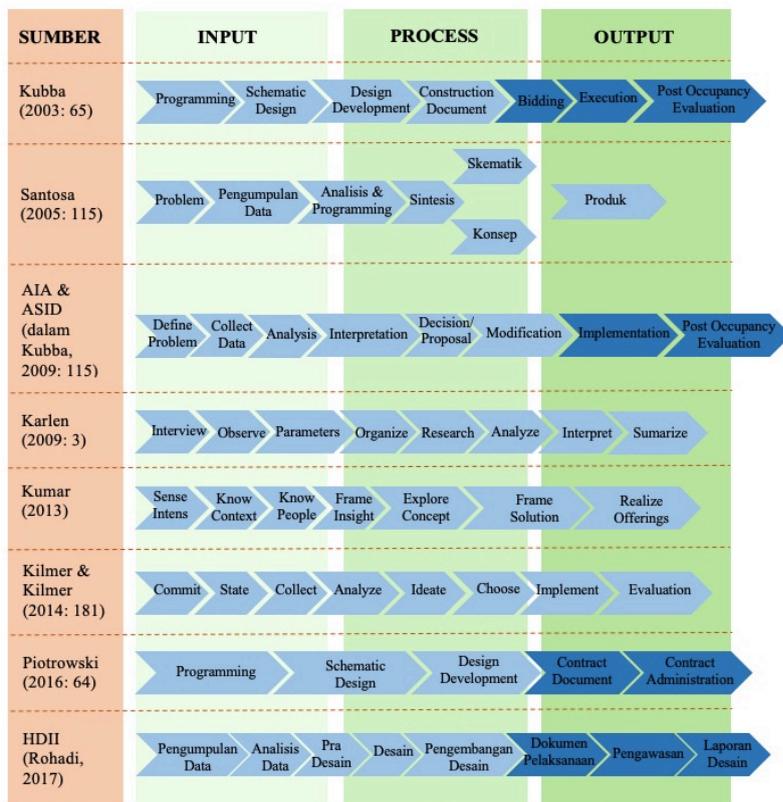
interior yang secara visual tampil estetik, menyenangkan, nyaman dan fungsional, untuk meningkatkan kualitas hidup civitas baik fisik maupun psikis(Kilmer and Kilmer 2014, 177).

E. Rangkuman Metode Eksisting

Penulis merangkum beberapa metode desain interior dari tahun 2003-2017 baik dari penulis asing, lokal dan organisasi profesi menunjukkan pola yang sama. Delapan metode tersebut dipilih berdasarkan relevansinya yang dekat dengan tujuan penelitian, mempunyai perbedaan dan keunikan yang spesifik, dengan penekanan pada suatu hal tertentu. Oleh karena itu, beberapa metode tersebut akan dikomparasikan disesuaikan dengan kedalaman materi pembelajaran pada strata satu nonvokasional.

Beragam metode tersebut menunjukkan beberapa perbedaan meskipun mengacu ke pola dasar yang sama yaitu (1) masukan (*input*), (2) proses, (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.



Keterangan: ■ Tahapan Akademisi; ■ Tahapan Praktisi

Gambar 2. Komparasi Metode Desain Interior

(Sumber (Kilmer and Kilmer 2014), (Karlen 2009), (Kubba 2003), (Kumar 2013), (C. M. Piotrowski 2016), (Santosa 2005), (Kubba 2009), (Rohadi 2017))

Dalam proses studio desain boleh dikatakan hasil karya desain merupakan suatu hasil hipotesis yang berupa gambar “produk” desain interior. Produk seorang desainer interior dapat disesuaikan dengan tahapan pengerjaan dalam proses mendesain interior, yaitu (1) Dokumen Pemograman Ruang (2) Desain Konseptual (3) Dokumen Pengembangan Desain (4) Dokumen Konstruksional (5) Dokumen Administrasional (RAB, RKS dan Dokumen Tender) (Grimley and Love 2007, 20). Dalam konteks desain, hasil produk desain interior tersebut wajib menunjukkan suatu solusi kreatif-inovatif dalam menyelesaikan masalah objek kasus. Dalam konteks seni visual, hasil produk desain wajib menunjukkan suatu kualitas estetik pada representasi desainnya, juga kebenaran kode gambar disesuaikan dengan standar gambar teknik. Pada proses representasi desain tersebut mahasiswa dalam studio desain ditekankan penggunaan teknik penggambaran *manual drawing* khususnya desain konseptual, meskipun untuk mencapai kualitas estetis tertentu menggunakan bantuan digital untuk *retouching* dan komposisi.

Desain konseptual yaitu gambar yang akan dipresentasikan ke klien dibuat seindah mungkin untuk meyakinkan klien terhadap hasil desain yang telah dibuat. Selanjutnya dokumen pengembangan desain adalah gambar pengembangan dari desain konseptual yang telah menyerap masukan, aspirasi klien ketika presentasi desain konseptual. Dokumen Desain Pengembangan adalah gambar kerja yang bersifat teknis yang akan digunakan pada proses tender, atau bisa diberikan ke kontraktor untuk membangun desain tersebut.

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 sejelas mungkin.
2. Memastikan kemungkinan desain alternatif yang

dapat memecahkan 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 kaidah ilmiah. Tahapannya antara lain sebagai berikut.

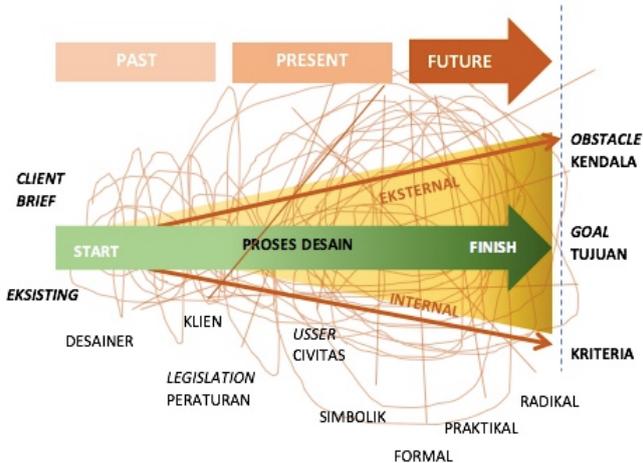
1. Mendefinisikan masalah dan menekankan tujuan.
2. Menentukan metodologi.
3. Menentukan sampel penelitian.

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, tetapi diharapkan juga untuk menciptakan hal-hal yang 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.

Wardani (2003) menyebutkan bahwa proses perancangan dalam desain tidak bisa lagi hanya bertumpu pada akal sehat, pengalaman empiris, dan kontemplasi seseorang saja. Masalah yang dihadapi semakin kompleks, sehingga kualitas desain tidak hanya diukur dari orisinalitas dan daya kreativitas desainer dalam menampilkan desain, tetapi juga dari penalarannya untuk menguraikan, menjabarkan, menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi, kemudian mengambil keputusan yang terbaik.



Gambar 3. Kompleksitas Masalah dalam Desain
 Sumber: diadaptasi dari (Wardani 2003)

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 (Wardani 2003).

Pada dasarnya mendesain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi), subjek 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. Metodologi tersebut adalah sebuah upaya mencari dan menemukan (*inventive*) penyelesaian desain secara sistematis, dengan strategi desainnya adalah dengan merumuskan masalah yang paling optimal dari batasan (*constraint*) 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 interior yang akan memengaruhi 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. Hal tersebut tercermin dalam setiap tahapan desain ruang arsitektural termasuk di dalamnya desain interior. Secara umum tahapan desain menurut Tohjiwa (1998) dibagi menjadi empat yaitu sebagai berikut.

1. **Programming (pemrograman)** yaitu kegiatan pengumpulan dan pengaturan informasi yang diperlukan untuk desain bangunan. Kegiatan tersebut juga menetapkan hal-hal yang menjadi perhatian klien dan 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 diselesaikan

3. Design (perancangan) yaitu kegiatan menggunakan informasi dari kedua tahap sebelumnya sebagai tuntunan dalam mengembangkan gagasan keseluruhan dan usul bagi bentuk dan konstruksi bangunan. Kegiatan tersebut juga memuat penyusunan rancangan terperinci dan membuat gambar serta persyaratan yang dipakai untuk konstruksi (Tohjiwa, Teori Arsitektur 3 1998).

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 perancangan. 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)(Tohjiwa, Teori Arsitektur 3 1998).

Dalam konteks desain, pengaturan pola pemikiran tersebut diaplikasikan ke dalam ketiga jenis desain tersebut. Ketiga jenis desain ini dapat terjadi pada tiap tahap perwujudan interior terbangun dan bisa dilakukan bolak balik, maupun pada saat yang berbeda-beda untuk bagian tertentu dari masalah secara parsial. Hal yang terpenting adalah hubungan antara bagian masalah (sub-masalah) sudah disadari. Dalam bukunya *Design Methods*, J. Christopher Jones (1970) memberi istilah “Divergen, Transformasi dan Konvergen” pada kegiatan pengambilan keputusan desain. Pengertian ini diartikan agak berbeda dari

pemahaman “Analisis, Sintesis dan Evaluasi” meskipun secara substansial cenderung mirip.

1. **Divergen (pencaran)** merupakan kegiatan merentangkan/meluaskan batas situasi desain 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 divergen 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).
3. **Konvergen (kuncupan)** merupakan 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 teoretis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu secara umum; dengan Diploma IV dan Sarjana (S1) yang menguasai konsep teoretis bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu, secara

umum dan konsep teoretis bagian khusus dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tersebut secara mendalam (Dirjen Belmawa Kemristekdikti 2016, 12). Pada tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran untuk tingkat Strata 1 untuk nonvokasional 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.

F. Studi Kebutuhan Profil Lulusan

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 Desain⁵. 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 interior di Indonesia telah dimulai sejak tahun 1950-an dan mengalami peningkatan yang signifikan pada millenium kedua.

Menurut Badan Ekononi 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

⁵Sub 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 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 (BEKRAF 2017).

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 negeri maupun swasta. 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, sebelumnya akan

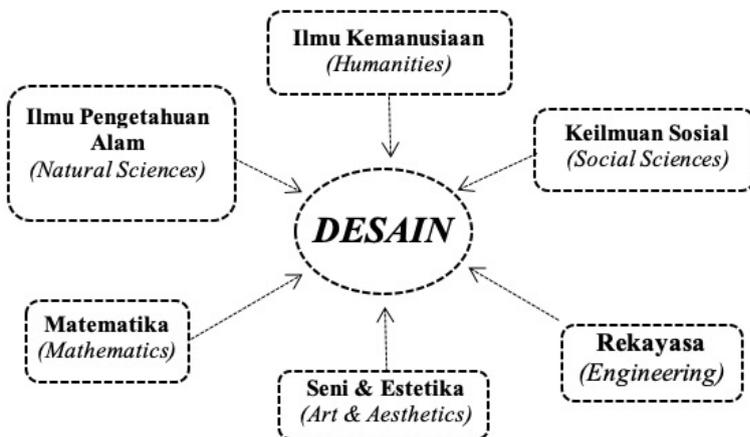
dibahas mengenai desain interior dalam konteks Indonesia. Pembahasan desain interior di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari dua aspek yaitu **desain interior sebagai keilmuan** dan **desain interior sebagai profesi**. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dan saling menunjang, dimana pendidikan desain interior merupakan simulasi terhadap profesi desain interior dengan penekanan teknis dan riset yang mendukung pengembangan baik profesi maupun keilmuan desain interior.

G. Desain Interior sebagai Keilmuan

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 (dalam(Walker 2010)). 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 ini.

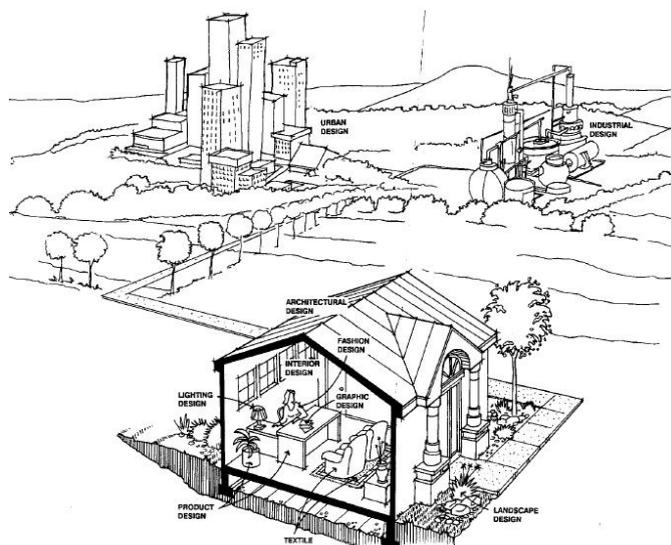


Gambar 4. Keilmuan Desain dengan Keilmuan Lain

Sumber: 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 (dalam(Walker 2010)).



Gambar 5. Posisi Desain Interior

Sumber: (Kilmer and 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) yang juga tidak terlepas dengan ilmu-ilmu pendukung lainnya baik dalam penelitian maupun proses perancangannya. 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 dalam 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. Keduanya dimasukan ke pengertian lingkungan binaan atau lingkungan terbangun manusia (*human built environment*) yang membutuhkan intervensi manusia terhadap lingkungan terbangun.

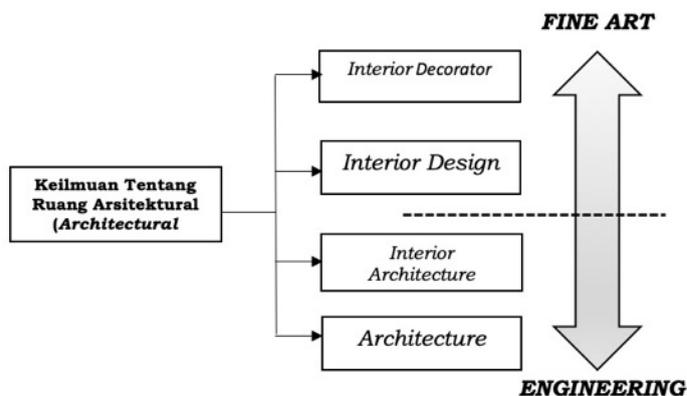


Gambar 6. Desain Interior dalam Keilmuan Desain
Sumber: Reproduksi dari (Kilmer and Kilmer 2014, 18)

Pada gambar di atas 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.

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 “ketumpangtindihan” 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.

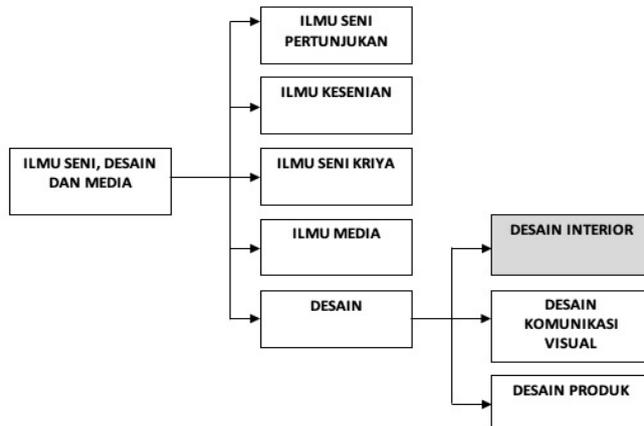


Gambar 7. Posisi Keilmuan Desain Interior

Sumber: Digambar oleh Penulis 2020

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. Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Kemristekdikti) sebagai pemegang kebijakan dalam pengembangan 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 Kemristekdikti 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 8. Nomenklatur Pendidikan Desain

Sumber: Ghazali dan Nadinastiti, 2015: 8

Perbedaan kualifikasi pendidikan antara strata satu dengan diploma tiga dalam bidang desain interior, yang berhubungan dengan tingkat kedalaman dan keluasan materi pembelajaran sesuai yang diamanatkan oleh Kemristekdikti dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kedalaman dan Keluasan Materi Pembelajaran

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

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).

H. Sejarah Pendidikan Desain Interior 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 perancangan 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 (Sachari 2007). 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 pada tanggal 3 Juli 1920.
- Pada tahun 1924, Profesor Charles Prosper Wolff Schoemaker mengajar studi Arsitektur dan Seni Dekoratif.
- Pada masa pendudukan Jepang tahun 1944, namanya menjadi Bandoeng Koogyo Daigaku.
- Pada 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)

- Pada 1 Agustus 1947 di Fakultas Teknik Universitas Indonesia di Bandung (sekarang ITB) dibangun Balai Pendidikan Universitas 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.
- 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.**
- Pada 1 Oktober 1965, Fakultas Teknik Universitas Udayana berdiri, terdapat dua jurusan yaitu Jurusan Arsitektur dan Jurusan Seni Rupa.
- Pada tahun 1969 di Universitas Trisakti Jakarta berdiri jurusan **Arsitektur Interior** di bawah Departemen Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
- Pada tahun 1970 **Jurusan Desain Interior** secara khusus mulai berjalan di Universitas

Trisakti Jakarta⁶

- 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)**.
- Pada 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

⁶ <http://interior.fsrds.trisakti.ac.id/>

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

Dari lini masa 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.

I. Desain Interior sebagai Profesi

Seperti yang dijabarkan pada sub bab sebelumnya bahwa muara keilmuan desain interior adalah industri desain interior. 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 kompleks 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 and 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

dimasukan 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.

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 9. Logo HDII
Sumber: hdii.or.id

Menurut situs resminya pada pertengahan tahun 1982 seiring dengan apresiasi masyarakat terhadap desain interior sebagai profesi tumbuh, 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 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 tiga yaitu sebagai berikut.

- **Anggota biasa :**

- Berijazah Strata-1 Desain Interior dengan pengalaman kerja profesi minimal dua tahun aktif di bidang Desain Interior.
- Berijazah Diploma-3 Desain Interior dengan pengalaman kerja profesi minimal tiga tahun aktif di bidang Desain Interior
- Berijazah Strata-1 Arsitektur dengan pengalaman kerja profesi minimal tiga 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 semester 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*).

J. Kemampuan Desain Interior Profesional

Industri desain interior kekinian yang lintas negara membutuhkan kemampuan profesional berstandar internasional. Kemampuan desainer interior profesional diistilahkan sebagai *Interior Design Professional Body of Knowledge* yang dikeluarkan oleh 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 S-1 maupun diploma) untuk dapat dikategorikan sebagai desainer interior profesional.

Program Studi Desain Interior ITB, sebagai salah satu acuan Pendidikan desain interior Indonesia, menerjemahkan *Interior Design's Professional Body of Knowledge* tersebut ke dalam beberapa aspek pembelajaran dalam kurikulumnya:

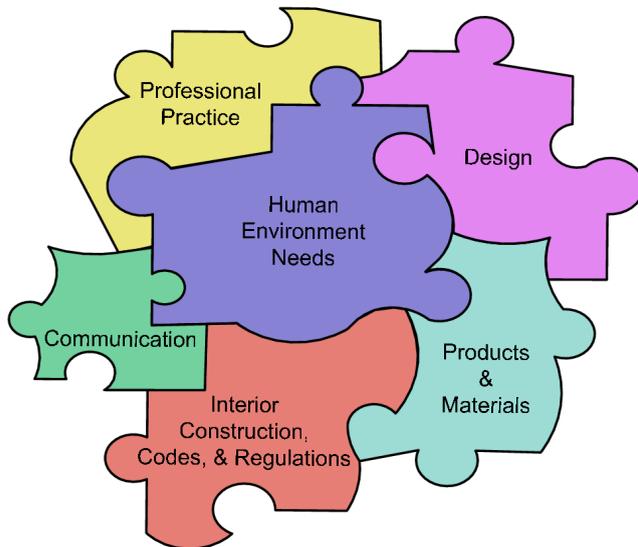
1. Aspek Estetika, yang merupakan core keilmuan yang menjadi pengikat dan ciri khas di Fakultas Seni Rupa dan Desain.
2. Aspek pengetahuan Desain, dengan beberapa sub aspek antara lain adalah:
 - Prinsip dan dasar desain. Elemen-elemen dasar desain dan komposisi estetis yang membentuk pondasi untuk desain yang kreatif, dan sebuah keasadaran akan berbagai dimensi media di dalam seni rupa yang membantu untuk memahami keuniversalan landasan desain tersebut.
 - Metodologi desain. Metode-metode yang diperlukan untuk melakukan penelitian, melalui pengumpulan, pengolahan dan analisa data untuk mengembangkan konsep dan solusi desain dengan dasar yang kokoh.
 - Karakterisasi desain. Gaya arsitektur, furnitur, tekstil, seni dan asesoris interior terkait dengan ekonomi, sosial, dan pengaruh agama serta budaya.

- Standard dan regulasi dalam desain. Pertimbangan hukum, kode dan peraturan bangunan, dan standar-standar yang mempengaruhi solusi desain agar bisa melindungi kesehatan, keamanan dan kesejahteraan masyarakat.
3. Aspek kebutuhan manusia, dengan beberapa sub aspek antara lain adalah :
- Teori psikologi lingkungan. Warna, proxemic, perilaku, persepsi visual dan ruang perlu dipelajari dalam rangka memahami masalah yang terjadi karena tentang interaksi antara manusia dan lingkungan sosial dan fisik.
 - Aspek sosial, ekonomi dan budaya dalam desain. Masalah keterbatasan ekonomi, hubungan antar manusia serta keragaman nilai budaya menjadi kajian penting untuk memahami masalah desain pada masyarakat yang sedang berkembang dan pluralistic, seperti Indonesia.

4. Aspek teknik, dengan beberapa sub aspek antara lain adalah:
 - Struktur dan konstruksi, sistem bangunan, seperti: HVAC, pencahayaan, kelistrikan, saluran air dan akustik, yang cukup untuk bisa dikoordinasikan dengan disiplin ilmu lain yang terkait.
 - Aspek teknik dari material permukaan dan struktural, barang-barang lunak, tekstil dan detail furnitur serta interior.
5. Aspek Komunikasi, yang merupakan kemampuan komunikasi, secara lisan, tertulis, dan visual untuk mempresentasikan konsep desain, melalui gambar desain dan gambar kerja, serta dokumen desain lainnya, menjadi bagian penting dalam pendidikan ini.
6. Praktek profesi, dengan beberapa sub aspek antara lain adalah:
 - Profesionalisme. Sikap dan tanggung jawab profesi perlu ditumbuhkan secara perlahan dalam proses studi ini agar kelak

dapat siap berkiprah di profesi untuk mengaktualisasikan dirinya secara ideal.

- Sejarah dan organisasi profesi. Memberikan wawasan historis tentang metode dan praktek bisnis desain interior.
- Kode etik profesi perlu diapresiasi untuk menjaga keutuhan profesi desain interior serta menjamin kesinambungan perannya di profesi ini (FSRD ITB 2013).



Gambar 10. Batang Tubuh Desain Interior

Sumber: (CIDA 2010)

Batang tubuh keilmuan tersebut diterjemahkan ke dalam pendidikan desain interior yang

mengarahkan pendidikannya kepada profil lulusan 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 dua ataupun tiga dimensional yang mengintegrasikan program kebutuhan klien yang memerlukan pengetahuan tentang prinsip desain interior dan teori perilaku manusia.
3. Mampu mengonfirmasikan bahwa rencana ruang dan konsep desain telah aman, fungsional, estetik dan memenuhi segala kebutuhan kesehatan publik, tuntutan keamanan dan kesejahteraan, termasuk di dalamnya memenuhi peraturan mengenai kode bangunan, aksesibilitas dan lingkungan.
4. Mampu menyeleksi warna, material dan bahan pelapis 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 nonstruktural dan/atau nonseismik; 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 Izin Mendirikan Bangunan (IMB).

9. Mampu berkoordinasi dan berkolaborasi dengan profesional yang lain yang menyediakan jasa konsultansi seperti arsitek, insinyur struktur, insinyur mekanikal dan elektrikal dan konsultan yang lain.
10. Mampu mengonfirmasikan bahwa dokumen konstruksi untuk struktur nonstruktural dan/atau nonseismik 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 di dalamnya 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 memerlukan 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 menyiapkan 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 pascahuni (*post-occupantion evaluation* (PoE))

Dari kemampuan tersebut ditunjang oleh pengetahuan antara lain sebagai berikut.

- Kemampuan teknikal termasuk di dalamnya menggambar (*drafting*) dan gambar teknikal, 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 (Nielson and Taylor 2011).

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

- 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 (Nielson and Taylor 2011, 22).

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 berkonsultasi dengan *stakeholder*, organisasi profesi dan alumni untuk pengembangan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan industri.

Metode pembelajaran juga wajib bersinergi dengan kompetensi dasar desainer interior sebagai tujuan akhir kompetensi yang wajib dimiliki mahasiswa setelah menempuh kuliah. Perkuliahan studio desain sebagai mata kuliah utama merujuk kompetensi dasar tersebut sebagai dasar konten pembelajaran dalam menentukan profil lulusan program studi.

K. Kompetensi Dasar Desainer Interior

HDII dalam materi “Pembekalan dan Workshop Proses Sertifikasi Keahlian (SKA)” 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 satu 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 elektrik. 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 dan mekanikal elektrik. Klasifikasi Proyek meliputi: (klasifikasi 3) yaitu perkantoran, bank, balai sidang, galeri, ruang pameran, bandara, pusat perbelanjaan, motel, 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 elektrik 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, karavan.

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 dan Lingkungan)

2) Ahli Desain Interior Madya dan 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 dan Lingkungan)

L. 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 penggunanya. Produk akhirnya adalah interior yang terbangun. Menurut Grimley dan Love (2007) 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.

Tugas sebagai hasil pembelajaran dalam studio desain mengikuti kelengkapan produk desain dengan mengondisikan kedalaman materi pembelajaran strata 1 dan konversi dari SKS ke jam belajar.

Tabel 5. Fase dari Proses Desain

Fase	Proses	Produk
Pemograman Ruang (Programming)	<ul style="list-style-type: none"> • Menegosiasikan kontrak. • Mengembangkan jadwal proyek • Survei dan menyiapkan dokumen kondisi eksisting. • Menentukan tujuan desain (<i>objective</i>) dan kebutuhan spasial. • Menentukan capaian akhir (<i>goal</i>) dokumen proyek. • Mengidentifikasi konsultan lain yang dibutuhkan dalam proyek. 	Dokumen
Desain Konseptual (Conceptual Design)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan material grafis untuk mendeskripsikan setiap konsep desain. • <i>Me-review</i> konsep desain dengan klien. • Mengidentifikasi isu keamanan (<i>life-safety</i>) dan kode. • Mengevaluasi dan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mood Board</i> • Sketsa • Desain Konseptual

	<p>menyeleksi desain konsep untuk dikembangkan.</p>	
<p>Pengembangan Desain (Design Development)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan konsep desain yang disetujui klien. • Menyiapkan gambar, termasuk denah, lantai, plafon, elevasi interior dan detail. • Mengembangkan seni, aksesoris dan program penanda grafis / <i>signage</i>. • Menyiapkan daftar material dan peralatan untuk spesifikasi. • Menghubungi seorang kontraktor untuk estimasi untuk anggaran biaya desain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar Kerja • 2D • 3D • Rencana Anggaran Biaya (RAB)
<p>Dokumen Konstruksi (Construction Documents)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan persetujuan dari klien tentang anggaran biaya. • Menyiapkan dokumen untuk konstruksi. • Mengidentifikasi dan mewawancarai kontraktor yang terakreditasi. • Merekomendasikan kontraktor kepada klien. • Menyiapkan spesifikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar Detail • Dokumen Spesifikasi
<p>Administrasi Konstruksi (Construction Administration)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengonfirmasi izin bangunan telah didapatkan. • <i>Me-review</i> dan menyetujui gambar kerja dan material yang akan diaplikasikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen konstruksi

	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kunjungan ke lapangan. • Mengawasi instalasi <i>furnishing, fixture</i> dan peralatan dalam interior. • Menyiapkan daftar konstruksi yang tertunda pengerjaannya. 	
--	---	--

Sumber: (Grimley and Love 2007, 22)

Fase standar tersebut dijadikan dasar bagi desainer untuk menentukan *fee design*. Setiap fase yang telah mampu diselesaikan dijadikan dasar untuk penentuan nominal pengupahan. Ditambahkan oleh Ghazali dan Nadinastiti (2015) 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 (Ghazali and Nadinastiti 2015, 66).

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 fisik yang berhubungan dengan ruang arsitektural. Desain interior sebagai sebuah industri memberikan peluang yang besar untuk dikembangkan sebagai tumpuan hidup ke depannya.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik pemahaman bahwa 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. Jadi pendidikan desain interior yang memegang peranan penting dalam pengembangan industri desain interior tersebut. Pendidikan desain interior adalah pendidikan dengan keilmuan yang bersifat interdisipliner yaitu memerlukan penguasaan keilmuan lain untuk memperkuat penguasaan keilmuannya. Selain interdisipliner juga bersifat progresif, yakni berubah sesuai dengan perkembangan zaman khususnya industri yang melingkupinya dan sangat terbuka terhadap perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan dan budaya visual masyarakat. Oleh karena itu, keilmuannya selalu terintegrasi dengan perkembangan industri dan profesionalitasnya. Juga bersinergi dengan organisasi profesi baik nasional dan internasional; dan juga kebijakan pemerintah dalam pengembangan industrinya. 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.

BAB III PENGEMBANGAN METODE RACHANA VIDHI

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

A. Idealitas Desain Interior Indonesia

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 dan alamnya sebagai salah satu kekuatan desainnya 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.

Pencarian desain interior berbasis kearifan lokal yang berwawasan universal tersebut

membutuhkan pemahaman ketika dihadapkan dengan desain interior komersial kekinian. 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 kesinambungannya. Pentingnya isu lintas budaya untuk pengembangan produk desain dalam ekonomi global, maka persilangan (*intersection*) keilmuan desain dan budaya menjadi isu kunci membuat desain lokal dan pasar global layak dikembangkan dalam pembelajaran yang mendalam.

Pentingnya untuk mempelajari budaya menunjukkan peningkatan pembelajaran dalam semua area desain teknologi (*technology design*). Di era pasar global-desain lokal 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, di mana desain adalah motivasi untuk mendorong perkembangan budaya ke depan (Lin 2005). Pernyataan di atas menekankan potensi budaya sebagai inspirasi dalam pengembangan desain-desain kekinian. Potensi desain berbasis budaya lokal mempunyai nilai tambah dalam persaingan dalam pasar global.

Bagaimana dengan desain interior? Masih relevankah pengembangan budaya lokal di tengah gaya internasional yang mengedepankan pencapaian nilai ideal secara universal dalam ruang arsitektural? Apakah penerapan budaya dalam desain interior modern hanya menjadi sekadar “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 tradisional 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 diidentikan 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 (Yoshino 2010).

Dalam konteks Bali, terdapat perkembangan dan perubahan dalam arsitektur tradisionalnya yang *indigenous* menjadi arsitektur dan interior modern. Dalam aspek kesejarahannya perkembangan arsitektur Bali terdapat tiga 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).

Tabel 6. Persepsi pada Lingkungan Terbangun

Indigenous	Kolonial	Modern
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 <i>facade</i> 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)

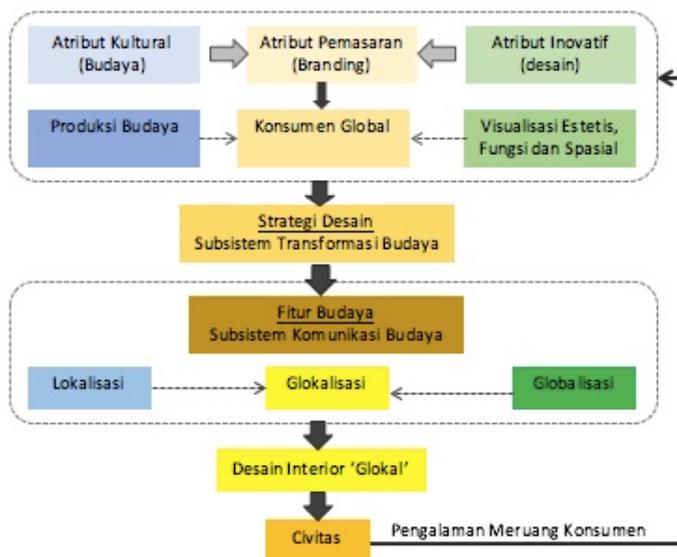
Dalam konteks Bali, terdapat perkembangan dan perubahan dalam arsitektur tradisionalnya yang *indigenous* menjadi arsitektur dan interior modern. Dalam aspek kesejarahannya perkembangan arsitektur Bali terdapat tiga tahapan dasar yang memiliki jenis perkembangan yang berbeda yaitu

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. 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 dengan 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.

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 11. Kerangka Sistem Produksi Budaya
 Sumber: Pengembangan dari(Hsu, Chang and 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 glocalisasi 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 bertanggung jawab 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 bertanggung jawab 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 nonresidensial 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/lokalitas 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 dengan pola kultural dan teknologi modern dengan akar, tata nilai dan nuansa tradisi yang masih dianut oleh masyarakat setempat. Sebagai pertimbangan dalam pengembangan desain interior ‘regionalisme’, maka dapat dipahami bahwa arsitektur regionalisme mempunyai karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut.

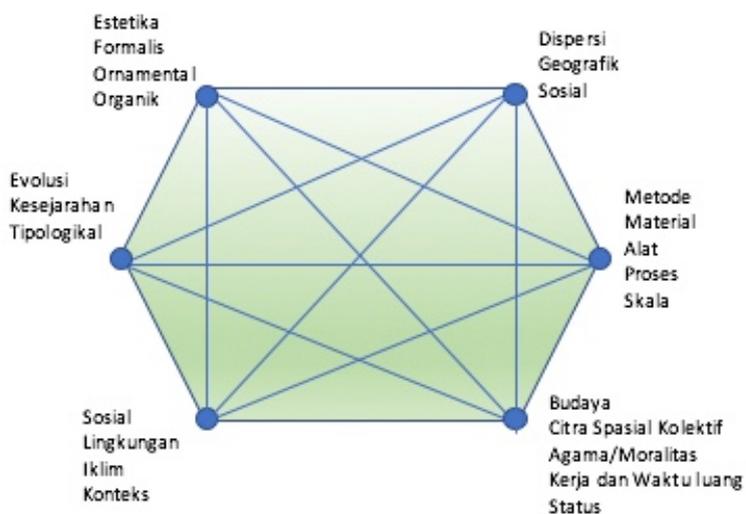
- Menggunakan material lokal dengan teknologi modern.
- Tanggap dalam mengatasi pada kondisi iklim setempat.
- Mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat.
- Mencari makna dan substansi kultural, bukan *gaya/style* sebagai produk akhir (Larasati 2009).

Beberapa karakteristik arsitektur regionalisme tersebut di atas dapat diaplikasikan ke dalam desain interior. Proses desain interior bertujuan untuk meningkatkan dan melindungi kesehatan,

keamanan dan kesejahteraan masyarakat. Desain interior yang ideal adalah selain memenuhi aspek fungsi seperti yang tujuannya, tetapi 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. 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, respons terhadap wilayah, tradisi dan budaya dalam disiplin interior sangat penting.



Gambar 12. Diagram *Dynamic Web of Vernacular*

Sumber: (Papanek 1995)

Praktik pendekatan regionalisme dalam desain interior menandakan ekspresi autentik 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 global tersebut.

C. Pengantar Kebudayaan Bali

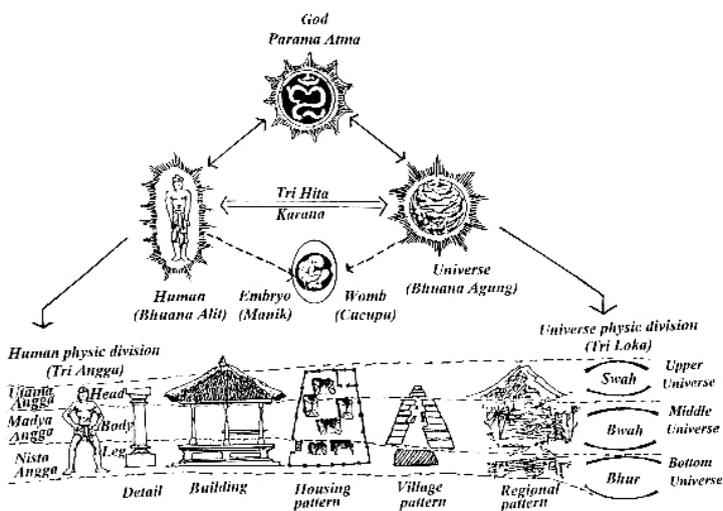
Pembahasan mengenai desain interior berbasis budaya Bali tidak terlepas dari keberadaan arsitektur tradisional Bali, sebagai sumber pedoman tata ruang arsitektural. Arsitektur tradisional Bali merupakan hasil evolusi, kesejarahan dan aplikasi tata nilai masyarakat yang mewujud ke dalam setiap elemen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

pembentuknya. Pemahamannya tidak sekadar melalui sosok visualnya (kasat mata-yang denotatif) saja, tetapi 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(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 (Hinduisme) 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. Korelasinya 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.



Gambar 13. Filosofi Pengembangan Kebudayaan Bali
 Sumber: (Yudantini 2003, 67)

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 wadag 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 hakikat 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.

Tabel 7. Periodisasi Sejarah Bali

Masahi	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)

Sejarah peradaban Bali dari zaman prasejarah sampai zaman modern sekarang ini merupakan mata rantai yang tidak terpisahkan yang nantinya akan dijadikan pembelajaran untuk pengembangan

desain arsitektural Bali dalam konteks hunian modern. Karakteristik budaya Bali yang bersifat terbuka, eklektikisme dan menyerap kebudayaan lain serta mengubahnya menjadi budaya 'Bali', merupakan modal utama.

Dari tabel di atas akan dijelaskan secara rinci tentang peristiwa yang membawa ke perubahan arsitektur

Tabel 8. Linimasa Sejarah Arsitektur Bali

Tahun	Peristiwa Penting	Era
1.700.000 SM	<p>"Manusia Jawa " pertama kali muncul.</p> 	B A L I P R A S E J A R A H
250.000 SM	<p><i>Homo erectus</i> 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> 	
40.000 SM	<p>Kemunculan hunian primitif Bali oleh manusia 'modern' (<i>Homo sapiens</i>).</p>	
20.000 SM	<p>Lukisan Goa muncul pertama kali di Sulawesi dan Papua.</p>	
12.000 SM	<p>Akhir Zaman Es: Bali terpisahkan oleh laut (Selat Bali dan Selat Lombok)</p>	

	diistilahkan oleh Sunda kecil dan tidak lagi menjadi ujung timur Pulau Sunda Besar (Jawa dan Bali) sebagai daerah tujuan migrasi dari barat.
4.000 SM	Era budaya logam di Thailand utara. Lambat laun menyebar ke seluruh Asia Tenggara.
3.000 SM	Migrasi pertama bangsa <i>Proto-Malay</i> (Melayu Tua) dan Austronesia ke Bali. 
	Situs Gua Gede-Nusa Penida
1.000 SM	Era Megalitik menyebar di seluruh kepulauan Indonesia. Mulainya interaksi perdagangan dengan Tiongkok dan India. 
500 SM	Genderang perunggu Dong S'on dibuat di Bali dan Jawa atau ditukar dari Tiongkok untuk rempah-rempah. 
200 SM	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).  Patung Budha Manjusri ditemukan di Goa Gajah

<p>400 M</p>	<p>Bangunan pemujaan Kerajaan Sriwijaya di Bali.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>"Cendana kembang" Koin Sriwijaya yang beredar di Sumatra, Jawa dan Bali</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Prasasti Blanjong</p> </div> </div> <p>Sriwijaya yang berpusat di Palembang, tetapi mempunyai wilayah sampai Thailand; mempunyai pengaruh terhadap kebudayaan Bali. Pendeta dan pengajar membangun pemujaan dan pertapaan di Bali.</p>	
<p>450 M</p>	<p>Ditemukannya tulisan beraksara Pallawa di Kutai, Kalimantan dan Tarumanegara (kerajaan di Jawa Barat).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	
<p>670 M</p>	<p>Seorang Cendekia TiongKok Yi-Tsing mengunjungi Bali yang pada saat itu mayoritas penduduknya beragama Budha.</p>	
<p>778 M</p>	<p>Stupa, segel tanah liat dengan karakter visual India digunakan dalam berbagai ritual budaya di Bali (Sttuterheim).</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;">  </div> <p>Goa Gajah dan kompleks pertapaan di Tampak Siring kemungkinan baru dibangun.</p>	
<p>800 M</p>	<p>Candi Borobudur dan Prambanan dibangun (Jawa Tengah).</p>	
<p>900 M</p>	<p>Pura Besakih dan Tirta Empul dibangun,</p>	

	dimulainya Jawanisasi-Hindu di Bali semasa Kerajaan Mataram Hindu	B A L I K U N O
989 M	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.	
1049 M	Anak Wungsu (Putra Prabu Udayana) memerintah Bali: menggabungkan antara aspek politik kerajaan dan budaya. Goa Gajah dialihfungsikan sebagai tempat pemandian kerajaan.	
1080 M	Sembilan makam kerajaan di Gunung Kawi dibangun. Lontar Ashta Kosala Kosali sebagai pedoman arsitektur Bali diperkirakan mulai ditulis.	
1284 M	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.	
1300 M	Kebo Iwa, seorang arsitek dan punggawa raja Bali terakhir, Bedahulu membangun Yeh Pulu.	
1343 M	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.	
1370 M	Raja Bali, Dewa Agung memindahkan ibukotanya dari Samprangan (Gianyar) ke Gelgel (Klungkung). Gelgel menjadi pusat artistik bagi budaya visual Bali dan menyebar ke seluruh Bali.	
1500 M	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.
1550 M	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.
1600 M	Dang Hyang Dwijendra moksa di Pura Uluwatu. Beliau mewarisi pedoman sistem arsitektur klasik yang sistematis.
1601 M	Pengaruh Eropa pertama pada arsitektur Bali: dua awak kapal Cornelis de Houtman berlabuh dan menetap di Gelgel.
1650 M	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 antara kerajaan di Bali.
1700an M	Era penyebaran besar arsitektur Bali-Arya ke seluruh Bali. Daerah Bali yang masih menggunakan ciri arsitektur Bali Aga menyingkir ke daerah pegunungan.
1800an	Mulai terpecahnya kerajaan Bali menjadi beberapa kerajaan kecil, yang tetap menjadikan Klungkung sebagai pusatnya. Puri Gianyar, Pemecutan/Denpasar, Karangasem, Lombok, Tabanan, Buleleng, Mengwi dan
	

	<p>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.</p> <p>Mads Johannes Lange berkebangsaan Denmark diangkat menjadi petugas perdagangan di Kuta oleh Puri Kesiman dan telah membangun pabriknya di Kuta (1845).</p>	
<p>1846</p>	<p>Dimulainya Ekspedisi Militer Belanda di Bali. 50 tahun setelahnya, Bali sepenuhnya dikuasai oleh Belanda. Memberikan sentuhan modernisme pada arsitektur tradisional Bali.</p>	
<p>1920an</p>	<p>Pariwisata dimulai. Jalan Singaraja dan Denpasar diselesaikan. Politik <i>Baliseering</i> (Balinisasi) mulai luas diterapkan di Pulau Bali. Arsitektur modern pengaruhnya di Bali utara mulai muncul. 'Mundurinya' arsitektur tradisional Bali</p> <div data-bbox="385 881 871 1031" style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Museum Buleleng</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Kantor Biro Pariwisata Belanda</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gedung Societeit Boeleleng</p> </div> </div> <p>dimulai.</p> <p>Bali Hotel (sekarang Inna Bali Heritage Hotel) di Denpasar dibangun oleh Biro Pariwisata Belanda.</p> <p>Raja Karangasem menggunakan semen dalam pembangunan istananya yang baru (Taman Ujung) dan juga Taman Tirta Gangga.</p> <div data-bbox="385 1274 844 1420" style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Mangkajene Bali 1921</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>Munculnya konsep 'bangunan permanen' dalam arsitektur perumahan di Bali.</p>	

	<p>Sebelumnya arsitektur tradisional dibangun secara komunal, konstruksi <i>knock down</i> (semi-permanen) dan material lokal.</p> <p>Dimulai infrastruktur untuk pengembangan industri pariwisata di Bali. Pelabuhan Buleleng menjadi gerbang utama arus wisatawan.</p>
<p>1930an</p>	<div data-bbox="397 425 846 564"> </div> <p>Munculnya aliran seni Kreasi Baru dalam arsitektur. Dimulai dari Walter Spies memodifikasi wantilan menjadi rumah tinggal modern di Ubud.</p> <div data-bbox="397 703 846 859"> </div> <p>Dibangunnya jalan raya oleh Belanda yang mengubah batas arsitektur tradisional.</p> <div data-bbox="385 989 852 1119"> </div> <p>-Tahun 1931 mulai dibangunnya museum Bali di Denpasar oleh arsitek P.J. Moojen di atas reruntuhan kompleks Puri Denpasar yang hancur pada Puputan Badung 1906.</p> <p>-Belanda banyak membangun pesanggrahan sebagai fasilitas menginap bagi wisatawan yang berkunjung ke Bali</p> <p>-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>1931</p>	<p>Penggunaan arsitektur tradisional Bali pada paviliun Hindia Belanda di Exposition Coloniale Interalliee (ECI) pada 6 Mei s.d. 6 November 1931 di Bois de Vincennes di daerah bagian timur Kota Paris. Arsitek paviliun, P.A.J. Moojen dan W.J.G. Zweedijk terinspirasi oleh arsitektur tradisional pura dan Puri Gianyar dengan rekomendasi dari Walter Spies dan Rudolph Bonnet. Paviliun tersebut mengonstruksi arsitektur langgam Gegianyaran sebagai identitas arsitektur tradisional Bali ke tataran internasional, mengenyampingkan langgam arsitektur tradisional Bali lainnya (Bebadungan, Klungkung, Tabanan, Bali Utara, Karangasem). Karena <i>stand</i> Hindia Belanda di pameran tersebut menjadi titik awal memperkenalkan Bali kepada para antropolog, seniman, arsitek maupun wisatawan tahun 1930-an.</p> 
<p>1945-an</p>	<p>Kemerdekaan Indonesia, Bali mengadopsi gaya Art Deco sebagai penanda nasionalisme. Presiden Soekarno mengatur kembali pusat kota menggunakan prinsip kosmogoni Jawa kuno.</p>
<p>1950-an</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>1963</p>	<p>Dibangunnya Hotel Bali Beach yang bergaya Internasional-Minimalis dari dana reparasi perang Jepang. Arsitektur</p>  <p>Bali dalam tekanan gaya modern minimalisme.</p>
<p>1970-an</p>	<p>Awal tahun 70-an ketinggian bangunan baru di Bali maksimal 15 meter atau 4 lantai atau “tidak lebih tinggi daripada pohon kelapa”, aturan berdasarkan rekomendasi dari lembaga konsultan Prancis 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>  <p style="text-align: center;">Hotel Tandjung Sari The Oberoi</p> <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>



Interior Arsitektur Bali Hyatt

Friend dan Waworuntu sebelumnya telah mengundang Peter Muller (arsitek Australia) untuk mendesain Matahari Hotel Sanur, tetapi tidak dibangun karena kurang dana. Bali-Hyatt dibangun dengan gaya brutalisme Hongkong yang merupakan lanjutan dari Matahari Hotel dengan *project-architect* Kerry Hill (Australia).



Geoffrey



Peter Muller



Kerry Hill

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. Tahun 1973 Taman Budaya Art Center dibuka, tahun 1979 pertama kalinya diadakan Pesta Kesenian Bali (PKB) di Art Center. Bali Tourism Development Corporation (BTDC) dibangun di Nusa Dua tahun 1973. Prof. Dr. IB Mantra menjadi gubernur Bali yang mewajibkan

	penerapan arsitektur berciri khas Bali ke seluruh bangunan pemerintah dan perumahan.
1980-an	Titik puncak pariwisata Bali yang bersifat <i>mass tourism</i> 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.
1990-an	Kompleks Garuda Wisnu Kencana mulai dibangun. Peter Muller mengarsiteksi 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.
2000-an	<p>-Diterbitkannya Perda No.5 Tahun 2005 tentang persyaratan bangunan gedung yang melindungi arsitektur Bali.</p> <p>- Denpasar dimasukkan ke Jaringan Kota Pusaka Indonesia pada tahun 2005.</p> <p>-Yayasan Tri Hita Karana Bali dengan dukungan Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) dan Pemprov 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>-Pemprov Bali memprogramkan Bedah Rumah.</p> <p>- Peristiwa Bom Bali pada 12 Oktober 2002 yang menghancurkan Paddy's Pub</p>

	<p>dan Sari Club di Legian, dilanjutkan peristiwa bom pada 1 Oktober 2005. Arsitektur pariwisata di Bali dilengkapi dengan standar keamanan.</p>
<p>2009</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;">   </div>
<p>2010-an</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>Marak perombakan pura atau bale banjar dengan dana bansos. Mayoritas pura dibangun dengan batu lahar hitam. Kesadaran akan restorasi arsitektur klasik mulai menggeliat, revivalisme bangunan batu bata di Denpasar.</p>

Sumber:

1. Wijaya, Made, 1984, Balinese Architecture-Towards an Encyclopedia, media.kitlv.nl,
2. http://www.wikiwand.com/en/History_of_Bali,
3. Ardika dkk, 2013, Sejarah Bali dari Prasejarah hingga modern, Denpasar: Udayana University Press
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
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
6. Picard, Michel, 2006, Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

Simpulan tabel di atas menunjukkan lini masa 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. Contohnya, arsitektur Bali Kuno pada era Bali Madya.

3. Intervensi kolonial melalui politik *Baliseering* menguatkan atau merekonstruksi arsitektur Bali kembali, tetapi 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 estetisnya yang berbeda. Terdapat tiga gaya khas arsitektur Bali kedaerahan yaitu gaya *Buleleng*, *Bebadungan* 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). Hal tersebut dikuatkan oleh desain paviliun Hindia Belanda di Exposition Coloniale Interalliee (ECI) pada 6 Mei s.d. 6 November 1931 di Bois de Vincennes-Paris. Arsitek paviliun, P.A.J. Moojen dan W.J.G. Zweedijk terinspirasi oleh arsitektur tradisional pura dan Puri di Gianyar.

Tabel 9. Perbedaan Gaya Kedaerahan di Bali

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

Sumber : (Putra 2016)(Noorwatha and 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 serta Bali Hyatt oleh Kerry Hill dianggap sebagai *role model* pengembangan ideal desain interior dan arsitektur Bali ke era modern.



Interior the Oberoi Hotel Bali



Eksterior Villa Batu Jimbar

Gambar. Visualisasi The Oberoi dan Villa Batu Jimbar

Sumber: www.elitehavens.com dan
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 angka*)
 - 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, 9)

Kebudayaan material Bali mempunyai peluang yang besar untuk dikembangkan lebih jauh ke dalam desain modern karena sifat budaya Bali yang bersifat terbuka dan ekletikisme. Desainer hendaknya mencari idealitas pengembangan budaya tersebut tidak semata ‘menempel’, memutilasi atau menduplikasi semata, tetapi mengembangkan sisi ideologis atau instrinsiknya, sehingga selain menciptakan desain yang baru juga turut melestarikan budaya tersebut.

E. Pengembangan Budaya ke Dalam Desain

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

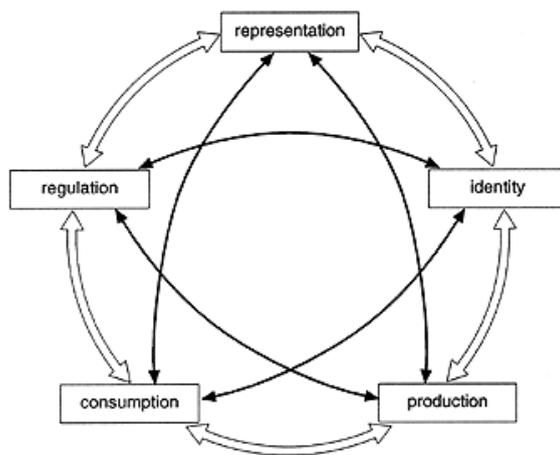
1. **Ideologi:** ekspresi dari ‘teori’ atau prinsip panduan dalam arsitektur. Bali memiliki beberapa ideologi pembangunan berdasar prinsip tradisional seperti: *Asta Dewa, Asta Kosala, Asta Kosali, Asta Petali, Asta Bhumi, Wiswakarma, Aji Janantaka*, dll. Sumber filosofi susila: *Dharmaning Undagi, Dharmaning 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. Penggalan 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 (Cuthbert 2013, 18).

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, akan mendapatkan gambaran pengembangan atau strategi pengembangan budaya tersebut ke depannya. Untuk tujuan ini, Du Gay, dkk. (1997) telah mempresentasikan teori “lingkaran budaya”-nya.



Gambar 14. Diagram Perputaran Kebudayaan
Sumber: (Du Gay, et al. 1997, 13)

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 perputaran kebudayaan yang terdiri dari produksi, identitas, konsumsi, regulasi dan representasi.

Dari diagram di atas, 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 memengaruhi 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 saling terkait karena sifat interaktifnya. Proses representasi budaya ini tersebar ke berbagai kajian kebudayaan

termasuk ke dalam 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 zaman modern sekarang dan jika dikaitkan dengan keilmuan desain, maka perlunya untuk melestarikan, menginventarisasi dan juga mengembangkan budaya fisik tersebut dengan mempelajari nilai yang teraga maupun tidak teraga dalam budaya fisik. Hal tersebut digunakan sebagai penguatan identitas budaya dalam desain, sebagai upaya untuk mempertahankan warisan budaya suatu daerah dalam era globalisasi ini, yaitu:

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* 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 (I. G. Raharja 2017).

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 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 (Samsudin 2016).

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, memutilasi 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, 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 yang dapat digunakan untuk menilai dan menilai ulang suatu hal yang telah ada dan atau telah diputuskan sebelumnya, dengan tujuan untuk meminimalkan risiko yang mungkin akan muncul. Analisis SWOT beberapa literatur menyebutkan, diciptakan oleh Albert Humphrey, 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. Selain itu, analisis SWOT juga digunakan untuk 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. Langkah-langkah analisisnya adalah sebagai berikut.

- **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-profan dan degradasi kualitas.

Setelah mengadakan analisis dan mendapatkan formula yang tepat, strategi pengembangan keunggulan lokal tersebut dapat mulai diaplikasikan ke dalam desain interior. Piliang (2005) dalam (Raharja, Artadi and Maharani 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 (I. G. 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: Proses pencampuran tersebut bisa saja bersifat melebur (betul-betul baru sampai kedua “akar” budaya sebelumnya hilang); atau menjadi baru, tetapi kedua gaya sebelumnya muncul secara harmonis dan sinergi; bisa saja baru, tetapi kedua gaya sebelumnya saling menonjol yang bersifat kontras sehingga terkesan “taklaras”.

3. Strategi Dialogisme Budaya

Proses pertemuan antarbudaya yang selektif, tidak mengorbankan nilai dan identitas budaya lokal sehingga 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 estetik.

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. 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 memengaruhi 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 hal-hal berikut.

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

a. ***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.

b. ***Data collecting*** yaitu mengumpulkan data yang sesuai kebutuhan proses desain seperti *review* pengunjung objek kasus khusus interior nonresidensial (menggunakan *review* dan *comment* pada aplikasi wisata atau *Google Map*), data *sun path, wind analysis*, data produk dan materialitas terbaru, data dari objek kasus (kuisisioner pengguna melalui *Google Form* dll.). Pada *data collecting* juga, desainer dapat menggunakan fakta penelitian yang mendukung dalam proses desain melalui *Evidence-Based Design* (EBD).

c. **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.

- d. **Modelling** yaitu menggunakan teknologi pengolah 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 estetikanya. Desainer juga dapat mengaplikasikan langsung desainnya dengan *modelling* sekaligus *prototyping* dengan teknologi *3D Printer*.
- e. **Presentasi** 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.

f. **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.

2. Aplikasinya pada objek interior yaitu dengan pengetahuan revolusi industri 4.0, mahasiswa dapat mengeksplorasi teknologi desain pada objek desainnya, dengan aplikasi:

a. **Sistem** yaitu mahasiswa dapat mendesain sistem dalam desain interior objeknya disesuaikan dengan aplikasi revolusi industri 4.0. Contohnya bagaimana mendesain interior nonresidensial yang terintegrasi dengan aplikasi di *mobile phone*, baik untuk registrasi, *pricing* dan *stocking* yang memengaruhi *layout* dari interior itu sendiri. Mahasiswa juga dapat berinovasi untuk menciptakan *start up* yang mengintegrasikan antara aplikasi dengan fisikal interior terbangun untuk mendisrupsi pola aktivitas dan gaya hidup pengguna ruang.

b. **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.

- c. **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 dipraktikkan secara *blended learning* dalam studio desain interior yang dinamakan *Rachana Vidhi*.

BAB IV TAHAPAN METODE RACHANA VIDHI

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

A. Tahapan *Rachana Vidhi* (Pancaksana)

Dari pemaparan sebelumnya, akan disusun sebuah metode desain interior yang dinamakan *Rachana Vidhi*. *Rachana Vidhi* menggunakan lima tahapan yang disebut *Pancaksana* (dari bahasa Sansekerta, ‘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 menentukan permasalahan objek kasus interior, dengan mengujisilang 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 dan misi jurusan. Tahapan pradesain terdiri dari (10) tujuan, (11) konsep umum, (12) kriteria, (13) konsep dasar, (14) ide dan gagasan, (15) eksplorasi budaya, dan (16) konsep perwujudan.
4. **Tahapan output (desain konseptual).** Pada tahapan ini, mahasiswa menyusun program ruang dan dokumen kerja desain untuk presentasi desain, sehingga dibuat seartistik mungkin. Tahapan ini terdiri dari (17) penyusunan program ruang, (18) skenario aktivitas dan 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) draf administrasi proyek (rancangan anggaran biaya (RAB) dan rencana kerja dan syarat (RKS).

Skema metode desain interior *Rachana Vidhi* menggunakan sistem linear, dalam artian mahasiswa mengikuti setiap langkah dalam satu tahapan satu per satu, 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 dan 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 dan 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 pradesain), 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). Mahasiswa juga diarahkan bagaimana mengembangkan budaya tersebut apakah pada tataran filosofis (terdalam), ritual dan aktivitas (menengah) ataupun artefak atau visual (permukaan). Pengembangan ideal dari sumber daya budaya tersebut membutuhkan kemampuan penerjemahan konten budaya ke dalam idiom estetik desain yang relevan untuk mengakomodasi kehidupan modern tanpa mencederai budaya aslinya.

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

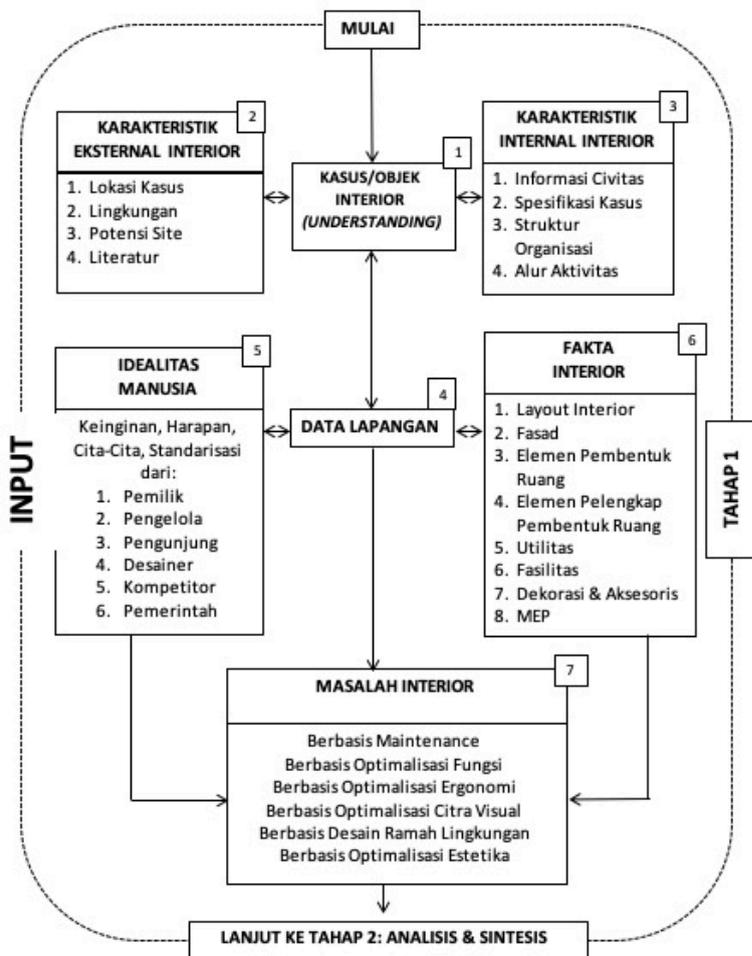
“Ekonomi Jingga” (*The Orange Economy*) adalah kelompok kegiatan terkait yang melaluinya gagasan diubah menjadi barang dan jasa budaya yang nilainya ditentukan oleh kekayaan intelektual. Ruang lingkup “jingga” sebagai simbol kebahagiaan (*happy*)⁷, meliputi: 1) ekonomi budaya dan industri kreatif yang 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 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 (*innovation*): R + D + I; (2) pengembangan keterampilan teknis untuk kegiatan kreatif; (3) pengaturan dan hak kekayaan intelektual; (4)

⁷ Mengutip pernyataan dari Frank Sinatra (Restrepo and Marquez 2013).

pendidikan kreatif profesional (Restrepo and Marquez 2013, 40).

Pengembangan budaya dalam konteks industri kreatif dinamakan **desain kultural (cultural design)**. 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 dan natural, interaksi spasial, mode perilaku manusia dan desain ruang, dan teknik organisasi ruang. **Budaya level dalam (deep culture)** adalah budaya spiritual, termasuk pemikiran keagamaan, karakter nasional, dll. (Xufang 2014). Metode *Rachana Vidhi* yang

mengaplikasikan tahapan lima langkah (*Pancaksana*) dapat diskemakan sebagai berikut.

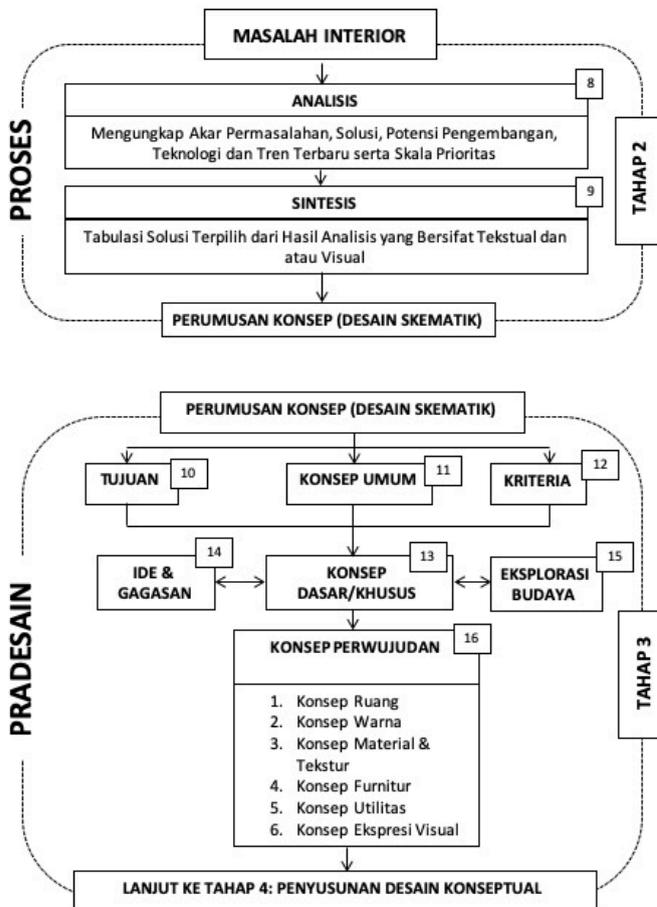


Gambar 15. Tahapan Input Metode *Rachana Vidhi*

Sumber: Penulis (2020)

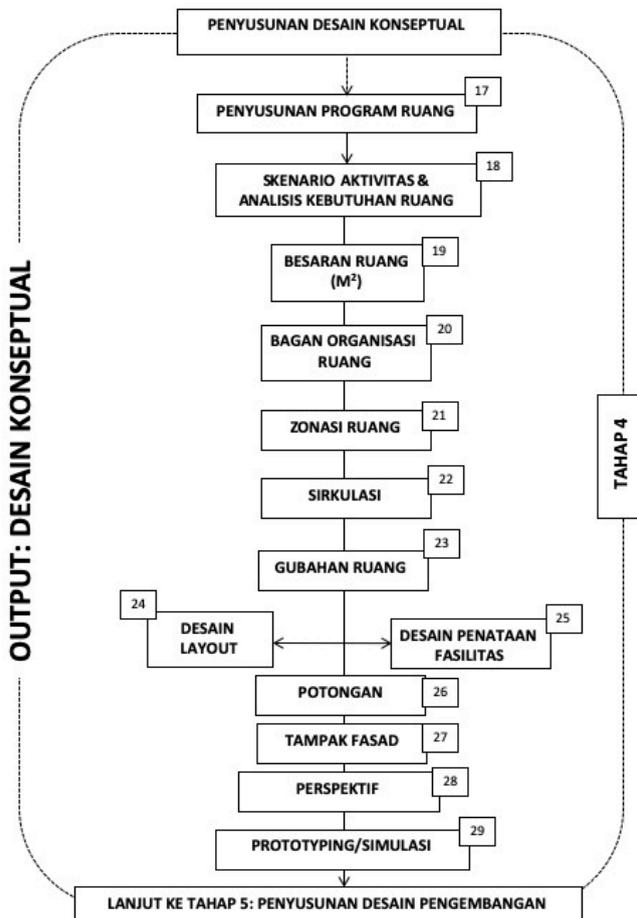
Langkah pertama pada metode *Rachana Vidhi*, menjabarkan tahapan masukan (*input*) yang membutuhkan pemahaman dan ketekunan dalam

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.



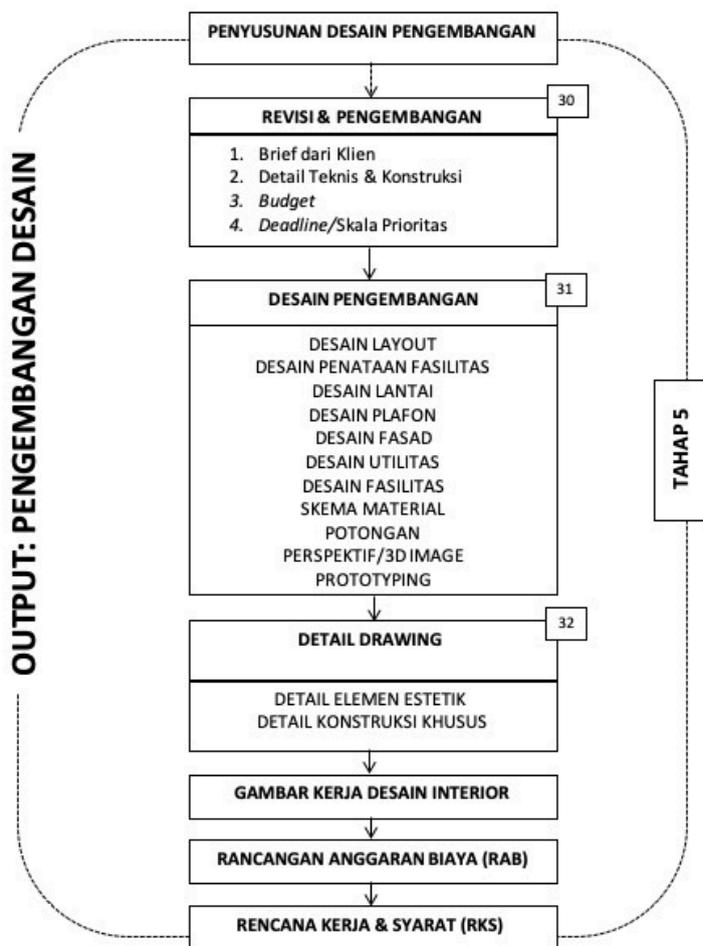
Gambar 16. Tahapan Proses dan Pradesain
Sumber: Penulis (2020)

Pada tahapan proses, mahasiswa telah menerapkan metode ilmiah berbasis riset untuk menganalisis segala potensi penyelesaian masalah yang telah dirumuskan pada tahapan sebelumnya. Berikutnya, dilanjutkan dengan proses pradesain dengan menyusun konsep.



Gambar 17. 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.



Gambar 18. 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 pradesain dengan harapan mahasiswa mengembangkan desainnya berbasis pada budaya lokal, sesuai yang diamanatkan oleh visi-misi program studi.

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 dan gagasan dengan *softwaremind-mapping* dalam menyusun konsep. Pada tahapan desain

konseptual, mahasiswa diarahkan mengerjakan gambar kerja dengan manual (*hand drawing*) baik konvensional ataupun dengan 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.

B. Penjelasan Tahapan Metode *Rachana Vidhi*

Pancaksana sebagai bagian dari metode *Rachana Vidhi* digunakan dalam mengerjakan gambar kerja desain interior dan setiap tahapannya menyesuaikan dengan tahapan kerja profesional dan kaidah ilmiah. *Pancaksana* dijadikan panduan dasar dalam penyelesaian gambar kerja desain interior dalam mata kuliah pokok. Mata kuliah pokok disesuaikan dengan jenjang pendidikan, dengan pembahasan utama pada proses objek desain terbangun (*built interior*), yang dibedakan antara residensial dengan nonresidensial. Pada awalnya akan dikenalkan proses redesain, desain

dengan relokasi dan pada tataran puncak adalah desain sebagai sebuah pemikiran baru.

Tabel 10. Perbedaan Jenjang Perkuliahan Desain Interior

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

Sumber: Penulis 2020

Perbedaan jenjang dan objek kasus dalam perkuliahan digunakan sebagai dasar penerapan pancaksana, sehingga diharapkan hasil akhir karya desain yang ideal. Mahasiswa juga diberikan pengalaman keseluruhan jenis objek desain interior dari residensial sampai ke nonresidensial. Pada

penjenjangan tersebut perbedaan pembelajaran konsep desain interior juga dibedakan.

C. 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 mengonstruksi pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam produk nyata berupa gambar kerja desain interior. Pelaksanaan perkuliahan berbasis proyek memuat tugas yang kompleks berdasarkan pada 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 “**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 tidak 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 bertanggung jawab 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 (Rais 2010).

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran (*Outcomes*)

Pancaksana juga mengakomodasi kualifikasi dasar yang harus dimiliki seorang desainer interior sesuai dengan standar ASID dan IFI. Berdasarkan hal tersebut tujuan pembelajaran yang dicapai adalah sebagai berikut.

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 mendesain 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 yang 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 sebagai berikut.

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 efektivitas 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, efektivitas komunikasi dalam ruang dan juga kemampuan untuk memprogram ruang demi meningkatkan efektivitas dan fungsionalitas

desain interior. Ruang yang dihasilkan, diharapkan mengandung unsur kebaruan sebagai sumbangsih pemikiran akademis terhadap perkembangan praktik desain lapangan.

5. Kemampuan Komunikasi (*communication skills*) yaitu kemampuan untuk mengomunikasikan ide, gagasan dan konsep desainnya baik lisan (presentasi), visual (karya) maupun tulisan (skrip karya) mencerminkan komunikasi desainer profesional (Broadbent 1973).

Rengel 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 (Rengel 2014).

E. 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 membaginya menjadi 2 jenis yaitu interior hunian (***residential***) dan interior nonhunian (***non residential interior design***).

- ***Residential interior*** adalah lingkungan interior yang dihuni (*living space*) di mana 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 nonresidensial berhubungan dengan dunia bisnis, perkantoran atau bangunan dengan tujuan khusus (Kilmer and Kilmer 2014, 219).

Tabel 11. Perbedaan Residensial dan Nonresidensial

RESIDENSIAL	
Lingkungan buat berkehidupan/berkehunian, atau secara umum disebut 'rumah' atau perumahan	
A. Keluarga Tunggal atau Keluarga Jamak (Multifamily)	
1. <i>Detached house</i> 2. Apartemen, <i>townhouse</i> 3. Kondominium, 4. Kontrakan/kos (<i>dormitories</i>)	5. <i>Manufacturing housing units</i> 6. <i>Mobile home (trailers)</i> 7. <i>Specialized</i>
NONRESIDENSIAL (juga disebut interior kontrak atau komersial)	
Lingkungan yang berhubungan dengan dunia bisnis, perkantoran, <i>public domain</i> atau bertujuan khusus. Tidak berhubungan secara langsung dengan hunian	
A. KANTOR B. INSTITUSI KEUANGAN (Bank, Simpan-Pinjam, Lembaga Perkreditan (<i>Credits Unions</i>) dan Pusat Trading) C. RETAIL	G. INSTITUSIONAL Sekolah, Kampus, Universitas H. PUBLIK DAN PEMERINTAHAN Perpustakaan, museum,

(Toko (<i>stores & shops</i>), Mal, Pusat Perbelanjaan, <i>Showrooms</i> , Galeri)	Gedung Pemerintahan, Pengadilan, Gedung Legislatif, Kantor Pos
D. HOSPITALITY (DAN HIBURAN)	I. TRANSPORTATION
(Restoran, Tempat Makan, Hotel, Motel, Penginapan (Inn), <i>Resort, Clubs, Theater, Concert Halls, Auditorium, Arenas, Covention Centers</i>)	Banda Udara, Terminal Bis, Pesawat Terbang, Pesawat Luar Angkasa, Kereta Api, Kapal Laut, RV
E. REKREASIONAL	J. INDUSTRIAL
Gymnasiums, Pusat Bowling, Kolam Renang, Pusat olahraga dan kesehatan	Pabrik, Manufaktur, Laboratorium, <i>Garages</i> , Pergudangan, Workshop
F. PERAWATAN KESEHATAN	K. SPECIALIZED
Rumah Sakit, Klinik, Praktik Bidan, Praktek Dokter	Desain set TV/Theater/Film, Studio, Desain Eksibisi, Kiosks

Sumber: (C. Piotrowski 2016)

Piotrowski (2016) memaparkan jenis interior menjadi lebih detail dan tidak menutup kemungkinan bahwa keberadaannya akan terus berkembang ,d disesuaikan dengan perkembangan dunia bisnis dan tren hunian kekinian.

Tabel 12. Kategori Ruang Nonresidensial

KANTOR KORPORAT DAN EKSEKUTIF	FASILITAS PARIWISATA & HIBURAN
Kantor Profesional	Teater/Bioskop
Institusi Keuangan	Museum
Kantor Hukum	Restorasi Bangunan Sejarah
Pialang Saham dan Investasi	FASILITAS RETAIL
Kantor Akuntan	Supermarket
Kantor <i>Real Estate</i>	Pusat Perbelanjaan/Mal
Kantor <i>Travel</i>	Toko Retail Khusus
Berama Jenis Kantor	<i>Showroom</i>
Restorasi dan Renovasi Interior Kantor	Galeri
FASILITAS KESEHATAN	FASILITAS INSTITUSIONAL

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	FASILITAS INDUSTRI
Laboratorium Medis	Area manufaktur
Klinik Dokter Hewan	Pelatihan Kerja dalam Ling. Industri
FASILITAS PARIWISATA & HIBURAN	Lab. Riset & Pengembangan
Hotel, Motel dan <i>Resort</i>	FASILITAS TRANSPORTASI
Restoran	Bandara
Fasilitas Rekreasional	Terminal Bis & Stasiun Kereta Api
Spa dan <i>Health Clubs</i>	Kapal Pesiar
Kompleks Olahraga	<i>Yacht</i>
<i>Golf Clubs</i>	Pesawat kustom dan kendaraan korporat
<i>Convention Center</i>	Kendaraan Rekreasional
Taman hiburan dan mainan	

Sumber: (C. Piotrowski 2016, 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. Pulau Bali sebagai daerah tujuan wisata internasional mempunyai keseluruhan objek interior untuk segmentasi internasional. Mahasiswa terbantu secara langsung dapat berinteraksi

dengan objek kasus tersebut. Kelemahannya adalah belum adanya bangunan tingkat tinggi (*high rise building*) di Bali akibat penerapan Perda Bangunan. Hal ini menyebabkan lulusan Jurusan/Program Studi Desain Interior wajib meningkatkan kompetensi dengan mendalami tipikal interior *high rise building* agar bisa bersaing secara nasional maupun internasional.

F. TAHAPAN 1: INPUT

Metode *Rachana Vidhi* melalui *Pancaksana* secara praktik bersifat linear. Jadi, satu tahap dapat dicapai dengan sebelumnya menyelesaikan tahap sebelumnya. Keberadaan antara satu tahap dan tahap lainnya saling terkait, dengan mengujisilang tahapan sebelum-sebelumnya sebagai *feed back control*. Tahap input dalam metode *Rachana Vidhi* merupakan segala potensi dan pengetahuan yang diperlukan dalam pemahaman kasus (*understanding*) yang dipilih sebagai objek desain. Objek perancangan 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 sebagai berikut.

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 perancangan. Tahapan ini dilakukan dengan mengungkapkan identitas kasus baik nama dan alamat lengkap dari objek/kasus yang dipilih mahasiswa. 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, dalam tahapan ini mahasiswa mengumpulkan segala data yang berhubungan dengan entitas eksternal interior, antara lain sebagai berikut.

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 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 perundangan tersebut adalah sebagai berikut.
 - **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.

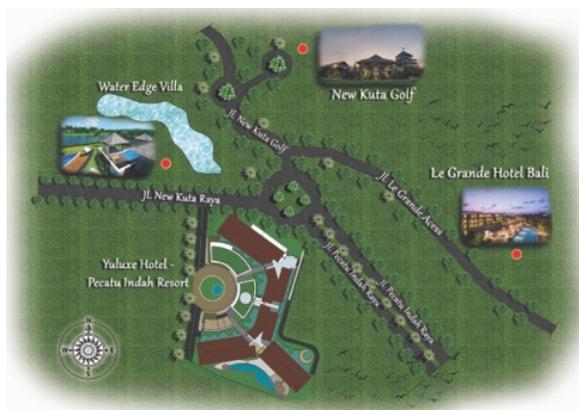
- **Jalan lokal** merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan setempat dengan ciri perjalanan jarak dekat, kecepatan rata-rata rendah, dan jumlah jalan masuk tidak dibatasi.
- **Jalan lingkungan** merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan lingkungan dengan ciri perjalanan jarak dekat, dan kecepatan rata-rata rendah.



Gambar 19. Contoh Peta Lokasi
Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

Perbedaan karakteristik jalan ini akan memengaruhi strategi desain pada tahap berikutnya. Jika terletak di jalan ramai, maka membutuhkan komunikasi fasad yang ikonik yang secara cepat dapat menarik perhatian konsumen. Jika terletak di jalan yang agak lenggang, maka 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.

- 2) **Data situasi lingkungan kasus** menyajikan gambar bangunan dilengkapi bangunan lain di sekitarnya (perimeter), kurang lebih dalam radius 200 meter dari objek.



Gambar 20. Peta Situasi Lingkungan

Sumber: (Ariawan 2018)

Bangunan lain yang dimaksud adalah jenis bangunan yang spesifik yang dapat menjadi *landmark* bagi daerah objek kasus, sehingga memudahkan dalam pencarian lokasi objek kasus. Situasi lingkungan menggambarkan keadaan sekeliling objek yang berpotensi memengaruhi 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 properti area yang berkenaan dengan perancangan interior.

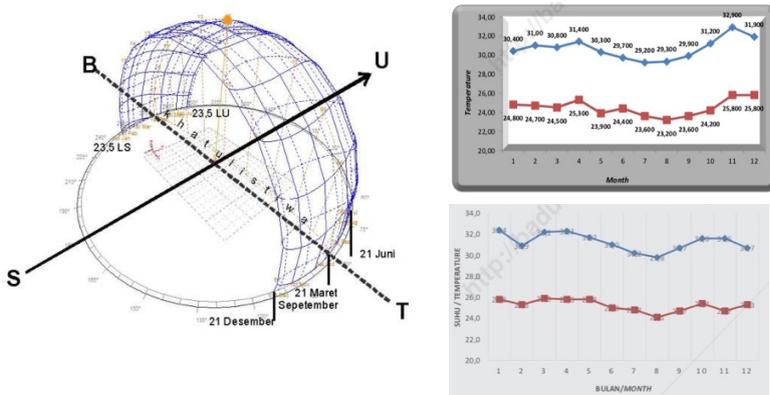
1) Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan tersebut memengaruhi sistem interior yang secara langsung memengaruhi aspek psikologis dan fisiologis pengguna ruang. Kondisi lingkungan berpengaruh secara fisika dan kimiawi, memengaruhi kondisi elemen pembentuk interior. Kondisi lingkungan dapat dibagi menjadi empat: (a) matahari dan kelembaban udara, (b) angin, (c) suara dan kebisingan, dan (d) aroma.

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 iklim 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

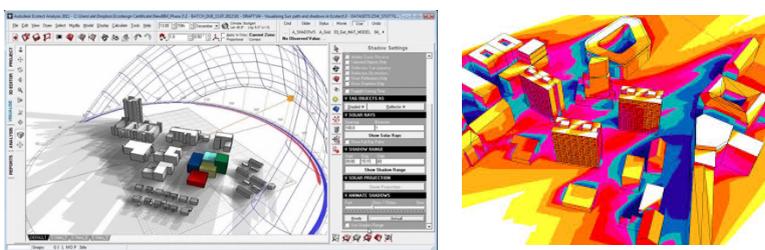
garam pada kondisi bangunan dekat dengan lingkungan pantai. Hal tersebut menjadi pertimbangan utama dalam perancangan bangunan termasuk di dalamnya interior.



Gambar 21. Suhu Kab. Badung (2016-2017)
 Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

Data matahari dan kelembaban udara dengan menggunakan *sun path diagram* secara manual dengan mengintegrasikan data statistik yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik daerah setiap tahun. Pada era teknologi informasi kekinian, desainer dan arsitek 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 desain mengkondisikan pengaruh matahari pada bangunan dan interior.



Gambar 22. Software Analisis Pergerakan Matahari

Sumber: forum.autodesk.com dan sketchup.com

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

b) Angin

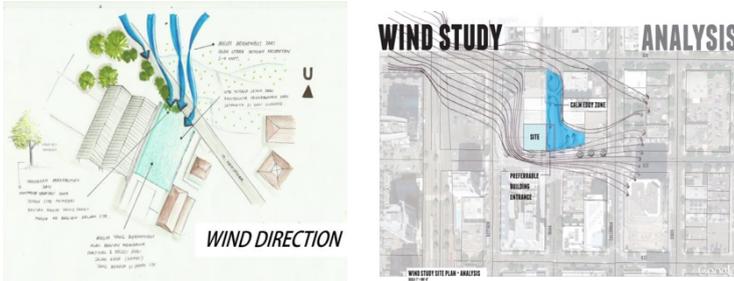
Kondisi lingkungan kategori angin dan pergerakannya berfungsi untuk menentukan penentuan massa bangunan dan jenis utilitas yang akan diterapkan. Konsekuensi kondisi suhu dan kelembaban yang tinggi memerlukan pertimbangan

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 23. Pergerakan Angin di Kabupaten Badung
Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

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. Teknis ilustrasi analisis pergerakan angin yang berhubungan dengan desain interior dapat dikerjakan melalui manual ataupun analisis melalui perangkat lunak.

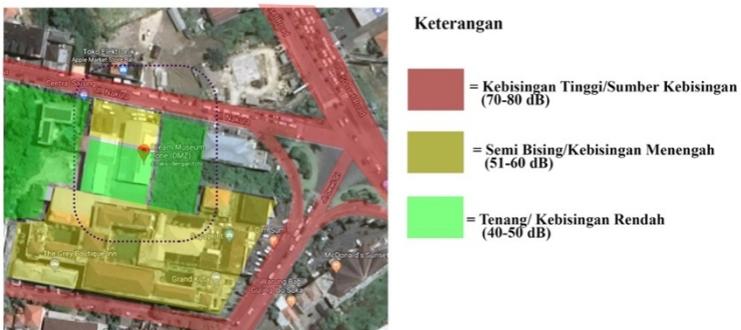


Gambar 24. Analisis Pergerakan Angin

Sumber: (Purisari, et al. 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 *tapak*, sumber-sumber kebisingan, mengetahui jenis-jenis pencemaran yang ada di dalam serta di luar tapak, dan menentukan pengaruh pencemaran suara (*noise*) terhadap *tapak*.



Gambar 25. Contoh Pengaruh Intensitas Suara

Sumber: (Noorwatha and 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 memengaruhi psikologis dan fisiologis pengguna dengan gubahan ruang, orientasi dan pemilihan material.

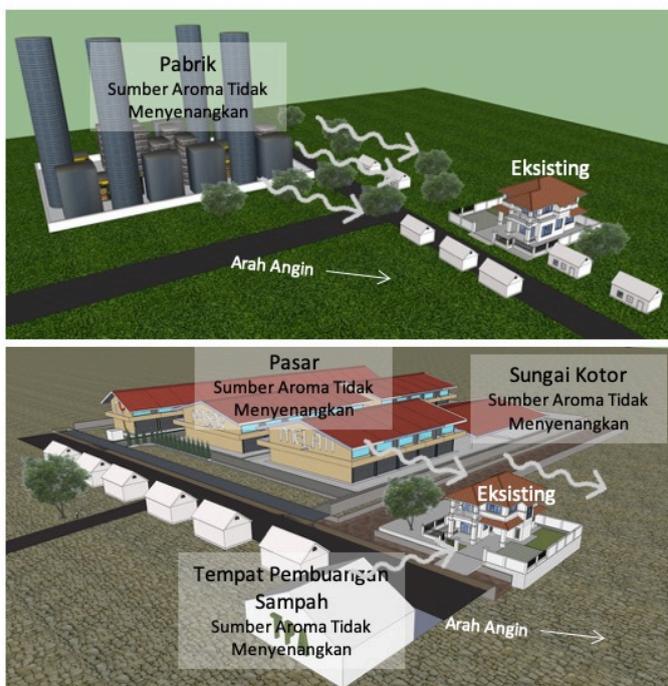


Gambar 26. Contoh Noise Analysis
Sumber: (Purisari, et al. 2017) dan (Loong 2017)

d) Aroma

Tipe berbeda dari aroma secara signifikan memengaruhi 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).



Gambar 27. Contoh Pengaruh Aroma
Sumber: digambar Ariawan (2018)

Aroma dalam desain interior dapat dibedakan menjadi **aroma eksternal**, yang mengacu kepada aroma yang timbul dari luar area properti yang memengaruhi secara langsung kualitas aroma dalam interior; dan **aroma internal**

yang mengacu pada usaha pengondisian aroma tertentu yang meningkatkan kinerja indera penciuman (*olfactory*) pengguna ruang, yang memengaruhi 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*). 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

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.



Gambar 28. Contoh Site Plan

Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

Fungsi *site plan* adalah 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.

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* yang berhubungan penguatan psikologis meruang dan aspek komersialisasi dari objek kasus. Semua penguatan tersebut berhubungan dengan bukaan bangunan (*vista*) dan orientasi bangunan yang melingkupi interior.



Gambar 29. Vista sebagai Optimalisasi Potensi Site

Sumber: www.wallpapername.com dan wall.alphacoders.com

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).

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 yaitu bagaimana kondisi kompetitor dalam jarak 10 km. Kompetitor yang dimaksudkan adalah objek yang memiliki usaha yang sejenis dengan objek kasus, yang kiranya memengaruhi 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 competitor*)’ 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 mengenai batasan teknis desain. Pada bangunan komersial dokumen sebagai batasan

desain ini menjadi hal wajib yang dipatuhi oleh desainer semisal:

a) Dokumen *Branding and 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 pada panduan yang mengizinkan suatu inovasi dalam desain. Contoh penerapan dokumen *branding* adalah interior jaringan *franchise*, 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. 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 izin dan administrasi lainnya. Desainer yang tidak menaati 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 kegiatan serta hasil keputusan desain yang dihasilkannya. Literatur dalam desain, ada yang bersifat populer dengan penggunaan bahasa untuk mayoritas orang awam, berupa 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 subjek 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 nonresidensial (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
- Agama
- Usia
- Hobby
- Jenis Kelamin
- Preferensi/kecenderungan menyukai desain interior yang spesifik (gaya, warna, motif, ruang dll)
- Profesi
- Batasan fisik/psikis

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

Tabel 13. 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.

Tabel 14. 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)

Masing-masing pengguna didata kegiatannya dari bangun tidur pagi sampai tidur lagi. 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 satu 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 Nonresidensial

Interior nonresidensial memerlukan teknis khusus dalam pengumpulan datanya. Karena civitas khususnya yang eksternal (konsumen, kolega atau *stakeholders*) pada interior nonresidensial tidak dapat didata secara utuh, mengingat terbatasnya waktu survei.



Gambar 30. Data Kunjungan melalui Google Maps
Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

Hal tersebut dimulai dari pengurusan izin survei sampai pendekatan personal dalam pengumpulan data lapangan yang berhubungan dengan informasi civitas. Pada interior nonresidensial cukup sulit untuk mengumpulkan basis data per individu, jadi menggunakan sistem sampling baik *purposive* maupun *random*. 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 dan 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.

Pada situs tertentu memuat kolom komentar yang berisikan *review* konsumen terhadap objek 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 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 hobi dan lain sebagainya. Contoh posisi rumah bagi civitas adalah rumah tempat beristirahat, rumah sekaligus ruang bekerja, rumah sebagai pendalaman spiritual.

- **Nonresidensial**

Pada tahapan ini mahasiswa mendata:

- 1) **Bentuk perusahaan** yang dibedakan menjadi swasta, pemerintah atau multinasional.
- 2) **Jenis perusahaan** yang dibedakan berdasarkan lapangan usahanya seperti:
 - **Perusahaan ekstraktif** (perusahaan yang kegiatannya langsung mengambil serta memanfaatkan hasil kekayaan alam, contoh: pertambangan, kelautan).
 - **Perusahaan industri atau manufaktur** (perusahaan yang bergerak di bidang

pengolahan bahan baku menjadi bahan jadi).

- **Perusahaan agraris** (perusahaan yang bergerak di bidang pengelolaan sumber daya alam).
- **Perusahaan jasa** (perusahaan yang memberi jasa tertentu kepada pelanggan).
- **Perusahaan dagang** (perusahaan yang usaha utamanya membeli suatu barang dan menjual kembali kepada pelanggan).
- **Yayasan/lembaga sosial/politik/agama/budaya.**
- **Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM).**

3) Visi dan misi perusahaan sebagai dasar operasional perusahaan.

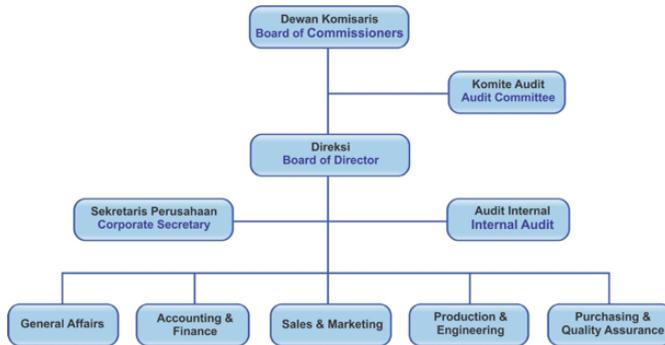
4) Mahasiswa juga mendata nilai yang ditanamkan perusahaan (*corporate value*) yang diimplementasikan pada setiap langkah perusahaan.

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 memengaruhi jumlah ruang, jenis ruang dan hubungan antarruang yang dipengaruhi oleh alur komando dalam ruang. Pada tahapan ini mahasiswa mendata dan melaporkan struktur organisasi objek kasusnya. Struktur organisasi hanya dibuat pada interior nonresidensial karena interior residensial mempunyai struktur organisasi yang sangat sederhana dan juga status antar anggota yang mempunyai kedudukan yang sama.



Gambar 31. Contoh Struktur Organisasi

Sumber: lionmesh.com

Pada interior, struktur organisasi juga menentukan peran spasial (*spatial roles*) yang membedakan kualitas kemegahan dari perbedaan posisi dalam organisasi. Semisal ruang direktur yang terletak pada posisi paling atas akan berbeda dengan ruangan akunting dan keuangan. Karena semakin tinggi posisi seseorang dalam struktur organisasi, fasilitas dan kompensasi yang diterimanya berbeda, 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 (Rengel 2014).

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 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*), di mana 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 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 hakikatnya adalah membentuk suatu pengalaman meruang (*spatial experience*) yang memengaruhi 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 karena dengan keberikatan tempat pengguna ruang akan mencari ruangan dengan keberikatan tempat yang tinggi dibandingkan dengan ruang lainnya yang sejenis. Untuk interior nonresidensial, hal tersebut sangat diperlukan dalam membentuk konsumen yang loyal, bagi interior residensial hal tersebut distilahkan 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:

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 pertemuan 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).

Kedatangan Secara Umum Tahap 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.

Kedatangan Secara Umum Tahap 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.

Menunggu (*Waiting*)

Pada interior nonresidensial tertentu dengan sistem keamanan yang baik seperti klinik, kantor, hotel 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 mengomunikasikan signifikansi konsep, karena sembari menunggu aktivitas pengguna ruang secara instingtif akan melihat ke interior ruangan. Kesan interior semakin memengaruhi emosi pengguna ruang pada ruang tunggu.

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. Alur sirkulasi ruang mempunyai peranan penting dalam tahapan ini, bisa dipandu melalui elemen visual (*directed*) atau tidak dipandu secara khusus (*undirected*).

Kedatangan ke Destinasi Aktivitas Utama (*Arrival at The Activity Destination*)

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

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.

Kunjungan-Kunjungan Sampingan (*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.

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.

Keluar dari Tujuan (*Departing the Destination*)

Tahap ini dicapai ketika kebutuhan dalam suatu bangunan telah tercapai dan bersiap ke luar. Sebelum ke luar, pengguna ruang wajib melewati suatu 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.

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 mengomunikasikan suatu pesan ‘perpisahan’ yang sekaligus ‘mengundang pengunjung agar berkunjung kembali’ melalui elemen interiornya.

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 (Rengel 2014).

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

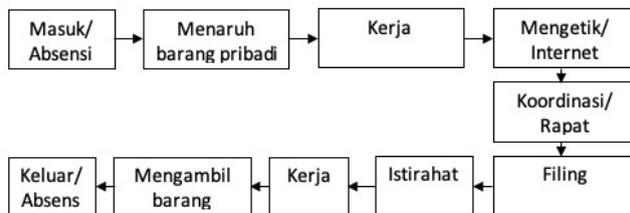
perusahaan sebagai dasar ruang komersial diperoleh.

- **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*, *lavatory/restroom*, *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, tetapi 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, 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 ini pun dapat dibagi atas hirarki/tingkatan privasinya, dari suatu tingkat privasi rendah hingga tinggi.



Gambar 32. Skema Alur Aktivitas Internal (Staf)

Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

- **Civitas eksternal (publik)** adalah pelaku individu maupun kelompok yang berhubungan langsung dengan aktivitas suatu ruang, tetapi 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 33. Skema Alur Aktivitas Eksternal

Sumber: (Mukti 2014)

Alur aktivitas konsumen diakomodasi oleh elemen interior sesuai dengan program ruang yang ditentukan oleh desainer. Alur sirkulasi ruang yang jelas akan lebih mudah mengarahkan alur aktivitas konsumen sesuai yang dikehendaki oleh desainer.

Terdapat unsur utama dari dasar pemrograman ruang yaitu:

civitas-aktivitas-fasilitas-teritorialitas

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, peluasan 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 ISSN/ISSN), jurnal ilmiah terakreditasi, sumber populer (majalah, koran dan media cetak lainnya). Sumber internet yang diizinkan: website resmi organisasi desain interior, *website*

resmi/pribadi desainer, *website* khusus desain interior yang kredibel.

2) Observasi

Proses observasi yang dimaksud di sini 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 adalah pihak yang berkompeten. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data secara langsung dari narasumber untuk bahan kajian selanjutnya.

4) Dokumentasi

Pada saat pengumpulan data juga diadakan proses dokumentasi yang 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 di sini atau umum disebut dengan civitas 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. **Desainer:** 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 nonfisik yaitu tidak mempunyai 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 subjektivitas dalam mengungkap unsur fisik dari elemen interior objek kasus seperti kesan dan perasaan yang ditimbulkan. Data nonpsikis dari mahasiswa diuji silang 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*

Layout adalah posisi tampak atas dari keseluruhan ruangan yang diimajinerkan terpotong 1 meter dari *feil* lantai (± 0.0), sehingga memperlihatkan keseluruhan elemen interior dibatasi oleh dinding. *Layout* 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. Denah ruangan ibaratnya adalah kanvas kosong bagi seniman, desainer interior melihat *layout* sebagai dasar desain, tanpa terjebak di dalamnya. Terjebak yang dimaksudkan di sini adalah ketidakberanian untuk mengubah secara ekstrem keseluruhan denah tersebut, dengan keterbatasan tertentu.

Esensi dari sebuah *layout* adalah posisi kolom yang berhubungan dengan struktur sebagai penopang bangunan. Mahasiswa boleh mengubah suatu *layout* eksisting dengan menghindari menghilangkan kolom eksisting, karena akan mengubah struktur bangun arsitektur itu sendiri. Kreativitas desain muncul saat mahasiswa mampu meningkatkan nilai estetis bangunan, melalui

ubahan desain tanpa mengubah keseluruhan kolom bangunan.

Pelaporan denah *layout* eksisting dapat disajikan, sesuai contoh di bawah ini.



Gambar 34. Contoh Layout Interior Eksisting

Sumber: Noorwatha dan Wasista (2018)

Desainer berhak mengubah keseluruhan denah dan bentuk bangunan sebagai implementasi konsep desain yang dihasilkan. Denah tidak cukup dilaporkan hanya 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

diungkapkan deskripsi interior eksisting sekaligus menjabarkan permasalahan pengguna ruang, sebagai dasar 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, sekaligus perwajahan dari suatu lingkungan interior. Proses pelaporan fasad dapat dilaporkan dengan bantuan dokumentasi foto yang representatif.



Gambar 35. Contoh Foto Fasad
Sumber: Noorwatha (2018)

Fasad dapat diulas secara fisik yaitu bagaimana visualisasi tampilan 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? Apakah sudah tepat sesuai segmentasi pasar? Apakah fungsinya sudah optimal? Apakah sudah menarik perhatian konsumen dibandingkan dengan kompetitor?

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 plafon 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 dan *finishing*, warna, dimensi, tekstur) dan psikis (kesan). Pelaporannya disajikan melalui tabulasi, yang dilengkapi dengan foto lapangan, seperti yang tampak di bawah ini.

Tabel 15. 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	

Sumber: Penulis (2020)

d. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

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 dan *finishing*, warna, jumlah, dimensi, tekstur) dan psikis (kesan).

Tabel 16. Tabulasi Elemen Pelengkap pembentuk Ruang

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

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata ‘utilitas’ adalah “faedah; kegunaan; manfaat”. Dalam konteks arsitektur dengan mengutip trinitas (pernyataan rangkap tiga) terkenal “Nabi” arsitektur Zaman 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 memengaruhi 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.

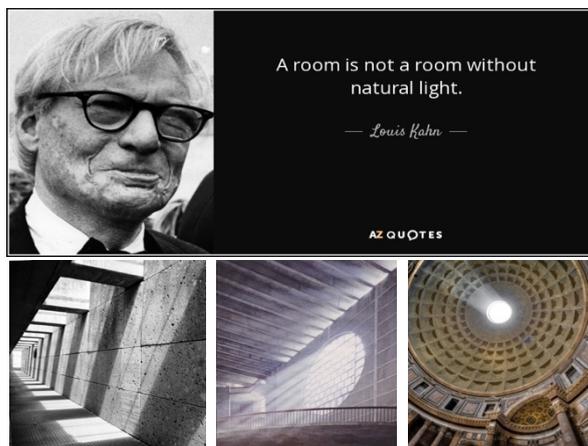
Utilitas dalam desain interior menyitir pemahaman utilitas dalam arsitektur yaitu elemen interior yang berhubungan dengan kenyamanan terhadap penggunaannya. Kenyamanan di sini dimaksudkan adalah pengondisian udara, cahaya dan suara/akustika dalam ruangan sebagai salah satu elemen dasar arsitektur. Oleh 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 memengaruhi interaksi fungsionalnya. Pencahayaan dapat dibagi menjadi dua 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.

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 mataharinya. 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.



Gambar 36. Louis Khan dan Karyanya

Sumber: www.azquotes.com , 1508london.com,
antonialoweinteriors.com, archlighting.com

b) Penghawaan

Pada literatur desain interior di Eropa dan Amerika atau negara dengan empat musim, utilitas disebut dengan istilah Pemanas, Pengkondisian Udara dan Pendingin (*Heating, Ventilation and Air Conditioning*) disingkat HVAC. Pada negara empat musim mempertimbangkan aspek pemanas untuk menganggulangi udara dingin pada musim salju (*winter*). Pendidikan desain interior mengedepankan pengetahuan interior tropis yang hanya mengenal 2 musim (kemarau dan hujan) secara umum. Pengondisian udara juga dibagi menjadi 2 yaitu alami dan buatan. Pengondisian 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 pengondisian udara secara alami melalui elemen arsitektural yaitu memaksimalkan bukaan pintu, jendela dan ventilasi, kolam depan bangunan, material bangunan seperti tegel atau marmer yang memberikan efek dingin pada ruangan ketika matahari terik.

Pengondisian 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 dengan menerapkan pemahan eko desain dalam proses desain interior.

c) Akustika

Pengondisian 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 pengondisian 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*.

Tabel 17. 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)

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).

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 yaitu sebagai berikut.

- 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 dan *finishing*) dan psikis (kesan). Perabot tambahan yang berhubungan dengan undang-undang keselamatan dan keamanan gedung seperti alarm pemadam kebakaran, seperti tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 18. Contoh Tabulasi Fasilitas

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

Sumber: Penulis (2020)

g. Dekorasi dan Aksesoris

Dekorasi dan aksesoris dimasukkan ke dalam elemen estetik atau dalam bahasa Inggrisnya disebut '*artwork*' (karya seni). Fungsi dekorasi dan aksesoris dalam desain interior selain untuk meningkatkan citra ruang dalam interior.

Tabel 19. Contoh Tabulasi Dekorasi dan Aksesoris

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

Sumber: Penulis (2020)

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 dan aksesoris, *image*, fisik (jenis, jumlah, gaya estetis, tema, dimensi) dan psikis (kesan).

h. Mekanikal, Elektrikal dan *Plumbing* (MEP)

Sistem Mekanikal, Elektrikal dan *Plumbing* (pemipaan) 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.

Mahasiswa mendata secara detail dan berusaha mengidentifikasi setiap elemen MEP yang ditemuinya pada saat survei lapangan.

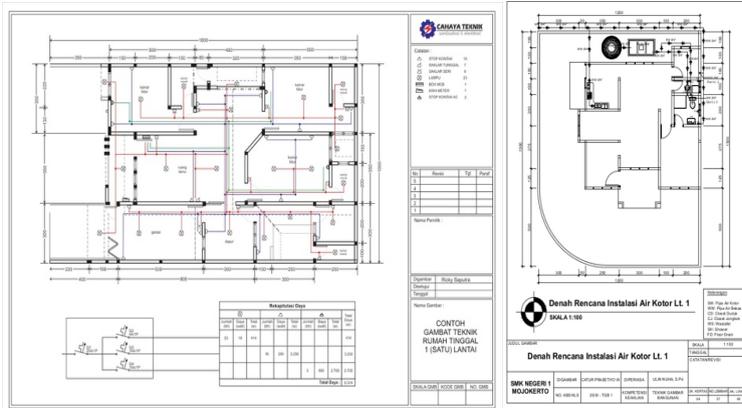
Tabel 20. Tabulasi MEP

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 (merek, 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 37. Contoh Denah MEP

Sumber: cahayateknik-me.blogspot.com dan www.slideshare.net/caturprasetyo11tgb1

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

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

respons subjek 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. Masalah dalam desain disebabkan oleh tiga hal yang utama yaitu **kebutuhan (needs)**, **persyaratan (requirements)** dan **niat/fokus dari desainer (intentions)** (Dorst 2004). 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 keteknikan bangunan.

Kilmer & Kilmer (2014) menyatakan bahwa menyadari dan menetapkan masalah desain interior adalah langkah pertama yang dilakukan desainer dalam proses desain. Untuk mendapatkan motivasi berkarya sebagai bagian dari komitmen profesionalnya, perancang harus terlebih dahulu menerima masalah tersebut sebagai tugas pribadi

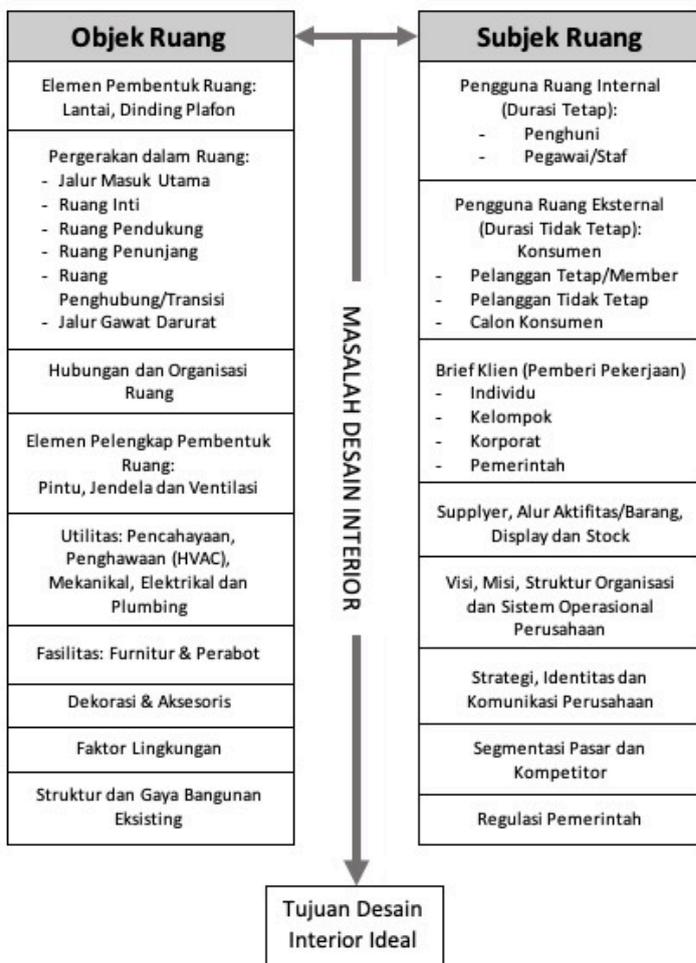
dan terjun dengan hati, jiwa, dan utuh secara langsung. Keterlibatan langsung ke dalam masalah yang dihadapi mengarah pada beragam solusi parsial. Masalah dalam desain interior harus diidentifikasi atau dinyatakan sebelum desainer dapat secara efektif mengatasinya. Semakin jelas masalah yang didefinisikan 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 memengaruhi pengembangan solusi baru.

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 memengaruhi 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? Mahasiswa wajib memahami korelasi subjek dan objek ruang.

Kilmer & Kilmer (2014) menawarkan teknik melihat atau observasi eksisting (objek dan subjek ruang) yang terdiri dari (1) **pengamatan (*perceive*)** yaitu mengamati secara seksama data dan kebutuhan desain, (2) **definisi (*define*)** yaitu pendefinisian masalah utama yang berhubungan dengan kemeruangan dan aktivitas yang dinaunginya, dan (3) **penentuan masalah (*state the problem*)** yaitu menentukan masalah yang harus diselesaikan sebagai prioritas (Kilmer and Kilmer 2014). Ketiga pemaparan tersebut menyiratkan bahwa masalah desain interior timbul dari hubungan antara objek dengan subjek ruang

dalam mencapai interior yang ideal. Hal tersebut menimbulkan suatu diskursus mengenai korelasi objek dan subjek ruang dalam penentuan masalah pada desain interior.



Gambar 38. Diskursus Objek dan Subjek Ruang

Sumber: (I. K. Noorwatha 2018)

Masalah dalam desain interior terdapat perbedaan tingkatan masalah, tergantung pada level pengamatan subjek ruang dan juga desainer. Level pengamatan yang memengaruhi kepekaan desainer berhubungan dengan wawasan keilmuan dan pengalaman praktikal yang dikuasainya. Desainer pemula akan menyandarkan hal tersebut pada standar literatur, kajian teoretis 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 memengaruhi segala keputusan desain yang akan ditentukan pada proses desain. Masalah 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 (Vardiansyah 2008). Sebagai contoh, ketika berbicara masalah dalam pintu utama yang

dipasang dalam interior (satu faktor) saja, tidak ada masalah yang dapat diungkapkan. Namun, ketika dihubungkan antara pintu dan penghuninya (dua 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 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*) (Sherwin 2010). Pernyataan Sherwin mengungkapkan bahwa masalah lahir dari dua hal yang berhubungan yaitu *gap* antara kenyataan (fakta lapangan) dan ideal (idealitas manusia). Mengubah fakta lapangan menjadi ideal itu adalah proses penyelesaian masalah (*problem solver*) yang menjadi tujuan utama dalam desain.

Sistem arsitektural dan interior 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 di mana faktor kodrati dapat diakomodasi dengan optimal dalam ruang arsitektural. Masalah dalam desain timbul dikarenakan kurang sesuainya 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 enam:

berbasis *maintenance*, berbasis optimalisasi fungsi, berbasis optimalisasi ergonomi, berbasis optimalisasi citra visual, optimalisasi desain yang ramah lingkungan, dan berbasis optimalisasi estetika.

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, dsb. 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, efektivitas 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 dan juga dimensi fasilitas yang mengakomodasi ukuran tubuh manusia (anthropometri).

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.

Jenis permasalahan dapat diklasifikasikan dari yang terendah (*maintenance*) sampai tertinggi (estetika). Makin rendah klasifikasinya maka penanganannya tidak terlalu *urgent*, begitu juga sebaliknya. Contohnya, keran bocor yang dimasukkan ke klasifikasi masalah perawatan akan diabaikan terlebih dahulu dibandingkan dengan penanganan tentang permasalahan optimalisasi ruang (fungsi).

G. TAHAPAN 2: PROSES

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 memengaruhi 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

Sintesis berasal dari bahasa Yunani kuno, berupa gabungan frasa '*syn*' yang berarti 'tambah' dan '*thesis*' yang berarti 'posisi'; dapat diartikan sebagai suatu integrasi dari dua atau lebih elemen yang ada, untuk menghasilkan suatu hasil yang baru. Jika analisis adalah kegiatan mengurai segala akar permasalahan atau potensi solutif setiap masalah, maka pada tahapan sintesis merupakan kesimpulan atau rangkuman solusi yang

digunakan dalam tahapan selanjutnya, dapat dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut.

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, yang 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 vista/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, yang 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 vista/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)).

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.

Tabel 21. 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.

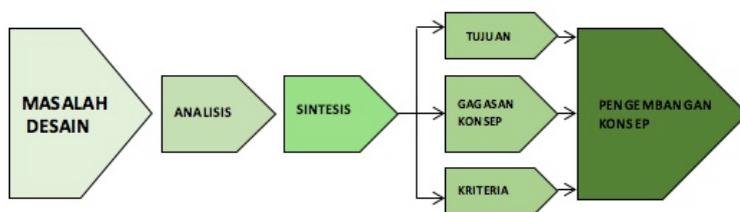
Sumber: (I. K. Noorwatha 2018)(Noorwatha and Wasista 2018)

H. TAHAPAN3: PRADESAIN

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 konsseptual 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. Kemudian rangkuman solusi tersebut akan dijabarkan secara divergen sehingga mendapatkan aplikasinya ke dalam desain (I. K. Noorwatha 2018).



Gambar 39. Pola Pikir Konsep

Sumber: (I. K. Noorwatha 2018)

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

10. Tujuan Desain

Tujuan desain menjelaskan secara spesifik hasil akhir dan untuk apa kasus tersebut didesain. Tujuan desain 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 *stakeholder*.

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. Sully (2015) 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 (Sully 2015, xxiii).

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.

Tabel 22. Perbedaan Tujuan, Kriteria, Konsep Umum

Pembeda	Tujuan Desain	Kriteria Desain	Konsep Umum
Pengertian	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
Bentuk	Kalimat atau paragraf (statement)	Daftar kata kunci (check list)	Kalimat atau paragraf yang diperas menjadi gabungan kata

Kriteria desain bersifat *optional* dan dapat berbeda untuk setiap unsur, tetapi bukan merupakan persyaratan yang sudah menjadi sifat harus integral pada suatu desain. 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 teknis 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, 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 cita rasa mengenai berbagai kemungkinan pengembangan konsep secara visual dan untuk menginspirasi untuk mengeksplorasi secara penuh daya kreativitas yang potensial dalam proses desain konseptual (Hadijyanni 2008). 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. Pernyataan Hadijani tersebut memunculkan suatu pemahaman bahwa proses penerjemahan tersebut memerlukan representasi visual dalam pengembangan konsep desain.

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 (Seitamaa-Hakkarainen and Hakkarainen 2000). Sketsa ide memungkinkan untuk mengevaluasi dan membandingkan representasi

visualnya dalam perspektif klien ataupun pengamat dalam interior.

Tabel 23. 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)	Analogi (digunakan juga dalam logika, linguistik dan matematika)	Persamaan Bentuk, Sifat atau cara kerja (<i>literal</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Analogi Personal • Analogi Langsung • Analogi Simbolik • Analogi Fantasi
		<ul style="list-style-type: none"> • Metafora (tanpa perbandingan) • Simile (dengan perbandingan) Kata kunci: "seperti" dan atau "bagaikan" (digunakan juga dalam retorika)	Transformasi Bentuk atau Pola (<i>form & Abstract</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Intangible Metaphor (Tidak teraga) • Tangible Metaphor (Teraga) • Combined Metaphor (Gabungan)
		Hakekat (Esensi)	Filosofi Dasar (<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.		

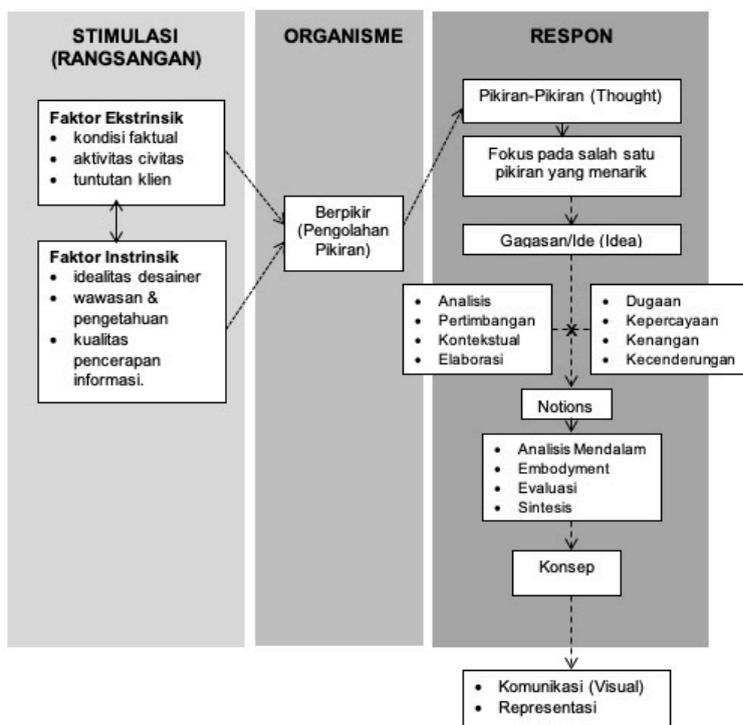
Sumber: Tim McGinty (dalam (Snyder and Catanese 1979) dalam (I. K. Noorwatha 2018)

14. Ide dan Gagasan

a. Ide dan Respons 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 respons desainer dengan permasalahan eksisting dengan tujuan untuk mencapai suatu solusi yang kreatif. Dengan menggunakan teori S-O-R (Stimuli /Rangsangan, Organisme dan Respon) (Mehrabian and Russell 1974).



Gambar 40. Model S-O-R dan Pengolahan Pikiran

Sumber: (I. K. Noorwatha 2018)

Dari gambar di atas dapat dilihat proses

pengolahan pikiran dengan pendekatan S-O-R, yang sekaligus menunjukkan tahapan dalam pengembangan konsep. Penggunaan istilah pada tahapan tersebut dalam konteks desain, memerlukan penegasan pemaknaan yang spesifik, dengan penjabaran sebagai berikut.

1) *Thought*

Sebagai kata benda, kata '*thought*' 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 merespons sesuatu ataupun suatu pikiran di luar respon yang berupa kenangan (*recall*) atau pikiran 'liar' yang kadangkala tidak berhubungan dengan respons 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, 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 *thought* yang menarik perhatian pengamatnya dan mulai mempunyai bentuknya meskipun masih kabur, tetapi 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 '*notions*' juga berarti pikiran, gagasan. Akan 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. Konsep bukan keinginan pribadi semata yang

bersifat subjektif. Konsep telah dipertimbangkan dan diperhitungkan dengan seksama sehingga menjadi jelas bentuknya, meskipun masih abstrak, yaitu masih di dalam benak pemikir.

b. Penggalan Ide dan Gagasan

Ketika konsep diterapkan ke dalam desain interior, akan memengaruhi seluruh aktivitas dan persepsi pengguna ruang. Dengan kata lain, aplikasi konsep yang akan menjadi stimulasi dalam interior dan memengaruhi persepsi, interpretasi dan perilaku penggunanya. 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, tetapi 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 penggalan 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 suatu 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.). Sebuah gagasan dapat muncul setiap saat, tetapi juga dapat dikondisikan sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses desain. Proses curah pendapat merupakan sebuah proses di mana suatu 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 (Bramston 2008). Dalam proses tersebut juga memperlihatkan kreativitas dan kemampuan serta imajinasi visual desainer untuk mengkaitkan secara analogi beberapa istilah tersebut. Sehingga pada akhirnya terjadi suatu pengembangan pemaknaan, tetapi masih terkait secara logis dan terstruktur.

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

- 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 dua jenis yaitu yang bersifat **tulisan/tekstual (*mind mapping*)** dan **visual**. Keduanya pada substansi dan prinsipnya sama, tetapi 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.

melakukan penggalian ide, diharapkan desainer telah memiliki gambaran dasar untuk pengembangan konsep selanjutnya. Pengembangan ide dilakukan untuk pengembangan wawasan, kreativitas dan juga penekanan aspek visual dan spasial untuk penguatan karakter desain yang akan dihasilkan nanti. Gambaran dasar tersebut dinamakan pernyataan desain (*desain statement*). Pernyataan desain memperkenalkan sebuah gambaran besar (*big picture*) dari konsep. Sebuah pernyataan desain yang kuat adalah yang bersifat spesifik 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*)

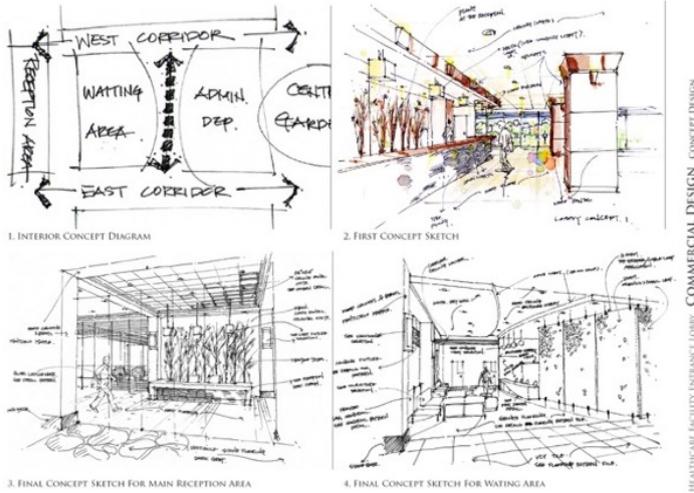
Secara etimologis kata 'sketsa' berasal dari bahasa Latin '*Skhedios Extempore*' yang berarti 'begitu saja tanpa persiapan', sketsa dapat diartikan sebagai rencana bagan, atau uraian singkat (p4tksb-jogja.com). Di sisi lain, BIRD (2008) menjelaskan bahwa istilah '*sketch*' berasal dari bahasa Italia '*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 and Marshall 2008). Tujuannya untuk memberikan sebuah gagasan tentang sesuatu atau mengilustrasikan sebuah proses. Sketsa dapat juga diartikan sebagai rencana pendahuluan dari suatu lukisan atau gambar. Sedangkan pengertian lain, menjelaskan sketsa adalah rencana pendahuluan, goresan dan media studi *skill* untuk menyatakan ide-ide dari suatu 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. Selain itu juga, sketsa interior sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, komposisi, dan *rendering* khususnya dalam elemen interior, interior dan lansekap (p4tksb-jogja.com). Kadangkadangkang rangkaian kata atau tulisan saja tidak

cukup untuk menumpahkan ide desain. Sketsa adalah cara yang lebih baik untuk menghasilkan beragam ide sekaligus mereka-reka peluang pengembangannya secara visual dan riil. Keunggulan sketsa dibandingkan dengan metode penggalian 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*). Hal tersebut 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, dengan diwarnai dan diberi keterangan agar mudah dipahami.

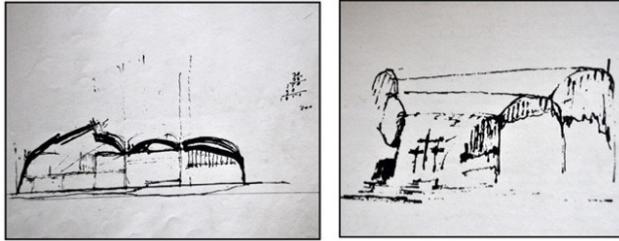


Gambar 42. Contoh Reka Sketsa

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 empat yaitu sketsa konseptual, sketsa analitis, dan sketsa observasional.

- **Sketsa konseptual** adalah sketsa kasar yang dilakukan desainer dalam proses studi untuk mengembangkan gagasan sampai menemukan konsep.



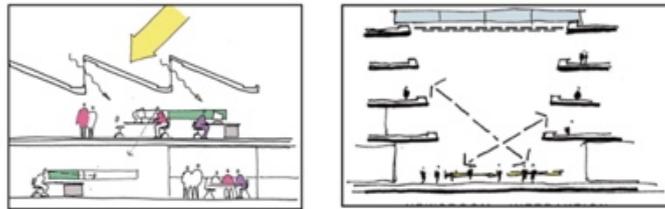
Gambar 43. Contoh Sketsa Konseptual

Sumber: (Rathod 2014)

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. 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 antarelemen.

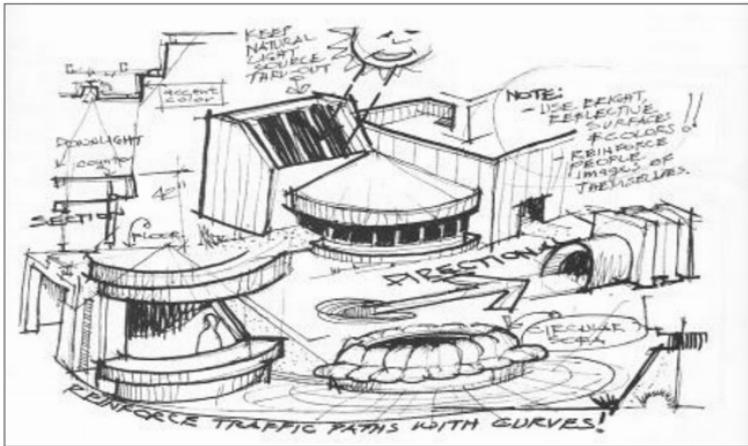


Gambar 44. Contoh Sketsa Analitis

Sumber: (Rathod 2014)

Contoh gambar di atas yaitu sketsa gambar potongan yang menganalisis (kiri) penerapan pencahayaan alami sebagai pendukung aktivitas manusia dalam interior; (kanan) analisis penerapan *void* dan vista dalam desain interior.

- **Sketsa Observasional** adalah sketsa studi atau pengembangan ketika mengamati (observasi) sesuatu yang akan diterapkan pada desain interior. Sketsa observasional selain gambar juga menyertakan catatan kecil sebagai catatan hasil studi yang digunakan dalam pengembangan konsep.



Gambar 45. Contoh Sketsa Observasional

Sumber: (Kilmer and Kilmer 2014, 187)

Contoh gambar di atas adalah sketsa observasional sebagai pengembangan konsep desain interior. Penerapan catatan kecil yang mendukung dijadikan dasar bagi desainer untuk proses pengembangan konsep. Semakin banyak membuat sketsa observasional, desainer mempunyai material yang melimpah sebagai dasar 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 suatu desain interior. Padu padan tersebut mewakili perpaduan seluruh elemen estetis yang digunakan untuk membangun suatu tampilan akhir suatu 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 (*upholstered furniture*, 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, tetapi 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.

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’.



Gambar 46. Contoh Mood Board/Concept Board

Sumber: sampleboard.com dan www.oglesby-design.com

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 (Solomon 2015).

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 47. Penerapan *Scenarios*

Sumber: Banjargerenceng.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 secara 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 negara pun 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 suatu karya yang unik. Walaupun modernitas dan gaya hidup acap kali 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 perancangan terdahulu seperti “Bentuk Mengikuti Fungsi” atau “*Less Is More*” (kurang adalah lebih). Kaidah perancangan “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 hakikatnya 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, The École des Beaux-Arts di Paris, Prancis, Negara Skandinavia, DELFT University of Technology, Belanda dan Department of Fine Arts, Iowa, Amerika, sesuai dengan pendidikan para akademisi desain generasi awal. Secara tidak langsung budaya Eropa berupa strategi untuk meniasati 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 kaidah 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 suatu bentuk aktivitas, tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat;
3. wujud kebudayaan berupa benda-benda fisik sebagai hasil karya manusia (artefak) (dalam (Yupardhi and Waisnawa 2017)).

Eksplorasi budaya dalam desain interior yang dimaksudkan adalah dengan mengembangkan beberapa pendekatan desain (*design approach*) pada tahapan pradesain, berdampingan dengan ide & gagasan dalam memvisualisasikan konsep khusus. Mahasiswa memilih tujuh unsur kebudayaan sebagai objek eksplorasi budayanya. Koentjaraningrat (dalam (Yupardhi and 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.

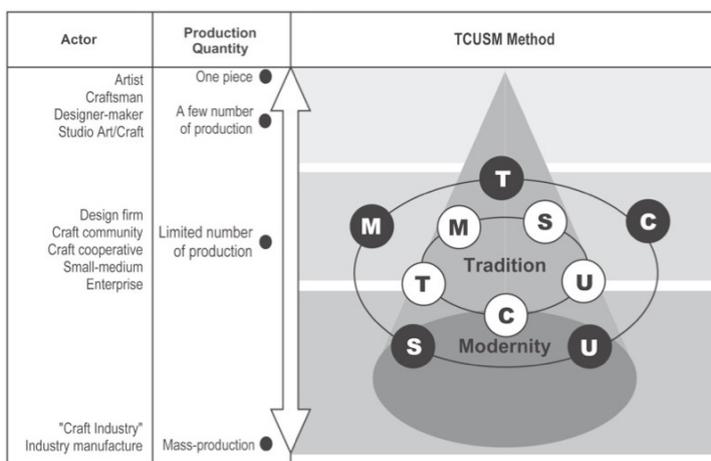
3. **Sistem pengetahuan:** hal-hal yang terkait dengan flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, tubuh manusia dan bagaimana perilaku manusia dengan sesamanya.
4. **Bahasa:** lisan maupun tulisan.
5. **Kesenian:** seni patung atau pahat, relief, lukis dan gambar, rias, vokal, musik, bangunan, kesusastraan, 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 nonfisik. 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 zaman 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 suatu daerah pada era globalisasi ini.

Unsur kebudayaan yang bersifat universal tersebut dijadikan dasar dalam eksplorasi budaya suatu daerah ke dalam desain interior kekinian. Desain interior lebih dekat dengan keilmuan arsitektur sebagai pelingkup bangunan, tetapi 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 suatu daerah. 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

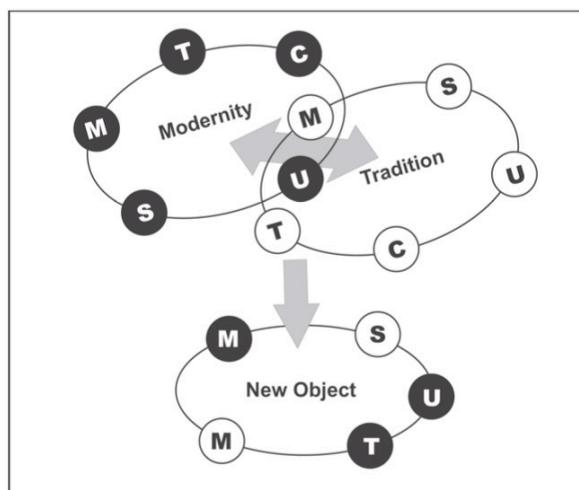
tradisi ada 5 unsur yang akan berperan dalam perubahan tradisi budaya itu sendiri yaitu *Techniques* (T), *Concept* (C), *Utility* (U), *Shape* (S) dan *Material* (M) disingkat model TCUSM. Model TCUSM merupakan salah satu pendekatan desain dalam pengembangan unsur budaya tradisional dengan desain kekinian.



Gambar 48. Model TCUSM
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 TCSUM-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.



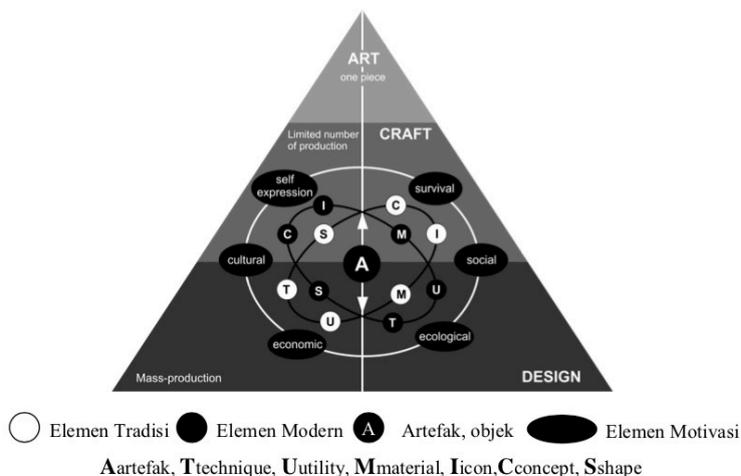
Gambar 49. Model TCUSM
 Sumber: (Nugraha 2010)

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 mengombinasikan

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, tetapi tetap mampu menampilkan identitas budaya sebagai wacana lokalitas dalam globalitas (*Glocal*).

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,

sosial, ekologi, ekonomi, kelangsungan hidup (*survival*), atau ekspresi diri dalam pembuatan sebuah produk.



Gambar 50. Bagan Transformasi Budaya Tradisi

Sumber: (Khamadi and A. Senoprabowo 2015)

Di dalam konsep metode ATUMICS ini, perancangan sebuah produk harus menyatukan kedua level tersebut, level mikro dan level makro. Armayuda (2016) menjelaskan masing-masing unsur ATUMICS sebagai berikut.

1. **Artifakt** 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 perancangan artefak tidak hanya harus memiliki kualitas yang baik dalam pemanfaatan dan kegunaannya, tetapi juga harus mengandung nilai (*meaning*) bagi pengguna.
4. **Material** menunjukkan segala bentuk benda fisik yang dapat dibuat atau digunakan untuk suatu 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 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 wujud (*shape*), ikon (*icon*), atau kegunaan (*utility*) sebuah objek/ artefak.
7. **Shape** menunjukkan bentuk, penampilan, dan visual, serta sifat fisik dari sebuah objek/artefak. *Shape* dalam pengembangannya juga memuat tentang *gestalt*, struktur, ukuran, dan proporsi. Sering kali *shape* berjalan seiring dengan fungsi dari sebuah objek/artefak. *Shape* juga dipengaruhi kebutuhan kegunaan, teknik dan bahan (material)(Armayuda 2016).

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 perancangan nantinya.

Eksplorasi budaya dalam proses pembelajaran, khususnya pada tahapan pradesain adalah dengan memilih unsur kebudayaan yang dapat dikembangkan dalam desain interior.

- a. **Eksplorasi sistem dan teknologi** adalah pengembangan elemen pembentuk interior dengan mengaplikasikan sistem dan 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 menyiasati 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

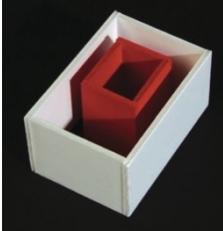
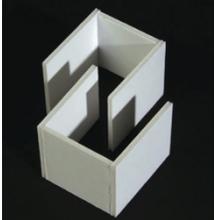
Konsep perwujudan merupakan konsep yang telah menitik pada aplikasi desain interior dan bagaimana wujud visual elemen desain. Jika konsep dasar masih berupa tekstual dan visual berbentuk solusi desain, sedangkan konsep dasar lebih ke pencarian gagasan dan eksplorasi, maka konsep perwujudan sudah mulai merumuskan

aplikasi konsep pada seluruh elemen interior. Konsep perwujudan sudah menggunakan kosa kata 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.

Tabel 24. Konsep Ruang dalam Desain Interior

NO.	KATEGORI	IMAGE
HUBUNGAN ANTAR RUANG		
1	<p>Ruang dalam ruang (a space within space) 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>Ruang saling berkait (overlapping spaces) atau disebut juga interlocke 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 jika kedua ruangan dengan identitas berbeda, tetapi bergabung dalam satu kesatuan keterkaitan.</p>	

3	<p>Ruang bersebelahan (<i>adjacent spaces</i>), 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 (Wicaksono dan Tisnawati, 2014).</p>	
4.	<p>Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama (<i>spaces are linked by a common spaces</i>). 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 keberadaannya menjadikan kedua ruangan yang dihubungkan menjadi optimal aktivitasnya (Higgins, 2015).</p>	
STRATEGI SPASIAL ATAU POLA RUANG		
1	<p>Strategi satu garis lurus (<i>linear strategy</i>). 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>Strategi kotak-kotak (<i>grid strategy</i>). Strategi ini melibatkan pengaturan sejumlah ruang berbentuk bujur sangkar yang mempunyai ukuran identik, atau akan beroperasi secara moduler, di mana semua ruang individu saling terkait dengan 1 sistem pengorganisasian.</p>	

3	<p>Strategi menyebar (radial). 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>Strategi memusat (centralised) 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>Strategi kluster (clustered). 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 di mana ruang-ruangnya saling tumpang tindih.</p>	
STRATEGI SIRKULASI		
1	<p>Sirkulasi Menyebar (Radial) 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>Strategi Memutar (Spiral) 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>Sirkulasi Kotak-Kotak (<i>Grid</i>) Strategi <i>grid</i> terjadi jika jalur dikonfigurasikan sebagai rangkaian garis sejajar yang berpotongan satu sama lain. Civitas mempunyai akses yang beragam untuk mencapai ruangan tertentu dalam bangunan.</p>	
4	<p>Sirkulasi Jaringan (<i>Network</i>) 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>	
PENDEKATAN STRATEGI INTERIOR		
1	<p>Sirkulasi menembus ruang (<i>pass-through-space circulation</i>) 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>Sirkulasi melewati ruang (<i>pass-by-space circulation</i>) 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>Sirkulasi berhenti dalam ruang (<i>terminate-in-a-space circulation</i>) 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 dan Tekstur

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



Gambar 51. Konsep Warna PANTONE & Tekstur

Sumber: pantone.com dan 15design.com

Fungsi warna adalah membangun persepsi psikologis tertentu pada ruangan. Hal tersebut didukung dengan keberadaan tekstur yang menentukan aspek perabaan (*tactile*) dan kesan yang akan divisualisasikan seperti *rustic*, *elegan*, *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). Pemilihan dan kombinasi warna, dijadikan sarana penerjemahan konsep, sehingga ketika diaplikasikan dalam interior, atmosfer ruangan mengikuti konsep yang dipilih.

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.



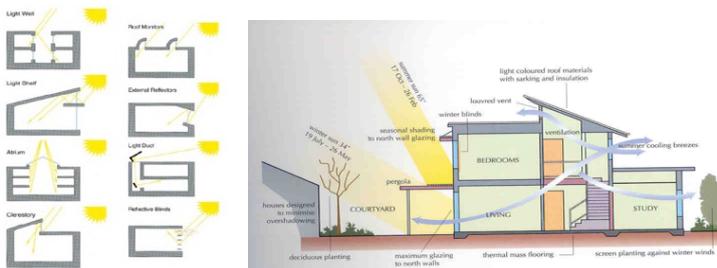
Gambar 52. Contoh Material Board

Sumber: 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 desain interior dalam konteks aplikasinya dapat dibagi menjadi furnitur pabrikan dan furnitur *custom*. Furnitur pabrikan dapat dilaporkan dengan mencantumkan katalog produk lengkap dengan spesifikasinya, sedangkan

custom dilaporkan dengan desain furnitur pada desain detail.



Gambar 53. Contoh Konsep Furnitur

Sumber: www.jennaburger.com

e. Konsep Utilitas

Konsep utilitas merupakan aplikasi konsep pada pemilihan elemen utilitas dalam interior.



Gambar 54. Contoh Konsep Utilitas

Sumber: agm2d.wordpress.com dan greenhome.osu.edu

Konsep utilitas dapat dipilih dengan penggunaan standar utilitas yang berhubungan

dengan aplikasi gubahan ruang dalam pengondisian 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 Aksesoris yang mengacu ke “*interior décor*”. Konsep Ekspresi Visual adalah aplikasi konsep dalam pemilihan karya seni (*artwork*) dan elemen pengindah dalam desain interior.



Gambar 55. Contoh Konsep Ekspresi Visual

Sumber: 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.

g. Teknis Infografik Konsep

Mahasiswa diberikan kebebasan mengembangkan kreativitas dalam memvisualisasikan keseluruhan konsep, tetapi tetap memerhatikan aspek informatif dan estetika. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan informasi mengenai keseluruhan hasil tahapan pradesain kepada masyarakat awam. Infografik adalah representasi visual informasi, data atau ilmu pengetahuan secara grafis. Grafik ini memperlihatkan informasi rumit dengan singkat dan jelas. Melalui infografik, desainer mampu mengembangkan dan mengomunikasikan konsep menggunakan satu simbol untuk memproses informasi.

Dalam teknik infografik konsep, seyogyanya diperlihatkan keseluruhan hasil penjabaran, penerjemahan visual dari konsep umum ke dalam konsep dasar sampai konsep perwujudan, tujuan dan kriteria desain. Dalam infografik, pengamat dapat melihat dan memahami secara jelas penjabaran konsep. Teknik infografik dibuat seartistik mungkin untuk menarik perhatian klien.

lain adalah melanjutkan desain skematik menjadi gambar yang lebih profesional sehingga layak dijadikan media presentasi bagi klien. Kegiatan desain konseptual menurut Grimley dan Love (2013) adalah sebagai berikut.

- 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 tiga 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 (Grimley and Love 2007, 22). Kadangkala klien susah membayangkan ataupun melihat gambar, maka diperlukan material asli untuk memperjelas maksud desainer. Material grafis ini bisa berupa *mood*

board atau *presentation board*, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 57. Contoh *Presentation Board*

Sumber: <http://www.wginteriors.com/>

17. Penyusunan Program Ruang

Proses desain interior pada intinya bukan hanya mendesain fisik interior bangunan, tetapi 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 hakikatnya juga mendesain “manusia” baik fisik, gerak, pikiran maupun perasaannya. Oleh karena itu, 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 pemrograman ruang. Pada tahapan ini, desainer interior layaknya seorang *programmer* komputer menyusun “kode-kode” dalam interior, agar pengguna beraktivitas sesuai dengan konsep yang telah dirumuskan.

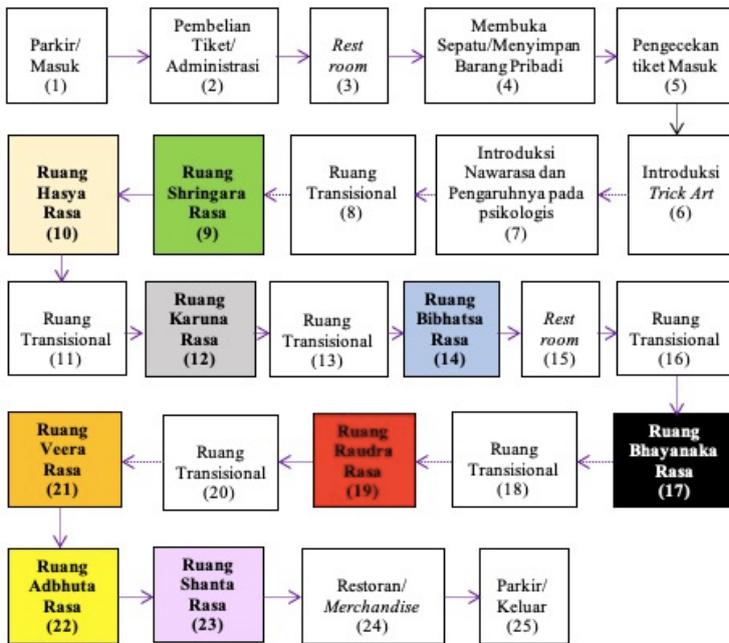
18. Skenario Aktivitas dan Analisis Kebutuhan Ruang

Langkah pertama dalam tahapan ini adalah skenario aktivitas yang dapat diartikan rencana pola aktivitas yang akan diimplementasikan pada ruangan. Pola aktivitas merupakan dasar dari perancangan 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 25. 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 and Wasista 2018)



Gambar 58. Contoh Diagram Skenario Aktivitas
 Sumber: (Noorwatha and 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 merentangkan tangan, ukuran tersebut ditentukan **(1,25 x 1,25 M=1,56M²)**. Besaran ruang didapat dengan menambahkan elemen besaran lingkaran tubuh manusia perseorangan, jumlah manusia yang beraktivitas, fasilitas sebagai elemen alat bantu manusia 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 ²	→	=M ²
Fasilitas =M ²		=M ² + Sirkulasi (>20%)
		=M ² (Besaran Ruang Ideal) ⁺

Keluaran jarak sirkulasi >20% disesuaikan dengan konsep yang tercermin melalui atmosfer ruang pada desain interior. Jika ditujukan untuk membuat pengunjung berdesakan sebagai konsekuensi atmosfer kedekatan antarpengunjung (contohnya diskotek), maka jarak tersebut sangat jauh di bawah 20%. Begitu sebaliknya jika ditujukan untuk memaksimalkan kondisi privat, maka mendekati 20%. Rumus analisis besaran ruang dijabarkan ke dalam tabulasi sebagai berikut.

Tabel 26. Contoh Analisis Besaran Ruang

No.	Ruangan/ Jumlah Civitas	Fasilitas				Daya tampung maksimal		Sirkulasi Total Sirkulasi (C) $C=(+20\% \times (A+B))$	Besaran Ruang Ideal (A+B+C)
		Jenis	Jumlah	Dimensi Standard	Total Dimensi (A)	Jumlah Individu Maks.	Dimensi (x1, 56) (B)		
1.	Lobby	Built-in Puff	2 unit (integrated)	2,4 mir	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)

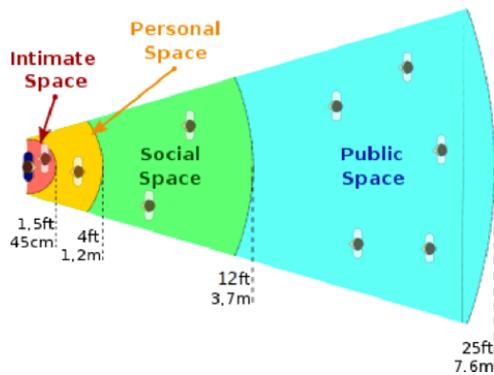
20. Bagan Organisasi Ruang

Bagan organisasi ruang merupakan kelanjutan proses dari besaran ruang. Bagan organisasi ruang disebut juga dengan *Interior Design Matrix Diagram*. Setelah besaran ruang ditentukan, selanjutnya akan ditentukan kedekatan antarruang yang berhubungan dengan

secara parsial, tetapi diperlukan dalam sistem operasional bangunan yang utuh.

21. Zonasi Ruang

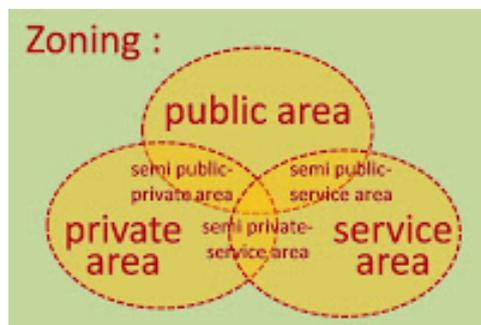
Zonasi atau zoning adalah pembagian area dalam interior yang bersifat umum, biasanya terbagi menjadi tiga area utama berdasarkan jarak proksemika manusia.



Gambar 60. Proksemika sebagai Dasar Zonasi
Sumber: semanticsscholar.org

Proksemika (*proxemics*) adalah ilmu yang mempelajari tentang jarak antarmanusia 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. Jarak tersebut menciptakan suatu gelembung ruang imajiner (*space bubble*) atau

bubble diagram bagi individu pengguna ruang, yang digunakan desainer untuk menentukan jarak dan besaran suatu 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 publik. Tiga area yang terdapat diantaranya yaitu “area semi *public-private*”, “area semi *private-service*” dan “area semi *public-service*”.



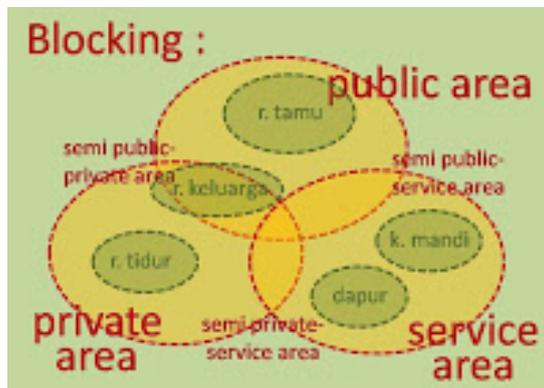
Gambar 61. Prinsip Pembagian Zona/Area

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 memengaruhi pengguna

ruang untuk beraktivitas dan mempersepsi suatu 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.

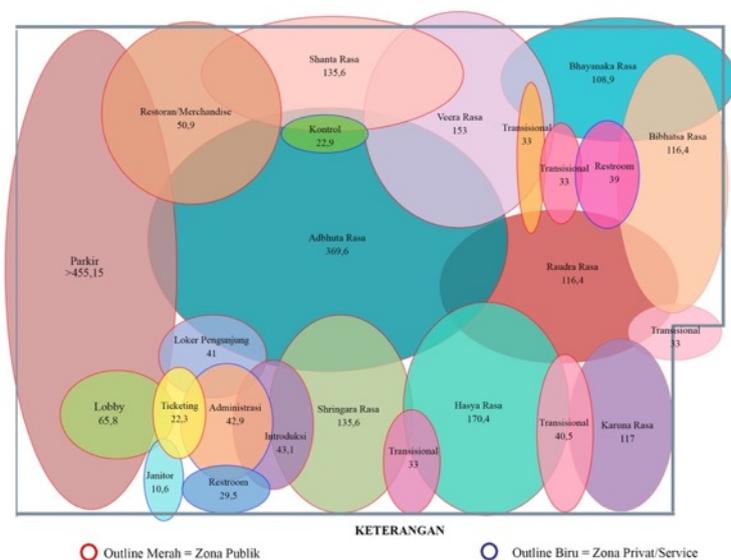


Gambar 62. *Blocking* dalam Desain Interior

Sumber: teraskami.com

Blocking merupakan pengembangan dari *zoning* yang lebih menggambarkan karakteristik suatu area. *Blocking* lebih menggambarkan aktivitas ruangan dan merupakan dasar

pembentukan ruangan. Proses *blocking* mengantarkan desainer untuk menciptakan *block plan* sebagai dasar dari *layout* sebuah interior. *Blocking* merepresentasikan hubungan kemeruangan antarruang dan telah menyiratkan fungsi masing-masing ruang meskipun masih secara umum.



Gambar 63. Contoh Zonasi
Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

Pada gambar zonasi digambarkan melalui gelembung kegiatan disesuaikan dengan besaran ruang, dibandingkan dengan keluasan ruangan total. Zonasi dibuat dengan menempatkan

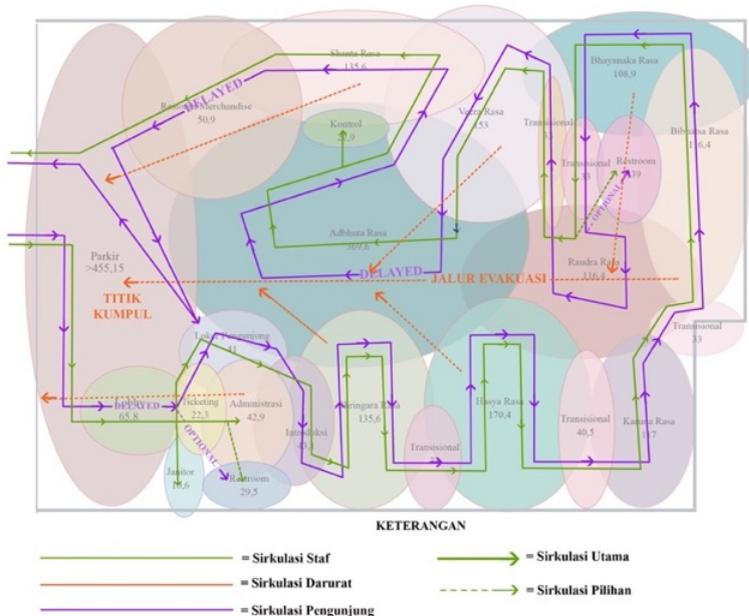
gelembung area yang dilengkapi besaran ruang per aktivitas yang dilangsungkan pada area tersebut. Zona dapat dibedakan berdasarkan jenis aktivitas atau sifatnya (publik, semi publik dan privat). Setiap gelembung dibedakan warnanya sehingga memperjelas peletakkannya. Mahasiswa hanya menggambarkan batasan pelingkup (*enclosure*) ruang saja, tanpa menggambar dinding di dalamnya.

22. Sirkulasi (*Wayfinding*)

Zonasi dan *blocking* sebagai dasar penentuan ruang juga memengaruhi 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 berupa sekuensial aktivitas dari keluar-masuk (*out-in*) dan masuk-keluar (*in-out*), berdasarkan aktivitas utama, berdasarkan inti (*core interior*) tersebut. Sirkulasi pilihan adalah alternatif

sirkulasi yang dilakukan pengunjung berdasarkan kebutuhan minor. Pada acuan bangunan gedung dan mitigasi bencana untuk interior nonresidensial wajib dipikirkan jalur darurat atau evakuasi.

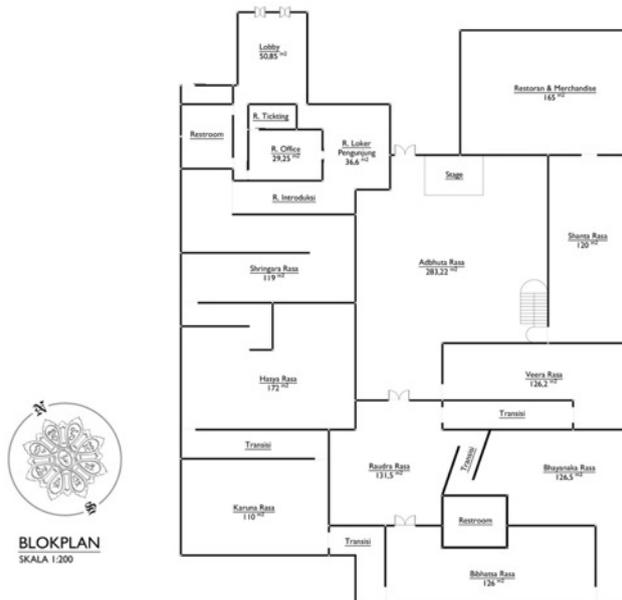


Gambar 64. Contoh Sirkulasi
 Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

23. Gubahan Ruang

Gubahan ruang (*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*

diperoleh dari gabungan zonasi dalam menentukan besaran ruang yang akan dibatasi dengan pembatas dan sirkulasi menentukan bukaan. *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 65. 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 hakikat keilmuan desain interior yang mengedepankan pengalaman manusia dalam ruang yang memengaruhi 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 kejutan (*element of surprise*) atau 'wow effect'. Desainer menambahkan unsur atmosfer yang menyentuh emosi manusia dan menegaskan karakteristik interior yang akan didesain.

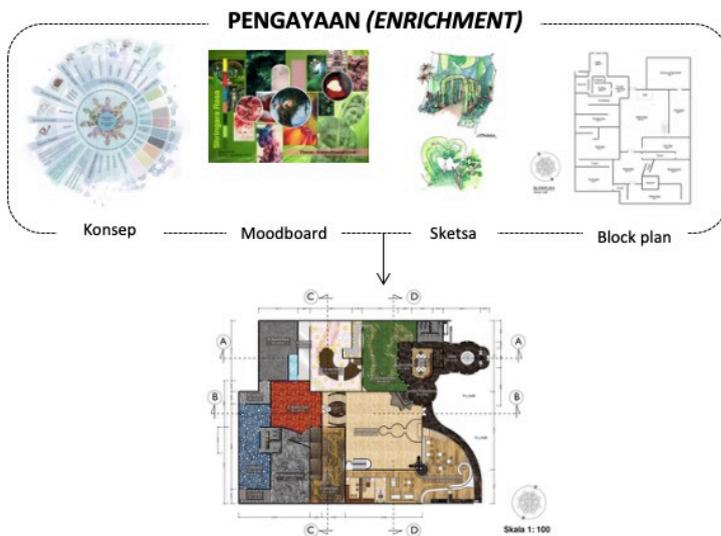
Strong (1998) membagi jenis atmosfer dalam interior menjadi beberapa karakter ruang, yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan *block plan*, yang diuraikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 27. Jenis Atmosfer dalam Desain Interior

Jenis Atmosfer Interior	Penjelasan
Tenang (<i>calm</i>)	Interior yang menenangkan, lingkungan damai yang ideal untuk beristirahat dengan santai.
Hidup (<i>lively</i>)	Sebuah interior yang menyegarkan kembali, sebuah lingkungan yang menyenangkan.
Bersahabat (<i>wellcoming</i>)	Sebuah lingkungan yang mengundang dan menggugah perasaan seseorang untuk memasukinya.
Pribadi (<i>private</i>)	Sebuah lingkungan yang menunjukkan sebuah perasaan ketertutupan.
Menghibur (<i>cheerful</i>)	Sebuah lingkungan yang gembira (<i>happy</i>) dan menyenangkan (<i>fun</i>).
Formal	Sebuah lingkungan yang menunjukkan sebuah ruangan yang terkesan formal.
Terbuka (<i>open</i>)	Sebuah lingkungan yang menunjukkan keleluasaan (<i>spaciousness</i>) dan kebebasan (<i>freedom</i>).
Menentramkan (<i>reassuring</i>)	Sebuah lingkungan yang seimbang yang menimbulkan sebuah rasa memiliki (<i>sense of belonging</i>). Tradisi.
Komunitas (<i>community</i>)	Sebuah lingkungan yang menunjukkan karakter kedaerahan (<i>domesticity</i>) dan kearifan lokal (<i>reliability</i>).
Penuh harapan (<i>hopeful</i>)	Sebuah tempat yang memberikan rasa optimistik, yang memberikan pandangan positif tentang masa depan.
Nyaman (<i>comfortable</i>)	Sebuah tempat yang menciptakan perasaan kehangatan (<i>warm</i>) dan kelembutan (<i>coziness</i>).
Simbolik	Representasi dari perasaan tertentu melalui lingkungan atau fitur dalam interior.
Emotif	Sebuah tempat yang memprovokasi kesan afektif atau menciptakan suatu kondisi emosi tertentu.

Sumber: Strong (1998)

Berdasarkan tabel di atas, maka pengembangan *block plan* menjadi *layout*, selain dengan menguji silang dengan konsep, juga dengan papan pemantik emosi *mood board* sebagai pemantik ‘rasa’ dalam interior, dituangkan dalam sketsa gubahan ruang sebagai cikal bakal *layout* yang ideal. Sehingga akan menghasilkan suatu *layout* yang memiliki kreativitas dan inovasi.



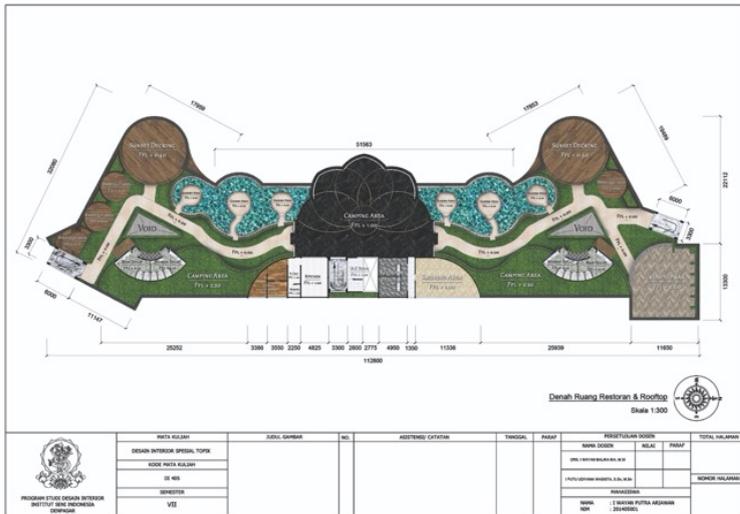
Gambar 66. Contoh Pengayaan
Sumber: Penulis (2020)

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. Desain *layout* menunjukkan 'potongan tampak atas' dari lantai, tanpa memperlihatkan fasilitas.



Gambar 67. Contoh Desain Layout Konseptual

Sumber: Ariawan (2018)

Pada desain *layout* terlihat pengembangan *block plan* menjadi *layout* yang memiliki nilai estetika

ruang. Tampak pada desain *layout* kreativitas, inovasi dan solusi kemeruangan desainer terhadap objek kasus.

Desain *layout* menunjukkan posisi pelingkup ruangan yang merupakan implementasi dari konsep desain. Teknis visualisasi menggunakan warna sehingga dapat dilihat harmonisasi warna yang akan diterapkan dalam interior.

25. Desain Penataan Fasilitas

Desain penataan fasilitas merupakan pengembangan dari desain *layout* dengan menambahkan fasilitas di dalamnya. Fasilitas yang dimasukkan pada desain penataan fasilitas adalah furnitur, perabot, *artwork* yang ditempatkan di lantai dan lain sebagainya.

Pada desain penataan fasilitas, keseluruhan interior telah tergambar seluruhnya, sehingga menggambarkan perencanaan penempatan interior secara komprehensif. Desain penataan fasilitas ini akan digunakan sebagai presentasi kepada klien untuk menggambarkan keseluruhan peletakan elemen interior skala skalatis dan sepresisi mungkin. Desain penataan fasilitas pada desain konseptual hanya menempatkan informasi dimensi

26. Potongan

Potongan pada desain konseptual dibuat dengan skalatis dan telah menunjukkan sisi bagian dalam bangunan. Potongan (*section*) dalam desain interior menggambarkan secara vertikal kondisi ruang per ruang sehingga mendapatkan gambaran kondisi interior yang didesain secara representatif.



Gambar 69. Contoh Potongan Desain Konseptual

Sumber: (Ariawan 2017)

Potongan minimal dibuat empat (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. Sebaiknya desain fasad, selain mengundang orang untuk masuk ke dalam, sedikit tidaknya menggambarkan bagaimana interior di dalamnya. Aspek kesatuan antara ruang luar dengan ruang dalam ditunjukkan pada desain fasad.



Gambar 70. 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 perspektif dalam desain konseptual dapat dibuat dengan teknik buatan tangan (*handdrawing*), perangkat lunak digital ataupun *digital retouch*. Oleh karena itu, pentingnya gambar perspektif dalam menentukan sukses atau tidaknya sebuah proyek desain ketika dipresentasikan, maka mahasiswa wajib mengembangkan dirinya dalam gambar perspektif baik dengan teknik *handdrawing* ataupun digital.

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, gambar tangan juga memiliki keunggulan kecepatan dibandingkan dengan digital. Kemampuan *handdrawing* wajib selalu dilatih karena membantu desainer mengembangkan intuisi arstistiknya dan komunikasi visual idenya.



Gambar 71. Contoh Gambar Perspektif Digital
Sumber: (Ariawan 2017)

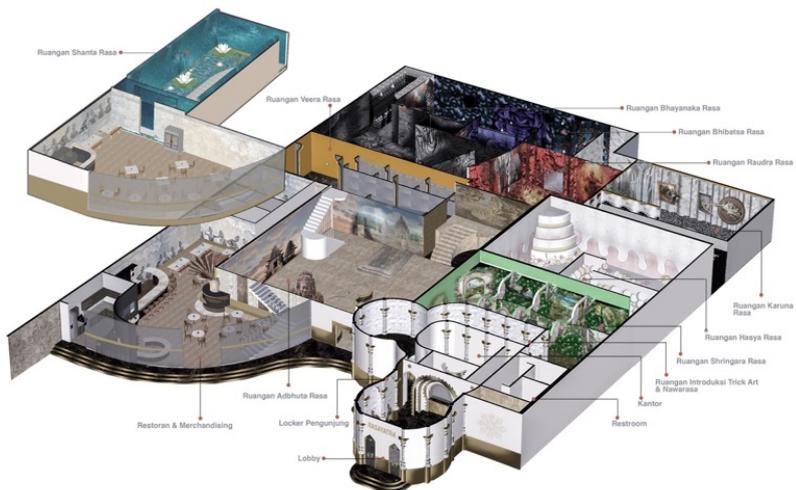
Gawai gambar berupa tablet juga memungkinkan desainer menggambar sketsa perspektif secara digital. Salah satu keunggulan sketsa perspektif secara *hand drawing* adalah kecepatan dan hasilnya yang lebih personal artistik dibandingkan dengan hasil olahan *software* grafis. Desainer juga dapat menggabungkan antara sketsa digital dengan *me-retouch* lagi menggunakan *software* grafis, sehingga hasilnya lebih maksimal.



Gambar 72. Contoh Perspektif Handdrawing
Sumber: www.designstack.com

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.

Aksonometri adalah sebuah sebutan umum untuk pandangan yang dihasilkan oleh garis-garis proyeksi suatu benda. Dalam penggambaran ini garis-garis pemroyeksi ditarik tegak lurus terhadap bidang proyeksi. Aksonometri merupakan salah satu modifikasi penggambaran satu bentuk yang berskala.



Gambar 73. Contoh Gambar Aksonometri
Sumber: (Noorwatha and Wasista 2018)

Gambar aksonometri berguna untuk dapat lebih menjelaskan bentuk suatu bangunan, baik itu bentuk bangunan seutuhnya, potongan bangunan yang memperlihatkan struktur atau interiornya, detail bagian bangunan atau sampai menunjukkan skema utilitas suatu bangunan (Lab. Gambar dan Perencanaan Universitas Hasanuddin, 2011)). Oleh karena itu, 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. *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, *mokeup* dan *sample* sebagai produk jadi percontohan dengan skala 1:1.



Gambar 74. Contoh Maket dan Simulasi 3D

Sumber: ghaliemarket.com dan
www.youtube.com/watch?v=qcS9Jk49H3w

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).

J. TAHAP 5: OUTPUT-EVALUASI DAN PENGEMBANGAN DESAIN

Evaluasi dan pengembangan desain merupakan tahapan paling akhir pada metode desain *Rachana Vidhi*. 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 izin bangunan (IMB) dan izin prinsip lainnya.

30. Evaluasi dan Pengembangan Desain

Tahapan evaluasi adalah pencataan hasil *review*, kritikan dan masukan bagi pengembangan desain selanjutnya. Pada proses perkuliahan dengan metode *project base learning*, evaluasi dilakukan oleh dosen yang menyimulasikan 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 tentang 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 empat hal berikut.

- a. **Brief dari klien** yaitu setiap masukan dan kritikan oleh klien sebagai pihak eksternal. Mahasiswa sebagai desainer dapat menguji silang 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 dan konstruksi** yaitu detail teknis dan konstruksi yang belum terakomodir dalam desain konseptual akibat kurangnya pengetahuan 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 pengembangan desain.

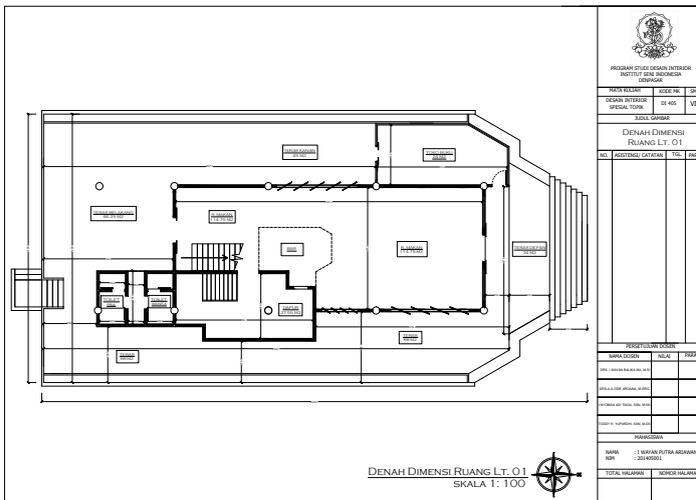
- c. Budget** yaitu keterbatasan dana dalam proses perwujudan di lapangan atau kondisi ekonomi dari klien. Kadangkala sebuah desain yang bagus dan ideal terkendala dengan keterbatasan dana ketika akan diwujudkan. Maka dari itu setelah proses evaluasi, desainer merombak desain sesuai *budget*, tetapi sedapat mungkin mempertahankan konsep sebagai solusi dasar dan hasil pengolahan berpikir desainer.
- d. Deadline/skala prioritas** yaitu keterbatasan waktu yang dimiliki dalam penyelesaian proyek. Keterbatasan waktu memengaruhi teknis pengerjaan desain sehingga terwujud. Proses perwujudan desain dipengaruhi oleh faktor manusia (insan pembangun), ketersediaan material, lokasi, tingkat kesulitan dan faktor teknis serta nonteknis lainnya yang membutuhkan skala prioritas pengerjaan jika berhadapan dengan waktu. Perubahan desain dilakukan sebagai penghematan waktu dalam pengerjaannya.

31. Desain Pengembangan

Tahapan pengembangan desain dilakukan setelah tahapan evaluasi yang didapat dari beberapa pihak tersebut. Mahasiswa sebagai desainer mulai mengerjakan desain pengembangan yang bersifat teknis. Desain pengembangan wajib bersifat informatif yang dilengkapi dengan skala, keterangan dan hal-hal teknis yang mengikat, disesuaikan dengan standar gambar teknik yang berlaku internasional.

a. Desain Layout

Desain *layout* pada desain pengembangan selain tidak diwarnai, juga dibuat dengan skalatis dengan mengikuti kaidah gambar teknik interior.

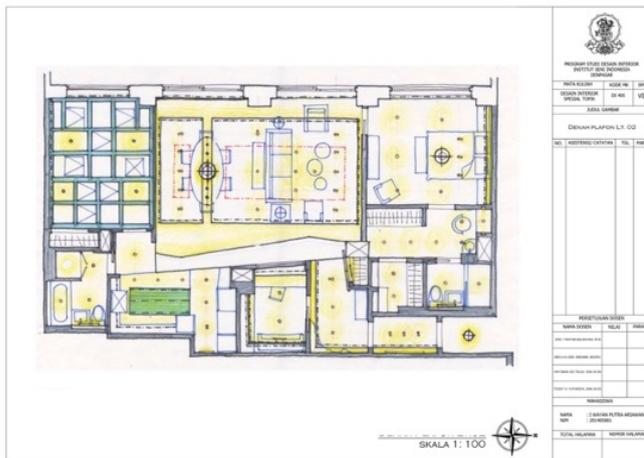


Gambar 75. Contoh Desain Layout
Sumber: (Ariawan 2018)

Desain fasad pada desain pengembangan dibuat dengan standar gambar teknik yang skalatis dengan keterangan yang mendetail, sehingga dapat memandu insan pembangun untuk membangunnya.

f. Desain Utilitas

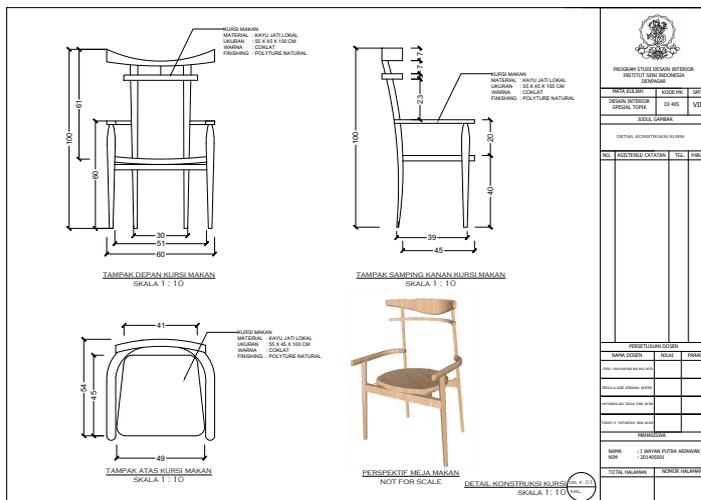
Desain utilitas menginformasikan peletakan elemen utilitas interior yang dikembangkan mahasiswa dalam gubahan interiornya, baik pencahayaan (lokasi dan kuantitas titik lampu), penghawaan, sistem deteksi kebakaran (*smoke detector*), sistem penyiram api (*water sprinkler*) alami serta akustika.



Gambar 80. Contoh Desain Utilitas
 Sumber: dikembangkan dari barrygoralnick.com

g. Desain Fasilitas

Desain fasilitas menginformasikan detail desain furnitur yang dirancang (*customed*) mahasiswa sebagai bagian dari desain interior keseluruhan, bukan fasilitas pabrikasi yang dapat dibeli langsung dari penyedia. Desain fasilitas digambarkan dengan mengikuti prinsip gambar proyeksi, pada setiap peletakan tampak dari fasilitas yang digambar. Minimal, memuat tampak depan, tampak samping, tampak atas, potongan, perspektif dan detail. Setiap desain fasilitas dibuat sedetail mungkin, untuk memudahkan tukang membuat fasilitas tersebut.



Gambar 81. Contoh Desain Fasilitas
Sumber: (Ariawan 2018)

Perbedaannya dengan desain konseptual adalah informasinya yang mendetail dan skalatis serta tanpa diwarnai pada struktur interior.

k. Perspektif/3D Image

Perspektif/3D *image* pada desain pengembangan memberikan gambaran pengembangan desain dari desain konseptual. Fungsinya untuk memberikan visualisasi sejauh mana pengembangan desain yang telah dilakukan.



Gambar 85. Contoh Gambar Perspektif/3D Image
 Sumber:(Ariawan 2018)

32. Desain Detail (*Detail Drawing*)

Kualitas hasil akhir sebuah proyek desain interior selain ditentukan oleh estetika visual desain juga ditentukan oleh detail setiap

elemennya. Dalam detail terlihat bagaimana seorang desainer interior menguasai bidang perancangannya secara personal-kreatif yang berimbas 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. Inesita Sunandirjaya (2017) memaparkan bahwa pemikiran tentang desain detail 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 desain. Detail 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 (iaijakarta.org). Penerapan desain detail tidak serta merta mengacu ke pemahaman dekorasi semata, tetapi lebih ke perhatian khusus pada salah satu

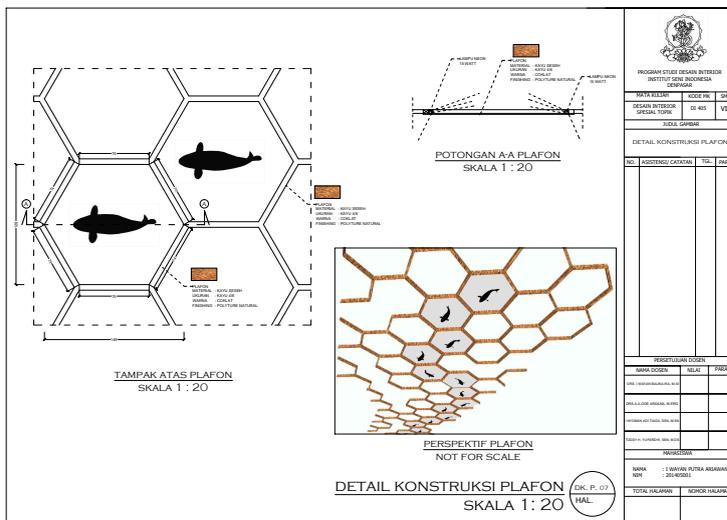
elemen interior dalam menguatkan aspek kebaruan (*novelty*) dan keautentikan seorang desainer. Selain itu juga, dengan penerapan detail, desainer dalam mengerjakan proyek juga memberikan nilai tambah khususnya pada masyarakat sekitar. Detail yang dibuat secara *hand made* dan kekriyaan (*craftmanship*) khusus akan secara langsung memberdayakan para seniman, tukang dan karyawan lokal. Secara tidak langsung desainer juga melestarikan budaya ketukangan daerah setempat.

Desain detail dalam desain pengembangan 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 dirancangnya 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 86. 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 suatu hasil desain interior.

evaluasi terhadap keseluruhan daya serap mahasiswa mengenai konten pembelajaran.

John Christopher Jones menyebutkan sebagai evaluasi bukunya pada tahun 1970, bahwa metode desain digunakan untuk mengomunikasikan desain Anda dengan orang lain, untuk memahami diri sendiri dari desain Anda sendiri, dan juga untuk menjaga beberapa jejak desain untuk masa depan. Metode desain dapat diartikan sebagai teknik yang memungkinkan orang mendesain sesuatu, melampaui ide pertama, menguji desain dalam penggunaan atau simulasi, berkolaborasi dalam kegiatan kreatif, memimpin kelompok desain dan untuk mengajar serta belajar mendesain. Suatu metode dapat berupa apa saja yang digunakan seseorang saat mendesain: membuat sketsa desain alternatif, menghitung apa yang dianggap sebagai parameter utama, curah pendapat formal (dan klasifikasi hasil), inkubasi kreatif (mengendapkan seluruh informasi agar memunculkan ide yang segar), mengeluarkan kuesioner, mengevaluasi desain awal dalam 'kelompok afirmatif' dan, yang paling penting, mengamati dan mengalami sendiri penggunaan desain yang ada atau baru (dalam kehidupan nyata

atau dalam simulasi). Metode desain adalah tindakan apa pun yang diambil desainer, yang dianggap sesuai dan mendukung pada proses desain interior yang ideal.

Metode *Rachana Vidhi* digunakan sebagai konten pembelajaran studio desain pada mata kuliah utama, berusaha memberikan simulasi pengalaman mendesain sesuai dengan industri desain interior. Sekaligus menerapkan standar pendidikan tinggi dalam proses pembelajarannya. Harapannya kualitas *outcomes* mahasiswa semakin meningkat dalam mencapai profil lulusan.

BAB V PENUTUP

"Innovation is often the ability to reach into the past and bring back what is good, what is beautiful, what is useful, what is lasting."-**Sister Parish**

A. Simpulan

Metode desain interior *Rachana Vidhi* sebagai kebutuhan konten pembelajaran studio desain pada mata kuliah utama di Jurusan/Program Studi Desain Interior ISI Denpasar, telah diskemakan sebagai panduan bagi mahasiswa. Metode tersebut menggunakan kerangka dasar dari tahapan organisasi profesi HDII sebagai sinergi antara akademisi dengan organisasi profesi. Metode tersebut juga menyeimbangkan pengetahuan dan kemampuan antara akademisi dan praktisi dengan paradigma "*research based design*".

Dalam konteks pengembangan budaya, metode desain interior *Rachana Vidhi* telah mengisinya pada tahapan pradesain khusus pada langkah nomor 15 yaitu eksplorasi budaya, sebagai bagian dari penyusunan konsep desain interior. Sinergi dengan Revolusi Industri 4.0 pada metode desain interior *Rachana Vidhi* diterapkan pada tahapan input, pradesain, desain konseptual dan pengembangan desain. Aplikasi revolusi industri

4.0 yang digunakan adalah untuk *insight searching*, *data collecting* dan juga *modelling*. Metode desain interior *Rachana Vidhi* diharapkan menjadi panduan dalam proses pembelajaran pada studio desain, demi meningkatkan kualitas profil lulusan. Namun, metode tersebut tetap membuka ruang untuk evaluasi dan pengembangan agar lebih praktis digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajarannya.

B. Saran

Penulis juga memberikan saran baik untuk lembaga, akademisi maupun profesional untuk pengembangan materi bahasan penelitian ini atau topik penelitian secara umum antara lain sebagai berikut.

1. Desain interior berbasis budaya merupakan topik penelitian desain yang mengemuka di tengah era kesejagatan. Hal tersebut memerlukan penelitian yang berkelanjutan untuk menghasilkan desain yang merevitalisasi objek dan nilai budaya, sekaligus menawarkan desain interior yang berkarakter sebagai nilai tambah desain Indonesia dalam persaingan desain tingkat dunia.

2. Revolusi industri 4.0 merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan untuk meneguhkan profesi desain interior. Salah satu wacana yang penting adalah kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi informasi yang semakin berkembang.
3. Metode *Rachana Vidhi* bukanlah suatu formula yang bersifat kaku (*rigid*). Metode tersebut tetap membuka peluang pengembangan, khususnya dalam hal penyederhanaan tahapan agar lebih praktis dan efisien.
4. Porsi pengembangan budaya pada metode *Rachana Vidhi* masih bisa dikembangkan, khususnya dalam sinergi antara metode penciptaan tradisional. Metode *Rachana Vidhi* masih total mengadopsi metode desain modern, belum mengadopsi sepenuhnya metode penciptaan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeiza, N. A. (2015). *Strategic Interior Design*. Dubai: PIS-Dubai.
- Ardana, I. G. (2016). *Panduan Penyusunan Laporan Tertulis Karya Desain (unpublished)*. Denpasar: FSRD ISI Denpasar.
- Ariawan, I. W. (2017). *Eksplorasi Melukat sebagai Inspirasi dalam Desain Interior Spa Villa Air Bali Boutique Resort & Spa*. Denpasar: Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar.
- Ariawan, I. W. (2018). *Desain Interior Restoran Sushi Kawe Bergaya Hybrid Jepang-Bali Konsep The Power of Crystal Water*. Denpasar: Jurusan/Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar.
- Armayuda, E. (2016). Pendekatan Gaya Visual Topeng Malangan sebagai Adaptasi dalam Perancangan Karakter Visual. *Jurnal Desain Vol. 3 Mei 2016*.
- Ayatrohaedi. (1985). *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- BEKRAF. (2017). *Trend Forecasting dalam Bidang Desain Interior 2017-2018-Grey Zone*. Jakarta: BEKRAF.
- Binggeli, C. (2003). *Building Systems for Interior Designers*. New York: Willey.
- Bono, E. d. (1992). *Serious Creativity: Using The Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. New York: Harper Collins Publishers.
- Bosch, F. D. (1952). *Local Genius en Oud-Javanese Kunst*. Batavia: Mededelingen der Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen.
- Bramston, D. (2008). *Basics Product Design: Idea Searching*. London: Bloomsbury Academic.
- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and the human sciences*. New York: John Willey & Sons.
- Celaschi, F. (2017). Advanced design-driven approaches for an Industry 4.0 framework: The Human-Center Dimension of the Digital Industrial

- Revolution. *Strategic Design Research Journal* 10(2) May-August , 97-104.
- Ching, F., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated* . New Jersey: John Willey & Sons. Inc.
- CIDA. (2010, March). *Council for Interior Design Accreditation (CIDA)-Professional Standards (2014)*. Retrieved July 3, 2020, from <https://www.accredit-id.org/wp-content/uploads/2010/03/Professional-Standards-2014.pdf>
- Curry, A., Flett, P., & Hollingsworth, I. (2006). *Managing Information and Systems: The Business Perspective*. Oxon: Routledge.
- Cross, N. (1993). A History of Design Methodology. In M. J. (Eds.), *Design Methodology and Relationships with sciences* (pp. 15-27). Berlin: Kluwer Academic Publishers.
- Cuthbert, A. R. (2013). Vernacular Transformations Context, Issues, Debataes. In G. A. Suartika, *Vernacular Transformation: Architecture, Place and Traditiona*. Denpasar: Pustaka Larasan dan Udayana University Master's Program.
- Dirjen Belmawa Kemristekdikti. (2016). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Dirjen Belmawa Kemristekdikti.
- Dorst, K. (2004). On The Problem of Design Problems-Problem Solving and Design Expertise. *The Journal of Design Research* 4(2) 2004.
- Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing Cultural Study: 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.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (2008). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Basel, Switzerland: Birkhauser Verlag AG.
- FSRD ITB. 2013. *Dokumen Kurikulum 2013-2018 Program Studi: Program Studi Desain Interior Lampiran II*. Bandung: FSRD ITB.

- Galford, G., Hawkins, S., & Hertweck, M. (2015). Problem-Based Learning as a Model for the Interior Design Classroom: Bridging the Skills Divide Between Academia and Practice. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning Volume 9 Issue 2*.
- Gelebet, I. N. (1985). *Arsitektur Tradisional Daerah Bali: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah 1981/1982*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ghazali, A., & Nadinastiti. (2015). *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi.
- Grady, J. O. (1995). System Engineering Planning and Enterprise Identity. *Taylor & Francis*.
- Green, O. J. (2014). *Towards Critical Regionalism in Interior Design*. New South Wales: UNSW Australia.
- Grimley, C., & Love, M. (2007). *The Interior Design Reference + Specification Book*. Massachusetts: Rockport Publishing.
- Haddad, R. (2013). Research and Methodology for Interior Designers. *2nd World Conference on Design and Education (DAE)*.
- Hadijyanni, T. (2008). Beyond Concepts: A Studio Pedagogy for Preparing Tomorrow's Designer. *International Journal of Architectural Research 2(2) July 2008*.
- Hardhika, H. (2017). Sejarah Desain Interior Indonesia: Sebuah Frasa Utopia? hanggahardhika.wordpress.com.
- Hendriyana, H. (2009). *Metodologi Artefak Budaya Fisik (Fenomena Bidang Visual Bidang Seni)*. Bandung: Sunan Ambu STSI Bandung Press.
- Heskett, J. (2005). *Design: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Hoad, T. F. (1996). *The Concise Oxford Dictionary of English Etymology*. Oxford: Oxford University Press.
- Hsu, C., Chang, S., & Lin, R. (2012). A design Strategy for Turning Local Culture into Global Market

- Products. *International Journal of Affective Engineering* 12(2), 275-283.
- Jones, J. C. (1970). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Wiley & Sons.
- Karlen, M. (2009). *Space Planning Basics*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Khamadi, & A. Senoprabowo. (2015). *Model Adaptasi Permainan Macanan ke dalam Perancangan Permainan Digital sebagai Upaya Pelestarian Budaya Permainan Tradisional*. Universitas Dian Nuswantoro.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. (2014). *Designing Interiors*. Hoboken-New Jersey: John Wiley & 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.
- Kubba, S. (2009). *LEED Practices, Certification and Accreditation Handbook*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Kumar, V. (2013). *101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Kusumarini, Y. (2005). Unsur Desain (Spesifik) dalam Pembelajaran Dasar Desain Interior. *Dimensi Interior* 3(1) Juni 2005, 31-43.
- Larasati, P. (2009). *Regionalisme dalam Arsitektur*. Retrieved Mei 18, 2017, from prestylarasati.wordpress.com/2009/02/02/regionalisme-dalam-arsitektur
- 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.
- 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.

- Lloyd, P. (2019). You make it and you try it out: Seeds of Design Discipline Futures. *Design Studies* 65 (2019), 167-181.
- Loong, S. J. (2017). *Site Analysis Presentation Ed Gorup (1)*. Retrieved from slideshare.net: www.slideshare.net/siewjohnloong/site-analysis-presentation-ed-goupr-1
- Marizar, E. S. (2005). *Designing Furniture: Teknik Merancang Mebel Kreatif; Konsep, Solusi, Inovasi dan Implementasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Matsushashi, N., Kuijer, L., & De Jong, A. (2009). A Culture-Inspired Approach to Gaining Insights for Designing Sustainable Practices. *proceedings of the 6th International Symposium on Environmentally Conscious Design and Inverse Manufacturing*. Sapporo: ISECDSP.
- Mehrabian, A., & Russell, J. (1974). *An approach to environmental psychology*. Cambridge: MIT Press.
- Muhammad, A. N. (2012, July 7). *Membingkai Keindahan Panorama Alam dengan Vista*. Retrieved from properti.kompas.com: properti.kompas.com/read/2012/07/07/13084457/Membingkai.Keindahan.Panorama.Alam.dengan.Vista
- Mukti, B. A. (2014). *Perancangan Interior Wisma Ken Tea sebagai Sarana Agro Wisata Kabupaten Blitar*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Nielson, K., & Taylor, D. (2011). *Interiors: an Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Noegroho, W. (2017, June 25). *englishforsma.com*. Retrieved Desember 21, 2017, from englishforsma.com: https://englishforsma.com/__trashed/
- Noorwatha, I. D., & Adi Tiaga, I. (2014, Nopember). Peciren Bebadungan: Studi Identitas Arsitektur Langgam Denpasar. *Jurnal Segara Widya*, 2(2).
- Noorwatha, I., & Wasista, I. (2018). *Rasayatra: Eksplorasi Estetika Hindu 'Nawarasa' sebagai Sarana Edukasi Psikologis pada Desain Interior Museum Interactive Trick Art*. Denpasar: LP2MPP ISI Denpasar.

- Noorwatha, I. K. (2018). *Pengantar Konsep Desain Interior*. Denpasar: LP2MPP ISI Denpasar.
- Noorwatha, I. K. (2020). Penekanan Culturepreneurship dalam Pendidikan Desain Interior ISI Denpasar Menyongsong 'Bali Era Baru'. *ENVISI Arsitektur Interior* (pp. 112-122). Surabaya : Universitas Ciputra.
- Nugraha, A. (2010). *Transforming Tradition for Sustainability Through 'TCUSM'*. Helsinki: Alvar Aalto University.
- Nugroho, M. T. (2019). Industri Kreatif Berbasis Budaya Peluang dan Tantangan di Era Industry 4.0. *Seminar Nasional IENACO 7-2019*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Osborn, A. F. (1963). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving*. USA: Scribners.
- Papanek, V. (1995). *The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design*. Singapore: Thames & Hudson.
- Piotrowski, C. M. (2016). *Designing Commercial Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Postell, J. (2012) *Furniture Design*, New Jersey: John Wiley & Sons
- Power, J. (2014). *Interior Space: Representation, Occupation, Well-Being and Interior Design*. Barcelona: ELISAVA Escola Superior de Disseny.
- Prasetya, R. D. (2013). Peran Aktif Desainer Interior dalam Pengembangan Industri Kreatif, *Jurnal Lintas Ruang Vol. 3 Nomor. 1 2013, 21-27*
- Purisari, R., Safitri, R., Permanasari, E., & Hendola, F. (2017). Green Architecture Approach on Mosque Design in Cipendawa Village, Cianjur, West Java-Indonesia. *The 2nd International Conference on Civil Engineering and Materials Science*.
- 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.
- Raharja, I., Artadi, I., & Maharani, I. (2012). *Rekontekstualisasi Keunggulan Lokal Taman*

- Peninggalan Kerajaan-Kerajaan di Bali Pada Era Globalisasi*. Denpasar: FSRD ISI Denpasar.
- Raharja, I. G. (2017). *Menggali Mengembangkan Keunggulan Lokal dalam Desain Interior*. Denpasar, Bali, Indonesia.
- Rais, M. (2010). *Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*. *Seminar Nasional Pendidikan, Teknologi dan Kejuruan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rathod, Y. (2014). *Methods of Representation in Interior Design Practices: An Inquiry of the Design Process*. Gujarat: CEPT University.
- Rengel, R. (2014). *Shaping Interior Space*. London: Bloombury Academic.
- Restrepo, F., & Marquez, I. (2013). *The Orange Economy: An Infinite Opportunity*. New York: Inter-American Development Bank.
- Rohadi. (2017). *Sekilas Tentang Proses Sertifikasi Keahlian (SKA) HDII di Bali*. *Seminar Kode Etik dan Sertifikasi Keahlian (SKA) HDII*. Denpasar: HDII Pusat.
- Rubin, Z. L. (2012). *A Framework for Cross-Cultural Product Design: The Designer's Guide to Cultural Research and Design*. Georgia: The Georgia Institute of Technology.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. (2001). *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sachari, A. (2007). *Budaya Visual Indonesia: Membaca Makna Perkembangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia Abad ke-20*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Samsudin. (2016). *Local Genius dalam Revolusi Mental Bangsa Pasca Reformasi*. *Nuansa 9(1)*.
- Santosa, A. (2005). *Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior*. *Jurnal Dimensi Interior 3 (2)*, 111-123.
- Seitamaa-Hakkarainen, P., & Hakkarainen, K. (2000). *Visualization and Sketching in the Design Process*. *Design Journal*.
- Sherwin, D. (2010, December 28). *Designing the Design Problem*. Retrieved from www.slideshare.net:

<http://www.slideshare.net/frogdesign/designing-the-design-problem>

- Skeat, W. W. (1993). *The Concise Dictionary of English Etymology*. Herfordshire: Wordsworth Reference.
- Snyder, J. C., & Catanese, A. J. (1979). *Introduction to Architecture*. (J. C. Snyder, & A. J. Catanese, Eds.) New York: McGraw-Hill.
- 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>
- Strong, R. (1998). *Interior Design: Psychology and the Creation of Environmental Experience*, Liverpool: University of Liverpool
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sully, A. (2015). *Interior Design: Conceptual Basis*. Switzerland: Springer.
- SRI. (2005). *History Corner*. SRI Alumni Association. SRI Alumni Association.
- Tohjiwa, A. D. (1998). *Teori Arsitektur 3*. Jakarta: Penerbit Gunadharma.
- Tohjiwa, A. D. (2014). *Regionalisme dalam Arsitektur*. Retrieved from gunadharma.ac.id:
http://staffsite.gunadharma.ac.id/agus_dh/
- Tjandra, E., & Santoso, I. (2018). Metodologi Heutagogi dalam Perspektif Keilmuan di Bidang Desain Interior pada Era 4.0. *Seminar Nasional Seni dan Desain Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0*. Surabaya: FIB Unesa.
- Ulrich, K. T. (2011). *Design: Creation of Artifacts in Society*. Pennsylvania: University of Pennsylvania.
- Ustaomeroglu, A., Aydintan, E., Erbray, M., Kucuk, P., & Sadiklar, Z. (2015). The Impact of Basic Design Studio Courses on Interior Design: KTU Model. *7th World Conference on Educational Sciences, (WCES-2015), 05-07 February 2015, Novotel*

Athens Convention Center, Athens, Greece.
Athens: World Conference on Educational Sciences.

- Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Ven, C. V. (1995). *Ruang dalam Arsitektur*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wardani, L. K. (2003). *Berpikir Kritis Kreatif (Sebuah Model Pendidikan di Bidang Desain Interior) Vol. 1*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Walker, J. A. (2010). *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Waring, A. (1996). *Practical Systems Thinking*. London: International Thomson Business Press.
- Wicaksono, A. A. & Trisnawati, E. (2014). *Teori Interior*, Jakarta: Griya Kreasi
- Widiastuti, I. (2010). *Silabus AD065 Mata Kuliah Introduction to Anthropology in Architecture*. Bandung: ITB Bandung.
- Widodo, P. (2006). *Mengungkap Estetika Tersembunyi pada Bangunan Tradisional Batak untuk Menemukan Sistem Perbandingan Ukuran Studi Kasus: Batak Toba dan Batak Karo*. Bandung: ITB Bandung.
- Xufang, L. (2014). Regional Culture Expressed in Modern Architecture Design. *Journal of Cross-Cultural Communication Vol. 10, No. 6, 2014*, 148-158.
- Yoshino, K. (2010). Malaysian Cuisine: A Case of Neglected Culinary Globalization. In J. Farrer, *Globalization, Food and Social Identities in the Asia Pasific Region*. Tokyo: Sophia University Institute of Comparative Culture.
- Yudiantini, N. M. (2003). Balinese Traditional Landscape. *Jurnal Permukiman Natak 1(2) Juni 2003*, 52-108.
- Yupardhi, T., & Waisnawa, I. (2017). *Studi Penerapan Identitas Budaya Bali dalam Desain Interior Bangunan Komersial di Kota Denpasar*. Denpasar: LP2MPP ISI Denpasar.
- Yusnaini, & Slamet. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program*

*Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 12
Januari 2019. Palembang: Universitas PGRI
Palembang.*

Zhen, H. (2016). Teaching Reform and The Method of Interior Design for The Higher College, *International Conference on Education, Sports and Management Engineering (ICESAME 2016)*

INDEKS

- 3 dimensi, 341
- abstrak, 283, 287, 291, 292
- akademisi, 280
- akses, 190, 192, 205, 230, 243, 247, 284, 331
- aktivitas, 231, 261, 264, 266
- Alvar Aalto, 303
- analisis, 10, 53, 141, 144, 146, 235, 237, 269, 271, 274, 275, 278, 295, 304
- area properti, 188, 202, 205
- aroma, 202, 204
- arsitektur, 52, 101, 103, 107, 108, 109, 112, 115, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 128, 130, 132, 133, 135, 136, 137, 138, 139, 149, 299
- arsitektur modern, 101
- Arsitektur Modern, 108
- arsitektur tradisional Bali, 116
- arsitektural, 263, 265
- artefak, 265, 314, 315, 316, 322, 323, 324
- artistik, 283, 301
- asimetris, 330
- atmosfer, 306, 308
- atmosfer ruang, 202
- Bali Aga, 103, 119, 122, 133
- Bali Arya, 103, 133
- Bali Mula, 103, 133
- bangunan, 51, 62, 68, 74, 80, 82, 84, 85, 87, 95, 103, 109, 123, 128, 130, 134, 137, 139, 182, 183, 186, 188, 189, 192, 193, 195, 196, 197, 198, 199, 201, 205, 207, 209, 211, 212, 217, 222, 224, 225, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 236, 240, 243, 244, 247, 248, 251, 255, 259, 260, 265, 312, 315, 316, 320, 331, 343, 349, 368, 375, 378, 393
- Bauhaus, 312
- bentuk, 300, 310
- Berpikir rasional, 179
- bisnis, 183, 184, 238
- brand*, 105, 107, 267
- branding, 99, 110
- Brief, 379
- budaya, 99, 101, 102, 104, 105, 106, 107, 110, 112, 115, 116, 120, 121, 122, 137, 139, 140, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 281
- Budaya fisik, 141
- budget, 380
- built interior*, 187
- cashless*, 325
- citra, 178, 180, 264
- civitas, 183, 212, 213, 215, 218, 231, 237, 265, 267, 281, 331, 332, 333, 344, 346, 368
- dekorasi, 102, 134, 264, 309
- denah, 341
- Department of Fine Arts, 312
- Desain, ii, 172, 173, 175, 180, 184
- desain interior, 172, 174, 180, 181, 183, 186, 187, 195, 199, 202, 207, 208, 210, 211, 220, 221, 224, 227, 229, 230, 232, 236, 237, 247, 248, 250, 251,

253, 255, 256, 257, 258,
 259, 261, 263, 265, 267,
 268, 280, 281, 292, 301,
 304, 305, 306, 309, 311,
 312, 314, 316, 319, 324,
 325, 326, 334, 335, 338,
 343, 356, 358, 361, 366,
 367, 368, 369, 374, 376,
 378, 387, 389, 392, 394,
 396, 397
 desain skematik, 340, 341
 desainer, 44, 46, 48, 50,
 51, 99, 101, 111, 258,
 259, 263, 282, 293, 294,
 297, 298, 302, 306, 307,
 308, 309, 310, 341
design drawing, 397
design presentation, 397
design researching, 397
 deskripsi, 81, 187, 281
 detail, 68, 81, 85, 95, 179,
 184, 192, 247, 290, 336,
 364, 379, 382, 384, 387,
 389, 392, 393
 Diagram, 110, 140
 dimensi, 106, 128, 199,
 205, 217, 222, 223, 239,
 245, 246, 254, 255, 257,
 264, 269, 270, 271, 273,
 274, 275, 307, 346, 367,
 381, 383, 394
 divergen, 278

eco-interior, 325
 efektif, 259, 282, 306
 ekonomi, 100
 ekonomi global, 100
 Ekpresi, 138
 eksisting, 258, 260, 261,
 282, 297, 310
 eksplorasi, 300
 Eksternal interior, 188
 elegan, 275, 276, 333
 elemen, 99, 102, 104, 112,
 115, 139, 141, 144, 162,
 300, 304, 306

 elemen estetik, 254, 394
 emosi, 226, 228, 323, 358,
 360
enclosure, 188
 ergonomi, 267
 ergonomis, 283
 estetik, 146, 150, 268
 estetika, 13, 104, 138, 147,
 150, 162, 259, 268
 estetis, 282, 306
 Eurosentris, 99

 fakta lapangan, 265
 fasad, 103, 192, 225, 243,
 244, 266, 275, 276, 376,
 385
 fasilitas, 114, 130, 144,
 193, 221, 253, 269, 270,
 346, 347, 364, 382, 386,
 387
feed back control., 187
 fenomena, 50, 52, 140, 297
 filosofis, 307
 fisika, 60, 194
 fisik, 265
 fungsionalitas, 181

 gagasan, 279, 291, 293,
 294
 Gambar Kerja Desain, 172,
 173, 189, 397
 gaya, 308
 generik, 281, 308
 Geoffrey Bawa, 135
 gimmick, 101
 grid, 331

 hiburan, 185
high-tech, 334

 ide, 281, 284, 285, 290,
 291, 293, 295, 296, 298,
 299, 307, 309
idea, 293
 ideal, 259, 264, 266, 293,
 310

idealitas, 263, 265, 266,
 282
 identitas, 57, 104, 111,
 115, 126, 135, 139, 142,
 143, 146, 148, 188, 217,
 238, 316, 320, 325, 327,
 338
 ideologi, 323
 Ideologi, 138
 ikonik, 192, 323
 image, 267, 297, 307, 308,
 341
 imajinatif, 280
 individu, 294, 297
 Indonesia, 98, 108, 119,
 126, 143, 151
 inovasi, 280
 inspirasi, 297
 interdisipliner, 59, 60, 98,
 380
 interior, 172, 174, 175,
 178, 179, 181, 182, 183,
 184, 280, 281, 284, 287,
 299, 306, 308
Interior Design Matrix
Diagram, 348
 interior kontemporer, 111,
 150
 interior Residensial, 193
 internal interior, 188, 212
 internasionalisme, 109,
 111
 interpretasi, 14, 187, 292
 intervensi, 258

 karakter, 298, 342
 kebudayaan Bali, 115, 116
 kemerdekaan, 261
 keniscayaan, 187
 kimiawi, 194
 Klaster, 330
 klien, 45, 50, 51, 52, 277,
 279, 281, 282, 284, 293,
 298, 301, 307, 309, 341
 Klien, 341

 kolom, 188, 216, 240, 245,
 246, 252, 254, 255, 256,
 276
 kolonial, 103, 126, 133
 komersial, 231
 komoditas, 102
 kompeten, 263
 kompetitor, 194, 208, 217,
 244
 komunikasi fasad, 192
 konfigurasi, 330
 konsep, 179, 181, 195,
 226, 242, 267, 277, 278,
 279, 281, 284, 285, 289,
 291, 292, 298, 300, 302,
 305, 306, 308, 309, 313,
 314, 321, 322, 326, 333,
 334, 336, 337, 338, 339,
 341, 342, 343, 347, 360,
 361, 363, 380
 Konsep, 280, 282, 283, 306
 konsep desain, 279, 281,
 293, 305, 306, 309, 342,
 347
 konseptual, 279, 284, 285,
 301
 Konsumen, 216, 238
 konteks, 47, 51, 53, 100,
 103, 104, 107, 111, 114,
 116, 141, 143, 147, 162,
 178, 236, 238, 263, 265,
 295, 296, 297, 301, 303
 konvergen, 278
 kreatif, 260, 282
 kreativitas, 117, 134, 180,
 283, 292, 294, 298, 339,
 379, 396
 kreativitas, 293
 kriteria, 279, 283, 296

landmark, 189, 192, 194
 lateral, 295
 layout, 81, 183, 240, 353,
 356, 362, 363, 364, 376,
 381, 382
 level, 263, 297

linear, 186
 lingkaran budaya, 139
 lingkungan binaan, 265
 literatur, 263, 297
living space, 182
local genius, 142, 143, 144, 145
 logis, 9, 13, 178, 295

 masalah, 258, 259, 260, 261, 263, 264, 279, 285, 293, 294
 material, 44, 68, 81, 84, 86, 87, 88, 94, 95, 109, 116, 123, 130, 137, 141, 147, 202, 244, 245, 246, 251, 252, 253, 254, 306, 307, 324, 325, 334, 341, 342, 381, 383, 388, 396
 Material, 245, 246, 307, 317, 318, 323, 325, 334, 335, 342, 388, 389
meaning, 323
 Metafora, 139
 metode, 9, 14, 46, 51, 173, 179, 285, 294, 297, 300
 model desain, 282
 modern, 52, 101, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 113, 116, 118, 123, 125, 127, 128, 132, 135, 136, 137, 138, 141, 144, 251, 313, 316, 318, 322, 334
 monozukuri wa hitozukuri, 343
 montase, 306, 308
 motivasi, 259

 nilai, 232, 295
noise, 201
noise absorber, 201
 Non-residensial, 183
 norma, 313, 323

 objektif, 280
 observasi, 258, 261

olfactory, 203
open-space, 195

 Pancaksana, 172, 173, 178, 377
 pariwisata, 102, 114
 pelingkup, 188, 201, 212, 222, 316, 363
 pemasaran, 106, 110, 217
 pengalaman, 263, 281, 294, 310
 perabot, 309
 Perangkat lunak, 197
 persepsi, 292, 333
 perspektif, 52, 107, 145, 303, 341
 Peta lokasi, 189, 194
 Peter Muller, 135
 pleasant, 204
 positif, 232
 presentasi, 279, 306, 308, 341
 prioritas, 259, 261
problem solver, 265
problem statement, 261
 produk, 99, 100, 102, 104, 106, 109, 113, 149, 162, 174, 177, 217, 299
 programatik, 260
project based learning, 173, 397
Project Based Learning, 174
 Proksemika, 351
 proporsi, 300, 310
 proses, 258, 259, 260, 264, 265, 278, 282, 292, 294, 295, 296, 301
Prototyping, 172
proxemics, 351
 proyek, 260, 281
 psikologis, 280

 radial, 330
 rasional, 278
 regionalisme, 101, 108, 109, 111, 128

rencana, 299
rendering, 300
 representasi, 284, 285
 Residential interior, 182
 restoran, 102, 231
 review, i, 216, 378
 ruang, 50, 53, 101, 104,
 109, 110, 111, 112, 115,
 136, 231, 232, 258, 263,
 264, 265, 298, 309
 Ruang, 172, 181, 185, 214,
 222, 223, 226, 232, 244,
 245, 246, 254, 255, 256,
 258, 261, 263, 326, 327,
 328, 329, 330, 332, 344,
 346, 348, 349
 ruangan, 231, 258, 309,
 347
rustic, 333

self evaluation, 379
 Semantika Produk, 150
 seni terapan, 300
 seniman, 309
 simulasi, 58, 174, 187,
 377, 378
 sintesis, 278, 281
 Sirkulasi, 331, 332, 333
 sistem, 231, 263
 Skandinavia, 312
 sketsa, 299, 301
 Sketsa, 286, 293, 299, 300,
 301, 302, 303, 304, 305
 Sketsa observasional, 305
 skill, 299, 322
skylight, 303
Smart Material, 325
 solusi, 13, 39, 44, 47, 175,
 182, 259, 260, 270, 277,
 278, 279, 281, 288, 295,
 304, 326, 380
 sosial, 294
space bubble, 223, 351
 spesifik, 280, 298
 standard, 263
 strategi desain, 107, 192

 suasana, 307
 subjek, 258, 263
sun path diagram, 196
 SWOT, 144

 tabulasi, 187, 212, 213,
 239, 245, 246, 252, 254,
 255, 256, 276, 348
 tahapan desain, 260, 341
 target pasar, 104, 162
technology design, 100
 teknis, 50, 54, 58, 150,
 178, 209, 210, 212, 215,
 240, 293, 320, 322, 341,
 369, 379, 380, 381
 Teknologi Nano, 325
 tekstual, 279, 280, 282,
 296
 Teori, 139
 teritori, 188, 205, 223
the Bali Factor, 102
 The École des Beaux-Arts,
 312
 titik, 266
tool, 322
 tradisi, 109, 111, 134, 149
 tren, 280
 tujuan desain, 279, 280,
 282

 unsur, 263, 283, 296
 Upcycle, 325

 vernakular, 101, 108, 137,
 138
 view, 274, 276, 304
 visual, 179, 181, 189, 206,
 209, 239, 245, 253, 277,
 279, 280, 283, 284, 285,
 291, 294, 296, 298, 300,
 308, 318, 323, 324, 325,
 326, 357, 392
 visualisasi, 102, 300, 303,
 307
 Visualisasi, 136
void, 304

Wacana, 98
Walter Spies, 125, 135
wawancara, 46, 236, 258,
379
wawasan, 263, 294, 298

wind direction analysis,
199

zona privat, 351
Zonasi, 350, 354, 355
Zoning, 350

Buku ini membahas penyusunan metode desain interior berbasis budaya lokal dan revolusi industri 4.0 yang dinamakan 'Rachana Vidhi'. Metode desain interior 'Rachana Vidhi' sebagai kebutuhan konten pembelajaran studio desain pada mata kuliah utama di Jurusan/Program Studi Desain Interior ISI Denpasar. Oleh karena itu, maka buku ini membahas apa itu desain interior, strategi pengembangan budaya dalam desain dan sinerginya dengan revolusi industri 4.0. Pada pembahasan akhir, buku ini juga dilengkapi dengan panduan mengerjakan proyek desain interior sebagai penjelasan skema metode 'Rachana Vidhi'. Sebagai panduan mengetahui dan memahami penjelasan masing-masing tahapan dalam mengerjakan proyek desain interior.

Metode tersebut menggunakan kerangka dasar dari tahapan organisasi profesi HDII sebagai sinergi antara akademisi dengan organisasi profesi. Metode tersebut juga menyeimbangkan pengetahuan dan kemampuan antara akademisi dengan praktisi dengan paradigma 'research based design'. 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. Sinergi dengan revolusi industri 4.0 pada metode desain interior 'Rachana Vidhi' diterapkan pada tahapan Input, Pradesain, Desain Konseptual dan Pengembangan Desain. Aplikasi revolusi industri 4.0 yang digunakan adalah untuk insight searching, data collecting dan juga modeling.

Metode desain interior "Rachana Vidhi" diharapkan menjadi panduan dalam proses mendesain yang dapat digunakan oleh mahasiswa, praktisi, peneliti dan juga orang awam yang ingin mengenal ataupun memperdalam keilmuan desain interior.



I Kadek Dwi Noorwatha, S.Sn, M.Ds adalah seorang pengajar kelahiran Denpasar 15 Maret 1981 di Jurusan/ Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar. Masa kuliah S1 dimulainya sejak tahun 1999 di Program Studi Desain Interior ISI Denpasar sampai tamat ada tahun 2004. Mulai diangkat sebagai pengajar di almaternya tahun 2006. Pada tahun 2010 melanjutkan jenjang pendidikannya ke Magister Desain Institut Teknologi Bandung dan berhasil lulus tahun 2012 dengan predikat *Cum Laude*. Selain mengajar beliau juga seorang praktisi dunia visual kreatif, desainer, komikus, kartunis dan juga seorang penulis tentang dunia desain, budaya Bali, sejarah dan juga eksplorasi kreatif.



UPT PENERBITAN

LP2MPP

ISI DENPASAR

JL. NUSA INDAH 80235, Tlp. 0361 227316 Fax.0361 236100

ISBN 978-623-03738-3-2



9 786239 373832